

Allplan 2013

Tutorial Architektur

Tutorial Architektur

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

Die Dokumentationen der Nemetschek Allplan Systems 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 Nemetschek Allplan Systems 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 Nemetschek Allplan Systems GmbH, München.

Allplan® ist eine eingetragene Marke der Nemetschek AG, 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®, Windows® und Windows Vista™ 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.

Alle weiteren (eingetragenen) Marken sind im Besitz der jeweiligen Eigentümer.

© Nemetschek Allplan Systems GmbH, München. Alle Rechte vorbehalten - All rights reserved.

2. Auflage, März 2013

Dokument Nr. 131deu01m02-2-BS0313

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: Projekt installieren und Allplan starten.....	8
Projekt installieren	8
Allplan starten und Projekt öffnen.....	11
Grundeinstellungen.....	11
Einstellungen in der Palette Funktionen.....	11
Spurverfolgung.....	16
Ratgeber.....	18
Was tun bei einem Fehler?.....	18
Was tun bei "rätselhaften" Bildschirmdarstellungen?	18
Lektion 2: Gebäudeplanung	19
Übung 2: Erdgeschoss.....	20
Einstellungen.....	21
Wände.....	25
Allgemeines	25
Bauteilachse, Allgemeines.....	27
Ausdehnung von Bauteilen, einschalige Wände.....	28
Wandkonstruktion	30

Gerade Außenwände.....	30
Kreiswand.....	38
Sichtbare und unsichtbare Layer.....	48
Innenwände.....	51
Bezugspunkt bei der Eingabe von Architekturelementen.....	55
Exkurs: Mehrschalige Wände.....	57
Ausdehnung von Bauteilen, mehrschalige Wände.....	58
Prioritäten bei mehrschaligen Außenwänden.....	60
Prioritäten bei T-Anschlüssen mehrschaliger Wände.....	61
Verschiedene Schichthöhen bei mehrschaligen Wänden.....	62
Fenster- und Türöffnungen in mehrschaligen Wänden.....	63
Beispiel: Mehrschalige Wand, unterschiedliche Schichthöhen.....	64
Exkurs: Projektion und Fenstertechnik.....	67
Überblick über die Bildschirmfunktionen in der Fenster-Symbolleiste ...	68
Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht.....	72
Achsraster.....	76
Stützen.....	84
Öffnungen.....	88
Türen.....	89
Fenster.....	95
Schornstein.....	113
Entwurfskontrolle.....	119
Ergänzende Konstruktion.....	126
Carports.....	127
Möblierung.....	131
Bemaßen und Beschriften.....	135
Wände bemaßen.....	135
Brüstungshöhe.....	138
Treppengrundriss.....	143

Decke.....	144
Bauteilparameter als Favorit speichern.....	149
Deckenumriss mit der allgemeinen Polygonzug-Eingabe.....	150
Carport-Dächer.....	154
Deckenöffnung.....	157
Übung 3: Dachgeschoss.....	160
Übung 4: Kellergeschoss.....	190
Lektion 3: Ebenentechnik.....	195
Arbeiten mit der Ebenentechnik.....	196
Standardebenen.....	196
Freie Ebenen.....	199
Übung 5: Dach.....	200
Dachkörper.....	201
Dachebenen modifizieren.....	206
Dachhaut.....	207
Wände an Dachebenen anschließen.....	211
Schornsteinhöhe modifizieren.....	220
Dachgeschossdarstellung mit Sichtfilterebene.....	224
Übung 6: Freie Ebenen.....	231
Freie Ebenen definieren.....	234
Nachbearbeitung.....	238
Lektion 4: Treppe.....	243
Übung 7: Halbpodesttreppe.....	245
Treppengeometrie modifizieren.....	247
Treppenbauteil-Parameter definieren.....	249
Schnittdarstellung erzeugen.....	255

Lektion 5: Makros	259
Übung 8: Makro modellieren	261
Makro tauschen.....	266
Makroverwaltung.....	268
Lektion 6: Schnitte und Ansichten	269
Übung 9: Schnitte.....	270
Schnittberechnung.....	273
Schnittbearbeitung.....	283
Übung 10: Ansichten	287
Lektion 7: Flächen- und Mengenermittlung.....	289
Übung 11: Räume, Ausbau und Wohnflächen	290
Räume definieren, wichtige Hinweise.....	290
Einzelne Räume definieren.....	291
Automatische Raumerzeugung.....	299
Ausbauflächen	300
Wohnflächenberechnung nach WoFIV.....	311
Übung 12: Mengenermittlung.....	323
Report.....	323
Suchkriterium eingeben.....	332
Gebäudelisten.....	336
Lektion 8: Planausgabe	345
Voraussetzung zum Plotten.....	346
Bildschirminhalt - Schnellplot	346
Übung 13: Individueller Plankopf.....	348
Plankopf als Beschriftungsbild.....	353
Planausgabe.....	358
Planzusammenstellung.....	359

Plan plotten	365
Planfenster	368
Lektion 9: Visualisierung	371
Die Modulgruppe Visualisierung	372
Das Modul Kolorieren	372
Das Modul Schattenberechnung	372
Das Modul Animation	373
Pixelbilder und Vektorgrafik - Begriffsbestimmung und Unterschiede	374
Vorbereitung	377
Bodenplatte	377
Animation im Überblick	378
Übung 14: Gebäudemodell animieren	379
Mausbewegung im Kugel-Modus bzw. im Kamera-Modus	382
Übung 15: Licht und Oberflächen	383
Licht	383
Oberflächen	385
Übung 16: Gerenderte Darstellung	387
Übung 17: Kameraweg, Filmmodell, AVI-Film	390
AVI-Film aufzeichnen	394
Anhang	399
Projektorganisation	400
Verwalten von Daten mit dem ProjectPilot	401
Allgemeines zu Teilbildern	408
Teilbildstatus	409
Informationen zum aktiven Teilbild	410
Verwenden von Layern	411
Allgemeine Informationen zu Layern	411
Festlegen des aktuellen Layers	412

Einstellen der Formateigenschaften von Layern.....	413
Zugriffsrechte auf Layer	414
Einstellen der Sichtbarkeit von Layern in Teilbildern	415
Verwalten von Layer und Layerstrukturen	416
Vorteile einer Datenorganisation mit Layern.....	416
Zusammenspiel von Layern und Teilbildern	418
Verwenden von Rechtesets	418
Verwenden von Plotsets.....	419
Übungsprojekt erstellen und einrichten.....	419
Maßstab und Längeneinheit einstellen	422
Bauwerksstruktur	424
Empfehlungen zur Projektorganisation.....	434
Layer einrichten.....	435
Palettenkonfiguration	443
Übungsprojekt im Internet	448
Übungsprojekt herunterladen	448
Exkurs: Projektorganisation nur mit Standard-Layer.....	449
Die Teilbildorganisation "ohne Layer"	450
Funktionen im Überblick	454
Fenstertechnik.....	454
Dialogfeld "Höhe"	455
Die Symbolleisten Filter-Assistent und Bearbeiten.....	456
Index.....	457

Willkommen

Willkommen bei Allplan 2013, dem Hochleistungs-CAD-Programm für Architekten.

In diesem Tutorial lernen Sie die grundlegenden Funktionen der wichtigsten Module von Allplan 2013 kennen.

Mit Hilfe dieses Tutorials werden Sie schon nach kurzer Zeit in der Lage sein, Allplan 2013 in Ihrer täglichen Arbeit effektiv einzusetzen.

In diesem Kapitel erläutern wir Ihnen:

- den Inhalt dieses Tutorials
- die verfügbare Dokumentation zu Allplan 2013
- weitere Hilfen zu Allplan 2013
- 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 2013. Da das Tutorial im Rahmen der Übungen nicht alle Feinheiten sämtlicher Funktionen vorstellt, nutzen Sie bitte – auch bei der späteren Arbeit mit Allplan 2013 – die F1-Online-Hilfe als wichtige Informationsquelle.

Ein Projekt mit den im Tutorial verwendeten Strukturen und Einstellungen, aber ohne Konstruktion finden Sie auf der Allplan DVD. Eine Beschreibung der Installation finden Sie in "Übung 1: Projekt installieren und Allplan starten (siehe Seite 8)".

Die Übungsdaten zum Tutorial als fertiges Projekt können Sie aus dem Internet herunterladen. Näheres dazu finden Sie im Abschnitt "Übungsprojekt im Internet (siehe Seite 447)" 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 2013 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  **Direkthilfe** aus der Symbolleiste **Standard** 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 Plotter ausgeben können.
- Das **Tutorial Ingenieurbau** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie Positions-, Schal- und Bewehrungspläne erstellen und auf einem Plotter ausgeben.
- **Neues in Allplan 2013** 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, den Geodäsie- und Präsentationsmodulen usw. Als Serviceplus Mitglied können Sie diese Bände als PDF-Datei im Bereich Training - Dokumente von Allplan Connect (<http://www.allplan-connect.com>) herunterladen.

Weitere Hilfen

Tipps zur effektiven Bedienung

Im Menü ? 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 www.allplan-connect.com

FAQs im Internet

Im Internet finden Sie stets aktuelle FAQs (Frequently Asked Questions) unter der Adresse www.allplan-connect.com/support

Kommentar zur Hilfe

Wenn Sie Vorschläge oder Fragen zur Hilfe haben oder einen Fehler entdecken: Schicken Sie eine E-Mail an Dokumentation@nemetschek.de

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. Die autorisierten Seminarzentren von Nemetschek 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 bürospezifische 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.nemetschek-training.de>).

Weitere Informationen erhalten Sie unter den folgenden Nummern:

Ruf: 0180 1 750000

Fax: 0180 1 750001

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 oder faxen 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

Nemetschek Allplan Systems GmbH
Konrad-Zuse-Platz 1
D-81829 München

Ruf: 0180 1 750000

Fax: 0180 1 750001

E-Mail: Dokumentation@nemetschek.de

Lektion 1: Grundlagen

In dieser Lektion installieren Sie zuerst das Projekt **Tutorial Architektur**, starten anschließend Allplan und nehmen noch ein paar wenige Grundeinstellungen vor.

Das Projekt **Tutorial Architektur** 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.

Das Projekt enthält vier Plotsets, die die Sichtbarkeit unterschiedlicher Layer regeln und während der Projektbearbeitung entsprechend ausgewählt werden.

Das mitgelieferte Projekt ermöglicht Ihnen, ohne Vorarbeiten mit der Konstruktion des Gebäudes zu beginnen.

Sollten Sie das Projekt nebst Bauwerksstruktur und Plotsets selbst anlegen wollen, finden Sie eine detaillierte Beschreibung zu all den dazu notwendigen Schritten im Anhang (siehe Seite 399) dieses Tutorials. Hier ist auch eine Zusammenstellung interessanter weiterführender Informationen zu verschiedenen Themen wie "Verwenden von Layern", "ProjectPilot", "Palettenkonfiguration", "Bauwerksstruktur" uvm. enthalten.

Falls Sie nicht das vollständige Tutorial durcharbeiten möchten, können Sie die Übungsdaten als fertiges Projekt vom Internet herunterladen. Es enthält Teilbilder in unterschiedlichen Fertigstellungsstufen, so dass Sie auch quer einsteigen und z.B. Fenster und Türen in fertige Wände einsetzen können. Informationen dazu erhalten Sie im Anhang unter "Übungsprojekt im Internet (siehe Seite 447)".

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

Übung 1: Projekt installieren und Allplan starten

Projekt installieren

Nachdem Sie Allplan 2013 auf Ihrem Rechner installiert und lauffähig konfiguriert haben, können Sie nun das Projekt **Tutorial Architektur** von Ihrer Allplan DVD installieren.

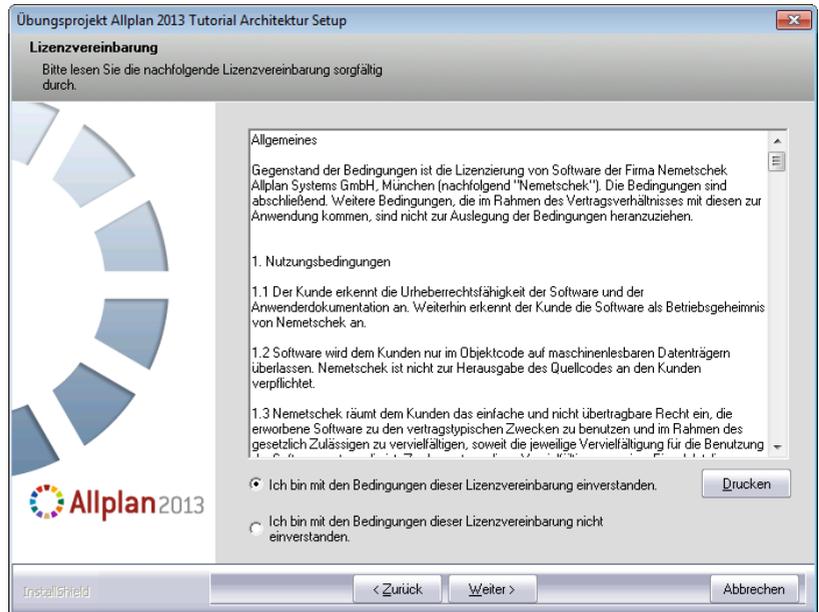
So installieren Sie das mitgelieferte Projekt

☛ Allplan 2013 muss vollständig installiert, registriert und lauffähig konfiguriert sein. Dazu müssen Sie Allplan nach der Installation mindestens einmal starten und auf Funktionsfähigkeit überprüfen.

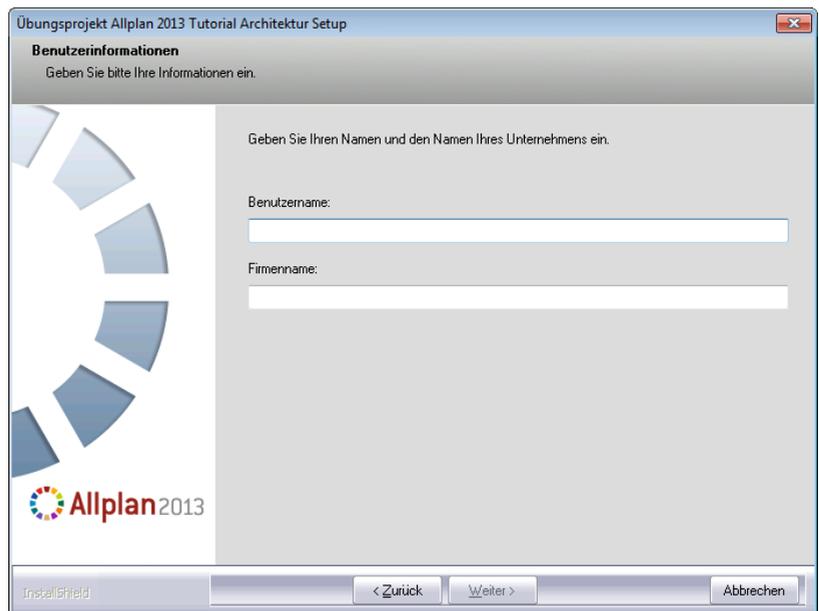
- 1 Beenden Sie alle laufenden Anwendungen.
- 2 Legen Sie die DVD Allplan 2013 in das DVD Laufwerk Ihres Computers ein.

Das DVD Menü startet normalerweise automatisch. Falls nicht, klicken Sie in der Task-Leiste auf **Start**, wählen die Option **Ausführen** und geben den Laufwerksnamen des DVD Laufwerks an, gefolgt vom Pfadnamen und **startmenu**. Geben Sie zum Beispiel **e:\startmenu** ein.

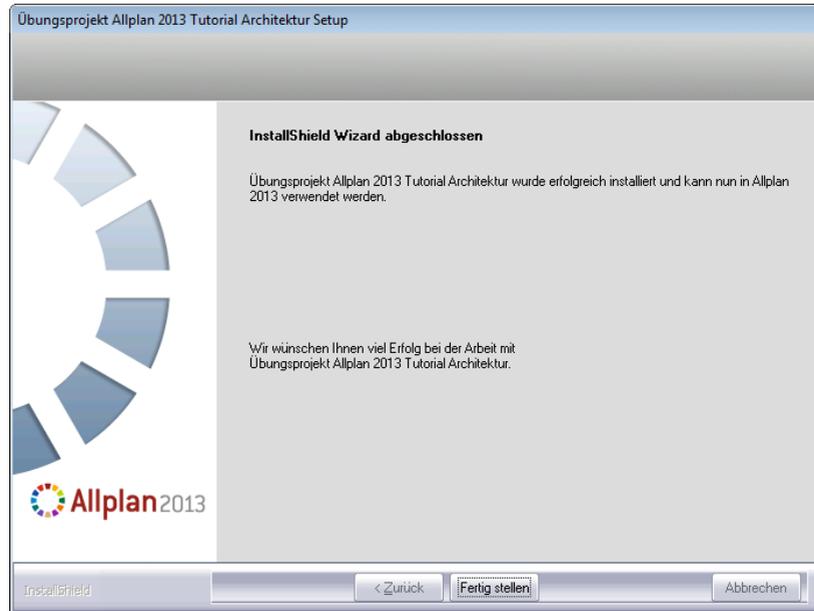
- 3 Klicken Sie im Bereich **Dokumentation - Allplan 2013 - Übungsprojekt zum Tutorial Architektur** auf **Installation starten>>**.
- 4 Bestätigen Sie den Begrüßungsbildschirm, indem Sie auf **Weiter >** klicken.
- 5 Lesen Sie die Lizenzvereinbarung durch und erklären Sie sich mit dieser einverstanden. Klicken Sie auf **Weiter >**.



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



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



Allplan starten und Projekt öffnen

Sie haben Allplan 2013 sowie das Projekt Tutorial Architektur auf Ihrem Rechner installiert und wollen nun mit der Arbeit am Projekt beginnen.

Starten Sie dazu zunächst Allplan 2013.

So starten Sie Allplan und öffnen das mitgelieferte Projekt

- 1 Zeigen Sie im Windows Start-Menü auf **Alle Programme**, dann auf **Nemetschek**, dann auf **Allplan 2013** und klicken Sie auf  **Allplan 2013**.

Oder

Doppelklicken Sie auf das Desktopsymbol.

- 2 Klicken Sie im Menü **Datei** auf  **Projekt neu, öffnen...**
- 3 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Projekt neu, öffnen** das Projekt **Tutorial Architektur** und klicken Sie auf **OK**.

Das Projekt wird geöffnet. Bitte haben Sie etwas Geduld, denn einige Einstellungen des Projekts werden erst noch aktualisiert.

Grundeinstellungen

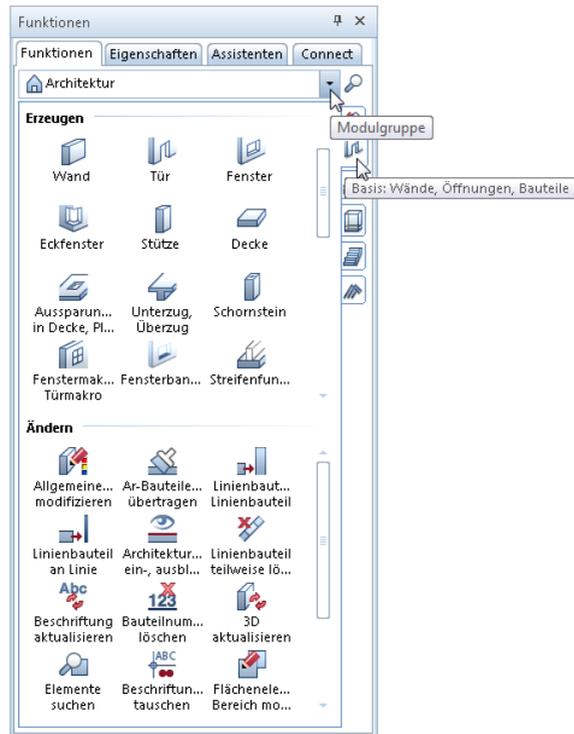
Einstellungen in der Palette Funktionen

Für die ersten Übungen wenden Sie Funktionen des Moduls **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** an. Stellen Sie deshalb in der Palette **Funktionen** dieses Modul ein.

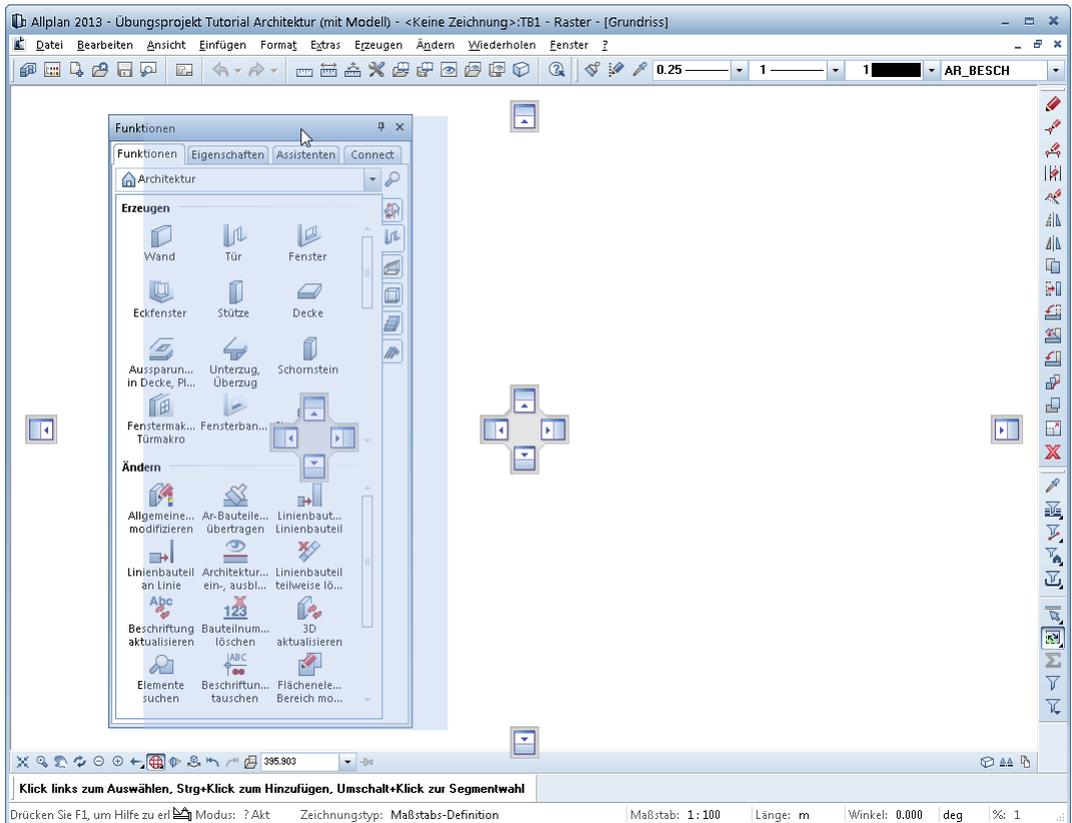
Einstellungen in der Palette Funktionen für die nachfolgenden Übungen

- 1 Wählen Sie in der Palette die Registerkarte **Funktionen**.
- 2 Wählen Sie im Listenfeld die Modulgruppe **Architektur**.
- 3 Wählen Sie das Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** auf der rechten Seite der Palette.

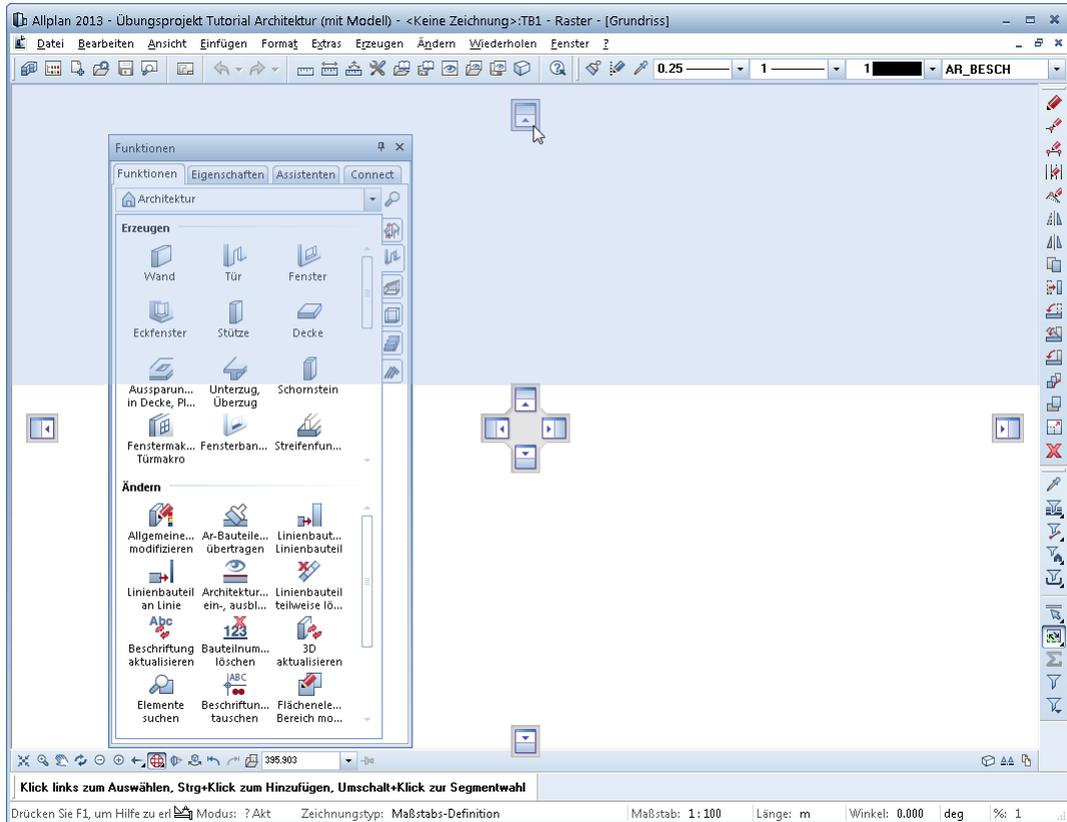
In den Bereichen Erzeugen und Ändern werden die Funktionen des Moduls Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile angeboten.



- 4 Das Paletten-Fenster lässt sich auf der Zeichenfläche an unterschiedlichen Stellen positionieren. Klicken Sie dazu das Paletten-Fenster am oberen Rand mit der linken Maustaste an und halten Sie die linke Maustaste gedrückt:

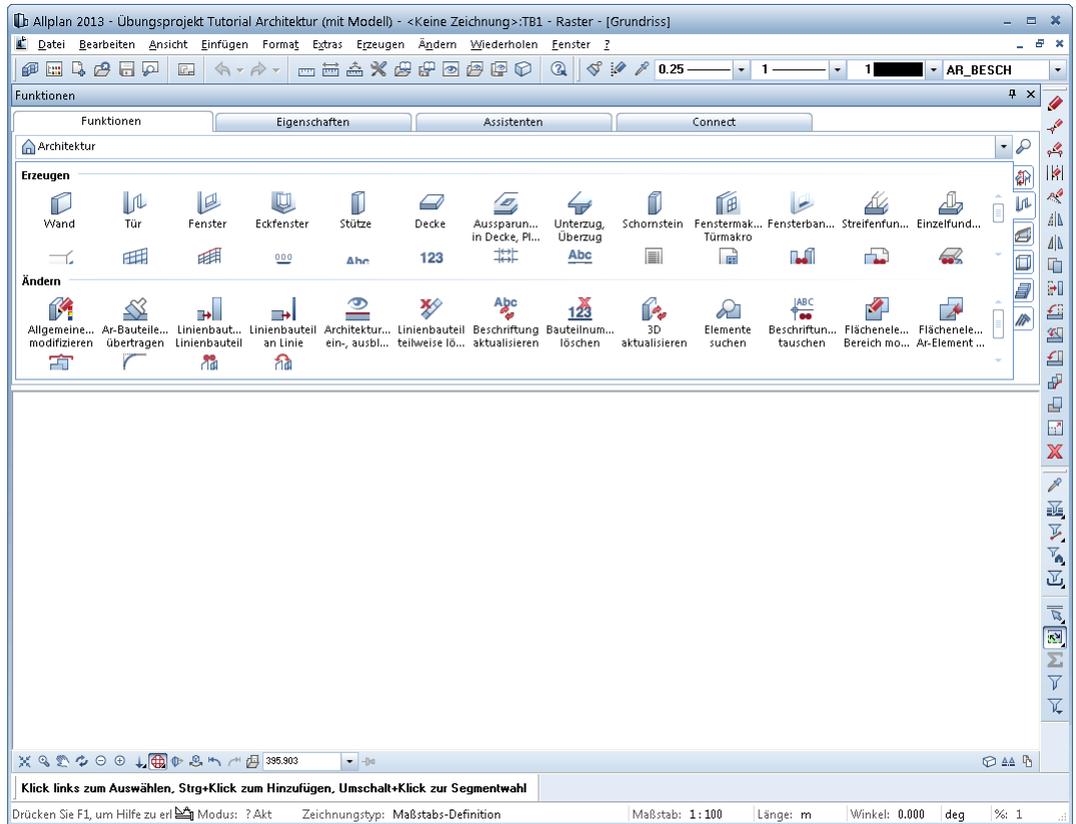


- 5 Ziehen Sie das Fenster zu einem der eingblendeten Positionierungspunkte.
Hier ein Beispiel:

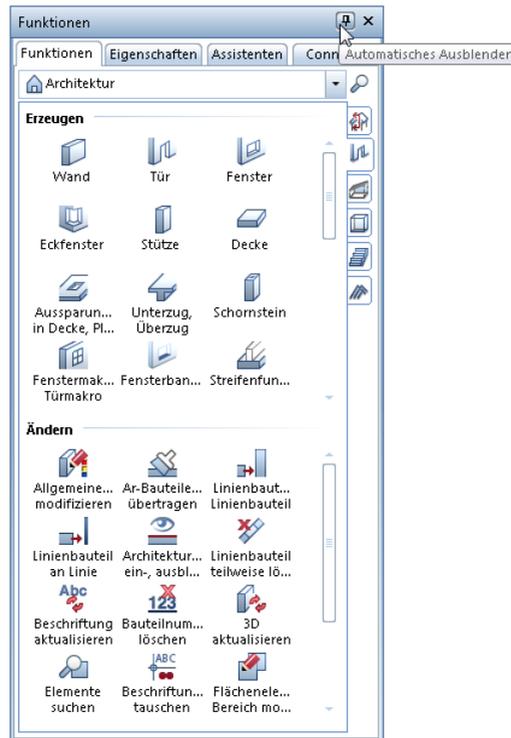


- 6 Lassen Sie die linke Maustaste los.

Das Paletten-Fenster wird an der gewählten Stelle auf der Zeichenfläche angeordnet.



Hinweis: Mit **Automatisches Ausblenden** können Sie das Paletten-Fenster ständig sichtbar schalten (☐) oder ausblenden lassen (☐).



7 Positionieren Sie das Paletten-Fenster nach Ihren Vorstellungen auf der Zeichenfläche.

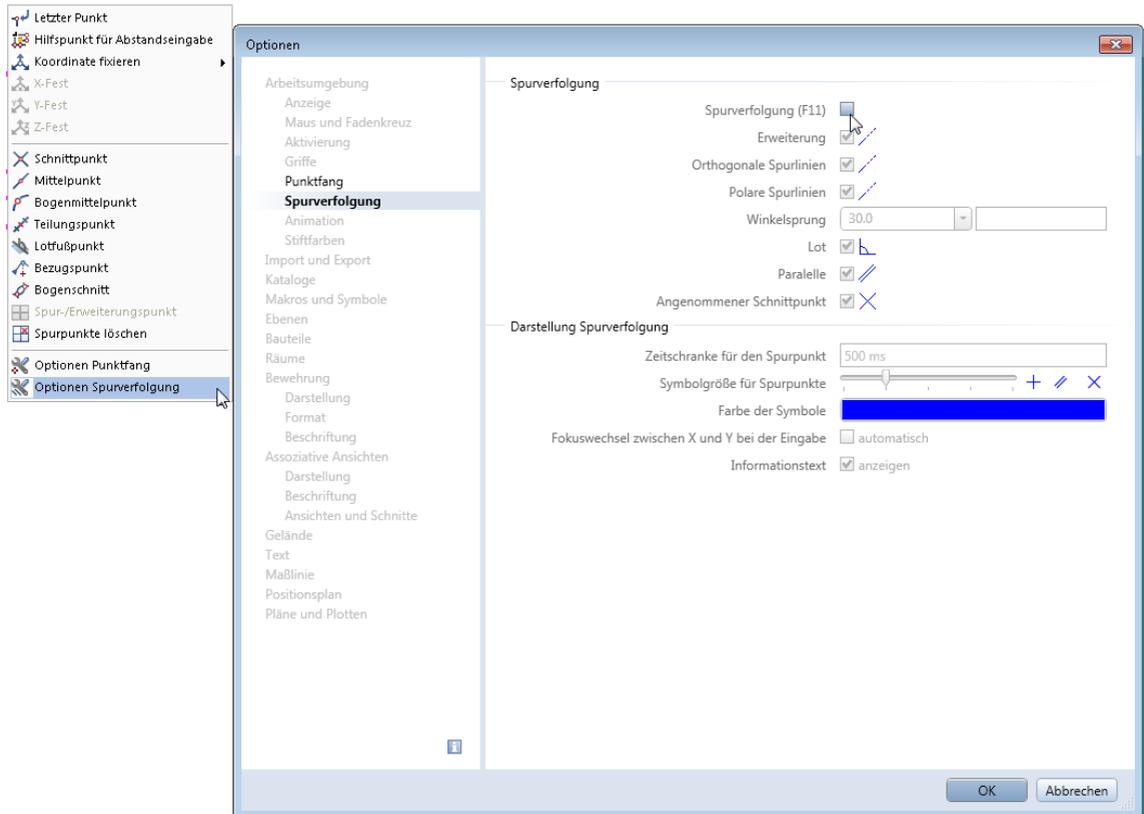
Spurverfolgung

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.

Spurverfolgung deaktivieren / aktivieren

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

- 1 Klicken Sie in der Palette Funktionen auf  **Linie** (Modulgruppe **Allgemeine Module** - Modul **Konstruktion** - Bereich **Erzeugen**).
- 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 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 (Fensterrahmen).
 - Klicken Sie auf  Grundriss.
- **Das Ergebnis einer Zeichenoperation wird nicht richtig angezeigt**
Klicken Sie im Fensterrahmen auf  Bild neu aufbauen, um den Bildschirminhalt zu aktualisieren.
- **Der Bildschirm ist plötzlich in mehrere Fenster unterteilt**
Klicken Sie auf  1 Fenster (Menü Fenster).
- **Einzelne Elementtypen, z.B. Text oder Schraffur, werden nicht angezeigt**
Klicken Sie auf  Bildschirmdarstellung (Symbolleiste Standard) 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, sind unbedingt die Module  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte,  Spezial: Wände, Öffnungen, Bauteile und  Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile erforderlich. Überprüfen Sie in den Paletten, ob Sie diese Module erworben haben.

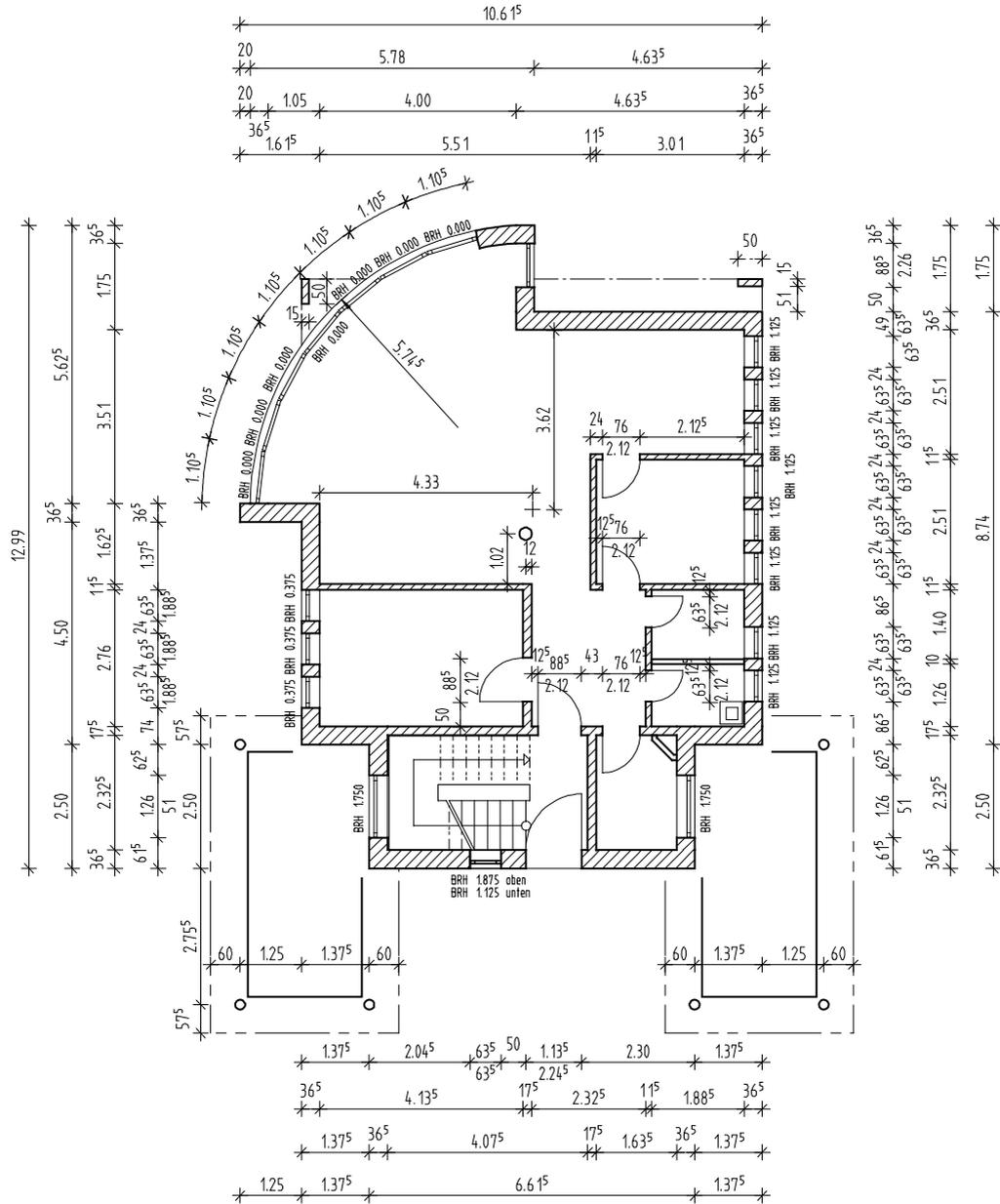
In dieser Lektion erstellen Sie ein Wohnhaus als 3D-Konstruktion. Gleichzeitig mit dem Grundriss entsteht das dreidimensionale Gebäudemodell.

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

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

Führen Sie die einzelnen Aufgaben Schritt für Schritt aus.

Übung 2: Erdgeschoss



Einstellungen

Beim Arbeiten mit den Architekturmodulen müssen weitere Einstellungen - z.B. der Schraffurstift für Bauteilschraffuren beachtet werden.

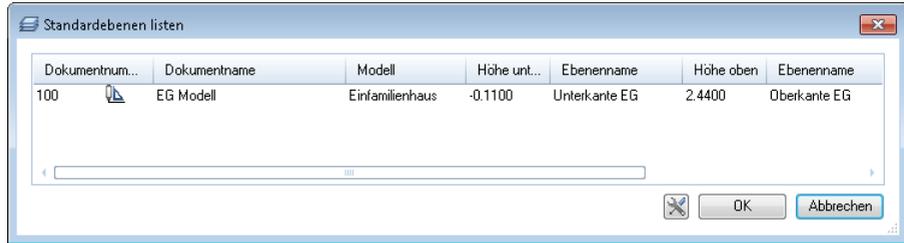
Diese findet man in den Optionen - Seite Bauteile - Bereich Übergreifende Einstellungen.

Grundeinstellungen festlegen

- Das Projekt **Tutorial Architektur** ist gewählt.
 - Unter  **Optionen** (Symbolleiste **Standard**) - Seite **Arbeitsumgebung** - Bereich **Allgemein** steht die Dimension für **Längeneingaben** in auf m.
 - In der Palette **Funktionen** sind die Modulgruppe **Architektur** sowie das Modul  **Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte** geöffnet.
- 1 Klicken Sie auf  **Projektbezogen** öffnen.
 - 2 Öffnen Sie die Registerkarte  **Bauwerksstruktur**.
 - 3 Schalten Sie Teilbild **100 EG Modell** aktiv und alle anderen Teilbilder aus.
 - 4 Überprüfen Sie die Höhenlage des Teilbildes. Klicken Sie dazu auf  **Standardebenen listen**.

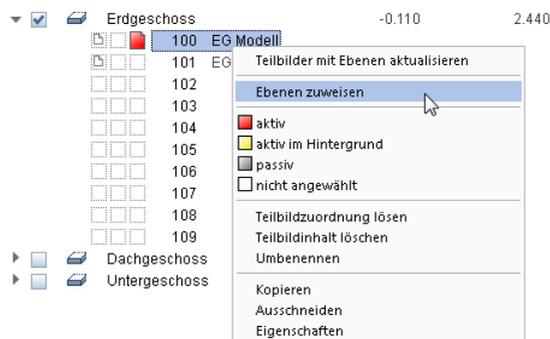
Im Dialogfeld **Standardebenen listen** sollten für das Teilbild 100 folgende Höhen eingetragen sein:

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

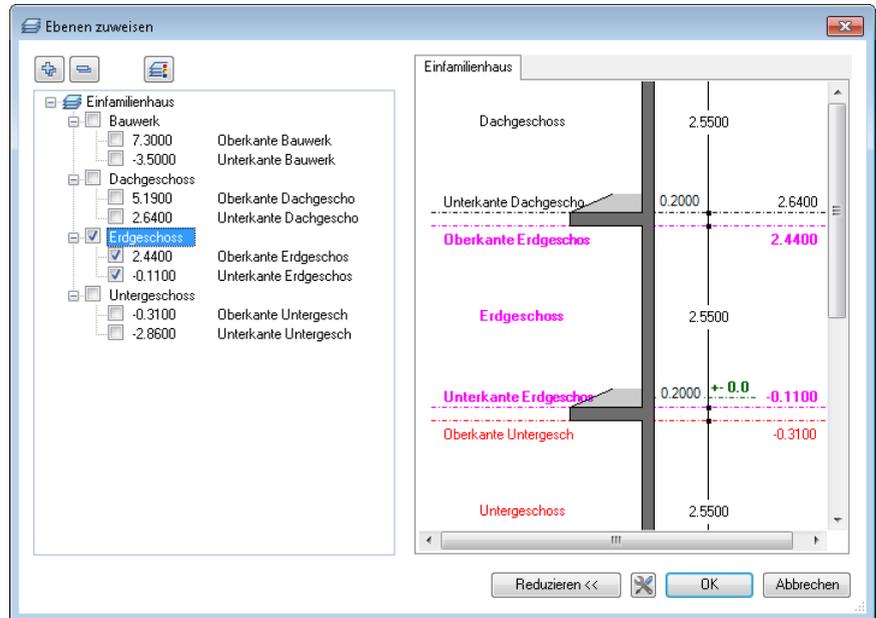


5 Schließen Sie das Dialogfeld Standardebenen listen.

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.



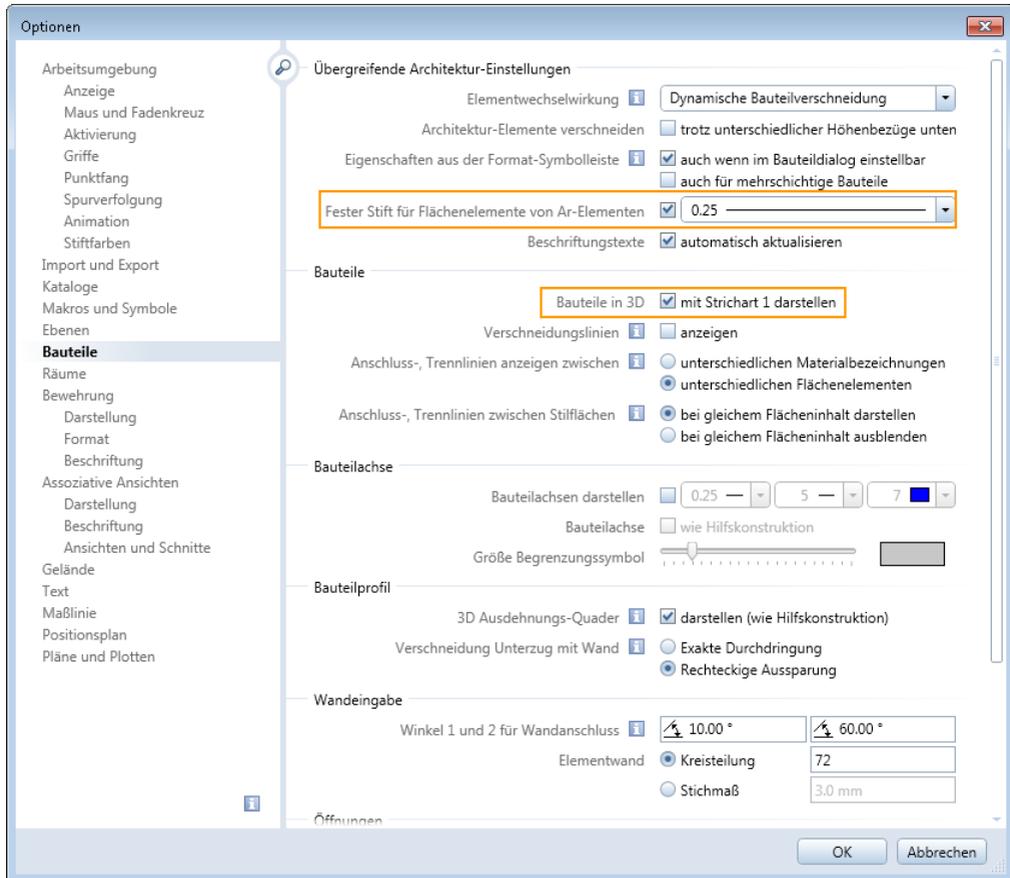
Schließen Sie das Dialogfeld Ebenen zuweisen mit OK.

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.

- 6 Klicken Sie auf  Optionen und wählen Sie die Seite Bauteile.
- 7 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.

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



- 9 Schließen Sie die Optionen mit OK.

- 10 Überprüfen Sie den  Bezugsmaßstab (im Menü Ansicht oder bei Maßstab in der 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 30).

Allgemeines

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

-  **Gerade Wände**
Die Eingabe ist analog zur Funktion Linie aus dem Modul **Konstruktion**.
-  **Rechteckige Wandzüge**
Hier erzeugen Sie vier gerade Wände in einem Zug, analog der Rechteck-Eingabe im Modul **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 im Modul **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 sektantial 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 im Modul **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 der 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 Nemetschek 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 festgelegt: 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

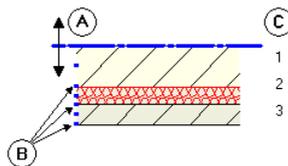
Bauteile werden entlang ihrer **Bauteilachse** eingegeben. Die **Ausdehnung** der Wand hängt ab von der Lage der Bauteilachse, der Eingaberichtung und der Lage der ersten Wandschicht.

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.
- **Mittig oder seitlich der Schicht bzw. gesamten Wand/Aufkantung**
Sie klicken in der Spalte **Position** auf das Symbol der Schicht bzw. der gesamten Wand/Aufkantung, in der Sie die Achse positionieren möchten, und wählen Sie die gewünschte Position aus. Links in den Zahlenfeldern werden die Abstände zu den Kanten dargestellt.
 -  Linke Kante des Bauteils bzw. der Schicht
 -  Rechte Kante des Bauteils bzw. der Schicht
 -  Mitte des Bauteils bzw. der Schicht
 -  Freie Position (nur bei Gesamtwand)
- **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, und bei Gesamtdicke wird als Signal dafür das Symbol  Freie Position eingeblendet.

Ausdehnung von Bauteilen, einschalige Wände

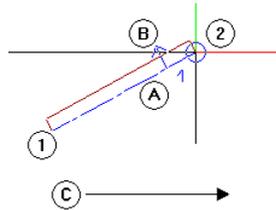
Bauteile werden entlang der Bauteilachse eingegeben. Je nach **Lage der Achse im Bauteil** können Sie über die Ausdehnung steuern, auf welcher Seite der Bauteilachse - bezogen auf die Eingaberichtung - das Bauteil gezeichnet wird. Mit  **Um die Achse drehen** haben Sie die Möglichkeit, die Wand zu „kippen“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

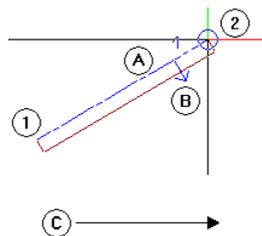
Je nach Lage der Bauteilachse ergeben sich u.a. folgende Möglichkeiten:

- 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 maßstabgerechte 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.

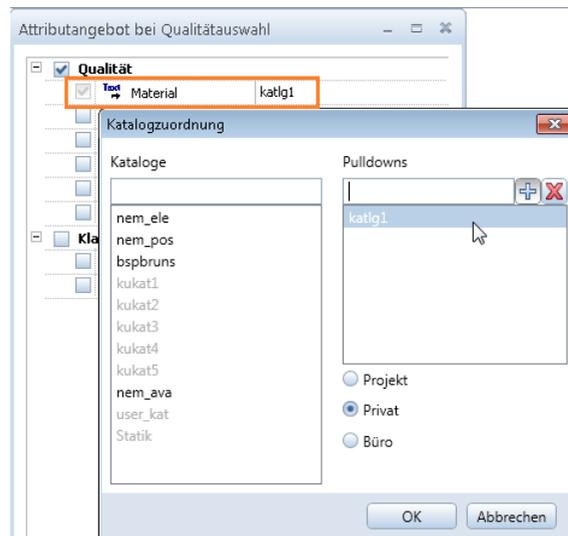
Außerdem müssen Sie festlegen, welche Attribute für Wände eingegeben werden können und welcher Katalog für die Materialien verwendet werden soll. Im Tutorial sollen zulehnende Pulldowns für Materialien verwendet werden, die Sie selbst nach und nach mit Einträgen füllen.

Eigenschaften einstellen

➔ Öffnen Sie in der Palette Funktionen das Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** (Modulgruppe Architektur).

- 1 Klicken Sie in der Palette Funktionen, Bereich Erzeugen auf  **Wand**.
- 2 Klicken Sie auf **Eigenschaften**.
- 3 Klicken Sie in der Registerkarte Parameter, Attribute unten auf die Schaltfläche bei **Katalogzuordnung**.
Im Dialogfeld **Attributangebot bei Qualität** 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**.

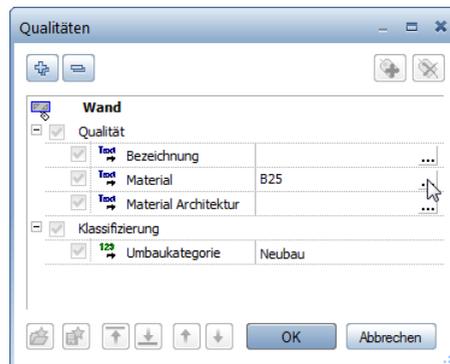
Tipp: Die Bauteilparameter von Wänden (bzw. auch anderen Architekturelementen des gleichen Typs) können mit  **Ar-Bauteileigenschaften modifizieren** jederzeit geändert werden (analog zur ursprünglichen Eingabe des Bauteils).



- 4 Stellen Sie die allgemeinen Parameter ein:
 - Im Bereich **Aufbau, Anzahl Schichten** die einschalige Wand anklicken.
 - 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 mehrere **Qualitäten** aktiv sind, dann wird folgendes Fenster eingeblendet, bei nur einer **Qualität** geben Sie gleich das Material ein.



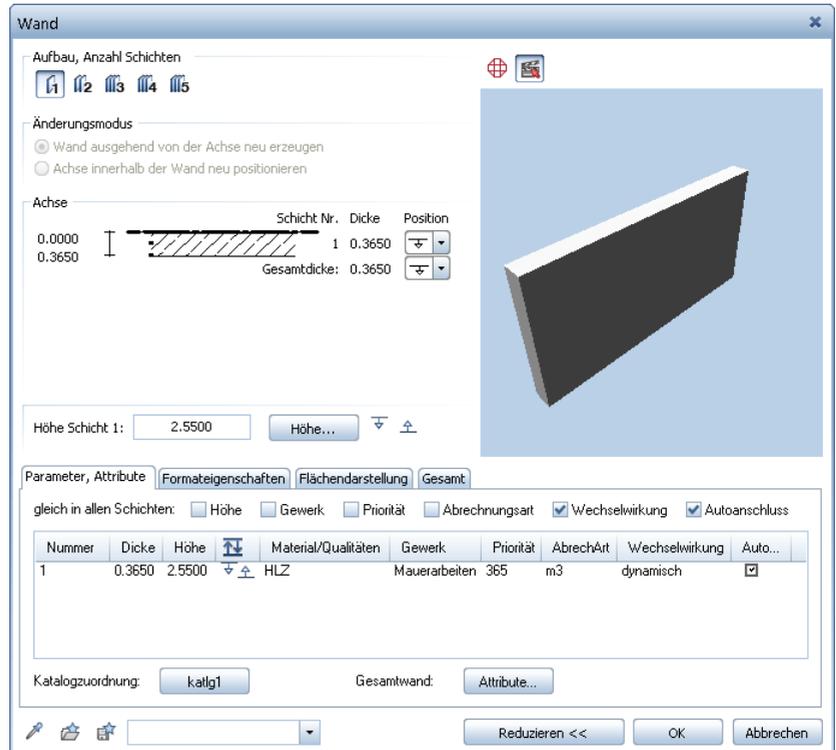
- Im Dialogfeld **Qualitäten** in der Zeile **Material** auf **...** klicken
- Im Listenfeld **Material** auf **+** klicken, **HLZ** eingeben und mit **OK** bestätigen. Damit wird **HLZ** dauerhaft in die Liste eingefügt und ausgewählt.
- Dialogfeld **Qualitäten** mit **OK** bestätigen.
- **Dicke 0,365** 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 sicher gestellt, 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:

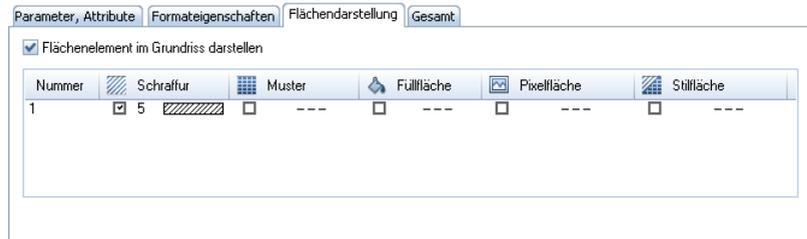


Hinweis: Die Einstellungen in der Symbolleiste **Format** haben keinen Einfluss auf die Format-Eigenschaften von Wänden.

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:

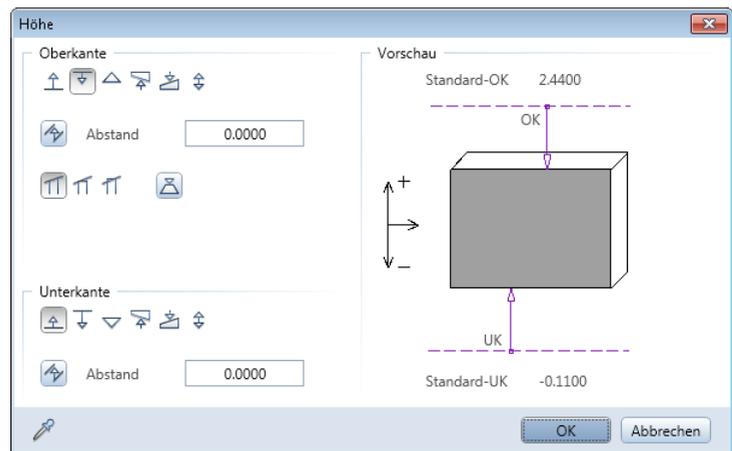


Tipp: Die eingestellten Parameter werden vom System gemerkt und bleiben im Dialogfeld bestehen, bis sie wieder geändert werden.

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  OK-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  UK-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 Online-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**.

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".

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.
- 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** (Fensterrahmen).

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:

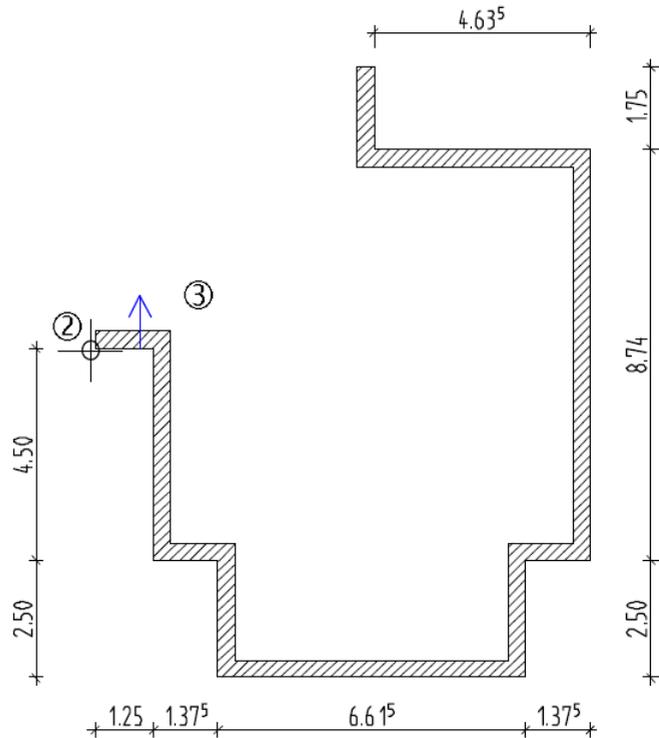
dY: -4,5 dX: 1,375

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.

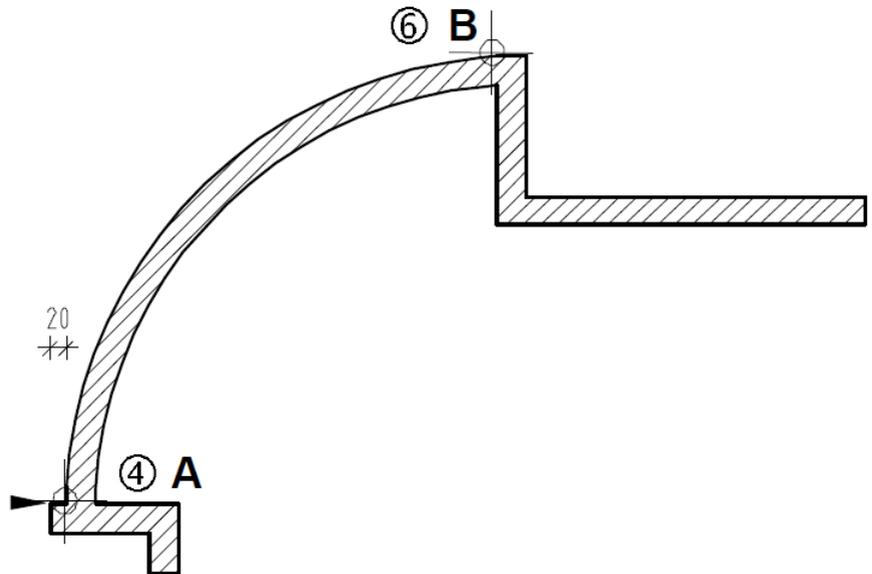
Bei einer Kreiswand werden zusätzlich zu Anfangspunkt, Endpunkt und Wandausdehnungsrichtung (wie bei der geraden Wand) die Bogenausdehnungsrichtung und der Radius angegeben.

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**.

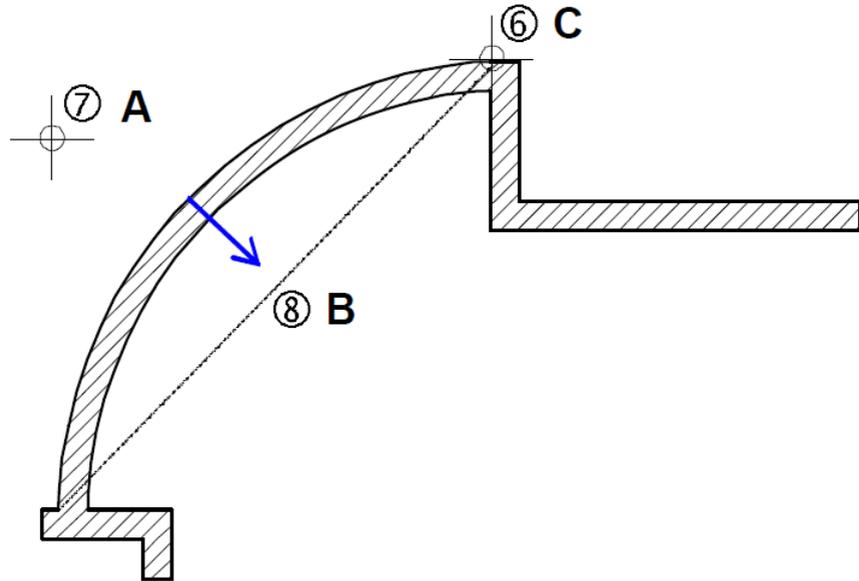
Bei gleicher Priorität schneidet eine neue Wand die bereits vorhandenen Wände aus. Damit die radial verlaufenden Enden der Kreiswand nicht die vorhandenen geraden Wände ausschneiden, wird die Priorität der Kreiswand verkleinert.
- 3 Wählen Sie den Wandtyp  **Kreisförmiges Bauteil**.
- 4 Bestimmen Sie 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 Wand-ecke 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 EINGABETASTE.
- 10 Die Außenwandlinie für den eingegebenen Radius wird zur Kontrolle eingeblendet. Bestätigen Sie nochmals mit 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 Online-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!

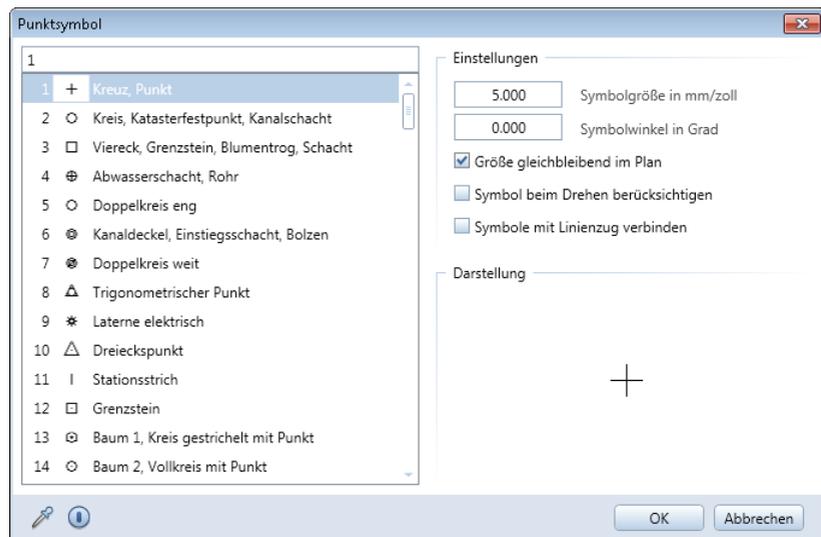
Ist dies einmal nicht der Fall, gehen Sie wie folgt vor.

- Funktion öffnen
- Layer in der Symbolleiste **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 Aktivieren Sie die gewünschte Funktion; hier ist das  **Einzelpunkt** (Modulgruppe Allgemeine Module - Modul  **Konstruktion** - Bereich Erzeugen).
- 2 Wählen Sie das Symbol **1 Kreuz, Punkt**, stellen Sie die **Sym- bolgröße auf 5 mm**, und aktivieren Sie die Option **Größe gleich- bleibend im Plan**. Bestätigen Sie mit **OK**.



Tipp: Für einen besseren Überblick, welche Layer Sie bereits verwendet haben, klicken Sie im Menü **Format** auf  **Layer auswählen, einstellen**. Auf der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** wählen Sie dann die Option: **In geladenen Dokumenten existierende Layer auflisten**.

- 3 Klicken Sie in das Listenfeld **Layer auswählen, einstellen** (Sym- bolleiste **Format**).
- 4 Wenn der Layer **KO_ALL01** in der Schnellanwahl-Liste vorhanden ist, klicken Sie ihn an.

- 5 Wenn der Layer KO_ALL01 nicht in der Schnellanwahl angeboten wird, klicken Sie auf **Einstellen...** und aktivieren Sie im Dialogfeld Layer, Registerkarte Layerauswahl, Sichtbarkeit, den Layer mit Doppelklick.



- 6 Setzen Sie das Symbol auf dem Mittelpunkt ab.

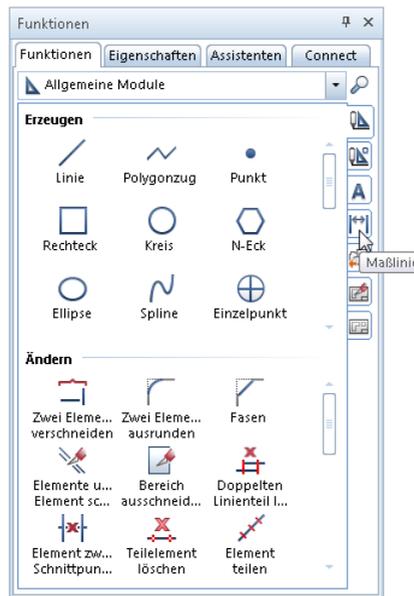
Mittelpunkt bemaßen

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. Aufkantung) getan haben.

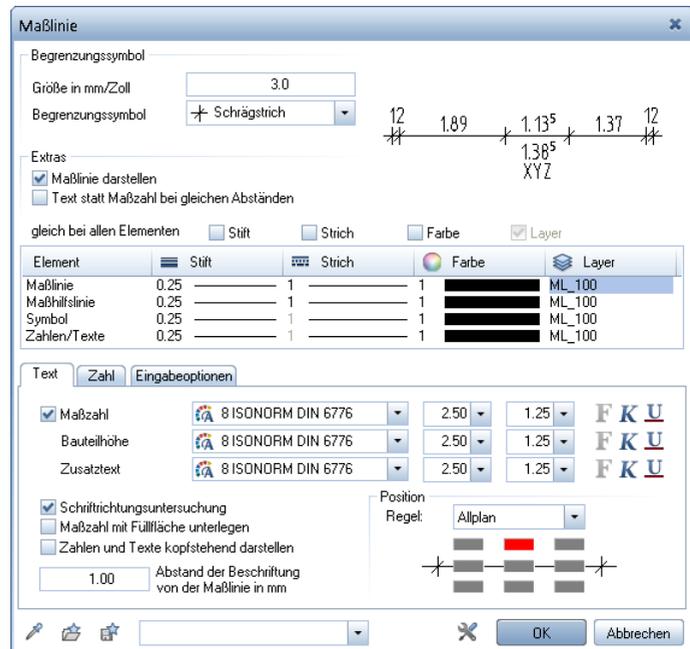
Mittelpunkt bemaßen - horizontal und vertikal

- 1 Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  **Maßlinie** (Modulgruppe Allgemeine Module).

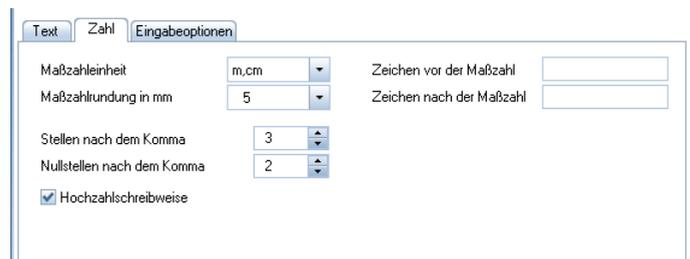


- 2 Klicken Sie in der Palette Funktionen, Bereich Erzeugen auf  **Maßlinie**.
- 3 Klicken Sie auf  **Eigenschaften**, und treffen Sie folgende Einstellungen:

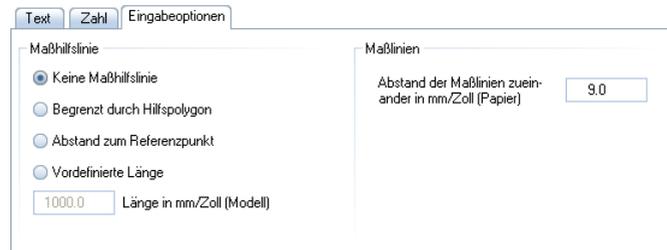
- Wählen Sie den Layer **ML_100**.
- Wählen Sie den Nemetschek Schriftsatz **8 ISONORM DIN 6776 (Registerkarte Text)**.
- Im Bereich **Position** wählen Sie die Regel **Allplan** und platzieren die Maßzahl oberhalb der Maßlinie mittig.



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



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

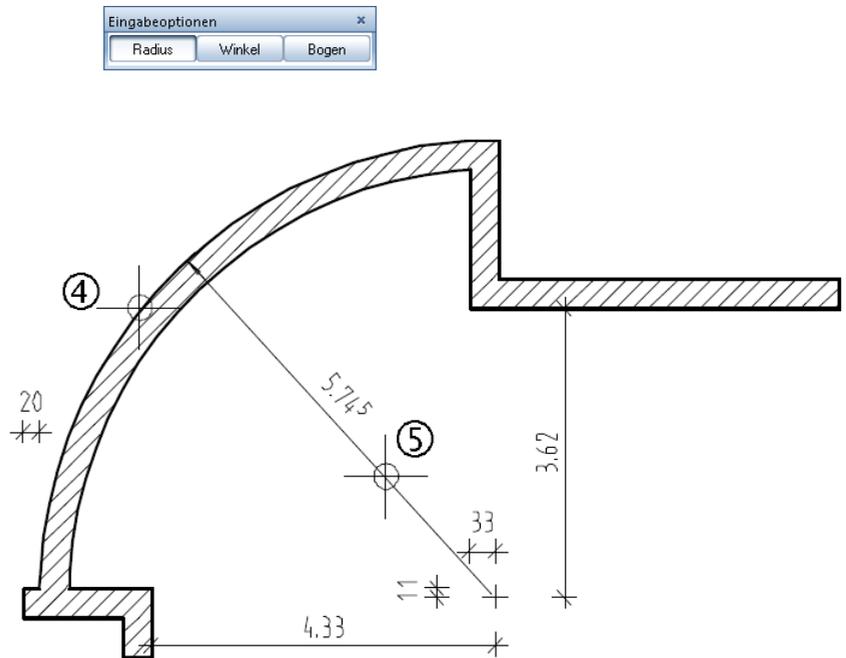


- Stellen Sie die weiteren Parameter analog zu den Abbildungen ein.
- 4 Bestätigen Sie die Einstellungen mit OK, und bemaßen Sie den Mittelpunkt mit  horizontal und mit  vertikal (Bereich Erzeugen) (siehe Abbildung am Ende des folgenden Abschnitts "Mittelpunkt bemaßen - Radius").

Mittelpunkt bemaßen - Radius

- 1 Klicken Sie auf  **Kurvenbemaßung** (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen), um die Kreiswand zu bemaßen.
- 2 Wählen Sie den Layer ML_100 (Symbolleiste Format).
- 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).

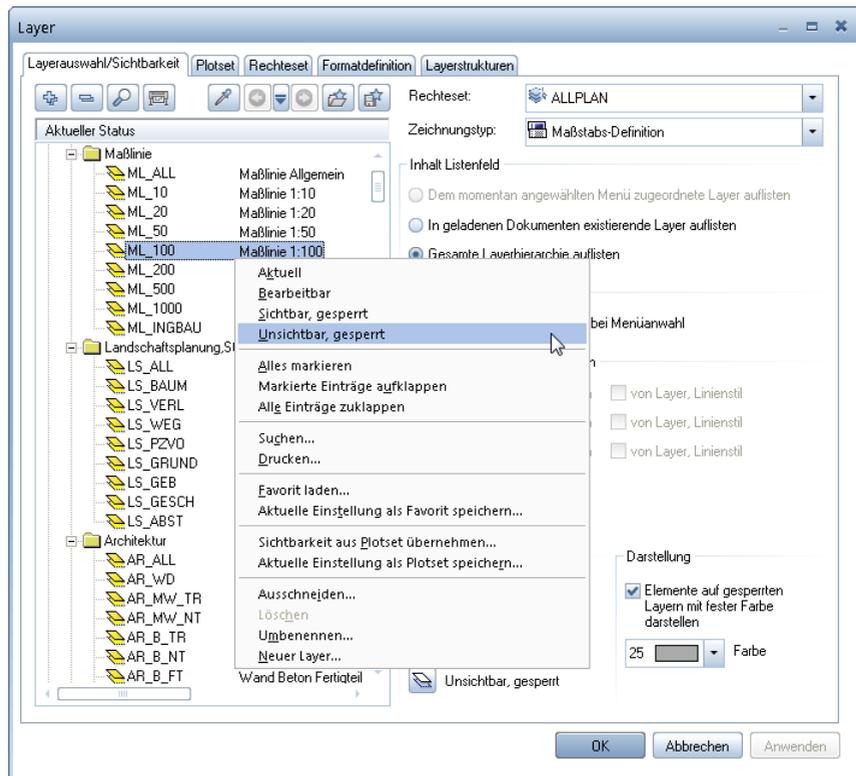
Sichtbare und unsichtbare Layer

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

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

Layer unsichtbar schalten

- 1 Klicken Sie im Menü **Format** auf  **Layer auswählen, einstellen**.
- 2 Wählen Sie die Option **Gesamte Layerhierarchie auflisten**.
- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Layer **ML_100 Maßlinie 1:100** und wählen Sie **Unsichtbar, gesperrt**.



- 4 Bestätigen Sie mit **OK**.

Auf gleiche Art schalten Sie die Layer auch wieder sichtbar.

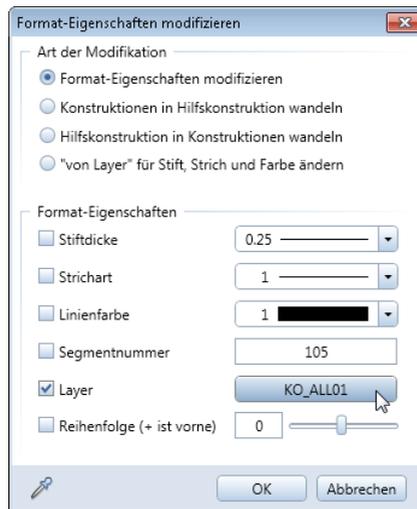
Der **aktuelle** Layer (siehe Anzeige in der Symbolleiste **Format**) kann nicht unsichtbar geschaltet werden!
Wählen Sie ggf. zuerst einen anderen Layer, z.B. STANDARD.

Was tun, wenn Elemente nicht mehr zu sehen sind?

- Klicken Sie auf  Layer auswählen, einstellen (Menü **Format**) und schalten Sie im Dialogfeld alle Layer sichtbar.
- Falls die Elemente noch nicht sichtbar sind, könnte ein Rechteset eingestellt sein, das nicht die entsprechenden Rechte hat. Wählen Sie dann im Dialogfeld **Layer - Registerkarte Layerauswahl/Sichtbarkeit** - Listenfeld **Rechteset** ein Rechteset, das alle Rechte hat oder wenden Sie sich an Ihren Systemadministrator, der Sie einem Rechteset zuweisen kann.

Welcher Layer ist dem Element zugewiesen?

- Beim Anfahren eines Elements mit dem Cursor 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 mit  **Layer auswählen, einstellen** (Menü **Format**) einzeln sichtbar schalten.
- Um den Layer eines einzelnen Elements zu ermitteln und ggf. zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Element und wählen Sie **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** (Symbolleiste **Bearbeiten**) geändert werden. Hier werden auch die Layer von verketteten Elementen mit modifiziert:

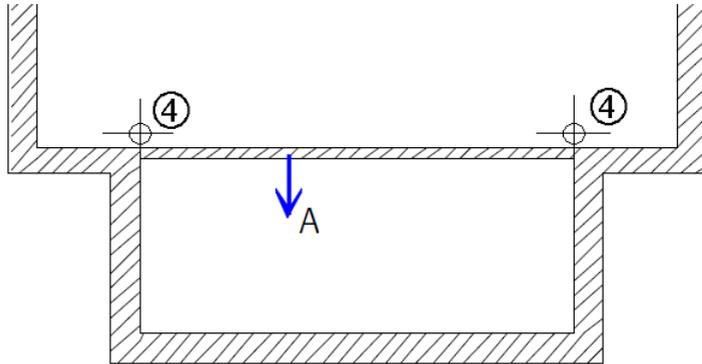


Innenwände

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

Innenwände erstellen

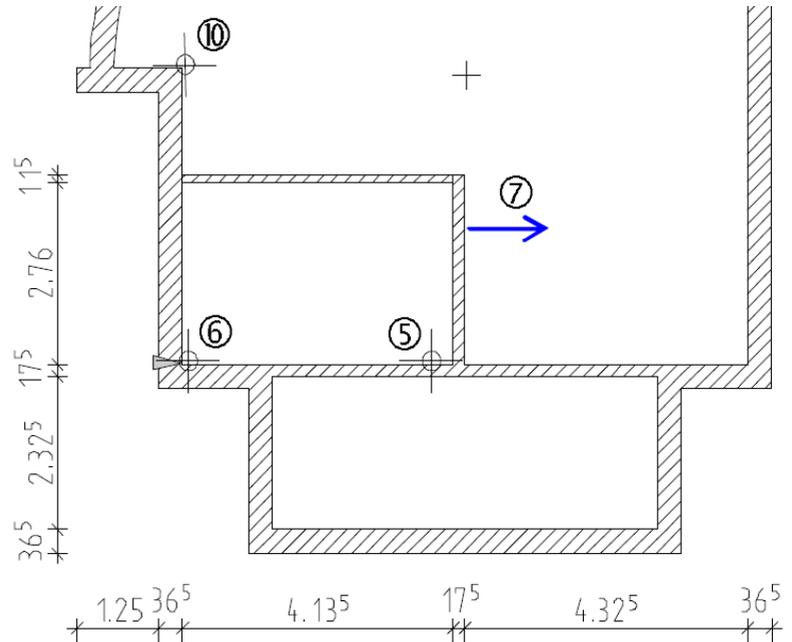
- ☞ Das Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** ist aktiv.
- 1 Doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Außenwand.
Auf diese Weise haben Sie die Funktion  **Wand** aktiviert und gleichzeitig die Eigenschaften übernommen. Sie müssen also z.B. nicht mehr die Ebenenanbindung (Höhe) neu 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.

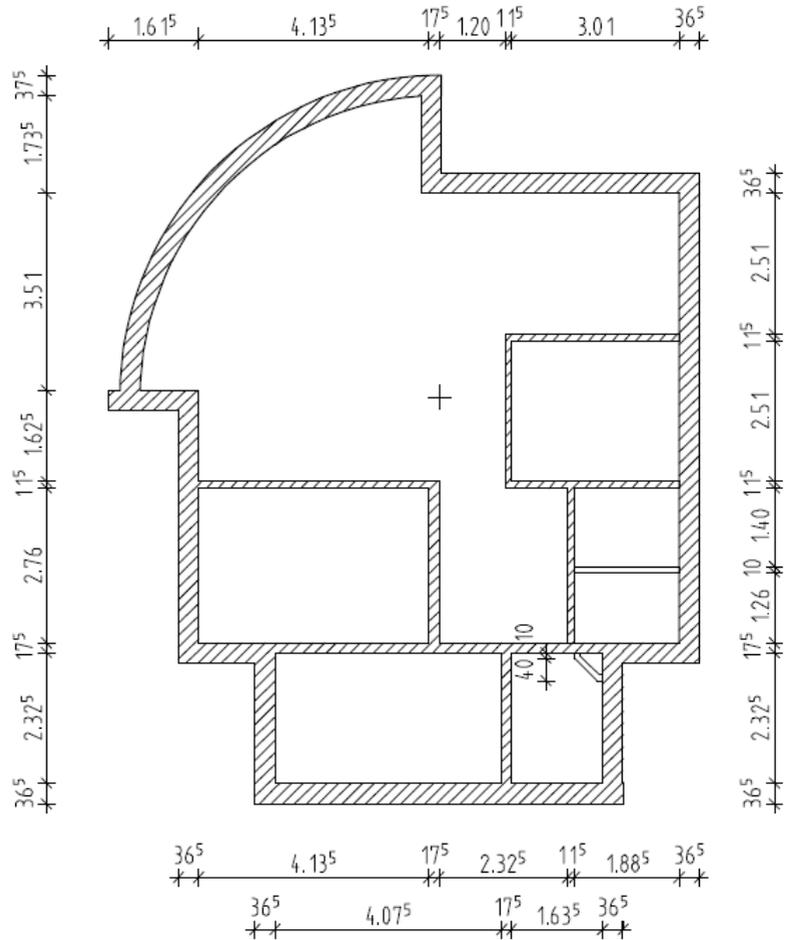
9 Klicken Sie in der Dialogzeile auf  Eingabe im rechten Winkel.

Falls noch eine Eingabe in Y-Richtung erwartet wird, dann geben Sie in der Dialogzeile für dY einfach 0 ein.

10 Klicken Sie die Wanddecke (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.



Tipp: Alternativ zum Beenden mit ESC können Sie mit der rechten Maustaste in eine Symbolleiste klicken.

12 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

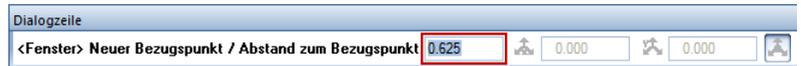
Bezugspunkt bei der Eingabe von Architekturelementen

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  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.

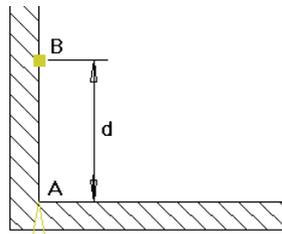


Abb.: Eingabe von Architekturelementen mit Hilfe von Bezugspunkten

- 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 "Projektion und Fenstertechnik (siehe "Exkurs: Projektion und Fenstertechnik" auf Seite 67)" oder zum Abschnitt "Achsraster (siehe Seite 75)".

