



Bricsys®

Befehlsreferenz V22

Produkt-Dokumentation





Contents

1.	Befehlsreferenz	60
1.1	Ausführen von Befehlen	60
1.2	Befehls Optionen	60
1.3	Befehls Präfixe	60
2.	+	62
2.1	+STRUKTURPANEL Befehl	62
2.1.1	Beschreibung	62
3.	?	63
3.1	? Befehl	63
3.1.1	Beschreibung	63
4.	2	64
4.1	2DSCHNITTPUNKT Befehl	64
4.1.1	Beschreibung	64
5.	3	65
5.1	3D Befehl	65
5.1.1	Beschreibung	65
5.1.2	Methoden	65
5.2	3DREIHE Befehl	71
5.2.1	Beschreibung	71
5.2.2	Methode	71
5.2.3	Optionen im Befehl	71
5.3	3DVERGLEICH Befehl	71
5.3.1	Beschreibung	71
5.4	3DCONVERT Befehl	71
5.4.1	Beschreibung	71
5.5	3DDWF Befehl	71
5.5.1	Beschreibung	72
5.6	3DFLÄCHE Befehl	72
5.6.1	Beschreibung	72
5.6.2	Optionen im Befehl	72
5.7	3DSCHNITTPUNKT Befehl	72
5.7.1	Beschreibung	72
5.8	3DNETZ Befehl	72
5.8.1	Beschreibung	73
5.8.2	Optionen im Befehl	73
5.9	3DOFANG Befehl	73
5.9.1	Beschreibung	73
5.10	-3DOFANG Befehl	73
5.10.1	Beschreibung	73
5.10.2	Optionen im Befehl	73
5.11	3DPOLY Befehl	74
5.11.1	Beschreibung	74
5.11.2	Methoden zum Erstellen einer 3D-Polylinie	75
5.11.3	Optionen im 3DPOLY Befehl	76
6.	A	77
6.1	INFO Befehl	77
6.1.1	Beschreibung	77
6.2	ACISIN Befehl	77



Contents

6.2.1	Beschreibung	77
6.3	ACISOUT Befehl	77
6.3.1	Beschreibung	77
6.4	AKTIVIERESCHNITTANSICHT Befehl	77
6.4.1	Beschreibung	77
6.5	ADDINMAN Befehl	78
6.5.1	Beschreibung	78
6.6	ADDSELECTED Befehl	78
6.6.1	Methode	78
6.7	AI_BOX Befehl	78
6.7.1	Beschreibung	78
6.7.2	Methoden zum Erstellen eines Quaders	79
6.7.3	Option im Befehl AI_BOX	79
6.8	AI_CONE Befehl	80
6.8.1	Beschreibung	80
6.8.2	Methoden zum Erstellen eines Kegels	81
6.8.3	Optionen im Befehl AI_CONE	82
6.9	AI_CIRCTAN Befehl	82
6.9.1	Beschreibung	82
6.9.2	Methoden zum Erstellen eines Tangentenkreises	83
6.10	AI_CYLINDER Befehl	83
6.10.1	Beschreibung	83
6.10.2	Methoden zum Erstellen eines Zylinders	84
6.10.3	Optionen im Befehl AI_CYLINDER	85
6.11	AI_DISH Befehl	85
6.11.1	Beschreibung	85
6.11.2	Methoden zum Erstellen einer Schale	86
6.11.3	Optionen im AI_DISH Befehl	86
6.12	AI_DOME Befehl	86
6.12.1	Beschreibung	87
6.12.2	Methoden zum Erstellen einer Kuppel	87
6.12.3	Optionen im AI_DOME Befehl	87
6.13	AI_EDGESURF Befehl	88
6.14	AI_PYRAMID Befehl	88
6.14.1	Beschreibung	88
6.14.2	Methoden zum Erstellen einer Pyramide	88
6.14.3	Optionen im Befehl AI_PYRAMID	89
6.15	AI_REVSURF Befehl	90
6.16	AI_RULESURF Befehl	90
6.17	AI_SPHERE Befehl	91
6.17.1	Beschreibung	91
6.17.2	Methoden zum Erstellen einer Kugel	91
6.17.3	Optionen im Befehl AI_SPHERE	92
6.18	AI_TABSURF Befehl	92
6.19	AI_TORUS Befehl	92
6.19.1	Beschreibung	92
6.19.2	Methoden zum Erstellen eines Torus	92
6.19.3	Option im AI_TORUS Befehl	93