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

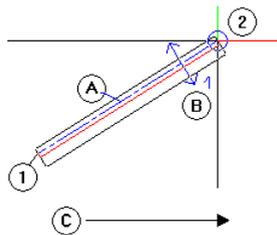
- Die Eingabe von Material, Dicke, Gewerk, Format-Eigenschaften und Darstellung (Schraffur, Muster, Füllfläche) erfolgt für jede Schicht extra. In den Registerkarten **Parameter**, **Attribute**, **Formateigenschaften** und **Flächendarstellung** finden Sie je eine Zeile pro Schicht.
- Auch die **Höhe** 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):



Anfangspunkt des Bauteils

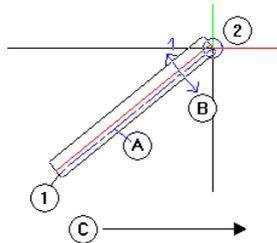
2 Endpunkt des Bauteils

A Bauteilachse

B Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse
nicht mittig, erste Schicht rechts

C Eingaberichtung

Nach Klick auf  Wand um die Achse drehen:



Anfangspunkt des Bauteils

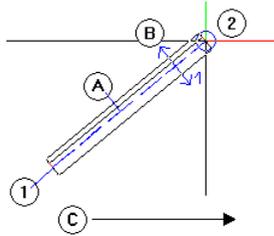
2 Endpunkt des Bauteils

A Bauteilachse

B Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse
nicht mittig, erste Schicht links

C Eingaberichtung

- Mehrschalige Wand, Bauteilachse mittig im Bauteil:



Anfangspunkt des Bauteils

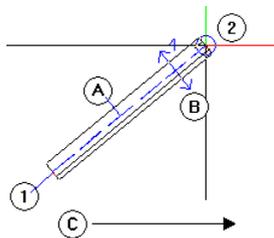
2 Endpunkt des Bauteils

A Bauteilachse

B Ausdehnung beidseitig der Bauteilachse
hier erste Schicht rechts

C Eingaberichtung

Nach Klick auf  Wand um die Achse drehen:



Anfangspunkt des Bauteils

2 Endpunkt des Bauteils

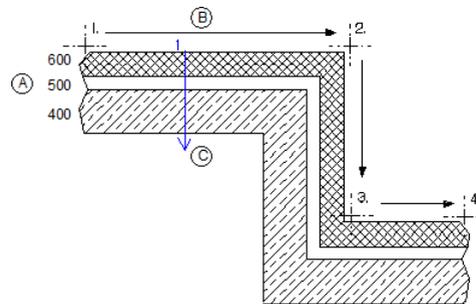
A Bauteilachse

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

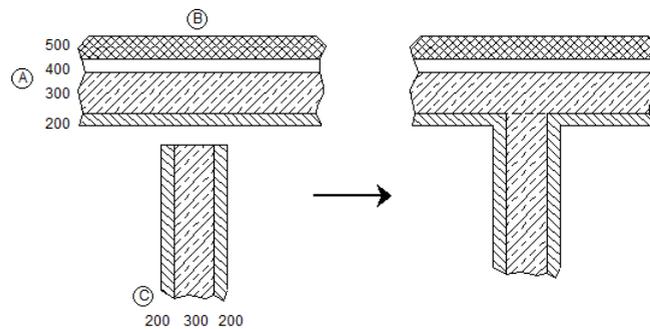
Prioritäten bei T-Anschlüssen mehrschaliger Wände

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.

Parameter, Attribute									
Formatseigenschaften									
Flächendarstellung									
Gesamt									
gleich in allen Schichten: <input checked="" type="checkbox"/> Höhe <input type="checkbox"/> Gewerk <input type="checkbox"/> Priorität <input type="checkbox"/> Abrechnungsart <input checked="" type="checkbox"/> Wechselwirkung <input checked="" type="checkbox"/> Autoanschluss									
Nummer	Dicke	Höhe		Material/Qualitäten	Gewerk	Priorität	Abrech/Art	Wechselwirkung	Auto...
1	0.1750	2.5000	↕	HLZ	Mauerarbeiten	300	m3	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>
2	0.1000	2.5000	↕	Dämmung	Trockenba...	300	m3	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>
3	0.1250	2.5000	↕	GK	Trockenba...	300	m3	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>

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.

Höhe

Oberkante

↑ ▾ ↕ ↶ ↷ ↸

↕ Abstand

⏏ ⏏ ⏏ ⏏

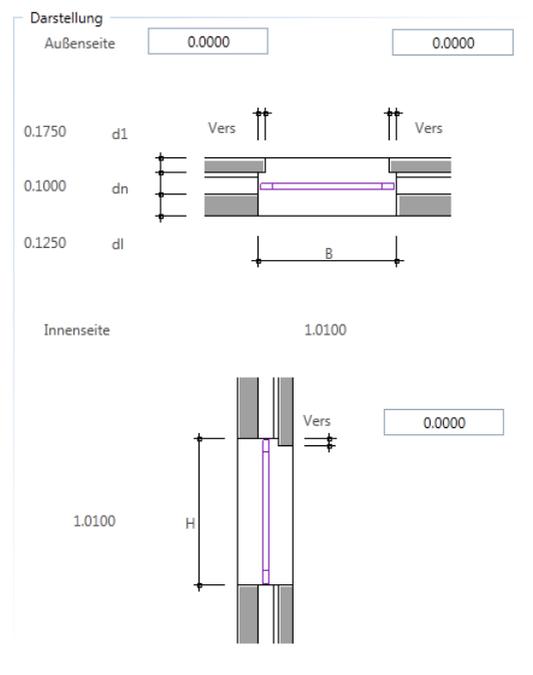
Fenster- und Türöffnungen in mehrschaligen Wänden

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:

Wand

Aufbau, Anzahl Schichten: 1 2 3 4 5

Änderungsmodus:
 Wand ausgehend von der Achse neu erzeugen
 Achse innerhalb der Wand neu positionieren

Achse

Schicht Nr.	Dicke	Position
1	0,2400	
2	0,1000	
3	0,0500	
Gesamtdicke: 0,3900		

Höhe Schicht 1: 2.5500 Höhe...

Parameter, Attribute | Formateigenschaften | Flächendarstellung | Gesamt

gleich in allen Schichten: Höhe Gewerk Priorität Abrechnungsart Wechselwirkung Autoanschluss

Nummer	Dicke	Höhe	Material/Qualitäten	Gewerk	Priorität	AbrechArt	Wechselwirkung	Auto...
1	0,2400	2,5500	B25	Mauerarbeiten	300	m3	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>
2	0,1000	2,5500	Dämmung	Trockenba...	300	m3	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>
3	0,0500	2,5500	GK	Trockenba...	300	m	dynamisch	<input checked="" type="checkbox"/>

gleich in allen Schichten: Stift Strich Farbe Layer

Nummer	Stift	Strich	Farbe	Layer	Oberfläche (Animation)
1	0,25	1	1	AR_WD	<input type="checkbox"/> ---
2	0,25	1	1	AR_WD	<input type="checkbox"/> ---
3	0,35	1	1	AR_WD	<input type="checkbox"/> ---

Flächenelement im Grundriss darstellen

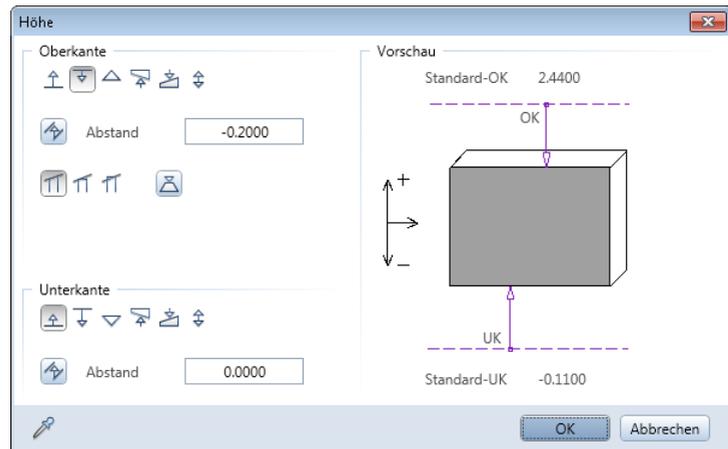
Nummer	Schraffur	Muster	Füllfläche	Pixelfläche	Stiftfläche
1	<input checked="" type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input checked="" type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input checked="" type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Katalogzuordnung: katg1 Gesamtwand: Attribute... Einstellungen Bauteilachse: X

Reduzieren << OK Abbrechen

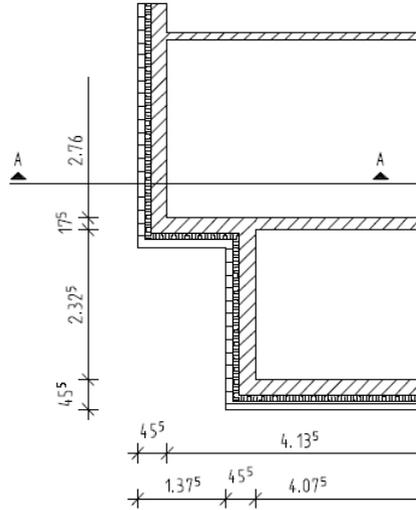
Höhendefinition für Schicht 1:

-  OK-Bezug zur oberen Ebene, Abstand: -0,2
-  UK-Bezug zur unteren Ebene, Abstand: 0

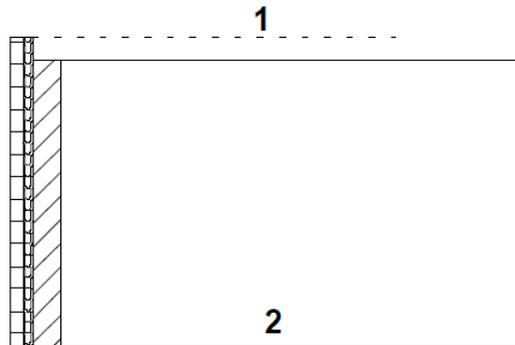


Höhendefinition für Schicht 2 und 3:

-  OK-Bezug zur oberen Ebene, Abstand: 0
-  UK-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 75)".

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 im jeweiligen Fensterrahmen.



Überblick über die Bildschirmfunktionen in der Fenster-Symboleiste

In Allplan können Sie jeden Ausschnitt aus der Konstruktion so genau zoomen, wie Sie möchten. Die Symbole im Fensterrahmen ermöglichen eine freie Navigation auf dem Bildschirm. Diese Funktionen sind sogenannte 'transparente' Funktionen, d.h. Sie können Sie benutzen, während eine andere Funktion (z.B. Linie) aktiv bleibt.

Wenn Sie mit mehreren Grafikfenstern arbeiten, hat jedes Grafikfenster diese Symbole im Fensterrahmen.

Symbol	Funktion	Verwendung
	Ganzes Bild darstellen	<p>Mit  Ganzes Bild darstellen stellen Sie den Bildschirmmaßstab so ein, dass alle Elemente der sichtbaren Dokumente vollständig sichtbar sind.</p> <p>Falls aber mit  Bildausschnitt speichern, laden ein Bildschirmausschnitt geladen ist, wird nur dieser Bildschirmausschnitt dargestellt.</p> <p>Mit ESC können Sie den Bildaufbau abbrechen.</p> <p>Tipp: Sie können auch mit der mittleren Maustaste doppelklicken.</p>
	Bildausschnitt festlegen	<p>Mit  Bildausschnitt festlegen zoomt einen Ausschnitt aus der Zeichenfläche, indem Sie mit gedrückter linker Maustaste ein Fenster aufziehen.</p> <p>Hinweis: Bei mehreren geöffneten Fenstern wird der Ausschnitt in dem Fenster dargestellt, in dem Sie auf die Schaltfläche geklickt haben. Sie können aber den Ausschnitt in jedem anderen Fenster wählen. Voraussetzung ist, dass keine perspektivische Darstellung gewählt ist und in beiden Fenstern die gleiche Projektion dargestellt wird.</p> <p>Tipp: Sie können den Bildausschnitt auch mit der rechten Maustaste festlegen, ohne die Funktion  Bildausschnitt festlegen aufzurufen.</p>
	Bild verschieben	<p>Mit  Bild verschieben verschiebt die Ansicht im aktuellen Fenster um eine bestimmte Strecke. Sie geben die Strecke mit gedrückter linker Maustaste ein. Sie können die Ansicht im aktuellen Fenster aber auch mit gedrückter mittlerer Maustaste bzw. mit den Cursortasten verschieben.</p>
	Bild neu aufbauen	<p>Mit  Bild neu aufbauen baut die Anzeige des aktuellen Bildschirmausschnitts neu auf. Mit ESC können Sie den Bildaufbau abbrechen.</p>
	Bild verkleinern	<p>Mit  Bild verkleinern verkleinert schrittweise den Bildschirmausschnitt (der Bildschirmmaßstab wird verdoppelt).</p>
	Bild vergrößern	<p>Mit  Bild vergrößern vergrößert schrittweise den Bildschirmausschnitt (der Bildschirmmaßstab wird halbiert).</p>



Flyout Standardprojektionen

Hier wählen Sie die Grundrissdarstellung oder eine der Standardprojektionen.



Freie Projektion



Freie Projektion ruft das Dialogfeld **Freie Projektion** auf, in dem Sie Projektionen einstellen können.

Weitere Informationen erhalten Sie in der Online-Hilfe bei Freie Projektion.



Bewegungsmodus

Im **Konstruktionsfenster**: Stellt eine perspektivische Darstellung ein. Der Cursor verhält sich beim Ziehen wie im Animationsfenster (Kugel-, Kameramodus).

Im **Animationsfenster**: Wenn ausgeschaltet, kann in Animationsfenstern gezeichnet werden wie in Isometriefenstern.



Vorheriger Bildausschnitt



Vorheriger Bildausschnitt stellt die zuvor eingestellte Ansicht wieder her.



Nachfolgender Bildausschnitt



Nachfolgender Bildausschnitt ruft die nachfolgende Ansicht auf.

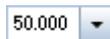


Bildausschnitt speichern, laden



Bildausschnitt speichern, laden speichert den aktuell eingestellten Bildschirmausschnitt unter einem Namen oder lädt einen gespeicherten Bildschirmausschnitt. Auf diese Weise können mehrere oft benutzte Bildausschnitte eingestellt werden.

Hinweis: Solange das Symbol  aktiviert (eingedrückt) ist, wird beim Klicken auf  **Ganzes Bild darstellen** nicht die gesamte Konstruktion, sondern nur der gespeicherte Ausschnitt angezeigt. Um das Symbol wieder zu deaktivieren, klicken Sie es erneut an.



Bildschirmmaßstab

Stellt den Bildschirmmaßstab ein. Sie können entweder aus mehreren Standardwerten wählen oder einen freien Wert eingeben. Um einen freien Wert einzugeben, tragen Sie den Wert direkt in das Eingabefeld ein und bestätigen mit der EINGABETASTE.



Fenster immer im Vordergrund



Fenster immer im Vordergrund stellt das Fenster immer im Vordergrund, d.h. vor den anderen Fenstern dar. Die Funktion steht nicht zur Verfügung, wenn das Fenster maximiert ist.



Schnittdarstellung



Schnittdarstellung zeigt einen Architekturschnitt an, den Sie mit  **Schnittführung** definiert haben. Sie können die Schnittführung durch Anklicken oder durch Eingabe der Schnittbezeichnung identifizieren.



Fensterinhalt in Zwischenablage



Fensterinhalt in Zwischenablage kopiert den aktuellen Bildschirminhalt in die Zwischenablage. Von dort können Sie ihn mit  **Einfügen** oder mit **Inhalte einfügen** in Allplan (als Pixelbild) oder in andere Anwendungsprogramme einfügen.

In der Planbearbeitung stehen Ihnen zusätzlich folgende Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie zwischen der Entwurfs-Ansicht und einer Vorschau auf den zu plottenden Plan wechseln können.

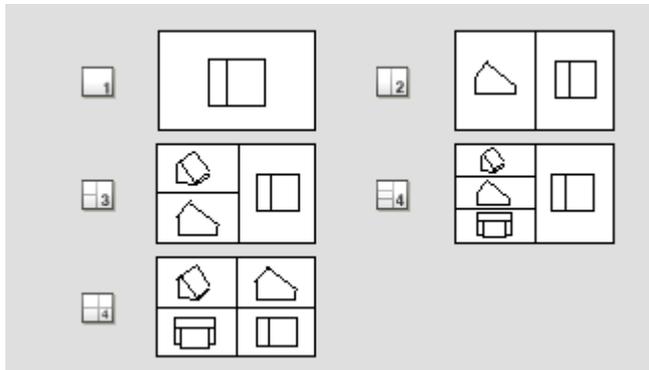
 **Entwurfs-Ansicht** Mit  **Entwurfs-Ansicht** werden Ihnen die Elemente des Planes so dargestellt, wie Sie diese erzeugt haben. Eine ggf. vorgenommene Überdefinition von Stift, Strich und/oder Farbe wird berücksichtigt. Mit den Optionen der  **Bildschirmdarstellung** können Sie Art und Umfang der Darstellung beeinflussen. Einstellungen der Funktion  **Pläne plotten** werden nicht berücksichtigt.

 **Farbplot-Vorschau**
bzw.
 **Graustufenplot-Vorschau** Mit der jeweiligen Vorschau wird Ihnen der Plan so dargestellt, wie sich dieser bei Ausgabe auf einen Farbplotter bzw. einen monochromen Plotter ergibt. Für die Darstellung werden die in der Funktion  **Pläne plotten** aktivierten zu **plottenden Elemente/Einstellungen** sowie die Parameter auf der linken Seite der Registerkarte **Einstellungen** berücksichtigt. In der  **Bildschirmdarstellung** stehen Ihnen nur noch einige wenige Optionen zur Verfügung.

Hinweis: Um auch in der Vorschau ein bedienerfreundliches Arbeiten zu ermöglichen, werden auch außerhalb der Seite liegende Elemente, die Ränder der Seite sowie, sofern aktiviert, der Druckbereich des Ausgabegerätes dargestellt, obwohl diese im endgültigen Plot nicht vorhanden sind. Ebenfalls zur besseren Bedienbarkeit wird auch in der Vorschau die Aktivierungs- und Markierungsfarbe verwendet.

Mit Allplan können am Bildschirm mehrere Projektionen gleichzeitig dargestellt und bearbeitet werden. Jedes Fenster zeigt einen beliebigen Bildausschnitt, das ganze Bild oder eine isometrische Projektion. Sie können aus den fünf Varianten der automatischen Fensteraufteilung wählen und diese individuell verändern.

Wählen Sie die Art der Bildschirmdarstellung im Menü Fenster.



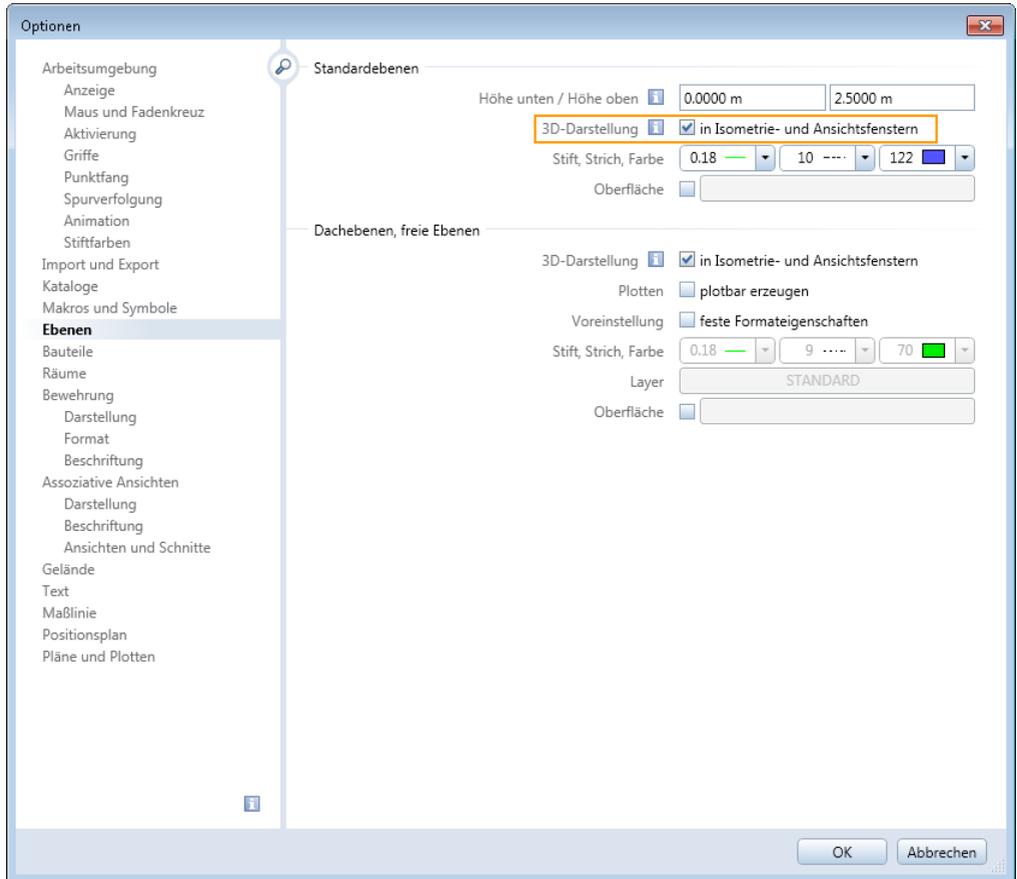
In jedem Fenster befinden sich in der unteren Rahmenleiste Symbole, die eine freie Navigation auf dem Bildschirm ermöglichen. Diese Funktionen sind sogenannte 'transparente' Funktionen, d.h. Sie können Sie benutzen, während eine andere Funktion (z.B. Linie) aktiv bleibt.

Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht

Die folgende Aufgabe verdeutlicht die Fenstertechnik.

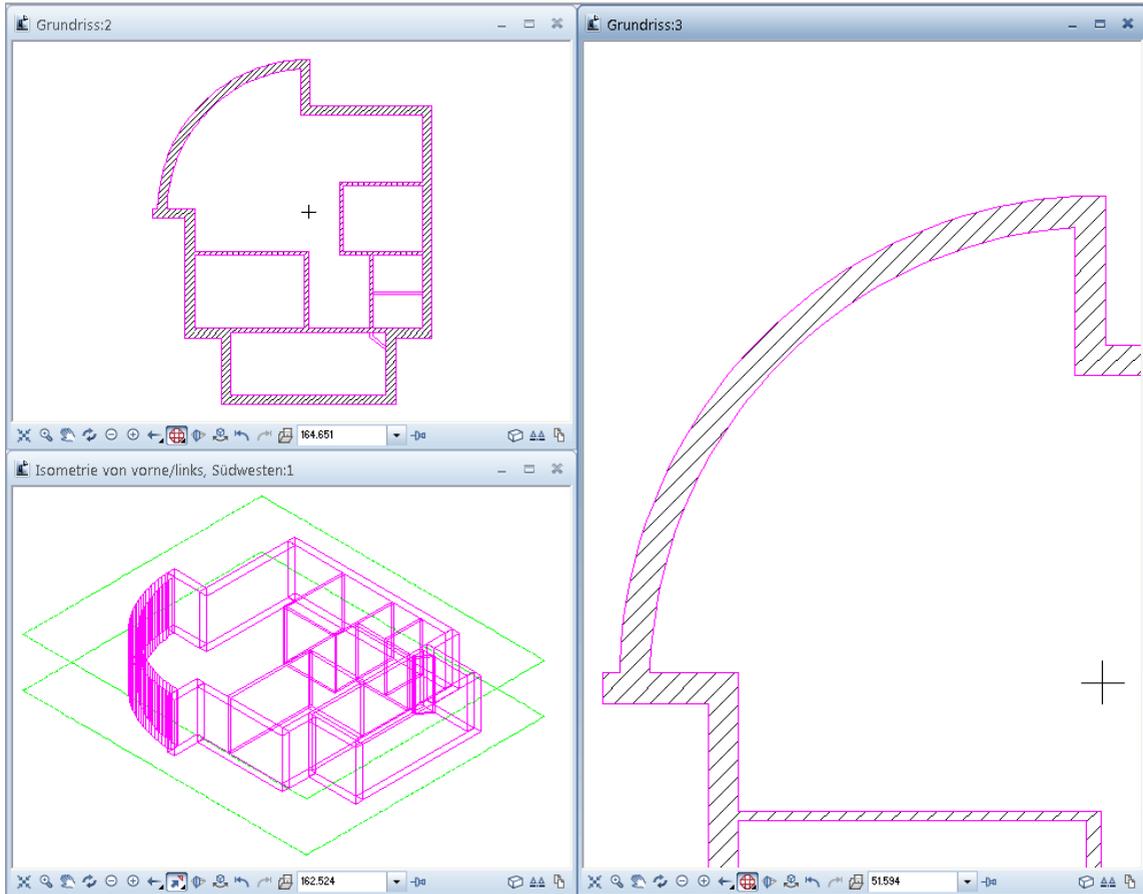
Fenstertechnik: Detail und Gesamtansicht

- 1 Klicken Sie im Menü **Fenster** auf  **3 Fenster**.
- 2 Klicken Sie im Fenster links oben auf  **Grundrissdarstellung**.
- 3 Klicken Sie im Fenster links unten 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 (Bereich Ändern im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile).
- 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 im Menü Fenster 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

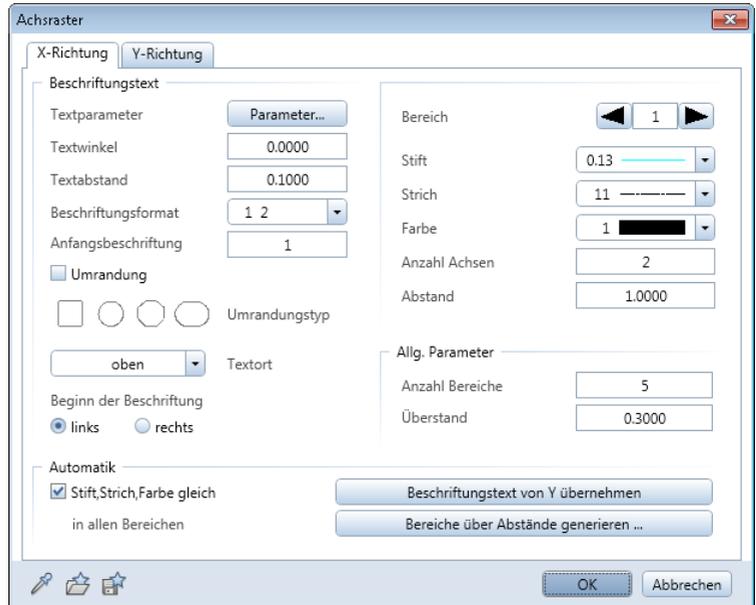
- Aktivieren Sie Teilbild 1 Raster und legen Sie Teilbild 100 EG Modell passiv in den Hintergrund.

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

- Aktivieren Sie in der Palette Funktionen die Modulgruppe Allgemeine Module und hier das Modul  Erweiterte Konstruktion.

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 Klicken Sie auf  Achsraster (Bereich Erzeugen).
- 2 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.



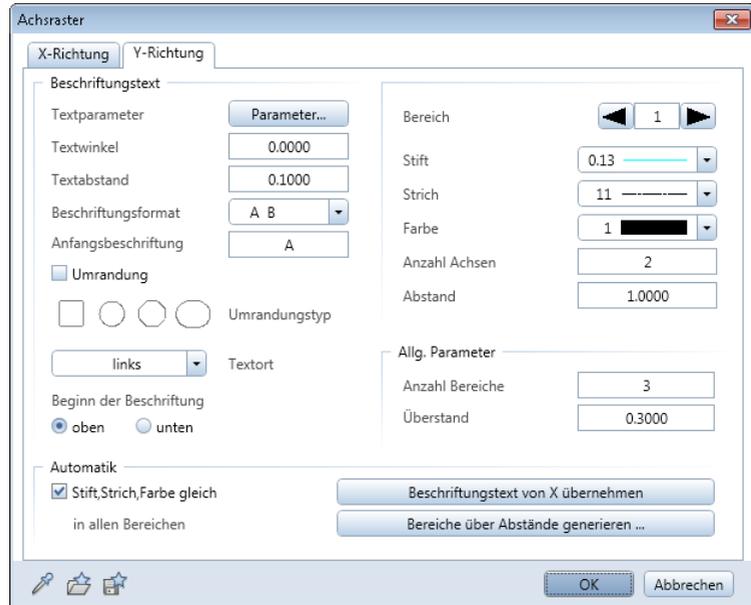
Damit werden fünf Bereiche erzeugt, für die Sie im Folgenden unterschiedliche Achs-Abstände definieren.

Mit dem „Überstand 0,3“ ragt jede Achse um dieses Maß aus dem Raster heraus (s. Abb. am Ende der Aufgabe).

- 3 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

- 4 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**.



- 5 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

- 6 Bestätigen Sie mit **OK**, und stellen Sie im Listenfeld **Layer auswählen, einstellen** (Symbolleiste **Format**) den Layer **KO_RAST** ein.
- 7 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**.
- 8 *Absetzpunkt definieren*
Setzen Sie das Raster ungefähr links oben am Grundriss ab.

9 *Ausgangspunkt, Bezugsgerade / Drehwinkel*

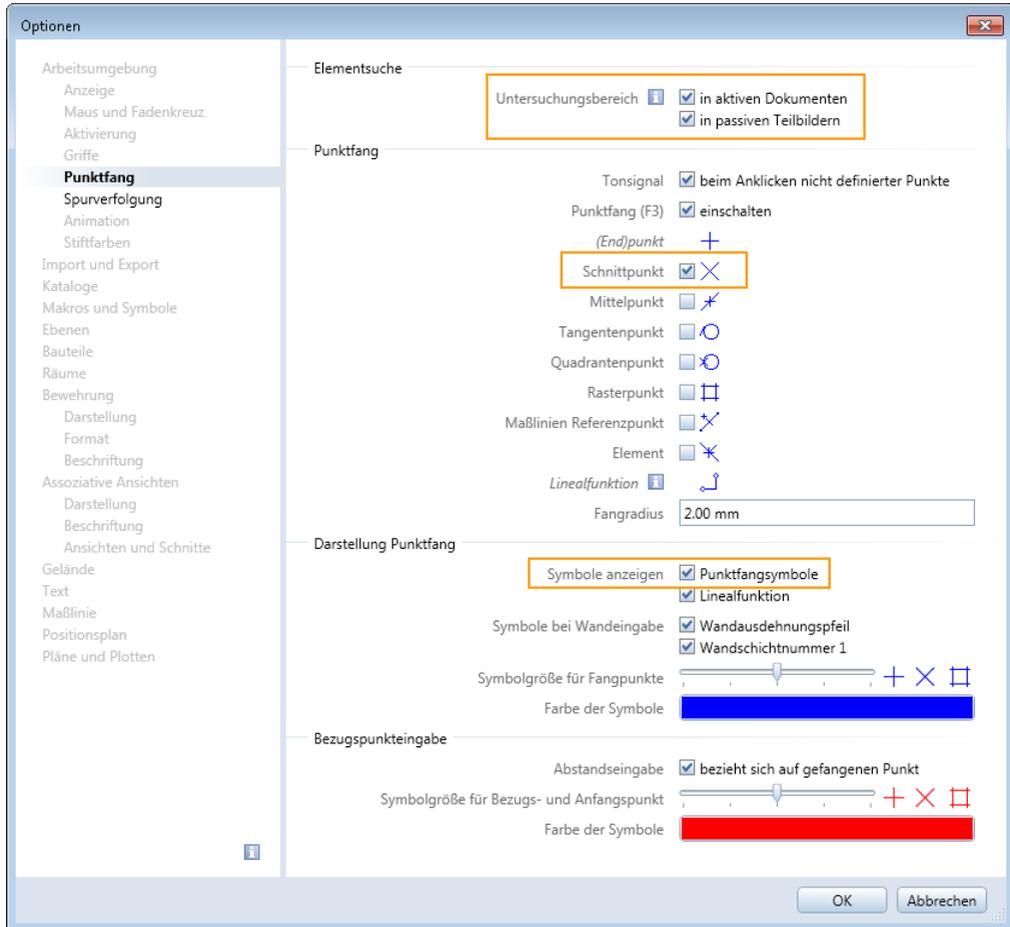
Bestätigen Sie den vorgeschlagenen Wert 0,00 mit der EINGABE-TASTE (oder geben Sie den Wert ein).

10 Klicken Sie auf  **Verschieben** (Symbolleiste **Bearbeiten**) und aktivieren Sie das Raster an einem beliebigen Punkt.

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

11 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.

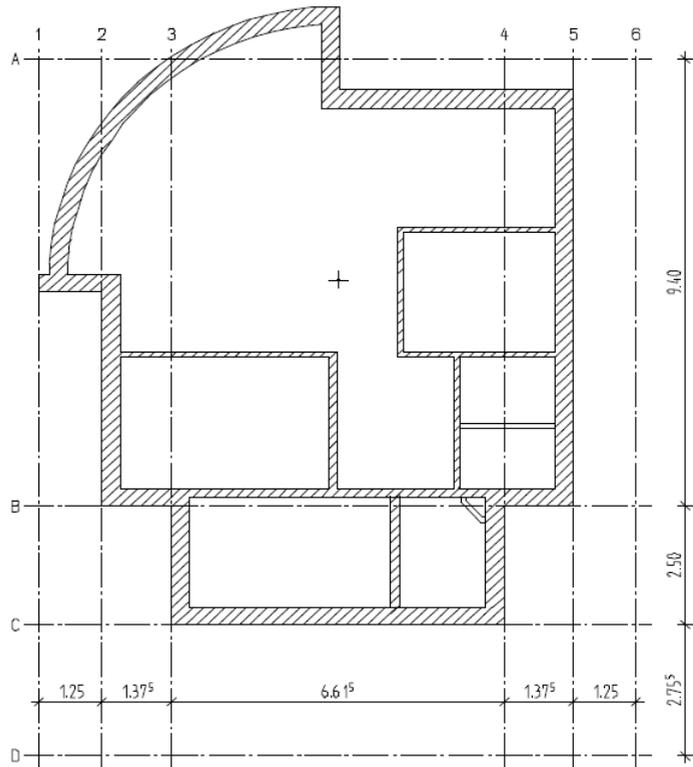


Tipp: Vergrößern Sie sich mit  Bildausschnitt festlegen eine Gebäudeecke.

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

12 Von Punkt / dx ... - Nach Punkt

Klicken Sie das Raster an einem geeigneten Schnittpunkt an und setzen es an einer passenden Gebäudeecke ab.



- 13 Bemaßen Sie das Raster, wie oben angegeben.
Achten Sie darauf, den Layer `ML_100` zu verwenden.
- 14 Die Darstellung der Maßlinien wird für die nächsten Arbeitsschritte nicht benötigt. Blenden Sie diese aus:
Klicken Sie dazu in das Listenfeld **Layer auswählen, einstellen** (Symbolleiste **Format**), wählen Sie **Einstellen...**, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Layer `ML_100 Maßlinie 1:100`, und wählen Sie **Unsichtbar, gesperrt**.

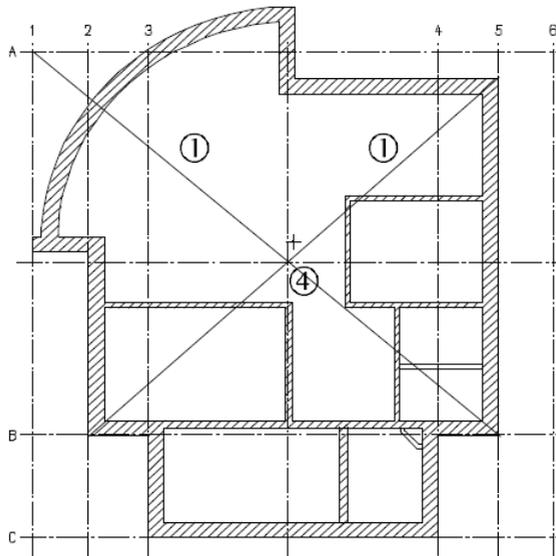
Hinweis: Wenn das Raster einmal doch nicht Ihren Vorstellungen entsprechen sollte, können Sie es mit  **Achsraster modifizieren** (Bereich **Ändern**) jederzeit korrigieren. Die Vorgehensweise ist die gleiche wie bei der Eingabe, nur das Absetzen entfällt.

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** (Symbolleiste Format) ein und zeichnen Sie mit  **Linie** (Palette Funktionen, Modul Konstruktion, Bereich Erzeugen) zwei Diagonalen ein.



- 2 Schalten Sie die **Hilfskonstruktion** wieder aus. Klicken Sie dazu erneut auf  **Hilfskonstruktion** (Symbolleiste Format).
- 3 Klicken Sie auf  **Übernahme** (Symbolleiste Format).



- 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 Symbolleiste **Format** übernommen.
- 5 Zeichnen Sie nun eine horizontale und vertikale Rasterlinie durch den Schnittpunkt der Diagonalen:

Klicken Sie jeweils auf  **Parallele zu Element** (Palette **Funktionen - Modul Konstruktion - Bereich Erzeugen**), wählen eine Rasterlinie und (*Durch Punkt*) klicken den Schnittpunkt an.

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

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.

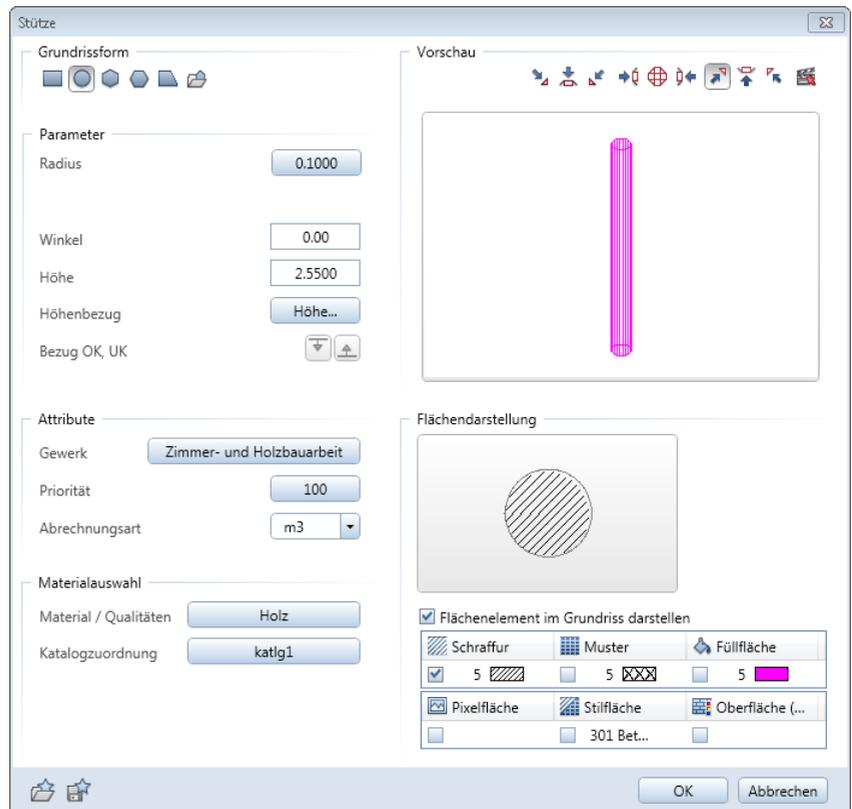
Stützen positionieren

- 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** (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen im Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte): Höhe unten: -0,11; Höhe oben: 2,44 (analog zu Teilbild 100 EG Modell).

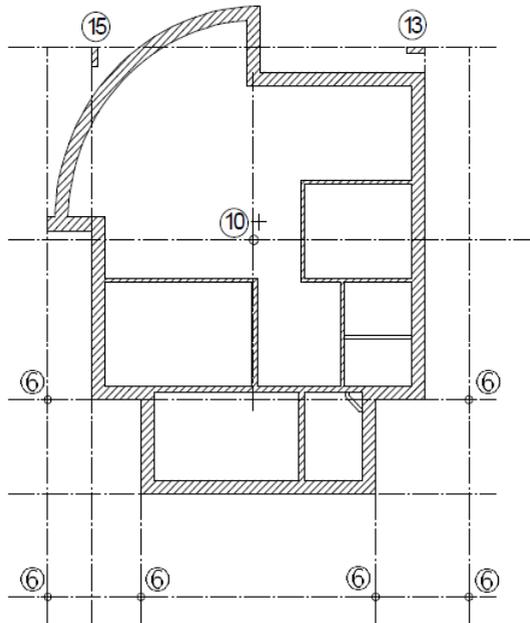


- 1 Klicken Sie auf  **Stütze** (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile). Überprüfen Sie, ob der Layer AR_ST eingestellt ist und aktivieren Sie ihn ggf. im Menü oder in der Symbolleiste Format.
- 2 Klicken Sie in der Symbolleiste Format auf  **Übernahme**, schalten 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: m³
 - Bereich Materialauswahl:
Material / Qualitäten: Holz
- 4 Überprüfen Sie auch die Höhe (analog zu den Wänden):
-  OK-Bezug zur oberen Ebene mit Abstand 0
 -  UK-Bezug zur unteren Ebene mit Abstand 0
- und bestätigen dann die Dialogfelder mit OK.

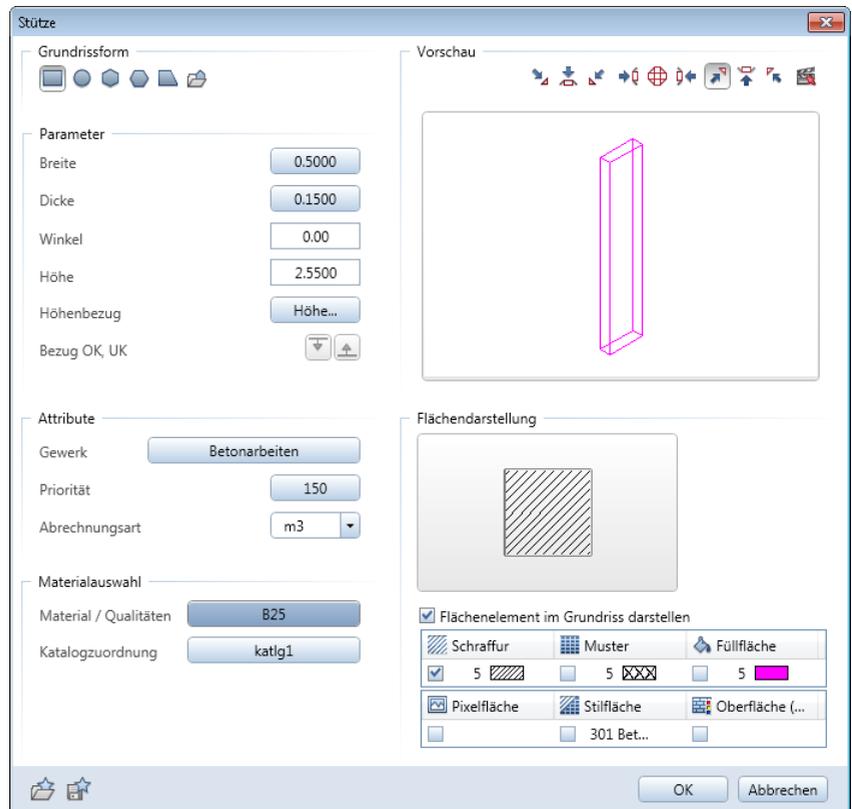


- 5 Stellen Sie in der Symbolleiste Stütze den Transportpunkt auf  Mitte. Der Schnittpunktfang ist noch von den vorigen Übungen eingestellt.
- 6 Setzen Sie sechs Stützen für die Carports auf den Rasterschnittpunkten ab und beenden Sie die Funktion mit ESC.
- 7 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen, 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 (Bereich Erzeugen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, 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.

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 ein **Makro**.

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, Makros werden später eingesetzt. 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 (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile).
- 2 Klicken Sie auf  Layer auswählen, einstellen (Menü Format) und aktivieren den Layer AR_WD.
- 3 Klicken Sie die untere Außenwandlinie etwa in dem Bereich an, in dem sich die Tür befinden soll.

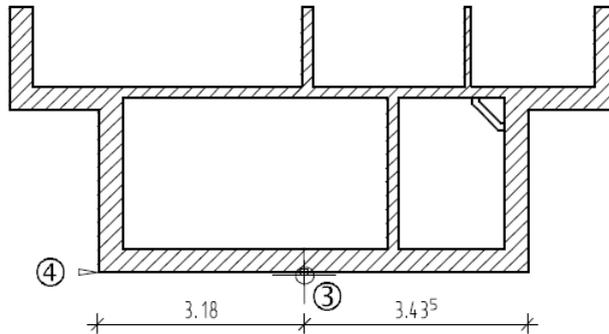
Hinweis: Achten Sie darauf, dass bei der  Abstandseingabe in der Dialogzeile der Wert 0.000 eingegeben ist - nur dann kann über Bezugspunkt und Abstand eingegeben werden. Alternativ dazu können Sie hier auch den gewünschten Abstand eintragen und auf die Wandecke klicken.

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

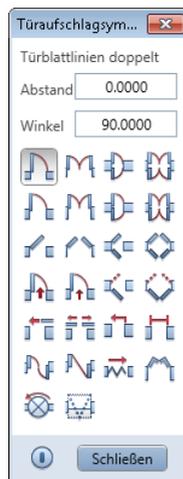


Der Bezugspunkt wird mit Pfeil markiert und der Abstand in der Dialogzeile angezeigt.

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



- 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 Ein-fachflügel.



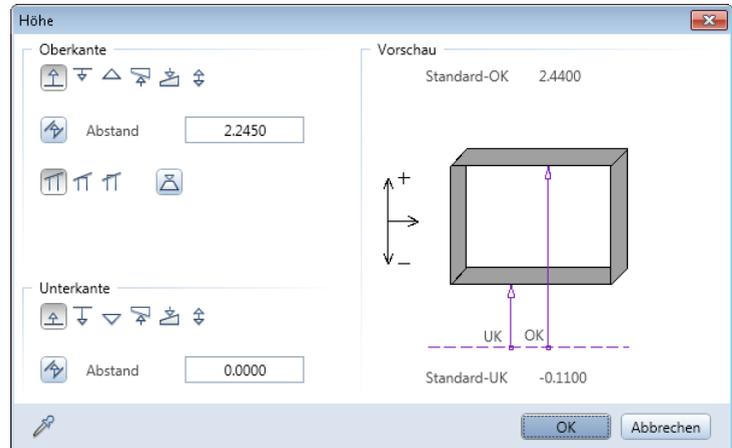
Tipp: Türaufschläge können sehr einfach geändert werden: Aktivieren Sie die Funktion **Tür** und klicken Sie in die Türöffnung. Wählen Sie im Dialogfeld **Türaufschlag** einen neuen Aufschlag aus. Der alte wird automatisch gelöscht.

Achten Sie dabei auf den momentan aktuellen Layer.

9 Klicken Sie auf Höhe.

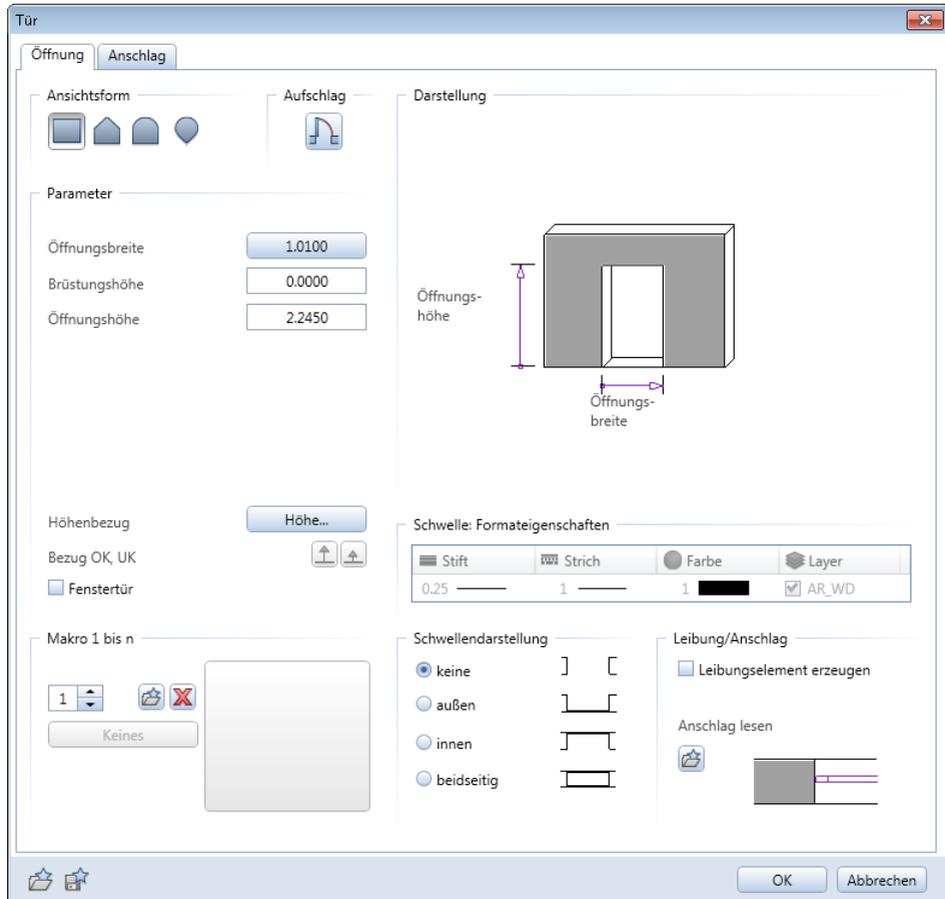
Hier stellen Sie die Ober- und Unterkante der Türöffnung ein.

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: $2,135 \text{ m} + 0,11 \text{ m} = 2,245 \text{ m}$.
- 11 Klicken Sie bei **Unterkante** auf  **Bezug zur unteren Ebene** (Abstand: 0,00) und bestätigen Sie mit **OK**.
- 12 Deaktivieren Sie ggf. die Kontrollkästchen für **Leibungselement erzeugen** und **Makro**.

Das Dialogfeld Tür sollte jetzt wie folgt aussehen:

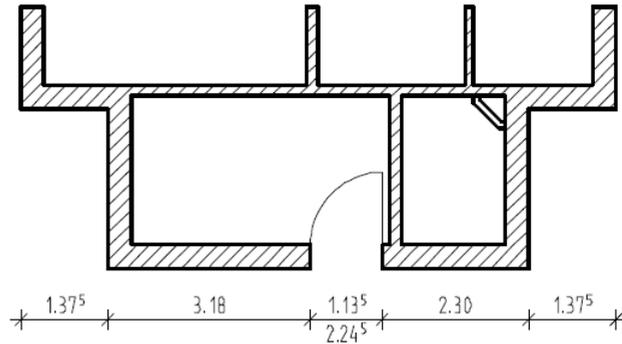


Tipp: Die Öffnungsbreite im Dialogfeld ist ein Vorschlagswert und kann korrigiert werden. So können Sie schnell mehrere Türen gleichen Typs und gleicher Höhe mit unterschiedlicher Breite zeichnen.

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!

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

Tipp: Um den aktuellen Stand in der räumlichen Darstellung zu überprüfen, wählen Sie z.B. eine  Standardisometrie und führen mit  und  eine Verdeckt-Berechnung durch.

Fenster

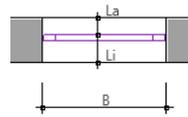
Tipp: Die Leibung kann mit  **Leibung definieren, modifizieren** (Palette **Funktionen**, Bereich **Ändern** im Modul **Spezial: Wände, Öffnungen, Bauteile**) nachträglich geändert werden.

Als Nächstes werden Öffnungen zusammen mit Fenstermakros eingefügt. Beachten Sie dabei die unterschiedlichen Öffnungsbreiten, Brüstungs- und Öffnungshöhen und die Leibung.

Mit Angabe der **Leibung** definieren Sie die Lage des Fenstermakros in der Öffnung. Die genaue Festlegung dieser Maße 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)

Makro

Ein **Makro** ist ein intelligentes Symbol, das sich in eine Öffnung automatisch einpasst. Die grafische Darstellung eines Makros kann maßstabsabhängig sein.

So ist z.B. die Darstellung im Maßstab 1:100 schematisch, während im Maßstab 1:10 eine detaillierte Darstellung erscheint. Makros werden ähnlich wie Symbole gespeichert und können jederzeit auf einem beliebigen Teilbild eingesetzt werden.

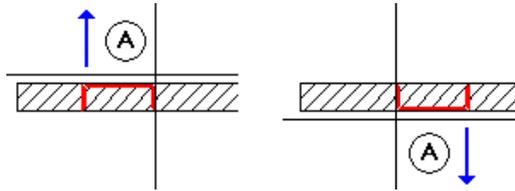
In der folgenden Aufgabe verwenden Sie ein Makro aus der Nemet-schek Bibliothek im Standard-Ordner. Voraussetzung dafür ist allerdings, dass Sie zumindest die Grundsymbole mit installiert haben.

Mit  **Fenstermakro**, **Türmakro** (Makromodellierer) können Sie aber auch selbst Makros definieren und speichern. Eine Beschreibung dazu finden Sie in Lektion 5 „Makros“.

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

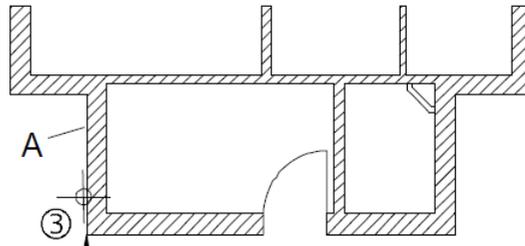
Für eine detailliertere Darstellung der Fenster-Makros wird zwi-
schendurch ein größerer Maßstab eingestellt, damit Sie die Lage der
Flügel bzw. die Öffnungsrichtung besser erkennen können.

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 Be-
zugsmaßstab auf 1:50.
- 2 Klicken Sie auf  **Fenster** (Palette Funktionen, Bereich Erzeu-
gen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile) und aktivie-
ren 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**.

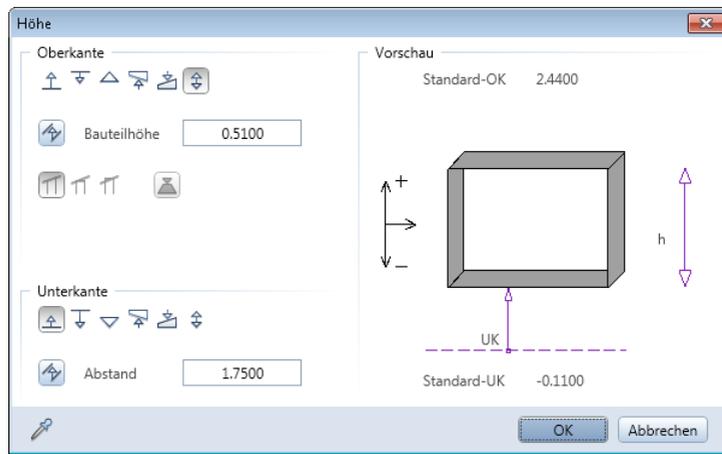
Die Beachtung der Außenwandlinie (A) ist deshalb wichtig, weil
sich später das Fenstermakro daran orientiert.



- 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 **beidsei-
tig**,
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 Klicken Sie

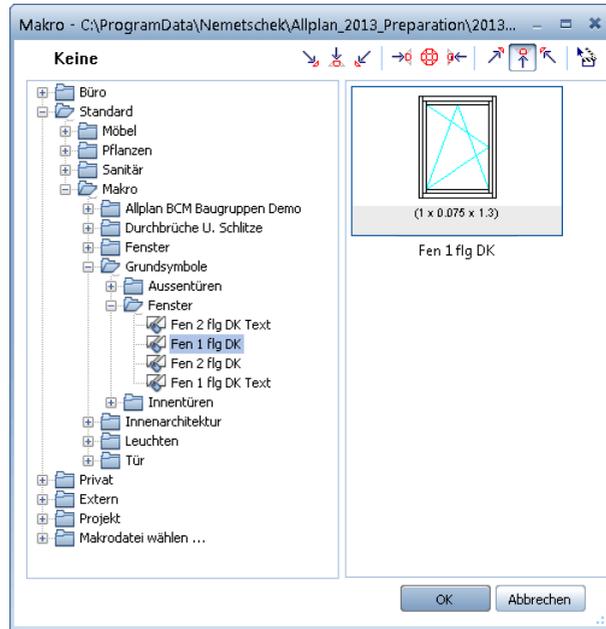
- im Bereich Oberkante auf  Absolute Bauteilhöhe und geben Sie den Wert 0,51 ein (entspricht der Öffnungshöhe).
- im Bereich Unterkante auf  UK-Bezug zur unteren Ebene und geben Sie den Abstand 1,75 ein.



9 Bestätigen Sie mit OK.

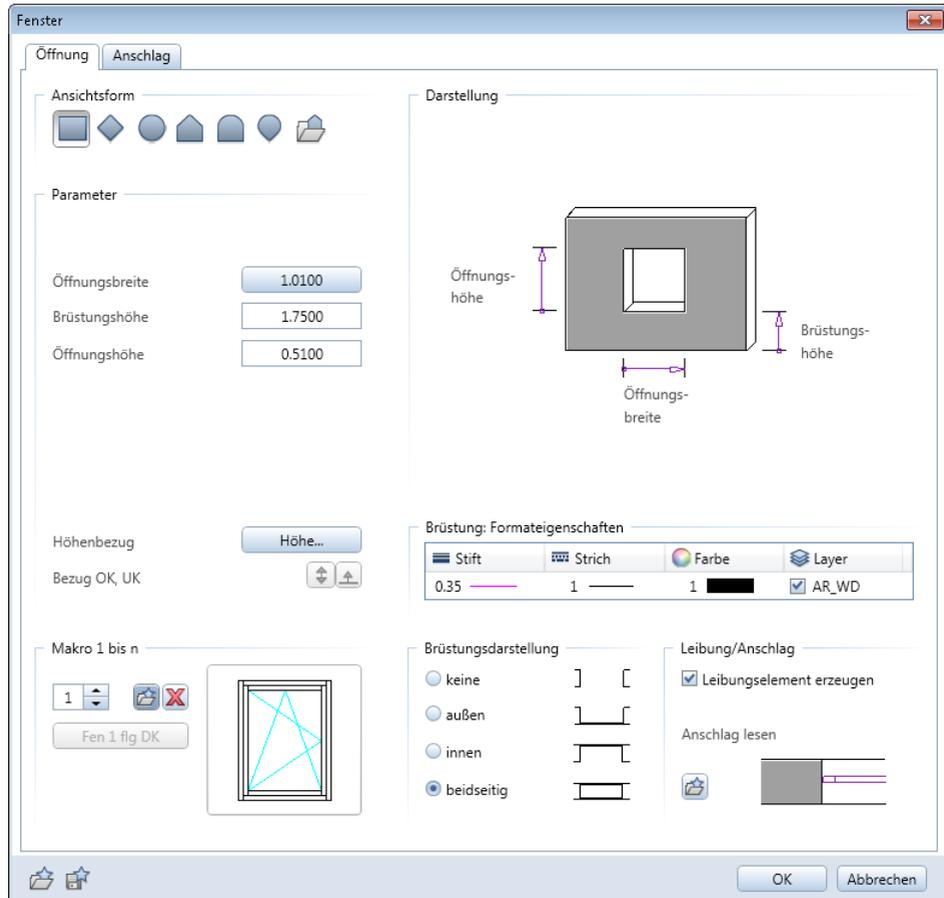
10 Klicken Sie im Bereich Makro 1 bis n auf .

Tipp: Wählen Sie eine der Standard-Projektionen, um die Makros dreidimensional betrachten zu können.



11 Wählen Sie im Ordner Standard unter Makro und Grundsymbole das Fenster mit der Bezeichnung „Fen 1 flg DK“ mit Doppelklick, oder bestätigen Sie die Auswahl mit OK.

Das Dialogfeld Fenster sollte jetzt so aussehen:



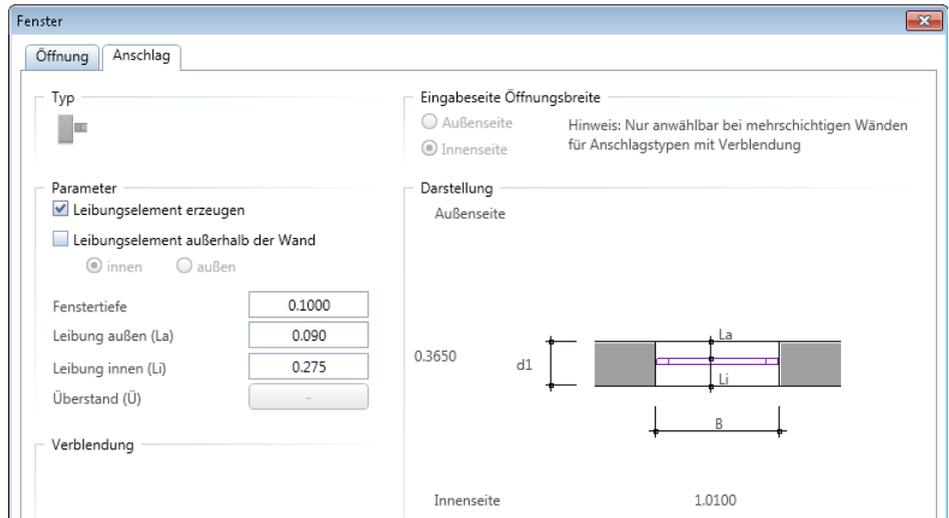
Tipp: Im Dialogfeld **Fenster** wird der Wert **Brüstungshöhe** angezeigt.

Dieser zeigt die relative Höhe der Brüstung zur Ebene oder zu einem Bezugsbauteil an.

12 Wählen Sie die Registerkarte **Anschlag**.

13 Stellen Sie die Leibung ein:

- Fenstertiefe : 0,10
- Leibung außen : 0,09



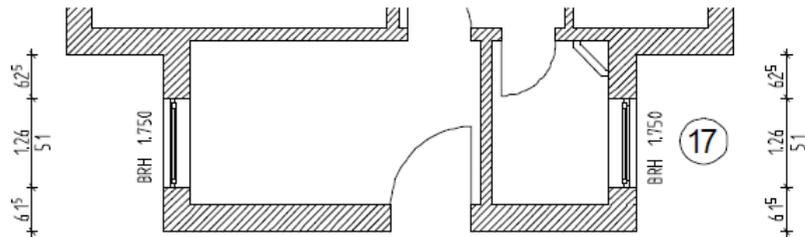
14 Bestätigen Sie mit OK.

15 Geben Sie in der Dialogzeile die Öffnungsweite ein: 1,26.

Tipp: Die verwendeten Fenstermakros enthalten Symbole für die Flügel-Öffnungsrichtungen. Überprüfen Sie ggf. die Lage des Makros in der Ansicht oder Isometrie.

Die Fensteröffnung wird mit Makro eingezeichnet. Wenn Sie die Fensteröffnung mit Bezug zur Außenwandlinie definiert haben, wird das Makro richtig positioniert. Achten Sie besonders darauf, dass der Öffnungsflügel zur Wandinnenseite zeigt. Bei Bedarf können Sie mit  **Bildausschnitt** festlegen die Fensteröffnung vergrößern. Um die Lage des Makros zu ändern, klicken Sie auf eine Ecke der Fensteröffnung.

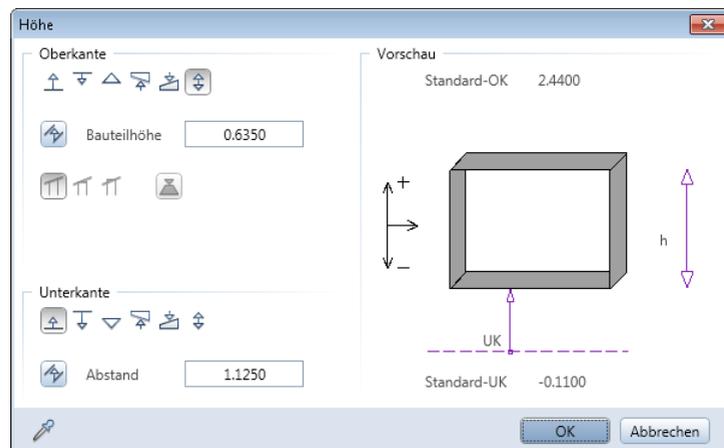
16 Wenn das Makro richtig positioniert ist, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche, um zu bestätigen.



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

18 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):

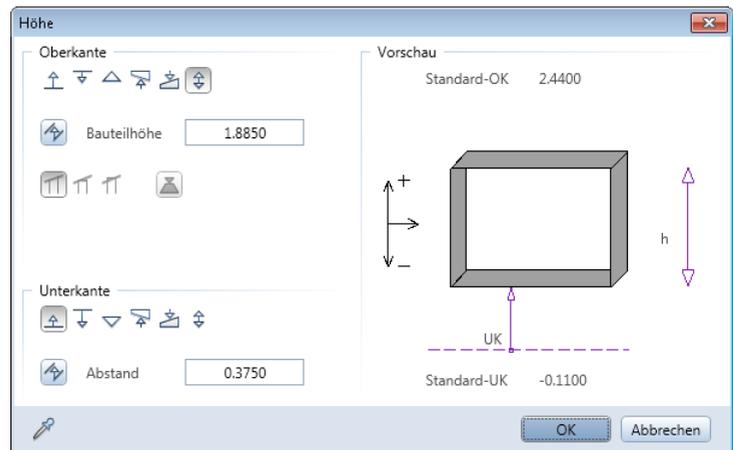
- Bereich Oberkante:
 - ↕ Absolute Bauteilhöhe = 0,6350
- Bereich Unterkante:
 - ↑ UK-Bezug zur unteren Ebene = 1,1250



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

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

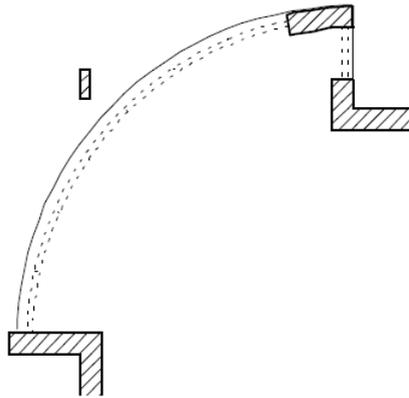
- Bereich Oberkante:
 Absolute Bauteilhöhe = 1,8850
- Bereich Unterkante:
 UK-Bezug zur unteren Ebene = 0,3750



Zeichnen Sie in die Eingangsfront zwei übereinanderliegende Fensteröffnungen.

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 eine mittige Leibungslinie eingezeichnet werden. Ist die Option **Leibung** deaktiviert, kann die „Architektur-Öffnung“ im Grundriss nicht mehr von einer raumhohen Wand-„Lücke“ unterschieden werden.

Öffnungen in Kreiswänden können mit radialen oder parallelen Leibungskanten erzeugt werden (☒ **Optionen** - Seite **Bauteile** - 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.

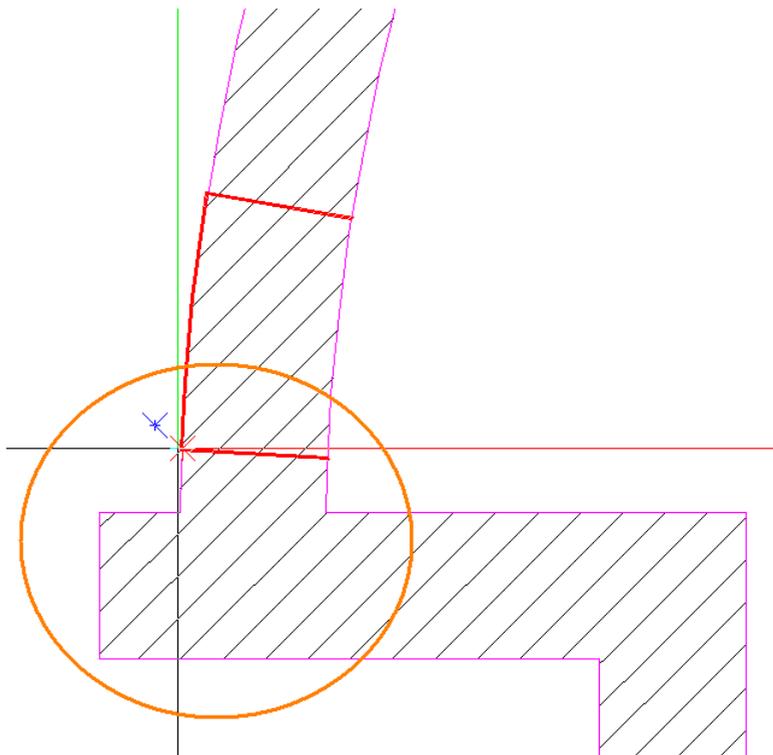
Eine große Hilfe ist hierbei, wenn Sie in  **Optionen Punktfang** unter **Darstellung Punktfang** die **Anzeige der Punktfangsymbole** aktivieren.

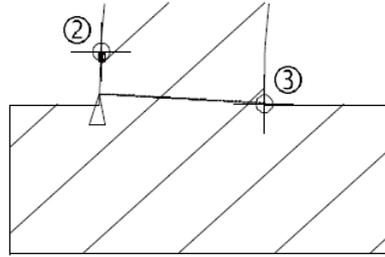
Das Fadenkreuz muss hier das Symbol  **Element** anzeigen und nicht  **(End)Punkt**.

Zur Übung werden bei diesen Fensteröffnungen die Makros zunächst weg gelassen und in der nächsten Aufgabe eingefügt.

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** der Vorschau für die Öffnung wechseln.





- 3 Klicken Sie die Innenwandecke der Kreiswand an.

In dem 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

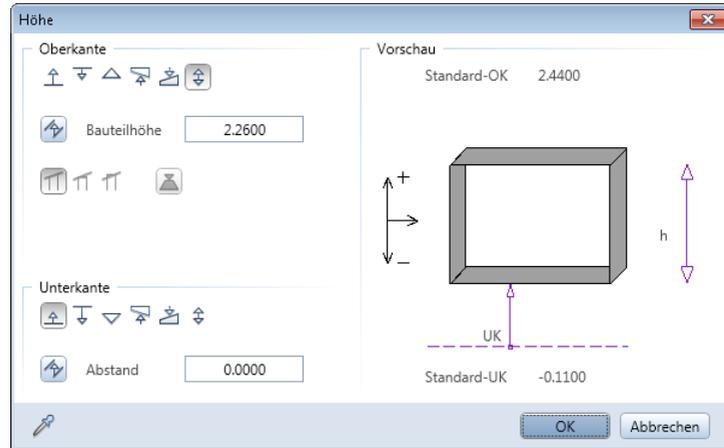
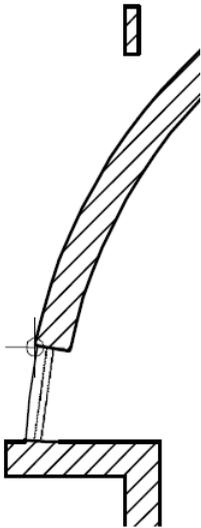
- 5 Klicken Sie auf Eigenschaften.

Klicken Sie im Bereich Makro 1 bis n auf **X** und stellen Sie die Brüstungsdarstellung auf außen.



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

- Absolute Bauteilhöhe: 2,26
- UK-Bezug zur unteren Ebene: 0

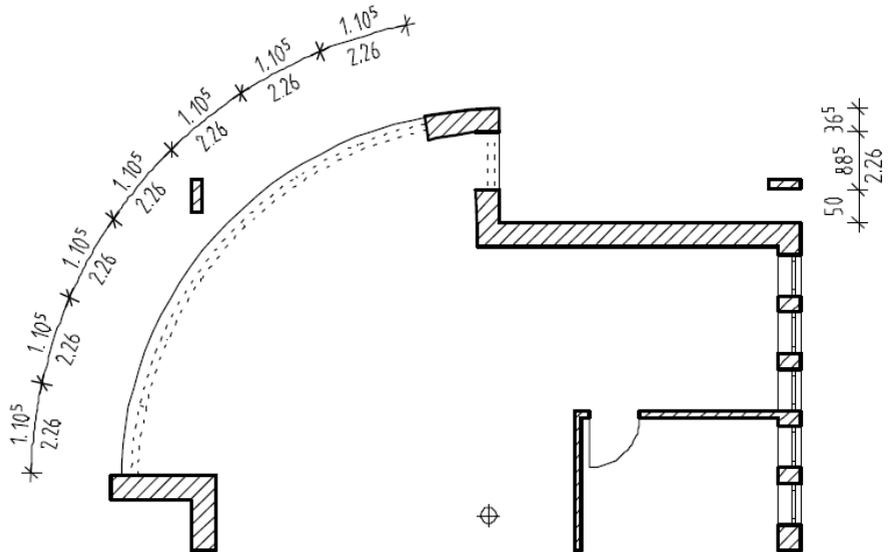


- 7 Bestätigen Sie die Dialogfelder mit OK.
- 8 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Geben Sie die Öffnungsbreite ein: 1,105
- 9 *Leibung innen/außen wird bei Öffnungen in Kreiswänden nicht berücksichtigt!*
Sollten Sie die Option *Meldung bis Programmende unterdrücken* aktivieren, wird diese Meldung so lange nicht eingeblendet, bis Sie Allplan schließen.
Bestätigen Sie das Dialogfeld mit OK.
- 10 *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.
- 11 *Neuer Bezugspkt./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.
- 12 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Bestätigen Sie dann die in der Dialogzeile angezeigte Öffnungsbreite (1,105).

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.

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 Erzeugen Sie auf diese Weise (Schritt 10 bis 12) noch fünf weitere Öffnungen, so dass eine große Öffnung - bestehend aus 7 Öffnungen - entsteht.
- 14 Die nächste Öffnung wird in die kurze Wand eingesetzt, die oben an die Kreiswand anschließt. Die Einstellung der **Brüstungsdarstellung** bleibt auf **außen**.
- 15 *Eigenschaften / Endpunkt / Abstand zum Endpunkt der Öffnung*
Geben Sie die Öffnungsbreite ein: **0,885**



16 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Bezugspunkt definieren

Wenn Sie den vorgeschlagenen Bezugspunkt nicht akzeptieren möchten, kann

- auf der Wandlinie ein neuer Punkt gesetzt werden oder
- ein Punkt außerhalb der Linie angewählt werden, dessen Lotfußpunkt auf die Wandlinie der neue Bezugspunkt wird.

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.

Makro einsetzen

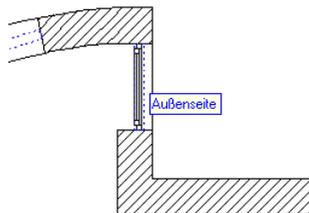
Die fehlenden Makros sollen nachträglich eingesetzt werden.

Makro einsetzen

- ➔ Das Teilbild 100 - EG Modell ist aktiv.
Der Bezugsmaßstab ist noch auf 1:50 eingestellt.
- 1 Klicken Sie auf  **Makro in Öffnung einsetzen** (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile).
- 2 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Makrokatalog** und wählen Sie wieder das Fenster-Makro „Fen 1 flg DK“ (OK).
Sie können stattdessen auch auf ein bereits verlegtes Fenster-Makro klicken, um es zu übernehmen.
- 3 Klicken Sie zuerst in die Öffnung in der geraden Wand, am besten zwischen die Leibungslinien.
Das Makro wird eingesetzt; die Außenseite der Öffnung wird als Hilfe zum Absetzen angezeigt.

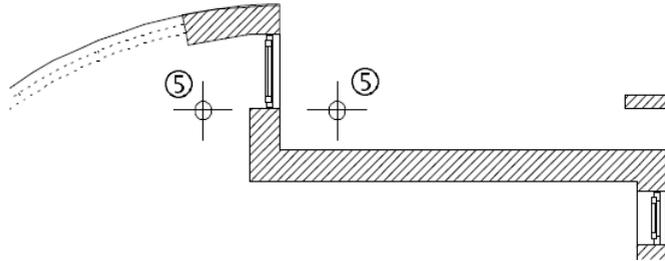
Tipp: Sie können im Auswahl-Dialogfeld das Makro von allen Seiten betrachten, indem Sie die Projektionen umschalten.

Mit dem Makromodellierer können Sie eigene Makros definieren, abspeichern und später auf die hier beschriebene Weise in verschiedene Öffnungen einsetzen.



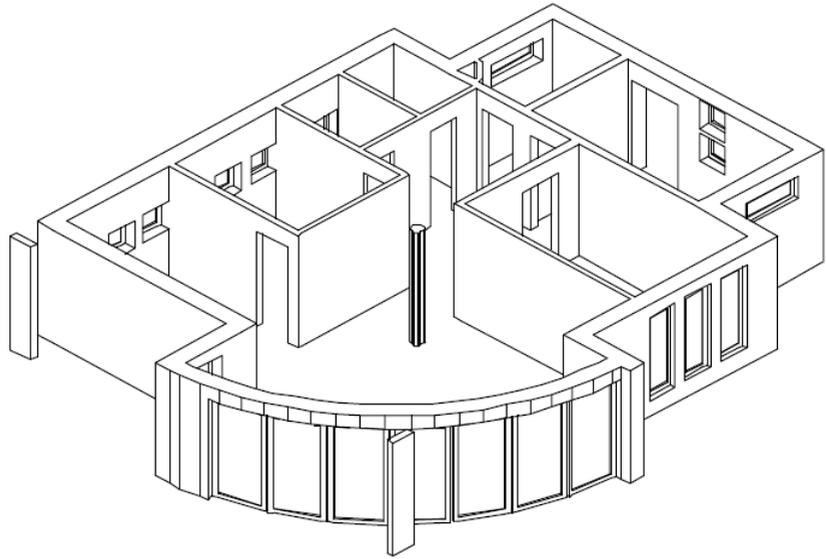
- 4 Wählen Sie einen genaueren Bildausschnitt und kontrollieren Sie die Lage des Makros. Durch Klicken an die Außenseite der Öffnung können Sie die Öffnungsseite des Fensters bestimmen.

- 5 Ist die richtige Lage gefunden, dann klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Zeichenfläche, um zu bestätigen. Das Makro wird eingefügt und erhält den Layer AR_MAK.



- 6 Klicken Sie in die erste Öffnung der Kreiswand und setzen Sie das Makro ein.
- 7 Setzen Sie auf diese Weise das Makro in die übrigen Fensteröffnungen ein. An der Kreiswand werden Sie feststellen, dass zwischen den Makros Lücken sind. Das liegt zum einen daran, dass das verwendete Makro so definiert ist, dass die dargestellten Details einen Abstand von der Leibungskante haben. Zum anderen wird der radiale Verlauf der Leibungskanten in der Kreiswand sichtbar. Die Alternative dazu wäre ein selbst definiertes Makro.
- 8 Beenden Sie die Funktion mit ESC.
- 9 Stellen Sie den Bezugsmaßstab auf 1:100 zurück.
-

Darstellung der Isometrie von hinten/links:



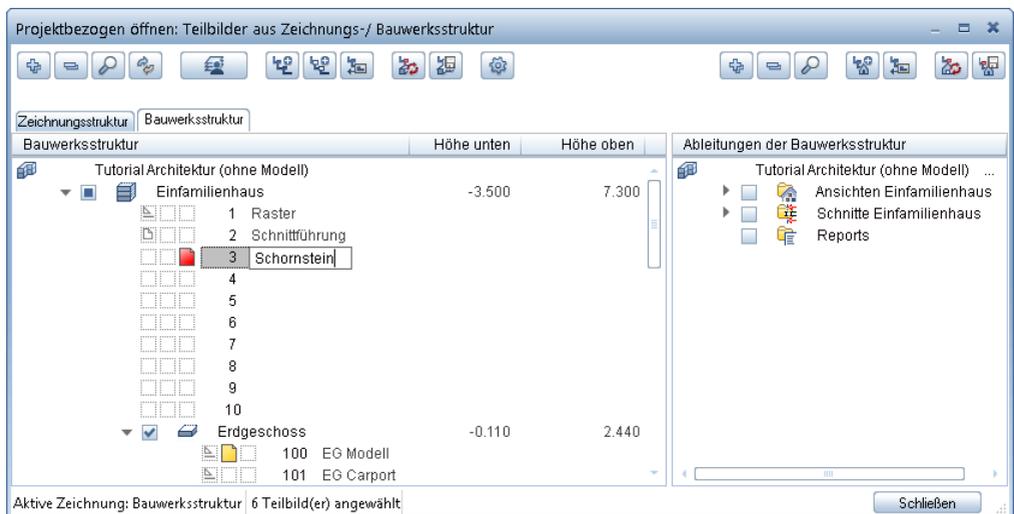
Schornstein

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**.

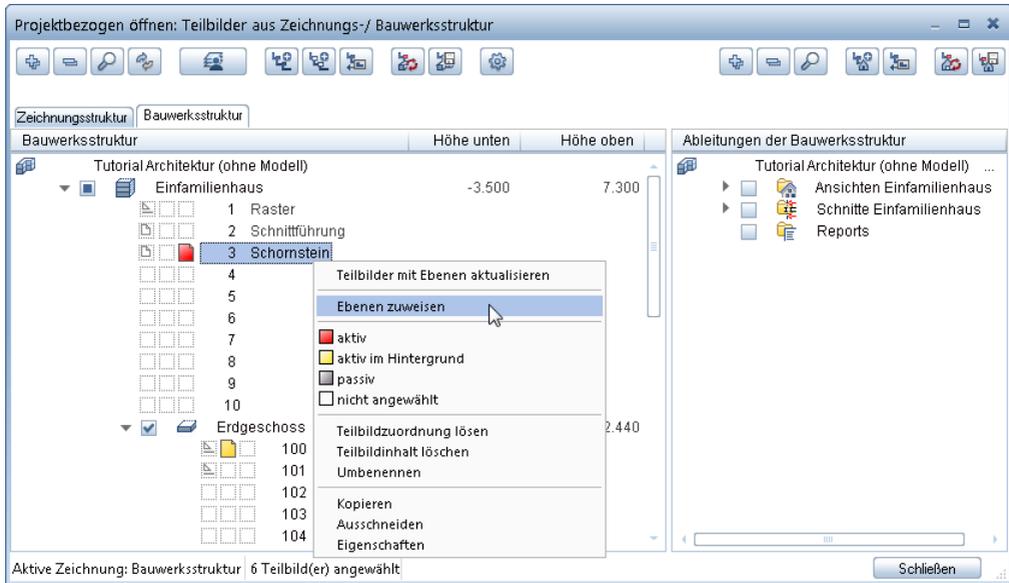
Schornstein setzen

- 1 Klicken Sie auf  **Projektbezogen öffnen** (Symbolleiste **Standard** oder Menü **Datei**).
- 2 Öffnen Sie die Registerkarte  **Bauwerksstruktur**.
- 3 Aktivieren Sie Teilbild 3. Benennen Sie es mit **Schornstein**.