Contents

6.20	AI_WEDGE Befehl	93
6.20.1	Beschreibung	93
6.20.2	Methoden zum Erstellen eines Keils	94
6.21	AIMLEADEREDITADD Befehl	94
6.21.1	Beschreibung	94
6.21.2	Methode	94
6.21.3	Optionen im Befehl	95
6.22	AIMLEADEREDITREMOVE Befehl	95
6.22.1	Beschreibung	95
6.22.2	Methode	95
6.22.3	Optionen im Befehl	95
6.23	AIDIMFLIPARROW Befehl	95
6.23.1	Beschreibung	95
6.24	AIDIMPREC Befehl	96
6.24.1	Beschreibung	96
6.25	AIDIMSTYLE Befehl	96
6.25.1	Beschreibung	96
6.25.2	Methode	96
6.25.3	Optionen im Befehl	96
6.26	AUSRICHTEN Befehl	97
6.26.1	Beschreibung	97
6.26.2	Optionen	97
6.27	AUSRICHTUNG Befehl	98
6.27.1	Beschreibung	98
6.27.2	Optionen im Befehl	98
6.28	AUSRICHTUNG3D Befehl	98
6.28.1	Beschreibung	99
6.29	AUSRICHTUNGKURVE Befehl	99
6.29.1	Methode	99
6.29.2	Optionen im Befehl	99
6.30	AUSRICHTUNGBEARB Befehl	99
6.30.1	Methode	100
6.30.2	Optionen innerhalb des Befehls für horizontale Ausrichtung	100
6.30.3	Optionen innerhalb des Befehls für vertikale Ausrichtung	100
6.31	AUSRICHTUNGGELEMENTDAZWISCHEN Befehl	100
6.31.1	Beschreibung	100
6.31.2	Optionen im Befehl	101
6.32	AUSRICHTUNGGELEMENTVON Befehl	103
6.32.1	Beschreibung	103
6.32.2	Optionen im Befehl	103
6.33	AUSRICHTUNGLINIE Befehl	106
6.33.1	Methode	106
6.33.2	Optionen im Befehl	106
6.34	AUSRICHTUNGANSICHT Befehl	106
6.34.1	Methode	107
6.35	AUSRICHTUNGVERTIKAL Befehl	107
6.35.1	Beschreibung	107
6.35.2	Methode	107



Contents

6.35.3	Optionen im Befehl	107
6.36	ALIGNSPACE Befehl	109
6.36.1	Beschreibung	109
6.37	AMSURFSYM Befehl	109
6.37.1	Methoden	109
6.37.2	Symbol	110
6.37.3	Anforderungen	111
6.37.4	Führung	111
6.38	AMWELDSYM Befehl	112
6.38.1	Methoden	112
6.38.2	Symbol	113
6.38.3	Anforderungen - Pfeilseite	113
6.38.4	Anforderungen - Andere Seite	114
6.38.5	Führung	114
6.39	ANIMATIONEDITORSCHL Befehl	114
6.39.1	Beschreibung	114
6.40	ANIMATIONSEEDITORÖFFN Befehl	114
6.40.1	Beschreibung	115
6.41	ANIMATIONSEEDITORWIEDERGABE Befehl	115
6.41.1	Beschreibung	115
6.42	ANIMATIONSEEDITORAUFZEICHNUNG Befehl	115
6.42.1	Beschreibung	115
6.42.2	Optionen im Befehl	115
6.43	ANIPFAD Befehl	115
6.43.1	Beschreibung	116
6.44	BESCHRZURÜCK Befehl	116
6.44.1	Beschreibung	116
6.45	BESCHRAKT Befehl	116
6.45.1	Methode	116
6.46	ÖFFNUNG Befehl	116
6.47	SICHTBAR Befehl	116
6.47.1	Beschreibung	116
6.48	APPLOAD Befehl	117
6.48.1	Beschreibung	117
6.49	BOGEN Befehl	117
6.49.1	Beschreibung	117
6.49.2	Methoden zum Erstellen eines Bogens	118
6.49.3	Zusätzliche Optionen im Befehl BOGEN	119
6.50	FLÄCHE Befehl	119
6.50.1	Methode	119
6.50.2	Optionen	119
6.51	ARRANGE Befehl	120
6.51.1	Methoden	120
6.51.2	Optionen im Befehl	122
6.52	REIHE Befehl	125
6.52.1	Beschreibung	125
6.52.2	Methoden	126
6.52.3	Optionen	126



Contents

6.53	-REIHE Befehl	126
6.53.1	Beschreibung	126
6.53.2	Methoden	126
6.53.3	Optionen	126
6.54	REIHECLASSIC Befehl	128
6.54.1	Beschreibung	128
6.55	REIHESCHL Befehl	128
6.55.1	Beschreibung	128
6.55.2	Optionen	128
6.56	-REIHESCHL Befehl	129
6.56.1	Beschreibung	129
6.56.2	Optionen	129
6.57	REIHEBEARB Befehl	129
6.57.1	Methode	129
6.57.2	Optionen	129
6.58	REIHEBEARBERW Befehl	130
6.58.1	Beschreibung	130
6.58.2	Methode	130
6.58.3	Optionen	130
6.59	REIHEPFAD Befehl	131
6.59.1	Beschreibung	131
6.59.2	Optionen	131
6.60	REIHEKREIS Befehl	134
6.60.1	Beschreibung	134
6.60.2	Optionen	135
6.61	REIHERECHTECK Befehl	138
6.61.1	Beschreibung	138
6.61.2	Optionen	138
6.62	ANHÄNGEPANELSCHL Befehl	139
6.62.1	Beschreibung	139
6.63	ANHÄNGEPANELÖFFNEN Befehl	139
6.63.1	Beschreibung	139
6.64	ATTDEF Befehl	140
6.64.1	Beschreibung	140
6.65	-ATTDEF Befehl	140
6.65.1	Beschreibung	140
6.65.2	Optionen	140
6.66	ATTZEIG Befehl	142
6.66.1	Beschreibung	142
6.66.2	Optionen im Befehl	142
6.67	ATTEDIT Befehl	142
6.67.1	Beschreibung	142
6.67.2	Methoden	142
6.67.3	Optionen im Befehl	143
6.68	-ATTEXT Befehl	144
6.68.1	Beschreibung	144
6.69	-ATTEXT Befehl	144
6.69.1	Methoden	144