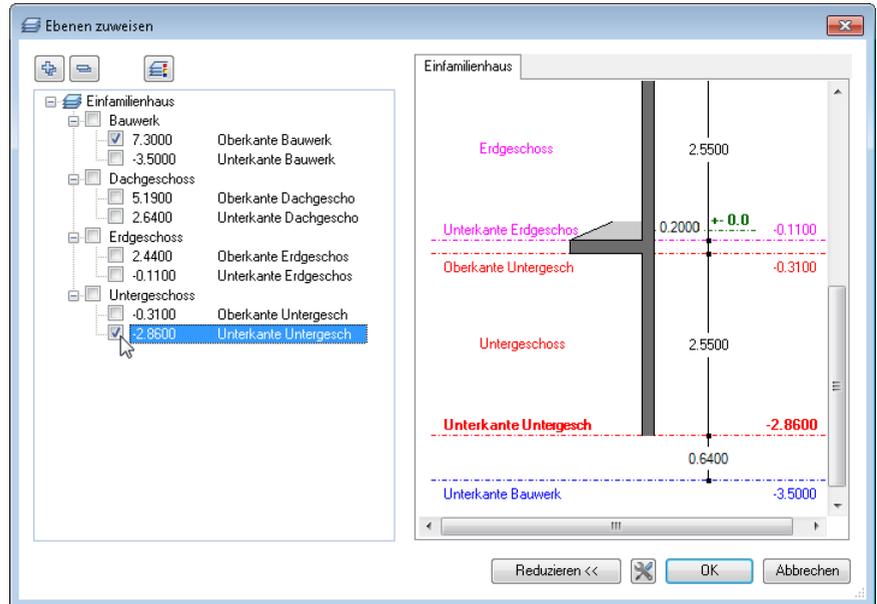


- 4 Dem Teilbild 3 **Schornstein** sind automatisch die Ebenen des Bauwerksstruktur-Knotens **Einfamilienhaus** (Höhe unten = -3,50m und Höhe oben = 7,30m) zugewiesen. Da der Schornstein mit seiner Unterkante auf RFB Untergeschoß liegen soll, kann dem Teilbild hier bereits diese Höhe zugewiesen werden.

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

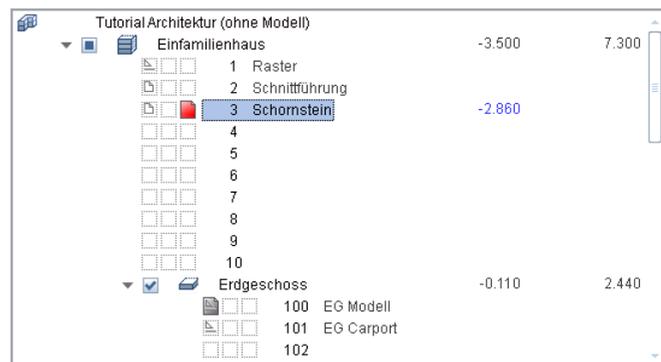


- 5 Aktivieren Sie im Dialogfeld Ebenen zuweisen für Höhe oben die **Oberkante Bauwerk (7,30 m)** und für Höhe unten die **Unterkante 1.UG (-2,86 m)**.



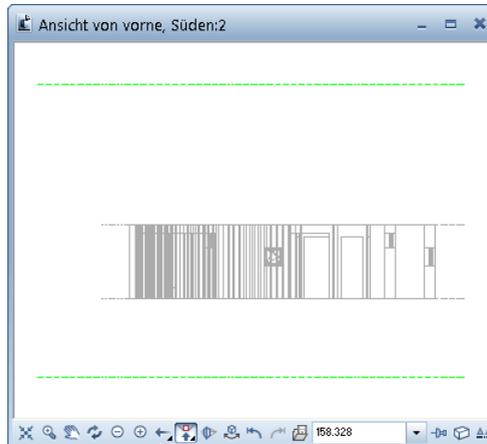
- 6 Schließen Sie das Dialogfeld Ebenen zuweisen mit **OK**.
- 7 Bestätigen Sie das Dialogfeld Etage-Verhalten betroffener Teilbilder mit **OK** ohne eine Option zu aktivieren.

Dem Teilbild 3 Schornstein wurden die ausgewählten Höhen zugewiesen.



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

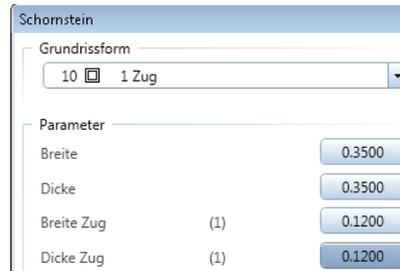
Die Standardebenen des aktiven Teilbildes 3 Schornstein und des passiv im Hintergrund liegenden Teilbildes 100 EG Modell werden z.B. im Fenster Ansicht von vorne, Süden dargestellt:



- 9 Klicken Sie auf  Schornstein (Palette Funktionen, Bereich Erzeugen im Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile).
- 10 Aktivieren Sie mit Layer auswählen, einstellen den Layer AR_SCHOR (Symbolleiste Format).
- 11 Klicken Sie auf  Eigenschaften und wählen Sie den Schornstein-Typ 10.

12 Geben Sie folgende Maße ein:

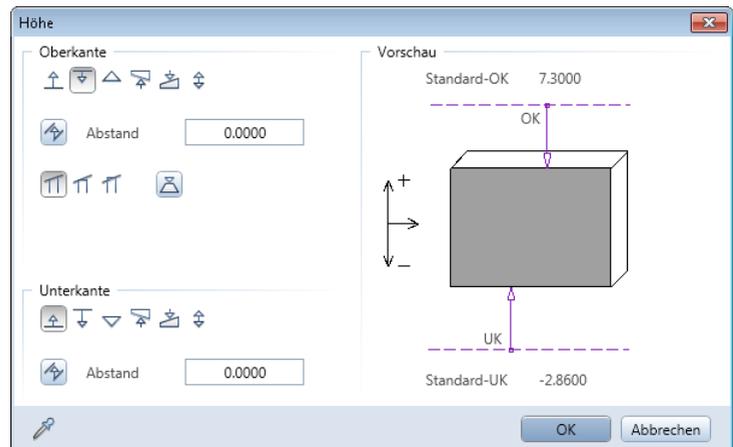
- Bereich Parameter:
Breite = 0,3500
Dicke = 0,3500
Breite Zug = 0,1200
Dicke Zug = 0,1200



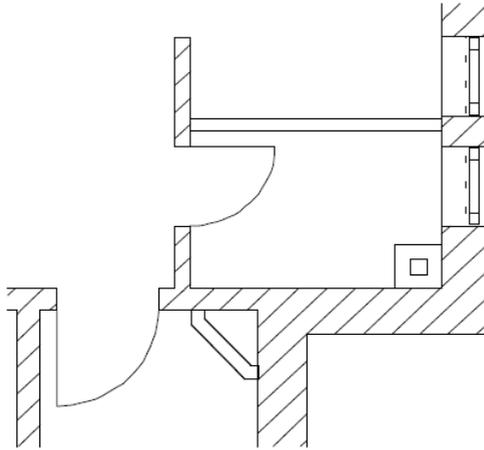
13 Vergeben Sie nach Belieben Material, Gewerk, Priorität und Abrechnungsart; schalten Sie die Schraffur aus.

14 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.



- 15 Bestätigen Sie die Dialogfelder mit **OK** und stellen Sie den Transportpunkt auf **unten rechts**.
- 16 Setzen Sie den Schornstein in der rechten unteren Mauerecke ab und beenden Sie die Funktion mit **ESC**.



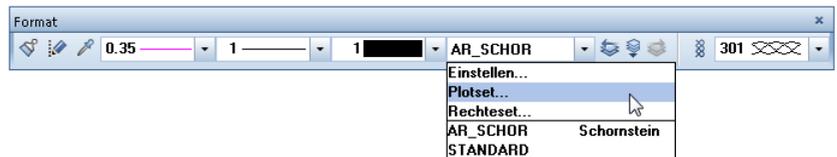
Entwurfskontrolle

Mit Hilfe der kontextsensitiven Menüsteuerung können Sie zur Entwurfskontrolle direkt in die 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 Klicken Sie auf  Layer auswählen, einstellen (Menü Format), oder doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste an eine leere Stelle der Zeichenfläche.
- 2 Wechseln Sie in die Registerkarte Plotset, wählen Sie im Listenfeld das Plotset Modell und bestätigen Sie mit OK.

Hinweis: Die Auswahl des Plotsets ist auch über die Symbolleiste Format - Layer auswählen, einstellen - Plotset... möglich.



- 3 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die leere Zeichenfläche und wählen Sie im Kontextmenü  Animationsfenster Gesamtmodell (oder drücken Sie einfach die Taste F4).

Das Modell wird berechnet, und 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:

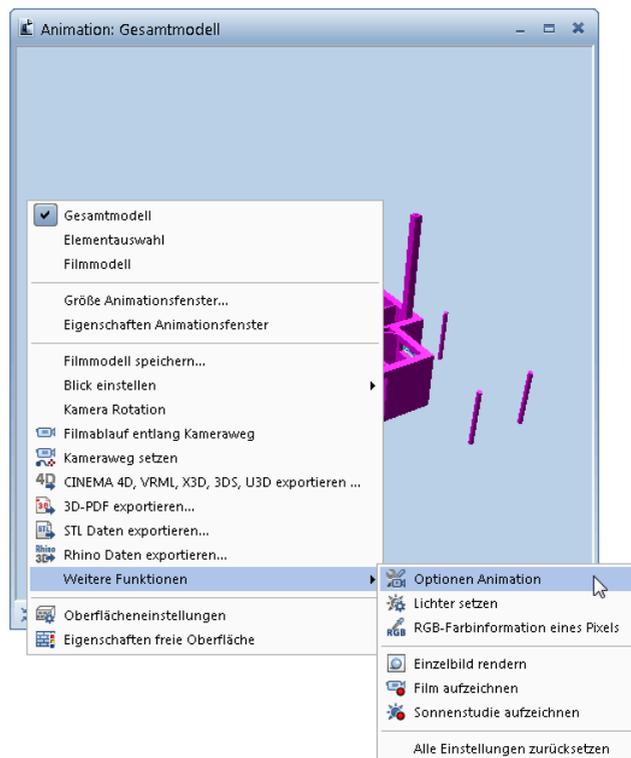
lineare Kamerabewegung nach links/rechts und oben/unten



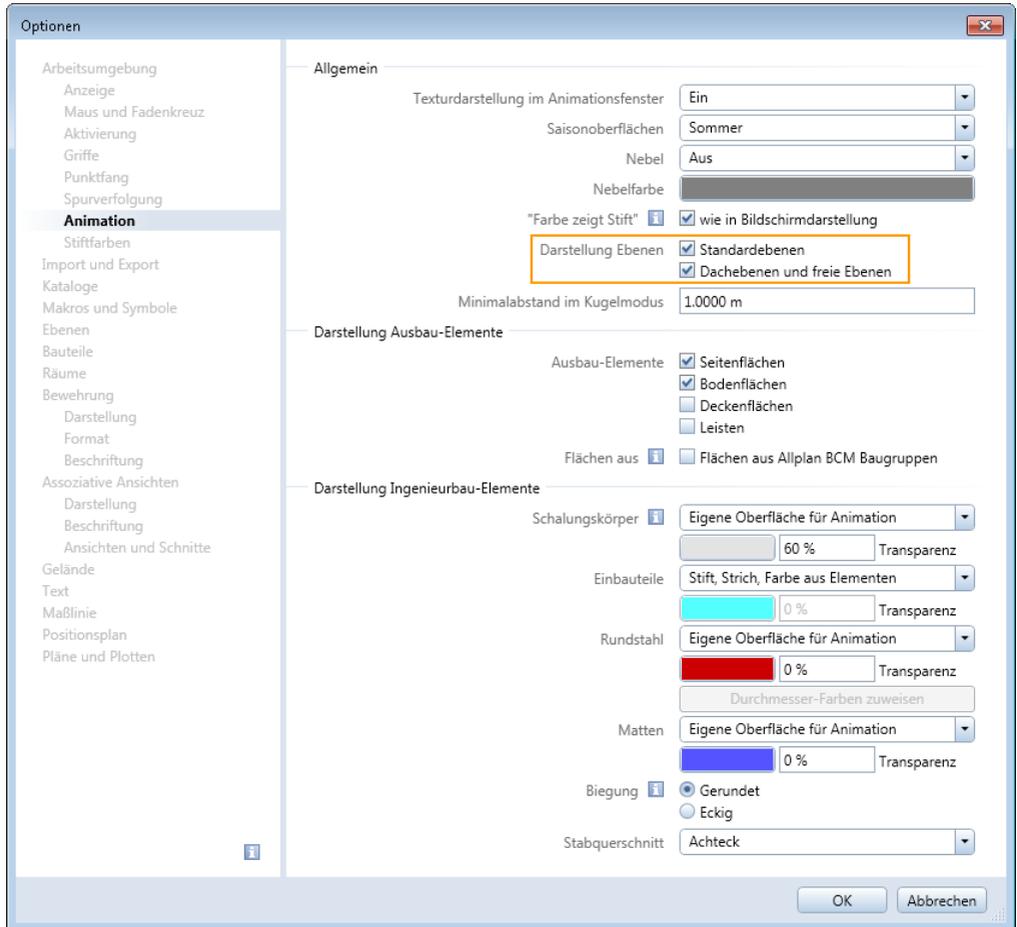
Rechte Maustaste:

“Zoom”, Bewegung vor/zurück

- 4 Um sich auch im Animationsfenster die Ebenen darstellen zu lassen, öffnen Sie das Kontextmenü, klicken auf **Weitere Funktionen** und aktivieren  **Optionen Animation**.

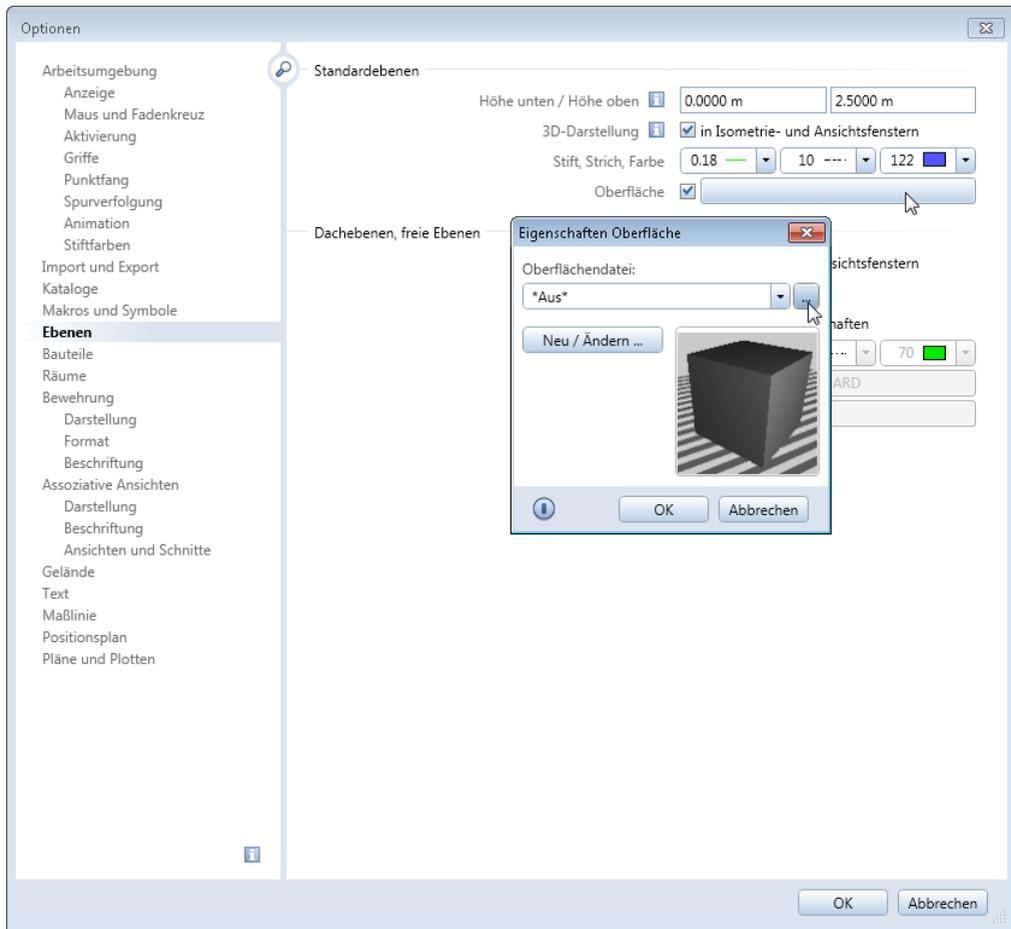


- 5 Auf der Optionenseite **Animation** aktivieren Sie im Bereich **Allgemein** die Optionen **Darstellung Ebenen Standardebenen** und **Dachebenen und freie Ebenen**.

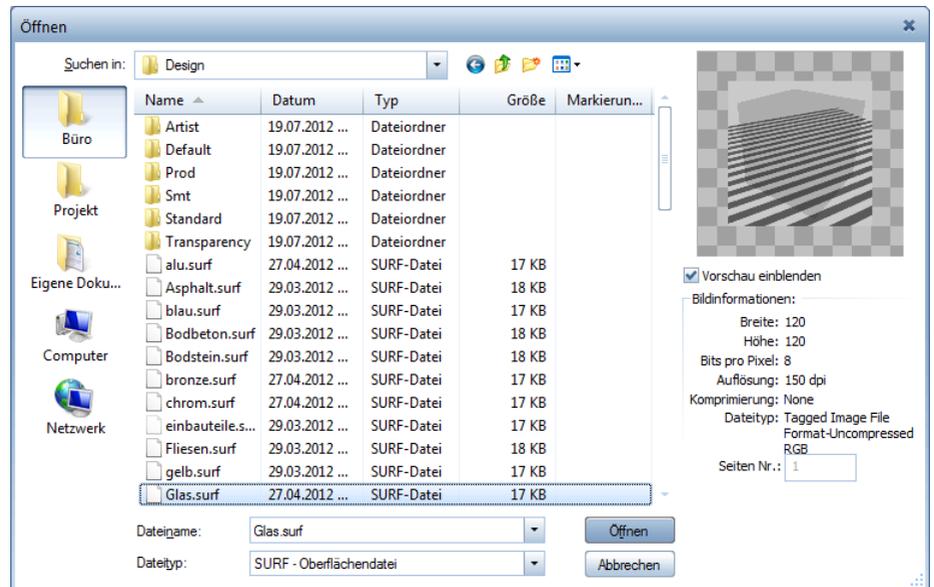


- 6 Schließen Sie mit **OK**.
- 7 Um die Ebenen transparent darzustellen, öffnen Sie die Funktion  **Optionen - Seite Ebenen**.
- 8 Aktivieren Sie im Bereich **Standardebenen** die Option **Oberfläche** und klicken Sie auf die Schaltfläche.

9 Klicken Sie im Dialogfeld Eigenschaften Oberfläche auf ...



10 Klicken Sie auf **Büro**, wählen Sie die Datei **Glas.surf** aus und klicken Sie auf **Öffnen**.

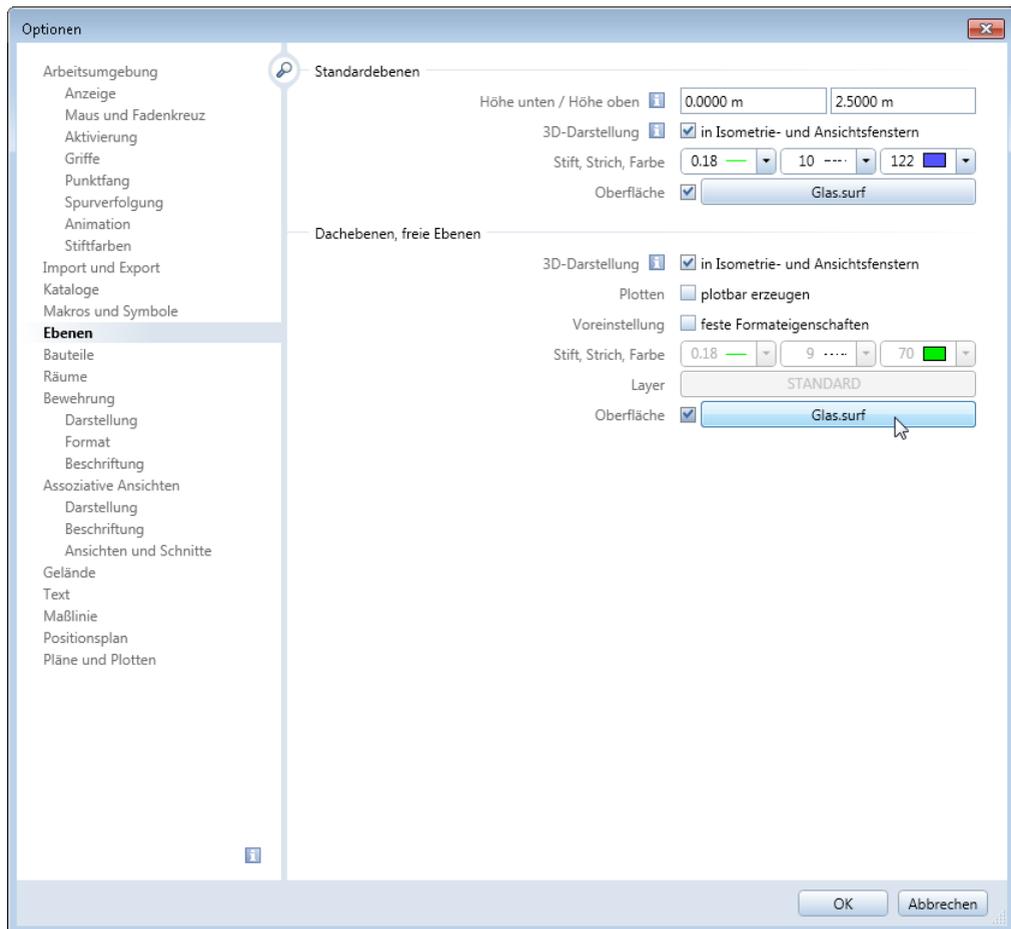


Die Datei **Glas.surf** wird in den Ordner **Design** des Projektstandards kopiert und kann künftig im Projekt gewählt werden.

11 Schließen Sie die Dialogfelder **Öffnen** und **Eigenschaften Oberfläche**.

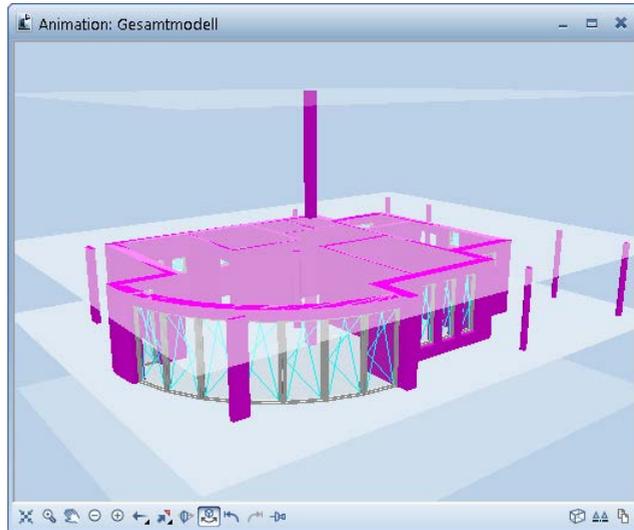
12 Wiederholen Sie diese Einstellungen im Bereich **Dachebenen, freie Ebenen**.

Die Datei **Glas.surf** kann jetzt aus dem Ordner **Design** des Projektstandards gewählt werden.

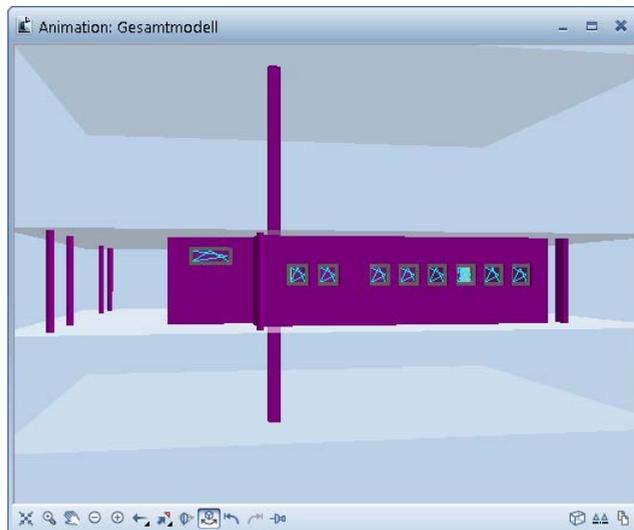


13 Schließen Sie die **Optionen**.

14 Klicken Sie auf  **3D aktualisieren** (Palette Funktionen, Bereich **Ändern** im Modul **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile**).



Im Animationsfenster werden alle bisher für die Konstruktion verwendeten Standardebenen dargestellt. Man erkennt, an welche Ebenen welches Bauteil gebunden ist.



15 Um die Animation zu beenden, schließen Sie das Fenster.

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.

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.

Deckenumriss zeichnen

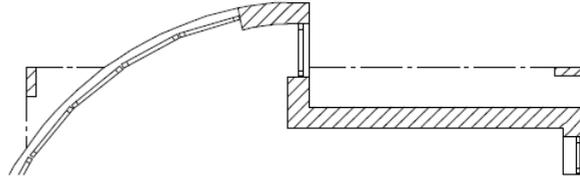
➤ Aktivieren Sie in der Palette **Funktionen**, die Modulgruppe **Allgemeine Module**. Öffnen Sie hier das Modul  **Konstruktion**.

- 1 Klicken Sie im Menü **Format** auf  **Layer auswählen, einstellen**, und wählen die Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit**.
- 2 Klicken Sie im Listenfeld **Aktueller Status** mit der rechten Maustaste und wählen aus dem Kontextmenü die Funktion **Sichtbarkeit aus Plotset übernehmen....**
- 3 Markieren Sie das Plotset **PL_Konstruktion** und bestätigen Sie das Layer-Dialogfeld mit **OK**.

Damit werden alle Layer sichtbar, die im Plotset **PL_Konstruktion** enthalten sind.

- 4 Klicken Sie auf  **Linie (Bereich Erzeugen)**.
- 5 Aktivieren Sie den Layer **KO_ALL01** (Symbolleiste **Format**), und wählen Sie **Stift (7) 0.13** und **Strich 11**.
- 6 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 (Bereich Ändern) erreichen.



Carports

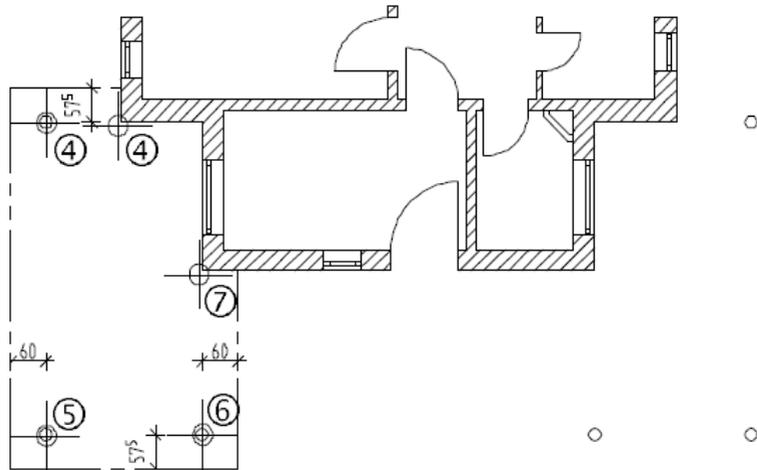
Die Deckenumrisse für die Carports zeichnen Sie als 2D-Konstruktion auf das Teilbild 101; diese erhalten ebenfalls den Layer KO_ALL01.

Parallelen Linienzug zeichnen

- Sie befinden sich im Modul  **Konstruktion**.
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 auf  **Paralleler Linienzug** (Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie, wenn nötig, den Layer KO_ALL01.
- 2 *Anzahl Parallelen:* 1
Abstand: 0,575 (EINGABETASTE!)
- 3 Wählen Sie Stift (8) 0.18 und Strich 8 für den Carport-Umriss (Symbolleiste Format).
- 4 Klicken Sie die Hausecke, 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 Klicken Sie auf  **Gespiegelte Kopie** (Symbolleiste **Bearbeiten**).

2 *Was spiegeln?*

Aktivieren Sie nun die gezeichneten Linienzüge.

Klicken Sie dazu in der Symbolleiste **Filter-Assistent** auf

 **Nach Elementen filtern** und wählen Sie **Linie**. Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über den Carport.

Die Linienzüge werden in Aktivierungsfarbe dargestellt.

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.

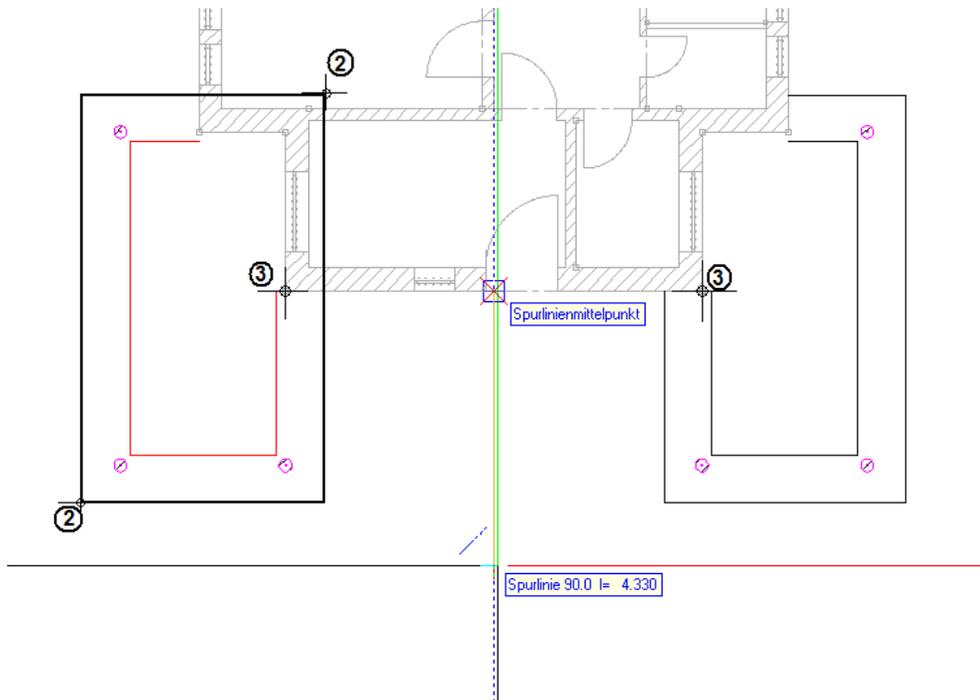
Zeigen Sie Sie auf die rechte Hausecke. Der zweite Spurpunkt wird angezeigt.

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.

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.



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 Fadenzkreuz 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. Die bereits in der Vorschau sichtbaren Linien des zweiten Carports werden lagerichtig abgesetzt.

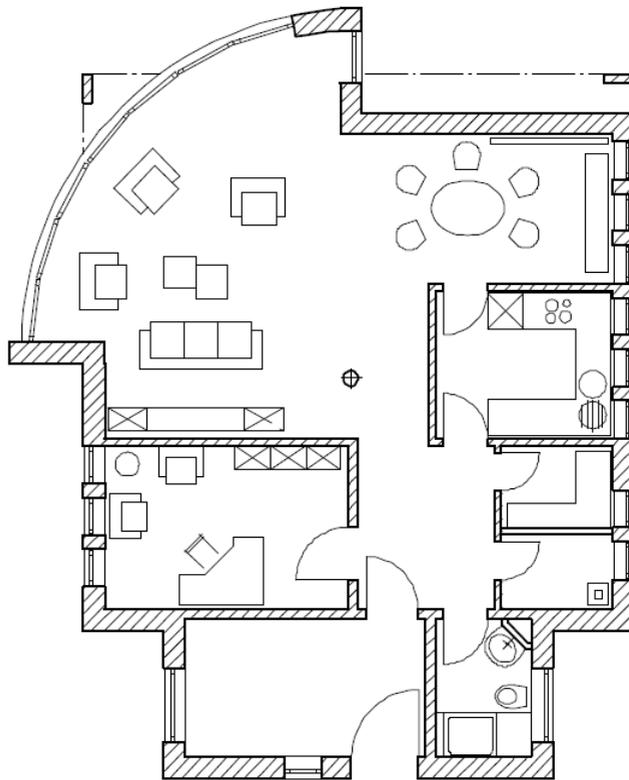
- 5 Drücken Sie die F11-Taste, um die Spurverfolgung wieder auszuschalten und beenden Sie die Funktion  Gespiegelte Kopie mit ESC.

Möbliering

Möblieren Sie nun selbstständig den Grundriss.

Die Möbel werden mit Funktionen aus dem Modul  **Konstruktion** gezeichnet 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. Wenn Sie die Symbolkataloge „Architektur 2D“ und „Grundsymbole“ installiert haben, verwenden Sie aus diesen das Mobiliar.

Die Erdgeschoss-Möbliering könnte so aussehen:



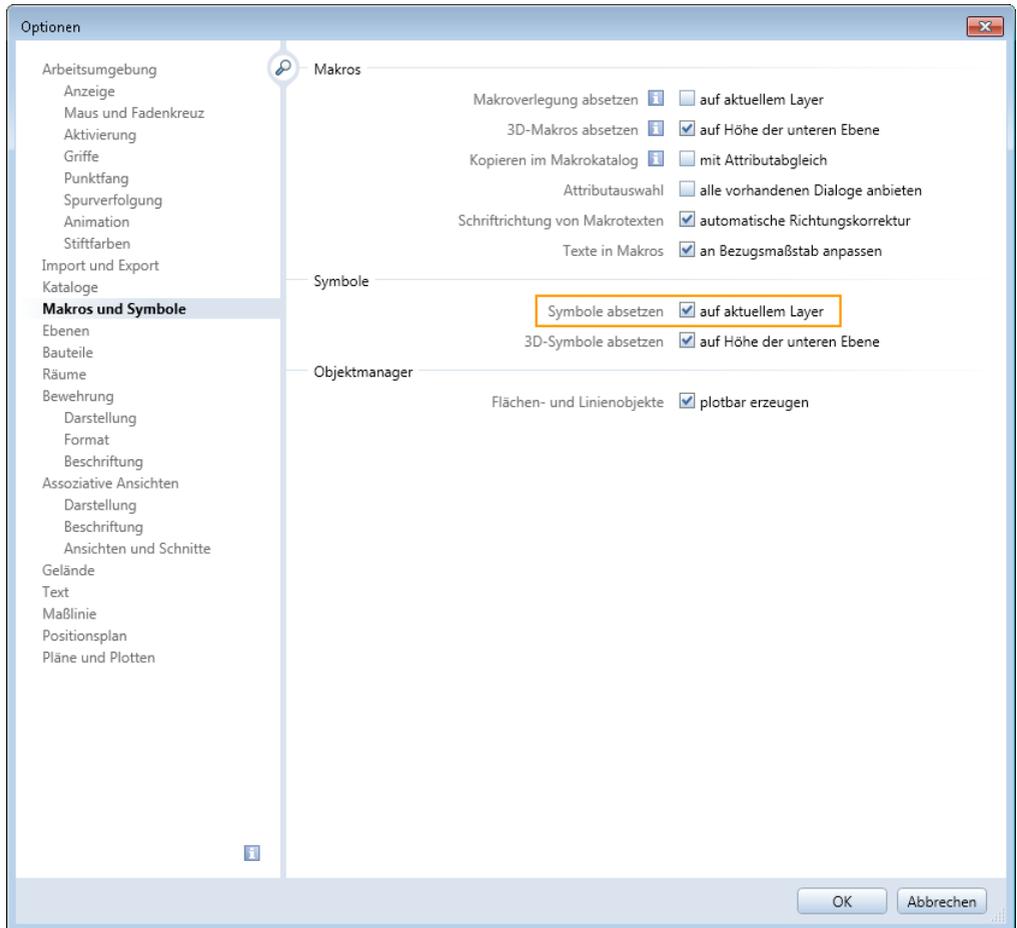
Symbole und Layer

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 Standard)** 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.

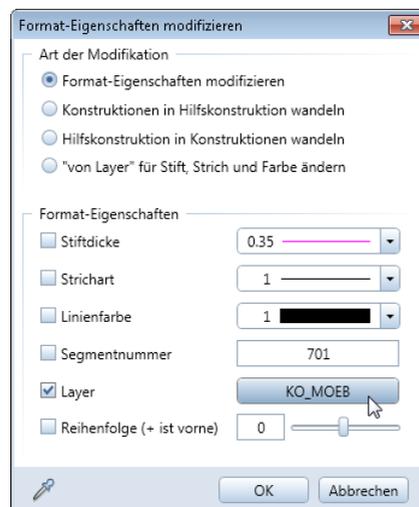
Mit dieser Maustastenkombination werden ganze Segmente, d.h. eine Gruppe von Elementen aktiviert.

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** (Symbolleiste **Bearbeiten**).
- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Layer**, wählen Sie den Layer **KO_MOEB** mit Doppelclick oder schalten Sie ihn über das Kontextmenü aktiv und bestätigen Sie Ihre Auswahl.



- 3 Aktivieren Sie die Symbole, die einen anderen Layer, z.B. KO_MOEB erhalten sollen.
Schalten Sie dazu  **Summenfunktion** (Symboleiste Filter-Assistent) ein und klicken Sie jedes Symbol mit der **mittleren** und **linken** Maustaste an.
Schließen Sie dann wieder die  **Summenfunktion**.
-

Bemaßen und Beschriften

Für die Architektur-Bemaßung kommt eine Funktion zum Einsatz, mit der assoziative Maßblöcke erzeugt werden:

Die Funktion **Wände bemaßen** aus dem Modul **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile**. ‚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

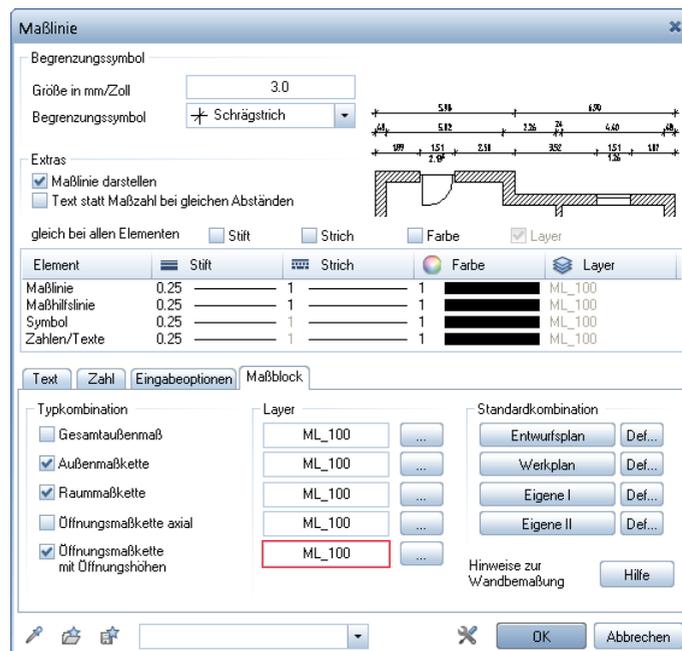
Tipp: Zur besseren Übersicht schalten Sie den Möbel- und den Sanitär-Layer im Dialogfenster  **Layer auswählen, einstellen** unsichtbar.

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

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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen).
- 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 Bemessungsrichtung 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 in der Palette **Funktionen** - Modulgruppe **Allgemeine Module** - Modul  **Maßlinie**.

-  **Maßlinienpunkt einfügen** (Bereich **Ändern**)
-  **Maßlinienpunkt löschen** (Bereich **Ändern**)
- Öffnungshöhen ergänzen mit  **Bauteilhöhe modifizieren** (Bereich **Ändern**). Dies ist bei den übereinanderliegenden Fensteröffnungen in der Eingangsfront notwendig.
- Für die Öffnungen in der Kreiswand verwenden Sie die Funktion  **Kurvenbemaßung** (Bereich **Erzeugen**). 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.

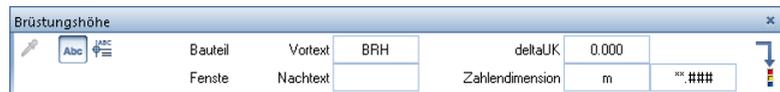
Hinweis: Die Hochzahlschreibweise bei der Brüstungshöhe richtet sich nach der Einstellung in den **Maßlinienparametern**, Register **Maßzahl**.

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** (Alternativ in Modulgruppe **Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen**).
- 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.

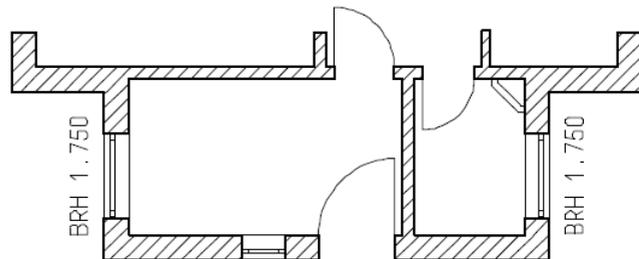


5 Schalten Sie um zu den Textparametern und stellen Sie folgende Werte ein:

- **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.



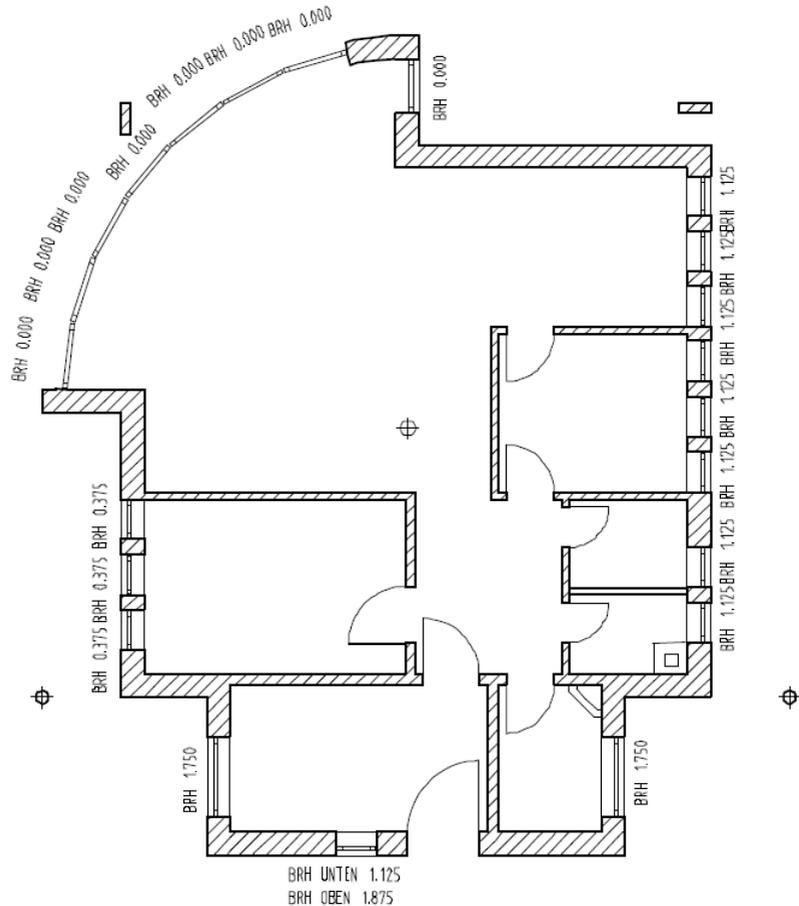
6 Setzen Sie die Beschriftung neben dem Fenster ab.
Es wird die Höhe von der unteren Standardebene bis zur Brüstung gemessen.



- 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 Makrolinie.

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 Modul Text und geben die Brüstungshöhe von Hand ein. Übernehmen Sie dabei mit  die Textparameter vom vorhandenen Text.



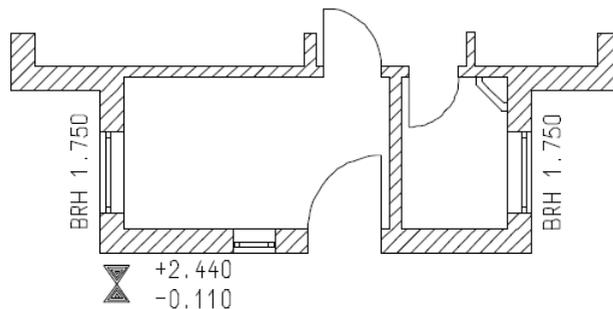
- 8 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Mit  **Texte ausrichten** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemeine Module - Modul Text - Bereich Ändern) 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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte - Bereich Erzeugen oder 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:



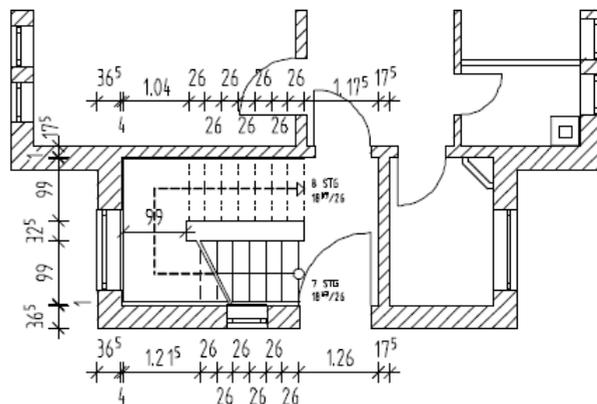
Treppengrundriss

Treppengrundriss zeichnen

☞ Das Teilbild 100 EG Modell ist aktiv.

- 1 Aktivieren Sie den Layer KO_ALL02 und zeichnen Sie mit  Linie,  Box und  Parallele zu Element (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemeine Module - Modul Konstruktion - Bereich Erzeugen) die Treppwangen und die Stufen.
- 2 Zeichnen Sie mit  Mittelsenkrechte auf Linie (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemeine Module - Modul Konstruktion - Bereich Erzeugen) und  Linie die Lauflinie.
- 3 Zeichnen Sie mit  Linie,  Kreis und  Element zwischen Schnittpunkten löschen (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemeine Module - Modul Konstruktion - Bereich Ändern) die Symbole für An- und Austritt.
- 4 Zeichnen Sie mit  Linie zwei Schnittlinien und löschen Sie überflüssige Linienabschnitte mit  Element zwischen Schnittpunkten löschen.
- 5 Modifizieren Sie die Strichart mit  Format-Eigenschaften modifizieren (Symbolleiste Bearbeiten) und  Summenfunktion.

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



Decke

Dem Erdgeschoss fehlt nun noch die Decke.

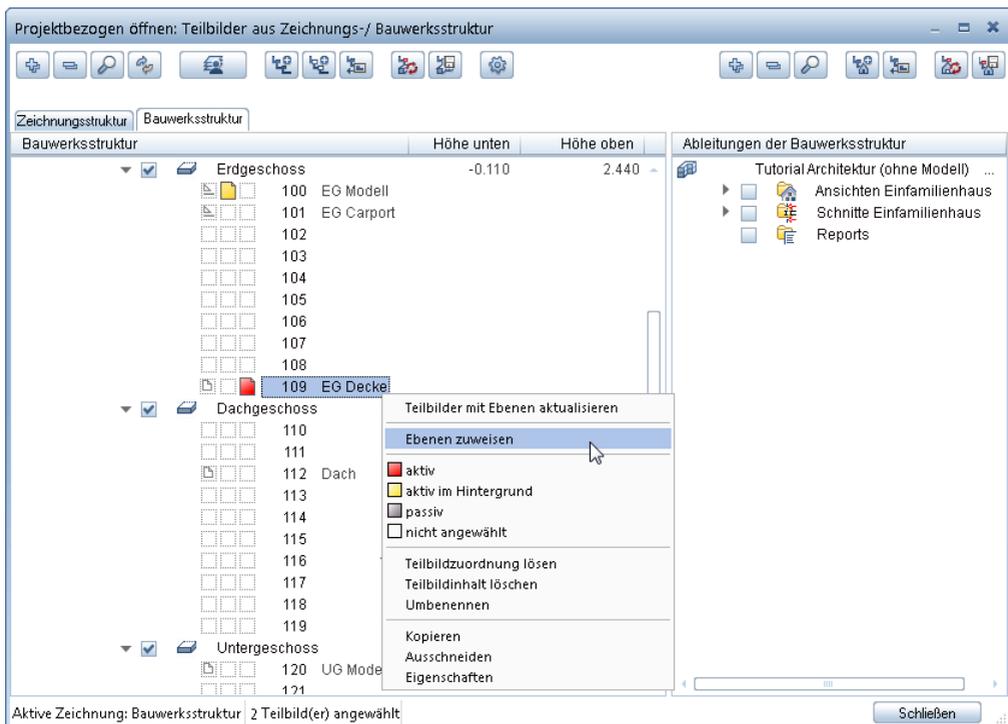
Die Erdgeschoss-Decke wird auf einem separaten Teilbild konstruiert. Wie bei der Wand werden zuerst die Eigenschaften und dann der Deckenumriss eingegeben.

Tipp: Die Funktion  Decke kann auch für die Konstruktion von Bodenplatten verwendet werden.

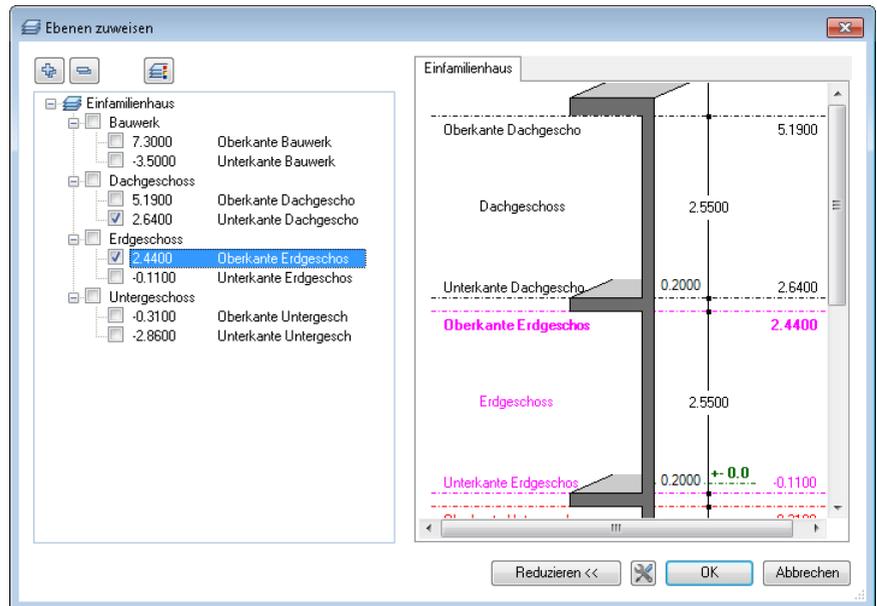
Für die Erzeugung von Fundamenten stehen Ihnen eigene Funktionen zur Verfügung.

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.

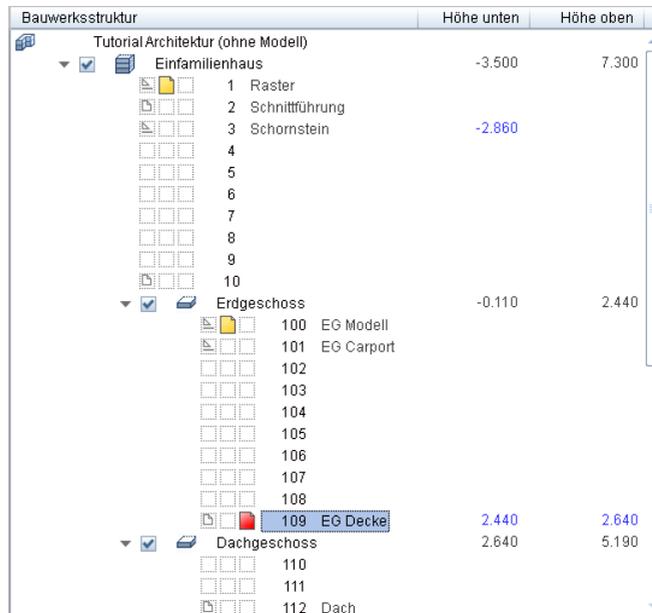


- 4 Die Erdgeschoss-Decke liegt zwischen der Oberkante Erdgeschoss und der Unterkante Dachgeschoss. Aktivieren Sie im Dialogfeld Ebenen zuweisen diese beiden Ebenen und schließen Sie mit OK.



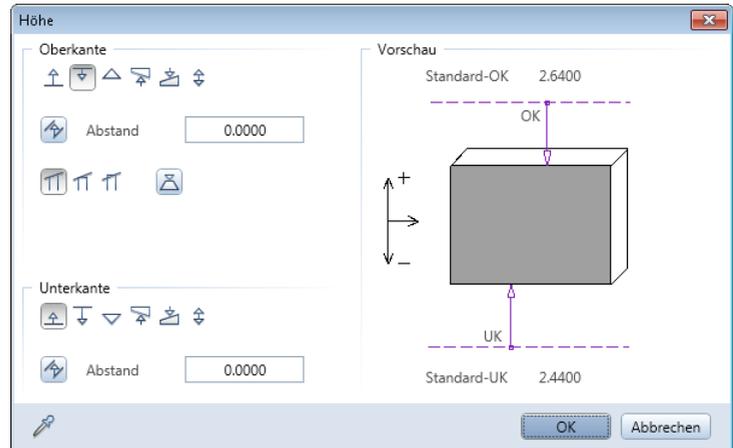
- 5 Bestätigen Sie das Dialogfeld Etage-Verhalten betroffener Tebilder mit OK ohne eine Option zu aktivieren.

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



- 7 Stellen Sie ggf. mit  Layer auswählen, einstellen das Plotset BS Eingabe ein. (Damit sollte der Raster-Layer auf jeden Fall sichtbar sein.)
- 8 Klicken Sie auf  Decke (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie den Layer AR_DE.
- 9 Wählen Sie Stift (2) 0.35 und Strich 1 (Symbolleiste Format).
- 10 Klicken Sie auf  Eigenschaften.

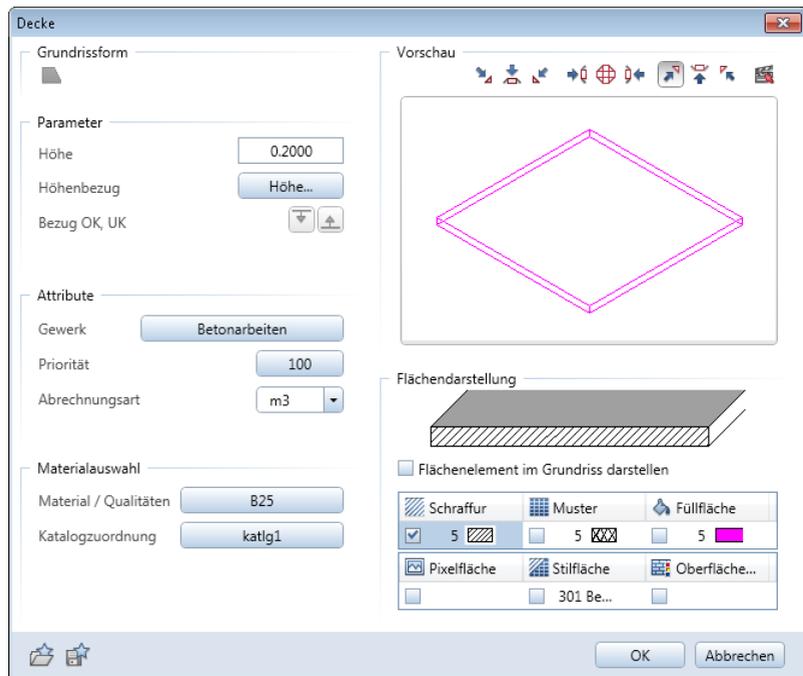
11 Stellen Sie die Höhe ein:



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.

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

- Bereich Attribute:
Gewerk: Betonarbeiten
Priorität: 100
Abrechnungsart: m³
- Bereich Materialauswahl:
Material / Qualitäten: B25

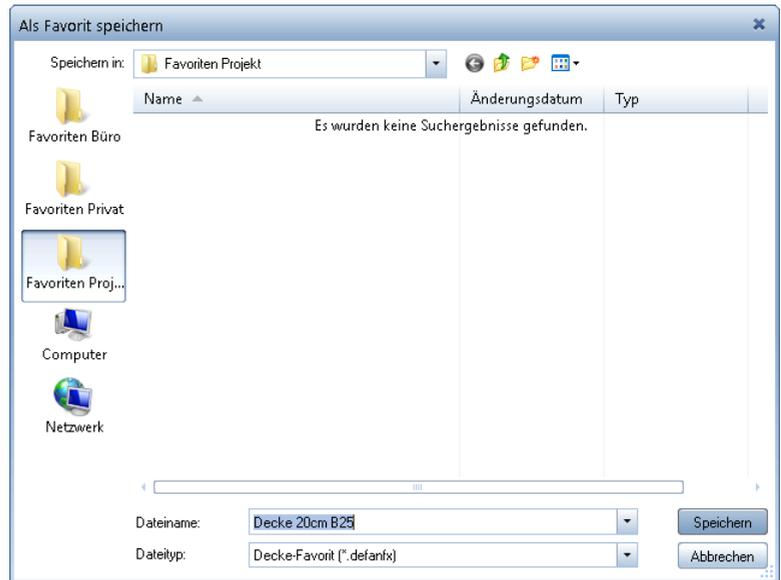


Bauteilparameter als Favorit speichern

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 allgemeinen Polygonzug-Eingabe

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 allgemeine Polygonzug-Eingabe genutzt.

Allgemeine Polygonzug-Eingabe

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.

 **Hilfspunkteingabe für Polygonautomatik:** Ein bestehender Linienzug wird unter Angabe eines Hilfspunkts zum Polygonzug zusammengefasst.

 **Automatische Geometriermittlung:** Alle durch beliebige Konstruktionselemente geschlossen umrandete Flächen werden durch einfaches Klicken auf eine beliebige Stelle innerhalb der Fläche für einen Umrangungspolygon 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:** Damit werden geschlossene Konturen innerhalb einer Fläche erkannt und ausgespart. Diese Funktion kann nur zusammen mit  **Hilfspunkteingabe für Polygonautomatik** und  **Automatische Geometriermittlung** 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 allgemeinen Polygonzug-Eingabe

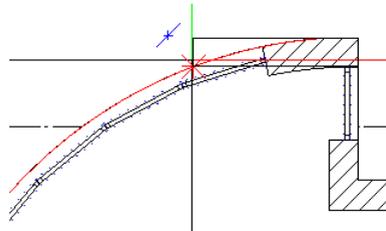
- ☞ Die Funktion  **Decke** ist noch aktiv.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die leere Zeichenfläche und dann im Kontextmenü (Punkt-Assistent) auf  **Optionen Punktfang**. Aktivieren Sie im Bereich **Punktfang** die Option **Schnittpunkt**.
- 1 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf  **Multi**,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



- 5 Klicken Sie dann auf den Kreisbogen.

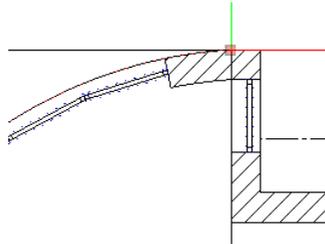
- 6 In den Eingabeoptionen ist  Ganzes Element polygonisieren aktiviert.

Mit dieser Option wird das Element - hier der Kreisbogen - in einem Schritt in das Umrisspolygon integriert.

- 7 *Anfangspunkt*

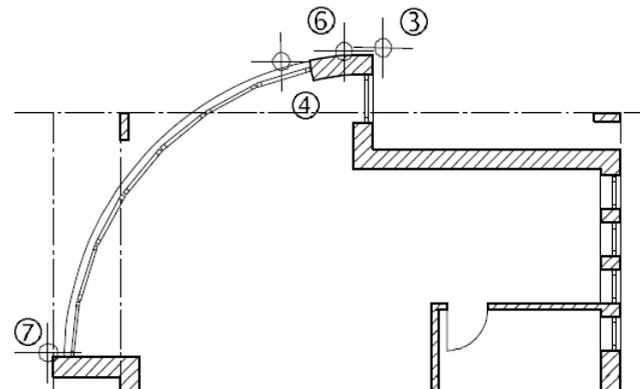
Klicken Sie den oberen Endpunkt der Kreiswand an.

Achten Sie auf die Endpunktmarkierung der Kreiswand.



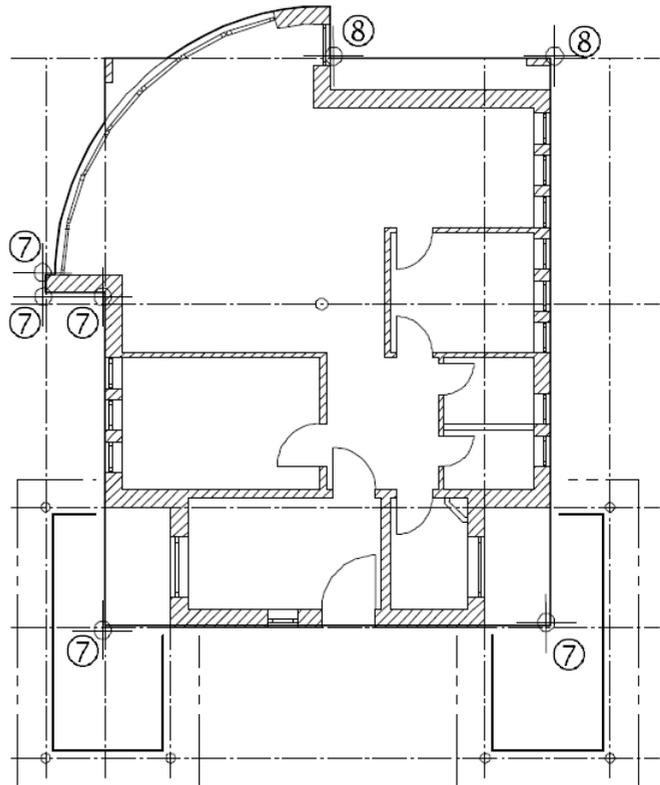
Der ganze Kreisbogen wird nun in einem Zug in das Polygon aufgenommen.

Der zur Stütze hin auskragende Teil der Decke wird im nächsten Schritt eingegeben.



- 8 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.

- 9 Klicken Sie die Stützecke und den Schnittpunkt der Rasterlinie mit der Wand an. Schließen Sie die Eingabe des ersten Polygonzugs mit ESC ab.



- 10 Nun fehlt noch das auskragende Stück Decke zur Stütze vor der Kreiswand.

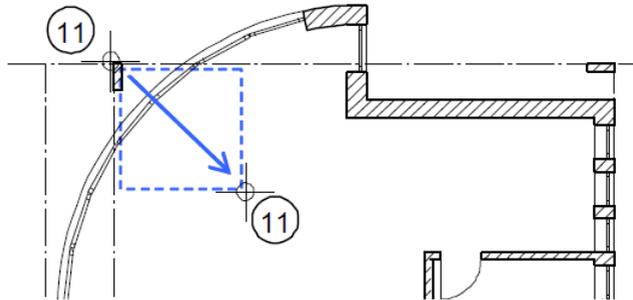
Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf  Plus, um dem Deckenpolygonzug etwas hinzuzufügen.



- 11 Wählen Sie einen  Bildausschnitt, in dem Stütze und Kreiswand dargestellt werden.

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

Das rechteckige Stück Decke wird eingefügt.



- 13 Schließen Sie Umriss und Funktion mit ESC.

Um die verwendeten Ebenen größenmäßig an Ihre Konstruktion anzupassen, klicken Sie auf  3D aktualisieren (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Ändern).

Mit F4 können Sie das Animationsfenster öffnen und eine Entwurfskontrolle durchführen.

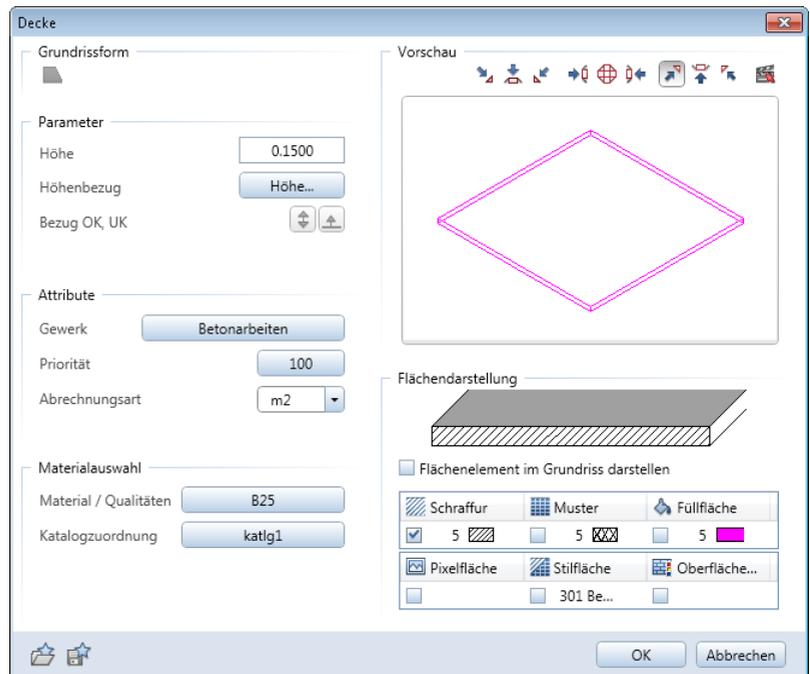
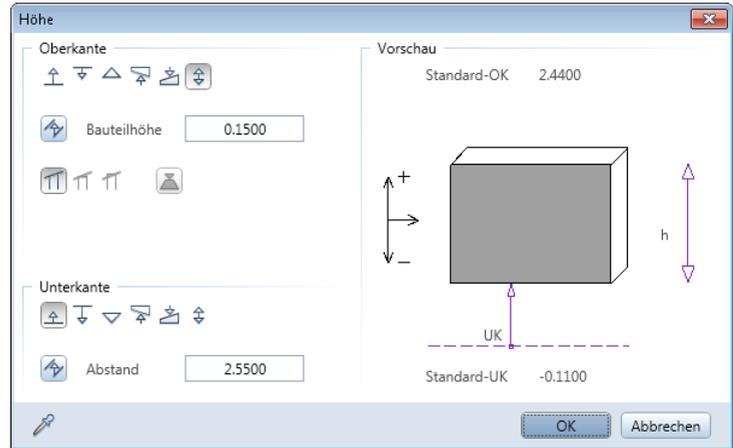
Carport-Dächer

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

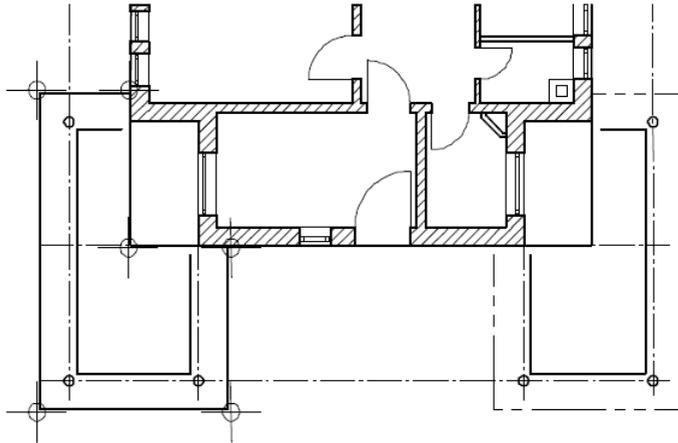
Carport-Dächer zeichnen

- 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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen).

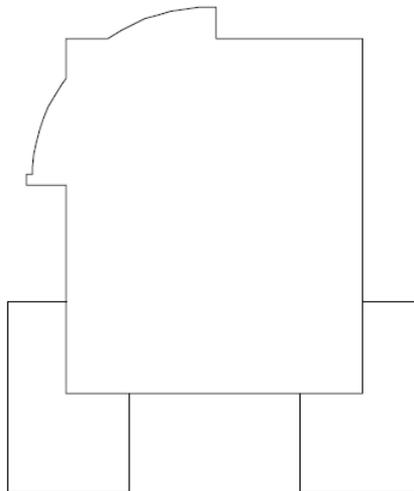
- 2 Ändern Sie die  Eigenschaften, inklusive Höhe.
Die Unterkante der Carport-Decke liegt oberhalb der diesem Teilbild zugewiesenen oberen Standardebene von 2,44m ($2,44\text{m} + 0,11\text{m} = 2,55\text{m}$).
Die Carport-Decke hat eine Bauteildicke von 15cm.



- 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 mit  Verdeckt-Darstellung sieht jetzt so aus:



Deckenöffnung

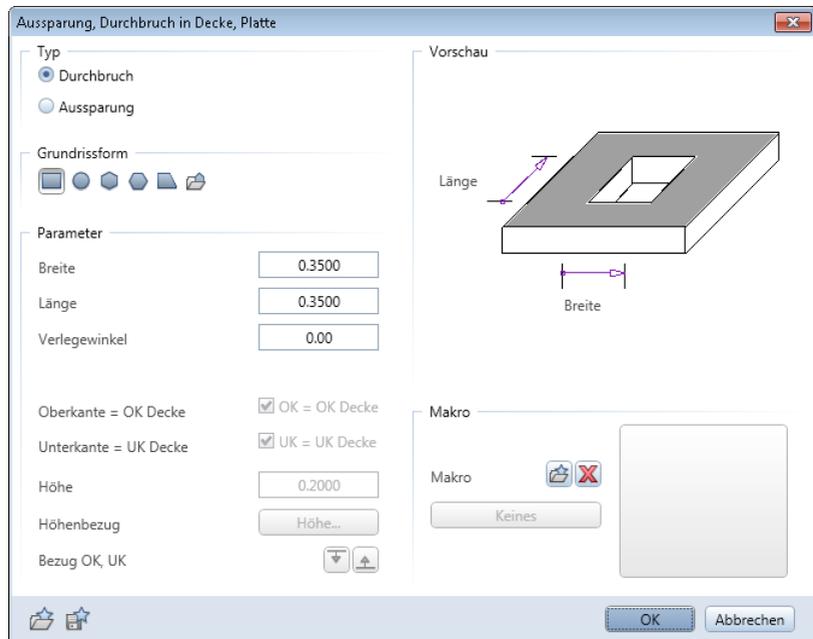
Für den Schornstein und den Zugang ins Obergeschoss werden Deckenöffnungen eingefügt.

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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen).
 - 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.



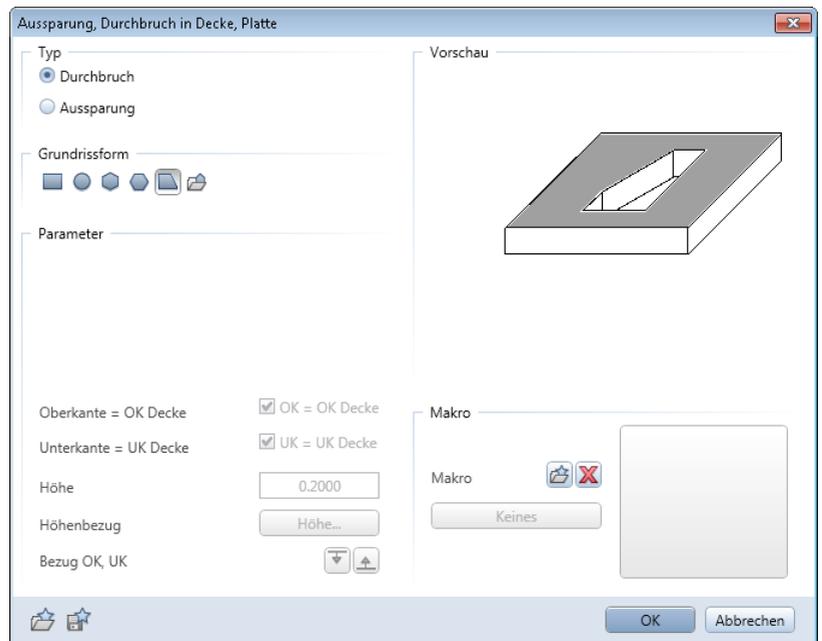
- 5 Setzen Sie den Transportpunkt auf  rechts unten und klicken Sie die rechte untere Schornsteinecke an.

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

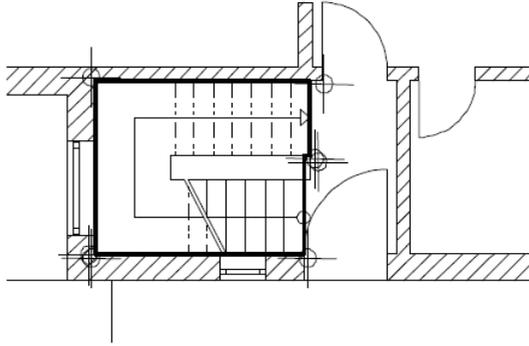
Polygonale Deckenöffnung zeichnen

☞ Die Funktion ist noch aktiv. Schalten Sie ggf. den Layer KO_ALLO2 mit dem Treppengrundriss sichtbar.

- 1 Klicken Sie auf  **Eigenschaften**.
- 2 Wählen Sie den **polygonalen Öffnungstyp**.



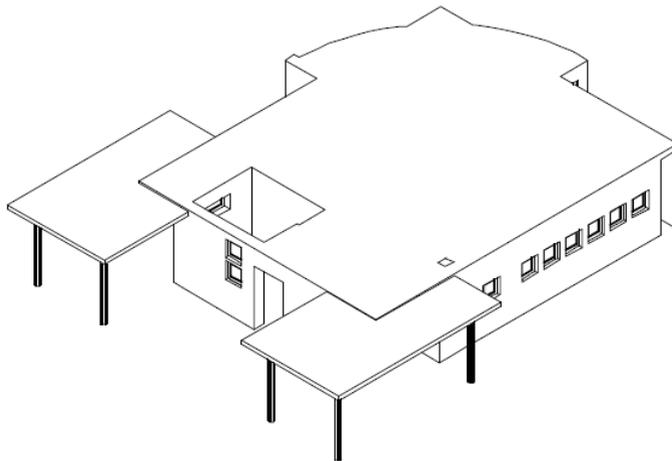
- 3 Wählen Sie einen genauen Bildausschnitt mit der Treppe.
- 4 Klicken Sie die Polygonpunkte nacheinander an. Wählen Sie dazu in der Dialogzeile die  **Eingabe im rechten Winkel**. Klicken Sie als letzten Polygonpunkt nochmals den ersten an.



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  **Verdeckt-Darstellung** so aus:



Übung 3: Dachgeschoss

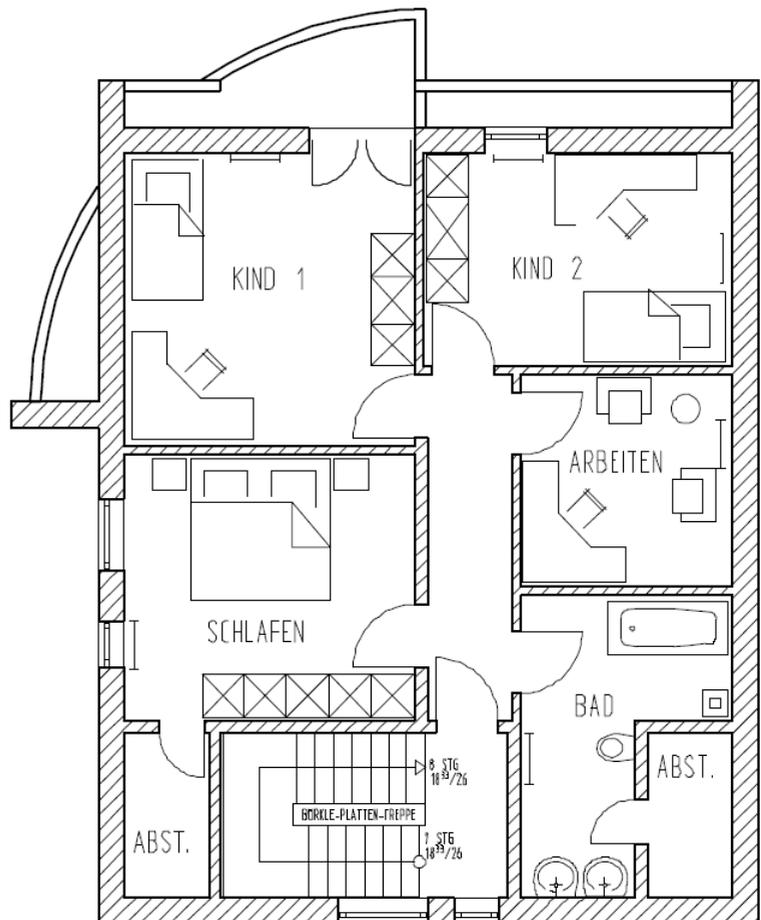
In dieser Übung wird das Erdgeschoss auf die entsprechenden DG-Teilbilder kopiert und somit um eine Etage angehoben. Anschließend wird das Geschoss mit den Modifikationsfunktionen umgebaut.

Ziel

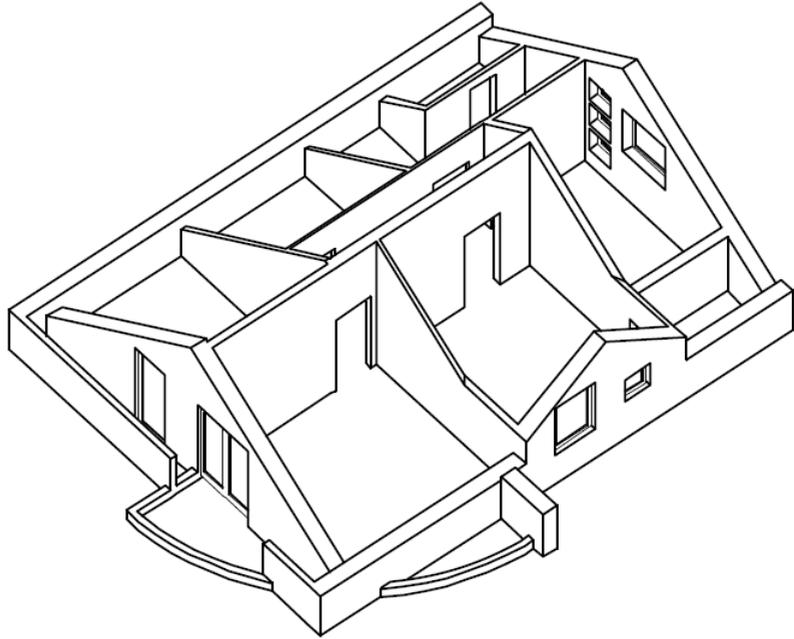
Allgemein kann die DG-Konstruktion erfolgen durch

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

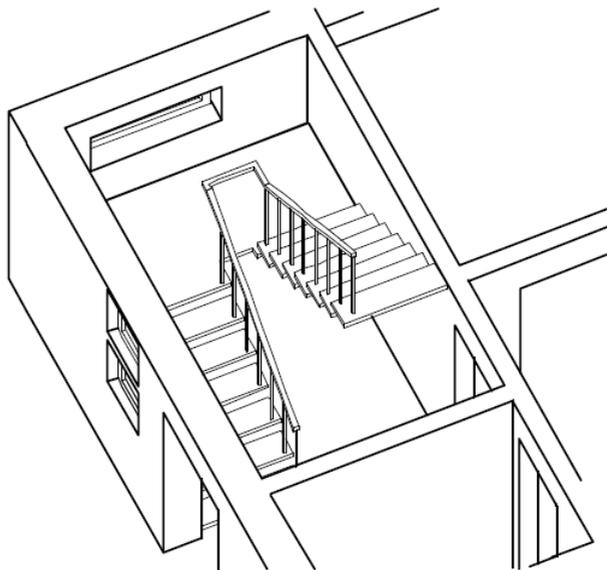
Im Tutorial wird die Methode „Kopieren und Modifizieren“ verwendet.



DG-Grundriss



Dachgeschoss ohne Dach, Isometrie



Halbpodesttreppe vom EG ins DG

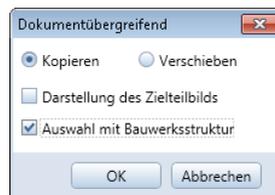
Bauteile dokumentübergreifend kopieren

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

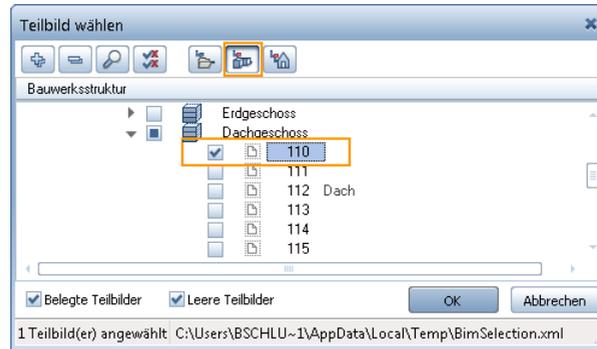
Hinweis: Sie können Teilbilder auch in der Bauwerksstruktur kopieren. Dabei werden immer alle Elemente des Teilbilds kopiert, auch die unsichtbaren und gesperrten Layer.

So kopieren Sie Bauteile dokumentübergreifend

- Sie befinden sich noch im Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile.**
- 1 Klicken Sie auf  **Projektbezogen öffnen, Registerkarte Bauwerksstruktur** und aktivieren Sie Teilbild 100 EG-Modell. Schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.
- 2 Klicken Sie im Menü **Format** auf  **Layer auswählen, einstellen,**
schalten Sie folgende Layer bearbeitbar:
KO_ALL02, AR_WD und AR_ST
und alle anderen Layer unsichtbar.
- 3 Klicken Sie im Menü **Datei** auf  **Dokumentübergreifend kopieren, verschieben.**
- 4 Wählen Sie **Kopieren**, aktivieren Sie **Auswahl mit Bauwerksstruktur**, und klicken Sie auf **OK**.

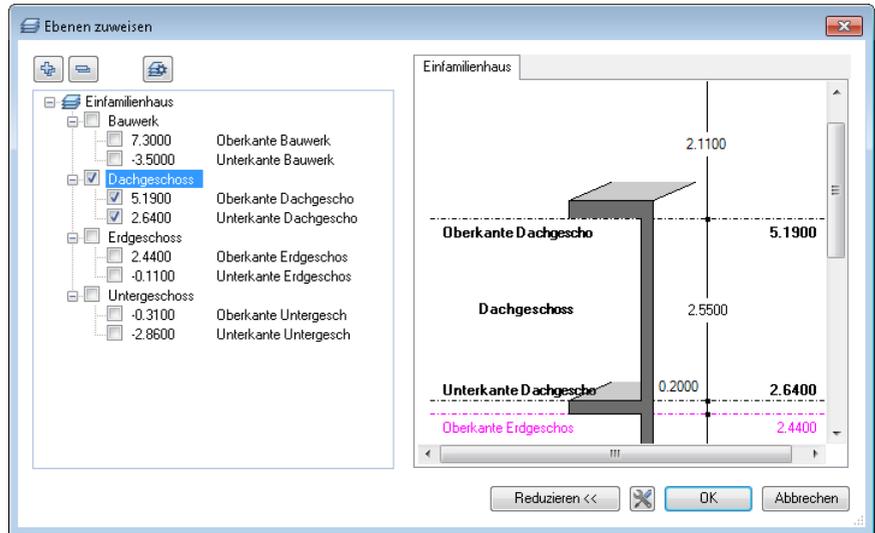


- 5 Im Dialogfeld **Zielteibild wählen** klicken Sie erst oben auf  **Bauwerksstruktur**.
Aktivieren Sie dann das Teilbild 110 (anhaken!)