Contents

6.69.2	Optionen	144
6.70	ATTREDEF Befehl	145
6.70.1	Beschreibung	145
6.71	ATTSYNC Befehl	145
6.71.1	Beschreibung	145
6.71.2	Optionen im Befehl	145
6.72	PRÜFUNG Befehl	146
6.72.1	Beschreibung	146
6.72.2	Optionen im Befehl	146
6.73	AUTOVERFOLLSTÄNDIGEN Befehl	146
6.73.1	Beschreibung	146
6.73.2	Methode	147
6.73.3	Optionen	147
6.73.4	KI-basierte AutoErgänzungsvorschläge	147
6.74	AUTOABHÄNG Befehl	147
6.74.1	Beschreibung	147
7.	B	149
7.1	HINTERGRUND Befehl	149
7.1.1	Beschreibung	149
7.2	BASIS Befehl	149
7.2.1	Beschreibung	149
7.2.2	Beschreibung	149
7.3	BATTMAN Befehl	149
7.3.1	Beschreibung	149
7.4	BSCHL Befehl	150
7.4.1	Optionen im Befehl	150
7.5	BBEARB Befehl	150
7.5.1	Beschreibung	150
7.6	-BBEARB Befehl	150
7.6.1	Beschreibung	150
7.6.2	Methode	150
7.6.3	Optionen im Befehl	150
7.7	GSCHRAFF Befehl	151
7.7.1	Beschreibung	151
7.8	-GSCHRAFF Befehl	151
7.9	BIMACTIVATEPYTHON Befehl	151
7.10	BIMEXZENTRIZITÄTHINZUF Befehl	151
7.10.1	Beschreibung	151
7.10.2	Methode	151
7.10.3	Optionen im Befehl BIMEXZENTRIZITÄTHINZUF	151
7.11	BIMAUSRICHTENSCHNITTBLÖCKE Befehl	152
7.11.1	Beschreibung	152
7.11.2	Methode	152
7.12	BIMANALYTICALMODEL Befehl	153
7.12.1	Beschreibung	153
7.12.2	Methode	153
7.12.3	Optionen im Befehl	153
7.12.4	Optionen in einem Knoten	153



Contents

7.12.5	Optionen in einer Achse	154
7.13	BIMPROFILANWENDEN Befehl	154
7.13.1	Beschreibung	155
7.13.2	Methoden	155
7.13.3	Optionen im BIMPROFILANWENDEN Befehl	155
7.14	BIMZUSAMMENSTANH Befehl	155
7.14.1	Methode/n	156
7.14.2	Optionen im Befehl	156
7.15	BIMZUORDNENRÄUMLICHEPOSITION Befehl	156
7.15.1	Methode	156
7.15.2	Optionen im Befehl	156
7.16	BIMAUTOANPASS Befehl	156
7.16.1	Methode	157
7.16.2	Optionen	157
7.17	BIMKLASSIFIZIEREN Befehl	160
7.17.1	Methode	160
7.17.2	Optionen	160
7.18	BIMKOPIE Befehl	161
7.18.1	Beschreibung	161
7.18.2	Methode	161
7.18.3	Optionen im Befehl	161
7.19	BIMERZDETAIL Befehl	162
7.19.1	Methode	162
7.19.2	Optionen im Befehl	162
7.20	BIMVORHANGFASSADE Befehl	162
7.20.1	Beschreibung	162
7.20.2	Methode	162
7.20.3	Optionen im Befehl	162
7.21	BIMZERLEGEN Befehl	165
7.21.1	Beschreibung	165
7.21.2	Methode	165
7.22	BIMBEM Befehl	166
7.22.1	Methode	166
7.22.2	Optionen im Befehl	166
7.22.3	Bim Dimension Befehlspanel	166
7.23	BIMUMKLAPPEN Befehl	168
7.23.1	Beschreibung	168
7.23.2	Methode	168
7.23.3	Optionen	169
7.24	BIMFLUSSVERB Befehl	169
7.24.1	Beschreibung	169
7.24.2	Optionen	169
7.25	BIMRASTER Befehl	175
7.25.1	Beschreibung	175
7.25.2	Methode	175
7.25.3	Optionen	176
7.26	BIMIFY Befehl	176
7.26.1	Beschreibung	176
7.26.2	Methode	177



Contents

7.26.3	Befehlspanel Bimify	177
7.27	-BIMEINFÜGE Befehl	179
7.27.1	Methode	179
7.28	BIMEINFÜGE Befehl	179
7.29	BIMINVERTIEREBEREICHE Befehl	179
7.29.1	Methoden	180
7.29.2	Optionen im Befehl	180
7.29.3	Befehlspanel Bim Invertierte Bereiche	181
7.30	BIMLINEAREVOLUMENKÖRPER Befehl	184
7.30.1	Optionen im Befehl	184
7.31	BIMLISTE Befehl	185
7.31.1	Beschreibung	185
7.31.2	Methode	185
7.32	BIMMEHRFACHWAHL Befehl	185
7.32.1	Beschreibung	185
7.32.2	Methode	185
7.32.3	Optionen	185
7.33	BIMPARAMETRIERENDETAIL Befehl	186
7.33.1	Beschreibung	186
7.34	BIMPATCH Befehl	187
7.34.1	Beschreibung	187
7.34.2	Methode	187
7.35	BIMPROFILE Befehl	187
7.35.1	Beschreibung	188
7.36	BIMPROJEKTINFO Befehl	188
7.36.1	Beschreibung	188
7.37	BIMÜBERTRAGE Befehl	188
7.37.1	Beschreibung	188
7.37.2	Methode	188
7.37.3	Optionen im Befehl	189
7.38	BIMÜBERTRAGEECKE Befehl	189
7.38.1	Beschreibung	190
7.38.2	Methode	190
7.38.3	Optionen	190
7.39	BIMÜBERTRAGEKANTEN Befehl	190
7.39.1	Beschreibung	191
7.39.2	Methode	191
7.39.3	Optionen im Befehl	191
7.40	BIMÜBERTRAGEVONDATEI Befehl	192
7.40.1	Beschreibung	192
7.41	-BIMÜBERTRAGEVONDATEI Befehl	192
7.41.1	Beschreibung	192
7.41.2	Methode	192
7.42	BIMÜBERTRAGELINEAR Befehl	192
7.42.1	Methode	193
7.42.2	Optionen im Befehl	193
7.43	BIMÜBERTRAGEMUSTER Befehl	194
7.43.1	Beschreibung	194