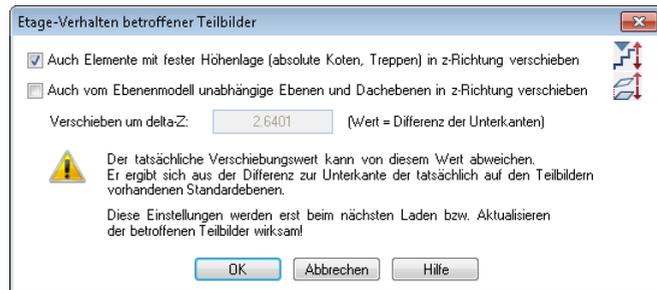
- 6 Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles**.
- 7 Klicken Sie auf  **Projektbezogen öffnen**, Registerkarte **Bauwerksstruktur** und aktivieren Sie Teilbild 110. Schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.
- 8 Ändern Sie die Bezeichnung von Teilbild 110 in **DG Modell**. Nutzen Sie dazu das Kontextmenü - **Umbenennen**.
- 9 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**.

10 Im Dialogfeld Ebenen zuweisen aktivieren Sie das Dachgeschoss.



11 Schließen Sie das Dialogfeld mit OK.

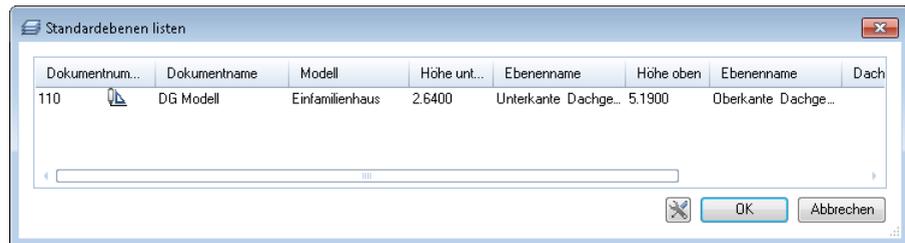
12 Im Dialogfeld Etage-Verhalten betroffener Teilbilder aktivieren Sie die Option Auch Elemente mit fester Höhenlage (absolute Koten, Treppen) in z-Richtung verschieben und bestätigen mit OK.



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

13 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** (Modulgruppe **Architektur - Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte - Bereich Erzeugen**) 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 der Symbolleiste **Bearbeiten** und aus dem Bereich **Ändern der Funktionen-Palette**.

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

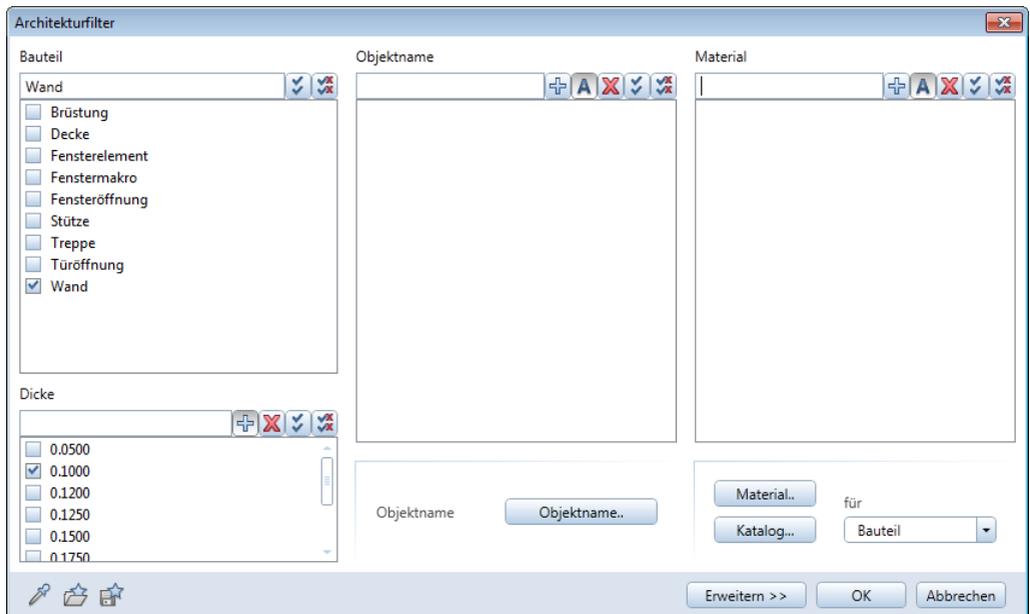
- Sie befinden sich im Modul  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte.

Blenden Sie mit  Layer auswählen, einstellen den Layer KO_ALLO2 (Treppengrundriss) aus.

- 1 Klicken Sie auf  Löschen (Symbolleiste Bearbeiten).
- 2 Klicken Sie im Filter-Assistenten auf  Nach Architekturbauteilen filtern.
- 3 Im Architekturfilter werden nur Elemente angeboten, die sich auf dem Teilbild befinden.

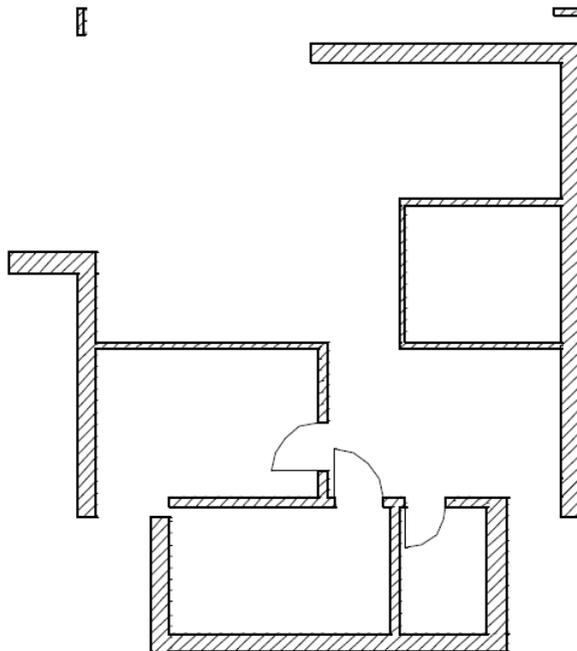
Markieren Sie das Bauteil **Wand** und die Dicke **0,100**.

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 evtl. noch vorhandene Fenstermakros gelöscht.
- 6 Löschen Sie die runde Stütze, die Kreiswand, das oberste vertikale Wandstück und die kurzen vertikalen Wände unten, sowie einige Türen.

Ihre Konstruktion sollte dann so aussehen wie auf der folgenden Abbildung:



- 7 Beenden Sie **X** Löschen mit ESC.

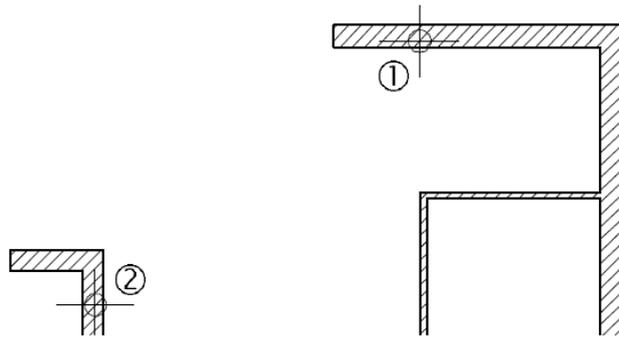
Wände verbinden

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.

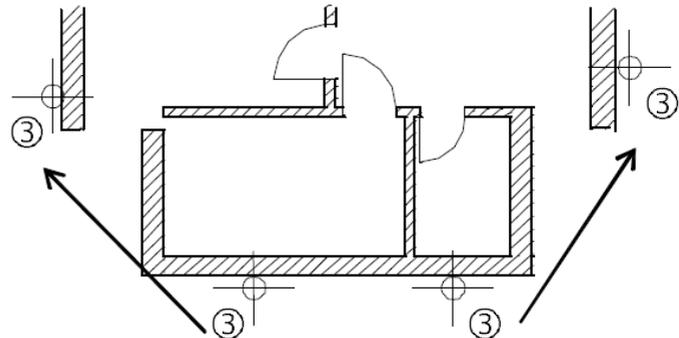
Wände verbinden

- 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.



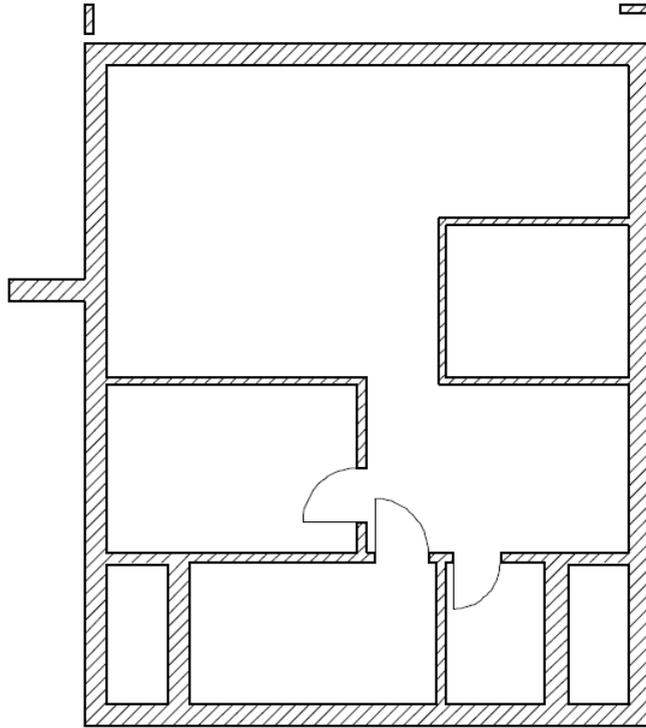
Tipp: Eine beliebige Fugenbreite kann über Tastatur eingegeben werden.

- 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 im Bereich **Ändern** (in fast allen Architekturmodulen) auf  **3D aktualisieren**.
 - Klicken Sie in den Eingabeoptionen auf **Alles**.

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

Wandstärken modifizieren

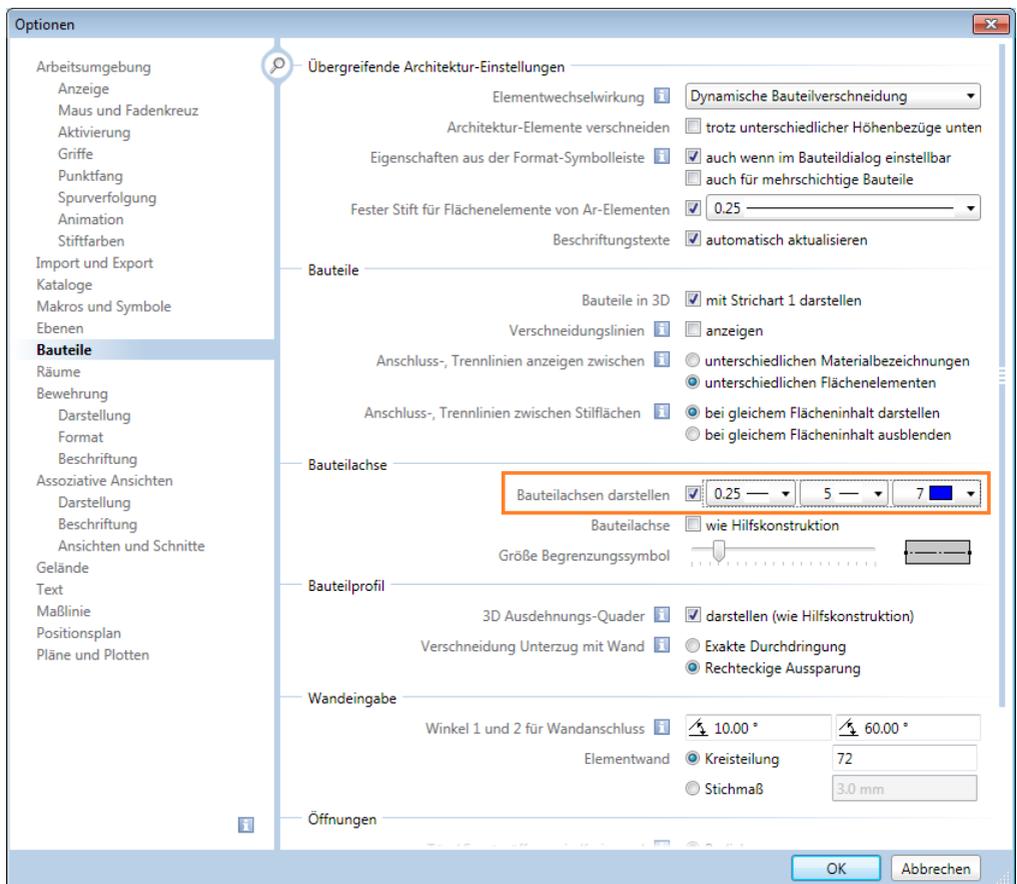
Einige Wände sind jetzt nicht mehr Außen-, sondern Innenwände. Um die Wanddicke zu ändern, verwenden Sie die Funktion

 **Ar-Bauteileigenschaften übertragen.**

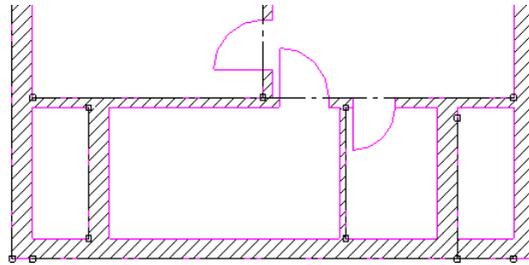
Tipp: Weitere Informationen zur Bauteilachse finden Sie in der Online-Hilfe zu Allplan, unter „Grundlagen: Bauteilachse“.

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**, Bereich **Bauteilachse** aktivieren Sie die Option **Bauteilachsen darstellen**.



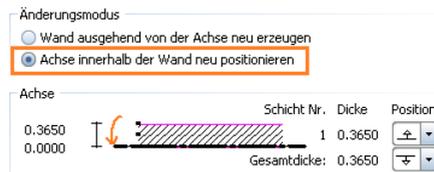
Mit Darstellung der Bauteilachse sehen die Wände folgendermaßen aus:



Wandstärken modifizieren

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



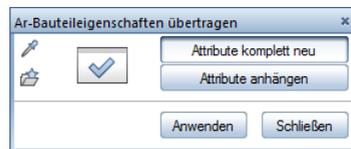
- 3 Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für die rechte ehemalige Außenwand.
- 4 Klicken Sie nun auf  **Ar-Bauteileigenschaften übertragen** (Palette **Funktionen** - Modulgruppe **Architektur** - Modul **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** - Bereich **Ändern**).
- 5 Die ehemaligen Außenwände sollen 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.

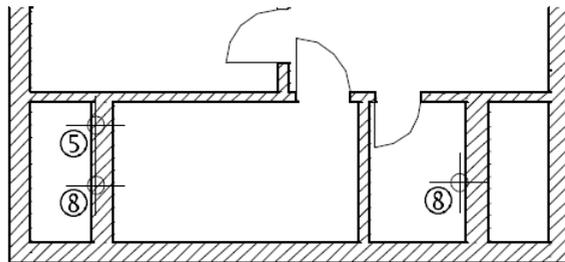
Das Dialogfeld **Wand** wird geöffnet, die Parameter der gewählten Wand sind eingetragen. Prüfen Sie, ob die Dicke auf **0,175** und die Priorität auf **175** eingestellt ist.

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

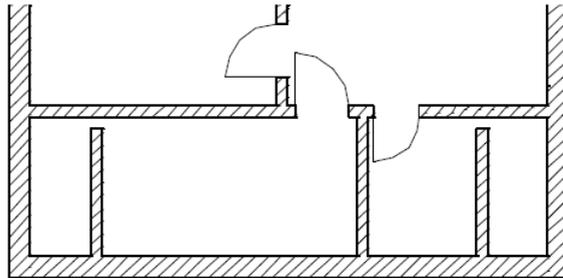
- 6 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.
- 7 Stellen Sie in der Dialog-Symbolleiste auf **Attribute komplett neu**, damit die Attribute der gewählten Innenwand die der Außenwand vollständig ersetzen.



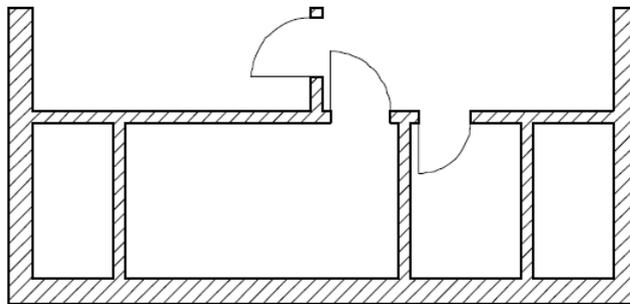
- 8 Klicken Sie auf die zwei vertikalen ehemaligen Außenwände unten, und bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der rechten Maustaste.



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:



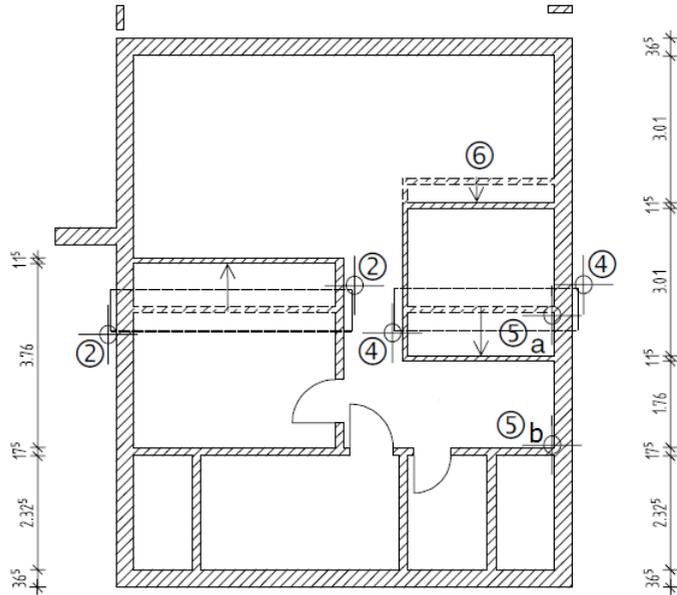
Wände verschieben

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.

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

Wände verschieben

- 1 Klicken Sie auf  **Punkte modifizieren** (Symbolleiste Bearbeiten).
- 2 Ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über die linke obere Innenwand.
- 3 Geben Sie in der Dialogzeile die Verschiebung ein:
 $dX = 0$
 $dY = 1,0$
 $dZ = 0$
- 4 Aktivieren Sie die rechte untere Innenwand.
- 5 Die neue Lage der Wand wird mit Zeigen und Eingabe ermittelt:
 - a) *Von Punkt:* Wandanschlussecke anklicken
 - b) *Nach Punkt:* auf untere Innenwanddecke zeigen
die Eingabefelder sind gelb hinterlegt
 - c) in der Dialogzeile bei  **Y-Koordinate = 1,76** eingeben
 - d) Bestätigen mit EINGABETASTE.



6 Verschieben Sie die rechte obere Innenwand.

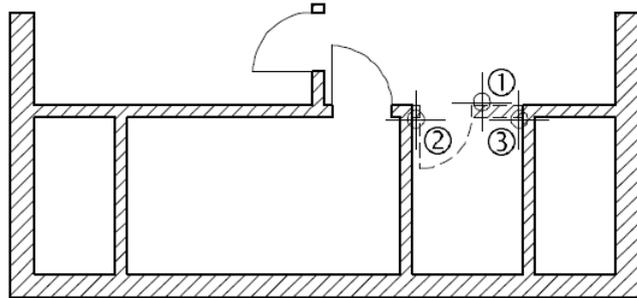
Teilwand löschen

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

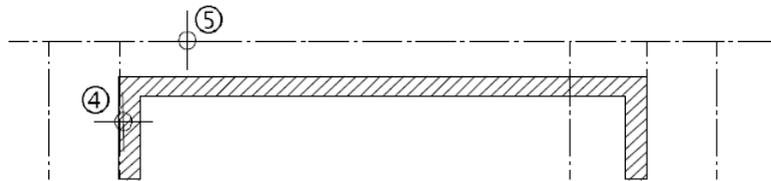
Ähnlich wie bei **Linienbauteil an Linienbauteil** kann man eine Wand auch an eine Linie anschließen. Der Unterschied zeigt sich bei mehrschaligen Wänden: Soll nur eine Wandschale verlängert werden, ist diese mit **Linienbauteil an Linienbauteil** einzeln ansprechbar. Mit **Linienbauteil an Linie** wird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

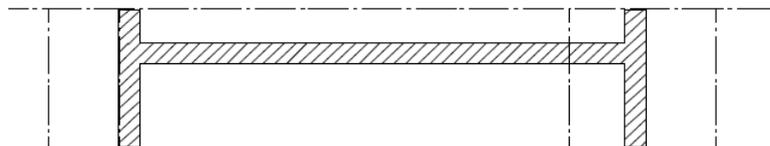
Wand an Linie anschließen

Tipp: Die Funktion  **Linienbauteil an Linie** ist auch im Kontextmenü zu finden.

- 1 Legen Sie Teilbild 1 Raster in den Hintergrund und schalten Sie den Layer KO_RAST sichtbar.
- 2  **Löschen** (Symbolleiste **Bearbeiten**) Sie die rechteckigen Stützen.
- 3 Klicken Sie auf  **Linienbauteil an Linie** (Palette **Funktionen** - Modulgruppe **Architektur** - Modul **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** - Bereich **Ändern**).
- 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.

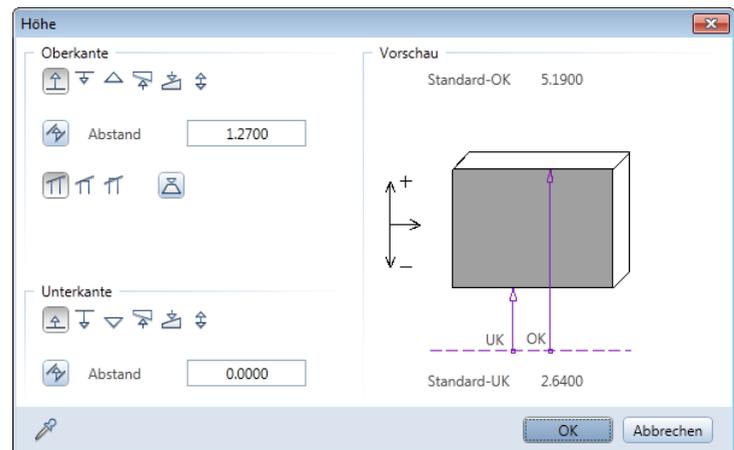
Höhendefinition einer Wand ändern

- 1 Klicken Sie auf  3 Fenster (Menü Fenster), um die Höhenänderung zu sehen.
- 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.

Tipp: Die **Eigenschaften** können auch mit einem Doppelklick auf das betreffende Bauteil aufgerufen werden.

Klicken Sie auf **Höhe**. Die Unterkante bleibt unverändert. Ändern Sie die Einstellung der Oberkante wie folgt:

- Bereich **Oberkante**:  OK-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

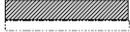
Jetzt kennen Sie alle Funktionen, die zur Modifikation notwendig sind. Sie müssen jeweils abwägen, ob eine Modifikation günstiger ist, oder ob Sie mit Löschen und Neuzeichnen schneller zum Ziel kommen. Die folgende Übersicht soll Ihnen beim selbständigen Arbeiten helfen.

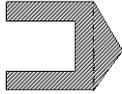
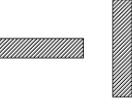
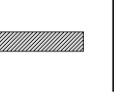
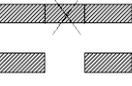
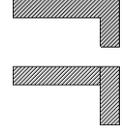
Tipp:

 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		

<p>Wandlinien knicken, Wandende einpassen Linie knicken</p>		
<p>Wände verbinden Linienbauteil an Linienbauteil</p>		
<p>Wände an Linien anschließen Der Unterschied zum Anschluss an eine Wand wird bei mehrschaligen Wänden wirksam. Linienbauteil an Linie</p>		
<p>Wandstücke löschen (die Wand wird geteilt) Linienbauteil teilweise löschen</p>		
<p>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</p>		

In Verbindung mit eingeschalteter Bauteilachse liefern die Funktionen

 Abstand paralleler Linien modifizieren,

 Punkte modifizieren und

 Linie knicken

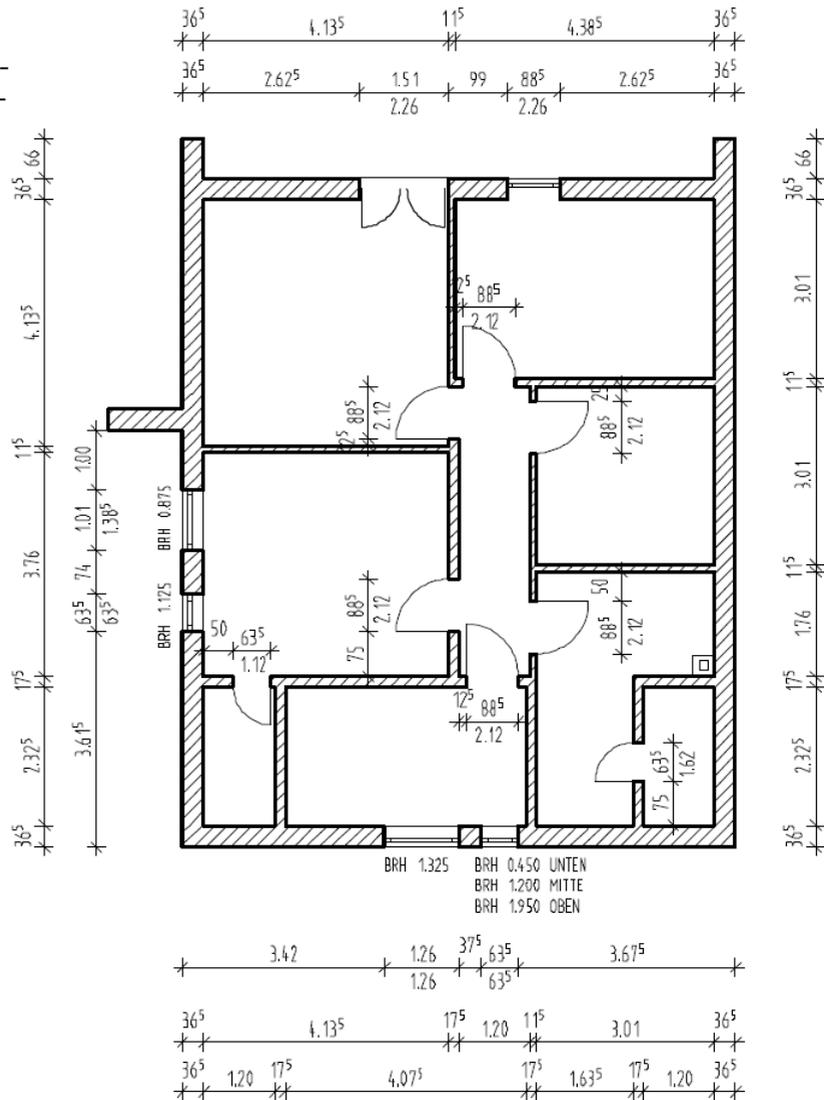
ggf. andere Ergebnisse.

Näheres dazu finden Sie in der Online-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 Makro Fen 2 flg DK aus dem Nemet-schek Makro-Katalog (Grund-symbole) verwenden.



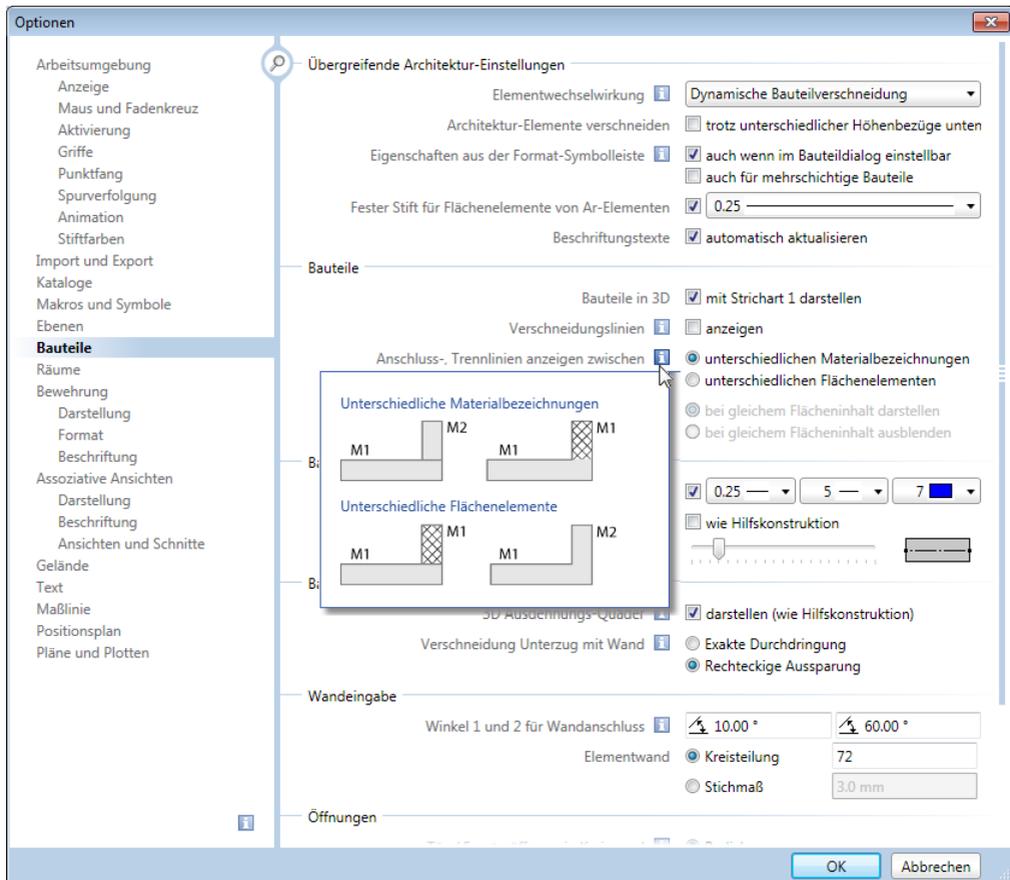
Balkonbrüstung zeichnen

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 **Standard**) und wählen Sie die Seite **Bauteile**.
- 2 Aktivieren Sie im Bereich **Bauteile** die Option **Anschlusslinien, Trennlinien anzeigen zwischen: • 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:

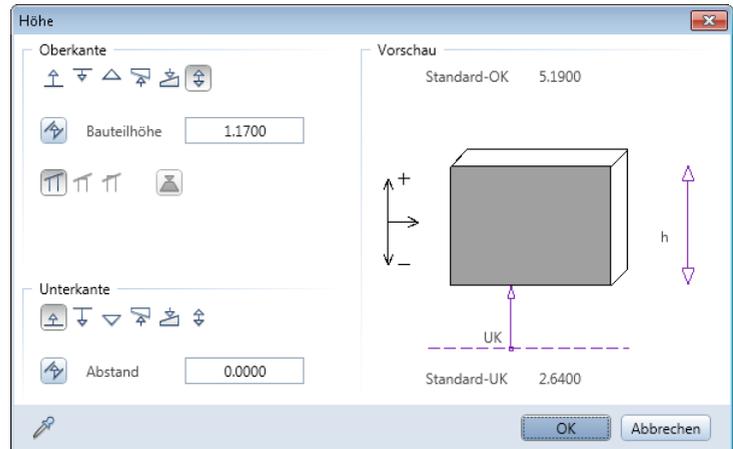
Material: MZ

Dicke: 0,15

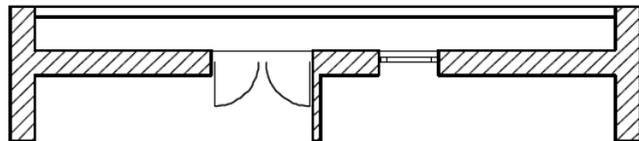
Priorität: 150

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Höhe** und geben Sie Folgendes ein:

- im Bereich **Oberkante** auf  **Absolute Bauteilhöhe** klicken und den Wert **1,17** eingeben
- im Bereich **Unterkante** auf  **UK-Bezug zur unteren Ebene** klicken und den Abstand **0,00** eingeben.

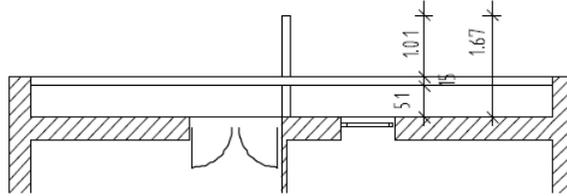


- 6 Zeichnen Sie die Brüstung.
Achten Sie dabei in der Vorschau auf die Ausdehnung der Wand, und ändern Sie diese ggf. mit  **Um die Achse drehen**. Die Funktion **Wand** bleibt aktiv!

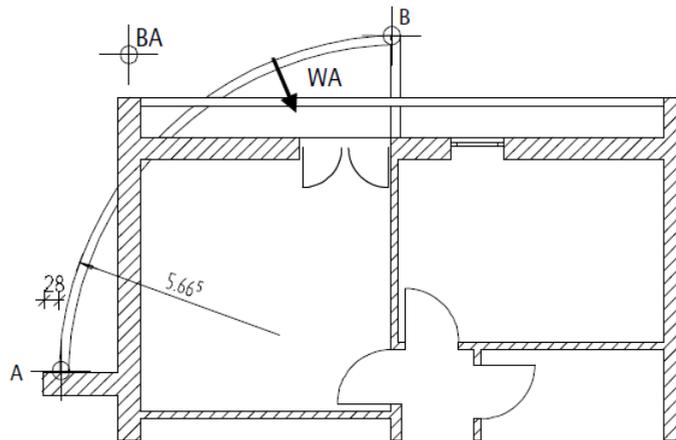


- 7 Ändern Sie wieder die **Eigenschaften**, im Register **Parameter, Attribute**:
- Material: **B15**
 Priorität: **100**
 Höhe:  **Absolute Bauteilhöhe: 0,25**
  **UK-Bezug zur unteren Ebene: 0,00**

- 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“.

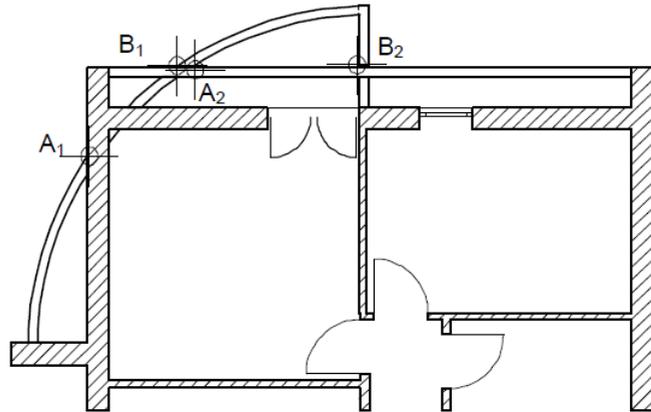


- 9 Beenden Sie die gerade Wand mit ESC und zeichnen Sie eine Kreiswand analog der Kreiswand im Erdgeschoss.



- A = Anfangspunkt
 B = Bis Punkt
 C = Bogenausdehnungspunkt
 D = Wandausdehnung

- 10 Entfernen Sie die nicht benötigten Wandteile mit  Linienbauteil teilweise löschen (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Ändern).



A₁ = Von Punkt

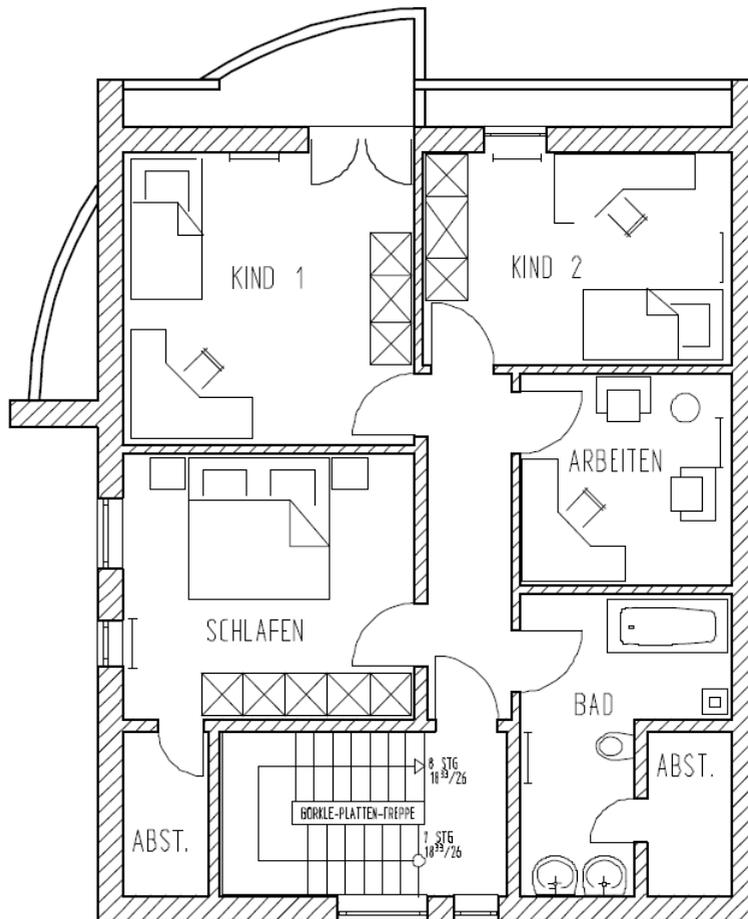
B₁ = Bis Punkt

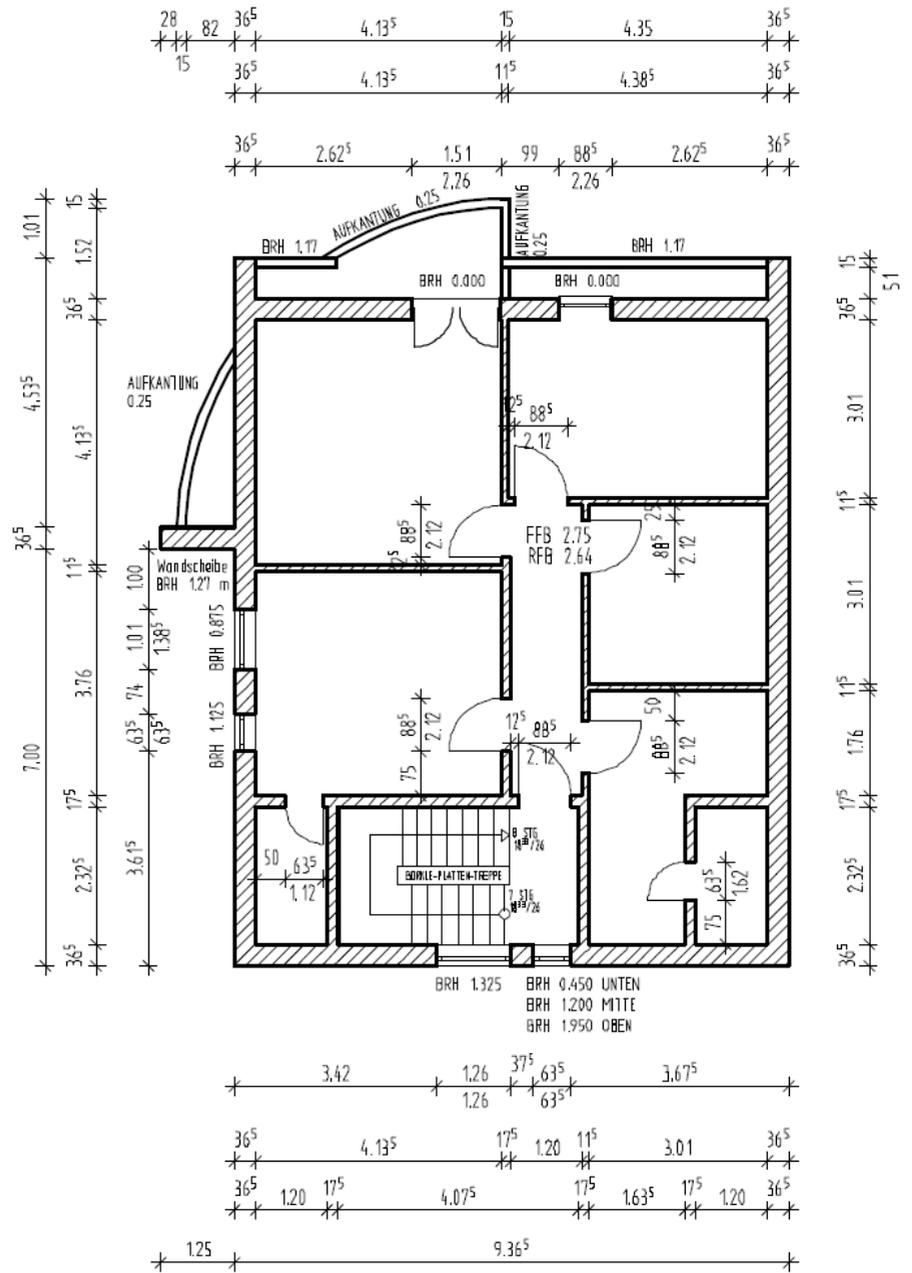
A₂ = Von Punkt

B₂ = 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:





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**.

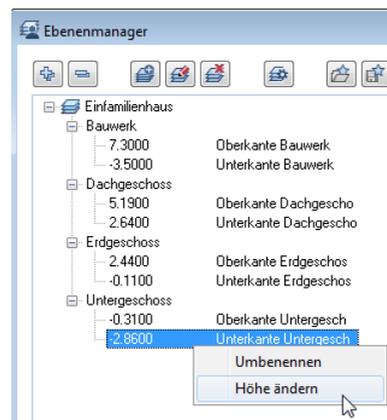
Da es sich bei den folgenden Arbeitsschritten um Wiederholungen bereits Gelernten handelt, sind die Beschreibungen weniger detailliert.

Benötigte Bauteile von TB 100 auf TB 120 kopieren

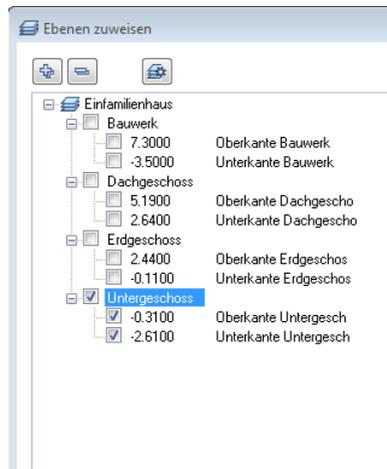
- Teilbild 100 EG-Modell aktiv schalten, alle anderen Teilbilder aus.
- mit Hilfe von  **Dokumentübergreifend kopieren**, verschieben (Menü **Datei**) die benötigten Bauteile (Kreiswand, Stützen, Treppegrundriss, einen Teil der Innenwände) von Teilbild 100, EG Modell in das Teilbild 120, UG Modell kopieren

Höhenknoten Kellergeschoss modifizieren

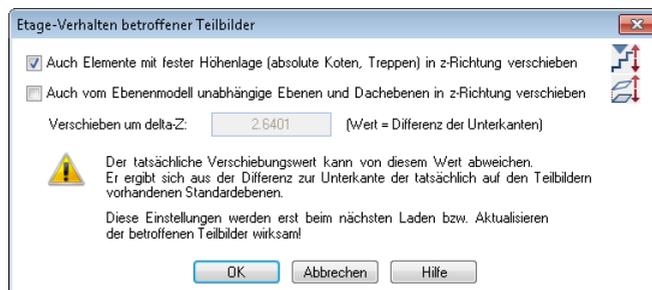
-  **Projektbezogen öffnen**, Registerkarte  **Bauwerksstruktur** und  **Ebenenmanager** aktivieren
- Bestehende Höhenkote der Unterkante des 1. Untergeschosses auf **-2,61m** (entspricht RFB im UG) ändern



- Die Höhen der oberhalb liegenden Ebenen beibehalten
- Ebenenmanager schließen
- TB 120 UG Modell aktivieren, Kontextmenü öffnen, Ebenen zuweisen aktivieren
- 1. Untergeschoss anklicken

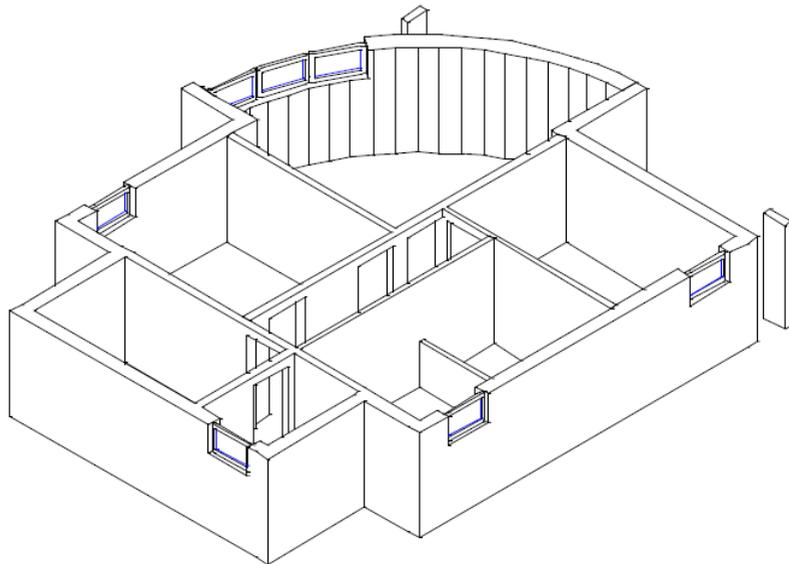


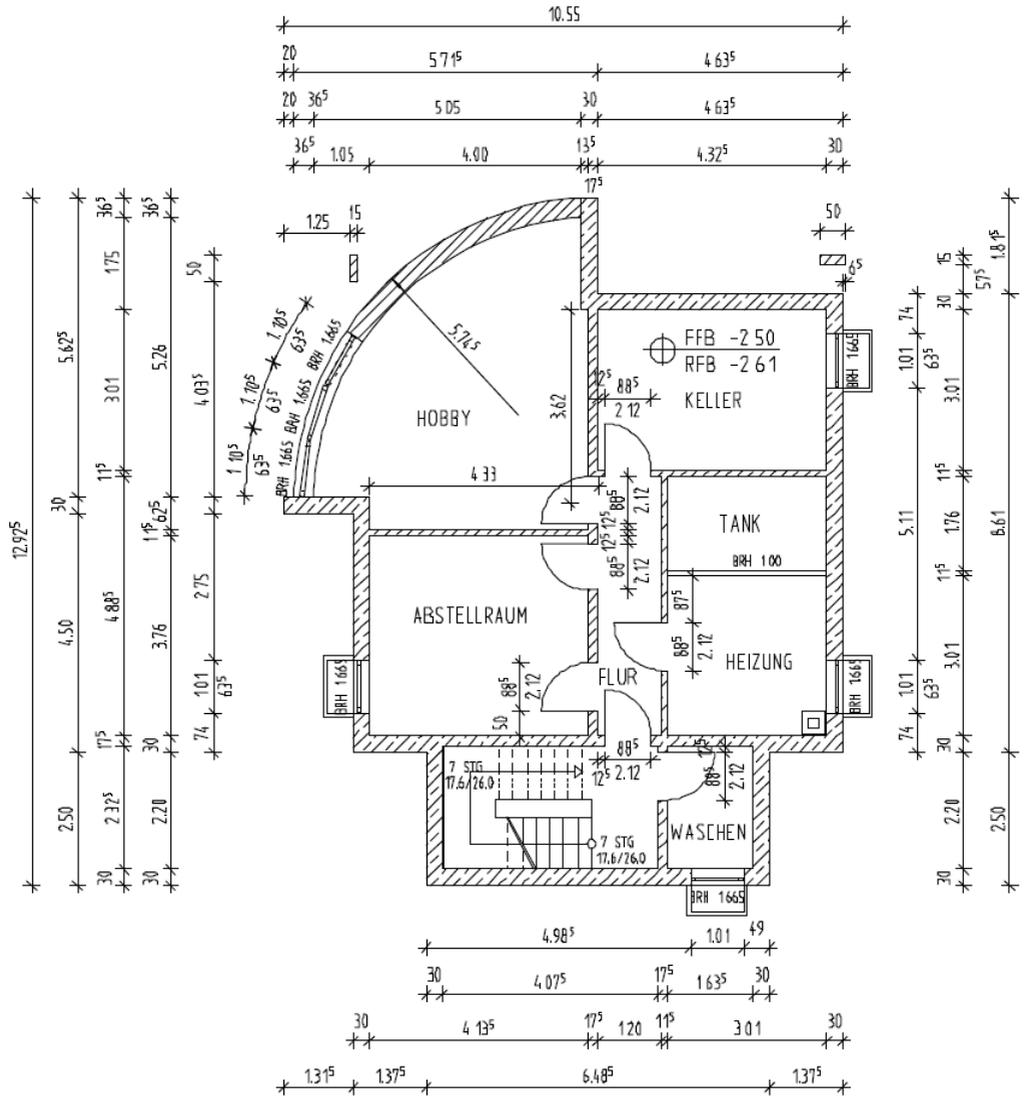
- Etage-Verhalten betroffener Teilbilder festlegen:



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!).





Lektion 3: Ebenentechnik

☞ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, sind unbedingt die Module  **Spezial: Wände, Öffnungen, Bauteile** und  **Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte** erforderlich. Überprüfen Sie in den Paletten, ob Sie diese Module erworben haben.

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 Ebenenpaares 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:

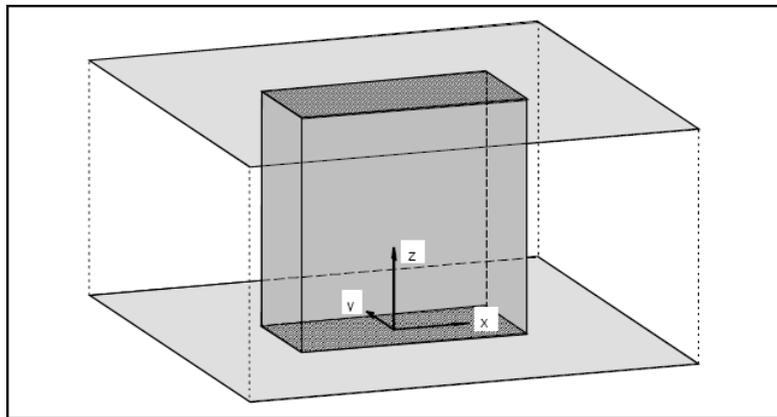
- **Standardebenen**, die parallel zur xy-Ebene verlaufen und sich unendlich über das gesamte Teilbild erstrecken
- **Freie Ebenen**, die in begrenzten Bereichen frei im Raum definiert werden.

Arbeiten mit der Ebenentechnik

Standardebenen

Mit den Standardebenen haben Sie bereits gearbeitet. An dieser Stelle soll ihre Wirkungsweise ausführlicher erläutert werden.

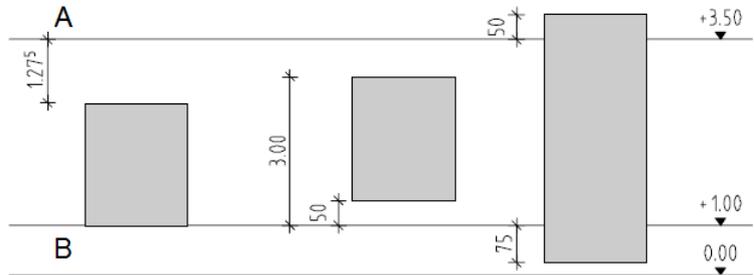
Stellen Sie sich zwei parallele horizontale Ebenen im Raum vor, die auf unterschiedlichen Höhen liegen. Zwischen diesen Ebenen wird das Bauteil, z.B. eine Wand, „aufgespannt“. Die Standardebenen sind jedem Teilbild zugeordnet. Das Standardebenenpaar erstreckt sich unsichtbar über das gesamte Teilbild (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

OK-Bezug zur
oberen Ebene -1,275
m

OK-Bezug zur
unteren Ebene 3,00
m

OK-Bezug zur
oberen Ebene
0,5 m

UK-Bezug zur
unteren Ebene 0,00 m

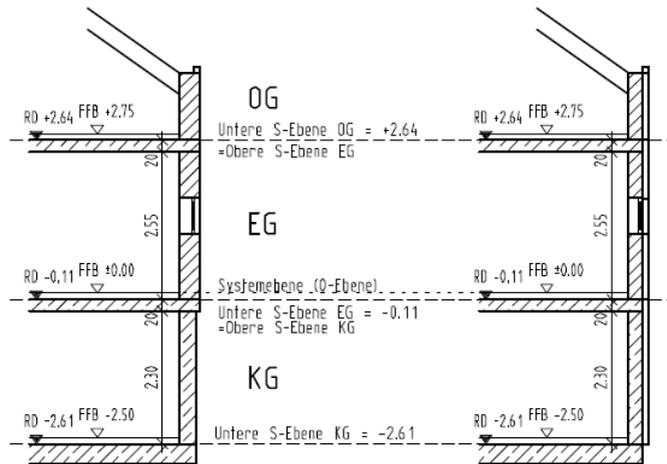
UK-Bezug zur
unteren Ebene 0,5 m

UK-Bezug zur
unteren Ebene
-0,75 m

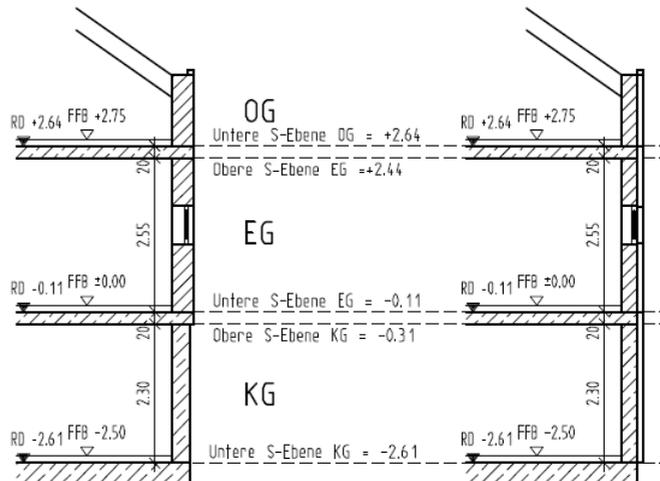
Eine Änderung der Standardebenen wirkt sich auf alle Bauteile im Teilbild aus, deren Höhe ebenenbezogen definiert wurde.

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)

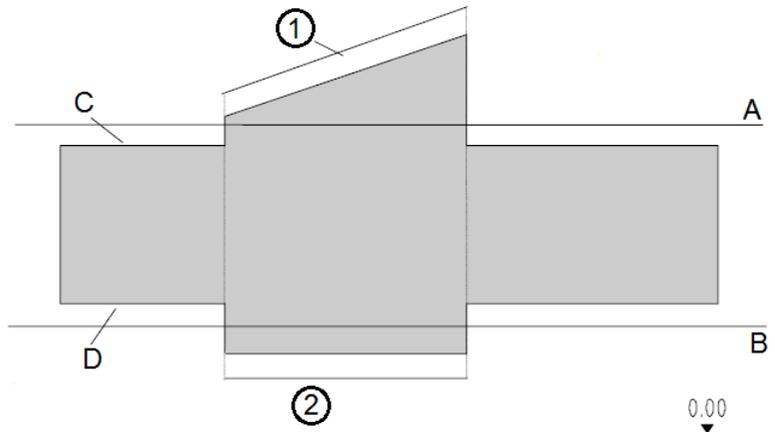
Freie Ebenen

Mit den Standardebenen ist es nicht möglich, Höhendifferenzen innerhalb eines Bauteils zu erzeugen, wie z.B. Höhengsprünge 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.



C = Bauteiloberkante mit Abstand an die obere Ebene gebunden

① obere freie Ebene

A = obere Standardebene

D = Bauteilunterkante mit Abstand an die untere Ebene gebunden

② untere freie Ebene

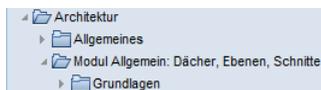
B = untere Standardebene

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 die den Rahmen des Tutorials sprengen würde, die sich aber durch eigenes Ausprobieren schnell beherrschen lassen.

Übung 5: Dach

Tipp: Lesen Sie in der Online-Hilfe das Kapitel „Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte – Grundlagen“:



Das Modul  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte 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:

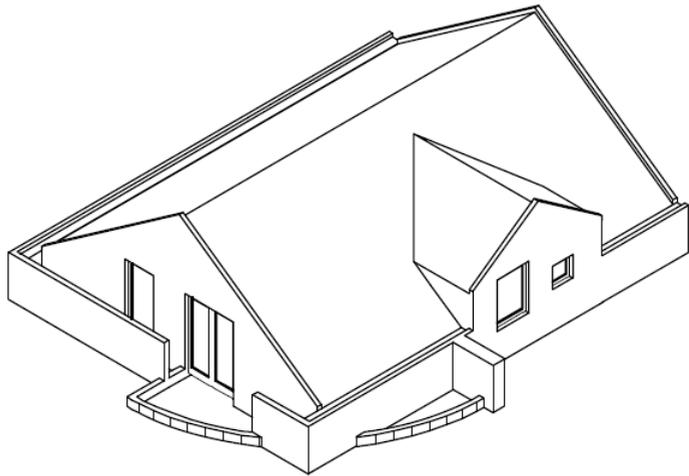
- absolute Höhe der Trauflinie eingeben oder
- Punkt bestimmen, durch den die Schräge verläuft (*Durch Punkt*).

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.
 - Aktivieren Sie in der Palette Funktionen Modul  **Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte**.
- 1 Klicken Sie auf  **Dachebene** (Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie den Layer **AR_DACH**.
 - 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.

Dachebene					
Neigung	35.000	Höhenlinie	0.000	Oberkante	10.000
Steigung	70.021	Traufhöhe	3.440	Unterkante	2.640

Schließen

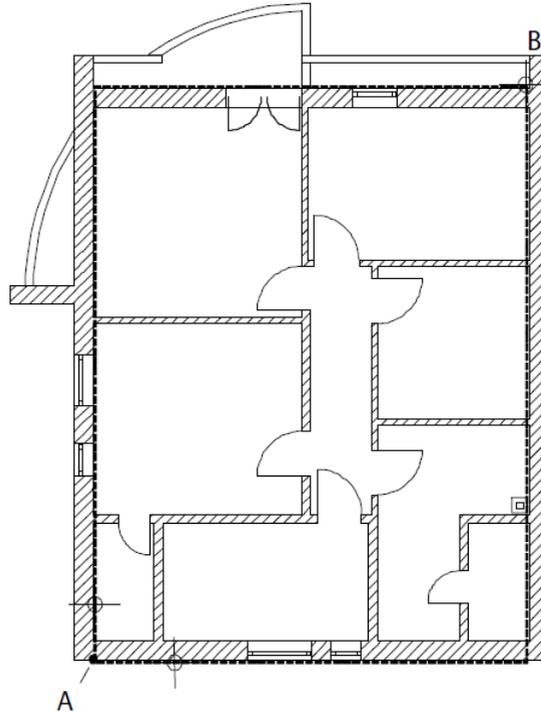
Tipp: Bei der Definition des Dachumrisses kann ein Dachüberstand (*Abstand*) wie beim parallelen Polygonzug eingegeben werden.

Die Möglichkeiten der allgemeinen Polygonzug-Eingabe stehen ebenfalls zur Verfügung.

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.

- 8 Klicken Sie den Diagonalpunkt an und beenden Sie die Eingabe mit ESC.
Damit ist ein Rechteck definiert.

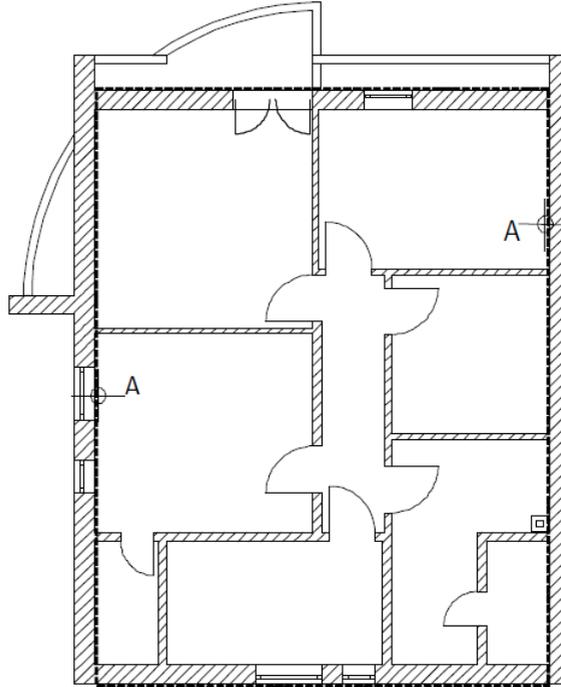


A = 1. Polygonpunkt = Schnittpunkt

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.

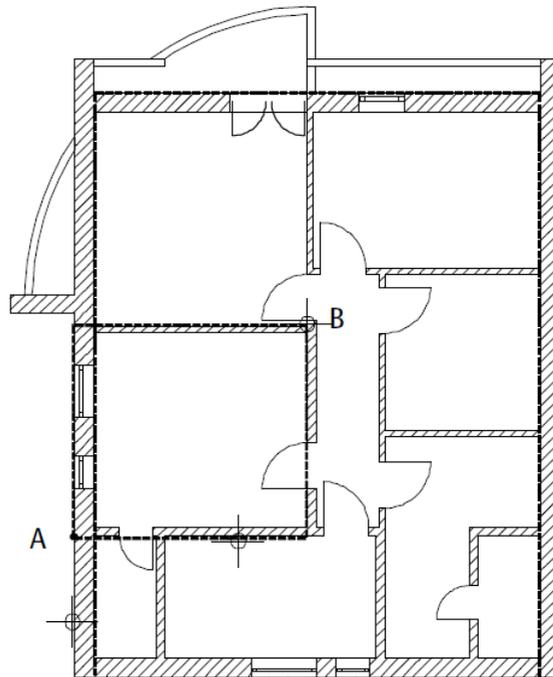
Gaube erzeugen

- 1 Klicken Sie auf  Gaube (Bereich Erzeugen).
- 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.

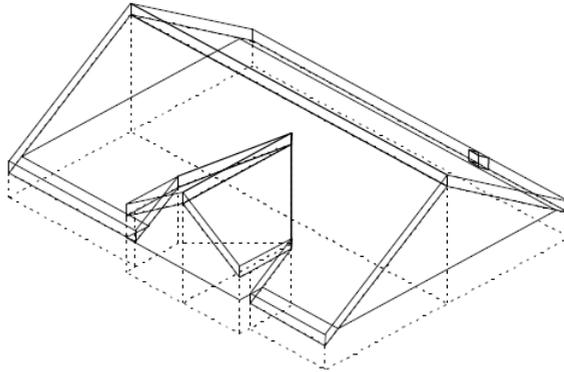
In dieser Übung soll die 1 m-Linie eingezeichnet werden. Sie ist eine gute Orientierungshilfe und wird in einer späteren Übung noch benötigt.

Höhenlinie einzeichnen

- ➔ Sie befinden sich noch im Modul  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte.
- 1 Klicken Sie auf  Dachebene modifizieren (Bereich Ändern).
 - 2 Klicken Sie den Dachkörper an der Firstlinie an.
 - 3 Geben Sie die absolute Höhe der Höhenlinie mit 3,75 an
(1 m über FFB DG).
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.

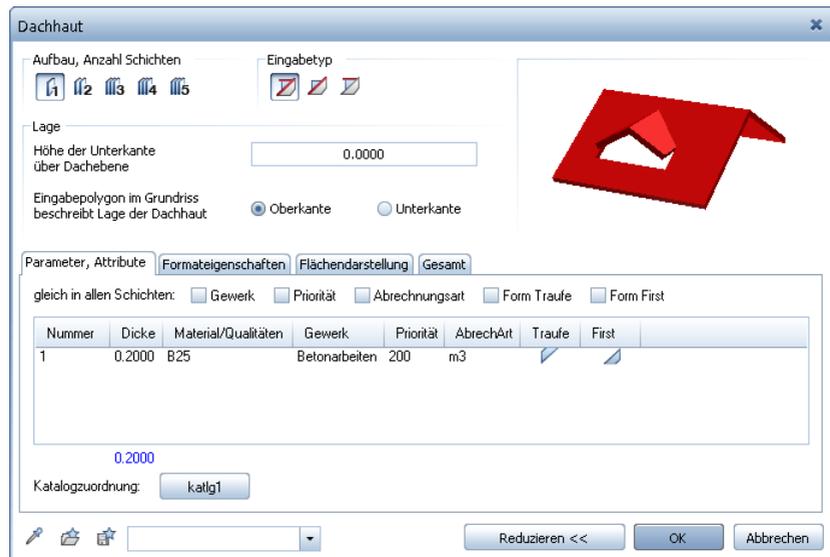


Dachhaut erzeugen

- Legen Sie die Teilbilder **3 Schornstein** und **110 DG Modell passiv** in den Hintergrund.
- 1 Aktivieren Sie den Layer **AR_DACHH** und klicken Sie auf  **Dachhaut (Bereich Erzeugen)**.
- 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: m³
- Traufe: 
- First: 

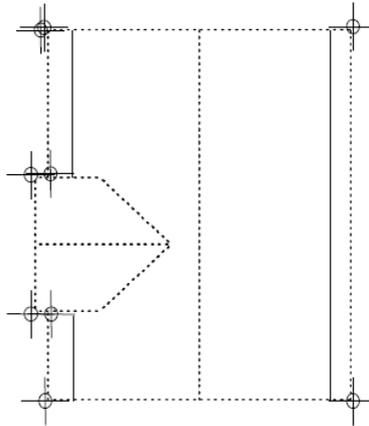


7 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

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 allgemeine 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:

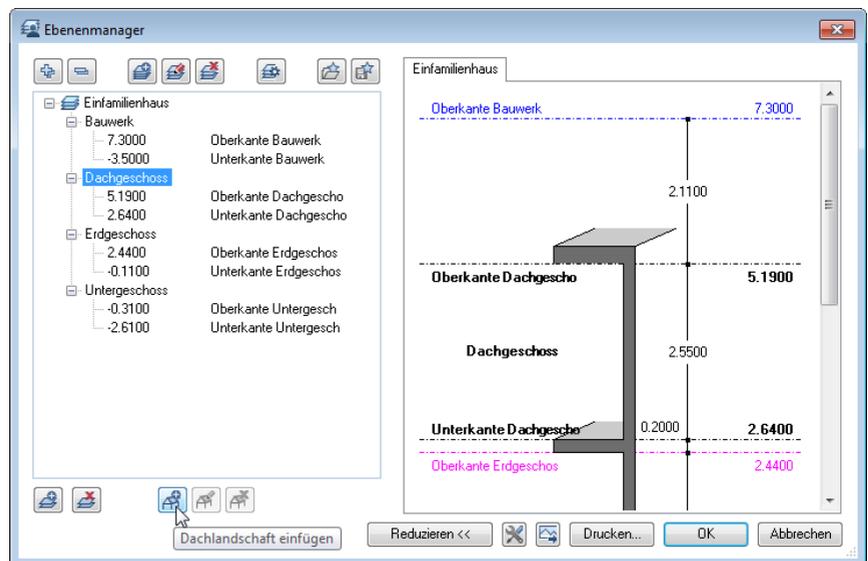
- Wird eine  Dachhaut über den Bereich der Dachebenen hinaus gezeichnet, behält sie trotzdem die ursprüngliche Neigung bei.
- Die Bereiche einer  Decke, die aus dem Dachebenen-Bereich heraus ragen, passen sich sofort den Standardebenen an.
- Bei der  Dachhaut sind verschiedene Formen für Traufe und First 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 Fenstermakros 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

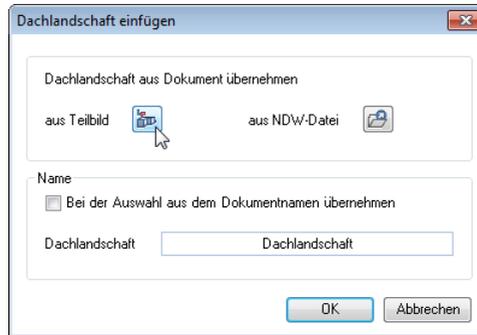
Zum Anschließen der Giebel- und Innenwände an das Dach kommt wiederum der Ebenenmanager zum Einsatz. Auf Teilbild 112 Dach wurden die Dachebenen und die Dachhaut konstruiert. Dieses Teilbild enthält somit die Dachlandschaft, die in den Ebenenmanager eingefügt wird. Anschließend können allen auf Teilbild 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

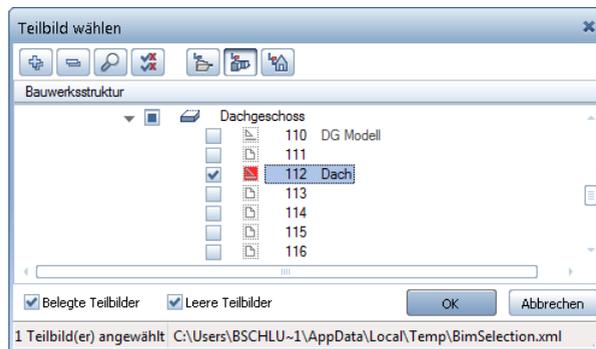
- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen.
- 2 Öffnen Sie die Registerkarte Bauwerksstruktur.
- 3 Klicken Sie dazu im Dialogfeld Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur auf  Ebenenmanager.
- 4 Markieren Sie den Knoten, in den die Dachlandschaft eingefügt werden soll, also Dachgeschoss.
- 5 Klicken Sie im unteren Teil des Dialogfeldes Ebenenmanager auf  Dachlandschaft einfügen.



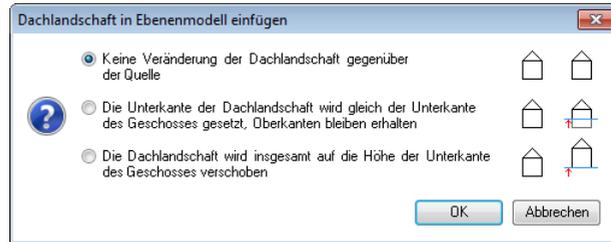
- 6 Aktivieren Sie im Dialogfeld **Dachlandschaft einfügen** unter **Dachlandschaft aus Dokument übernehmen** auf  **aus Teilbild**.



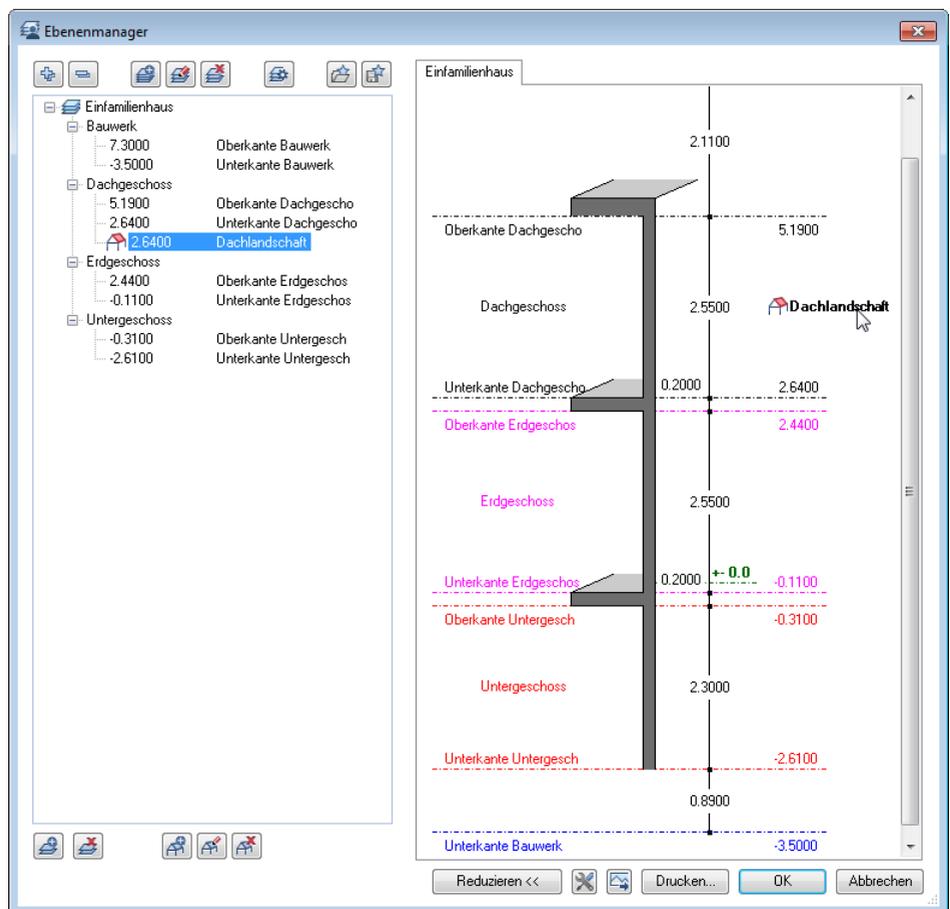
- 7 Wählen Sie Teilbild 112 Dach aus (mit Haken markieren).



- 8 Bestätigen Sie die beiden Dialogfelder mit **OK**.
- 9 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**.

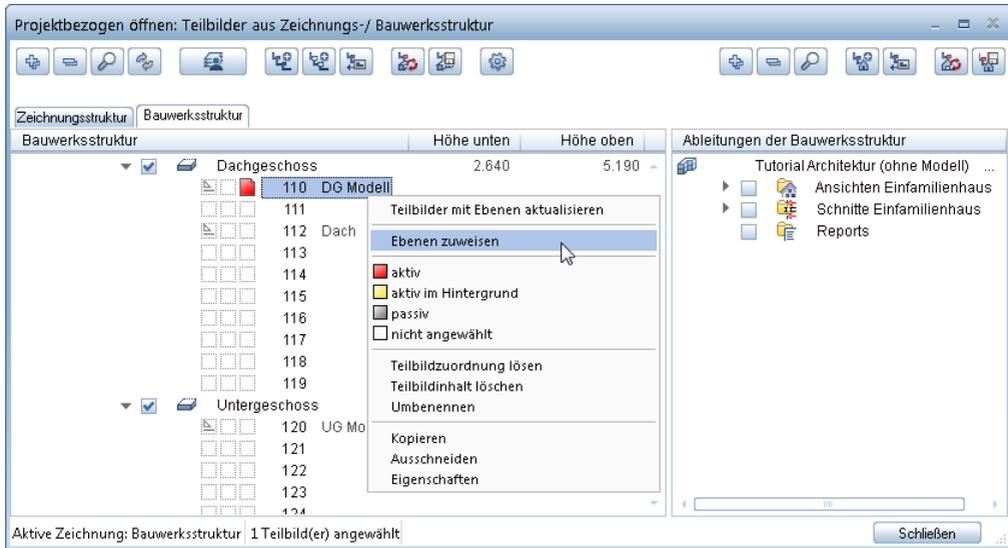


Die Dachlandschaft wurde in den Ebenenmanager unter 1. Obergeschoss aufgenommen.

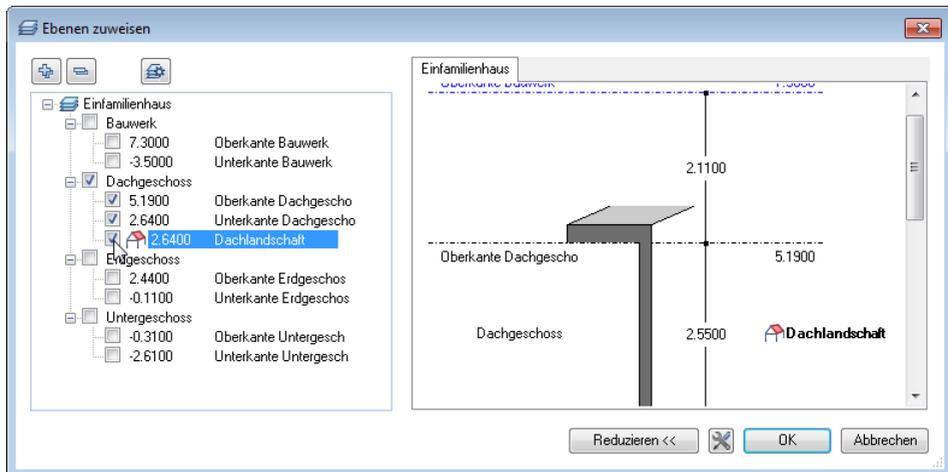


10 Schließen Sie den Ebenenmanager mit OK.

- 11 Öffnen Sie von Teilbild 110 DG Modell das Kontextmenü und aktivieren Sie Ebenen zuweisen.

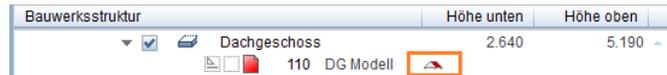


- 12 Setzen Sie im Dialogfeld Ebenen zuweisen vor Dachlandschaft ein Häkchen und schließen Sie mit OK.



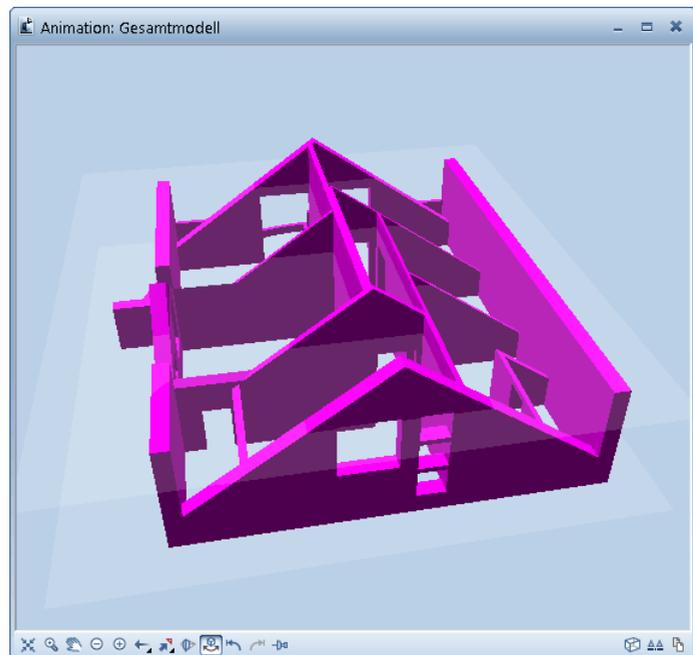
- 13 Bestätigen Sie das Dialogfeld Etage-Verhalten betroffener Teilbilder mit OK ohne eine Option zu aktivieren.

Im Dialogfeld Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur ist am Teilbild 110 DG Modell zu erkennen, dass diesem Teilbild die Ebenen einer Dachlandschaft zugewiesen wurden.



- 14 Schalten Sie Teilbild 110 DG Modell aktiv und alle anderen Teilbilder aus.

In der Isometrie, der Ansicht und im Animationsfenster (F4) sehen Sie, dass sich die Giebel- und die Innenwände des Dachgeschosses an die Ebenen des Daches angepasst haben.



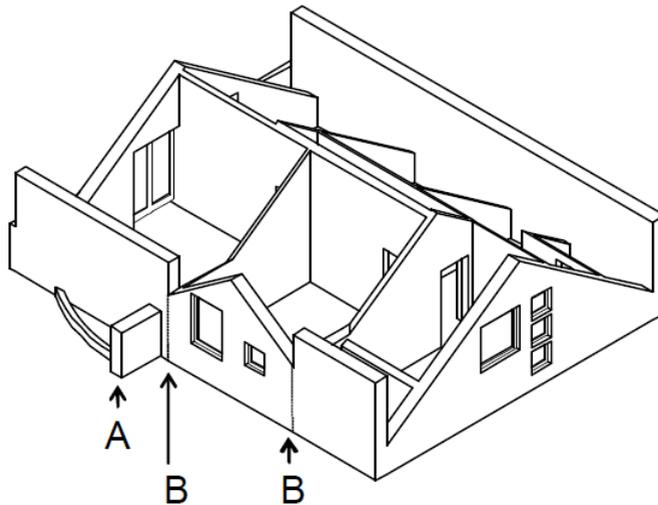
Die seitlichen Außenwände liegen nicht unter den Dachebenen und bleiben somit zunächst unverändert.

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.



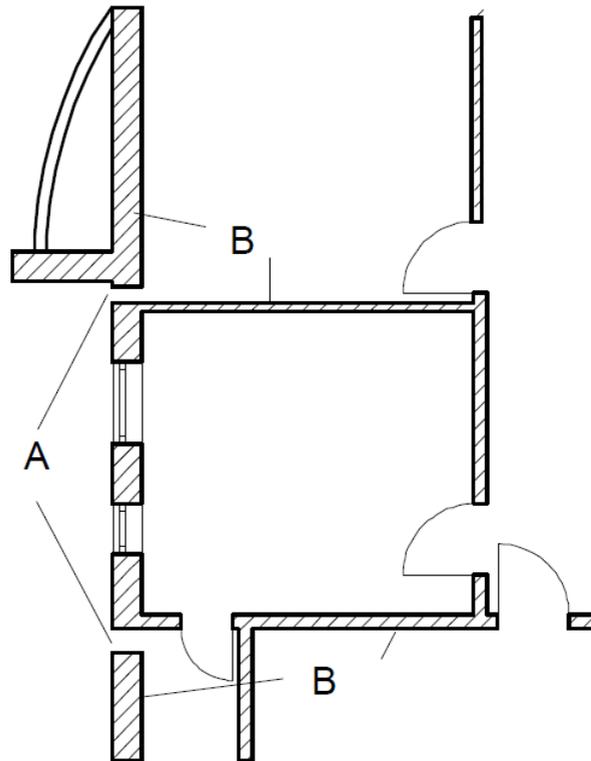
A = Wandscheibe nicht anschließen

B = Wand hier teilen

Wände an Dachebenen anschließen

☞ Es ist nur Teilbild 110 DG Modell aktiv.

- 1 Klicken Sie auf  **Linienbauteil teilweise löschen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Ändern) und löschen Sie jeweils ein Stück aus der Wand, beginnend an der Trennstelle.



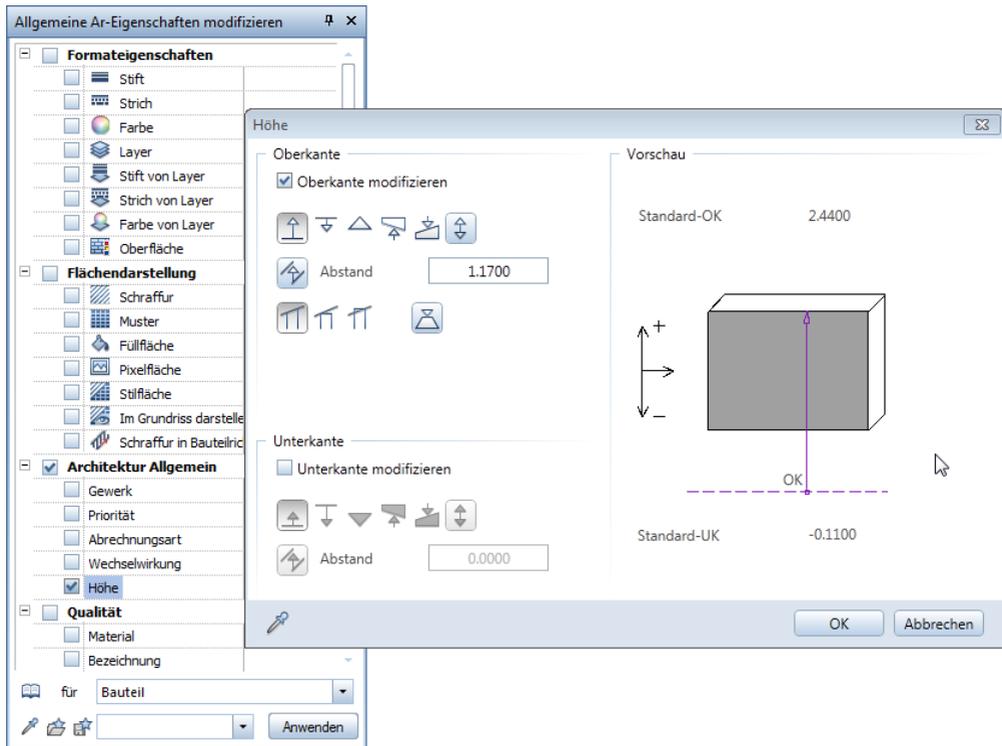
A = Teilwand löschen

B = Wand an Linie

Tipp: Aktivierungsvorschau - Zeigen Sie mit dem Fadencross auf die Wand, ohne zu klicken: Nur das jeweilige Wandstück wird in roter Aktivierungsfarbe dargestellt.

- 2 Klicken Sie auf  **Linienbauteil an Linie** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Ändern) 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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich 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.

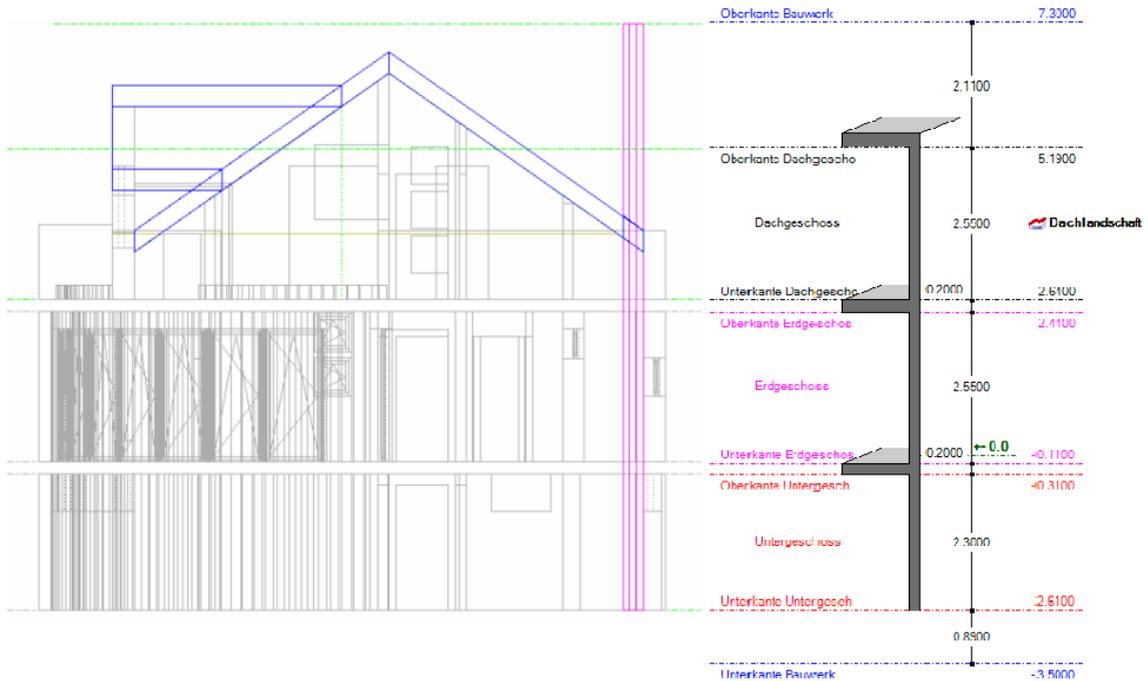


Tipp: Wenn die Wände nicht vollständig die neue Höhe annehmen, muss der Wandanschluss der angrenzenden Außenwände mit  **Linienbauteil an Linienbauteil** geändert werden.
Kontrolle der Wandanschluslinien: In den  **Optionen**, Seite **Bauteile**, Bereich **Bauteile - Verschneidungslinien anzeigen** aktivieren.

- 5 Im Dialogfeld **Höhe** aktivieren Sie **Oberkante modifizieren** und  **OK-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

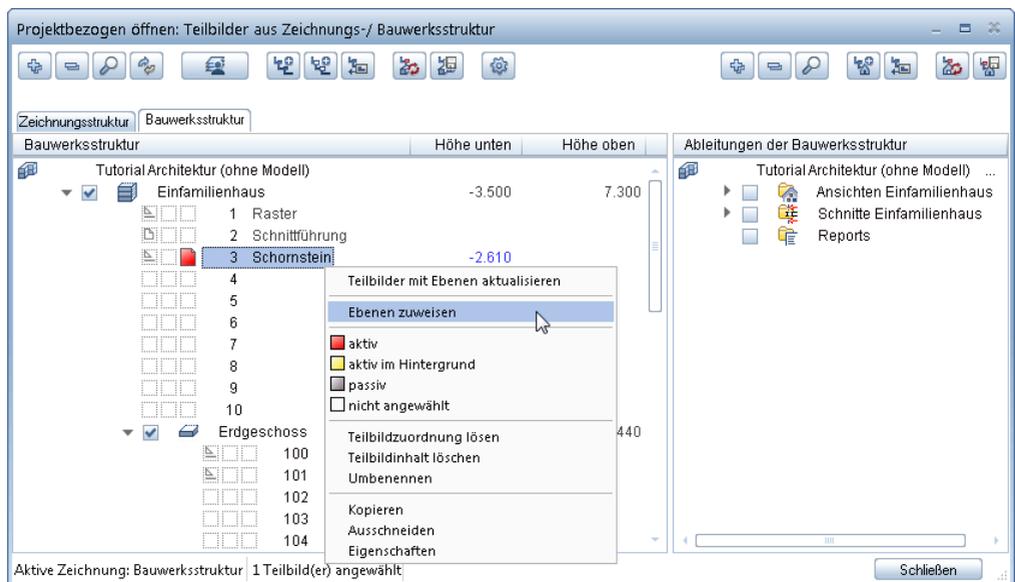
Der Schornstein ist mit seiner Unterkante an die Unterkante des Untergeschosses und mit seiner Oberkante an die Oberkante des Bauwerks gebunden. Beim Erstellen des Ebenenmodells haben wir eine Bauwerkshöhe von 7,30 m angenommen.



Die Schornsteinoberkante soll nun so modifiziert werden, dass sie an die Höhe der Oberkante des 1. OG gebunden ist.

Schornsteinhöhe modifizieren

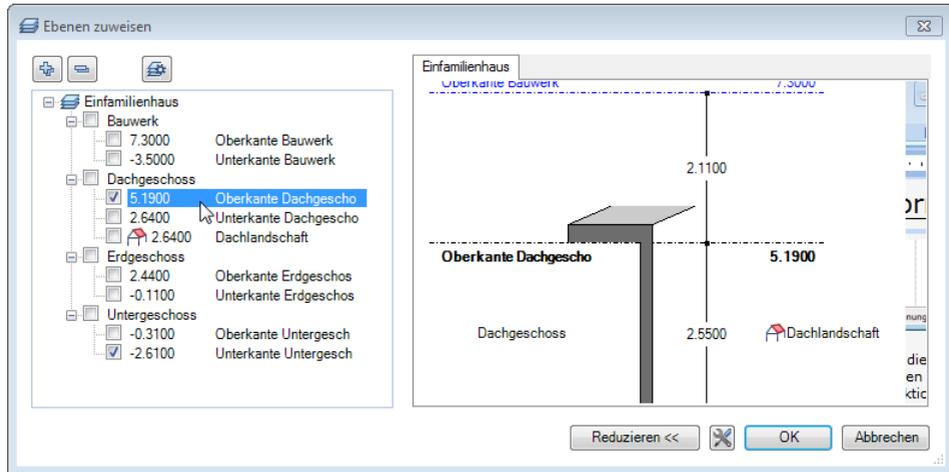
- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen (Symbolleiste Standard oder Menü Datei).
- 2 Öffnen Sie die Registerkarte  Bauwerksstruktur.
- 3 Schalten Sie Teilbild 3 Schornstein aktiv und alle anderen Teilbilder aus.
- 4 Dem Teilbild 3 Schornstein wurden für Höhe oben die Oberkante Bauwerk (7,30 m) und für Höhe unten die Unterkante 1.UG (-2,61 m) zugewiesen.



Um die Höhe oben an die Oberkante des 1.OG zu binden, öffnen Sie im Kontextmenü des Teilbild 3 Schornstein die Funktion Ebenen zuweisen.

Das Dialogfeld Ebenen zuweisen öffnet sich.

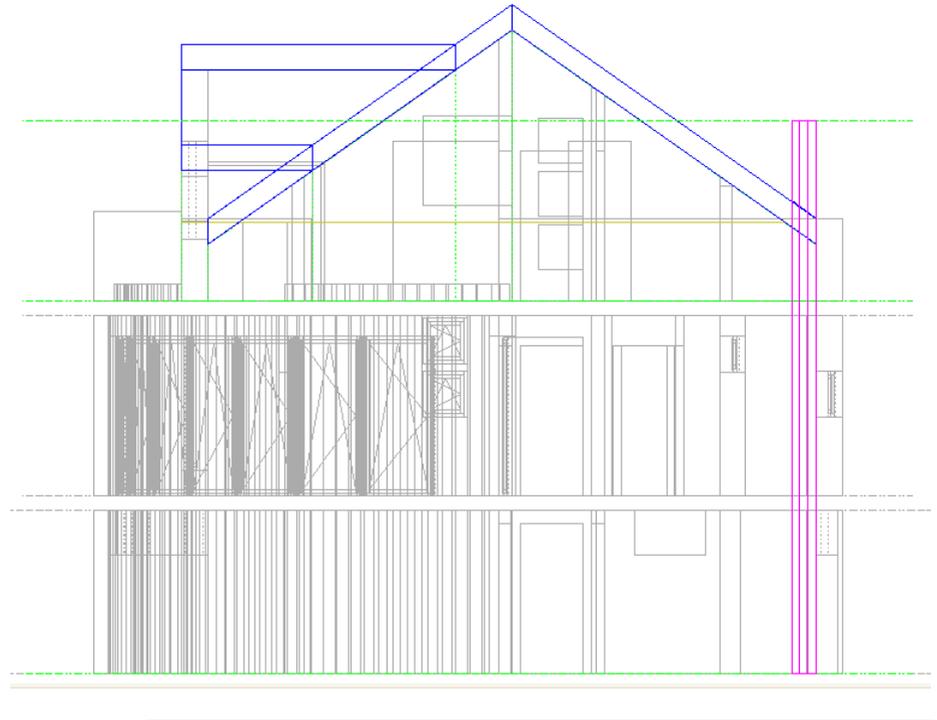
5 Aktivieren Sie Oberkante Dachgeschoss (5,19 m).



6 Schließen Sie das Dialogfeld mit OK.

7 Bestätigen Sie das Dialogfeld Etage-Verhalten betroffener Tebilder mit OK ohne eine Option zu aktivieren.

- 8 Dem Teilbild 3 Schornstein wurden die ausgewählten Höhen zugewiesen.

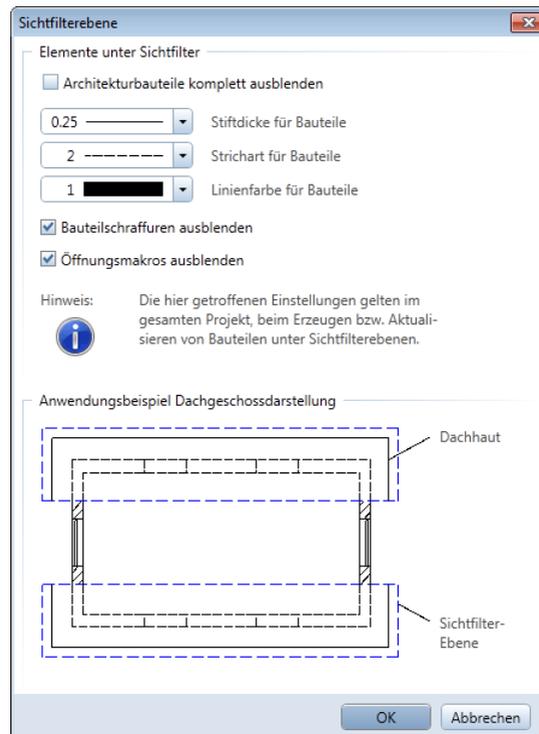


Dachgeschossdarstellung mit Sichtfilterebene

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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte - Bereich Erzeugen) 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 Aktivieren Sie den Layer AR_SICHF.

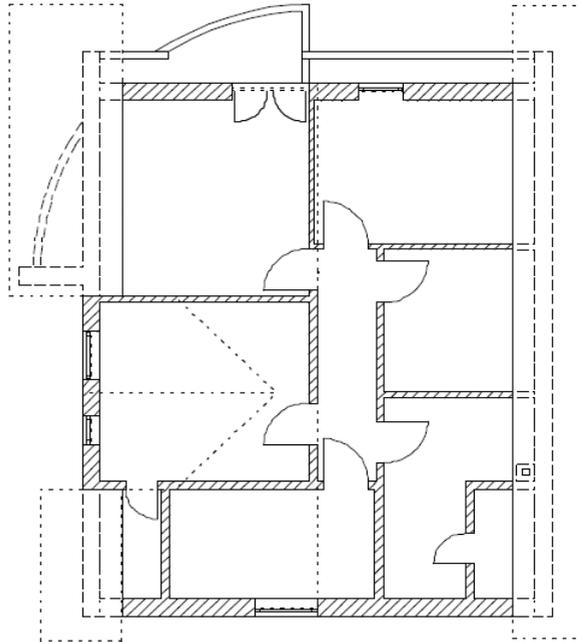
Die Bauteildarstellung soll unterhalb der 1 m-Linie verändert werden.

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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich 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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich 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.

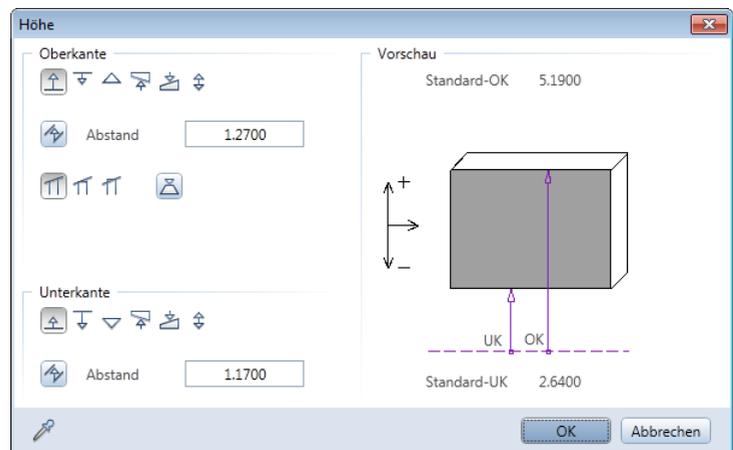
Beschriften Sie die neuen Teilbilder aussagekräftig!

Aufkantung zeichnen

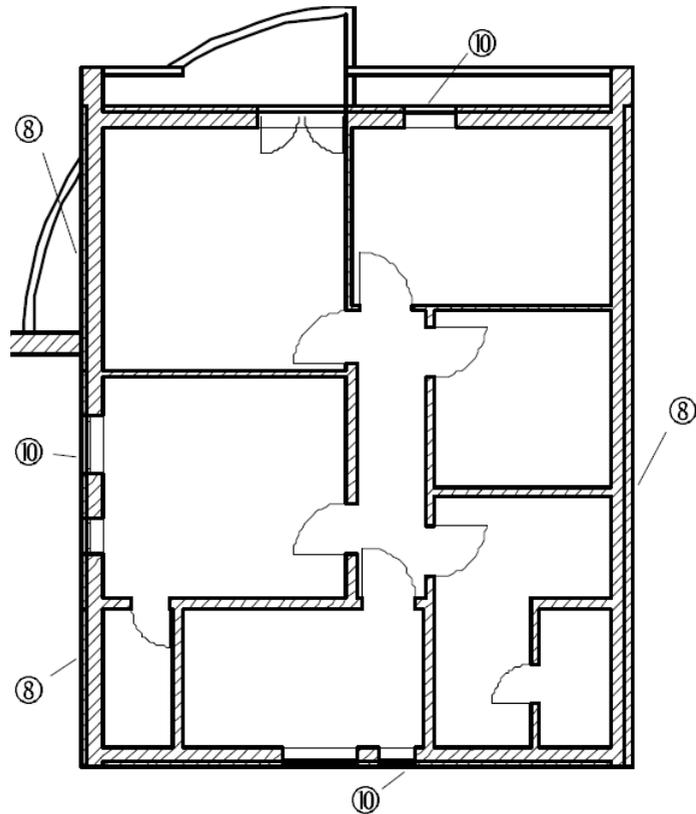
Tipp: Zum Zeichnen von Aufkantungen gibt es auch die Funktion  Aufkantung (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Spezial: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen). Hier wird automatisch die Oberkante der darunter liegenden Wand als Höhe der Aufkantung übernommen. Dies ist jedoch nicht geeignet für die Giebelwände, so dass hier im Beispiel die Aufkantung mit  Wand erzeugt wird.

- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen.
- 2 Öffnen Sie die Registerkarte **Bauwerksstruktur**.
- 3 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.
- 4 Aktivieren Sie in  Projektbezogen öffnen das Teilbild 116 und legen Sie Teilbild 110 DG Modell aktiv in den Hintergrund.
- 5 Überprüfen Sie mit  Standardebenen listen die Höhenanbindung des neuen Teilbilds 116: **Höhe unten** = 2,64 m und **Höhe oben** = 5,19 m.

- 6 Klicken Sie auf  Wand (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen) oder doppelklicken Sie mit der rechten Maustaste eine vorhandene Wand an.
- 7 Stellen Sie die  Eigenschaften ein:
Dicke: 0,115
Material: B25
Höhe: Oberkante werden mit Abstand an die untere Ebene gebunden –
und bestätigen Sie mit **OK**.

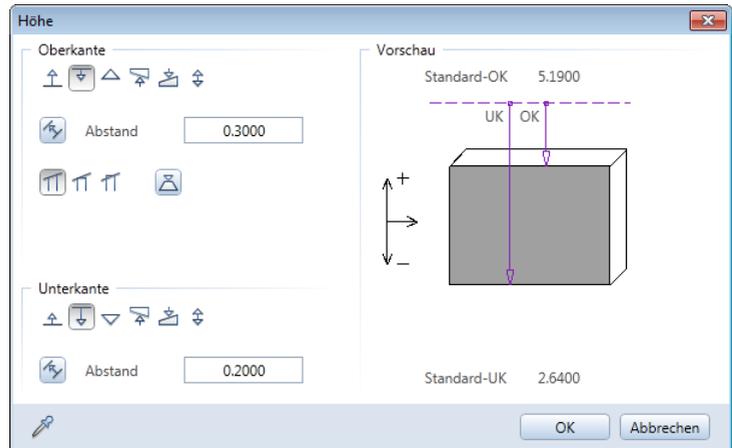


- 8 Zeichnen Sie die Aufkantung auf den Seitenwänden ein, aber nicht über der Gaube.



- 9 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.



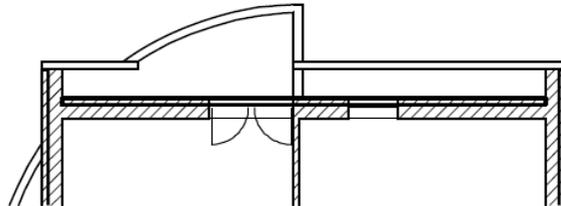
10 Zeichnen Sie die Aufkantung an den Giebelseiten und über der Gaube ein.

Variante erstellen

Sie können jetzt mit wenigen Mausklicks eine Variante der Balkonfassade erzeugen.

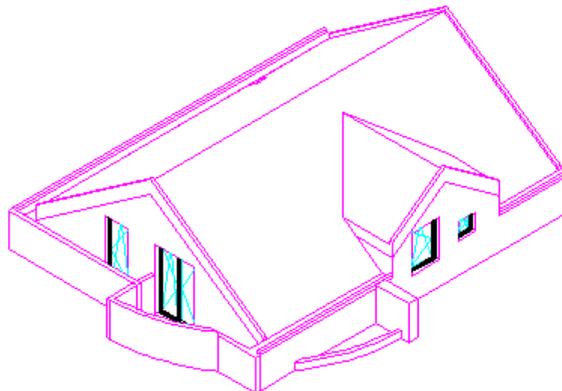
Variante erstellen

- 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.
- 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  **Verdeckt-Darstellung** 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 der Verwaltung, dem ProjectPilot, kennen.

Teilbilder kopieren/verschieben



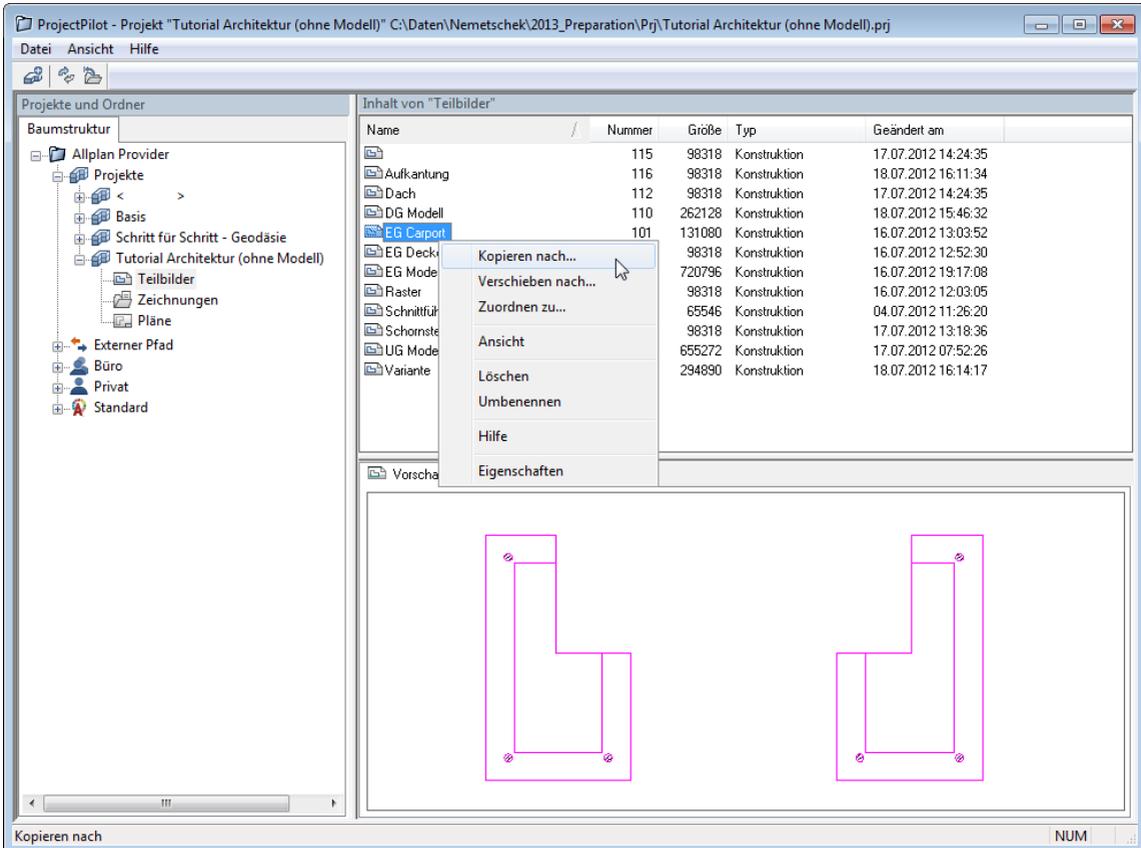
Dokumentübergreifend kopieren oder verschieben...

ProjectPilot → Teilbilder

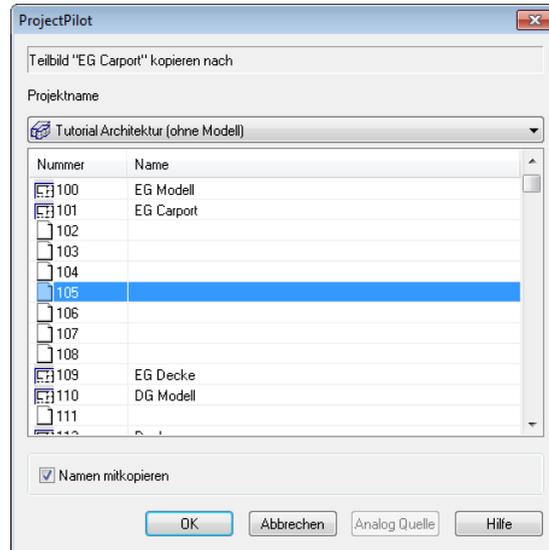
-
- Nur innerhalb des Projekts
 - Innerhalb des Projekts und in andere Projekte
 - Einzelne Elemente und Elemente aus Hintergrundteilbildern können kopiert/verschoben werden
 - Gesamter Teilbildinhalt wird kopiert/verschoben
 - Zielteilbild kann belegt sein, Elemente werden ergänzt
 - Beliebig viele Teilbilder mit einer Aktion kopieren/verschieben
 - Freies Positionieren der Elemente möglich
 - Belegte Zielteilbilder werden (nach Abfrage) überschrieben

Teilbilder über Verwaltung kopieren

- 1 Klicken Sie im Menü Datei auf ProjectPilot - Verwaltung....
- 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 Zielteibild 105 und bestätigen Sie mit OK.



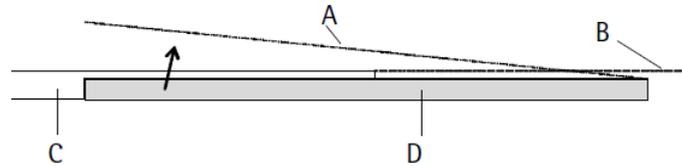
4 Benennen Sie das Teilbild 105 um: „EG Carport – Variante“.

5 Beenden Sie den 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.

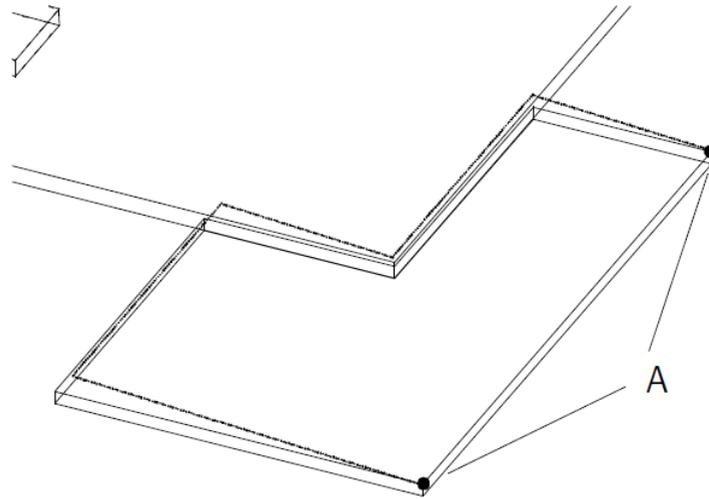
Tipp: Eine Ebene kann mit drei Punkten oder mit zwei Punkten und einer Neigung definiert werden.



Detail, Querschnitt:

A = Obere freie Ebene; B = Obere Standardebene;

C = Decke über EG; D = Carport Dach

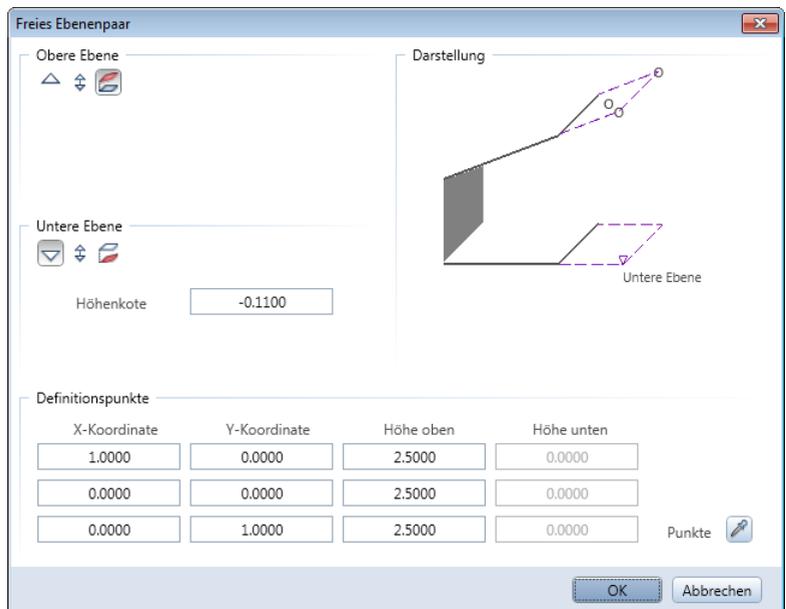


Isometrie, entlang der Außenkante wird das Carport-Dach geneigt:

A = Ebenenpunkte

Freie Ebenen definieren

- Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte.
 - 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 (Bereich Erzeugen).
 - 3 Klicken Sie auf  Eigenschaften.
- Die obere Ebene soll also geneigt sein, die untere bleibt waagrecht 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 .

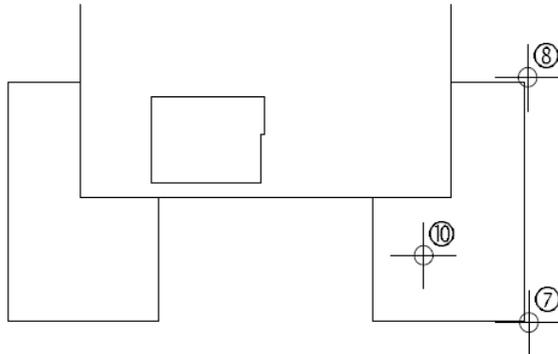
7 *Punkt 1*

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.

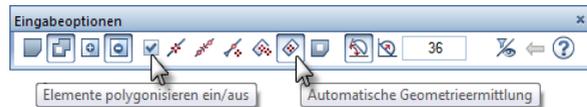
10 *Aufsteigender Neigungsbereich*

Klicken Sie links der beiden Punkte in den Zeichenbereich.

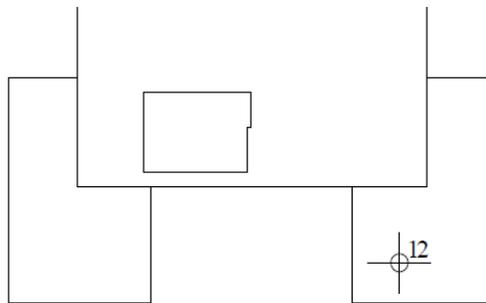
11 Die Neigung der oberen Ebene ist nun definiert, und das Dialogfeld **Freies Ebenenpaar** wird wieder eingeblendet. Bestätigen Sie mit **OK**.

Geben Sie nun den Umriss der freien Ebene ein.

- 12 Aktivieren Sie in den Eingabeoptionen die  **Automatische Geometrieermittlung**. Bevor diese aktiv wird, muss die Option **Elemente polygonisieren ein/aus** aktiviert werden.



- 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.

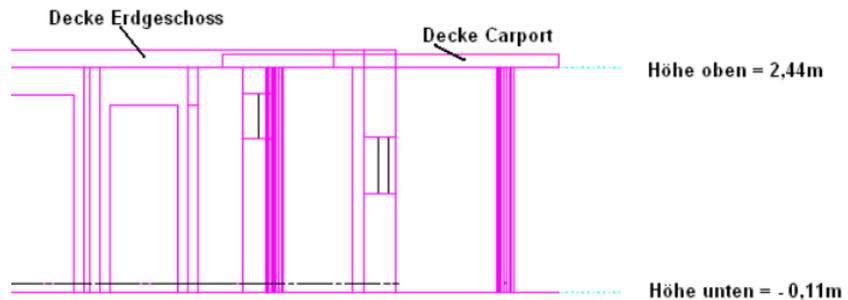
Tipp: Wenn Sie zu Beginn in den Eingabeoptionen die Option **Multi** wählen, bleibt die Funktion geöffnet.

- 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.

Nachbearbeitung

Die Carport-Dächer müssen an die freien Ebenen "gehängt" werden. Bei der Erzeugung der Dächer (siehe "Carport-Dächer" auf Seite 154) wurden diese auf die obere Ebene des Erdgeschosses "gelegt" (siehe nachfolgende Abbildung).



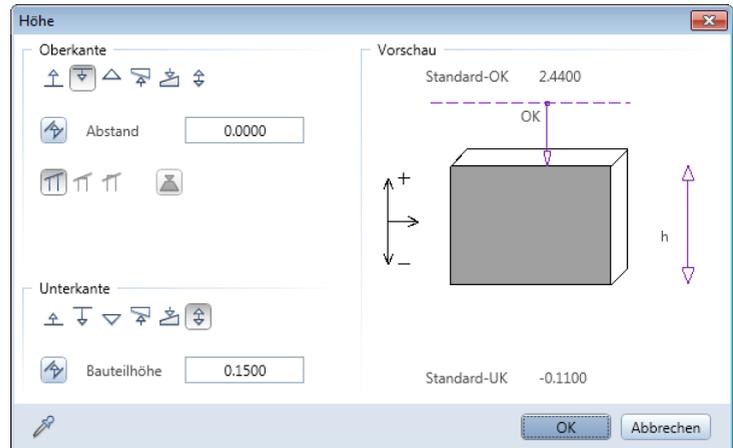
- A = Decke Erdgeschoss
- B = Decke Carport
- C = Höhe oben (2,44 m)
- D = Höhe unten (-0,11 m)

Carport-Dächer an freie Ebenen "hängen"

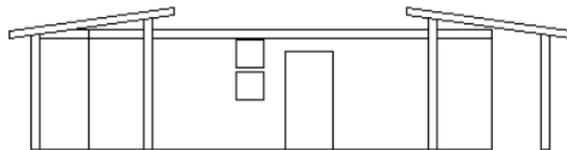
- 1 Öffnen Sie das Kontextmenü der rechten Carport-Decke und klicken Sie auf **Eigenschaften**.

Das Dialogfeld **Decke** wird geöffnet.

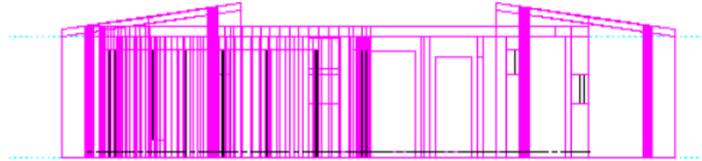
- 2 Nehmen Sie eine Veränderung der Höheneinstellung vor:
Der  **OK-Bezug** zur **oberen Ebene** soll auf **0** geändert werden.
Die  **Absolute Bauteilhöhe** bleibt unverändert **0,15 m**.



- 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  Verdeckt-Darstellung jetzt so aus:

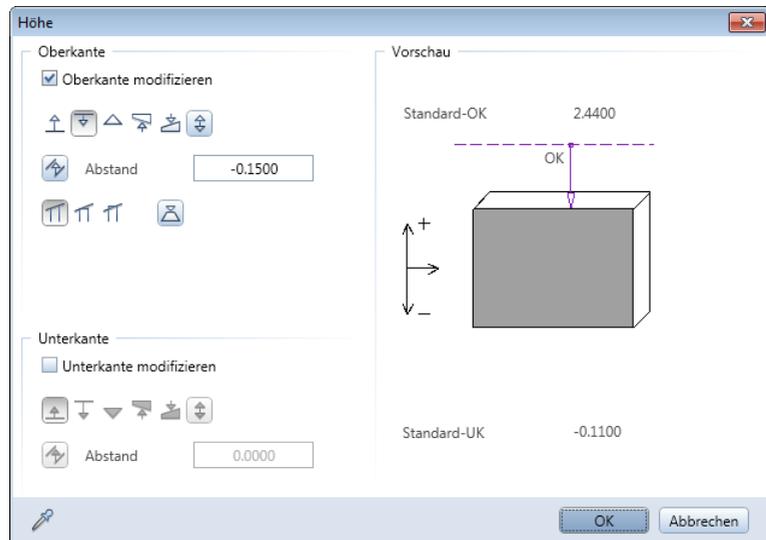


In der Draht-Darstellung der  Ansicht von vorne Süden sehen Sie, dass die Stützen nicht unterhalb der Carport-Decken enden, sondern in diese hineinragen. Dies resultiert aus ihrer Höhenanbindung beim Erzeugen der Stützen (siehe "Stützen" auf Seite 83).



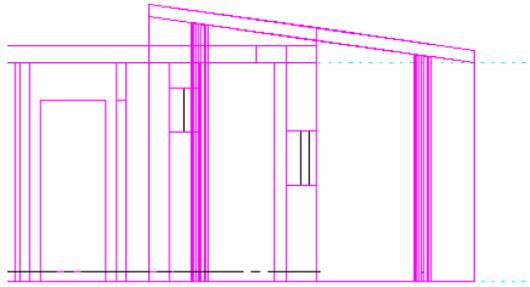
Stützen anpassen

- 1 Aktivieren Sie  Allgemeine Ar-Eigenschaften modifizieren.
- 2 Klicken Sie auf Höhe.
- 3 Aktivieren Sie Oberkante modifizieren. Geben Sie für  OK-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:

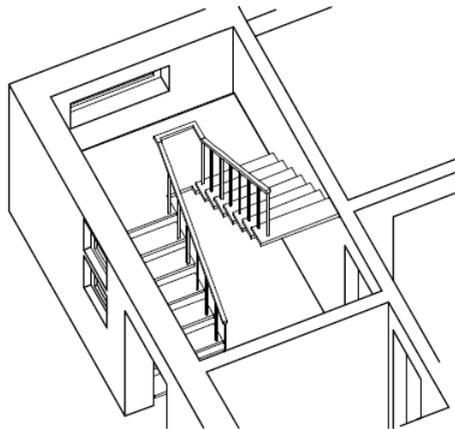


Lektion 4: Treppe

- ☞ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, ist unbedingt das Modul  **Treppen** erforderlich. Überprüfen Sie in den Paletten, ob Sie dieses Modul erworben haben.

Zwischen Erd- und Obergeschoss wird eine Halbpodesttreppe eingebaut. Dazu nutzen Sie das Modul **Treppen** von Allplan, 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.

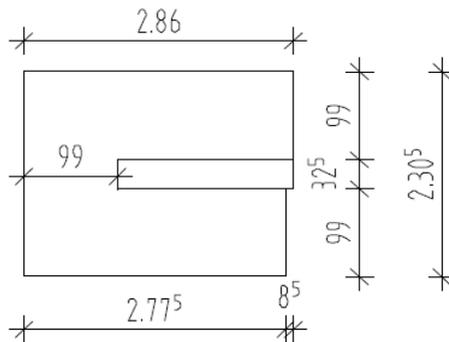
Aus der Vielzahl der Möglichkeiten kann im Rahmen dieses Tutorials nur eine erläutert werden. Wenn Sie das Treppenmodul effektiv nutzen möchten, sollten Sie auch mit den anderen Treppenformen und ihren Parametern experimentieren, beginnend mit der geraden Treppe. Vor jeder Übung finden Sie deshalb Anmerkungen, 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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemeine Module - Modul Konstruktion - Bereich Erzeugen), schalten Sie die  Hilfskonstruktion (Symbolleiste Format) ein und den Layer KO_HK aktiv.
- 2 Zeichnen Sie den Treppenumriss nach.



- 3 Schalten Sie die  Hilfskonstruktion wieder aus.
- 4 Lassen Sie den Layer KO_HK sichtbar und schalten alle anderen Layer aus.

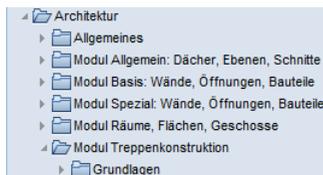
Jede Treppe wird nach dem gleichen Prinzip erstellt und kann jederzeit mit  Treppe modifizieren wieder geändert werden.

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 Online-Hilfe das Kapitel „Modul Treppenkonstruktion, Grundlagen“:



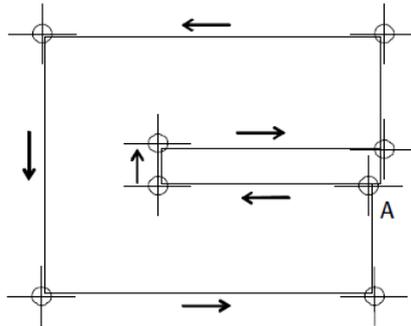
Zuerst erstellen Sie die „Basistreppe“.

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

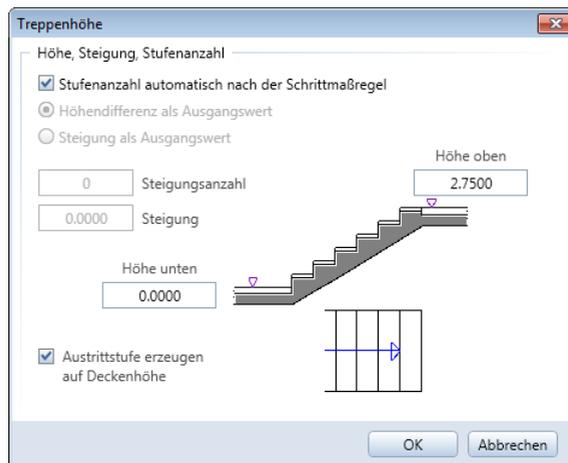
- 1 Klicken Sie auf  Halbpodesttreppe (Palette Funktionen – Modulgruppe Architektur – Modul Treppen – Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie den Layer AR_TREP.
- 2 Klicken Sie den ersten Punkt des Treppenumrisses im Grundriss an. Das ist bei jeder Treppe einer der Punkte am Antritt (Innen- oder Außenwange).

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.

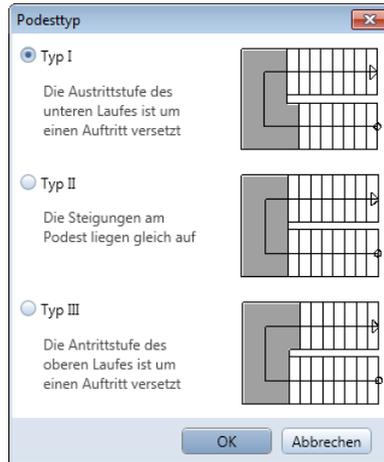
Treppensymbole

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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Treppen - Bereich Ändern) und klicken Sie auf die Lauflinie 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 (Symbolleiste Standard).

- 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:

Treppe - Geometrie			
Höhe oben	2.750	Steigung	0.183
Höhe unten	0.000	Auftritt	0.255
Material	Halbpo	2S+A	0.622
Stufen unten	7	Stufen oben	7
Versatz unten	0.000	Versatz oben	0.085
Podesttyp	I	Letzte Stufe	H-1

Buttons: Podest+, Podest, Winkel fix, Winkel frei, Umrisspunkt, Schließen

Treppenbauteil-Parameter definieren

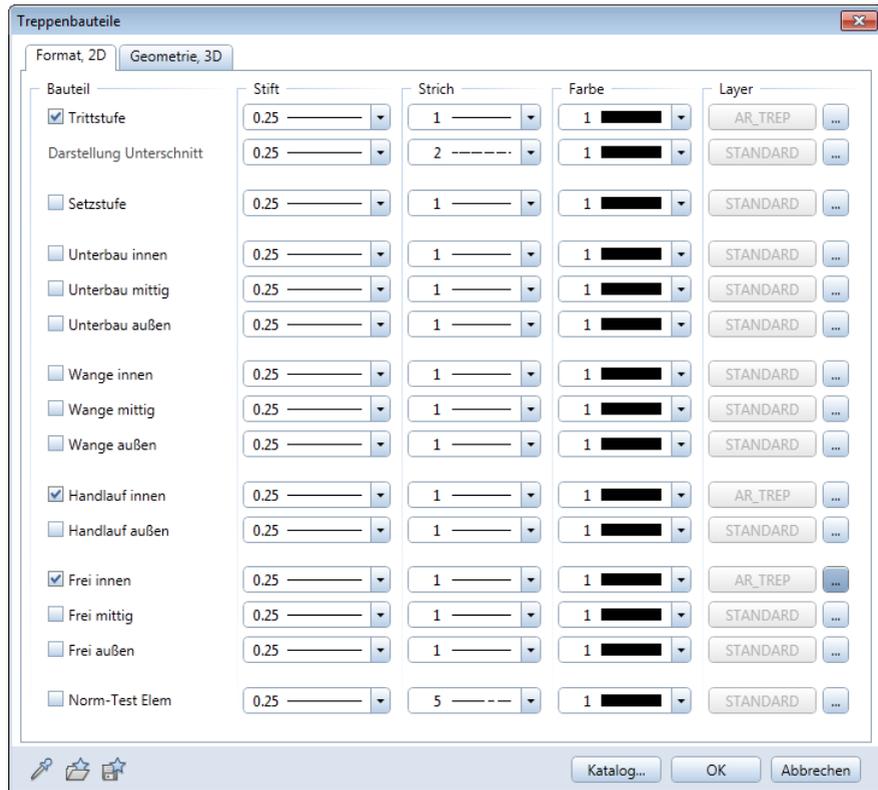
Die Treppe wird jetzt nur durch die Trittstufen dargestellt. Sie haben nun die Möglichkeit, Treppenbauteile detailliert zu beschreiben. Die gewünschten Bauteile werden in einer Übersicht ausgewählt und ihre Darstellung (Stift, Strich, Material, Schraffur) festgelegt. Für jedes Bauteil gibt es ein Formular, 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**.

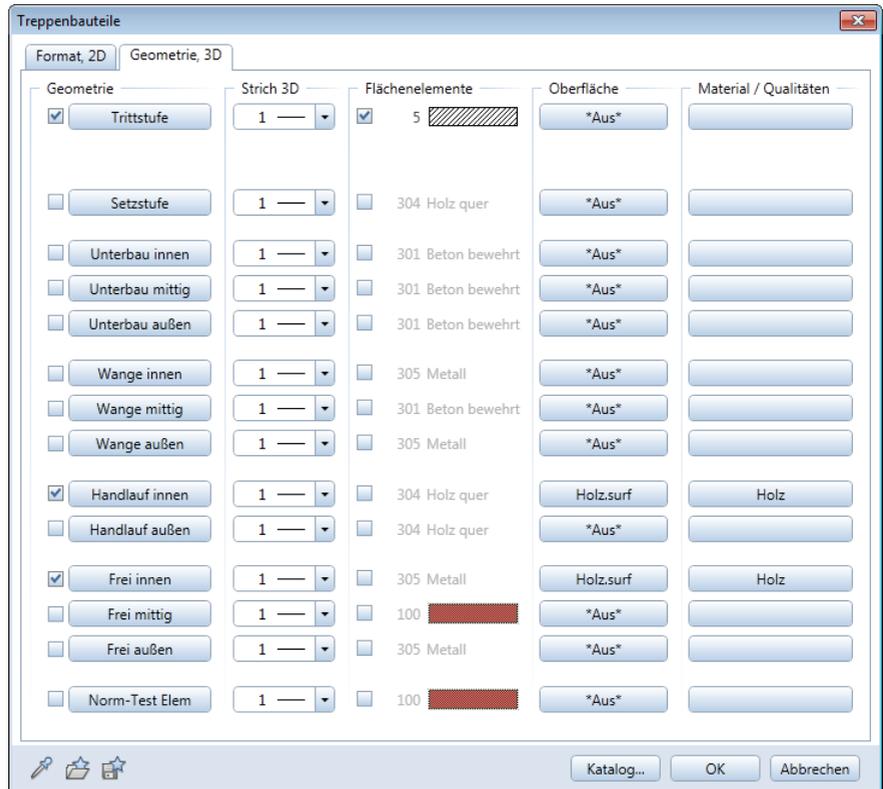
Tipp: Freie Bauteile können Geländerstäbe, Geländerausfachungen, der Obergurt einer Wange oder anderes sein.

- 3 Schalten Sie die Bauteile Trittstufe, Handlauf innen und **Frei innen** (hier Geländerstab) ein. Klicken Sie im Bereich Layer auf ..., und weisen Sie den neu aktivierten Bauteilen den Layer AR_TREP zu.



In der Registerkarte **Format, 2D** können Sie auch die Formateigenschaften für die Grundriss-Darstellung der ausgewählten Bauteile ändern.

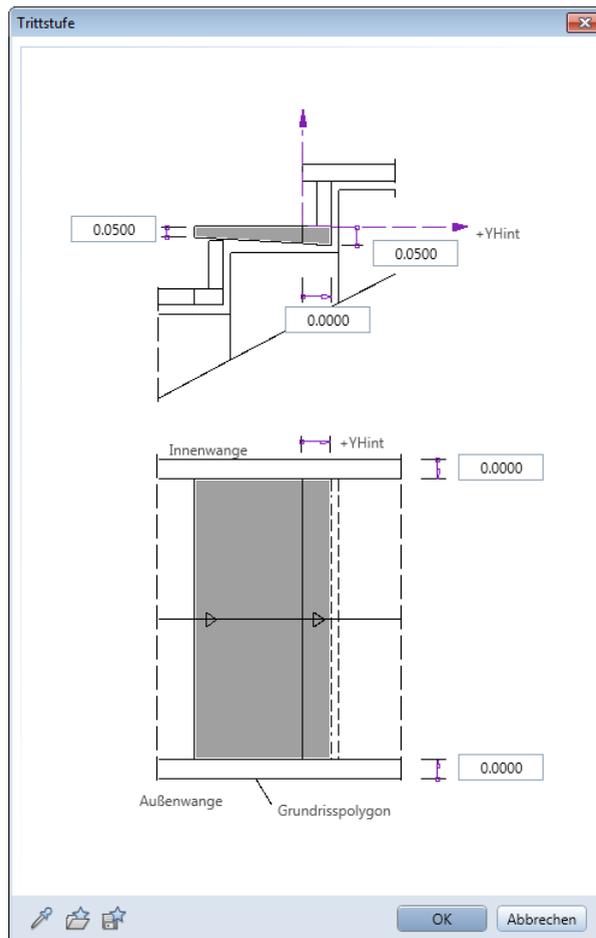
- 4 Schalten Sie nun Dialogfeld **Treppenbauteile** um auf die Registerkarte **Geometrie, 3D**.



In der Registerkarte **Geometrie, 3D** können Sie nicht nur die Geometrie der Treppenbauteile eingeben, sondern auch noch folgende Parameter einstellen:

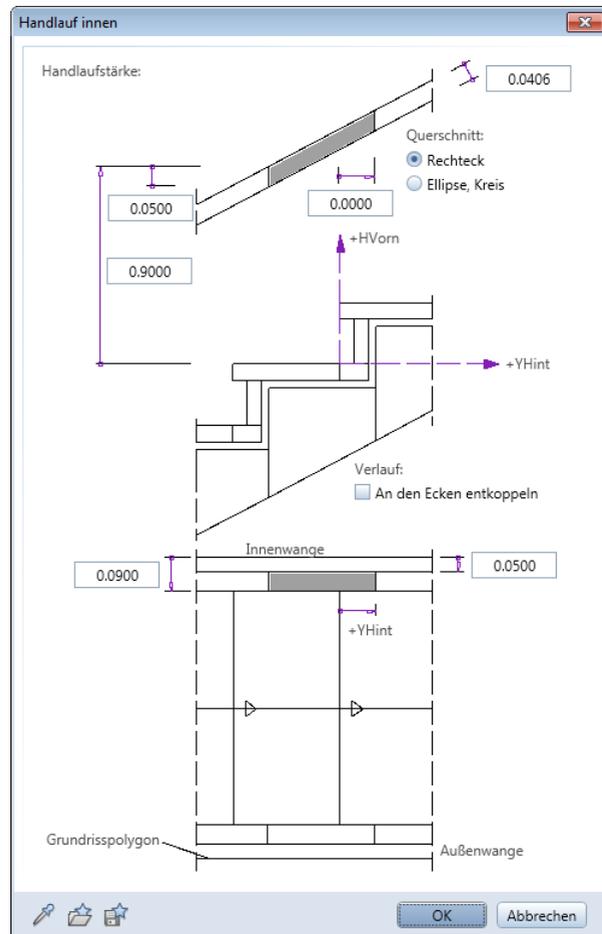
- Im Bereich **Strich 3D** bestimmen Sie die Strichart mit der die Bauteile in Ansicht und Isometrie dargestellt werden
- Im Bereich **Flächenelemente** definieren Sie Schraffur, Muster, Füllfläche oder Stilfläche für die Darstellung der Bauteile im Architekturschnitt
- Im Bereich **Oberfläche** weisen 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.

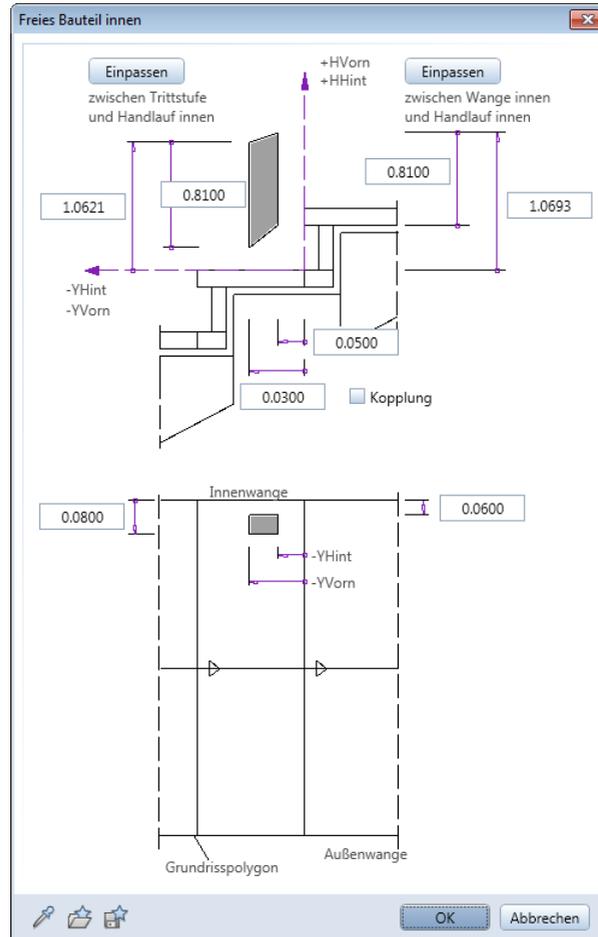
- 7 Geben Sie den Abstand der Handlaufkanten vom Umrisspolygon sowie die Position des Handlauf-Elementes relativ zur Stufenvorderrante ein. Damit bestimmen Sie, wo der Handlauf beginnt. Hier wird der erste Geländerstab auf der ersten Stufe positioniert, der Handlauf liegt ohne Überstand auf. Bestätigen 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**.

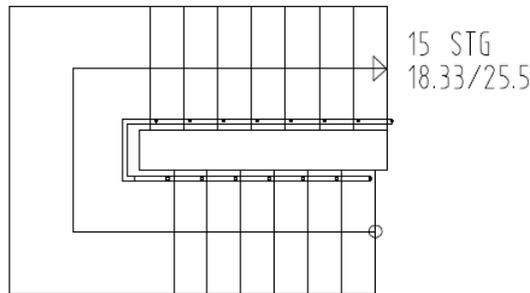
Die Treppe wird fixiert. Der Beschriftungstext hängt am Fadenkreuz.

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

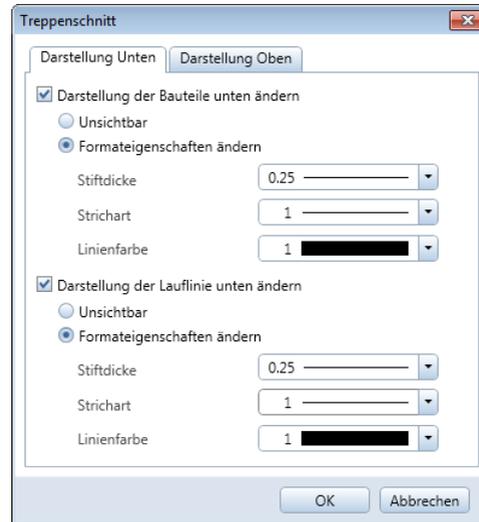
- 1 Klicken Sie auf  **Treppenschnitt** (Palette **Funktionen** - Modulgruppe **Architektur** - Modul **Treppen** - Bereich **Ändern**) und aktivieren Sie den Layer **AR_TREP**.
- 2 Identifizieren Sie die Treppe durch Anklicken an der Lauflinie.
- 3 Klicken Sie im Dialogfeld **Treppenschnitt** auf  **Eigenschaften**.
- 4 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**.

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 „-“.

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**



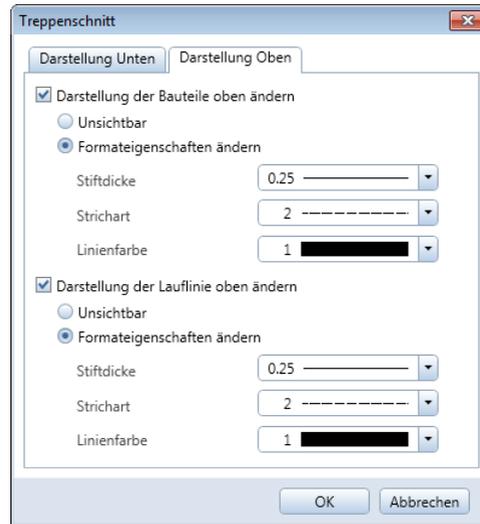
Tipp: Soll ein Treppenteil unsichtbar gemacht werden, klicken Sie die entsprechende Option an.

- 5 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**.

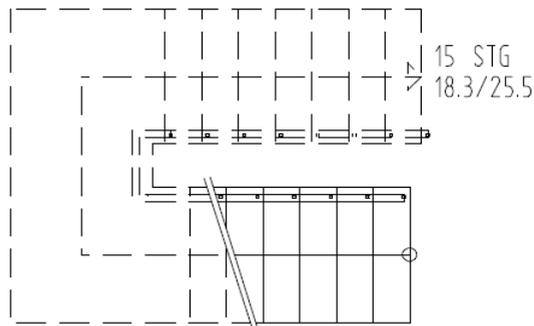
Wählen Sie in beiden Bereichen die Option **Formateigenschaften ändern** und geben Sie auch für beide Bereiche Folgendes ein.

- **Stiftdicke: 0,25**
- **Strichart: 2**
- **Linienfarbe: 1 schwarz**



- 6 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit OK.
- 7 Geben Sie den Abstand der Schnittlinien ein. Der Abstand ist maßstabsabhängig, es wird der gewünschte Wert in der aktuellen Einheit (m) eingegeben.
- 8 Klicken Sie auf Anfangs- und Endpunkt der Schnittlinien (etwas außerhalb des Treppenumrisses). Die Grundrissdarstellung ändert sich entsprechend, während Ansicht und Perspektive unverändert bleiben.

Tipp: Wenn die Treppe nachträglich modifiziert wird, muss die Schnittdarstellung neu erzeugt werden.



Lektion 5: Makros

- ☞ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, ist unbedingt das Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** erforderlich. Überprüfen Sie in den Paletten, ob Sie dieses Modul erworben haben.

Wenn Sie keine Kataloge der Nemetschek Planungshilfen zur Verfügung haben oder diese Ihnen nicht ausreichen, können Sie mit der Funktion **Fenstermakro**, **Türmakro** auf einfache Weise eigene Makros kreieren. Diese Fenster- oder Türmakros werden gespeichert und können jederzeit eingesetzt werden.

Makro modellieren

Voraussetzung: Eine Öffnung ist gezeichnet.

- Im Modul  **Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile** die Funktion  **Fenstermakro**, **Türmakro** aktivieren und Öffnung anklicken.
- Rahmenmaße einstellen und mit  in 3D-Ansicht übergeben.
- Für jedes Fensterteil Pfosten, Kämpfer und/oder Sprossen bzw. Flügel definieren und mit  übergeben.
- Alternativ zur separaten Definition von Rahmen, Pfosten usw. wird aus dem Katalog eine passende Fenstereinteilung gewählt. Vor der Übergabe werden die Maße der einzelnen Elemente eingegeben.
- Stift/Farbe für Elemente und Glas festlegen.
- Makro speichern.

Die einzige fensterlose Wand im Erdgeschoss soll drei Öffnungen mit selbst modellierten Fenstermakros erhalten.
Die nächste Aufgabe ist eine reine Wiederholung, ohne Makro.

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 (nicht auf das Makro!).
- 2 Erzeugen Sie drei Fensteröffnungen entsprechend der Abbildung.

Die **Eigenschaften** wurden von dem angeklickten Fenster übernommen und sollten diese Werte enthalten (ggf. ändern):

Höhe: OK – Absolute Bauteilhöhe, BT-Höhe: 2,26

UK-Bezug zur unteren Ebene, Abstand: 0,00

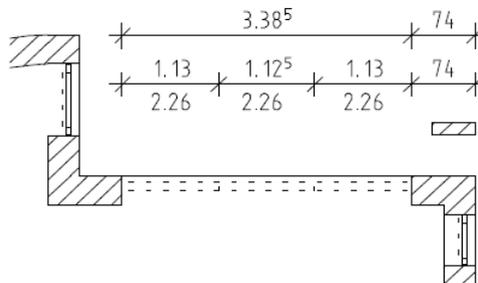
Anschlag: Fenstertiefe: 0,10

Leibung außen: 0,09

Brüstungsdarstellung: außen

Makro: ausschalten

Lage:



- 3 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

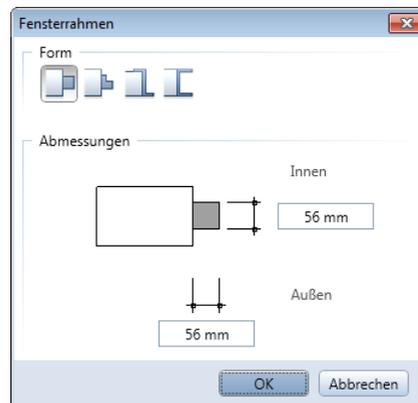
Übung 8: Makro modellieren

Für diese Öffnungen soll ein dreigeteiltes, fest verglastes Fenster modelliert werden. Das Makro kann anschließend in jede beliebige Öffnung eingesetzt werden.

Damit die bisher verwendeten Makros aus dem Katalog **Standard** und das neu erstellte Makro zusammen passen, werden die Parameter wie z.B. Rahmenstärke, Stift/Farbe für Element und Glasscheibe usw. analog dazu eingestellt.

Fenstermakro modellieren

- 1 Klicken Sie auf  **Fenstermakro, Türmakro** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen).
- 2 Klicken Sie eine der neuen Öffnungen an der Öffnungsseite an. Es erscheint ein Dialogfeld, in dem die gesamte Modellierung durchgeführt wird, beginnend mit dem Rahmen.
- 3 Als Rahmentyp wählen Sie einen Blockrahmen, und geben Sie die Rahmenstärke ein:
Breite: **56** / Tiefe: **56**



- 4 Klicken Sie auf , um den Rahmen in die 3D-Ansicht zu übertragen.

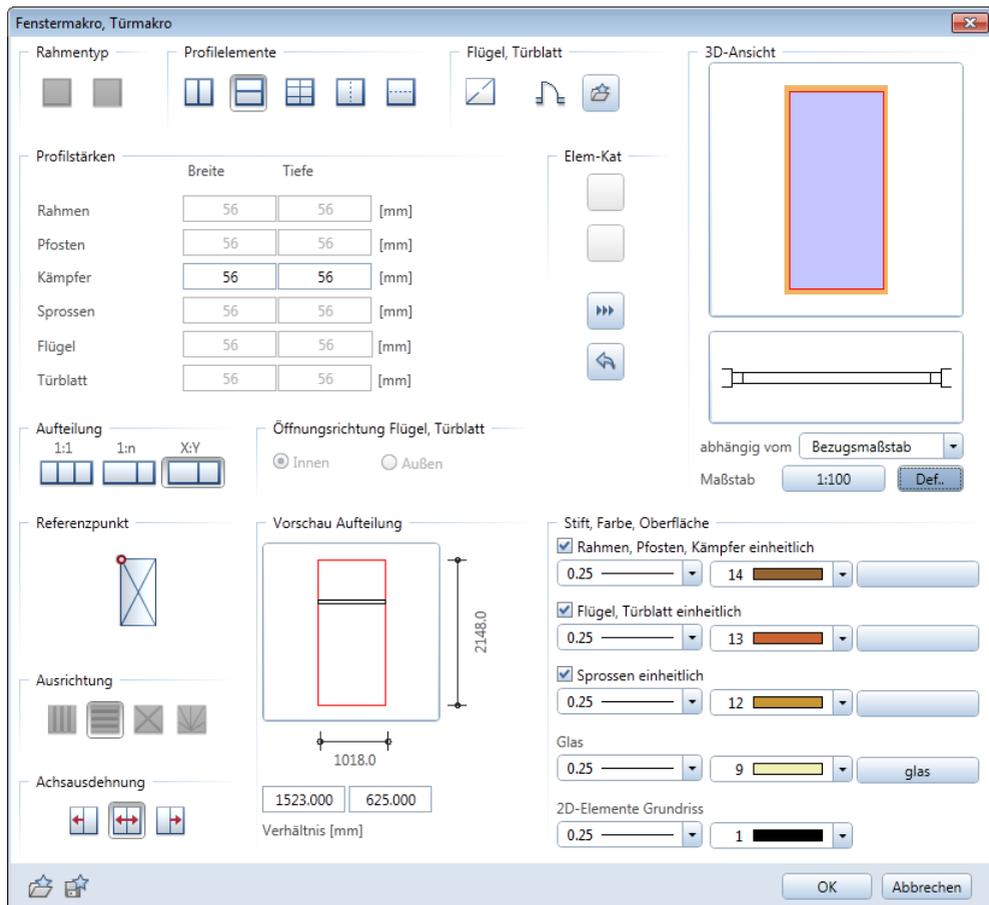
Tipp: Mit  können Sie die Übertragungen schrittweise rückgängig machen.

Das Fenster soll einen Kämpfer erhalten.

- 5 Klicken Sie im Bereich **Profilelemente** auf den  **Kämpfer** und geben Sie diese Maße ein:
Breite: 56 / Tiefe: 56

Der Kämpfer soll frei positioniert werden.

- 6 Klicken Sie auf die Aufteilung X:Y  und geben Sie den Wert für die Höhe des oberen Feldes ein: 625 (s. Abbildung).

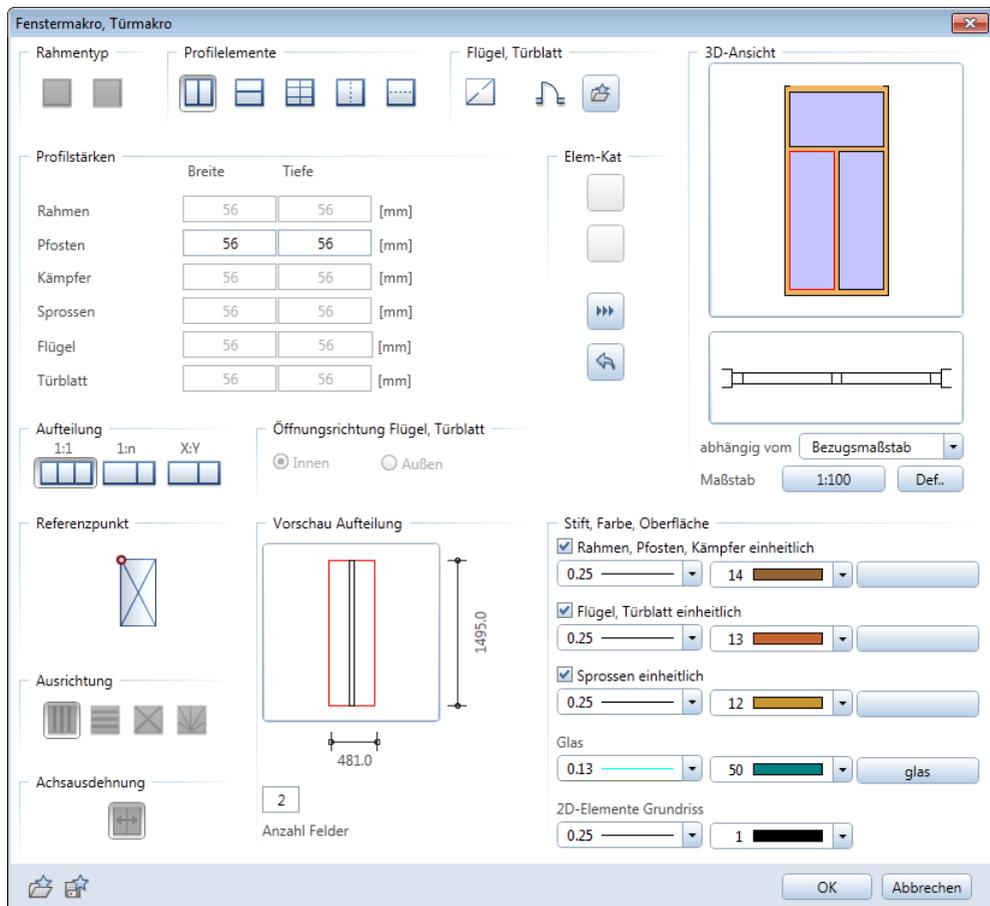


- 7 Klicken Sie auf , um den Kämpfer in die 3D-Ansicht zu übergeben.
- 8 Klicken Sie in der 3D-Ansicht in den unteren Fensterteil. Es soll durch einen Pfosten geteilt werden.
- 9 Klicken Sie im Bereich Profilelemente auf  Pfosten und geben Sie diese Maße ein:
Breite: 56 / Tiefe: 56
- 10 Klicken Sie auf die Aufteilung 1:1 .
Der Pfosten wird mittig positioniert.
- 11 Übergeben Sie mit  den Pfosten in die 3D-Ansicht.

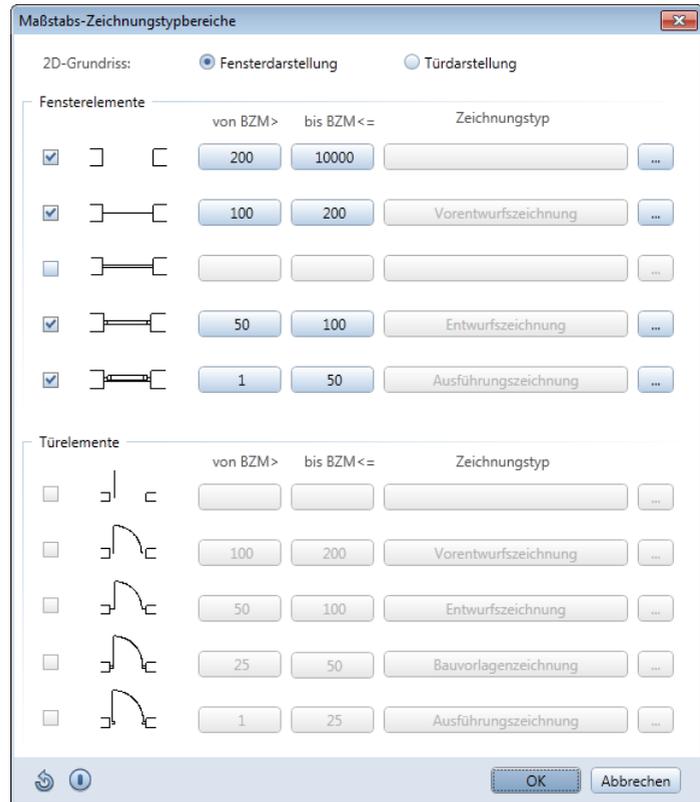
12 Wählen Sie im Bereich **Stift, Farbe, Oberfläche** folgende Einstellungen für die verwendeten Bestandteile (analog zu den Fenstermakros aus dem Katalog):

für das **Rahmen, Pfosten, Kämpfer** den **Stift 1** und die **Farbe 14**
für das **Glas** den **Stift 7** und die **Farbe 50**
für die **2D-Elemente im Grundriss** den **Stift 1** und die **Farbe 1**.

Wenn Sie möchten, können Sie bereits hier den Elementen Oberflächen zuweisen, die dann in der Animation dargestellt werden.



13 Klicken Sie im Bereich **3D-Ansicht** auf **Def** und aktivieren Sie die Kontrollkästchen zu den Maßstabsbereichen.



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

15 *Einstellung <bestätigen>*

Betätigen Sie mit der rechten Maustaste.

Es öffnet sich das Makrofenster.

16 Erstellen Sie über das Kontextmenü z.B. im Ordner **Privat** einen neuen Ordner und bestätigen dann mit **OK** bzw. der **EINGABE-TASTE**.

17 *Unter welcher Bezeichnung im Katalog speichern?*

Geben Sie in der Dialogzeile eine Bezeichnung für das neue Makro ein.

18 Beenden Sie die Funktion mit **ESC**.

Makro tauschen

Das Makro wird mit  **Makro in Öffnung einsetzen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen) in die beiden Öffnungen daneben eingesetzt. Mit anderen Worten, das Makro wird verlegt. Die Makros sollten auf dem Layer der Öffnung abgelegt werden. Falls dies nicht der Fall ist, kann ihnen mit  **Format-Eigenschaft modifizieren - Layer** ein anderer Layer zugewiesen werden.

Makros können jederzeit ausgetauscht werden. Voraussetzung für den Tausch ist, dass beide Makros auf dem Teilbild vorhanden sind.

Es gibt zwei Tauschmöglichkeiten:

- Alle Verlegungen eines Makros werden durch ein anderes Makro ersetzt - Einstellung **Makro**.
- Einzelne Verlegungen eines Makros werden ausgetauscht - Einstellung **Verlegung**.

Makro-Verlegungen sind auf Teilbildern abgesetzte Makros.

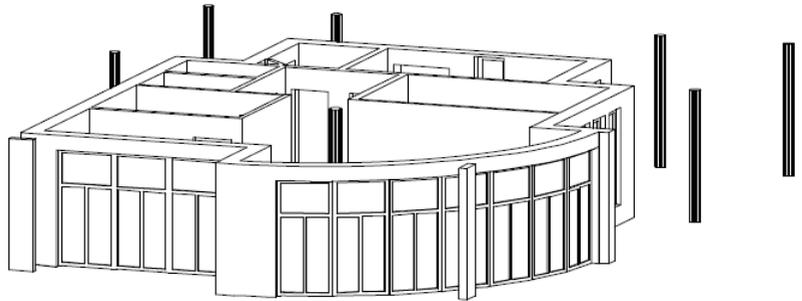
In der folgenden Übung sollen die Makroverlegungen (also die Makros, die in Öffnungen eingesetzt wurden) in der Kreiswand mit dem neuen Makro ausgetauscht werden.

Makro tauschen

- 1 Klicken Sie auf  **Makro tauschen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Ändern).
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld die Einstellung **Verlegungen** (Umschalten durch Anklicken).



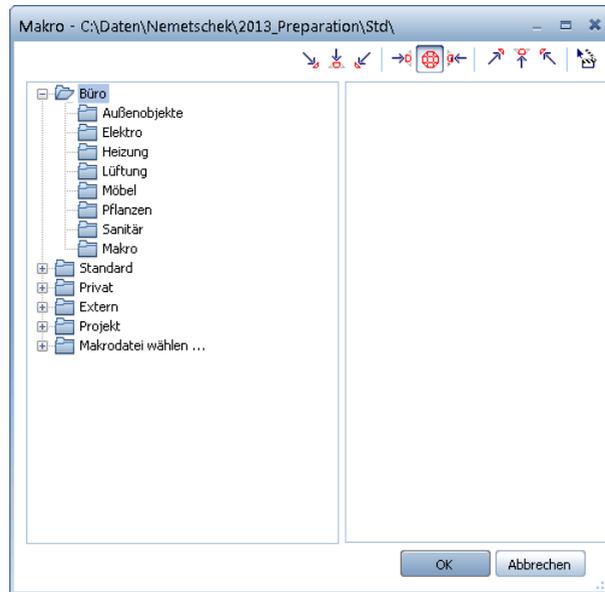
- 3 *Welche Makroverlegung austauschen?*
Aktivieren Sie alle Makroverlegungen in der Kreiswand (Aktivierungsbereich oder Summenfunktion).
 - 4 *Durch welche Makroverlegung ersetzen?*
Klicken Sie eine Verlegung des selbst erstellten Makros an.
 - 5 Beenden Sie die Funktion mit ESC.
-



Erdgeschoss mit getauschten Makro-Verlegungen

Makroverwaltung

Eine Übersicht aller Makros finden Sie in der Makro-Verwaltung. Diese wird Ihnen z.B. über die Dialogfelder der Fenster- und Türen-Eigenschaften angeboten. Oder Sie klicken auf  **Daten aus Katalog lesen** (Symbolleiste **Standard**), und wählen die Datenart **Makrokatalog**:



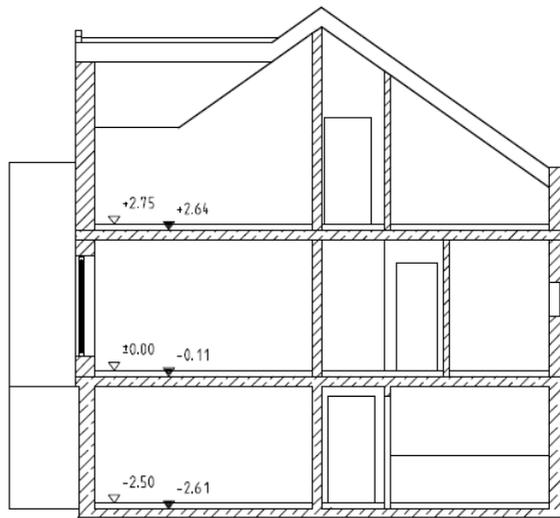
Hier kann man Makros kopieren bzw. verschieben, umbenennen und löschen.

Hinweis: Makros aus dem Pfad **Standard** können nur kopiert, aber nicht verändert werden.

Lektion 6: Schnitte und Ansichten

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.

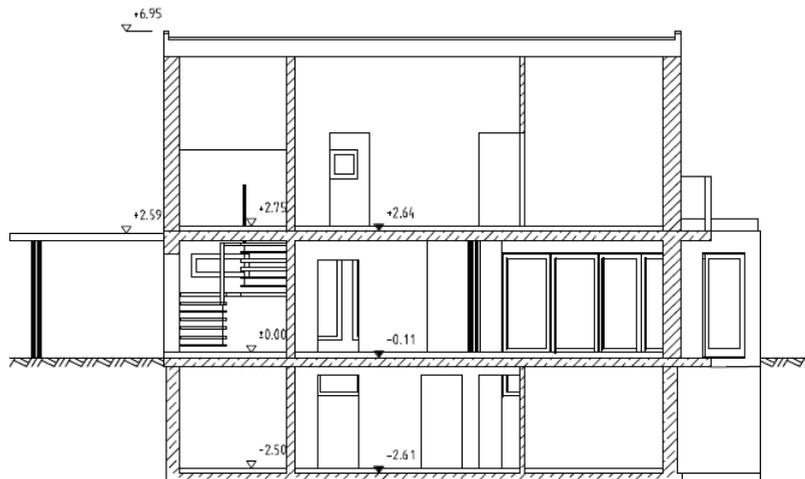


Schnitt A-A mit Höhenbemaßung

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

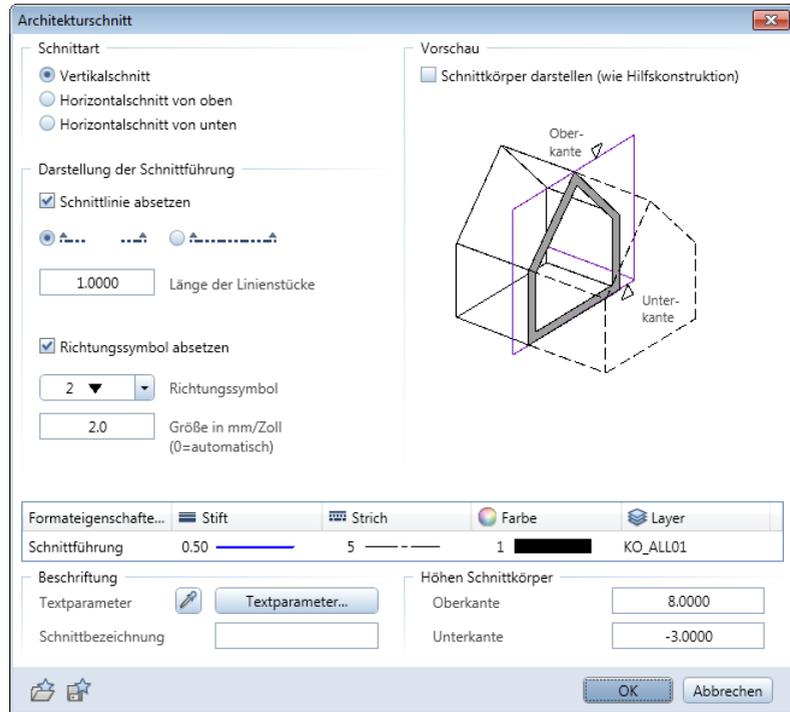
- ☞ Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte.
Schalten Sie das Teilbild 2 **Schnittführung** aktiv und legen Sie die Teilbilder 100, 101, 109, 110, 112, 116, 120 und 129 aktiv in den Hintergrund.
- 1 Aktivieren Sie in der Layer-Auswahl das Plotset Modell (alle Layer mit 3D-Bauteilen).
 - 2 Klicken Sie im Menü Fenster auf  1 Fenster.
 - 3 Klicken Sie auf  **Schnittführung** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Allgemein: Dächer, Ebenen, Schnitte - Bereich Erzeugen).
 - 4 Aktivieren Sie den Layer KO_ALL01.
 - 5 Klicken Sie auf  **Eigenschaften** und nehmen Sie folgende Einstellungen vor:
 - Bereich **Schnittart: Vertikalschnitt**
 - Bereich **Darstellung der Schnittführung:**
 - Schnittlinie absetzen aktivieren
 - unterbrochene Darstellung der Schnittlinie aktivieren
 - Länge der Linienstücke : 1
 - Bereich **Formateigenschaften: Schnittführung**
 - Stift: 0,50
 - Strich: 5
 - Farbe: 1 schwarz
 - Layer: KO_ALL01

Richtungssymbol absetzen aktivieren

Richtungssymbol 2 wählen

Größe in mm: 2

6 Bestätigen Sie mit OK.

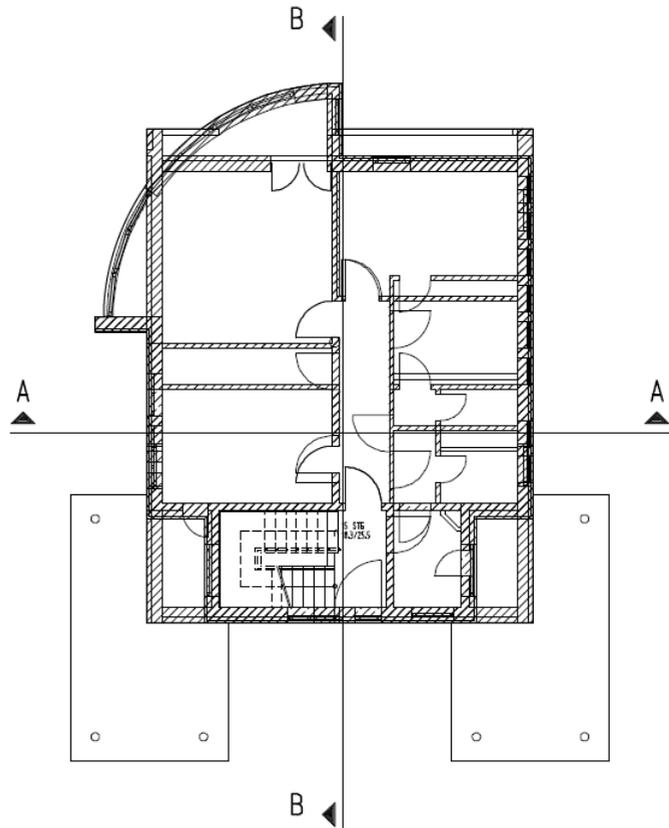


Tipp: Außer orthogonalen Schnitten sind auch Schnitte mit einem beliebigen Winkel und versetzten Schnittlinien möglich.