Contents

7.43.2	Methode	194
7.43.3	Optionen im Befehl	195
7.44	BIMÜBERTRAGEPLANAR Befehl	195
7.44.1	Methode	195
7.44.2	Optionen im Befehl	196
7.45	BIMEIGENSCHAFTEN Befehl	196
7.45.1	Beschreibung	197
7.46	BIMPYTHON Befehl	197
7.46.1	Methode	197
7.47	BIMQUICKBUILDING Befehl	197
7.47.1	Beschreibung	197
7.47.2	Befehlspanel BimQuickBuilding	197
7.47.3	Optionen innerhalb der Befehlszeile	200
7.48	BIMQUICKDRAW Befehl	200
7.48.1	Beschreibung	200
7.48.2	Optionen	201
7.49	BIMREASSOZ Befehl	201
7.49.1	Beschreibung	202
7.50	BIMNEUBERECHNUNGACHSE Befehl	202
7.50.1	Beschreibung	202
7.51	BIMREGENERIEREBEZEICHNER Befehl	202
7.52	BIMRAUM Befehl	202
7.53	BIMSCHNITT Befehl	202
7.53.1	Beschreibung	202
7.53.2	Methoden	203
7.53.3	Optionen	203
7.53.4	Bearbeitung mit Griffen	204
7.54	BIMSCHNITTÖFFNEN Befehl	205
7.54.1	Beschreibung	205
7.54.2	Methode	205
7.55	BIMSCHNITTAKT Befehl	206
7.55.1	Beschreibung	206
7.55.2	Methode	206
7.56	BIMSETLASTTRAGRICHTUNG Befehl	206
7.56.1	Methode	206
7.57	BIMSATZREFERENZFLÄCHE Befehl	207
7.57.1	Methoden	207
7.57.2	Optionen	208
7.58	BIMBEREICH Befehl	208
7.58.1	Beschreibung	209
7.58.2	Optionen	209
7.59	BIMRÄUMLICHEPOSITION Befehl	210
7.59.1	Beschreibung	210
7.59.2	Optionen	210
7.60	BIMTRENNEN Befehl	211
7.60.1	Beschreibung	211
7.60.2	Methode	211
7.61	BIMTREPPE Befehl	215



Contents

7.61.1	Beschreibung	215
7.61.2	Methoden	215
7.61.3	Optionen	215
7.62	BIMSTRECKEN Befehl	216
7.62.1	Beschreibung	217
7.62.2	Methode	217
7.62.3	Optionen im Befehl	217
7.63	BIMSTRUCTURALVERB Befehl	217
7.63.1	Beschreibung	217
7.63.2	Methode	218
7.63.3	Optionen	218
7.64	BIMBEZEICHNER Befehl	219
7.64.1	Beschreibung	219
7.64.2	Methode	219
7.64.3	Optionen im Befehl	219
7.65	BIMAKTBEREICH Befehl	220
7.65.1	Beschreibung	221
7.66	BIMAKTSTÄRKE Befehl	221
7.66.1	Beschreibung	221
7.66.2	Optionen im Befehl	221
7.67	BIMÖFFNUNGERZEUGEN Befehl	221
7.67.1	Beschreibung	221
7.67.2	Optionen im Befehl	222
7.68	-BIMÖFFNUNGERZEUGEN Befehl	222
7.68.1	Beschreibung	222
7.68.2	Optionen	222
7.69	BIMÖFFNUNGDRUCK Befehl	223
7.70	BIMÖFFNUNGAKT Befehl	223
7.70.1	Beschreibung	223
7.70.2	Optionen im Befehl	224
7.71	BLADE Befehl	224
7.71.1	Beschreibung	224
7.72	BBZUSAMMENST Befehl	224
7.72.1	Beschreibung	224
7.73	KPMODUS Befehl	224
7.73.1	Beschreibung	224
7.74	BBMATERIALIEN Befehl	224
7.74.1	Beschreibung	225
7.75	BLOCK Befehl	225
7.75.1	Beschreibung	225
7.76	-BLOCK Befehl	225
7.76.1	Methode	225
7.76.2	Optionen im Befehl	225
7.77	BLOCKSYMBOL Befehl	226
7.77.1	Methode	226
7.77.2	Optionen im Befehl	226
7.78	BLOCKIFY Befehl	226
7.78.1	Beschreibung	226