Um einen Schnitt durch das gesamte Gebäude zu erhalten, müssen die Schnittkörperkanten mindestens 20 cm über der Firstlinie bzw. unter der Gebäudeunterkante liegen.

- 7 Klicken Sie Anfangs- und Endpunkt der Schnittlinie außerhalb des Gebäudes an und beenden Sie die Schnitfführung mit ESC. Achten Sie darauf, dass die Wände nicht längs geschnitten werden.
- 8 *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.

- 9 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 7 und geben Sie die Schnittbezeichnung ein: B.



Schnittberechnung

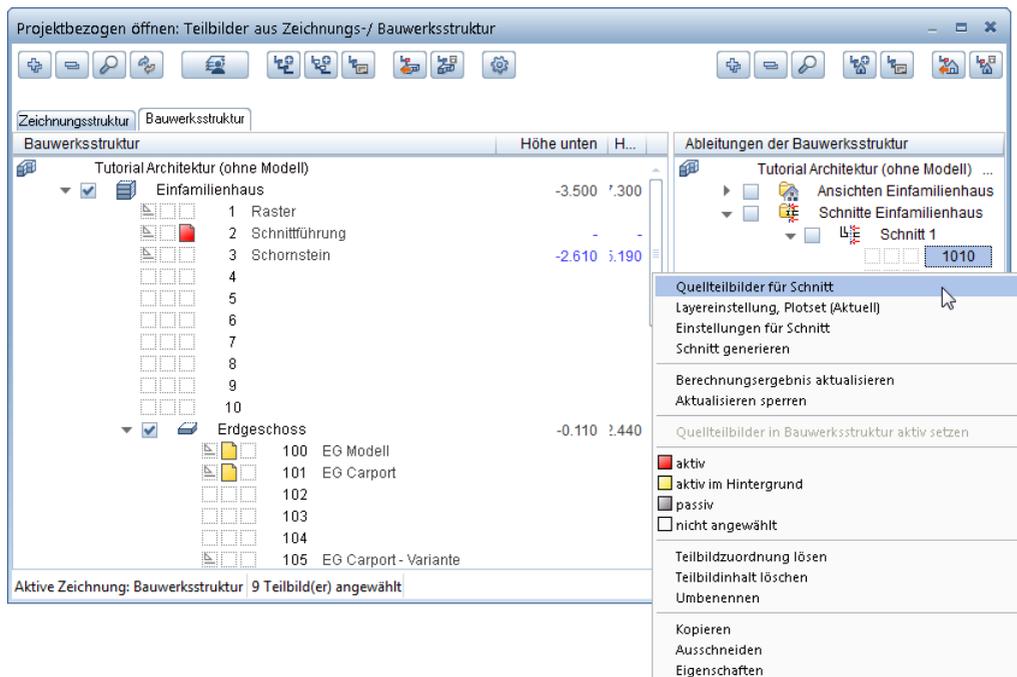
Die Schnittdarstellung ist zunächst ein dreidimensionales Drahtmodell. Von diesem Drahtmodell wird eine „Verdeckt-Berechnung“ auf einem eigenen Teilbild abgelegt. Dabei entsteht eine 2D-Abbildung, die mit den Modulen **Konstruktion**, **Text** und **Maßlinien** bearbeitet wird.

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 **Ab-**

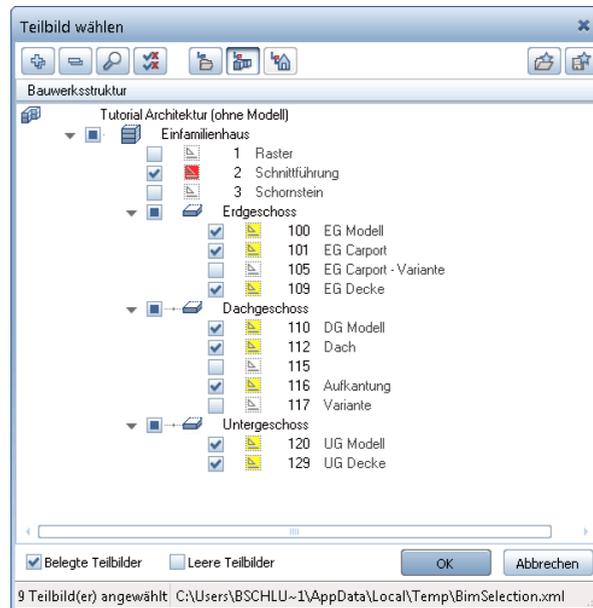
leitungen der Bauwerksstruktur in den Ordnern Schnitte Einfamilienhaus und Ansichten Einfamilienhaus aufgelistet. Hier lassen sich über das jeweilige Kontextmenü der Teilbilder Ansichten bzw. Schnitte generieren.

Schnitt berechnen und ablegen

- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen.
- 2 Öffnen Sie auf der rechten Seite unter Ableitungen der Bauwerksstruktur den Ordner Schnitte Einfamilienhaus - Schnitt 1.
- 3 Aktivieren Sie im Kontextmenü von Teilbild 1010 - Quellteilbilder für Schnitt.

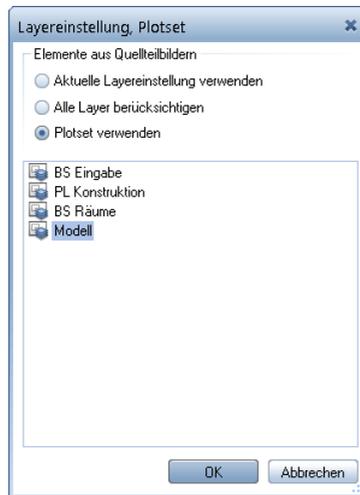


- 4 Klicken Sie die Teilbilder 2, 100, 101, 109, 110, 112, 116, 120 und 129 an und schließen Sie mit OK.



- 5 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von Teilbild 1010 und aktivieren Sie **LayerEinstellung**, **Plotset (aktuell)**.

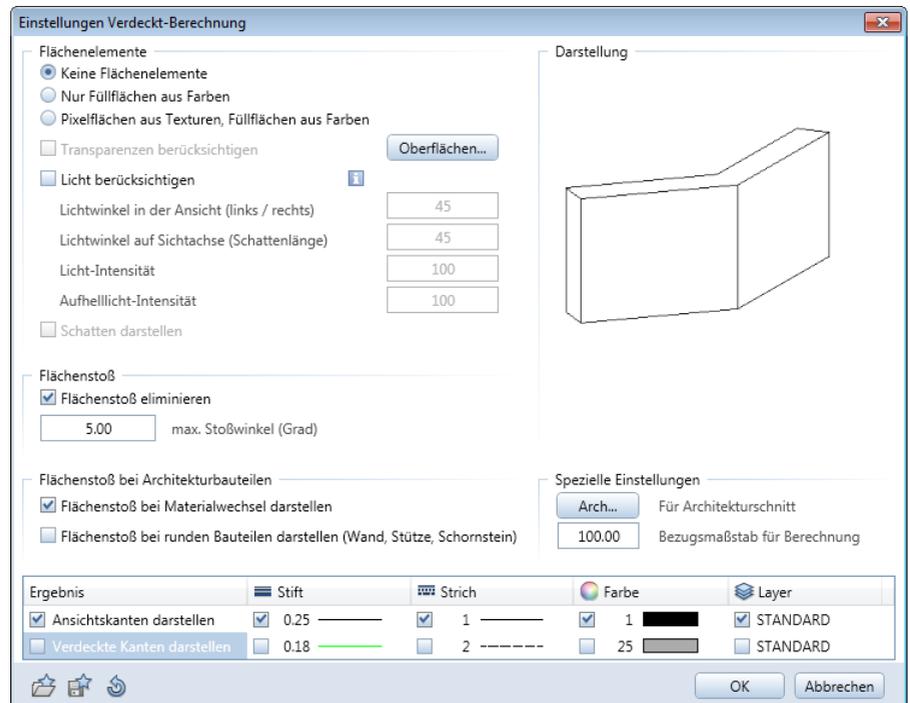
- 6 Im Dialogfeld **Layereinstellung, Plotset**, wählen Sie die Option **Plotset verwenden** und klicken das Plotset **Modell** an.



Nach dem wiederholten Öffnen des Kontextmenüs von Teilbild 1010 sehen Sie, dass das von Ihnen gewählte Plotset eingetragen wurde: **Layereinstellung, Plotset (Modell)**.

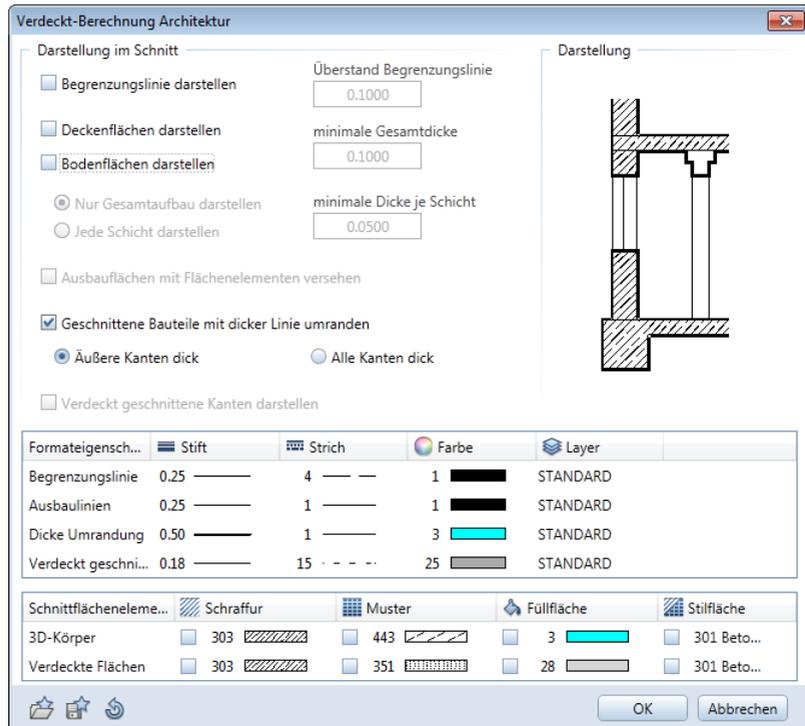
- 7 Im nächsten Schritt treffen Sie die Einstellungen für den Schnitt. Aktivieren Sie dazu im Kontextmenü von Teilbild 1010 - **Einstellungen für Schnitt**.
- 8 Stellen Sie im Dialogfeld **Einstellungen Verdeckt-Berechnung** folgende Optionen ein:
- Bereich **Flächenelemente**: Option **Keine Flächenelemente aktivieren**
 - Bereich **Flächenstoß**:
Flächenstoß eliminieren aktivieren
max. 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**:
Flächenstoß bei Materialwechsel darstellen aktivieren

- Ansichtskanten einheitlich/Stift/Strich/Farbe/Layer aktivieren



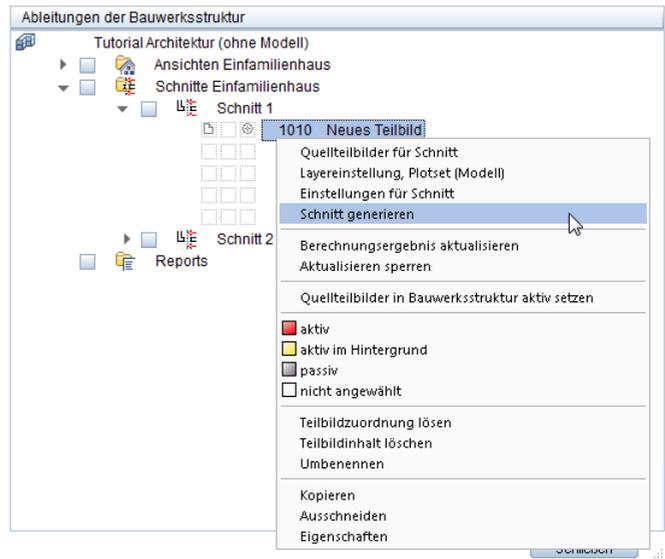
Tipp: Wenn Sie z.B. mit  **Raum** Ausbauf Flächen definieren, können diese im Schnitt dargestellt werden. So können Sie sich ggf. einen Teil der Nachbearbeitung der Schnitte sparen.

- 9 Klicken Sie im Bereich **Spezielle Einstellungen** auf **Arch...** und aktivieren Sie die Option **Geschnittene Bauteile mit dicker Linie umranden**. Überprüfen Sie die weiteren Optionen gemäß Abbildung.

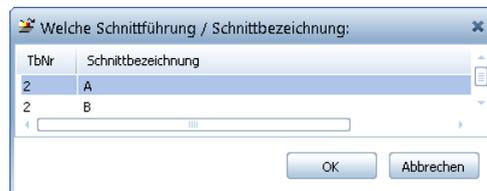


- 10 Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.

- 11 Nachdem Sie alle Einstellungen für die Schnitte vorgenommen haben, öffnen Sie das Kontextmenü von Teilbild 1010 und klicken auf **Schnitt generieren**.

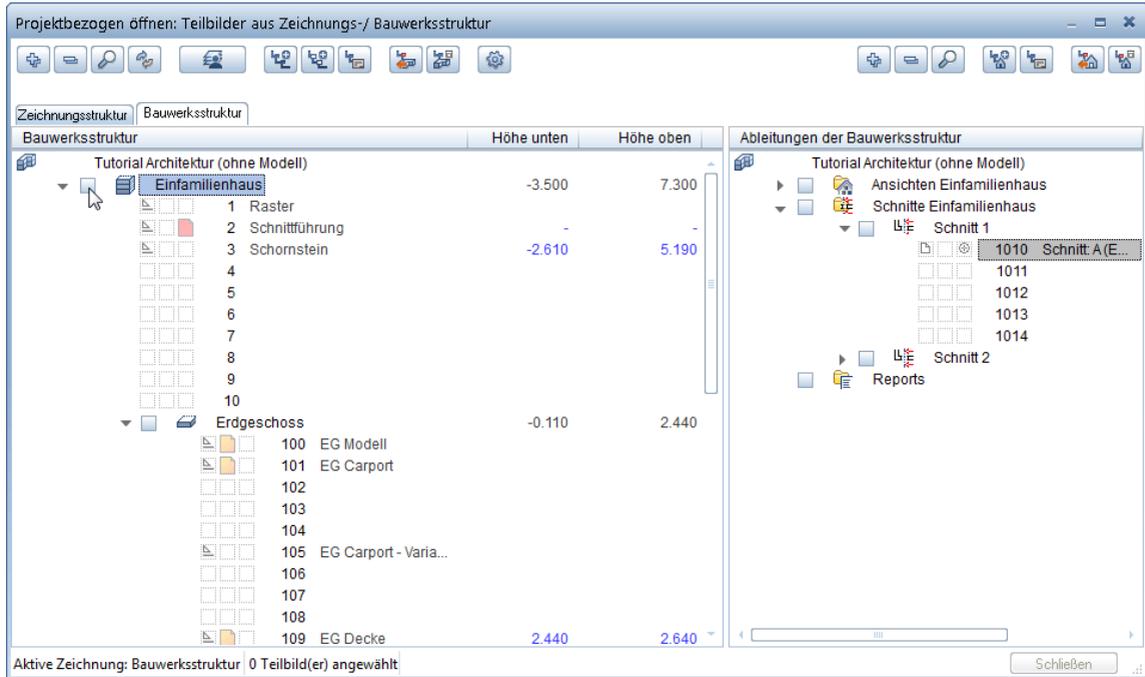


- 12 Wählen Sie Schnitt A und bestätigen Sie mit OK.



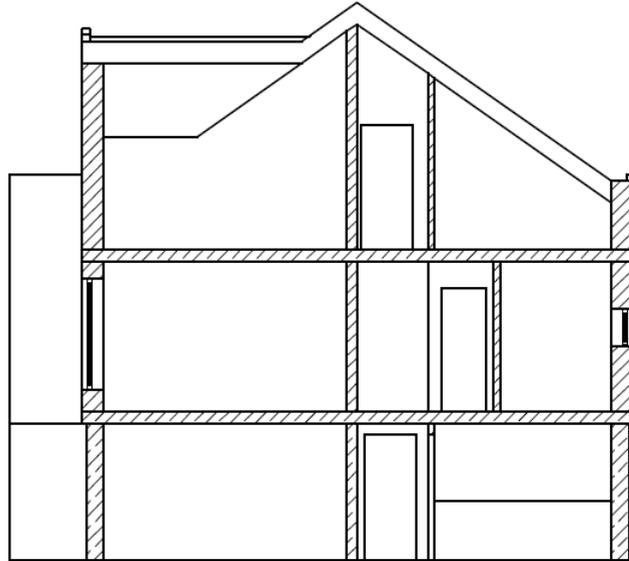
Teilbild 1010 erhält automatisch den Namen **Schnitt: A (Ergebnis Verdeckt-Berechnung)**.

- 13 Entfernen Sie im linken Teil des Dialogfeldes unter **Bauwerksstruktur** das Häkchen neben **Einfamilienhaus**. Damit werden alle unter **Bauwerksstruktur** aktivierten Teilbilder auf unsichtbar gesetzt.



14 Aktivieren Sie das Teilbild 1010 Schnitt: A (Ergebnis Verdeckt-Berechnung).

Schließen Sie das Dialogfeld.

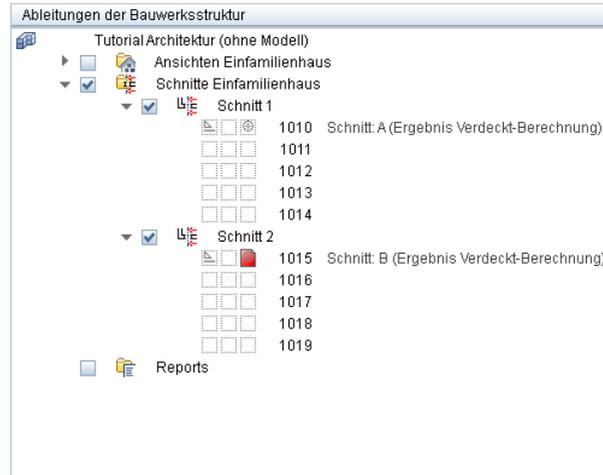


Schnitt A-A

Das Ergebnis der Verdeckt-Berechnung wird auf Teilbild 1010 Schnitt: A (Ergebnis Verdeckt-Berechnung) dargestellt.

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**.

15 Wiederholen Sie die Schritte 3 bis 14 für Teilbild 1015 und **Schnitt B**.



Der Schnitt wird bei Änderungen im Grundriss **nicht** automatisch aktualisiert.

Haben Sie Änderungen an einem Teilbild vorgenommen, das als Quellteibild in die Schnittberechnung bereits eingegangen war, können Sie die Schnittdarstellung mit der Funktion **Berechnungsergebnis aktualisieren** (Kontextmenü von Schnitt n) auf den neuesten Stand bringen.

Wollen Sie z.B. ein weiteres Teilbild als Quellteibild in die Schnittberechnung einfließen lassen, müssen Sie die Schnittberechnung nochmals wie oben beschrieben durchführen.

Hinweis: Schnitte lassen sich auch mit der Funktion **Schnittdarstellung** (Fensterahmen) erzeugen. Um das Ergebnis auf einem separaten Teilbild abzulegen, aktivieren Sie die Funktion **Verdeckt-, Draht-Berechnung** (Symbolleiste Standard) - **Verdeckt-Berechnung auf Zieldokument**.

Auch 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.

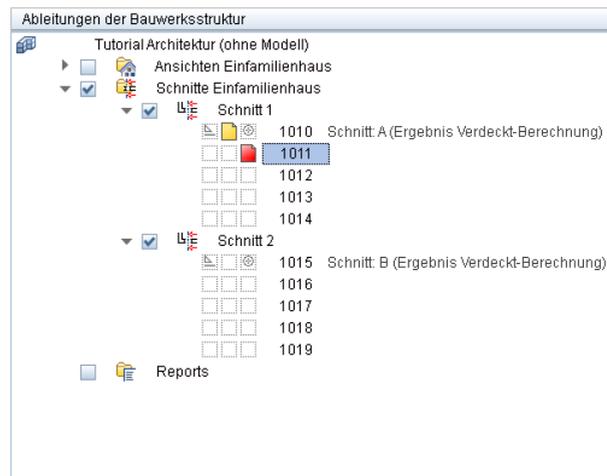
Schnittbearbeitung

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.

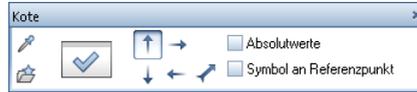
Kotenbemaßung

- 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.
- 6 Aktivieren Sie in der Palette **Funktionen** das Modul  **Maßlinie** (Modulgruppe **Allgemeine Module**).
- 7 Klicken Sie auf  **Kote** (Bereich Erzeugen).

- 8 In der Dialog-Symbolleiste Kote wählen Sie  Vertikal nach oben.

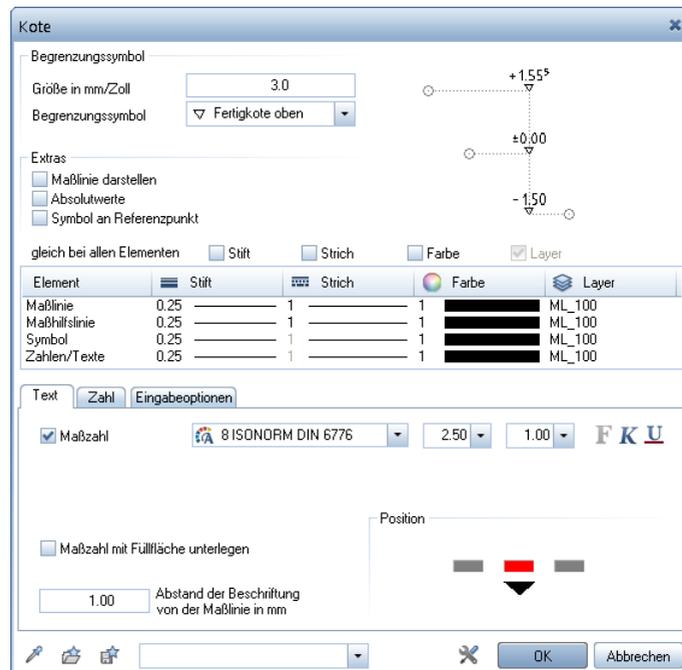


- 9 Klicken Sie dann auf  Eigenschaften.

- 10 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: 2,50
Verhältnis Höhe/Breite: 1,00



11 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.

Text Zahl Eingabeoptionen

Maßzahleinheit m Zeichen vor der Maßzahl

Maßzahlrundung in mm 5 Zeichen nach der Maßzahl

Stellen nach dem Komma 3

Nullstellen nach dem Komma 2

Hochzahlschreibweise

"+" bei positiven Wert

"*./:" bei Nullwert

- Registerkarte Eingabeoptionen

Bereich Maßhilfslinie: Keine Maßhilfslinie aktivieren

Bereich Maßlinien: Abstand der Maßhilfslinien zueinander:
9 mm

Text Zahl Eingabeoptionen

Maßhilfslinie

Keine Maßhilfslinie

Zum Referenzpunkt

Vordefinierte Länge

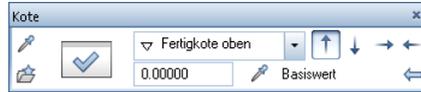
1000.0 Länge in mm/Zoll (Modell)

Maßlinien

Abstand der Maßlinien zueinander in mm/Zoll (Papier) 9.0

Bestätigen Sie mit OK.

- 12 Klicken Sie einen Punkt an, durch den die Maßlinie verlaufen soll. Die Dialog-Symbolleiste Kote ändert sich.

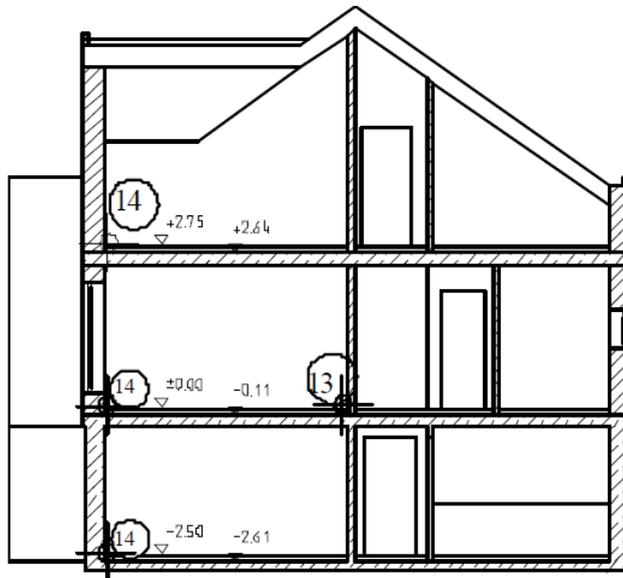


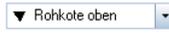
- 13 *Bezugspunkt*

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.

- 14 Klicken Sie die zu bemaßenden Punkte an und beenden Sie die Maßkette mit ESC.



- 15 Ändern Sie in den  Eigenschaften bzw. in der Dialog-Symbolleiste das Begrenzungssymbol:  und bemaßen Sie den Rohfußboden (Schritte 12-14).

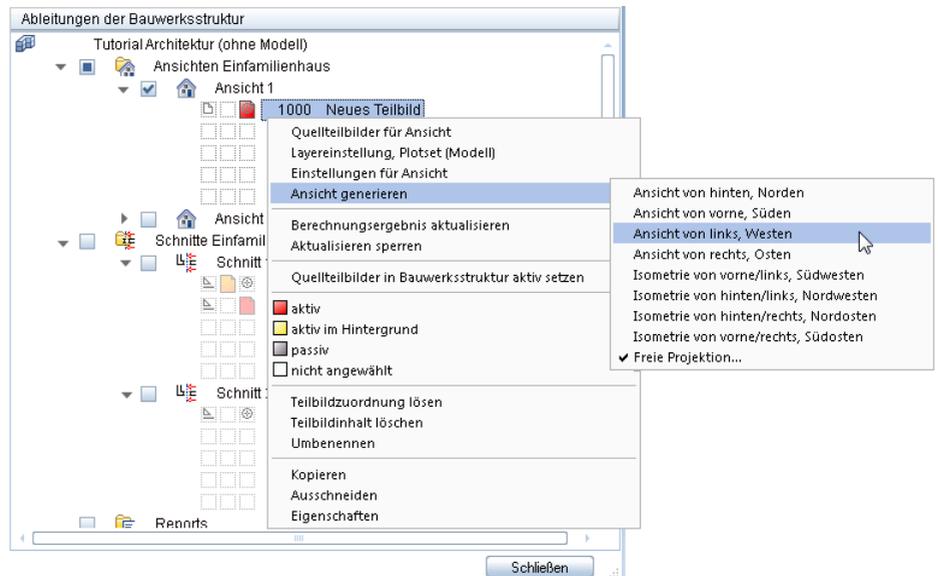
- 16 Beenden Sie die Eingabe und Funktion mit ESC.

Übung 10: Ansichten

Das Erzeugen von Ansichten kann auch mit Hilfe der Bauwerksstruktur erfolgen. Das Vorgehen ähnelt dem Erzeugen von Schnitten.

Vorgehen im Überblick

-  Projektbezogen öffnen - Ableitungen der Bauwerksstruktur - Ordner Ansichten Einfamilienhaus - Ansicht 1.
- Kontextmenü von Teilbild 1000 - Quelltebilder für Ansicht.
- alle Teilbilder aktivieren, die für die Ansicht relevante Bauteile enthalten
- Kontextmenü von Teilbild 1000 - Layereinstellung, Plotset (aktuell) - Plotset Modell
- Kontextmenü von Teilbild 1000 - Einstellungen für Ansicht
- Kontextmenü von Teilbild 1000 - Ansicht generieren



- Teilbild 1000 erhält automatisch den Namen der gewählten Ansicht



Ansicht West



Ansicht Nord

Lektion 7: Flächen- und Mengenermittlung

Räume werden auf einem separaten Layer des Wand-Teilbilds erzeugt. Damit ist sichergestellt, dass alle Konstruktionskomponenten bei der Berechnung berücksichtigt werden.

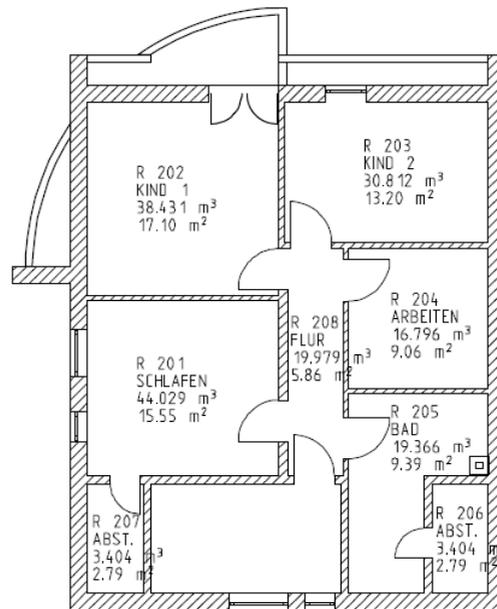
Es gibt zwei Möglichkeiten Räume zu erzeugen:

- 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 WoFIV und die Ausgabe in Reports ist die Festlegung von Räumen sowie die Eingabe von Ausbauf lächen (zur Ermittlung der Fertigma ße).

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.

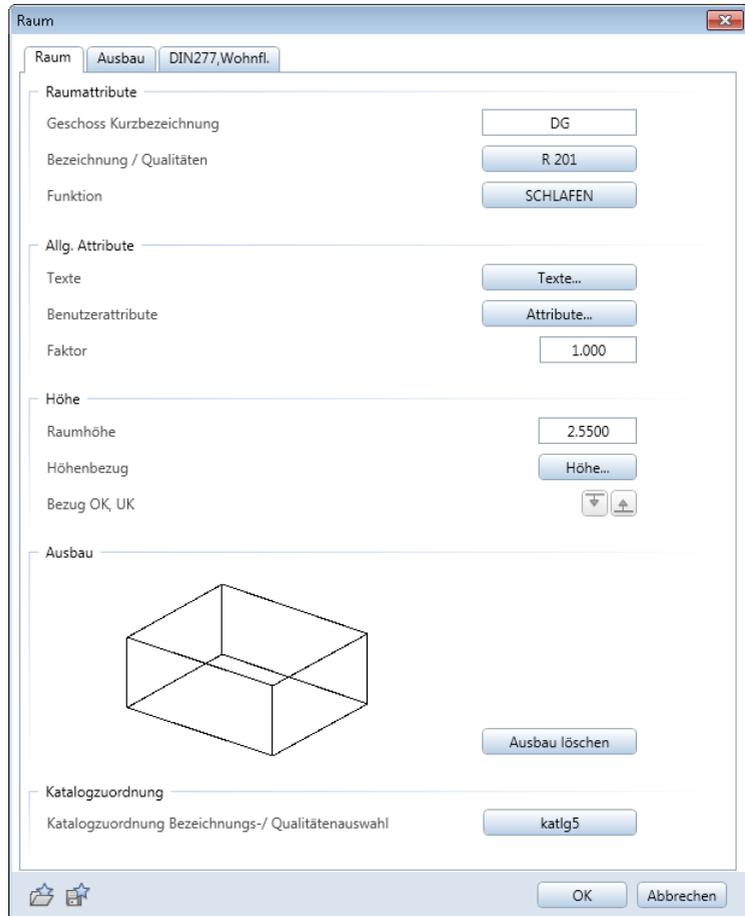
Im Folgenden bilden Sie zunächst einen einzelnen Raum mit Beschriftung, Seiten-, Boden- und Deckenflächen. Die restlichen Räume werden „leer“ und automatisch erzeugt.

Raum erzeugen

- Schalten Sie mit  **Projektbezogen öffnen** das Teilbild 110 DG Modell aktiv.
 - Schalten Sie mit  **Layer auswählen, einstellen** das Plotset BS Räume sichtbar.
 - Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  **Räume, Flächen, Geschosse** (Modulgruppe Architektur).
- 1 Klicken Sie auf  **Raum** (Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie den Layer RA_RA (Symbolleiste Format).
 - 2 Wählen Sie den Stift (3) 0.50 (Symbolleiste Format).
 - 3 Klicken Sie auf  **Eigenschaften**.
Beschreiben Sie den Raum.
 - 4 Geben Sie in die Eingabefelder **Geschoss Kurzbezeichnung** ‚DG‘ und bei **Bezeichnung** die Raumnummer ‚R 201‘ ein.

- 5 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.



Raum

Raum Ausbau DIN277, Wohnfl.

Raumattribute

Geschoss Kurzbezeichnung DG

Bezeichnung / Qualitäten R 201

Funktion SCHLAFEN

Allg. Attribute

Texte... Texte...

Benutzerattribute Attribute...

Faktor 1.000

Höhe

Raumhöhe 2.5500

Höhenbezug Höhe...

Bezug OK, UK

Ausbau

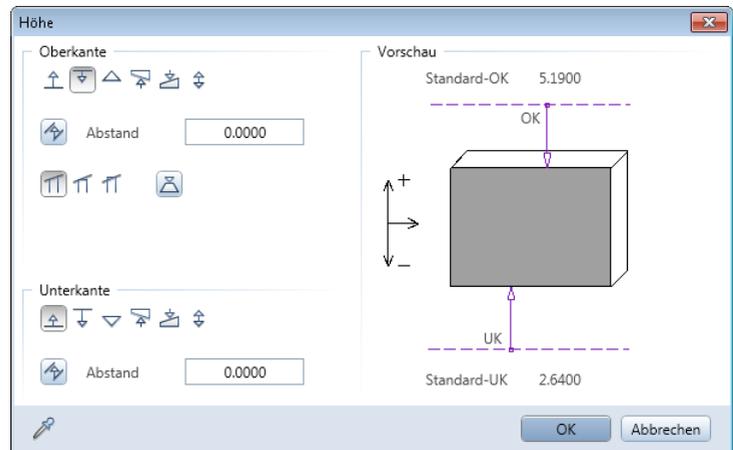
Ausbau löschen

Katalogzuordnung

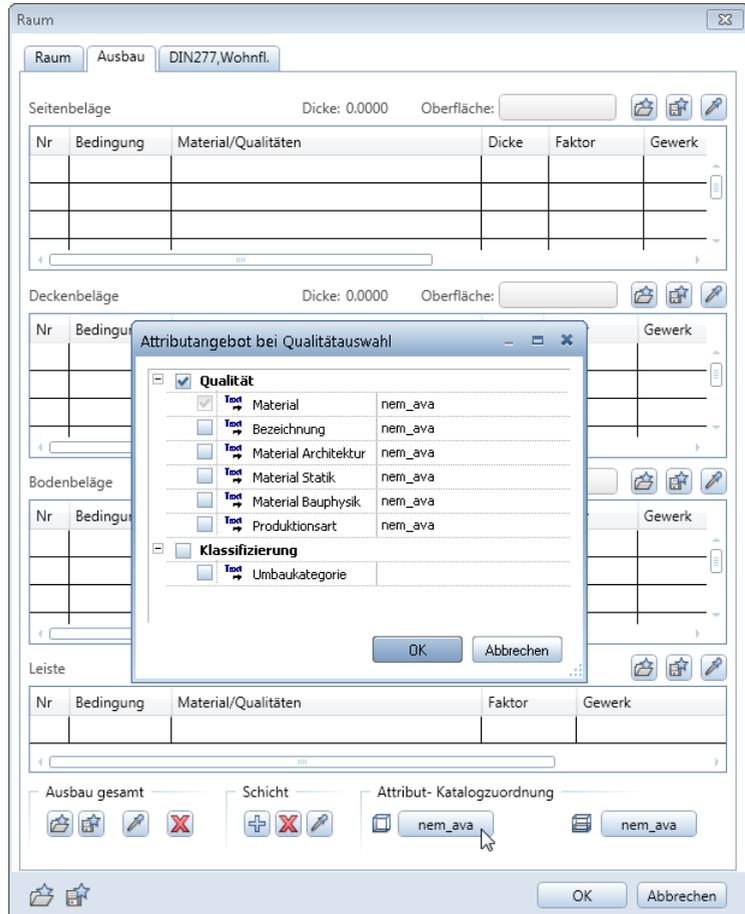
Katalogzuordnung Bezeichnungs-/ Qualitätenauswahl katlg5

OK Abbrechen

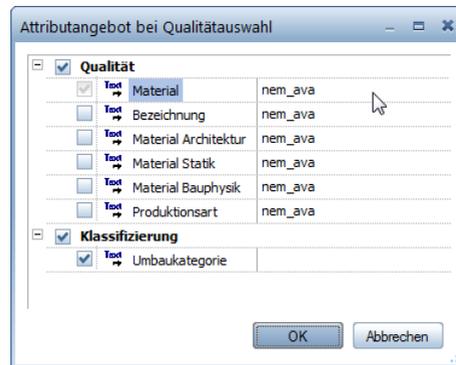
- 6 Klicken Sie auf **Höhe** und binden Sie die Ober- und Unterkante des Raums an die Ebenen, wie die Wände des Dachgeschosses.



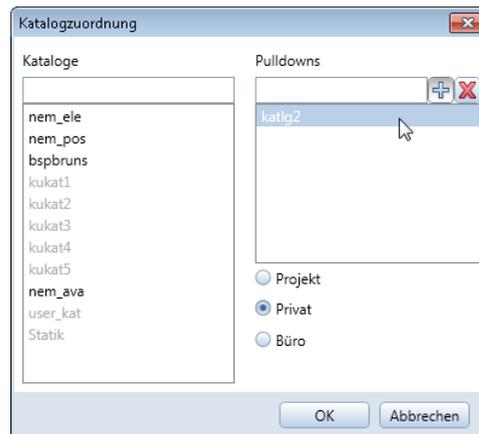
- 7 Wählen Sie die Registerkarte **Ausbau**. Klicken Sie im unteren Bereich des Dialogfeldes unterhalb von **Attribut-Katalogzuordnung** auf die Schaltfläche.



- 8 Klicken Sie im Dialogfeld **Attributangebot bei Materialauswahl** auf den Eintrag in der rechten Spalte neben **Material**.



- 9 Stellen Sie die Katalogzuordnung für Seiten-, Decken- und Bodenflächen ein.



- 10 Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 9 für die Katalogzuordnung der  **Leisten**.

Wählen Sie hier im Dialogfeld **Katalogzuordnung** den Katalog **katg3**.

11 Geben Sie die Beläge für die Decken-, Boden- und Seitenflächen ein.

Raum

Raum Ausbau DIN277,Wohnfl.

Seitenbeläge Dicke: 0.0150 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Putz	0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten

Deckenbeläge Dicke: 0.0150 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Putz	0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten

Bodenbeläge Dicke: 0.1460 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Dämmung	0.0300	1.0000	Estricharbeiten
2		PE-Folie	0.0020	1.0000	Estricharbeiten
3		Estrich	0.0560	1.0000	Estricharbeiten

Leiste

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Faktor	Gewerk
1			0.0000	

Ausbau gesamt Schicht Attribut- Katalogzuordnung

OK Abbrechen

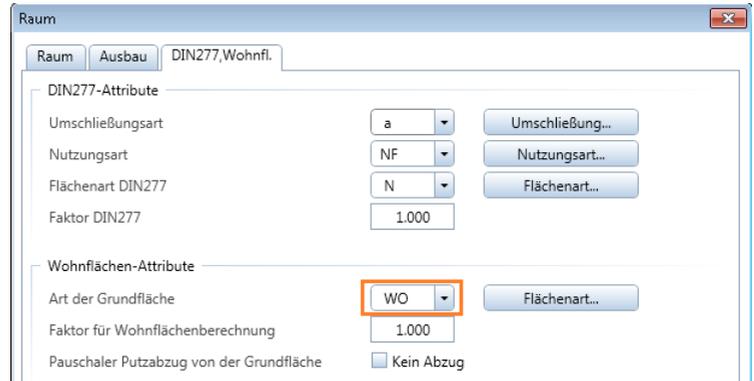
Im Bereich der Bodenbeläge werden insgesamt 5 Materialien eingegeben.

Bodenbeläge Dicke: 0.1460 Oberfläche:

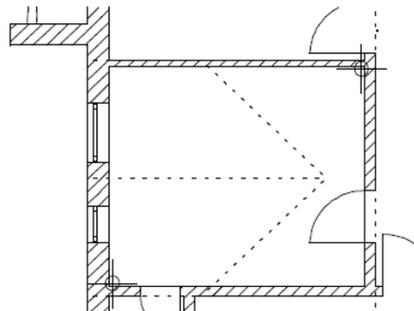
Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
3		Estrich	0.0560	1.0000	Estricharbeiten
4		Dämmfolie	0.0020	1.0000	Estricharbeiten
5		Fertigparkett	0.0560	1.0000	Estricharbeiten

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.

- 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.

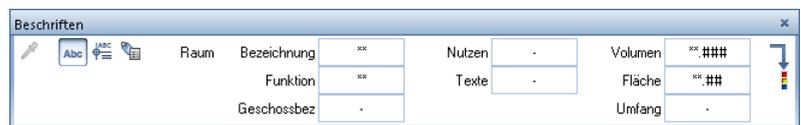


- Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.
- Klicken Sie die **Diagonalpunkte** des Schlafrums unter der Gaube an und beenden Sie den Polyгонzug mit **ESC**.



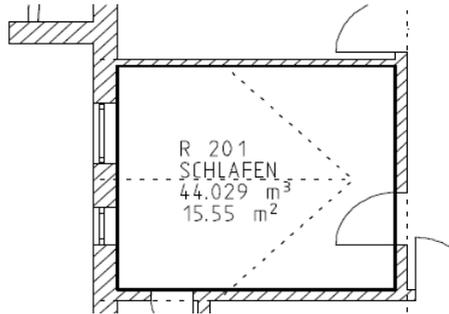
- Legen Sie die **Beschriftung der Räume** fest. Es sollen **Bezeichnung, Funktion, Volumen** und **Fläche** angegeben werden. Klicken Sie in die Eingabefelder, um bestimmte Anzeigen auszu-schalten.

Tipp: Mit  können Sie zu den Textparametern umschalten.



16 Aktivieren Sie für die Beschriftung den Layer AR_BESCH.

17 Klicken Sie in den Raum, um die am Fadenkreuz hängende Beschriftung abzusetzen.



18 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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen).
- 2 Aktivieren Sie den Layer RA_RA (Symbolleiste Format).
- 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.

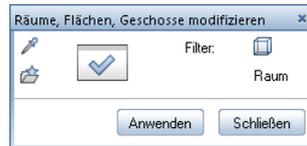
Die verschiedenen Methoden werden Sie in den nächsten Schritten kennen lernen.

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

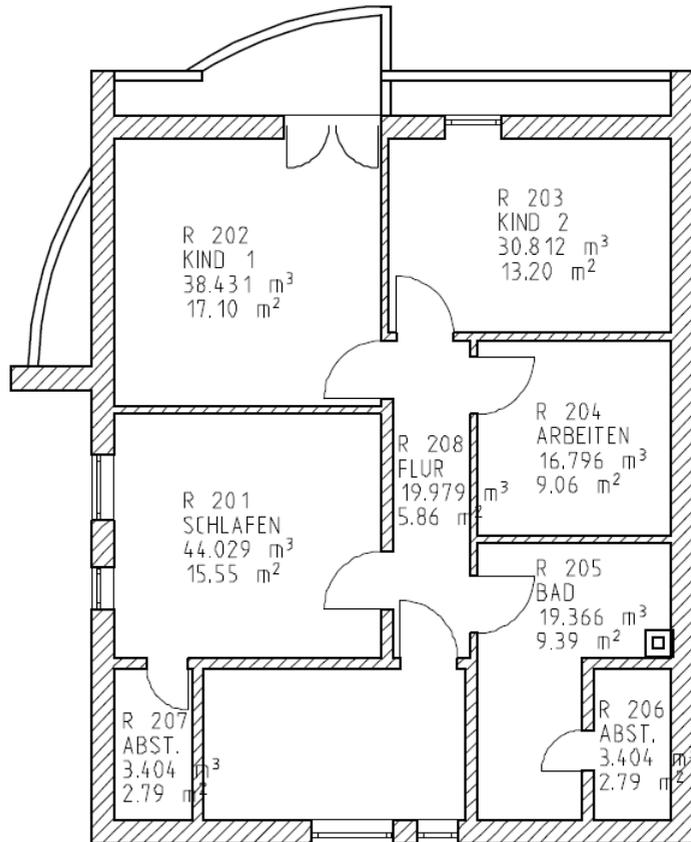
- 1 Klicken Sie auf  Räume, Flächen, Geschosse modifizieren (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Ändern).
- 2 Achten Sie darauf, dass in der Dialog-Symbolleiste der Filter  Raum eingeschaltet ist.



- 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 ein: R 202 und die Funktion **KIND 1**. Sie können die Einträge mit  dauerhaft in die Liste aufnehmen.
- 5 Wählen Sie die Registerkarte **Ausbau**.
Der Ausbau des Raums SCHLAFEN ist bereits eingetragen; Änderungen sind hier noch nicht notwendig.
- 6 Überprüfen Sie die Registerkarte **DIN277, Wohnfl.:**
Die Flächenart **WO** wurde ebenfalls übernommen.
- 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.

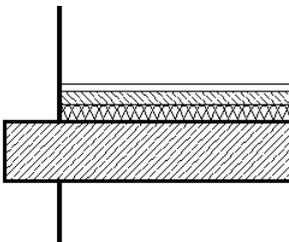
- 10 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Der Balkon wird als Einzelraum definiert. Geben Sie in der Registerkarte **Raum** eine Funktion und eine Bezeichnung ein und löschen Sie alle Ausbaufächen mit **Ausbau löschen**. Wechseln Sie zur Registerkarte **DIN 277, Wohnfl.** und setzen Sie im Bereich **Wohnflächen-Attribute** den Faktor für **Wohnflächenberechnung** auf 0,5.

Tipp: Decken- und Bodenflächen (Ausbaufächen) können auch im Schnitt dargestellt werden. Generieren Sie den Schnitt über die Bauwerksstruktur (siehe "Schnittberechnung" auf Seite 273), dann müssen Sie im Kontextmenü des Schnitt-Teilbildes die Funktion **Einstellungen für Schnitt** aktivieren und hier die entsprechenden Einstellungen treffen.

Erzeugen Sie den Schnitt mit Hilfe der Funktion

 **Schnittdarstellung** (siehe "Schnittberechnung" auf Seite 273) (Fensterrahmen) und  **Verdeckt-, Draht-Berechnung** (Symbolleiste **Standard**), dann können Sie unter **Spezielle Einstellungen für Architekturbauteile** die entsprechenden Einstellungen treffen.



Ausbaufächen 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 Ausbaufäche und Sonderfläche erläutert werden.

Ausbaufächen 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 an den angrenzenden Wänden gerechnet.

- 1 Klicken Sie auf  **Ausbaufächen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Ändern).
- 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 Ausbaufäche 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**.

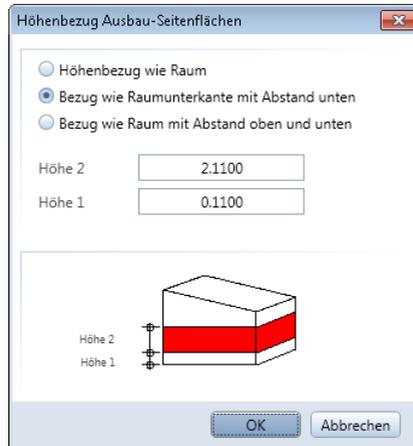
Dicke	Faktor	Gewerk	Attribut	Oberfläche (...)	Hö...
0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten	**		
0.0010	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten	**		
0.0300	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten	**		

- 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:

Ausbauflächen für Räume

Seitenbeläge zuweisen/entfernen Dicke: 0.0460 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Putz	0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten
2		Mörtelbett	0.0010	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten
3		Wandfliesen	0.0300	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten

Deckenbeläge zuweisen/entfernen Dicke: 0.0150 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Putz	0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten

Bodenbeläge zuweisen/entfernen Dicke: 0.1080 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Dämmung	0.0300	1.0000	Estricharbeiten
2		PE-Folie	0.0020	1.0000	Estricharbeiten
3		Estrich	0.0560	1.0000	Estricharbeiten
4		Mörtelbett	0.0100	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten

Leiste zuweisen/entfernen

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Faktor	Gewerk

Attribut- Katalogzuordnung
 katlg2 katlg3

Im Bereich **Bodenbeläge zuweisen/entfernen** werden insgesamt 5 Materialien eingegeben.

Bodenbeläge zuweisen/entfernen Dicke: 0.1080 Oberfläche:

Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
3		Estrich	0.0560	1.0000	Estricharbeiten
4		Mörtelbett	0.0100	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten
5		Fliesen	0.0100	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten

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 (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen) und aktivieren Sie den 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.

Seitenfläche

Seitenbeläge Dicke: 0.0550

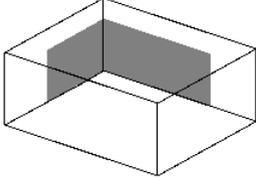
Nr	Bedingung	Material/Qualitäten	Dicke	Faktor	Gewerk
1		Putz	0.0150	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten
2		Mörtelbett	0.0100	1.0000	Putz- und Stuckarbeiten
3		Wandfliesen	0.0300	1.0000	Fliesen- und Plattenarbeiten

Freie Oberfläche für oberste Schicht

Katalog
Katalogzuordnung Material-/ Qualitätenauswahl

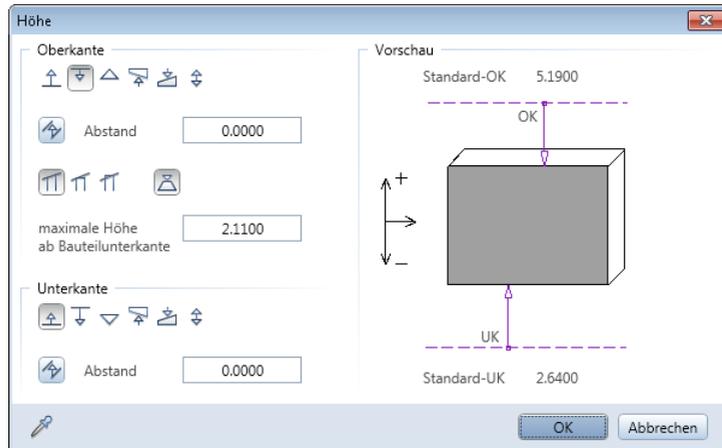
Höhe
Seitenflächenhöhe
Höhenbezug
Bezug OK, UK

Darstellung

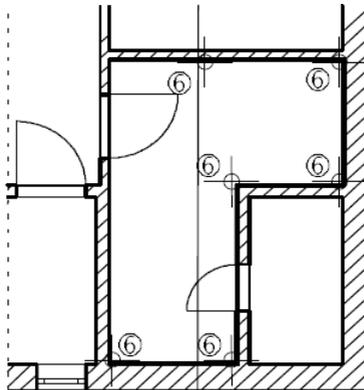


4 Klicken Sie auf Höhe und stellen Sie folgendes ein:

-  **OK-Bezug** zur oberen Ebene, aber nur bis zu einer Höhe von 2 m ab FFB (= 2,11 m ab RFB). Deshalb noch
-  **Maximale Bauteilhöhe** bei Kote 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 WoFIV

Die Verordnung zur Berechnung der Wohnfläche (WoFIV) 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 der neuen WoFIV berechnen.

Allplan 2013 bietet verschiedene Reports für eine Wohnflächenberechnung an. In jedem Report haben Sie folgende Möglichkeiten:

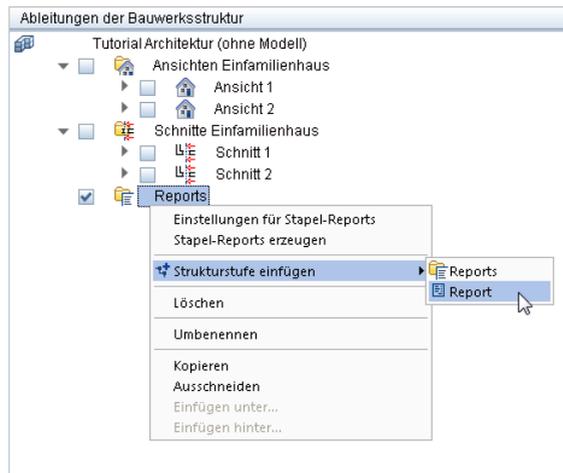
- Zur Berechnung nach WoFIV verwenden Sie die exakten Fertigmaße, die sich aus den Ausbauflächen und/oder Seiten-, Boden und Deckenflächen ergeben (Berechnungsmethode Fertigmaß)
- Wegen der Überleitungsvorschrift (§5 der WoFIV) stehen Ihnen auch weiterhin die Möglichkeiten zur Wohnflächenberechnung nach II. Berechnungsverordnung zur Verfügung:
Pauschaler Abzug für Putz und Belag (Berechnungsmethode Rohbaumaß mit Eingabe Putzabzug in % von Gesamtfläche)
- Reine Rohbaufäche (Berechnungsmethode Rohbaumaß)

Wohnflächen berechnen

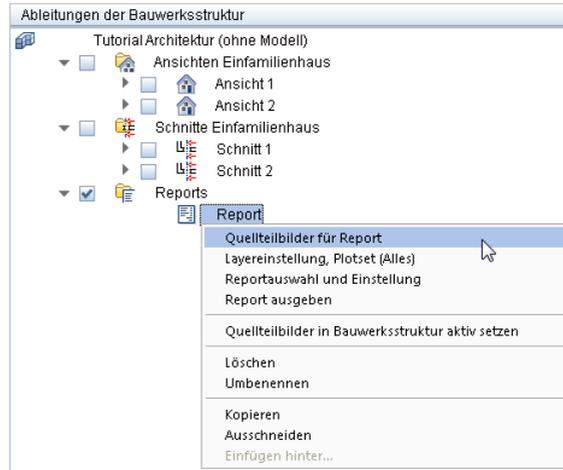
- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen.

Auf der rechten Seite unter **Ableitungen der Bauwerksstruktur** ist die Strukturstufe **Reports** bereits enthalten.

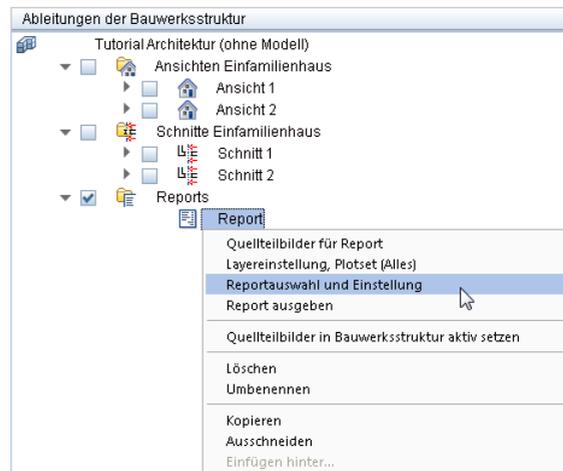
- 2 Öffnen Sie das Kontextmenü von **Reports** und zeigen Sie auf  **Strukturstufe einfügen** -  **Report**.



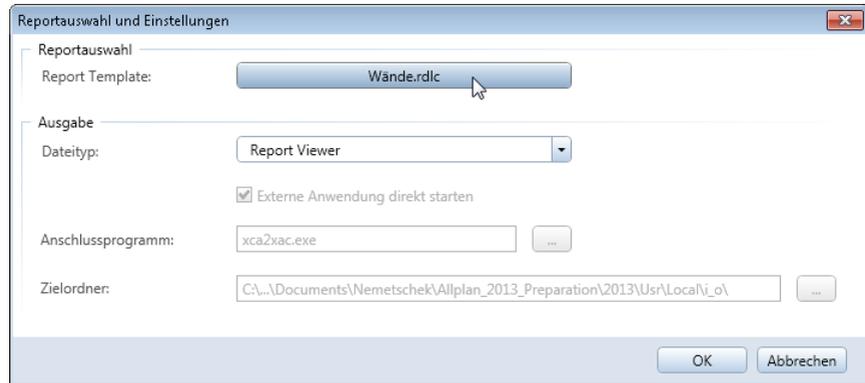
- 3 Aktivieren Sie im Kontextmenü von Report - Quelltebilder für Report.



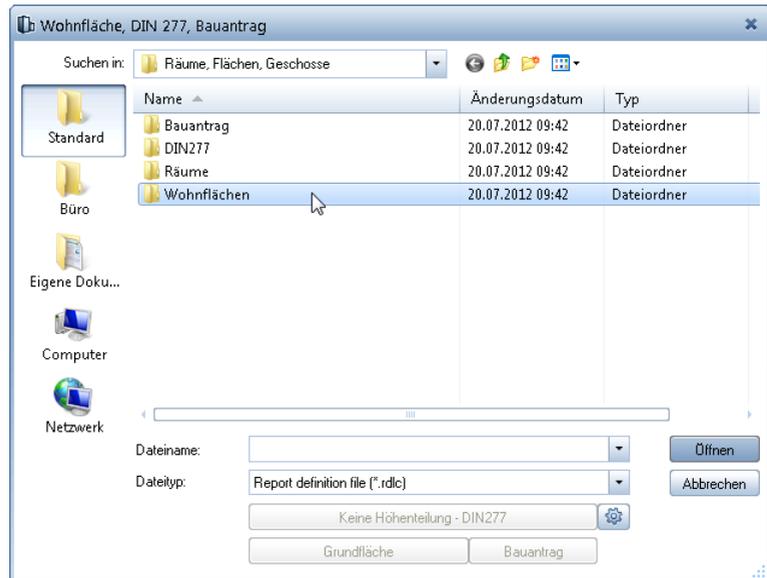
- 4 Aktivieren Sie im Dialogfeld Teilbild auswählen das Teilbild 110 DG Modell.
- 5 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von Report und wählen Sie Reportauswahl und Einstellung.



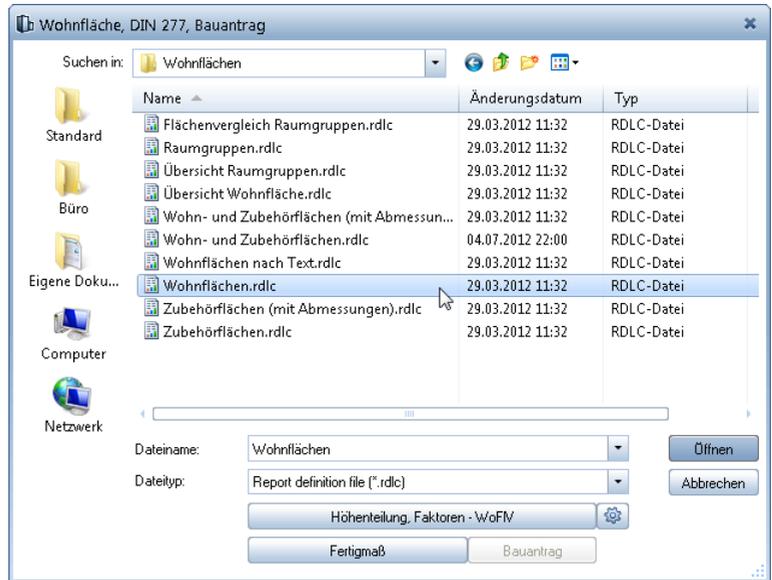
- 6 Klicken Sie im Dialogfeld Reportauswahl und Einstellungen im Bereich Reportauswahl auf die Schaltfläche.



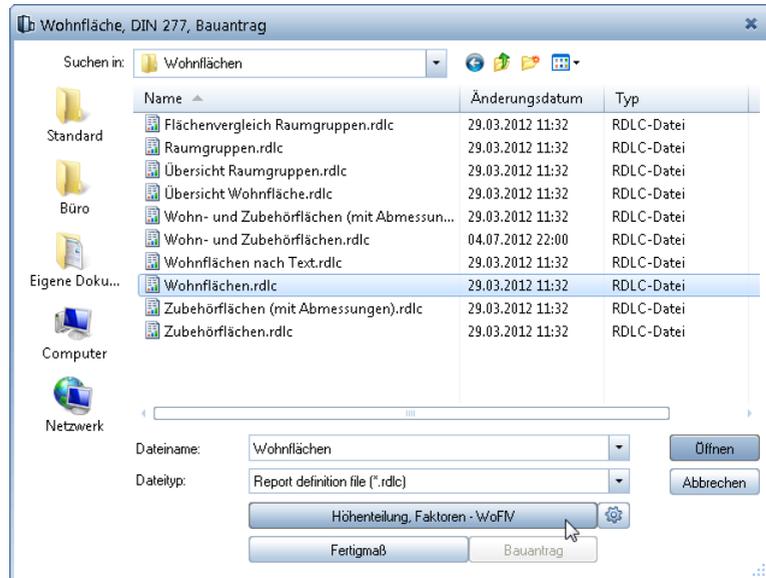
- 7 Öffnen Sie im Dialogfeld Wohnfläche, DIN 277, Bauantrag im Verzeichnis Standard den Ordner Wohnflächen.



- 8 Wählen Sie im Dialogfeld **Wohnfläche, DIN 277, Bauantrag** die Datei **Wohnflächen.rdlc**.



- 9 Klicken Sie auf die gekennzeichnete Schaltfläche, um festzulegen, nach welcher **Verordnung** eine Fläche in die Berechnung eingehen soll:



10 Die Faktoren können individuell verändert werden.

Art der Flächenberechnung, Höhentteilung

Art der Flächenberechnung

- Höhentteilung, Faktoren nach Wohnflächenverordnung
- Keine Höhentteilung (Gesamtfläche, auch DIN277 2005-02)
- Einfache Höhentteilung mit Faktoren

Höhentteilung, Anrechnung der Grundfläche

Zur Wohnfläche hinzugerechnet werden:

Fenster und offene Wandnischen, die zum Boden herunterreichen und tiefer sind als

Stützen, Schornsteine, Installationsbauteile deren Grundfläche kleiner oder gleich ist wie

Installationsbauteile deren Höhe zusätzlich kleiner oder gleich ist wie

Raumhöhe > Höhe 2

Raumhöhe < Höhe 2

Raumhöhe < Höhe 1

Höhe 2

Höhe 1

Faktor 0

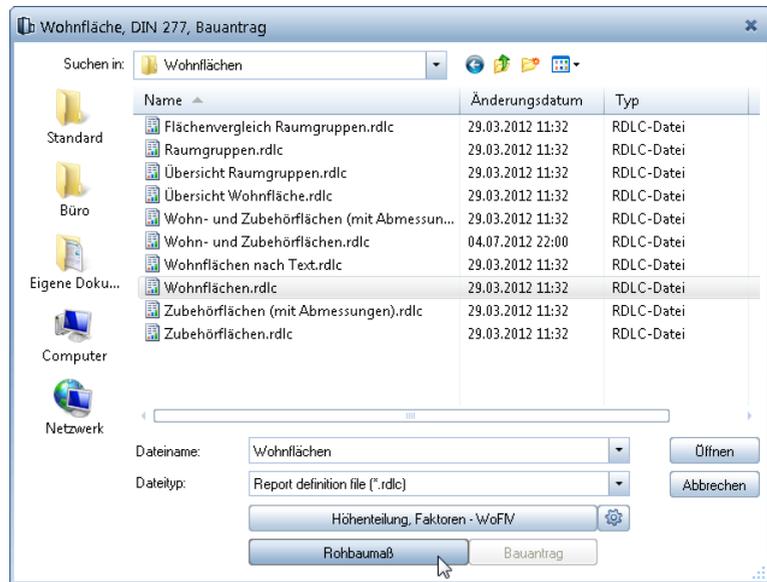
Faktor 1

Faktor 2

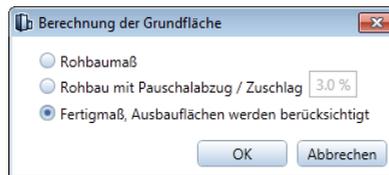
OK Abbrechen

11 Schließen Sie mit OK.

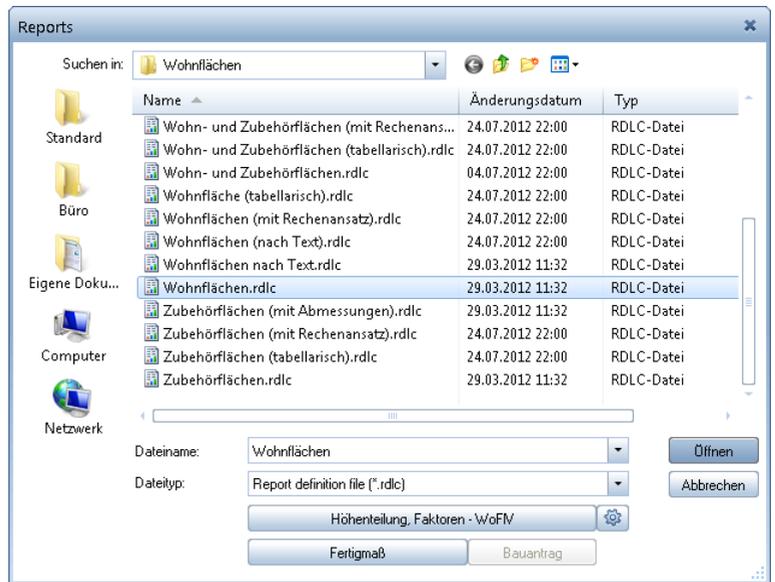
12 Klicken Sie im Dialogfeld **Wohnfläche, DIN 277, Bauantrag** auf die gekennzeichnete Schaltfläche:



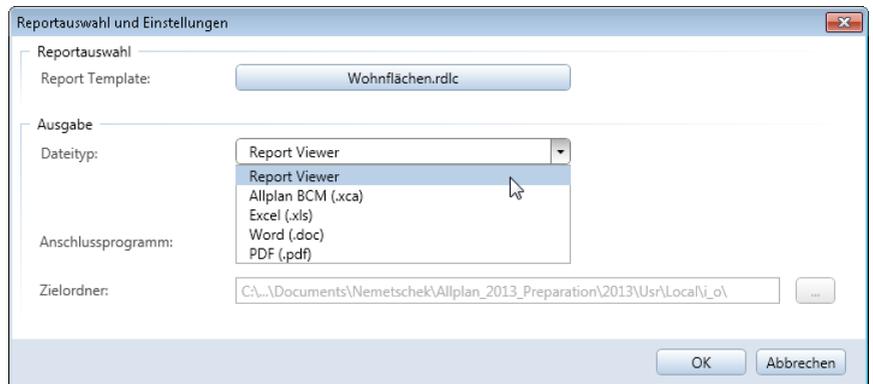
13 Wählen Sie im Dialogfeld **Berechnung der Grundfläche** die Option **Fertigmaß, Ausbauflächen werden berücksichtigt** und schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



14 Schließen Sie das Dialogfeld **Wohnfläche, DIN 277, Bauantrag**, indem Sie auf **Öffnen** klicken.

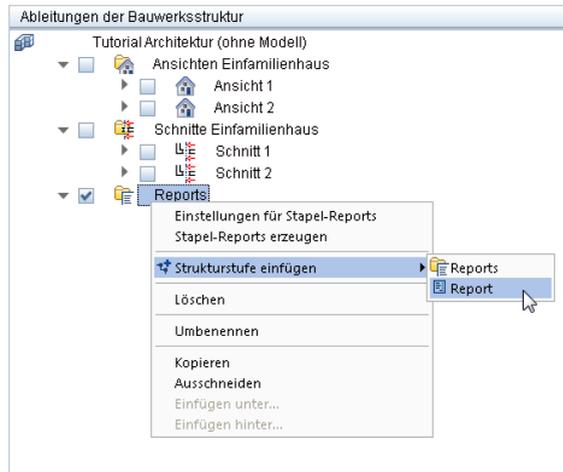


15 Wählen Sie im Dialogfeld **Reportauswahl und Einstellungen** im Bereich **Ausgabe** die Option **Report Viewer**.



16 Schließen Sie das Dialogfeld **Reportauswahl und Einstellungen** mit **OK**.

17 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.

Report
1 von 2
75%

Parameter

Allplan Systemparameter

Bearbeiter: bschluerer
 Datum: 20.07.2012
 E-Mail:
 Firmenadresse:
 Firmenlogo: C:\ProgramData\Nernetsc
 Firmenname:
 Projektname: Tutorial Architektur (ohne
 Telefonnummer:
 Zeit: 11:22

Benutzerinteraktion

Grafik anzeigen
 Hinweis:
 Logo anzeigen
 SeiteNr 1: 1
 Sortierung Gest: Geschoss (Bauwerksstrukt

Bearbeiter
 @20@

Wohnflächen

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Mode B)
 Erstellt: bschluerer
 Datum / Zeit: 20.07.2012 / 11:22
 Hinweis:

Beschreibung	Funktion	Nr	Abmessungen	Wohnfläche [m ²]
R 201				
1		3.736*2.326		8,687
2		0,5*(2.326*0.339)		0,394
		Summe		9,081
R 201				
1	SCHLAFEN	3.124*1.939		6,039
2		3.736*2.172		8,100
3		0,5*(1.939*0.339)		0,322
4		0,5*(1.939*0.217)		0,204
		Summe		14,725
R 202				
1	KIND 1	4.105*2.172		8,914
2		0,5*(4.105*1.428)		2,931
3		0*(4.105*0.505)		0,000
		Summe		11,845
R 203				
1	KIND 2	2.980*2.422		7,216
2		0,5*(2.980*1.428)		2,128
3		0*(2.980*0.505)		0,000
		Summe		9,344
R 204				
1	ARBEITEN	2.980*1.047		3,119
2		0,5*(2.980*1.428)		2,128
3		0*(2.980*0.505)		0,000
		Summe		5,247
R 205				
1	BAD	4.230*1.101		4,657
2		0,5*(2.500*0.504)		0,630
3		0,5*(1.730*1.428)		1,236
4		0*(1.730*0.451)		0,000
		Summe		6,523
R 206				
				1,2

Der Report kann gedruckt, auf dem Dokument abgesetzt, nach Excel und Word übertragen oder als PDF Datei gespeichert werden.

Mit der Funktion  **Layout modifizieren** 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.

18 Schließen Sie den Report.

19 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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen) erzeugt werden.

Übung 12: Mengenermittlung

Report

Das Gebäudemodell kann in allen Architekturmodulen mit der Funktion **Report** nach den verschiedensten Kriterien ausgewertet werden.

Allplan 2013 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 Online-Hilfe zu Allplan 2013 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

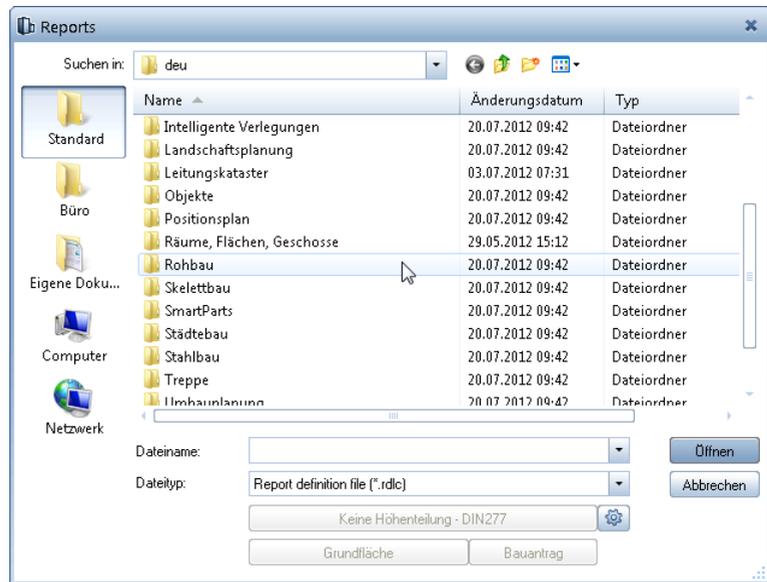
- Teilbilder aktivieren, die ausgewertet werden sollen. Voraussetzung für die Auswertung ist, dass die gesuchten Kriterien in den Teilbildern vorhanden sind.
-  **Report** aktivieren und gewünschten Report auswählen. Damit werden Kriterien definiert, nach denen in den Teilbildern gesucht wird.
- Optional: 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.

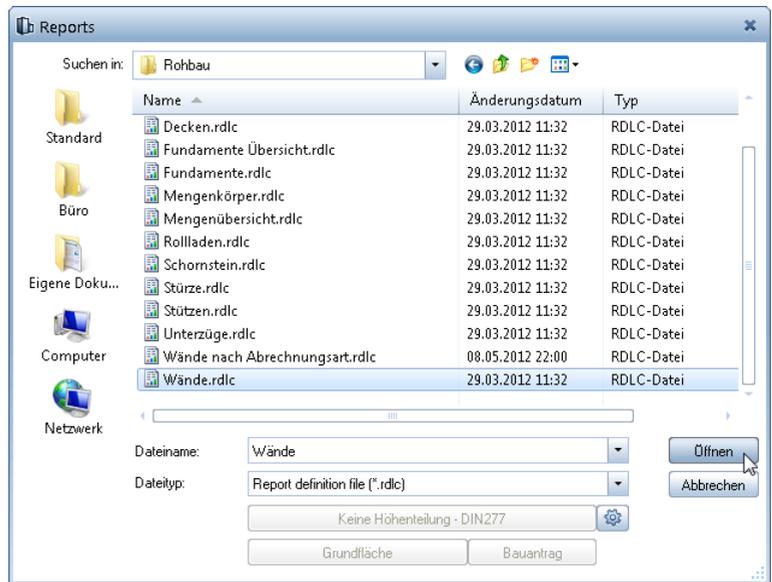
Standardreport ausgeben

- Aktivieren Sie das Teilbild **110 DG Modell** und schalten Sie alle anderen Teilbilder aus.
 - Schalten Sie den Layer **AR_WD** sichtbar. Alle anderen Layer sind unsichtbar.
- 1 Klicken Sie auf  **Reports** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen).

- 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.

Report

Parameter

Allplan Systemparameter

Bearbeiter: bschlueter
 Datum: 20.07.2012
 E-Mail:
 Firmenadresse:
 Firmenlogo: C:\ProgramData\Nemetsch...
 Firmenname:
 Projektname: Tutorial Architektur (ohne...
 Telefonnummer:
 Zeit: 12:42

Benutzerinteraktion

Grafik anzeigen
 Hinweis:
 Logo anzeigen
 SeiteNr 1: 1

Rohbau Wände

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Modell)
 Benutzer: bschlueter
 Datum / Zeit: 20.07.2012 / 12:42
 Hinweis:

Material	Dicke [mm]	Fläche [m ²]			Volumen [m ³]
		innere Abgabe	äußere Abgabe	Fläche nach VOB	
Dachgecohc	17,5	1,762	1,762	1,762	0,308
	17,5	3,966	2,927	3,966	0,612
	17,5	3,966	3,966	3,966	0,692
	17,5	6,903	6,903	6,903	1,208
	17,5	15,247	12,659	15,246	2,216
	17,5	12,261	14,599	12,261	2,266
	36,5	1,628	1,628	1,628	0,279
	36,5	3,147	3,147	3,147	1,149
	36,5	5,978	5,978	5,978	2,182

Bearbeiter: @20@

23

Auch hier wird der Report am Bildschirm im Dialogfeld **Report** angezeigt. Die Möglichkeiten des **Reports** wurden bereits im Abschnitt "Wohnflächenberechnung nach WoFIV" beschrieben. Detaillierte Erläuterungen zum Dialogfeld **Report** finden Sie in der Online-Hilfe unter "Report Viewer".

5 Schließen Sie den Report mit .

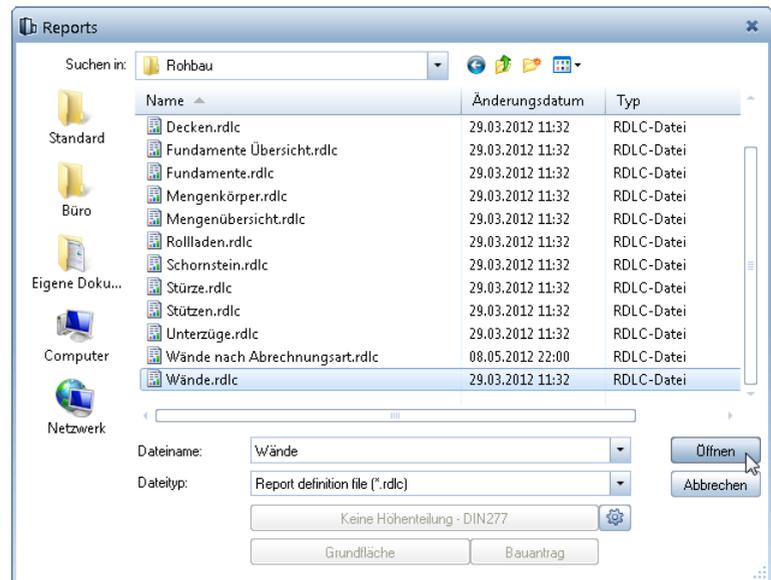
Beispiele für Reports

Nachfolgend einige Reports als Beispiele, erzeugt für das Dachgeschoss des Tutorial-Gebäudes, ohne einschränkende Suchkriterien.

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.

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.



Report
1 von 3
100%

Parameter

Allplan Systemparameter

Bearbeiter: bschlueter
 Datum: 20.07.2012
 E-Mail:
 Firmenadresse:
 Firmenlogo: C:\ProgramData\Nemetsc
 Firmenname:
 Projektname: Tutorial Architektur (ohne
 Telefonnummer:
 Zeit: 13:04

Benutzerinteraktion

Grafik anzeigen
 Hinweis:
 Logo anzeigen
 SeiteNr 1

Bearbeiter
@20@

Rohbau Wände

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Modell)
 Ersteller: bschlueter
 Datum / Zeit: 20.07.2012 / 13:04
 Hinweis:

Material	Dicke [cm]	Fläche [m²]			Volumen [m³]
		keine Abzüge	inkl. Abzüge	Fläche nach VOB	
Dachgeschoss					
B15					
	15,0	0,379	0,380	0,380	0,057
	15,0	0,773	0,760	0,760	0,116
	15,0	0,773	0,756	0,756	0,116
Summe B15		1,926	1,896	1,896	0,289
HLZ					
	11,5	5,580	5,580	5,580	0,642
	11,5	10,666	8,790	10,666	1,011
	11,5	10,128	10,127	10,127	1,165

Der gleiche Report ohne Logo und Grafiken:

Report
?

Parameter

Allplan Systemparameter

Bearbeiter: bschlueter
 Datum: 20.07.2012
 E-Mail:
 Firmenadresse:
 Firmenlogo: C:\ProgramData\Nemetsch...
 Firmenname:
 Projektname: Tutorial Architektur (ohne...
 Telefonnummer:
 Zeit: 13:04

Benutzerinteraktion

Grafik anzeigen
 Hinweis:
 Logo anzeigen
 SeiteNr 1: 1

Logo anzeigen
 Hier kann das Firmenlogo ausgeblendet werden

1 von 1

Ganze Seite

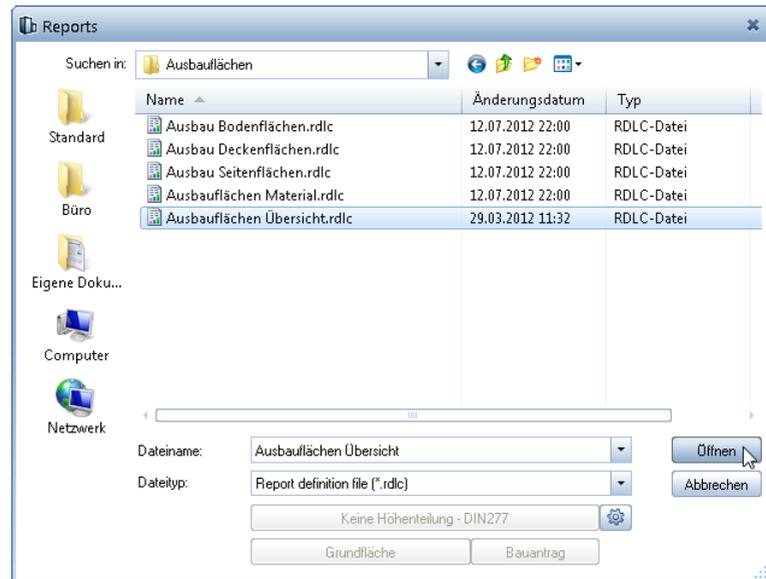
Rohbau Wände

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Modell)
 Ersteller: bschlueter
 Datum/Zeit: 20.07.2012 / 13:04
 Hinweis:

Material	Dicke [cm]	Fläche [m ²]			Volumen [m ³]
		keine Abtze	inkl. Abtze	Fäche nach VOLL	
Dachgeschoss					
B15					
	15,0	0,379	0,380	0,380	0,057
	15,0	0,773	0,760	0,760	0,116
	15,0	0,773	0,756	0,756	0,116
Summe B15		1,925	1,896	1,896	0,289
HLZ					
	11,5	5,580	5,580	5,580	0,642
	11,5	10,666	8,790	10,666	1,011
	11,5	10,128	10,127	10,127	1,165
	11,5	14,400	10,648	14,400	1,225
	11,5	11,244	11,244	11,244	1,293
	17,5	1,762	1,762	1,762	0,308
	17,5	3,956	2,927	3,956	0,512
	17,5	3,956	3,956	3,956	0,692
	17,5	6,903	6,903	6,903	1,208
	17,5	15,247	12,659	15,246	2,215
	17,5	18,351	14,599	18,351	2,555
	36,5	1,588	1,588	1,588	0,579
	36,5	3,147	3,147	3,147	1,149
	36,5	5,978	5,978	5,978	2,182
	36,5	10,456	8,654	10,456	3,159
	36,5	13,925	13,925	13,925	5,083
	36,5	19,960	14,547	16,547	5,310
	36,5	19,960	17,163	19,960	6,265
Summe HLZ		177,208	154,197	173,792	36,562
MZ					
	15,0	1,601	1,601	1,601	0,240
	15,0	5,265	5,265	5,265	0,790
Summe MZ		6,866	6,866	6,866	1,030
Summe Dachgeschoss		186,001	162,959	182,554	37,871
Gesamtsumme		186,001	162,959	182,554	37,871

1/1

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.

Report

Parameter

Allplan Systemparameter

Bearbeiter bschlueter
 Datum 20.07.2012
 E-Mail
 Firmenadresse
 Firmenlogo C:\ProgramData\Wernetsc
 Firmenname
 Projektname Tutorial Architektur (ohne
 Telefonnummer
 Zeit 13:12

Benutzerinteraktion

Logo anzeigen
 Material Dämmung,Estrich,Fliesen,
 Matrix anzeiger
 SeiteNr 1 1

Übersicht Ausbau

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Mode)
 Ersteller: bschlueter
 Datum/Zeit 20.07.2012 / 13:12
 Hinweis: Sämtliche Öffnungen werden berücksichtigt.

Material pro Geschoss	Dachgeschoss	Gesamt
Dämmung m ²	9,385	9,385
Estrich m ²	9,385	9,385
Fliesen m ²	9,385	9,385
Mörtelbett m ²	37,327	37,327
PE Folie m ²	9,385	9,385
Putz m ²	37,913	37,913
Wandfliesen m ²	27,942	27,942

Raumbezeichnung	Raumfunktion	Material	Schicht	Dicke [cm]	Nettomenge
Dachgeschoss					
Bodenfläche					
R.205	BAD	Dämmung	1	3,00	9,39 m ²
R.205	BAD	Estrich	3	5,00	9,39 m ²
R.205	BAD	Fliesen	5	1,00	9,39 m ²
R.205	BAD	Mörtelbett	4	1,00	9,39 m ²
R.205	BAD	PE-Folie	2	0,20	9,39 m ²
Deckenfläche					
R.205	BAD	Putz	1	1,50	11,46 m ²
Seitenfläche					
R.205	BAD	Mörtelbett	2	0,10	27,94 m ²
R.205	BAD	Putz	1	1,50	26,46 m ²
R.205	BAD	Wandfliesen	3	3,00	27,94 m ²

Bearbeiter
@20@

Auf die gleiche Weise ist auch eine Auswertung nach Gewerken möglich. Voraussetzung ist natürlich, dass ein Gewerk als Bauteilparameter vergeben wurde.

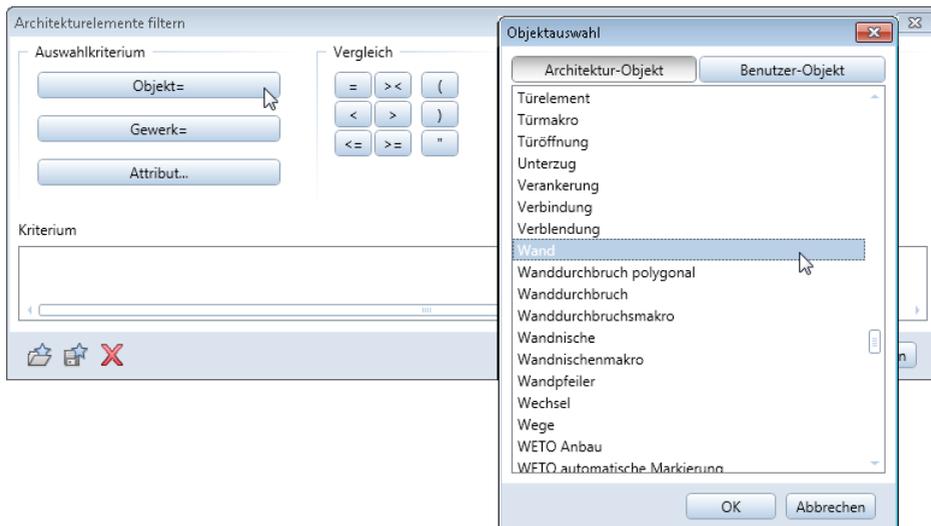
Suchkriterium eingeben

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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen), 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**.

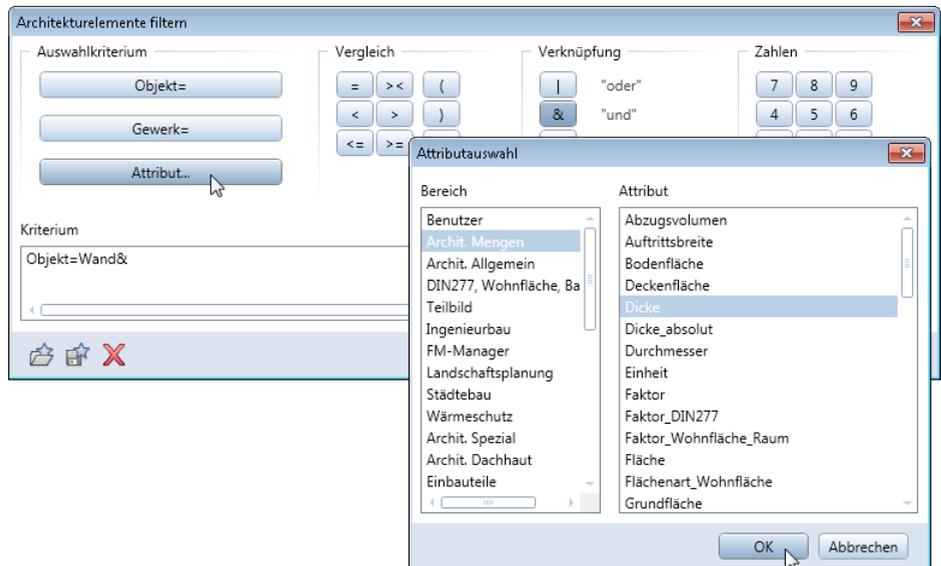


Um Suchkriterien miteinander zu verknüpfen, werden logische Funktionen verwendet.

- 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 =.

Tipp: Mit **X** machen Sie die Einträge in der Zeile **Kriterium** schrittweise rückgängig.

- 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:



- 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.

Report

Parameter

- Allplan Systemparameter**
 - Bearbeiter: bschlueter
 - Datum: 20.07.2012
 - E-Mail:
 - Firmenadresse:
 - Firmenlogo: C:\ProgramData\Nemetsch
 - Firmenname:
 - Projektname: Tutorial Architektur (ohne
 - Telefonnummer:
 - Zeit: 15:19
- Benutzerinteraktion**
 - Grafik anzeigen
 - Hinweis:
 - Logo anzeigen
 - SeiteNr 1

Rohbau Wände

Projekt: Tutorial Architektur (ohne Modell)
 Ersteller: bschlueter
 Datum/ Zeit: 20.07.2012 / 15:19
 Hinweis:

Material	Dicke [cm]	Fläche [m²]			Volumen [m³]
		keine Abzüge	inkl. Abzüge	FBIK nach VOB	
Dachgeschoss					
HLZ					
	11,5	5,580	5,580	5,580	0,642
	11,5	10,666	8,790	10,666	1,011
	11,5	10,128	10,127	10,127	1,165
	11,5	14,400	10,646	14,400	1,225
	11,5	11,244	11,244	11,244	1,293
Summe HLZ		52,019	46,389	52,017	5,335
Summe Dachgeschoss		52,019	46,389	52,017	5,335
Gesamtsumme		52,019	46,389	52,017	5,335

Bearbeiter: @20@

1/1

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...** (Menü **Datei**) 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 Gebäudelite zusammengestellt. Anschließend wird festgelegt, welche Bestandteile der Gebäudelite 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.

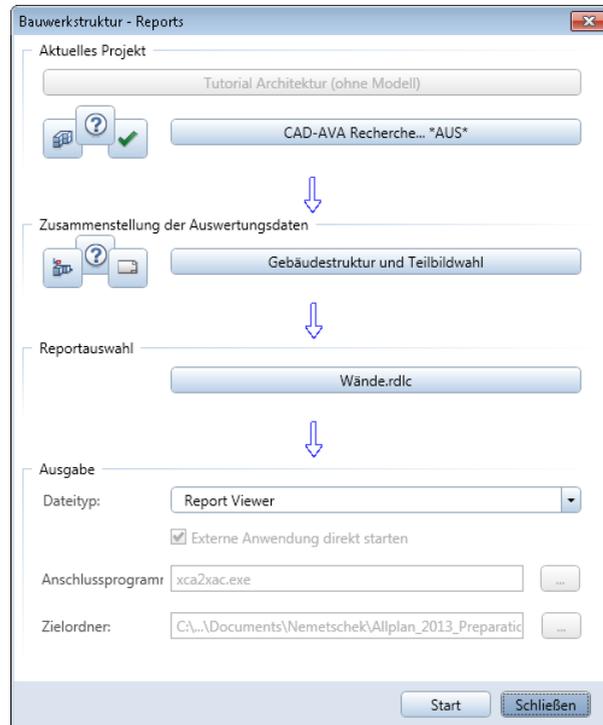
Die Suche nach bestimmten Kriterien ist hier nicht möglich.

An dieser Stelle werden beide Möglichkeiten nacheinander beschrieben.

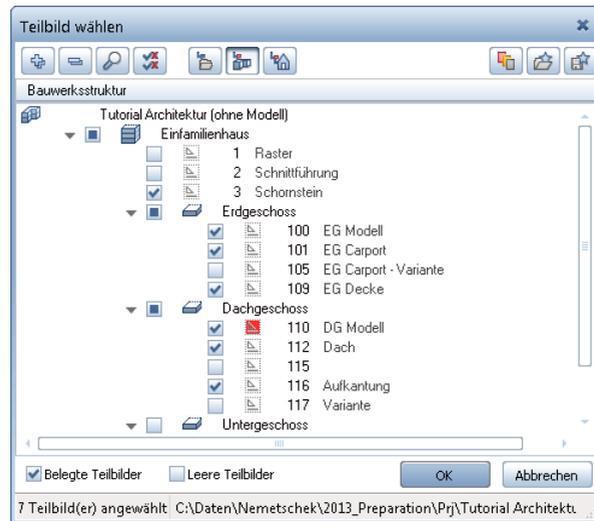
Funktion Gebäudelisten... (Menü Datei)

Gebäudeliste erstellen mit Hilfe der Funktion Gebäude- listen... (Menü Datei)

- 1 Klicken Sie im Menü Datei 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.

The screenshot shows the 'Report' window in Allplan. The left pane displays the 'Parameter' section with the following details:

- Allplan Systemparameter**
 - Bearbeiter: bschlueter
 - Datum: 20.07.2012
 - E-Mail:
 - Firmenadresse:
 - Firmenlogo: C:\ProgramData\Nemetsc
 - Firmenname:
 - Projektname: Tutorial Architektur (ohne Modell)
 - Telefonnummer:
 - Zeit: 15:39
- Benutzerinteraktion**
 - Grafik anzeigen:
 - Hinweis:
 - Logo anzeigen:
 - SeiteNr 1: 1

The right pane shows the report content for 'Rohbau Wände'. It includes a header with project information and a table of material quantities. The table has the following columns: Material, Dicke [mm], here Fläche, Fläche [m²], Fläche nach VDE, and Volumen [m³]. The data rows are as follows:

Material	Dicke [mm]	here Fläche	Fläche [m²]	Fläche nach VDE	Volumen [m³]
Dübel	10,0	0,317	0,262	0,262	0,002
Wand	10,0	1,215	1,215	1,215	0,121
Wand	10,0	4,227	4,227	4,227	0,421
Wand	11,5	7,032	4,346	7,032	0,500
Wand	11,5	7,576	6,226	7,576	0,697
Wand	11,5	7,969	6,226	7,969	0,731
Wand	11,5	6,224	6,224	6,224	0,710
Wand	11,5	10,561	10,561	10,561	1,204
Wand	17,5	7,032	6,162	7,032	0,500

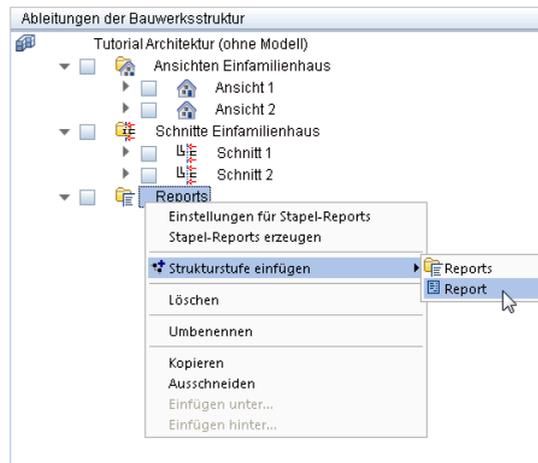
The bottom left of the window shows the 'Bearbeiter' field with the value '@20@'. The bottom right corner of the report area shows the page number '1/7'.

8 Schließen Sie den Report mit .

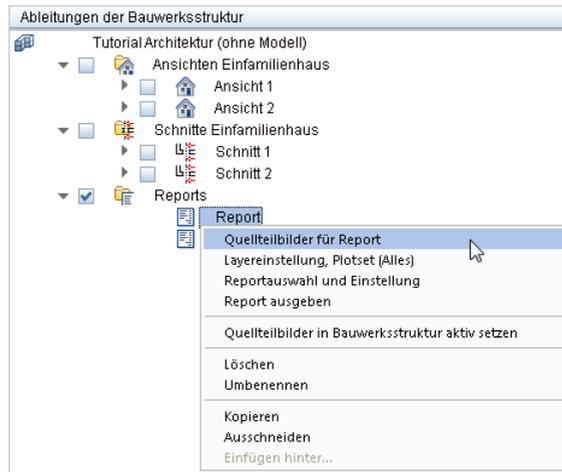
Gebäudelisten als Ableitung aus der Bauwerksstruktur

Gebäudeliste erstellen als Ableitung aus der Bauwerksstruktur

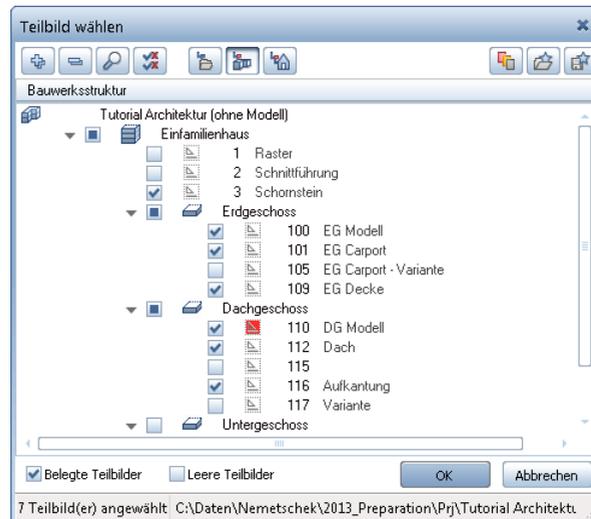
- 1 Klicken Sie auf  Projektbezogen öffnen.
- 2 Öffnen Sie auf der rechten Seite unter Ableitungen der Bauwerksstruktur das Kontextmenü von Reports.
- 3 Zeigen Sie auf  Strukturstufe einfügen und aktivieren Sie  Reports.



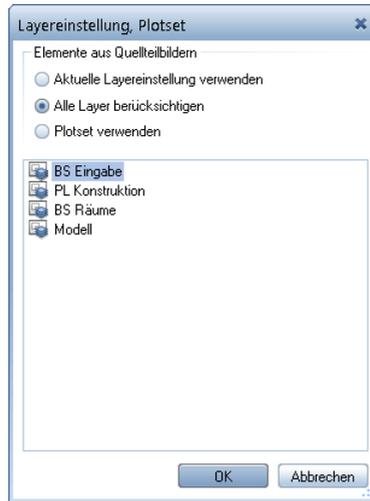
- 4 Aktivieren Sie im Kontextmenü von Reports - Quelltebilder für Report.



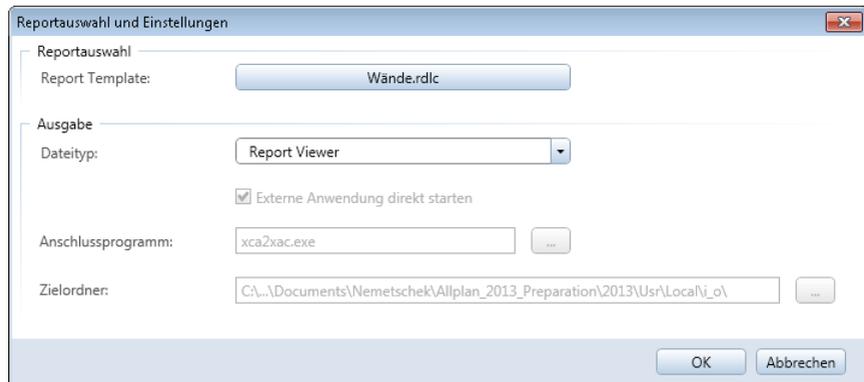
- 5 Wählen Sie folgende Teilbilder aus: 3 Schornstein, 100 EG Modell, 101 EG Carport, 109 EG Decke, 110 DG Modell, 112 Dach, 116 Dachaufkantung



- 6 Bestätigen Sie mit OK.
- 7 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von Reports und wählen Sie Layereinstellung, Plotset.
- Aktivieren Sie hier die Option Alle Layer berücksichtigen.



- 8 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Reportauswahl und Einstellung**.



- 9 Klicken Sie im Bereich **Reportauswahl** auf die Schaltfläche.
- 10 Wählen Sie wieder das Verzeichnis **Standard**, den Ordner **Rohbau** und die Datei **Wände.rdlc**, und bestätigen Sie mit **Öffnen**.
- 11 Aktivieren Sie im Bereich **Ausgabe** die Option **Report Viewer**.
- 12 Bestätigen Sie mit **OK**.
- 13 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü von **Report** und wählen Sie **Report ausgeben**.

The screenshot shows the 'Report' window in Allplan software. The window is titled 'Report' and contains a 'Parameter' section on the left and a main data area on the right. The 'Parameter' section is divided into 'Allplan Systemparameter' and 'Benutzerinteraktion'. The 'Allplan Systemparameter' section includes fields for 'Bearbeiter' (bschlueter), 'Datum' (20.07.2012), 'E-Mail', 'Firmenadresse', 'Firmenlogo' (C:\ProgramData\Nemetsch...), 'Firmenname', 'Projektname' (Tutorial Architektur (ohne...)), 'Telefonnummer', and 'Zeit' (15:39). The 'Benutzerinteraktion' section includes 'Grafik anzeigen' (checked), 'Hinweis', 'Logo anzeigen' (checked), and 'SeiteNr 1' (1). The main data area is titled 'Rohbau Wände' and contains a table with the following columns: 'Material', 'Dicke [mm]', 'Länge [m]', 'Höhe [m]', 'Fläche [m²]', and 'Volumen [m³]'. The table lists several wall components with their respective dimensions and volumes. The 'Allplan' logo is visible in the top right corner of the window.

Material	Dicke [mm]	Länge [m]	Höhe [m]	Fläche [m²]	Volumen [m³]
Bridgecalceoc	10,0	0,317	0,262	0,262	0,032
W1	10,0	1,216	1,216	1,216	0,181
W2	10,0	4,207	4,207	4,207	0,461
W3	11,5	7,032	4,246	7,032	0,500
W4	11,5	7,676	6,026	7,676	0,697
W5	11,5	7,969	6,263	7,969	0,731
W6	11,5	6,694	6,694	6,694	0,770
W7	11,5	10,561	10,561	10,561	1,264
W8	11,5	7,032	5,162	7,032	0,500

The 'Benutzerinteraktion' section also includes a 'SeiteNr 1' field with the value '1'. The 'Allplan' logo is visible in the top right corner of the window.

14 Schließen Sie den Report mit .

15 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 Plotten ist es notwendig, den Drucker bzw. Plotter zu konfigurieren.

Mit Allplan 2013 können Sie auch zwischendurch den Bildschirminhalt direkt auf dem Drucker oder Plotter ausgeben.

Um die fertige Planung auf das Papier zu bringen, werden aus den Zeichnungen und Teilbildern plotfertige Pläne zusammengestellt.

Voraussetzung zum Plotten

Bevor Sie drucken und plotten können, muss das jeweilige Ausgabegerät richtig konfiguriert sein. Im Netz können Sie auf jedem Gerät plotten, 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/Plotter sowie zum Betriebssystem.

Bildschirminhalt - Schnellplot

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 Bildschirminhalt auf einem Drucker oder Plotter auszugeben.

Bildschirminhalt drucken

- ☛ Teilbild 110 DG Modell ist aktiviert.
Schalten Sie die Layer AR_WD, und ML_100 sichtbar und alle anderen Layer unsichtbar.

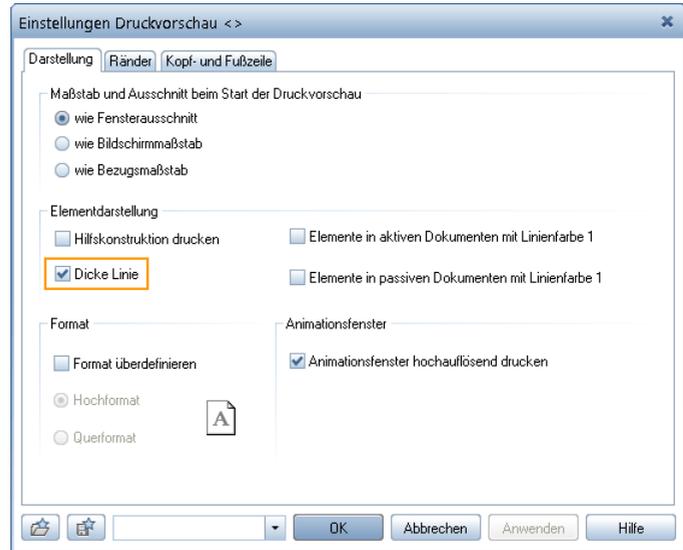
- 1 Klicken Sie auf  Druckvorschau (Symbolleiste Standard).

Tipp: Wenn Sie weitere Bildschirmhalte drucken möchten, klicken Sie auf

 **Schnelldruck** im Menü **Datei**.

So drucken Sie – ohne weitere Abfrage – direkt mit den zuletzt aktivierten Einstellungen.

- 2 Klicken Sie auf  **Einstellungen Druckvorschau**, wählen Sie das Register **Darstellung** und markieren Sie die Option **Dicke Linie**. Damit werden die unterschiedlichen Strichstärken ausgedruckt.



- 3 Klicken Sie auf  **Drucker einrichten** und wählen Sie den Drucker aus.
- 4 Klicken Sie auf  **Ganzes Bild darstellen**.
- 5 Klicken Sie auf  **Schnelldruck**.
- 6 Drücken Sie ESC, um die Druckvorschau wieder zu beenden.

Übung 13: Individueller Plankopf

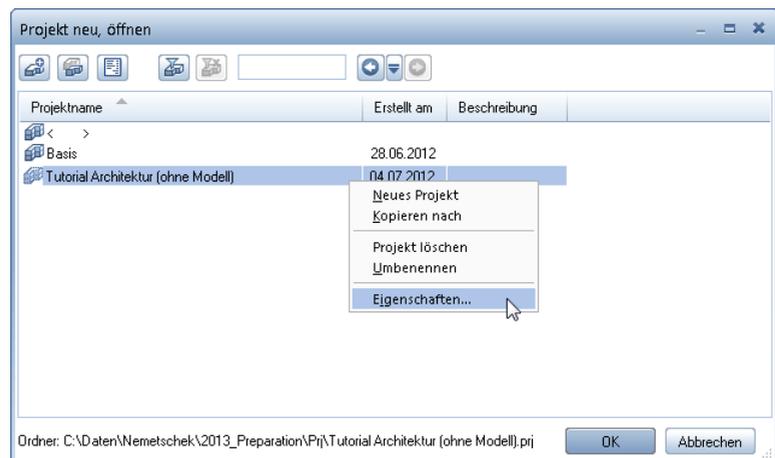
Allplan 2013 bietet eine große Anzahl "intelligenter" Planköpfe. Diese sind Beschriftungsbilder und enthalten Konstruktionselemente, Texte und Attribute.

Eine Planbeschriftung mit Attributen hat den Vorteil, dass die so erzeugten Texte bei jedem Laden des Plans aktualisiert werden. Beschriftungsbilder können Sie selbst erzeugen.

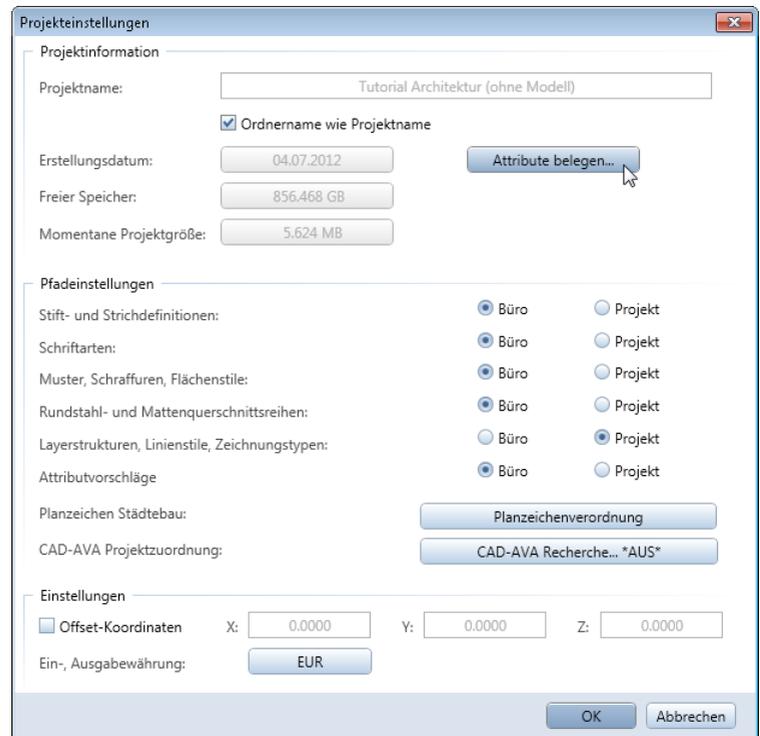
Hinweis: Im Tutorial Basis zu Allplan 2013 wird in Übung 4 ein Plankopf gezeichnet und als Textsymbol in der Symboldatei **Plankopf** unter der Bezeichnung **Original** gespeichert. Vorausgesetzt Sie haben Übung 4 zum Tutorial Basis durchgeführt, können Sie diesen Plankopf als Grundlage für die folgende Übung verwenden. Ist dies nicht der Fall, steht Ihnen der Plankopf auf Teilbild 7 im Übungsprojekt aus dem Internet zur Verfügung. Informationen zum Herunterladen des Übungsprojektes aus dem Internet finden Sie im Anhang unter Übungsprojekt im Internet (siehe Seite 447).

Attribute vergeben

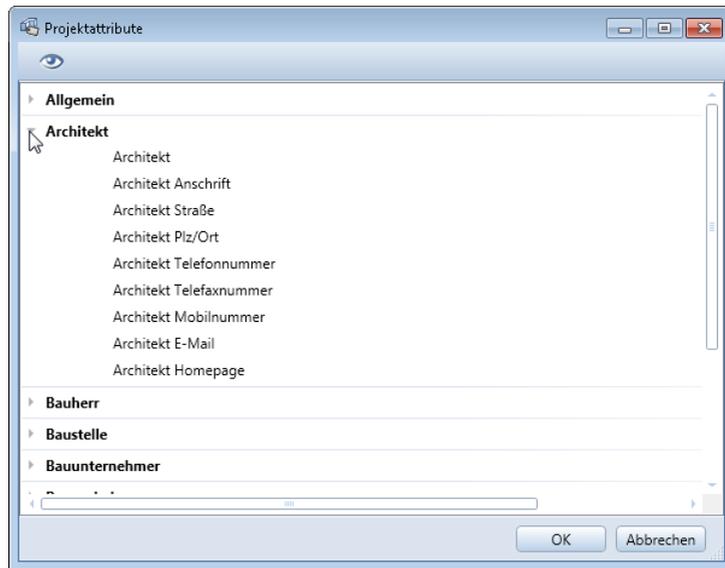
- 1 Klicken Sie im Menü Datei auf  **Projekt neu, öffnen....**
- 2 Öffnen Sie das Kontextmenü des Projektes **Tutorial Architektur** und klicken Sie auf **Eigenschaften....**



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:

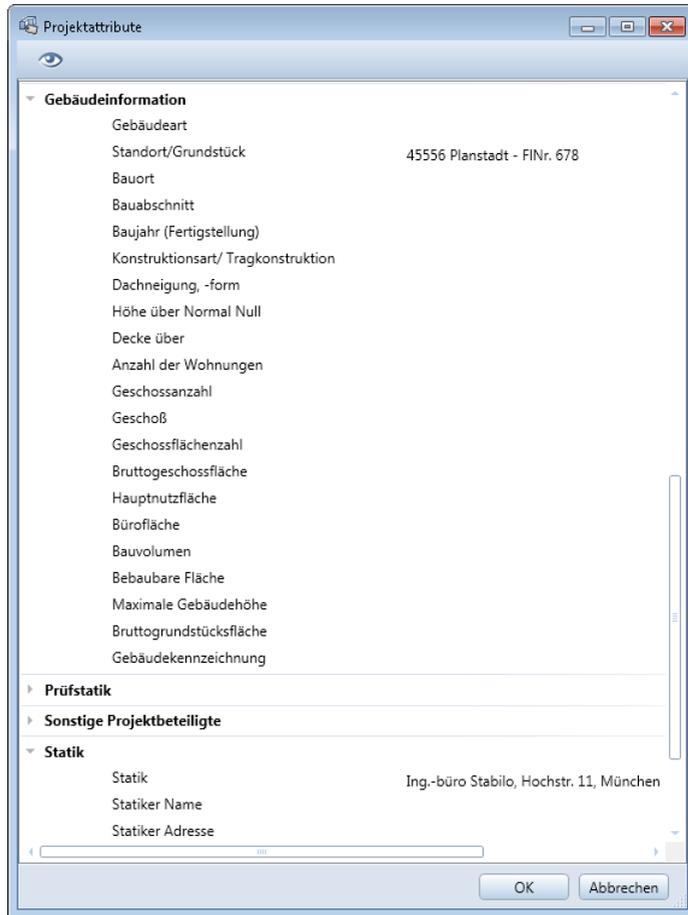
The screenshot shows a dialog box titled 'Projektattribute' with a tree view on the left and a list of attributes on the right. The tree view has the following structure:

- ▶ Allgemein
- ▼ Architekt
 - Architekt
 - Architekt Anschrift
 - Architekt Straße
 - Architekt Plz/Ort
 - Architekt Telefonnummer
 - Architekt Telefaxnummer
 - Architekt Mobilnummer
 - Architekt E-Mail
 - Architekt Homepage
- ▼ Bauherr
 - Bauherr
 - Bauherr Anschrift
 - Bauherr Straße
 - Bauherr Plz/Ort
 - Bauherr Telefonnummer
 - Bauherr Telefaxnummer
 - Bauherr Mobilnummer
 - Bauherr E-Mail
 - Bauherr Homepage
- ▶ Baustelle
- ▶ Bauunternehmer
- ▼ Bauvorhaben
 - Bauvorhaben
 - Bauvorhaben Name
 - Bauvorhaben Allgemeines

The right pane shows the following values:

- Architekt: Dipl.-Ing. Franz Star
- Architekt Anschrift: Hauptstr. 33, 45556 Planstadt
- Bauherr: Hubert Gschwindner
- Bauherr Anschrift: Gartenstr. 9, 45556 Planstadt
- Bauvorhaben Name: Neubau eines Einfamilienhausi

At the bottom of the dialog box, there are two buttons: 'OK' and 'Abbrechen'.



- 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 4 des Tutorial Basis zu Allplan 2013 zur Verfügung steht. Dieser Plankopf wurde von Ihnen bereits gezeichnet und als Textsymbol in der Symboldatei **Plankopf** unter der Bezeichnung **Original** gespeichert.

Hinweis: Haben Sie das Übungsprojekt aus dem Internet heruntergeladen, steht Ihnen der Plankopf auf Teilbild 7 des Übungsprojektes 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 5 aus.

Informationen zum Herunterladen des Übungsprojektes aus dem Internet finden Sie im Anhang unter Übungsprojekt im Internet (siehe Seite 447).

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 auf  **Daten aus Katalog lesen** (Symbolleiste **Standard**).
 - 2 Wählen Sie die Datenart **Text** und den Datenpfad **Projekt**.
 - 3 Wählen Sie die Datei **Plankopf** und den Eintrag **Original**.
 - 4 Setzen Sie den Plankopf ab und beenden Sie die Symbolausgabe mit ESC.

Tipp: Um später die Beschriftungsbilder schnell und punktgenau zu positionieren, können Sie als  **Hilfskonstruktion**

 **Einzelpunkte** an den Anfang der dann zu löschenden Ursprungstexte setzen (Modul **Konstruktion**, Bereich **Erzeugen**).

- 5 Löschen Sie die Texte, die durch Attribute ersetzt werden sollen (projektspezifische Angaben).

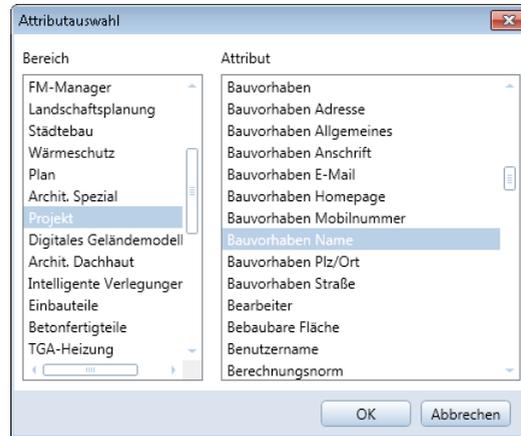
Index	Art der Änderung	Datum / Name
Planinhalt	Balkonfertigteile Typ 12	
Bauverfahren	Neubau einer Wohnanlage mit Tiefgarage	
Bauherr	Bauherr Straße, München	Datum: 01.01.2000 Gezeichnet: Name
Architekt	Architekten Straße, München	Gezeichnet: Name Modelljahr: M 100/25
Ingenieurbüro	Beratende Ingenieure Straße, München	Plannummer: XXX

Index	Art der Änderung	Datum / Name
Planinhalt	+	
Bauverfahren	+	
Bauherr	+	Datum: 01.01.2000 Gezeichnet: Name
Architekt	+	Gezeichnet: Name Modelljahr: M 100/25
Ingenieurbüro	+	Plannummer: XXX

- 6 Klicken Sie auf  Beschriftungsbild (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Räume, Flächen, Geschosse - Bereich Erzeugen).
- 7 Klicken Sie in der Dialog-Symboleiste auf **Attribut**.



- 8 Wählen Sie den Bereich **Projekt** und das Attribut **Bauvorhaben Name** und bestätigen Sie mit **OK**.



- 9 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.



- 10 Setzen Sie das Attribut linksbündig in dem Feld für die Angabe des Bauvorhabens ab.

11 Wiederholen Sie die Schritte 7 bis 10 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

Index	Art der Änderung	Datum / Name
Planinhalt		
Planname_____		
Bauvorhaben		
Bauvorhaben Name_____		
Standort/Grundstück_____		
Bauherr	Bauherr_____	Datum XX.XX.20XX
	Bauherr Anschrift_____	Gezeichnet: Name_____
Architekt	Architekt_____	Gepüft: Name_____
	Architekt Anschrift_____	Maßstab M_1:50/25
Ingenieurbüro	Statik_____	Plannummer XXX

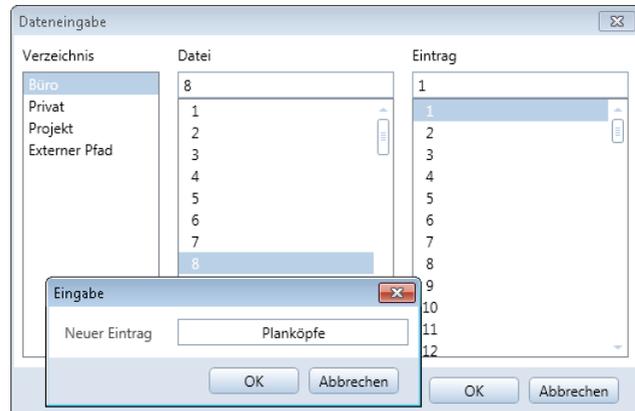
12 Klicken Sie auf DefFol (Folie definieren).

13 Aktivieren Sie den gesamten Plankopf, indem Sie mit der linken Maustaste einen Bereich über alles aufziehen.

14 Klicken Sie auf den unteren rechten Punkt als Bezugspunkt.

Planköpfe müssen in den Dateien Nr. 7 und Nr. 8 abgespeichert werden, da diese Dateien im Modul  **Planzusammenstellung**, **Plotten** mit der Funktion  **Beschriften** verbunden sind.

15 Klicken Sie auf Datei 8 und geben Sie Planköpfe ein.



16 Klicken Sie auf Eintrag 1 und geben Sie Rohbau ein.

17 Beenden Sie die Funktion mit ESC.

Der Plankopf ist nun als Beschriftungsbild gespeichert.

Die Funktion  **Beschriftungsbild** finden Sie auch in weiteren Modulen:

 **Objektmanager**

 **Makros**

 **Landschaftsplanung**

 **Städtebau**

Planzusammenstellung

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 und Rahmen,
- Auswahl der Planelemente, d.h. der Zeichnungen und Teilbilder sowie des Plankopfes.

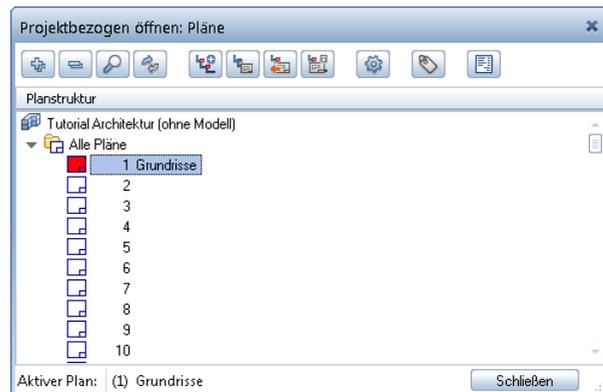
Plan definieren

- ➔ Wechseln Sie in die Planbearbeitung.
Klicken Sie dazu in der Symbolleiste **Standard** bzw. im Menü **Datei** auf  **Planbearbeitung**. Das Symbol bleibt so lange gedrückt, bis Sie die Planbearbeitung wieder ausschalten und in die Dokumentbearbeitung wechseln.

Das Modul  **Planzusammenstellung, Plotten** wird automatisch aktiviert.

- 1 Nachdem Sie die Planbearbeitung aktiviert haben, öffnet sich das Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Pläne**.

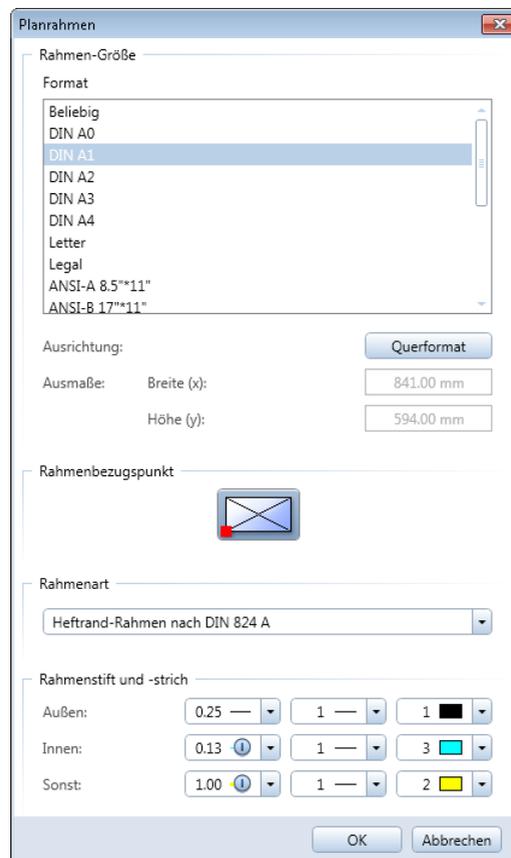
Tipp: Die hier eingetragene Bezeichnung erscheint im Plankopf als Attribut **Planname!**



- 2 Klicken Sie in die Zeile 1, geben Sie den Plannamen **Grundrisse** ein und schließen Sie das Dialogfeld.
- 3 Klicken Sie auf  **Seite einrichten** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).

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 plotten** eingestellten Druckers identisch ist. Damit stellen Sie sicher, dass Elemente an den Rändern der Seite eventuell nicht geplotet werden.

- 4 Wählen Sie im Bereich Seite das Format DIN A1 in Querformat sowie im Bereich Ränder die Option ohne Seitenrand (Rolle, PDF).
- 5 Klicken Sie auf  **Planrahmen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).
- 6 Wählen Sie die Rahmengröße DIN A1.
- 7 Legen Sie den Rahmenbezugspunkt fest und wählen Sie die Rahmenart **Heftrand-Rahmen nach DIN 824 A**.



- 8 Bestätigen Sie mit **OK**.
- 9 Setzen Sie den Rahmen an der linken unteren Ecke der Seite ab.

Planelemente auswählen

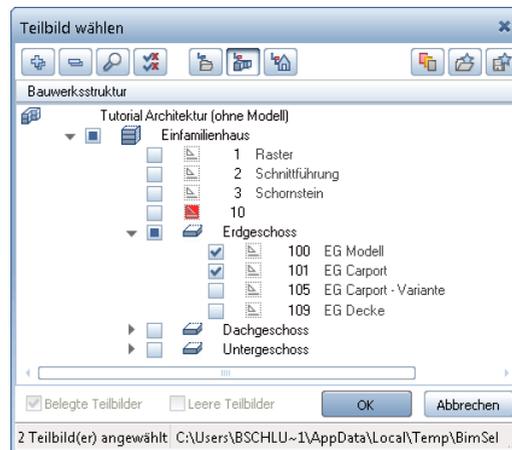
Planelemente sind vor allem die Teilbilder, die auf dem Plan abgesetzt werden. Die auf dem Plot sichtbaren Layer werden ganz einfach mit der Plotart ausgewählt.

Planelemente auswählen

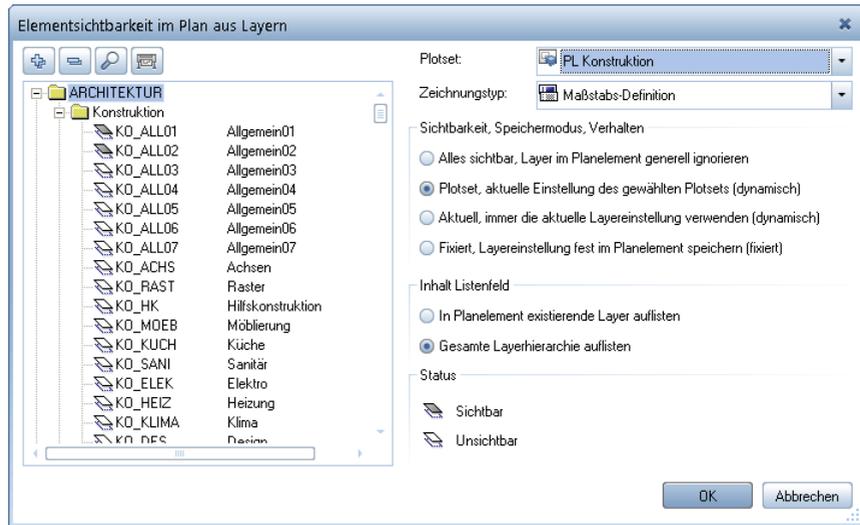
- 1 Klicken Sie auf  **Planelement** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).



- 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.

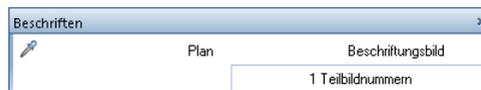


- 4 Klicken Sie im Dialogfeld **Planelement** auf das Eingabefeld **Layer/Plotset**, aktivieren Sie die Option **Plotset**, **aktuelle Einstellung der gewählten Plotsets** und wählen Sie die Plotset **PL Konstruktion**.

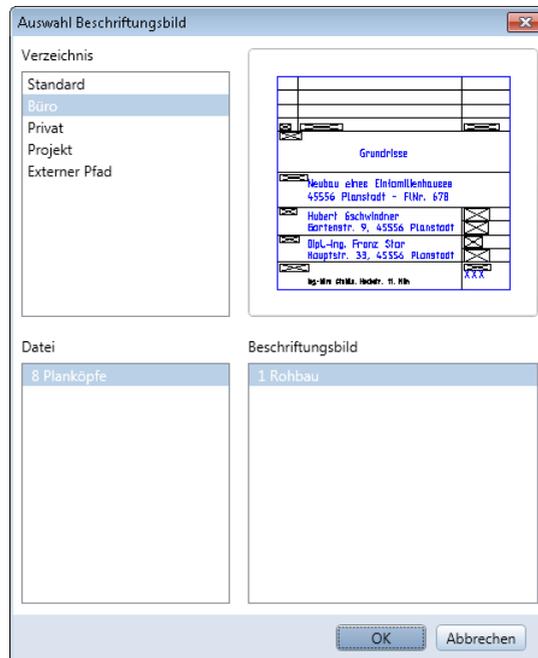


- 5 Setzen Sie die Teilbilder auf dem Plan ab.
Jetzt hängt Teilbild 105 am Fadenkreuz, das nicht benötigt wird.
- 6 Klicken Sie auf  **Bauwerksstruktur**, und wählen Sie Teilbild 110 DG Modell.
Das Plotset **PL Konstruktion** bleibt weiterhin aktiviert.
- 7 Setzen Sie das Teilbild auf dem Plan ab.
- 8 Beenden Sie die Auswahl der Planelemente mit ESC.
- 9 Klicken Sie auf  **Beschriften** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).
- 10 Klicken Sie den Planrahmen an.
- 11 Klicken Sie in das Eingabefeld **Beschriftungsbild**.

Tipp: Um die Planbeschriftung zu ändern, wechseln Sie in das Modul **Text** und verwenden die Funktionen zur Text-Eingabe und -Modifikation.



12 Wählen Sie im Verzeichnis Büro das Beschriftungsbild Rohbau und bestätigen Sie mit OK.



- 13 Setzen Sie den Plankopf in der unteren rechten Ecke ab.
An Stelle der Attribute erscheinen jetzt die Werte, die vergeben wurden.

Index	Art der Änderung	Datum / Name
Planinhalt		
Grundrisse		
Bauvorhaben		
Neubau eines Einfamilienhauses 45556 Planstadt - FlNr. 678		
Bauherr		Datum
Hubert Gschwindner Gartenstr. 9, 45556 Planstadt		XX.XX.20XX
		Gezeichnet: Name
Architekt		Geprüft: Name
Dipl.-Ing. Franz Star Hauptstr. 33, 45556 Planstadt		Maßstab M 1:50/25
Ingenieurbüro		Plannummer
Ing.-büro Stabila, Hochstr. 11, Mün		XXX
H/B = 594 / 841 (0.50m ²)		Allplan 2013

Die fertigen Pläne werden gespeichert und können sofort oder später geplottet werden.

Plan plotten

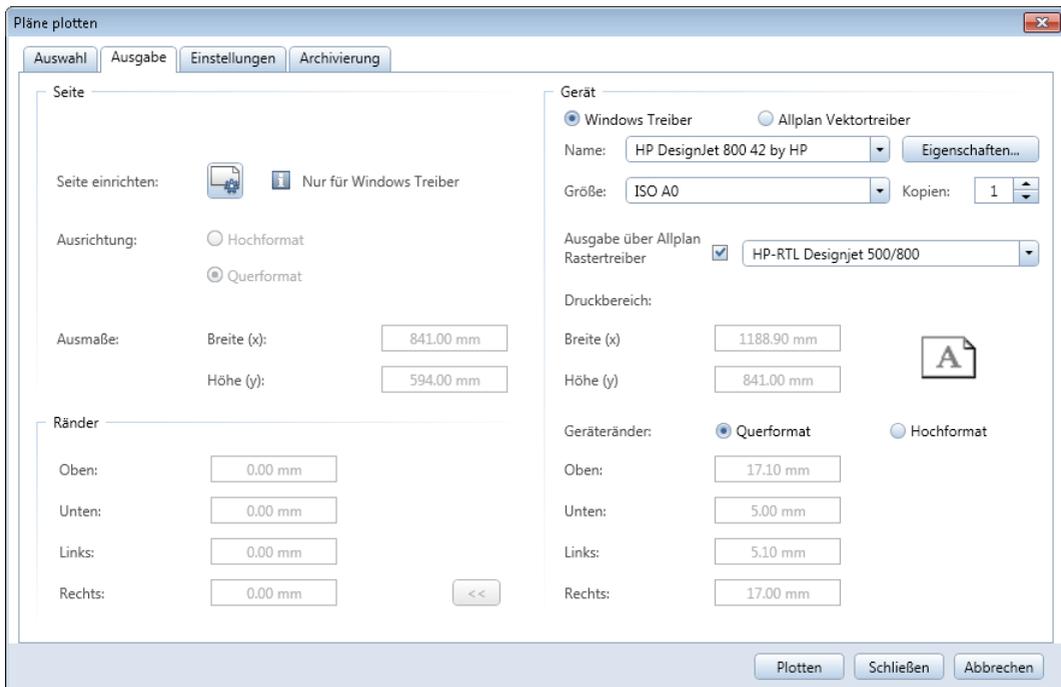
Der fertige Plan muss nur noch auf das Papier gebracht werden.

Diese Übung setzt voraus, dass der Plotter richtig installiert und konfiguriert ist.

Plan plotten

- 1 Klicken Sie auf  **Pläne plotten** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).
- 2 Wählen Sie in der Registerkarte Ausgabe die Option **Windows Treiber**, das Ausgabegerät (Drucker / Plotter) sowie dessen Papiergröße (z.B. ISO A0). Damit der Plan vollständig ausgegeben wird, müssen die Ausmaße der bedruckbaren Fläche (Druckbereich minus Geräteänder) des Ausgabegerätes größer als die Ausmaße der Seite sein.

Hier haben Sie ebenfalls die Möglichkeit, durch Anklicken von  die Seite einzurichten. Wenn Sie in **Allmenu** Ausgabekanäle eingerichtet haben, können Sie diese zusätzlich über die Option **Allplan Vektortreiber** auswählen. In diesem Fall legen Sie die Größe der Seite in der Auswahlliste **Papierformat** fest.

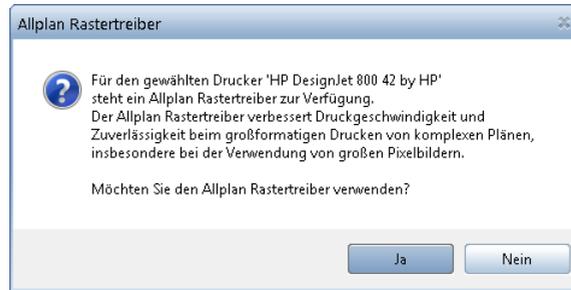


- 3 Entsprechend der Wahl des Ausgabegerätes ist es möglich, Allplan Rastertreiber zu verwenden. Diese Druckertreiber sind insbesondere für großformatige Ausdrücke geeignet. Sie verbessern die Druckgeschwindigkeit, die Qualität der Druckausgabe und erhöhen die Zuverlässigkeit des Druckprozesses.

Möchten Sie Rastertreiber einsetzen, aktivieren Sie die Option **Ausgabe über Allplan Rastertreiber** und wählen Sie aus dem Listenfeld den zum gewählten Drucker passenden Rastertreiber aus.

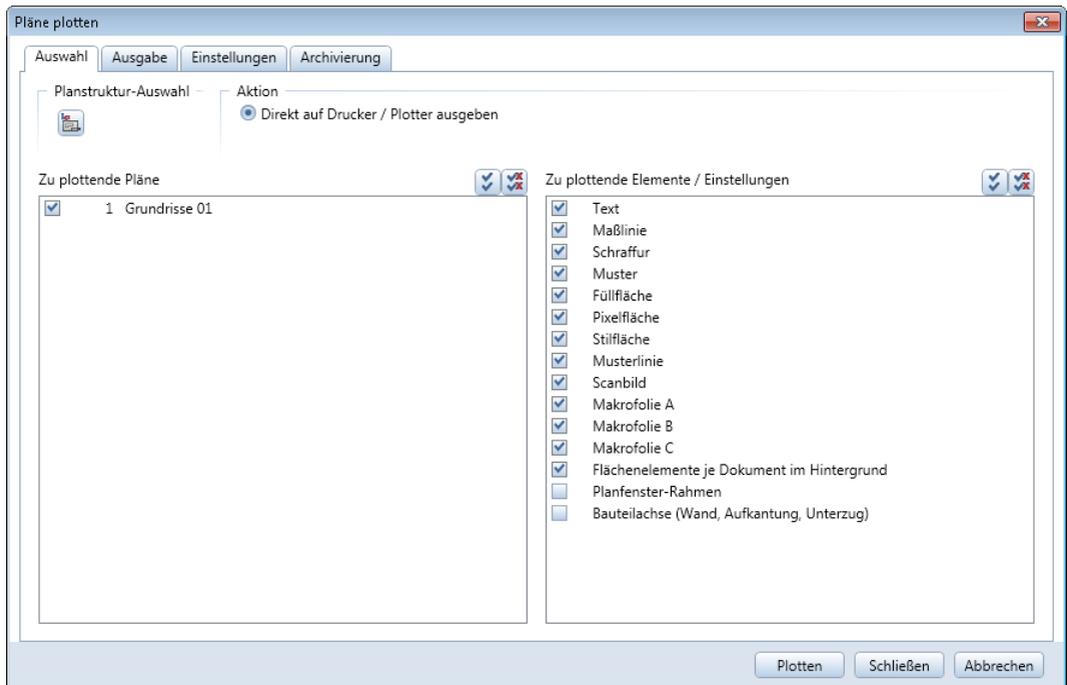
Hinweis: Die Eigenschaften des Allplan Rastertreibers stellen Sie ein, indem Sie neben dem ausgewählten Drucker/Plotter auf die Schaltfläche **Eigenschaften** klicken.

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 **Ausgabe über Allplan Rastertreiber** ist aktiviert.

- 4 Wählen Sie in der Registerkarte **Auswahl** den Plan 1.



- 5 *Möchten Sie den Plotvorgang starten?*

Klicken Sie auf **Plotten**.

Der Plan wird geplottet.

Hinweis: Weitere Informationen zu den Registern des Dialogfeldes **Pläne plotten** finden Sie in der F1-Online-Hilfe.

Planfenster

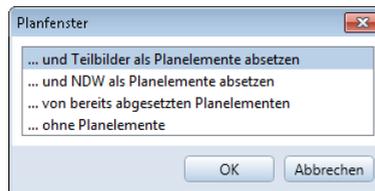
Mit Planfenstern können Sie Ausschnitte aus Zeichnungen oder Dokumenten in der Planzusammenstellung ablegen. Damit können Detailbereiche abgebildet werden oder auch Elemente, die im Modell weit voneinander entfernt liegen. In der folgenden Übung erzeugen Sie einige Planfenster mit Ausschnitten einzelner 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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Erzeugen).

Das Fenster soll so erzeugt werden, dass das darin abgebildete Teilbild sofort ausgewählt wird.

- 3 Klicken Sie auf **...und Teilbilder als Planelemente absetzen**.



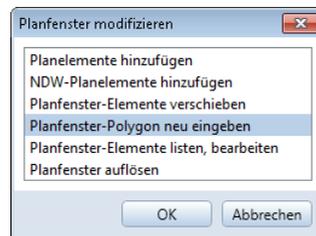
- 4 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste auf  **Bauwerksstruktur**, wählen Sie das Teilbild **100 EG Modell (Tb-Nr)** und setzen Sie es auf dem Plan ab.
- 5 Drücken Sie ESC, da keine weiteren Teilbilder für das aktuelle Planfenster gewählt werden sollen.

Tipp: Mit Hilfe der allgemeinen Polygonzugeingabe können Sie Planfenster auch polygonal begrenzen sowie aus mehreren Einzelpolygonen zusammensetzen. Achten Sie darauf, dass die  **Automatische Geometriermittlung** (in den Eingabeoptionen) ausgeschaltet ist.

- 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).
- Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 6, um ein Planfenster mit Teilbild 110 DG Modell zu erzeugen.

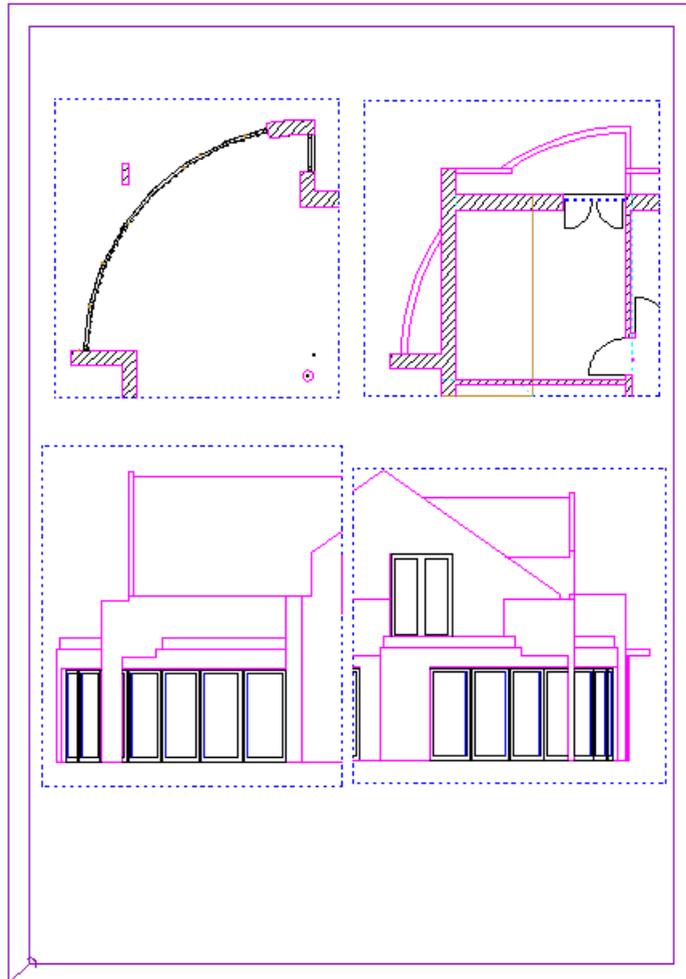
Wenn vorhanden, verwenden Sie ebenfalls die Teilbilder mit **Ansicht West** und **Ansicht Süd**.

- Klicken Sie auf  **Planfenster modifizieren** (Palette Funktionen - Modulgruppe Allgemein Module - Modul Planzusammenstellung, Plotten - Bereich Ändern) und wählen Sie **Planfenster-Polygon neu eingeben**, um nachträglich die Fenstergröße zu ändern.



- Um die Anordnung der Planfenster zu ändern, verschieben Sie diese mit  **Verschieben** (Symbolleiste Bearbeiten).

Das Ergebnis könnte so aussehen:



Lektion 9: Visualisierung

- ☞ Um die Übungen dieser Lektion ausführen zu können, ist unbedingt das Modul  **Animation** erforderlich. Überprüfen Sie in den Paletten, ob Sie diese Module erworben haben.

Die Präsentation von Plänen – sei es für den Bauherrn oder für Wettbewerbe – hatte schon immer große Bedeutung.

Deshalb sind in Allplan mächtige Visualisierungsmodule 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 Modulgruppe Visualisierung

Allplan 2013 umfasst leistungsfähige Visualisierungs- und Präsentationsmodule. Im Tutorial werden Sie mit der Animation arbeiten, die anderen Module aus der Gruppe **Visualisierung** werden hier nur kurz vorgestellt.

Das Modul Kolorieren

Mit den Funktionen im Modul **Kolorieren** erzeugen und bearbeiten Sie Farben, farbige Flächen und farbige Freihandlinien. Alle hier erzeugten Elemente werden im Vektorformat gespeichert; das bedeutet, Sie können die Elemente ohne Qualitätsverlust verschieben, spiegeln, verzerren, vergrößern usw. Farbige Bilder lassen sich auch in einem Schritt in einem bestimmten Farbton einfärben.

Sie arbeiten mit 256 vordefinierten Farben, oder Sie mischen eigene Farben über die Einstellung von Rot-Grün-Blau-Werten bzw. Farbe, Sättigung und Helligkeit.

Neben der Allplan Standard Farbpalette können Sie weitere Farbsätze erwerben (z.B. RAL 840 HR, RAL Design System) oder selbst freie RGB-Farbpaletten zusammenstellen.

Das Modul Schattenberechnung

Im Modul **Schattenberechnung** generieren Sie automatisch vollflächige farbige Darstellungen von 3D-Modellen mit Schattenwurf von zwei Lichtquellen. 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 aus den Architekturmodulen oder aus dem Modul **Modellieren 3D** aufnehmen. Diese Fotos werden ausgehend von der Perspektive, die Sie einstellen, berechnet. Eine Sonnenstudie aus mehreren Fotos über einen bestimmten Zeitraum des Tages ist ebenfalls möglich.

Im Gegensatz zum Modul **Animation**, wo Sie Pixelbilder erzeugen, werden alle im Modul **Schattenberechnung** erzeugten Elemente im Vektorformat gespeichert; das bedeutet, Sie können die Elemente

verschieben, spiegeln, verzerren, vergrößern etc., ohne dass ein Qualitätsverlust eintritt.

Das Modul Animation

In der **Animation** erzeugen und bearbeiten Sie Pixelbilder.

Die im Architektur- oder 3D-Modul erzeugten Wände, Fenster, Körper, 3D-Linien etc. werden im Modul **Animation** mit bis zu 16 Millionen Farben schattiert.

Mit  **Lichteinstellungen** können Sie unbegrenzt viele farbige und unterschiedlich intensive Lichtquellen definieren und auf diese Weise realistische Szenen entstehen lassen.

Mit  **Oberflächeneinstellungen** können Sie den Architektur- und 3D-Elementen Oberflächeneigenschaften zuweisen.

Einzelbilder können mit  **Einzelbild rendern** unter den verschiedensten Berechnungsmethoden (Flat-Shading-, Gouraud-, Phong-, Quick-Ray-, Ray-Tracing und Global Illumination-Verfahren) in fotorealistische, präsentationsfähige Bilder verwandelt.

Um das neue Gebäude in seiner Umgebung zu sehen, können Sie beim Rendern ein Pixelbild (z.B. ein gescanntes Foto des Bestandes) hinterlegen.

Für Materialsimulationen können Sie entweder die mitgelieferten Texturen für Holz, Marmor, Stein, Sand etc. oder Pixelbilder wie eine gescannte Fliesenstruktur oder Intarsien etc. verwenden.

Mit  **Animationsfenster Gesamtdesign** aus dem Menü **Fenster** bzw. aus dem Kontextmenü können bis zu 16 Animationsfenster parallel zu den anderen Fenstern geöffnet werden. So ist es möglich, mit einer "Kamera" durch eine virtuelle Wirklichkeit zu gehen, die simultan mit Mausbewegungen gesteuert wird. Jeder Konstruktions- oder Bauabschnitt kann sofort überprüft und in Szene gesetzt werden.

Einzelne Kamerapositionen lassen sich entweder intuitiv im Animationsfenster einstellen, im Grundriss konstruieren oder über Koordinaten eingeben.

So entstandene Filmszenen können Sie mit  **Film aufzeichnen als Pixelshow oder AVI-Film sichern und auf Video überspielen**.

Tipp: Wenn Sie nur ein Element im Animationsfenster betrachten möchten, verwenden Sie  **Animationsfenster Elementauswahl** aus dem Menü **Fenster** bzw. aus dem Kontextmenü.

Sollen Pixelshows nachträglich in AVI-Filme konvertiert werden, verwenden Sie dazu  **Pixelshow öffnen, konvertieren**. Mit dieser Funktion können Sie auch einen AVI-Film aus mehreren Pixelshows zusammensetzen.

In den bisherigen Lektionen und Übungen haben Sie in den Grund- und Architekturmodulen Ihr Gebäudemodell konstruiert. Diese Module einerseits und die **Animation** andererseits erzeugen und verarbeiten zwei grundlegend verschiedene Arten von Daten, Vektoren und Pixel.

Pixelbilder und Vektorgrafik – Begriffsbestimmung und Unterschiede

Die Module **Kolorieren** bzw. **Schattenberechnung** einerseits und **Animation** andererseits erzeugen und verarbeiten zwei grundlegend verschiedene Arten von Daten, Vektoren und Pixel. Das Ergebnis sieht auf den ersten Blick zwar ähnlich aus, doch es gibt grundlegende Unterschiede.

Begriffsbestimmung: Vektordaten

Entsprechend der Zielsetzung von CAD-Systemen, exakte Pläne zu erstellen, sind CAD-Daten geometrie-orientiert. Elemente einer CAD-Zeichnung sind als Vektoren gespeichert, die sich genau beschreiben und in einer CAD-Zeichnung einzeln identifizieren lassen.

Eine Gerade ist definiert durch Anfangs- und Endpunkt und ihre Richtung; ein Kreis ergibt sich aus Mittelpunkt, Radius und Kreiswinkel. Komplexe geometrische Elemente wie z.B. Splines werden mit mathematischen Formeln näherungsweise beschrieben.

Für den Aufbau einer Zeichnung im CAD-System werden also alle geometrischen Werte in den Computer eingegeben, entweder über die Tastatur oder über die Maus. Die Werte sind exakt und orientieren sich am vorgegebenen Koordinatensystem.

Vektordaten sind "intelligent": Wenn Sie nun Vektoren verzerren oder Details herauszoomen, sind diese immer noch mathematisch genau bestimmt. Die Darstellung passt sich veränderten Maßstäben oder Größen an; deshalb ergibt sich kein Qualitätsverlust, auch wenn Sie Vektoren als großformatige Pläne ausgeben.

Begriffsbestimmung: Pixelbilder

Pixelbilder bestehen aus einer Anzahl von (bunten) Bildpunkten. Für jeden Bildpunkt (Pixel) werden Informationen über die Lage innerhalb eines Punktrasters und dessen Farbe gespeichert.

Diese Punkte geben in ihrer Gesamtheit ein mehr oder weniger fein gerastertes Bild wieder, vergleichbar mit einem Foto in einer Zeitung, das ebenfalls aus einer Anzahl (farbiger) Punkte besteht. Je näher sie an das Bild gehen, desto besser sehen Sie diese Pünktchen, d.i. die Rasterung. Je feiner die Rasterung, desto besser ist die Auflösung.

Wenn Sie im Modul **Animation** ein gerendertes Bild berechnen, lässt sich dieses nicht unbegrenzt vergrößern: Es werden lediglich die einzelnen Bildpunkte vergrößert, und dadurch leidet die Qualität - auch ein Kleinbild-Dia lässt sich nicht auf ein beliebig großes Bild vergrößern, ab einem bestimmten Format wird die Körnung des Filmes (die einzelnen Bildpunkte) auch auf dem Bild sichtbar: Das Bild ist grob gerastert, schräge Linien erscheinen als Treppenstufen, und ehemals homogene Farbverläufe werden als deutliche Abstufungen dargestellt.

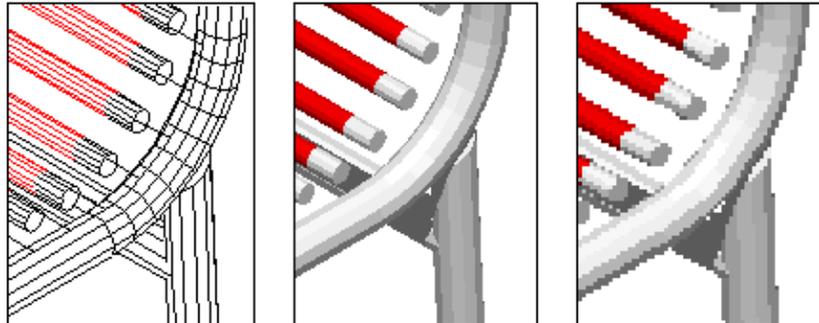
Im Modul **Animation** können Sie Pixelbilder in verschiedenen Auflösungen berechnen lassen. Je höher die Auflösung des Pixelbildes, desto besser wird die Qualität bei großen Formaten (Mittelformat-Dias ergeben bessere Qualität bei großen Bildern). Die Datenmenge jedoch steigt schnell in Größen, die kaum mehr zu handhaben sind; entsprechend länger dauert auch die Berechnung. Behalten Sie deshalb bei der Berechnung des Pixelbildes das Format im Auge, in dem es später ausgedruckt werden soll, und geben Sie eine entsprechende Auflösung an.

Vektordaten und Pixelbilder in Allplan

Elemente, die Sie mit Allplan erzeugen, sind im Normalfall Vektordaten; Ausnahmen sind die Pixelbilder aus dem Modul **Animation**.

In den folgenden Modulen erzeugen Sie die folgenden Datenarten:

- Mit den Modulen **Schattenberechnung** und **Kolorieren** erzeugen Sie Vektordaten, die - ohne Verluste - beliebig vergrößert, verkleinert oder verzerrt werden können.
- Im Modul **Animation** erzeugen und bearbeiten Sie Pixeldaten.
- Das Modul **Bestand Scan** bildet einen Sonderfall: Hier werden gescannte Daten, die immer aus Pixeln bestehen, so gewandelt, dass Sie zusammen mit Vektoren bearbeitet werden können (= hybride Datenverarbeitung). Das bedeutet, Sie können die Pixeldaten des Scanbildes wie Vektordaten verzerren, verschieben etc. Die Pixeldaten des Scanbildes reagieren zwar wie Vektordaten, bei sehr großer Vergrößerung sind jedoch die einzelnen Bildpunkte als Treppenstufen deutlich zu sehen.



Vorbereitung

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.

Bodenplatte

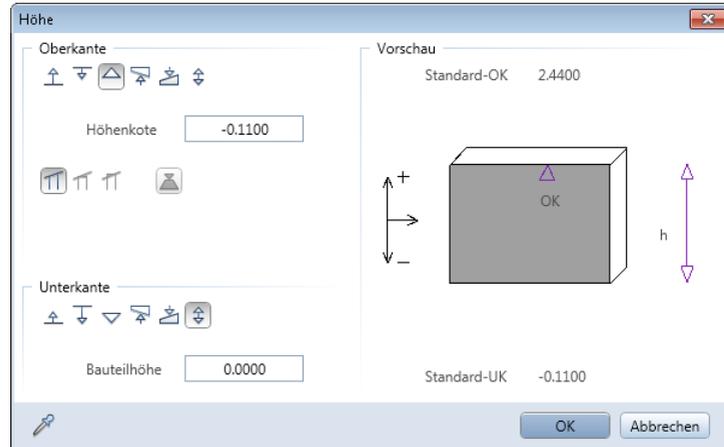
Um die Schatten- und Lichteffekte sehen zu können, stellen Sie das Gebäude auf eine Bodenplatte, die ein ebenes Gelände simuliert.

Bodenplatte zeichnen

- Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile (Modulgruppe Architektur).
 - Schalten Sie ein leeres Teilbild im Bauwerksstrukturknoten Erdgeschoss aktiv (z.B. Teilbild 107) und legen Sie die Teilbilder 100 EG Modell und 101 EG Carport aktiv in den Hintergrund.
 - Schalten Sie die Layer AR_WD und AR_ST sichtbar und alle anderen Layer aus.
- 1 Klicken Sie auf  Ganzes Bild darstellen (Fensterrahmen) und  Bild verkleinern, um die Darstellung in der Bildschirmmitte zu positionieren.
 - 2 Wählen Sie Stift (8) 0.18 und die Farbe (25) grau.

- 3 Zeichnen Sie mit  **Decke** (Palette Funktionen - Modulgruppe Architektur - Modul Basis: Wände, Öffnungen, Bauteile - Bereich Erzeugen) eine Geländeplatte unter das Gebäude, mit genügend „Grund“ herum.

Stellen Sie in den  **Eigenschaften** den Höhenbezug so ein:



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 Perspektive festlegen
- Beleuchtung definieren (Licht)
- Materialien und Oberflächen definieren
- Renderverfahren festlegen und Bild rendern lassen
- Filmmodell zusammenstellen: Kameras positionieren

Übung 14: Gebäudemodell animieren

Im Animationsfenster Gesamtmodell (bis zu 16 können gleichzeitig geöffnet werden) stellen Sie mit der Maus die Blickrichtung auf das Objekt ein. In den Optionen des Animationsfensters können Sie die Bewegungsrichtung der Maus einschränken. In den Animationsfenstern sind auch Lichter und Oberflächen sichtbar.

Animationsfenster öffnen und Parameter einstellen

- ☛ Aktivieren Sie in der Palette Funktionen das Modul  Animation (Modulgruppe Visualisierung).

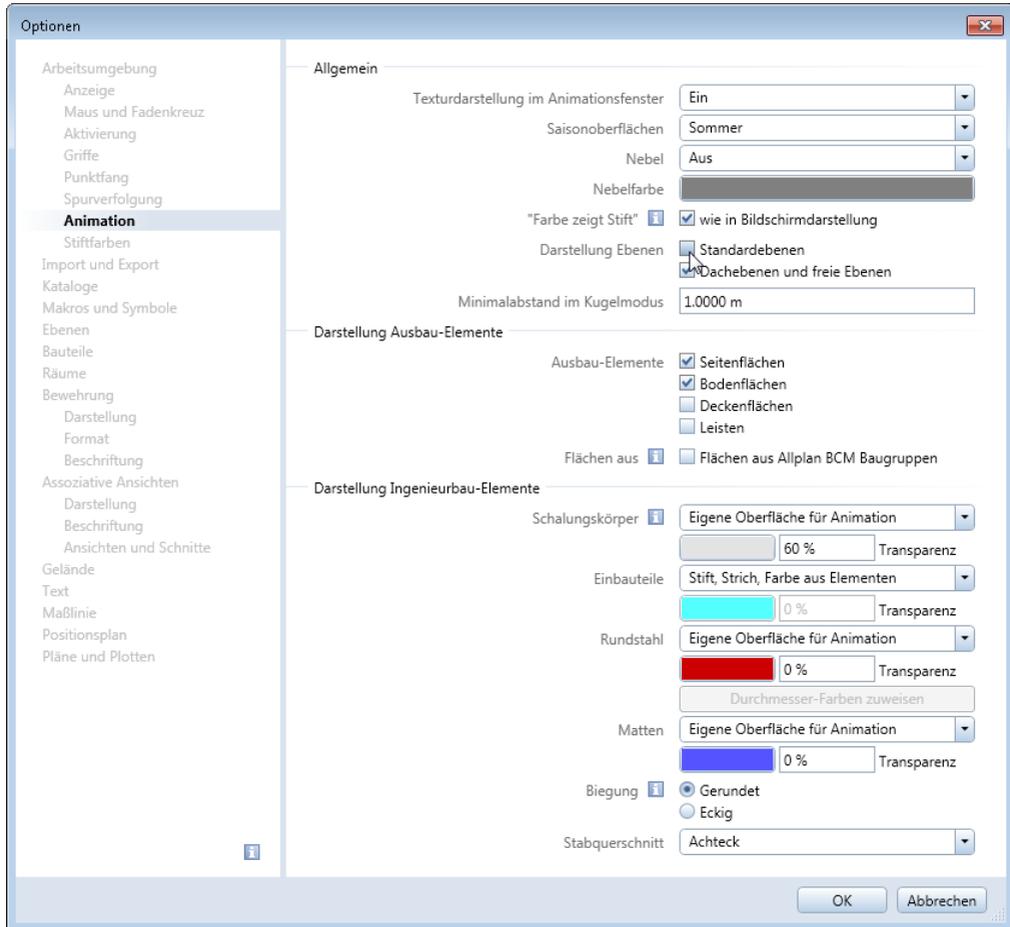
Hinweis: Wenn Sie die Animation genauer kennenlernen möchten, empfehlen wir die Schritt-für-Schritt-Anleitung „Präsentation“, die Serviceplus-Kunden von www.allplan-connect.com im PDF-Format herunterladen können.

- 1 Drücken Sie die F4-Taste, oder klicken Sie im Menü Fenster auf  Animationsfenster Gesamtmodell.

Das Animationsfenster wird geöffnet, das Gebäude wird in der Mitte des Animationsfensters platziert, der Blick ist von vorne oben.

- 2 Im Animationsfenster werden momentan die Standardebenen grafisch dargestellt. Für die folgenden Übungen ist es zweckmäßiger, diese Darstellung auszublenden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster und dann im Kontextmenü auf Weitere Funktionen -  Optionen Animation.

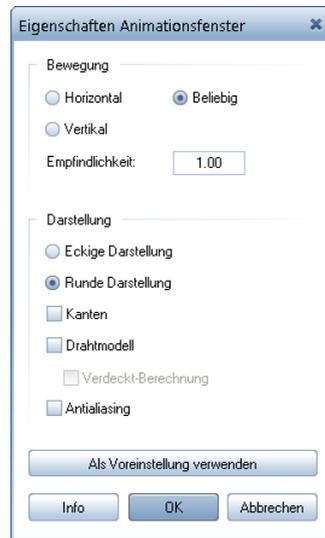
- 3 Deaktivieren Sie im Dialogfeld **Optionen**, Seite **Animation** im Bereich **Allgemein** die Option **Darstellung Ebenen Standardebenen**.



- 4 Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.
- 5 Öffnen Sie erneut das Kontextmenü im Animationsfenster und klicken Sie auf **Eigenschaften Animationsfenster**.
- 6 Aktivieren Sie im Bereich **Bewegung** die Option **Beliebig**. Diese Einstellung bezieht sich auf die Mausbewegung. Wenn Sie sich z.B. mit gleichbleibender Augenhöhe durch ein

Tipp: Um die Bildbewegungen mit der Maus langsamer oder schneller auszuführen, verändern Sie den Wert für die **Empfindlichkeit**.

Gebäude bewegen möchten, verwenden Sie die Einstellungen **Horizontal** und **Vertikal**.



7 Bestätigen Sie mit **OK**.

Wenn die Optionen des Animationsfensters definiert sind, kann man sich im Animationsfenster 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 Animation, indem Sie das entsprechende Fenster schließen.
-

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 durch Breitengrad, Zeit und den Winkel des Nordpfeils im Grundriss definiert.
- **Umgebungslicht:** Ungerichtetes Licht, dem sich Farbton und Helligkeit zuordnen lassen. Alle Objekte werden gleichmäßig in dieses Licht getaucht.
- **Vier Ecklichter:** Paralleles Licht, dem jeweils Farbe und Schattenwurf zugeordnet werden kann.
- **Neun Einzellichter (für Innenräume):** 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.
 - **Spotlight:** Kegelförmiges Licht, dessen Intensität zum Rand hin abnimmt.
 - **Lichtkegel:** Gleiche Lichtintensität innerhalb des Kegels.

Sonnenstudien, die insbesondere für städtebauliche Entwürfe interessant sind, können unkompliziert mit  **Sonnenstudie** erstellt werden.

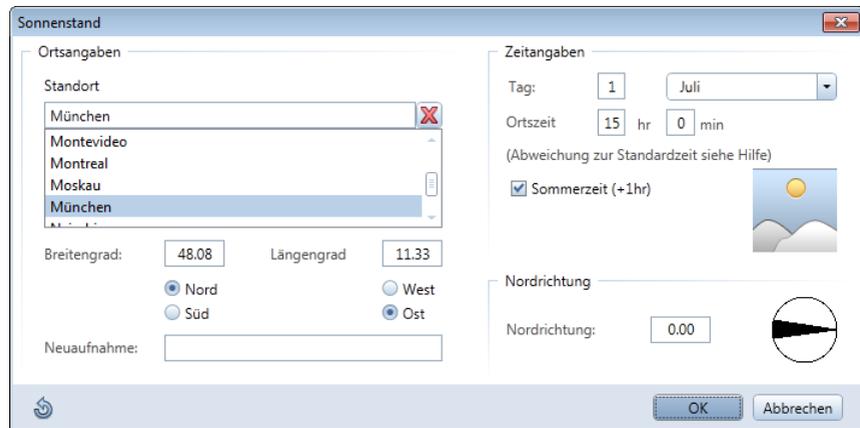
In der folgenden Übung soll das Sonnenlicht eingestellt werden.

Lichter einstellen: Sonnenlicht

Tipp: Mit  können Sie die Standardwerte wieder herstellen.

- 1 Klicken Sie auf  **Lichteinstellungen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Visualisierung → Modul Animation - Bereich Ändern) oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster, dann im Kontextmenü auf **Weitere Funktionen** und  **Lichteinstellungen**.

- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Lichteinstellungen**, Registerkarte **Lichtquellen 1** auf **Sonne...**
- 3 Wählen Sie 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 bei **Neuaufnahme** ein.
- 4 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Sommerzeit** und geben Sie Tag und Uhrzeit ein: **1. Juli, 15 Uhr**.
- 5 Geben Sie die Nordrichtung ein: **0** (Küchenseite).



- 6 Bestätigen Sie die Dialogfelder mit **OK**.
- 7 Den Effekt der Einstellung können Sie sofort im Animationsfenster sehen (falls das Animationsfenster nicht mehr geöffnet ist, drücken Sie F4).
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 Online-Hilfe zu Allplan 2013 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).

Mischen Sie die Farbe nach dem RGB-Modell (additive Mischung von Rot-, Grün- und Blauanteilen).

Mischen Sie die Farbe nach dem FHS-Modell. Dabei wird zuerst ein Farbton gewählt (bei Sättigung und Helligkeit = 255) und dieser mit einem Weißanteil (Sättigung) und einem Schwarzanteil (Helligkeit) abgemischt.

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  **Oberflächeneinstellungen** (Palette **Funktionen** – Modulgruppe **Visualisierung** – Modul **Animation** – Bereich **Ändern**) definieren.

➔ Das Animationsfenster ist noch geöffnet.
Falls nicht, drücken Sie die F4-Taste.
Die Wände wurden mit Farbe 1 gezeichnet.

- 1 Klicken Sie im Animationsfenster mit der rechten Maustaste auf eine der Wandflächen, und klicken Sie im Kontextmenü auf **Oberflächeneinstellungen**.

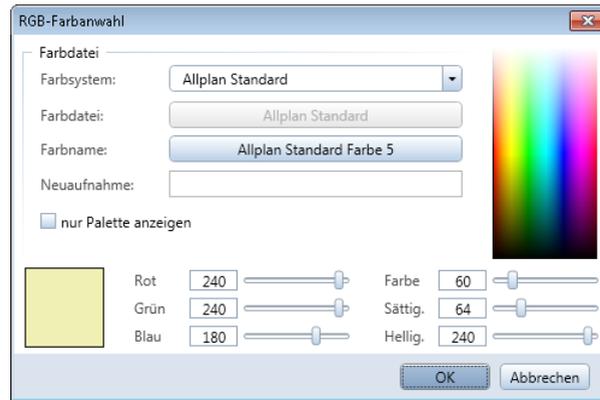
Das Dialogfeld **Oberflächeneinstellungen** für Farbe 1 wird eingeblendet.