Contents

7.78.2	Methode	226
7.78.3	Optionen im Befehl	226
7.79	BLOCKREPLACE Befehl	229
7.79.1	Methode	229
7.80	-BLOCKREPLACE Befehl	229
7.80.1	Methode	229
7.80.2	Optionen im Befehl	230
7.81	-BLOCKTOXREF Befehl	231
7.81.1	Methode	231
7.82	-BLOCKTOXREF Befehl	231
7.82.1	Methode	231
7.82.2	Optionen im Befehl	231
7.83	BMPOSITIONSNUMMER Befehl	232
7.83.1	Beschreibung	233
7.83.2	Optionen im Befehl	233
7.84	BMSTÜCKLISTE Befehl	234
7.84.1	Optionen im Befehl	234
7.85	BMSTÜCKLISTEEDIT Befehl	241
7.85.1	Optionen im Befehl	241
7.86	BMSTÜCKLISTENPANELSCHL Befehl	241
7.86.1	Beschreibung	242
7.87	BMSTÜCKLISTENPANELÖFFN Befehl	242
7.87.1	Beschreibung	242
7.88	BMVERB Befehl	242
7.88.1	Methode	242
7.88.2	Option im Befehl	243
7.89	BMKONVERT Befehl	246
7.89.1	Methode	246
7.89.2	Optionen im Befehl	246
7.90	BMERZKOMPONENTE Befehl	246
7.91	-BMERZKOMPONENTE Befehl	247
7.92	BMABHÄNGIGKEITEN Befehl	247
7.92.1	Methode	247
7.93	BMLÖSEN Befehl	247
7.93.1	Beschreibung	247
7.94	BMEXPLOSION Befehl	247
7.94.1	Beschreibung	247
7.94.2	Methode	248
7.94.3	Optionen	248
7.95	BMEXPLOSIONSCHIEBEN Befehl	250
7.95.1	Beschreibung	250
7.95.2	Optionen im Befehl	251
7.96	BMEXPLOSIONSCHRITTBEARB Befehl	251
7.96.1	Beschreibung	251
7.96.2	Methode	251
7.96.3	Optionen	251
7.97	BMEXTERN Befehl	252
7.97.1	Beschreibung	252



Contents

7.97.2	Optionen	252
7.98	BMFORM Befehl	252
7.98.1	Beschreibung	253
7.98.2	Optionen	253
7.99	BMNORMTEILE Befehl	253
7.99.1	Beschreibung	253
7.100	-BMNORMTEILE Befehl	253
7.100.1	Methode	254
7.100.2	Optionen im Befehl	254
7.101	BMVERDECKT Befehl	255
7.101.1	Beschreibung	255
7.101.2	Optionen	255
7.102	BMEINFÜGE Befehl	255
7.102.1	Beschreibung	256
7.102.2	Einfügapunkt wählen	256
7.102.3	Optionen im BMEINFÜGE Befehl	256
7.103	-BMEINFÜGE Befehl	258
7.103.1	Beschreibung	258
7.104	BMVERKN Befehl	258
7.104.1	Beschreibung	258
7.104.2	Optionen im Befehl	258
7.105	BMLOKAL Befehl	258
7.105.1	Beschreibung	259
7.105.2	Optionen im Befehl	259
7.106	BMMASSEIG Befehl	259
7.106.1	Methode	259
7.106.2	Optionen	260
7.107	BMMECH Befehl	260
7.107.1	Beschreibung	260
7.107.2	Optionen im Befehl	261
7.108	BMNEU Befehl	261
7.108.1	Beschreibung	261
7.109	BMÖFFNEN Befehl	261
7.109.1	Beschreibung	262
7.110	BMÖFFNEKOPIE Befehl	262
7.110.1	Beschreibung	262
7.111	-BMPARAMETER Befehl	262
7.111.1	Beschreibung	262
7.111.2	Optionen im Befehl	262
7.112	BMEIGENSCHAFTEN Befehl	263
7.112.1	Beschreibung	263
7.113	BMPSICH Befehl	263
7.113.1	Beschreibung	263
7.114	BMWHERST Befehl	263
7.114.1	Beschreibung	263
7.115	BMERSETZEN Befehl	263
7.115.1	Beschreibung	263
7.115.2	Optionen im Befehl	264



Contents

7.116	BMZEIG Befehl	264
7.116.1	Beschreibung	264
7.116.2	Optionen im Befehl	264
7.117	BMFOLGELINIEN Befehl	265
7.117.1	Beschreibung	265
7.117.2	Optionen im Befehl	265
7.118	BMLINKLÖSEN Befehl	265
7.118.1	Beschreibung	265
7.119	BMUNMECH Befehl	265
7.119.1	Beschreibung	265
7.119.2	Optionen im Befehl	265
7.120	BMUPDATE Befehl	266
7.120.1	Beschreibung	266
7.120.2	Optionen im Befehl	266
7.121	BMVSTIL Befehl	266
7.121.1	Beschreibung	266
7.121.2	Optionen	267
7.122	BMXCONVERT Befehl	268
7.122.1	Beschreibung	268
7.123	UMGRENZUNG Befehl	268
7.123.1	Beschreibung	268
7.123.2	Dialog "Umgrenzung"	269
7.123.3	Optionen im Befehl -UMGRENZUNG	271
7.124	-UMGRENZUNG Befehl	271
7.124.1	Beschreibung	271
7.124.2	Methoden zum Erstellen einer Umgrenzung	272
7.124.3	Optionen im Befehl -UMGRENZUNG	272
7.125	QUADER Befehl	273
7.125.1	Beschreibung	273
7.125.2	Methoden zum Erstellen eines Quaders	274
7.125.3	Optionen im Befehl QUADER	275
7.126	BRUCH Befehl	275
7.126.1	Methode	275
7.126.2	Optionen im Befehl	276
7.127	BROWSER Befehl	276
7.127.1	Beschreibung	276
7.128	BSPEICHALS Befehl	276
7.128.1	Beschreibung	276
8.	C	277
8.1	KAL Befehl	277
8.1.1	Beschreibung	277
8.2	BESCHREIBUNG Befehl	277
8.2.1	Beschreibung	277
8.3	KAMERA Befehl	277
8.3.1	Methode	277
8.3.2	Optionen	277
8.4	ZENTRUM Befehl	279
8.4.1	Beschreibung	279