- 2 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Körperfarbe**.

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 **OK**.

Der Oberflächeneffekt im Modell wird sofort im Animationsfenster dargestellt.

5 Wenn Sie möchten, können Sie nun auf die gleiche Weise auch der Bodenplatte ein dunkleres Grün zuweisen. Klicken Sie auf **Körperfarbe** und dann auf eine passende Farbe im Farbfeld.

Eine Oberflächen-Änderung wirkt sich auf alle gleichfarbigen, sichtbaren Bauteile aus!

Alternativ zu  **Oberflächeneinstellungen** mit Hilfe der Elementfarbe können Sie mit  **Freie Oberflächen an 3D-, Ar-Elemente zuweisen** bzw. mit  **Eigenschaften freie Oberfläche** 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.

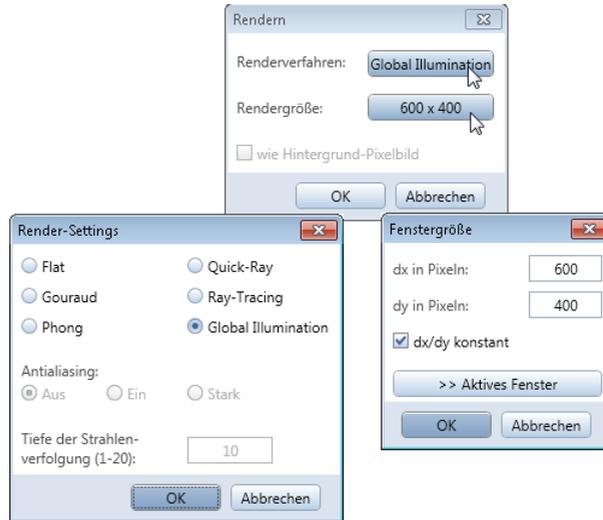
Beim Rendern wird immer die Perspektive verwendet, die zuletzt im Animationsfenster eingestellt wurde. Daher sollten Sie nie direkt vom Zeichenfenster aus rendern, sondern vor dem Rendern die gewünschte Perspektive im Animationsfenster einstellen.

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** (Palette Funktionen - Modulgruppe Visualisierung - Modul Animation - Bereich Erzeugen).
Oder:
Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster, dann im Kontextmenü auf **Weitere Funktionen** und  **Einzelbild rendern**.
- 2 Wählen Sie das Renderverfahren **Global Illumination**.
- 3 Bestimmen Sie die Größe der gerenderten Darstellung. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche **Rendergröße** und klicken Sie die Diagonalpunkte des gewünschten Fensters an. Für den ersten Eindruck ist 1/4 der Zeichenfläche völlig ausreichend.



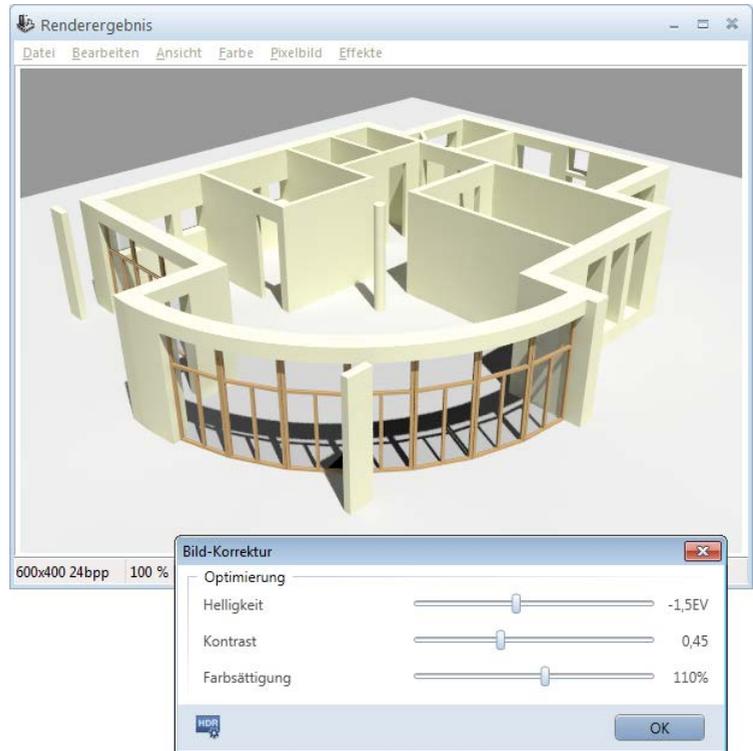
Tipp: Ist das Bild fertig gerendert, dann können Sie über die Menüs oben im Fenster das Pixelbild bearbeiten und/oder speichern. Die Möglichkeiten entsprechen der Funktion  **Pixelbild bearbeiten**. (Details in der F1 Online-Hilfe.)

- 4 Bestätigen Sie mit **OK**.
- 5 Im Dialogfeld **Einstellung Globale Illumination** können Sie die Qualität der Renderings festlegen. Je höher die Qualität, desto länger dauert die Berechnung. Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



Der Renderprozess wird gestartet.

- 6 Mit Hilfe der Einstellmöglichkeiten im Dialogfeld **Bild-Korrektur** können Sie die Darstellung optimieren.



7 Schließen Sie Dialogfeld **Bild-Korrektur** mit **OK**.

8 Schließen Sie das Renderfenster.

Wenn Sie möchten, dann können Sie das Bild jetzt in einem beliebigen Ordner speichern.



Übung 17: Kameraweg, Filmmodell, AVI-Film

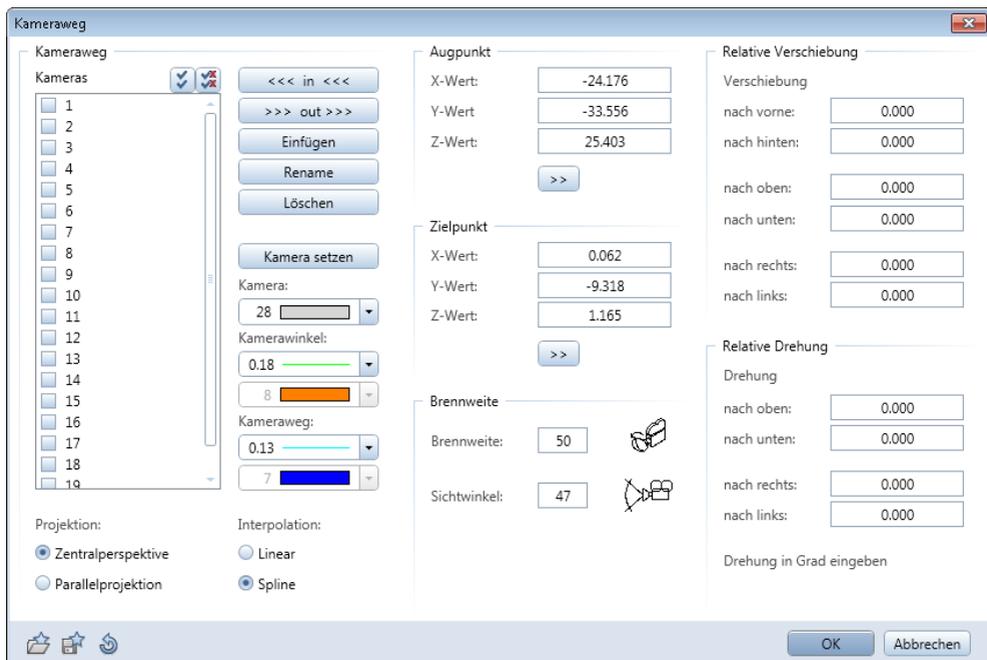
Nun simulieren Sie einen Rundflug um das Erdgeschoss.

Dafür stellen Sie einige Kamerapositionen ein und speichern diese als ‚Filmmodell‘ ab.

In der folgenden Aufgabe erstellen Sie einen Film, indem Sie einige Kameras im Grundriss positionieren.

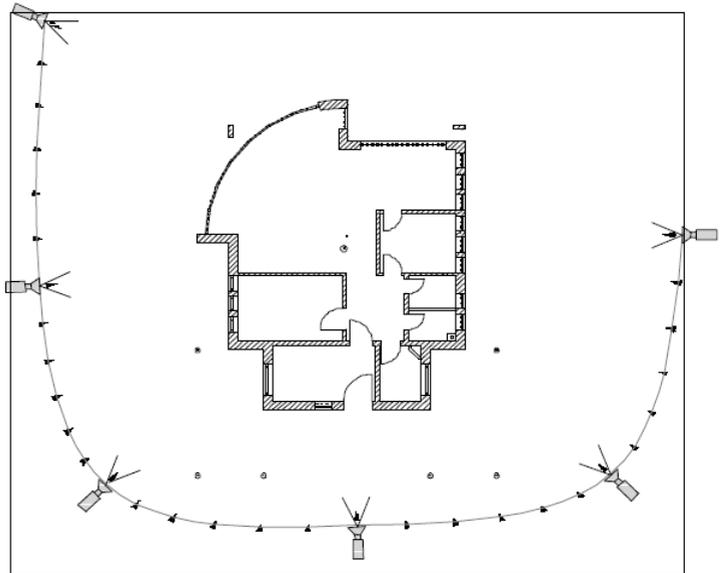
Film erzeugen

- ☛ Teilen Sie den Bildschirm so auf, dass ein Grundrissfenster und ein Animationsfenster gleichzeitig zu sehen sind, z.B. mit  2+1 Animationsfenster.
- 1 Klicken Sie auf  **Kameraweg setzen** (Palette Funktionen - Modulgruppe Visualisierung - Modul Animation - Bereich Ändern),
oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster, und dann im Kontextmenü auf  **Kameraweg setzen**.



Tipp: Im Animationsfenster wird der Blick durch die jeweils abgesetzte Kamera dargestellt. So haben Sie immer die Kontrolle über Ihren Film!

- 2 Klicken Sie auf **Kamera setzen**.
Das Dialogfeld wird ausgeblendet, Sie sehen den Grundriss des Gebäudes.
- 3 Setzen Sie die Kamera ab.
- 4 Die Kamera ist jetzt Kamera frei drehbar – und klicken Sie einen Richtungspunkt (Zielpunkt) an.



- 5 Positionieren Sie die nächste Kamera auf die gleiche Weise.
- 6 *Anzahl der einzufügenden Zwischeneinträge*
Geben Sie die Anzahl der Zwischenschritte ein: 5.
- 7 Setzen Sie weitere Kameras ab (s. Abb.) und schließen Sie den Kameraweg mit ESC ab.
- 8 Das Dialogfeld **Kameraweg** wird wieder eingeblendet, und im Bereich **Kameraweg** sehen Sie die Kameras A bis F, die Sie eben im Grundriss positioniert haben.
- 9 Bestätigen Sie das Dialogfeld mit **OK**.
- 10 Das Animationsfenster ist noch geöffnet (falls nicht, dann drücken Sie F4).

- 11 Klicken Sie mit der rechten Maustaste in das Animationsfenster und dann im Kontextmenü auf  **Filmablauf entlang Kamera-**weg.

Tipp: Voreingestellt ist immer die erste und die letzte Kameraeinstellung.

Klicken Sie in die Felder um eine andere Start- oder Zieleinstellung zu wählen.



- 12 Bestätigen Sie mit **OK**.

Der Film läuft einmal ab. Wenn Sie die **Wiederholung** aktivieren, dann wird der Film so lange wiederholt, bis Sie mit ESC abbrechen.

In den Eingabeoptionen finden Sie Funktionen, mit denen Sie den Kameraweg modifizieren können:
Kamera einfügen, verschieben, drehen und löschen.



Mit der **Kamera-Information** können Sie die Koordinaten von Aug- und Zielpunkt numerisch ändern.

Das Allplan Filmmodell besteht aus dem 3D-Modell, den **Oberflächendefinitionen**, den **Lichteinstellungen** und den einzelnen **Kamerapositionen**. Gesichert werden immer diese vier Bestandteile.

Filmmodell speichern

- 1 Öffnen Sie das Kontextmenü des Animationsfensters, und klicken Sie auf **Filmmodell speichern...**
 - 2 Geben Sie im Dialogfeld **Datei speichern** einen Namen ein, und bestimmen Sie den Pfad, in dem das Filmmodell gespeichert werden soll.
Das **FIL-Filmmodell** sollte im Projekt gespeichert werden; dieser Pfad ist voreingestellt.
 - 3 Klicken Sie auf **Speichern**.
 - 4 *Die aktuelle Perspektiveinstellung wurde nicht als Kamera eingetragen. Speichern fortsetzen?*
Diese Frage wird dann eingeblendet, wenn Sie nach dem Filmablauf die Perspektive im Animationsfenster geändert haben. Beantworten Sie mit **Ja**.
 - 5 *Möchten Sie die verwendeten Texturen im Film speichern?*
Wenn die Texturen (nebst weiteren Attributen) im Filmmodell speichern, dann können Sie das Filmmodell problemlos mit Partnern austauschen; beim Lesen des Films lassen sich evtl. geänderte Texturen abgleichen.
Beantworten Sie mit **Ja**.
-

Dieses „Filmmodell“ dient dazu, die **Oberflächendefinitionen**, **Lichteinstellungen**, **Kamerapositionen** und optional auch die verwendeten **Texturen** zu speichern.

Der Baukörper – hier nur noch Flächenmodell – kann allerdings nicht mehr in einem Teilbild bearbeitet werden.

Sie können aber einen neuen Baukörper als Variante in das Filmmodell einsetzen, um ihn z.B. mit den gleichen Oberflächen und der gleichen Beleuchtung betrachten zu können.

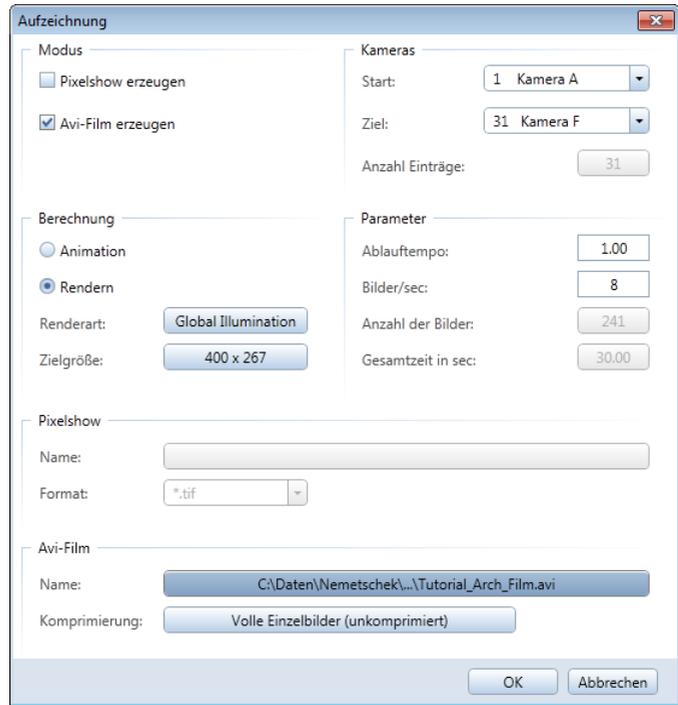
AVI-Film aufzeichnen

Das Filmmodell, das Sie eben erzeugt und gespeichert haben, kann auch als AVI-Film aufgezeichnet werden. Beachten Sie dabei, dass die Aufzeichnung einige Zeit in Anspruch nimmt.

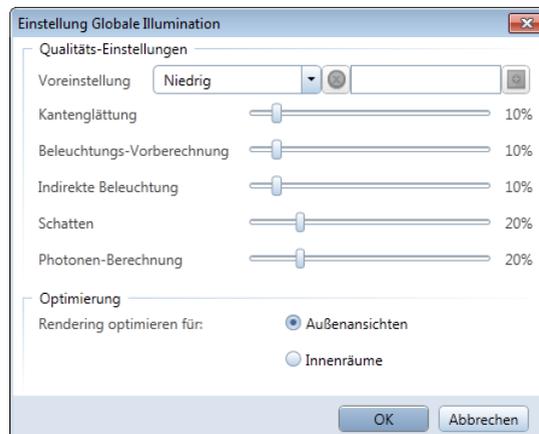
AVI-Film aufzeichnen

- 1 Klicken Sie auf  **Film aufzeichnen** (Bereich Erzeugen).
- 2 Wählen Sie **AVI-Film erzeugen**.
- 3 Bestimmen Sie die **Zielgröße** (=Größe des Ausgabefensters), indem Sie die Breite und Höhe in Pixel eingeben oder die Größe des Animationsfensters übernehmen.
- 4 Wählen Sie die Renderart **Global Illumination**, mit welcher der Schattenwurf und Umgebungslicht sichtbar wird.
- 5 Wählen Sie ein Komprimierverfahren, oder schalten Sie die Komprimierung aus, wenn Sie die bestmögliche, aber auch speicherintensivste Filmqualität erreichen möchten.

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**.

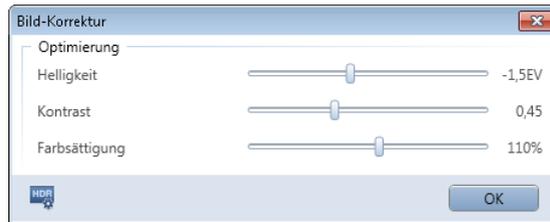


- 6 Bestätigen Sie mit **OK** und starten Sie die Aufzeichnung.
- 7 Haben Sie als Renderart **Global Illumination** gewählt, dann können Sie im folgenden Dialogfeld die Qualität der Renderings festlegen. Je höher die Qualität, desto länger dauert die Berechnung. Schließen Sie das Dialogfeld mit **OK**.



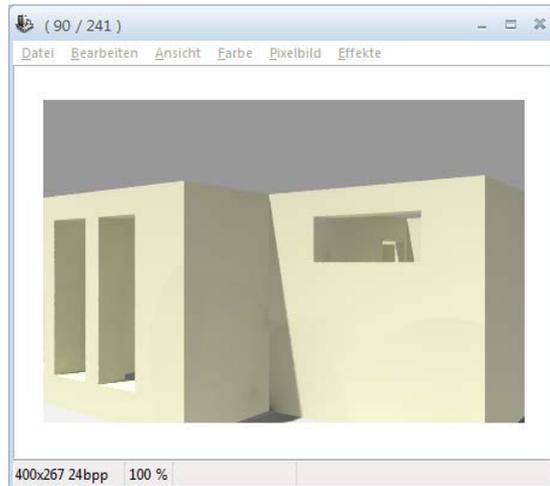
Die Aufzeichnung wird gestartet.

- 8 Nach dem Rendern des ersten Bildes können Sie bei **Global Illumination** mit Hilfe der Einstellmöglichkeiten im Dialogfeld **Bild-Korrektur** die Darstellung optimieren.



- 9 Klicken Sie auf **OK**, um die Aufzeichnung fortzuführen.

Während der Aufzeichnung werden Sie im Render-Fenster über die Anzahl der bereits berechneten Bilder informiert.



Der fertige Film liegt im Projekt-Verzeichnis und kann mit Doppelklick gestartet werden.

Mit den oben abgebildeten Einstellungen dauert es ein paar Minuten, bis der Film fertig berechnet ist.

Für einen Film mit guter Auflösung und ohne Ruckeln wählen Sie z.B. folgende Werte:

- Renderart: Global Illumination, Qualitäts-Voreinstellung auf Hoch oder Sehr hoch
- Zielgröße: Übernahme vom Animationsfenster
- 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 Plotsets

Außerdem erhalten Sie allgemeine Informationen zur Palettenkonfiguration 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 419).

Hinweis: Sie können das Übungsprojekt auch aus dem Internet herunterladen. Näheres dazu finden Sie unter **Übungsprojekt im Internet** (siehe Seite 447).

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

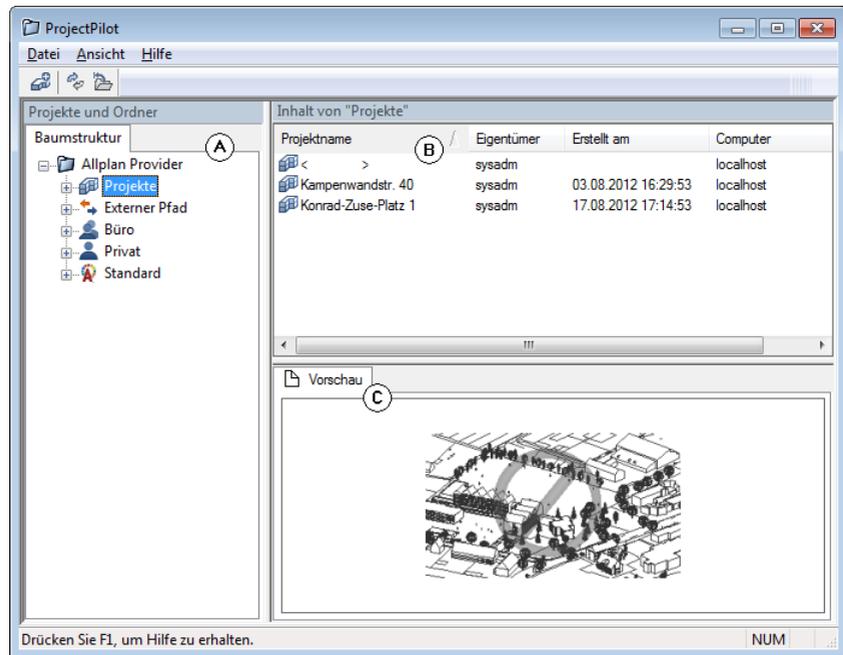
Was ist der ProjectPilot?

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, Symbole) 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. 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 Zifferntasten 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.



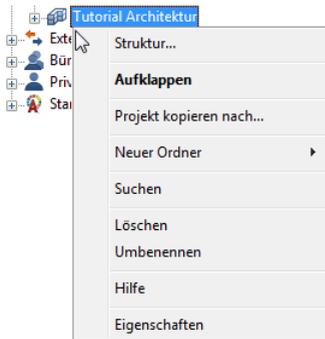
In dem Ordner, der sich unterhalb des Mauszeigers befindet, wird eine Verknüpfung zum Dokument erzeugt (z.B. wenn Sie Teilbilder einer Zeichnung zuordnen).



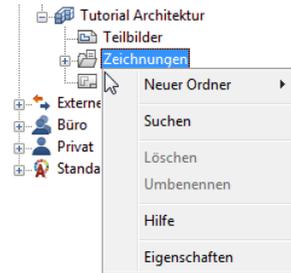
Das Dokument kann an der gewünschten Stelle nicht eingefügt werden.

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

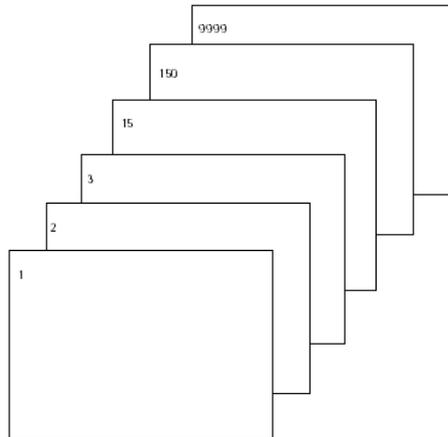
Im Voransichtsfenster wird eine Vorschau des ausgewählten Dokuments angezeigt. Sie können die Voransicht zoomen, pannen und verschiedene isometrische Ansichten darstellen. Im Menü **Ansicht – Vorschau** können Sie festlegen ob und an welcher Stelle die Voransicht platziert wird.

- **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. 80 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.



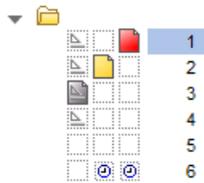
Zur Bearbeitung müssen die Teilbilder aktiviert (geöffnet) werden. Dies geschieht im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs- / Bauwerksstruktur**.

Teilbildstatus

Tipp: Um den Teilbildstatus zu verändern, können Sie auch das Kontextmenü verwenden. Klicken Sie in der Zeichenfläche mit der rechten Maustaste auf ein Element auf der Zeichenfläche und dann im Kontextmenü auf  Teilbildstatus ändern.

Durch den Teilbildstatus legen Sie fest, auf welchem Teilbild Sie zeichnen und welche Teilbilder sichtbar und/oder veränderbar sind.

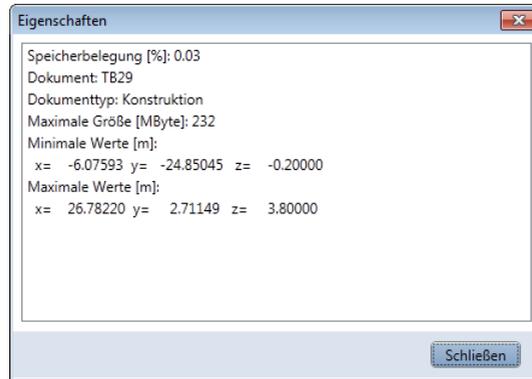
In der folgenden Abbildung sehen Sie die verschiedenen Teilbildstatus. Eine Erläuterung erfolgt in der Tabelle unten.



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 80 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 ausgewählt	Elemente auf nicht ausgewählten 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.

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 Dokumentkennner, 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 Layeranwahl bei Menüauswahl** aktiviert ist). Welcher Layer dies ist, richtet sich nach der Funktion, die Sie aufgerufen haben. Wenn die Option **Automatische Layeranwahl bei Menüauswahl** deaktiviert ist, wird der zuletzt gewählte Layer beibehalten.
- Mit  **Layer auswählen** oder in der Symbolleiste **Format** können Sie 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 - 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 Symbolleiste **Format**.

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 Maßstabbereiche bzw. Zeichnungstypen unterschiedlich definiert werden, so dass Elemente je nach Bezugsmaßstab / Zeichnungstyp unterschiedlich dargestellt und geplottet werden. Die Verwendung von Linienstilen ermöglicht so ein maßstabsübergreifendes Arbeiten.

Zeichnungstypen regeln die Darstellung von Elementen am Bildschirm und beim Plotten. 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 Plotsets gespeichert werden, die Bearbeitungsrechte können in Rechtesets gespeichert werden. Welchen Status ein Layer besitzt, wird im Dialogfeld **Layer** in der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** 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.

Die untere Farbe in den Layersymbolen zeigt die Rechte aus dem aktuellen Rechteset (gelb=Bearbeitungsrecht, grau=nur Sichtbarkeitsrecht -> kann nicht bearbeitbar gesetzt werden).

Die obere Farbe zeigt den momentanen Sichtbarkeitsstatus.

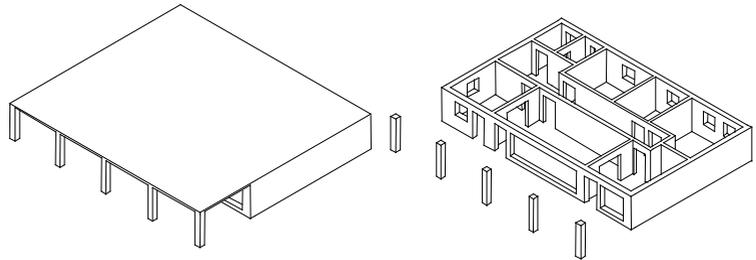
In der Registerkarte **Layerauswahl/Sichtbarkeit** können Sie die Zugriffsrechte auf Layer einschränken und z.B. Layer, die den Status **Bearbeitbar** haben, auf **Sichtbar, gesperrt** setzen.

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 Plotset definieren. Dieses Plotset können Sie dann auch bei der Planzusammenstellung verwenden, so dass nur die sichtbaren Layer auch geplottet werden.

Hinweis: Im Dialogfeld **Layer** können Sie mit der Option **Darstellung** Elemente mit gesperrten Layern mit einer einheitlichen Farbe darstellen lassen.

Verwalten von Layer und Layerstrukturen

In aller Regel obliegt das Verwalten von Layern und Layerstrukturen dem Systemadministrator 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 Plotsets. Plotsets 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 Plotsets anzeigen lassen - ein Umschalten zwischen Hundertstel und Fünfstigstel 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. 80)
- Layer können sehr schnell sichtbar/unsichtbar geschaltet werden (z.B. über Plotsets oder Layerfavoriten).
- 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 Plotsets

Plotset 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 Plotset enthalten sind.

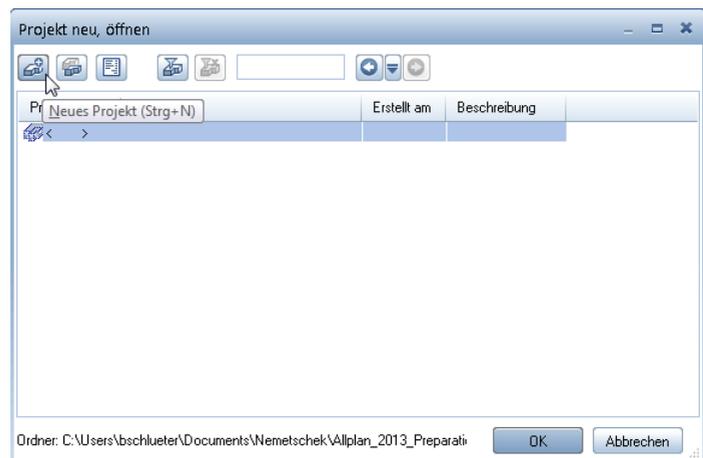
So können Sie z.B. ein Plotset für Werkplan wählen, es werden dann nur solche Daten geplottet, die für den Werkplan relevant sind.

Übungsprojekt erstellen und einrichten

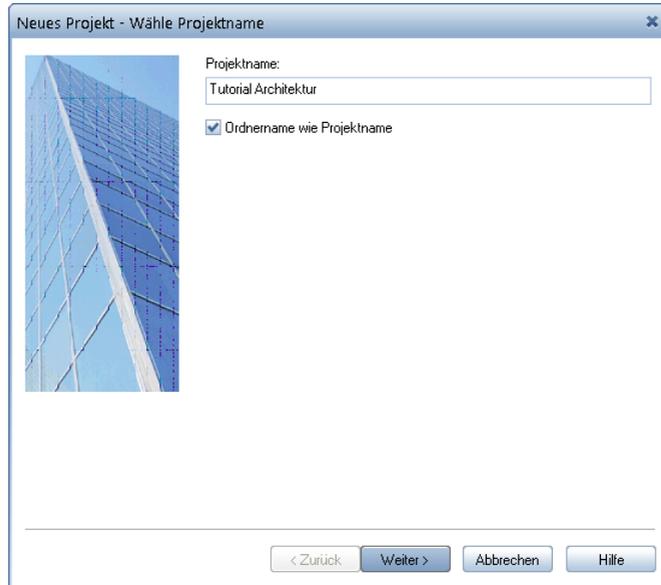
Beginnen Sie mit dem Erstellen eines Projektes.

So erstellen Sie ein Projekt

- 1 Klicken Sie im Menü Datei auf  Projekt neu, öffnen....
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld Projekt neu, öffnen auf  Neues Projekt....

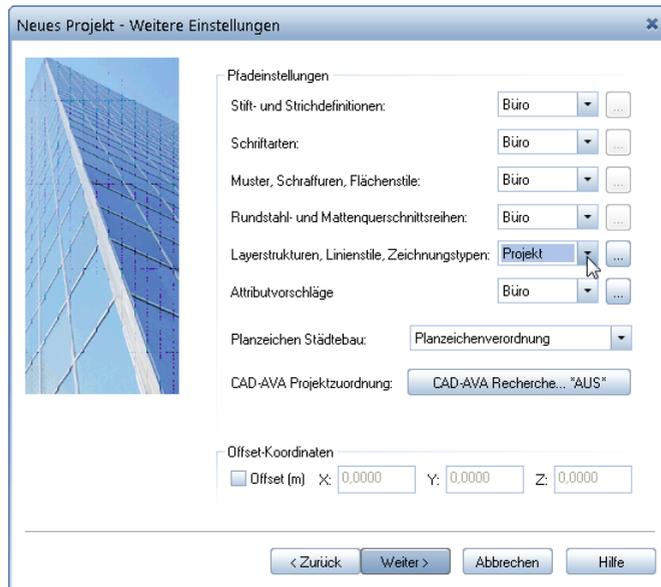


- 3 *Neues Projekt – Wähle Projektname*
Geben Sie den Projektnamen **Tutorial Architektur** ein und aktivieren Sie die Option **Ordnername wie Projektname**.
Klicken Sie auf **Weiter>**.



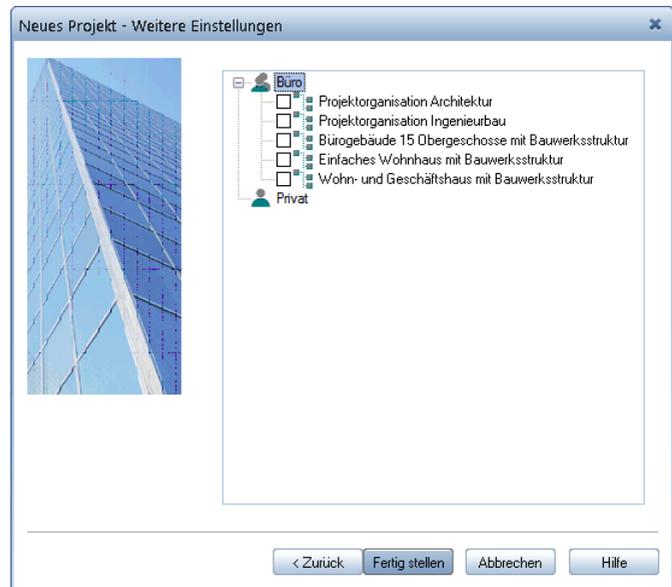
4 Neues Projekt – Weitere Einstellungen

Stellen Sie die Layerstrukturen, Linienstile und Zeichnungstypen auf Projekt und bestätigen Sie mit Weiter>.



5 Neues Projekt – Weitere Einstellungen

Bestätigen Sie das letzte Dialogfeld mit **Fertig stellen**.



Sie befinden sich wieder in Allplan, im Projekt Tutorial Architektur.

Hinweis:

Mit Hilfe der Funktion  **ProjectPilot – Verwaltung...** (Menü Datei) 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.

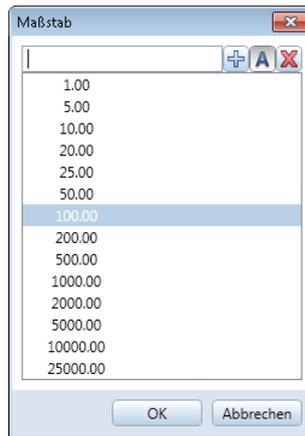
Maßstab und Längeneinheit einstellen

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 im Menü Ansicht auf  Bezugsmaßstab.



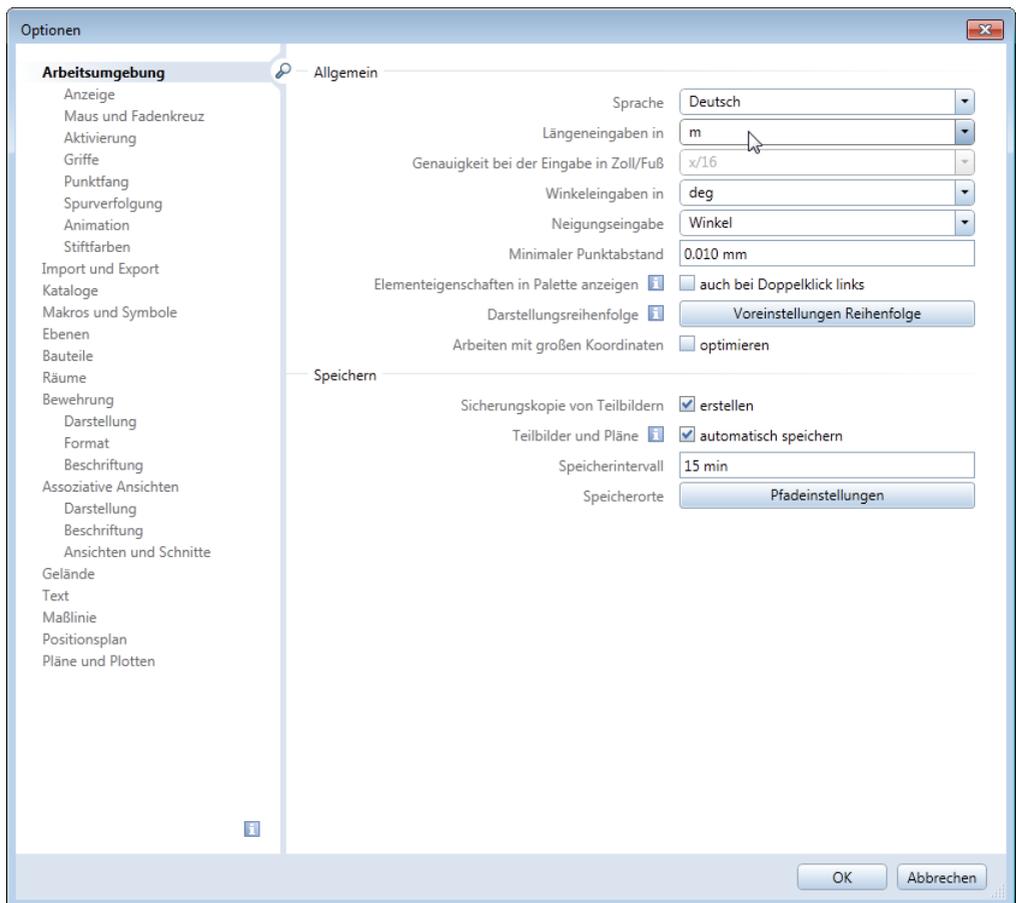
Tipp: Alternativ können Sie den Maßstab in der Statusleiste einstellen: Klicken Sie in das Feld neben Maßstab und wählen Sie in diesem Fall **1:100**.

- 2 Klicken Sie im Dialogfeld Maßstab auf **100.00**.
-

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 **Standard**) und im Dialogfeld auf **Arbeitsumgebung**.
- 2 Klicken Sie im Listenfeld **Längeneingaben in** auf **m**.



Tipp: Alternativ können Sie die Maßeinheit in der Statusleiste einstellen: Klicken Sie in das Feld neben **Länge** und wählen Sie in diesem Fall **m**.

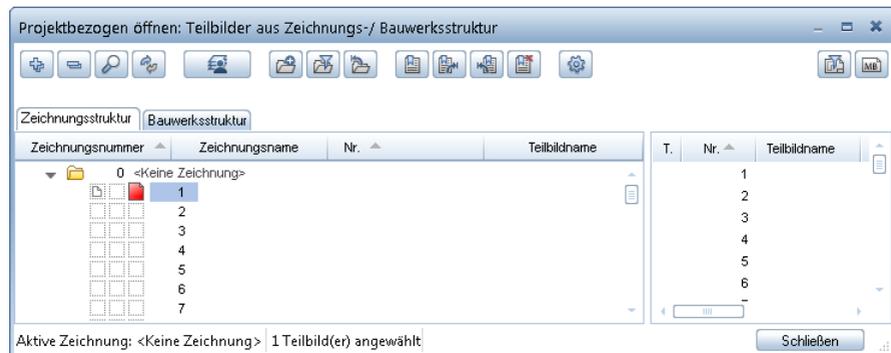
- 3 Klicken Sie auf **OK**, um die Einstellungen zu bestätigen.

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  Zeichnungsstruktur und
- die  Bauwerksstruktur (BWS).

Beide Varianten werden im Dialogfeld **Projektbezogen öffnen: Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur** dargestellt. Klicken Sie dazu auf  **Projektbezogen öffnen...** (Menü Datei oder Symbolleiste Standard).



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 Online-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 Plotsets.

In unserem Beispiel handelt es sich um ein Einfamilienhaus, zu dem das Keller-, das Erd- und das Dachgeschoss konstruiert werden sollen.

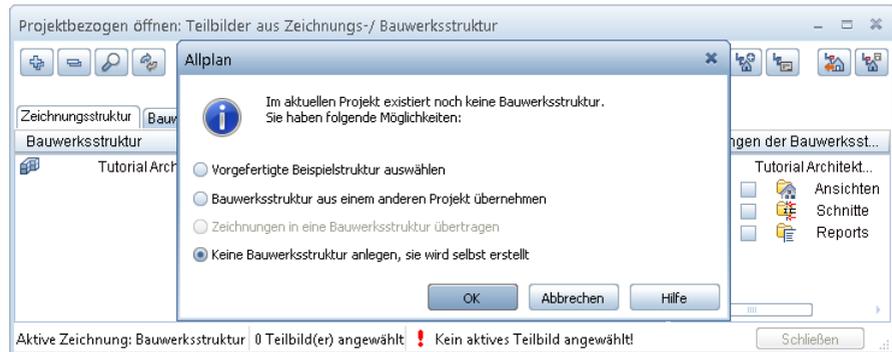
Der erste Schritt beim Erstellen der Bauwerksstruktur ist das Festlegen der benötigten Strukturstufen. Am Beispiel dieses Einfamilienhauses sind das die Strukturstufen **Gebäude** und **Geschoss**. Dazu nutzen Sie die Funktion  **Ebenenmanager**.

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...** (Menü Datei oder Symbolleiste **Standard**).
- 2 Öffnen Sie die Registerkarte  **Bauwerksstruktur**.
- 3 Aktivieren Sie die Option **Keine Bauwerksstruktur anlegen, sie wird selbst erstellt**.

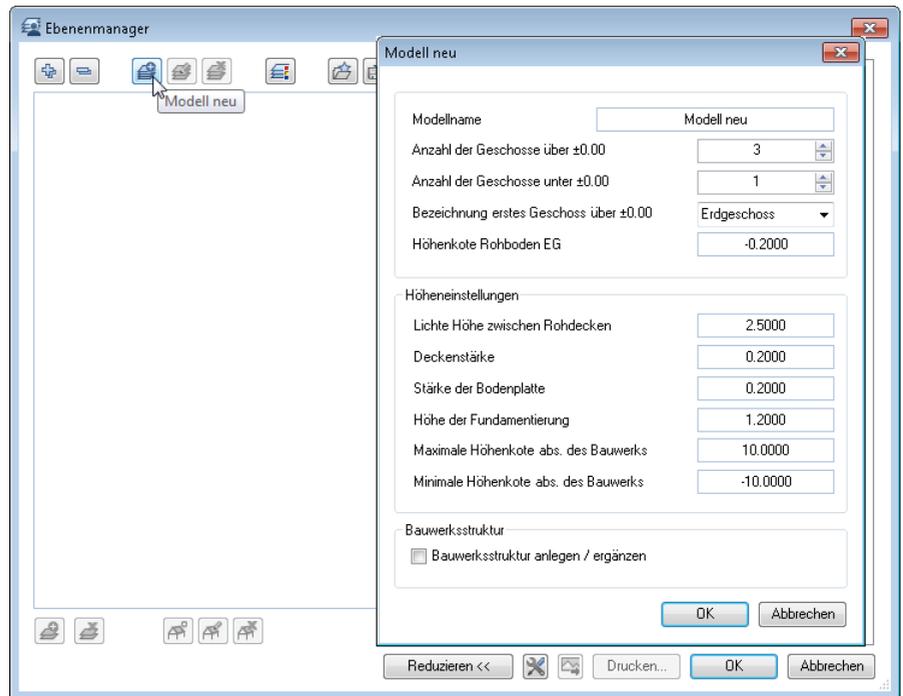


- 4 Klicken Sie auf **OK**.
- 5 Klicken Sie auf  **Ebenenmanager**.



- 6 Da noch keine Ebenen an Teilbilder zugewiesen wurden, können Sie die Frage **Möchten Sie die Aktualisierung jetzt durchführen?** mit **Nein** beantworten.

7 Klicken Sie im Dialogfeld Ebenenmanager auf  Modell neu.



8 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

Modell neu

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: -0.1100

Höheneinstellungen:

Lichte Höhe zwischen Rohdecken: 2.5500

Deckenstärke: 0.2000

Stärke der Bodenplatte: 0.2000

Höhe der Fundamentierung: 0.0000

Maximale Höhenkote abs. des Bauwerks: 7.3000

Minimale Höhenkote abs. des Bauwerks: -3.5000

Bauwerksstruktur:

Bauwerksstruktur anlegen / ergänzen

OK Abbrechen

Vergessen Sie nicht, die Option **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** zu aktivieren.

9 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Modell neu** mit **OK**.

Das Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** öffnet sich.

10 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:

Bauwerksstruktur anlegen / ergänzen

Teilder zuordnen

Bauwerksstruktur

Start-Teilbild: Schrittweite:

Strukturstufe	Name	von Tb...	bis TbNr.
<input type="checkbox"/>	Liegenschaft
<input type="checkbox"/>	Bauwerk
<input checked="" type="checkbox"/>	Gebäude	1	10
<input checked="" type="checkbox"/>	Erdgeschoss	100	109
<input checked="" type="checkbox"/>	1. Obergeschoss	110	119
<input checked="" type="checkbox"/>	1. Untergeschoss	120	129

Ableitungen der Bauwerksstruktur

Ansichten hinzufügen: Start-Teilbild: Schrittweite:

Strukturstufe	Name	von Tb...	bis TbNr.
	Ansicht 1	1000	1004
	Ansicht 2	1005	1009

Schnitte hinzufügen: Start-Teilbild: Schrittweite:

Strukturstufe	Name	von Tb...	bis TbNr.
	Schnitt 1	1010	1014
	Schnitt 2	1015	1019

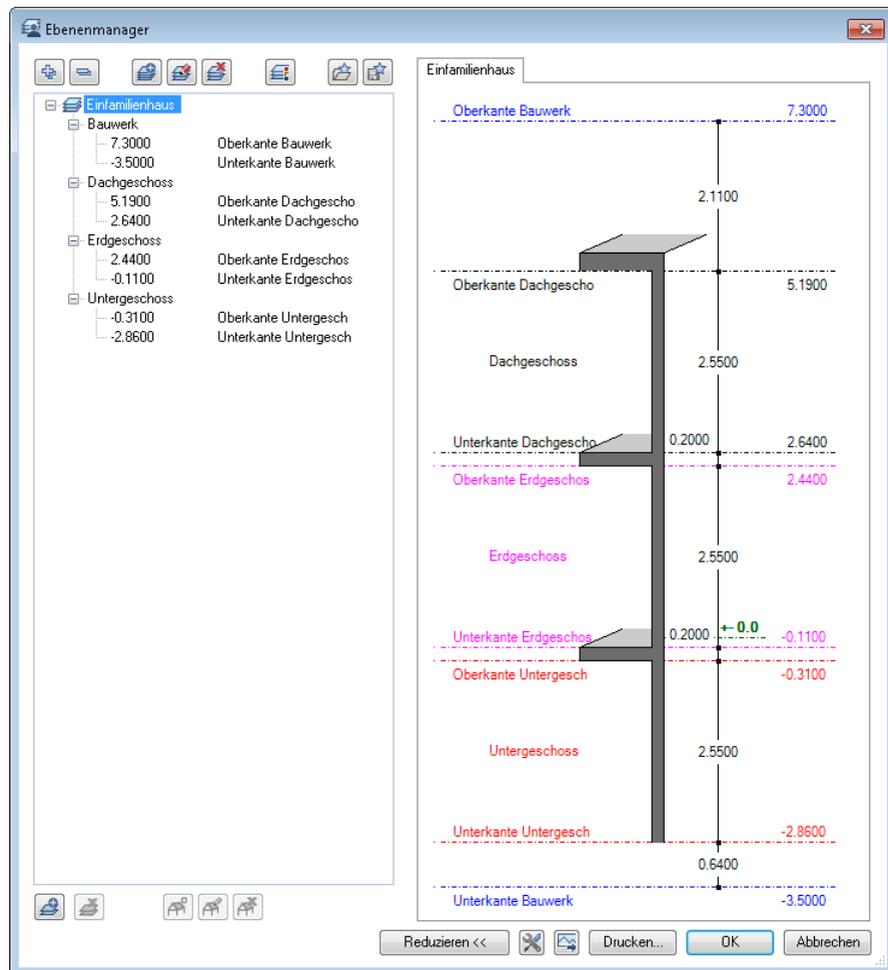
OK Abbrechen

Hinweis: Mit den Schaltflächen  können Sie die Reihenfolge der Strukturstufen vom Typ **Geschoss** ändern.

- 11 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Bauwerksstruktur anlegen/ergänzen** mit **OK**.

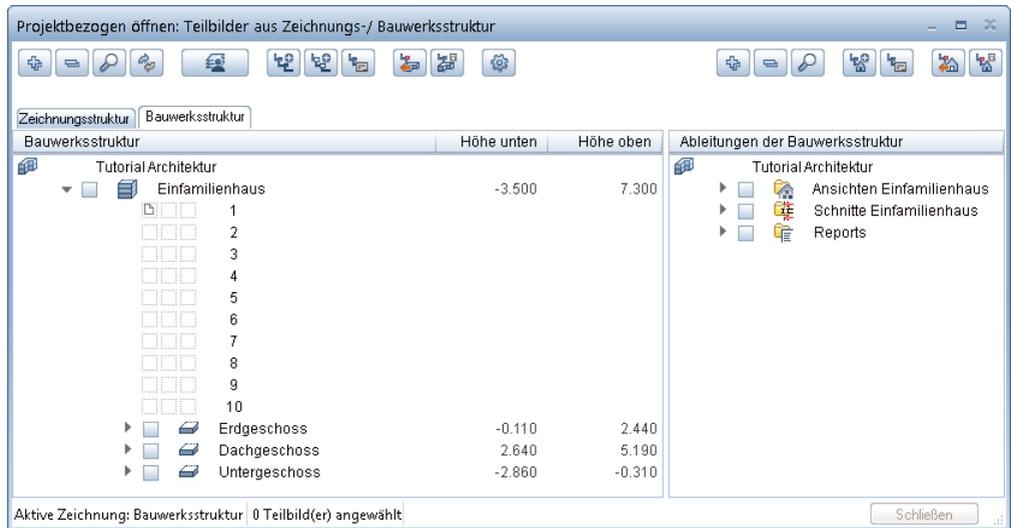
12 Markieren Sie auf der linken Seite des Dialogfeldes **Ebenenmanager** den Eintrag **Einfamilienhaus** und klappen Sie mit  alle darunter liegenden Einträge auf.

Das Dialogfeld **Ebenenmanager** sollte derzeit folgendes Aussehen haben:



13 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Ebenenmanager** mit **OK**.

14 Sie befinden sich wieder im Dialogfeld Projektbezogen öffnen:
Teilbilder aus Zeichnungs-/Bauwerksstruktur, das jetzt folgen-
des Aussehen hat:

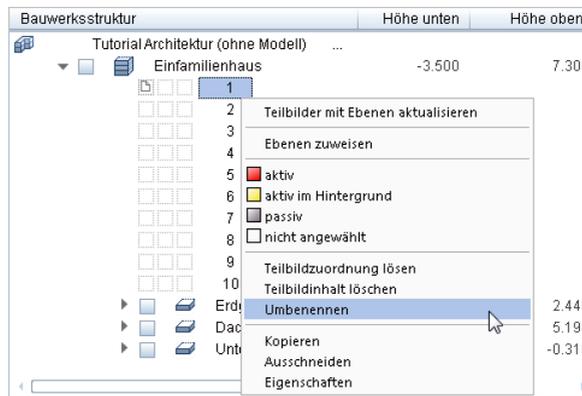


Teilbilder benennen

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.



- 4 Verlassen Sie das Dialogfeld mit Schließen.
-

Empfehlungen zur Projektorganisation

Allplan bietet ein sehr freies System, das es gestattet, für Ihre bürointerne 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 2013 bietet eine sehr umfangreiche Layerstruktur an, die unterschiedlichen Ansprüchen gerecht werden soll.

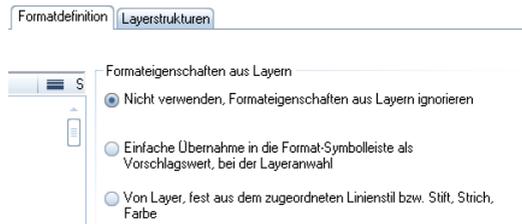
Sie können auch eigene Layer und Layerhierarchien erzeugen, für das Tutorial werden Sie aber die Layer der vorgegebenen Haupt-Hierarchie **ARCHITEKTUR** verwenden.

Sie haben die Wahl, ob Sie die Formateigenschaften **Stift**, **Strich** und **Farbe** lieber individuell einstellen, ob diese Eigenschaften in der Symbolleiste **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 Klicken Sie auf  Layer auswählen, einstellen (Symbolleiste Format) und dann auf Einstellen....
- 2 Aktivieren Sie in der Registerkarte Formatdefinition die Einstellung Nicht verwenden, Formateigenschaften aus Layern ignorieren.



Plotsets definieren

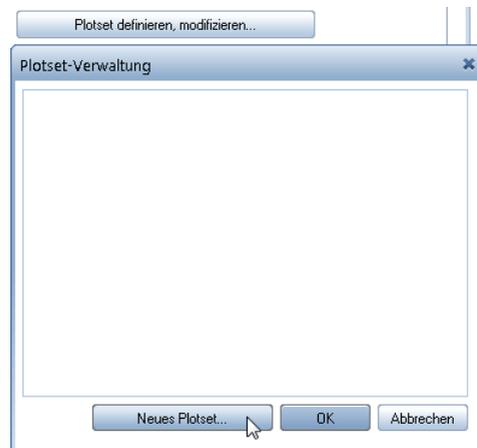
Ein Plotset ist eine gespeicherte Kombination aus sichtbaren und unsichtbaren Layern.

Sowohl bei der Planzusammenstellung als auch beim Sichtbarschalten von Layern können mit dem Aufrufen eines bestimmten Plotsets auf einen Schlag die gewünschten Layer ein- und ausgeschaltet werden. Erst werden die Plotsets erzeugt und benannt, dann werden jedem Plotset die Layer zugewiesen.

So definieren Sie Plotsets

➔ Das Dialogfeld Layer ist noch geöffnet.

- 1 Wählen Sie die Registerkarte Plotset und klicken Sie auf **Plotset definieren, modifizieren...**



- 2 Klicken Sie im Dialogfeld Plotset-Verwaltung auf **Neues Plotset...**
- 3 Geben Sie den Namen **BS Eingabe** für das erste Plotset ein und bestätigen Sie mit **OK**.



- 4 Falls Sie mit dem Workgroupmanager arbeiten, ordnen Sie anschließend den Benutzer **local** zum Plotset zu.
- 5 Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 (4) und erzeugen Sie noch folgende weitere Plotsets:

- PL Konstruktion
- Modell
- BS Räume

Die Namen können frei vergeben werden. Die Bezeichnungen bedeuten hier:

- **PL:** Planelemente, die geplottet werden
- **BS (Bildschirm):** eingabe- und kontrollorientiert definiert
- **Modell:** enthält die Bauteile für die 3D-Entwurfskontrolle.

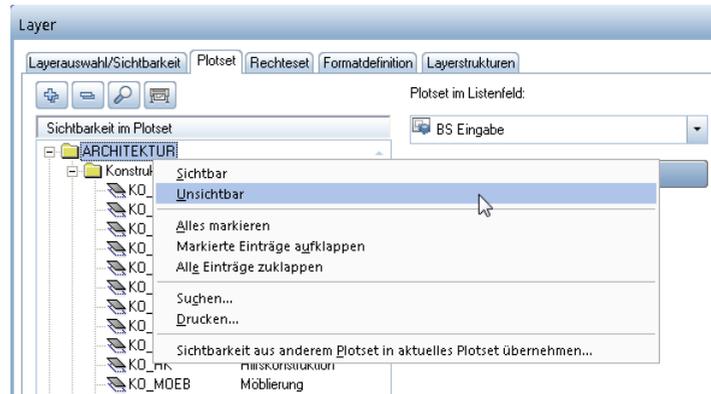
- 6 Bestätigen Sie Ihre Eingaben in der Plotset-Verwaltung mit **OK**.
-

Sichtbare und unsichtbare Layer der Plotsets festlegen

Im folgenden Schritt legen Sie für jedes Plotset fest, welche Layer sichtbar und welche unsichtbar sein sollen.

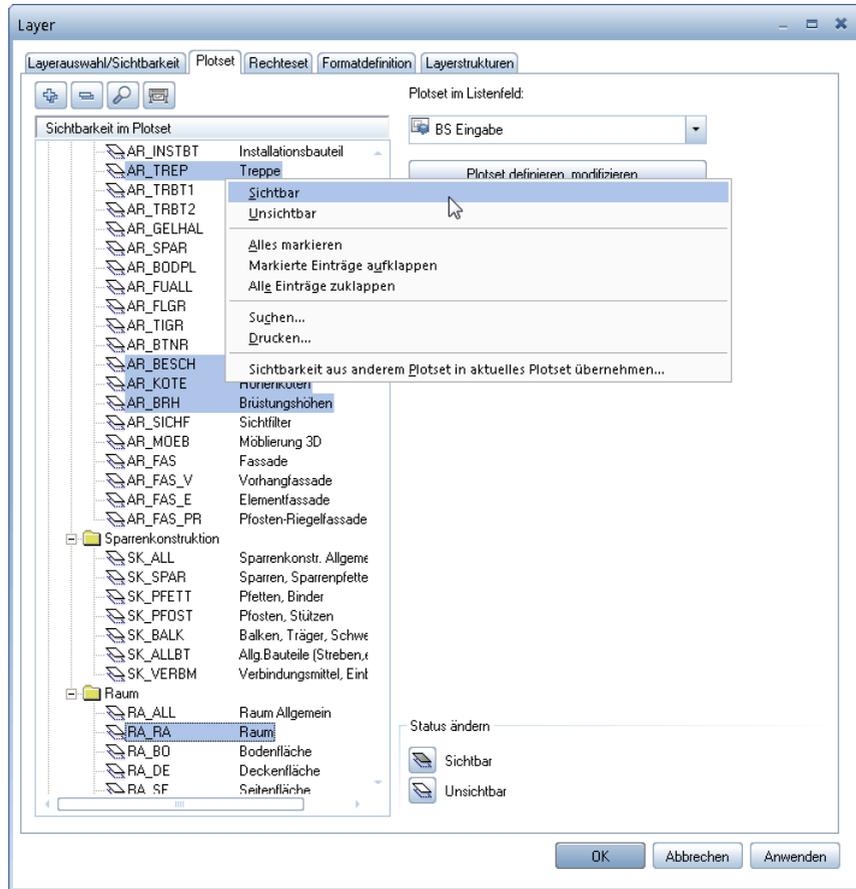
So legen Sie die sichtbaren und unsichtbaren Layer der Plotsets fest

- ➔ Das Dialogfeld Layer ist noch geöffnet.
 - ➔ Das erste Plotset 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 Plotset 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.

Tip: Sie können für die weiteren Plotsets auch zunächst die Einstellung eines bereits definierten Plotsets übernehmen und dann entsprechend anpassen.

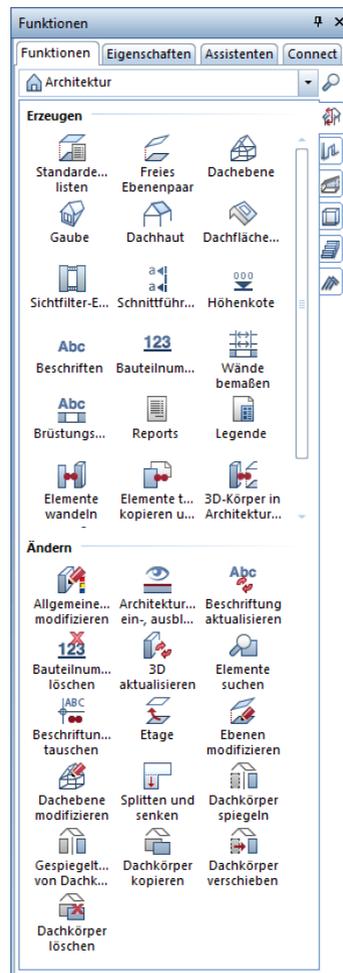
Hierarchie	Layer	Kurzbezeichnung	BS Eingabe	PL Konstruktion	Modell	BS Räume
Konstruktion	Allgemein 1	KO_ALL01	✓	✓		✓
	Allgemein 2	KO_ALL02	✓	✓		
	Raster	KO_RAST	✓			
	Möblierung	KO_MOEB	✓			
	Sanitär	KO_SANI	✓			
Text	Text 1:100	TX_100	✓			
Maßlinie	Maßlinie 1:100	ML_100	✓	✓		
Architektur	Wand	AR_WD	✓	✓	✓	✓
	Stütze	AR_ST	✓	✓	✓	✓
	Decke	AR_DE	✓		✓	
	Fenstermakro, Türmakro	AR_MAK	✓	✓	✓	
	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	✓		

Wenn Sie allen Plotsets die Layer zugewiesen haben, klicken Sie auf **Anwenden** und auf **OK**.

Palettenkonfiguration

In Allplan 2013 ist die Palettenkonfiguration standardmäßig voreingestellt. Diese Konfiguration blendet am linken Rand der Zeichenfläche die Paletten **Funktionen**, **Eigenschaften**, **Assistenten** und **Connect** ein, am rechten Rand die Symbolleiste **Bearbeiten** und den **Filter-Assistent**.

In den ersten drei Paletten können Sie die Modulgruppen, die Module mit ihren zugehörigen Funktionen, die Eigenschaften von Konstruktionselementen und die bereitgestellten Assistenten auswählen.



Ist im oberen Teil der Paletten die Registerkarte Funktionen geöffnet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Pull-down-Menü im oberen Teil der Palette

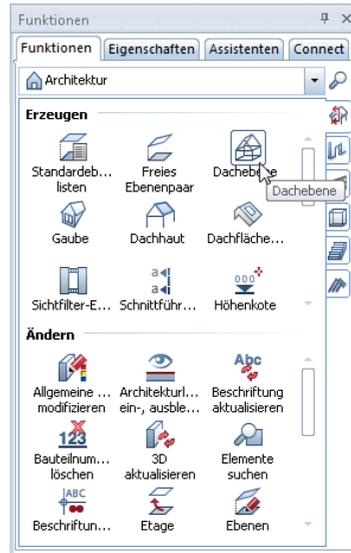
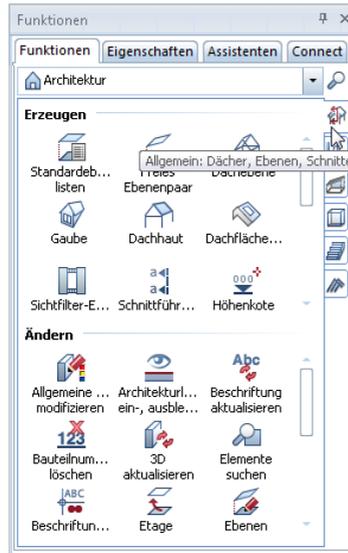
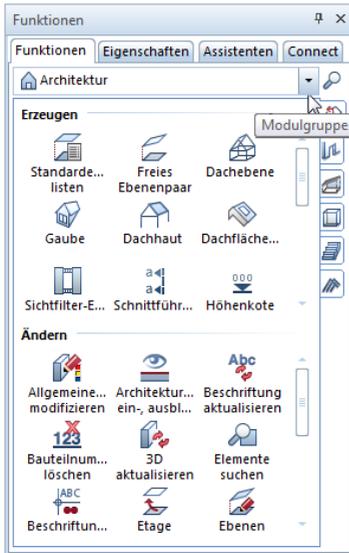
Registerkarten auf der rechten Seite der Palette

Funktionsauswahl

Wahl der Modulgruppe:

Wahl des Moduls:

Wahl der Funktion aus den Bereichen Erzeugen und Ändern:



Ist im oberen Teil der Paletten die Registerkarte Eigenschaften geöffnet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Pulldown-Menü im oberen Teil der Palette

Funktionen im oberen und im unteren Teil der Palette

Elementeigenschaften

Wahl der aktivierten Elemente

 Schrittweise filtern

 Auf aktivierte Objekte zoomen

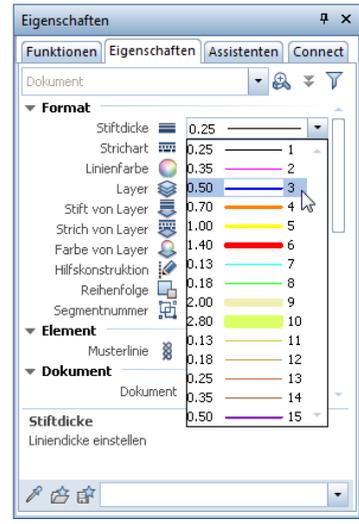
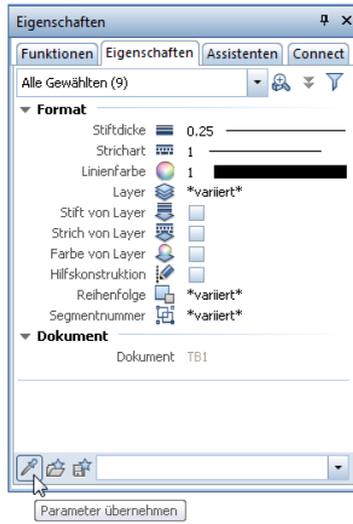
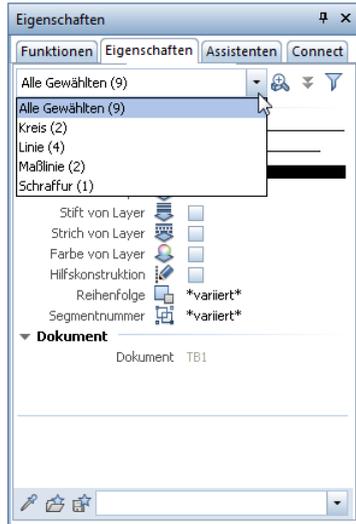
 Erweitern

 Parameter übernehmen

 Favorit laden

 Als Favorit speichern

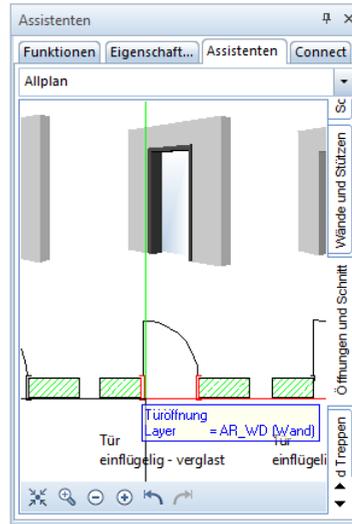
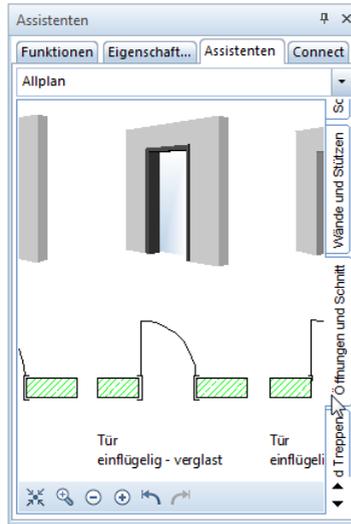
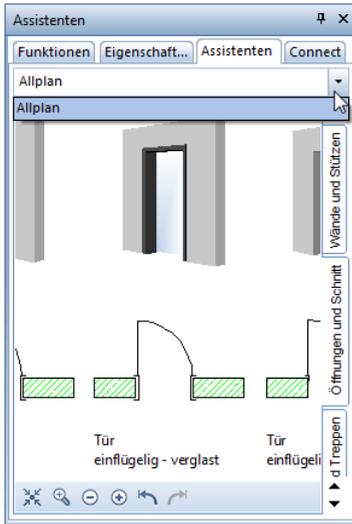
Modifikation von Elementen



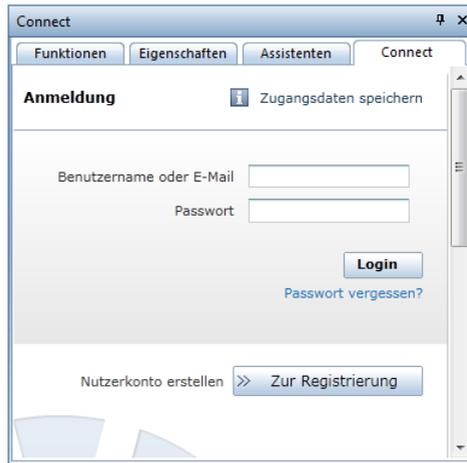
Ist im oberen Teil der Paletten die Registerkarte Assistenten geöffnet, haben Sie folgende Auswahlmöglichkeiten:

Pull-down-Menü im oberen Teil der Palette Registerkarten auf der rechten Seite der Palette Funktionsauswahl

Wahl der verfügbaren Assistentengruppe Wahl des Assistenten Wahl der Funktion



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 **Extras - Anpassen - Paletten**.



Hinweis:

Im Menü **Extras - Funktion Anpassen... - Registerkarte Paletten** haben Sie die Möglichkeit, die Anordnung im Paletten-Fenster Ihren Vorstellungen entsprechend vorzunehmen. Auch im Kontextmenü der Paletten-Fenster gelangen Sie über **Anpassen...** zu diesen Einstellmöglichkeiten.

Übungsprojekt im Internet

Für den Fall, dass Sie nicht das vollständige Tutorial durcharbeiten möchten, können Sie das Übungsprojekt aus dem Internet herunterladen. Es enthält die hier angelegten Teilbilder in unterschiedlichen Fertigstellungsstufen, so dass Sie auch quer einsteigen und z.B. Fenster und Türen in fertige Wände einsetzen können.

Übungsprojekt herunterladen

Sie können die Übungsdaten zum Tutorial von Allplan Connect, dem Serviceportal zu Allplan, herunterladen.

Die Adresse lautet:

www.allplan-connect.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 Übungsdaten für dieses Tutorial finden Sie in Allplan Connect im Bereich **Training** unter **Dokumente**.
Hier stehen zwei Varianten des Projektes zur Verfügung:
Allplan 2013: Projektdaten zum Tutorial Architektur (ohne Modell). Hier finden Sie das Projekt mit Bauwerksstruktur und zugeordneten benannten Teilbildern, auf denen Sie sofort mit dem Konstruieren beginnen können.
Allplan 2013: Projektdaten zum Tutorial Architektur (mit Modell). Dieses Projekt enthält alle Teilbilder in unterschiedlichen Fertigstellungsstufen, so dass Sie auch quer in das Tutorial Architektur einsteigen und z.B. Fenster und Türen in fertige Wände einsetzen können.
- Neben den Übungsdaten finden Sie dort eine ggf. aktualisierte Fassung dieses Dokuments als PDF-Datei (**Allplan 2013 Tutorial: Architektur**).
- Speichern Sie die gezippten Übungsdaten in einem beliebigen Ordner auf Ihrem Rechner.

- Extrahieren Sie die gesamten Übungsdaten 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 Serviceplusvertrag vorbehalten sind, dauert in der Regel 1-2 Arbeitstage.

Generelle Informationen zu Serviceplus erhalten Sie unter dieser Internet Adresse

<http://www.nemetschek-allplan.de/serviceplus>

Exkurs: Projektorganisation nur mit Standard-Layer

Allplan 2013 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 dazugehörigen Icons während der Arbeit mit dem Tutorial besser zuzuordnen, können Sie sich die folgenden Seiten z.B. kopieren und an den Bildschirm heften.

Fenstertechnik

 Ganzes Bild darstellen	 Projektionseinstellung
 Bildausschnitt festlegen	 Bewegungsmodus
 Bild verschieben	 Vorherige Ansicht
 Bild neu aufbauen	 Nachfolgende Ansicht
 Bild verkleinern	 Bildausschnitt speichern, laden
 Bild vergrößern	 Immer im Vordergrund (an)
 Bildausschnitt nach links ...	 Immer im Vordergrund (aus)
 Grundriss	 Verdeckt-Darstellung
 Isometrie von hinten/links	 Schnittdarstellung
 Ansicht von hinten	 Fensterinhalt in Zwischenablage
 Isometrie von hinten/rechts	
 Ansicht von links	
 Ansicht von rechts	
 Isometrie von vorne/links	
 Ansicht von vorne	
 Isometrie von vorne/rechts	

Dialogfeld "Höhe"

Mit diesen Symbolen bestimmen Sie, wie sich das Bauteil, das Sie gerade zeichnen – z.B. Wand, Sparrenlage –, zu den Ebenen verhält.

	OK-Bezug zur unteren Ebene	Hier stellen Sie ein, mit welchem Abstand die Oberkante des Bauteils an die untere/obere Ebene gebunden wird.
	OK-Bezug zur oberen Ebene	
	UK-Bezug zur unteren Ebene	Hier stellen Sie ein, mit welchem Abstand die Unterkante des Bauteils an die untere/obere Ebene gebunden wird.
	UK-Bezug zur oberen Ebene	
	Absolute Höhe OK	Hier stellen Sie ein, dass die Ober- bzw. Unterkante des Bauteils mit einer absoluten Höhenkote definiert wird.
	Absolute Höhe UK	
	Bezug zur OK (Bauteil o. Ebene)	Hier stellen Sie ein, dass die Ober- bzw. Unterkante des Bauteils auf eine andere obere/untere Kante Bezug nimmt.
	Bezug zur UK (Bauteil o. Ebene)	Wenn Sie eine dieser Optionen wählen, müssen Sie sofort die Bezugs-Kante anklicken.
	Absolute Bauteilhöhe	Hier geben Sie direkt die Bauteilhöhe an.
	Abstand senkrecht	Mit diesem Wechselschalter stellen Sie ein, ob sich ein eingegebener Abstand senkrecht oder lotrecht zur Ebene auswirken soll.
	Abstand lotrecht zur Ebene	
	Bauteilanschluss	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil sich mit seinem oberen Abschluss komplett an die obere Ebene anpasst.
	Bauteilkante außen an Ebene	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil sich mit seiner oberen Außenkante an der oberen Ebene orientiert.
	Bauteilkante über Ebene	Hier stellen Sie ein, dass ein Bauteil mit dem angegeben Maß die obere Ebene durchstößt .
	Maximale Bauteilhöhe bei Kote	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.

Die Symbolleisten Filter-Assistent und Bearbeiten

Symbolleiste Filter-Assistent

	Übernahme Filterbedingung
	Flyout Format-Filter
	Flyout Element-Filter
	Flyout Architektur / Alfa-Filter
	Flyout Ingenieurbau-Filter
<hr/>	
	Flyout Selektions-Hilfen
	Flyout Aktivierungsbereich
	Summenfunktion
	Schrittweise filtern
	Zuletzt genutzte Filter

Symbolleiste Bearbeiten

	Format-Eigenschaften modifizieren (UMSCHALT+STRG+M)
	Punkte modifizieren (UMSCHALT+STRG+P)
	Punktabstand modifizieren
	Abstand paralleler Linien modifizieren (UMSCHALT+STRG+A)
	Linie knicken
	Spiegeln (UMSCHALT+STRG+I)
	Gespiegelte Kopie (UMSCHALT+STRG+G)
	Kopieren und Einfügen (UMSCHALT+STRG+K)
	Verschieben
	Drehen (UMSCHALT+STRG+D)
	Rotieren
	Kopieren und Drehen
	Kopieren entlang Element
	Kopieren und Verzerren, Drehen
	Verzerren
	Löschen (UMSCHALT+STRG+ENTF)

Index

2

2D-Grundriss 143

A

Achsraster 76

Aktivieren

Elemente 127

Allgemeine Arbeitsmethoden im
ProjectPilot 404

Allgemeine Polygonzug-Eingabe
150

Animation

Animationsfenster

Gesamtmodell 379

Optionen Animationsfenster
379

Übersicht 378

Voraussetzung 119, 377

Animationseinstellungen 379

Animationsfenster Gesamtmodell
379

Ansichten 287

Architektur

Symbolleiste 456

Architekturelemente modifizieren
179

Attribute

Attributübernahme 435

Attributwerte vergeben 348

für Projekte 348

Ausbauflächen 300

einzelne Ausbauflächen 308

für den gesamten Raum 300,
303

Ausdehnung

einschalig 28

mehrschalig 58

Ausdehnungsrichtung

Kreiswand 38

AVI-Film 394

B

Basisfunktionen

Symbolleiste 456

Bauteilachse 27

Bauteilparameter

Stütze 84

Tür 89

Bauwerksstruktur 424

Ansicht generieren 287

Ansichten 287

Dachlandschaft einfügen 211

Ebenen zuweisen 220

Einstellungen für Ansicht 287

Einstellungen für Schnitt 273

Schnitt generieren 273

Strukturstufen 425

Teilbilder benennen 432

Bearbeiten

filtern 127

Bemaßen

Kurven 44

Radius 44

Beschriften 361

Bezugsmaßstab 21

Bezugspunkt 51

Definition, Übersicht 105

Bildschirm

Inhalt drucken 346

Bogenausdehnungsrichtung 38

Brüstungshöhe 138

D

Dach 201

Dachebenen modifizieren 206

Dachhaut 200, 207

Dachlandschaft einfügen 211

Dachneigung 234

Decke 144

Deckenöffnung 157

Decke oder Dachhaut 210

Dimension

Länge 21

Drucken

Bildschirminhalt 346

Druckvorschau 346

E

Ebenen 211
 freie 199
Ebenenmanager
 Dachlandschaft einfügen 211
Ebenentechnik 195
 Freie Ebenen 199, 231, 234
 Standardebenen 196
Eigenschaften
 als Favorit sichern 149
 Decke 144
 Wand 30
Eingabeoptionen 44
Einstellungen in der Palette
 Funktionen 11
Einzelraum 291
Elemente
 filtern 127

F

Farben definieren 385
Favorit
 sichern 149
Fehler-Checkliste 18
Fenster 95
 Eingaberichtung 96
Fenstertechnik 67, 454
Film
 AVI-Format 394
 Filmmodell 390
Filter 127
Filter-Assistent
 Symbolleiste 456
Flächenermittlung 289
Freie Ebenen 199, 231, 234
Freies Treppenbauteil 249

G

Gaube 201
Gebäudelisten 336
 Gebäudelisten (aus
 Bauwerksstruktur) 340
 Gebäudelisten (Menü Datei)
 337
Geländerstäbe 249
Grundeinstellungen
 Länge 21

Maßstab 21

H

Halbpodesttreppe 245
Handlauf 249
Hilfe 3
Höhe
 Bauteilhöhe 97
 Bezug zu Standardebenen 30
 Dialogfeld 455
 Ebenenbezug 89, 97
 modifizieren 179
 Parameter eingeben 30

I

Informationsquellen 3
 Schulung, Coaching und
 Projektunterstützung 5

K

Kameraweg 390
Konstruktion
 orthogonal 51
Koten 283
Kotenbemaßung 283
Kreiswand
 allgemein 38
 Mittelpunkt 38
 Öffnungen 105
 Radius 38

L

Längeneinheit einstellen 21
Layer 411
 aktiven L. auswählen 44
 Allgemeines 411
 Attribute 413
 auf Teilbildern 418
 Einstellungen 435
 Format-Eigenschaften 413
 Linienattribute 435
 modifizieren 134
 Plotsets 437
 Problemlösung 49
 sichtbar schalten 48
 Sichtbarkeit 415
 Stift, Strich, Farbe 435
 verwalten 416
 Vorteile 416

- Zugehörigkeit ermitteln 50
- Zugriffsrechte 414
- Layerübernahme bei Symbolen
 - einstellen 132
- Leibung 95
- Licht
 - Lichtarten 383
 - Sonnenlicht 383
- Linienattribute für Layer 435

M

- Makro 95
 - allgemein 88
 - einsetzen 110
 - Makro in Öffnung einsetzen
 - 110, 266
 - Makro modellieren 259, 261
 - Makro tauschen 266
 - Makroverwaltung 268
 - Öffnungsseite 110
- Makro in Öffnung einsetzen 110, 266
- Makro modellieren 259, 261
- Makro tauschen 266
- Makroverwaltung 268
- Maßeinheit einstellen 21
- Maßstab 21
- Mengenermittlung 323
- Modifizieren
 - Ar-Bauteileigenschaften 171
 - Architekturelemente 179
 - Punkte 175
 - Übersicht 180
- Modul Animation 373
- Modul Kolorieren 372
- Modul Schattenberechnung 372

O

- Oberfläche 385
- Öffnung 88
 - Brüstungshöhe bemaßen 138
 - Eingabe 89
 - in Kreiswand 105
- Option 196
- Orthogonale
 - Konstruktion 51

P

- Palettenkonfiguration 443

- Paralleler Linienzug 127
- Parameter 201
- Plan
 - Anwahl 359
 - Definition 359
 - Elemente 361
 - Planfenster 368
 - Plotset 361, 437
 - Plotten 365
 - Zusammenstellung 359
- Planfenster 368
- Plankopf
 - als Variables Textbild 353
 - Variables Textbild verwenden 361
- Plotten
 - Plan 365
 - Plotset 361
 - Voraussetzungen 346
- Priorität 30
- ProjectPilot
 - Allgemeine Arbeitsmethoden 404
- Projekt
 - anlegen 419
 - Pfad für Einstellungen 419
 - Übungsprojekt herunterladen 448
- Projektattribute 348
- Projektion 67
- Projektorganisation
 - Empfehlung 434
 - mit Standard-Layer 449
- Punkte
 - modifizieren 175

R

- Ratgeber 18
- Raum
 - Einzelraum 291
 - Raum automatisch 299
 - Räume definieren 290
- Raum automatisch 299
- Rendern 387
- Report 323
 - Suchkriterien 332
- Report ausgeben 323

S

Satteldach 201
Schnellplot 346
Schnitt 270
Schnittbearbeitung 283
 Koten 283
 Kotenbemaßung 283
Schnittdarstellung 273
Schnittverlauf 270
Segment 134
Seitenfläche 308
Sichern
 Eigenschaften als Favorit 149
Sichtfilterebene 210, 224
Spiegeln und Kopieren 127
 Spiegelachse 127
Spurverfolgung 16
Standardebenen 196
 Standardebenen listen 226
Standardreports 323
Stift
 für Bauteilschraffuren 21
 für Layer 435
Strich für Layer 435
Strukturstufen 425
Stütze 84
Suchkriterien 332
Symbolleiste
 Architektur 456
 Basisfunktionen 456
 Filter-Assistent 456
Szene 379

T

Teilbild
 Allgemeines 408
 Status 409
Teilbilder benennen 432
Teilbildstatus 409
Teilwand löschen 177
Transportpunkt
 Stütze 84
Trauflinien eingeben 201
Treppe
 2D-Grundriss 143
 Schnittlinien 255
 Treppe modifizieren 247, 249
 Treppengrundriss 243, 245

Treppenkonstruktion,
 allgemein 243
 Treppenschnitt 255
Trittstufe 249
Tür 89
 Eingaberichtung 96
 Parameter 89

U

Übungsprojekt im Internet 448

V

Variables Textbild
 erstellen 353
Verdeckt-Berechnung 273

W

Wand
 an Linie 177
 an Wand 169
 Ausdehnung 36
 Gerade Wand 36
 Kreiswand 38
 mehrschalig 57
Wandausdehnungsrichtung
 Kreiswand 38
Wände
 an Dachebenen anschließen
 216
 verbinden 169
 verschieben 175
Wohnflächenberechnung 311

Z

Zugriffsrechte 414