Contents

8.5	ZENTRUMLÖS Befehl	279
8.5.1	Beschreibung	279
8.6	ZENTRUMSLINIE Befehl	279
8.6.1	Beschreibung	280
8.6.2	Methode	282
8.7	ZENTRUMSMARKIERUNG Befehl	282
8.7.1	Beschreibung	282
8.7.2	Methoden zum Erstellen einer Zentrumsmarkierung	282
8.7.3	Optionen im Befehl ZENTRUMSMARKIERUNG	283
8.8	ZENTRUMNEUVERKNÜPF Befehl	283
8.8.1	Beschreibung	283
8.9	ZENTRUMWIEDERHERSTELL Befehl	283
8.9.1	Beschreibung	283
8.10	FASE Befehl	284
8.10.1	Methoden	284
8.10.2	Optionen	284
8.11	ÄNDERN Befehl	286
8.11.1	Methode	286
8.11.2	Optionen	286
8.12	PRÜFSTANDARDS Befehl	287
8.12.1	Methoden	287
8.12.2	CAD-Standards prüfen Dialog	287
8.13	EIGÄNDR Befehl	289
8.13.1	Beschreibung	289
8.13.2	Optionen im Befehl	289
8.14	BERWECHS Befehl	290
8.14.1	Methode	290
8.14.2	Optionen im Befehl	290
8.15	KREIS Befehl	290
8.15.1	Beschreibung	290
8.15.2	Methoden	290
8.15.3	Optionen innerhalb des Befehls KREIS	291
8.16	CIVIL3DIMPORT Befehl	292
8.16.1	Beschreibung	293
8.17	CIVILDWGEXPORT Befehl	293
8.17.1	Beschreibung	293
8.18	CIVILPUNKT Befehl	293
8.18.1	Beschreibung	293
8.18.2	Methode	294
8.18.3	Optionen im Befehl	294
8.19	CIVILPUNKTATTRIBUTE Befehl	294
8.19.1	Optionen im Befehl	295
8.20	CIVILPUNKTGRUPPE Befehl	296
8.20.1	Beschreibung	296
8.20.2	Methode	296
8.20.3	Optionen im Befehl	296
8.21	CIVILPUNKTGRUPPEBEARB Befehl	298
8.21.1	Beschreibung	298



Contents

8.21.2	Optionen im Befehl	298
8.22	BILDSCHBERAUS Befehl	299
8.23	BILDSCHBEREIN Befehl	299
8.23.1	Methode	299
8.24	CLEANUNUSEDVARIABLES Befehl	299
8.24.1	Beschreibung	299
8.25	ZUSCHNEIDENANZEIGE Befehl	299
8.26	SCHLIESSEN Befehl	300
8.26.1	Beschreibung	300
8.27	FARBE Befehl	300
8.27.1	Beschreibung	300
8.28	-FARBE Befehl	300
8.28.1	Methoden	300
8.29	BEFEHLSZEILE Befehl	300
8.29.1	Beschreibung	301
8.30	BEFEHLSZEILEAUSBL Befehl	301
8.30.1	Beschreibung	301
8.31	BEFEHLE Befehl	301
8.31.1	Beschreibung	301
8.31.2	Optionen	301
8.32	COMMUNICATORINFO Befehl	301
8.32.1	Beschreibung	302
8.33	KOMPONENTENPANELSCHL Befehl	302
8.34	KOMPONENTENPANELÖFFN Befehl	302
8.35	KEGEL Befehl	302
8.35.1	Beschreibung	302
8.35.2	Methoden zum Erstellen eines Kegels	303
8.35.3	Optionen im Befehl KEGEL	306
8.36	ABHÄNGLEISTE Befehl	306
8.36.1	Beschreibung	307
8.36.2	Optionen	307
8.37	INHALTSBROWERSCHL Befehl	307
8.37.1	Beschreibung	307
8.38	INHALTSBROWSERÖFFN Befehl	307
8.38.1	Beschreibung	307
8.39	KONVERTCTB Befehl	307
8.39.1	Beschreibung	308
8.40	POLYKONVERT Befehl	308
8.40.1	Methode	308
8.40.2	Optionen	308
8.41	KONVERTPSTILE Befehl	309
8.41.1	Beschreibung	309
8.42	INNENNETZKONV Befehl	309
8.42.1	Beschreibung	309
8.42.2	Methode zum Umwandeln in ein Netz	309
8.43	INKÖRPKONV Befehl	309
8.43.1	Beschreibung	309
8.43.2	Methode zum Konvertieren in einen Volumenkörper	310



Contents

8.44	INFLÄCHKONV Befehl	310
8.44.1	Beschreibung	310
8.44.2	Methode zum Konvertieren in eine Oberfläche	310
8.45	KOPIEREN Befehl	311
8.45.1	Methode	311
8.45.2	Optionen im Befehl	311
8.46	KOPIEBASISP Befehl	312
8.46.1	Beschreibung	312
8.47	COPYCLIP Befehl	312
8.47.1	Beschreibung	312
8.48	KOPIERENEDATEN Befehl	312
8.48.1	Methode	313
8.48.2	Optionen	313
8.49	KOPIERENGEFÜHRT Befehl	313
8.49.1	Beschreibung	313
8.49.2	Methode	313
8.49.3	Optionen im Befehl	314
8.50	KOPIERENGEFÜHRT3D Befehl	314
8.50.1	Methode	314
8.50.2	Option im Befehl	315
8.51	KOPIEBISHER Befehl	315
8.52	AUFLAYKOP Befehl	315
8.52.1	Beschreibung	316
8.52.2	Methode	316
8.52.3	Optionen im Befehl	316
8.53	PROFILKÖRPER Befehl	316
8.53.1	Methoden	316
8.53.2	Optionen	317
8.54	PROFILKÖRPERBEARB Befehl	317
8.54.1	Methode	317
8.54.2	Optionen im Befehl	317
8.55	PROFILKÖRPEREXTRAKT Befehl	317
8.55.1	Beschreibung	318
8.55.2	Methode	318
8.55.3	Optionen im Befehl	318
8.56	PROFILKÖRPERVORLAGE Befehl	319
8.56.1	Methode	319
8.56.2	Optionen im Befehl	319
8.57	PROFILKÖRPERVORLAGEELEMENT Befehl	319
8.57.1	Beschreibung	319
8.57.2	Methode	319
8.57.3	Optionen	320
8.58	PROFILKÖRPERVORLAGEELEMENTBEARB Befehl	320
8.58.1	Beschreibung	320
8.58.2	Optionen im Befehl	321
8.59	ASEITENEINR Befehl	322
8.59.1	Beschreibung	322
8.60	ERZBIBLIOTHEKSBLOCK Befehl	322



Contents

8.60.1	Beschreibung	322
8.61	-ERZBIBLIOTHEKSBLOCK Befehl	322
8.61.1	Beschreibung	323
8.62	MINIATURANSICHTERZ Befehl	323
8.62.1	Beschreibung	323
8.62.2	Methode	324
8.63	ABILAD Befehl	324
8.63.1	Beschreibung	324
8.64	ABIENTF Befehl	324
8.64.1	Beschreibung	324
8.65	ANPASSEN Befehl	324
8.65.1	Beschreibung	324
8.66	AUSSCHNEIDEN Befehl	324
8.66.1	Beschreibung	324
8.67	ZYLINDER Befehl	325
8.67.1	Beschreibung	325
8.67.2	Methoden zum Erstellen eines Zylinders	325
8.67.3	Optionen im Befehl ZYLINDER	328
9.	D	329
9.1	DATENEXTRAKT Befehl	329
9.1.1	Beschreibung	329
9.2	-DATENEXTRAKT Befehl	329
9.2.1	Methode	329
9.3	DATENVERKN Befehl	329
9.3.1	Beschreibung	329
9.4	DATENVERKNAKT Befehl	329
9.4.1	Methode	329
9.4.2	Optionen im Befehl	330
9.5	DATASMITHCONNECT Befehl	330
9.5.1	Beschreibung	330
9.6	DATASMITHEXPORT Befehl	330
9.6.1	Beschreibung	330
9.7	DATASMITHSYNC Befehl	330
9.7.1	Beschreibung	331
9.8	DBLISTE Befehl	331
9.8.1	Beschreibung	331
9.9	BAAUSRICHT Befehl	331
9.9.1	Beschreibung	331
9.9.2	Methode	331
9.9.3	Optionen im Befehl	332
9.10	BAWINKEL Befehl	332
9.10.1	Beschreibung	332
9.10.2	Methoden	332
9.11	BAKONVERTIER Befehl	333
9.11.1	Beschreibung	333
9.12	BADURCHMESSER Befehl	333
9.12.1	Beschreibung	333
9.13	BAANZEIGE Befehl	334



Contents

9.13.1	Beschreibung	334
9.14	BAHORIZONTAL Befehl	334
9.14.1	Beschreibung	334
9.14.2	Methode	334
9.14.3	Optionen im Befehl	335
9.15	BALINEAR Befehl	335
9.15.1	Beschreibung	335
9.15.2	Methode	335
9.15.3	Optionen im Befehl	335
9.16	BARADIUS Befehl	336
9.16.1	Beschreibung	336
9.17	BAVERTIKAL Befehl	336
9.17.1	Beschreibung	336
9.17.2	Methode	336
9.17.3	Optionen im Befehl	337
9.18	DDATTE Befehl	337
9.18.1	Beschreibung	337
9.19	DDEDIT Befehl	337
9.19.1	Beschreibung	337
9.20	DDEMODES Befehl	337
9.20.1	Beschreibung	337
9.20.2	Methode	338
9.20.3	Optionen	338
9.21	DDFILTER Befehl	339
9.21.1	Beschreibung	339
9.22	DDGRIPS Befehl	339
9.22.1	Beschreibung	339
9.23	DDPTYP Befehl	339
9.23.1	Beschreibung	339
9.24	DDSELECT Befehl	339
9.24.1	Beschreibung	340
9.25	DDSETVAR Befehl	340
9.25.1	Beschreibung	340
9.26	DDFSPUR Befehl	340
9.26.1	Beschreibung	340
9.27	DDVPOINT Befehl	340
9.27.1	Beschreibung	340
9.28	VORGABEMSTABLISTE Befehl	340
9.28.1	Beschreibung	340
9.29	PAUSE Befehl	340
9.29.1	Beschreibung	341
9.29.2	Optionen im Befehl	341
9.30	LÖSCHABHÄNG Befehl	341
9.30.1	Methode	341
9.31	LÖSCHDAT Befehl	341
9.31.1	Beschreibung	341
9.31.2	Optionen	341
9.32	DESIGNTABELLE Befehl	341



Contents

9.32.1	Beschreibung	342
9.32.2	Optionen	342
9.33	-DESIGNTABELLEBEARB Befehl	343
9.33.1	Optionen	343
9.34	DETAILSPANELSCHL Befehl	343
9.34.1	Beschreibung	344
9.35	DETAILSPANELÖFFN Befehl	344
9.35.1	Beschreibung	344
9.36	DGNEXPOERT Befehl	344
9.36.1	Beschreibung	344
9.37	-DGNEXPORT Befehl	344
9.37.1	Methode	344
9.37.2	Optionen im Befehl	344
9.38	DGNIMPORT Befehl	345
9.38.1	Beschreibung	345
9.39	DGNIMPORTOPTIONEN Befehl	345
9.39.1	Beschreibung	345
9.40	DIGITA Befehl	345
9.40.1	Methode	345
9.41	BEM Befehl	345
9.41.1	Beschreibung	346
9.41.2	Optionen im Befehl	346
9.42	BEM1 Befehl	347
9.42.1	Beschreibung	347
9.42.2	Optionen im Befehl	347
9.43	BEM AUSG Befehl	349
9.43.1	Beschreibung	349
9.43.2	Methoden zum Erstellen einer ausgerichteteten Bemaßung	349
9.43.3	Optionen im Befehl BEM AUSG	351
9.44	BEM WINKEL Befehl	351
9.44.1	Beschreibung	352
9.44.2	Methoden zum Erstellen einer Winkelbemaßung	352
9.44.3	Optionen im Befehl BEM WINKEL	354
9.45	BEM BOGEN Befehl	355
9.45.1	Beschreibung	355
9.45.2	Methoden zum Erstellen einer Bogenlängen-Bemaßung	355
9.45.3	Optionen im Befehl BEM BOGEN	356
9.46	BEM BASISL Befehl	357
9.46.1	Beschreibung	357
9.46.2	Methoden zum Erstellen von Basislinienbemaßungen	357
9.46.3	Optionen im Befehl BEM BASISL	358
9.47	BEM BRUCH Befehl	359
9.47.1	Beschreibung	359
9.47.2	Optionen	359
9.48	BEM MITTELP Befehl	359
9.48.1	Beschreibung	359
9.48.2	Methoden zum Erstellen einer Mittelpunktbemaßung	360
9.48.3	Optionen im Befehl BEM MITTELP	360



Contents

9.49	BEMABHÄNG Befehl	360
9.49.1	Methode	360
9.49.2	Optionen	360
9.50	BEMWEITER Befehl	361
9.50.1	Beschreibung	361
9.50.2	Methoden zur Erstellung fortlaufender Bemaßungen	361
9.50.3	Optionen im BEMWEITER Befehl	362
9.51	BEMDURCHM Befehl	362
9.51.1	Beschreibung	363
9.51.2	Methoden zum Erstellen einer Durchmesserbemaßung	363
9.51.3	Optionen im Befehl BEMDURCHM	363
9.52	BEMENTASSOZ Befehl	364
9.52.1	Beschreibung	364
9.53	BEMEDIT Befehl	364
9.53.1	Beschreibung	364
9.53.2	Methoden	365
9.53.3	Optionen im BEMEDIT Befehl	365
9.54	BEMFÜHRUNG Befehl	366
9.54.1	Beschreibung	366
9.54.2	Methoden zum Erstellen einer Führungslinie	366
9.54.3	Optionen im Befehl BEMFÜHRUNG	367
9.55	BEMLINEAR Befehl	368
9.55.1	Beschreibung	368
9.55.2	Methoden zum Erstellen einer Linearbemaßung	369
9.55.3	Optionen im Befehl BEMLINEAR	370
9.56	BEMORDINATE Befehl	372
9.56.1	Beschreibung	372
9.56.2	Methoden zum Erstellen einer Ordinatenbemaßung	372
9.56.3	Optionen im Befehl BEMORDINATE	373
9.57	BEMÜBERSCHR Befehl	374
9.57.1	Beschreibung	374
9.57.2	Optionen im Befehl	374
9.58	BEMRADIUS Befehl	374
9.58.1	Beschreibung	374
9.58.2	Methoden zum Erstellen einer Radiusbemaßung	375
9.58.3	Optionen im BEMRADIUS Befehl	375
9.59	BEMREASSOZ Befehl	376
9.59.1	Beschreibung	376
9.59.2	Methoden	376
9.59.3	Optionen	377
9.60	BEMREGEN Befehl	377
9.60.1	Beschreibung	377
9.61	BEMSTIL Befehl	377
9.61.1	Beschreibung	377
9.61.2	Methode	377
9.61.3	Optionen im Kontextmenü	378
9.61.4	Optionen im Befehl	379
9.62	-BEMSTIL Befehl	390
9.62.1	Methode	390



Contents

9.62.2	Optionen im Befehl	391
9.63	BEMSTILEINSTELL Befehl	391
9.63.1	Methode	391
9.64	BEMTEDIT Befehl	391
9.64.1	Beschreibung	391
9.64.2	Methoden	392
9.64.3	Optionen	392
9.65	SCHALE Befehl	392
9.66	ABSTAND Befehl	393
9.66.1	Methode	393
9.66.2	Optionen im Befehl	393
9.67	FERNLICHT Befehl	394
9.67.1	Beschreibung	394
9.67.2	Optionen	394
9.68	TEILEN Befehl	395
9.68.1	Methode	395
9.68.2	Optionen	396
9.69	DMWINKEL3D Befehl	396
9.69.1	Beschreibung	396
9.69.2	Optionen	396
9.70	DMPRÜFUNG Befehl	397
9.70.1	Beschreibung	397
9.70.2	Methoden	397
9.70.3	Optionen im Befehl	397
9.71	DMPRÜFUNGALLE Befehl	398
9.71.1	Beschreibung	398
9.71.2	Methode	398
9.71.3	Optionen im Befehl	398
9.72	DMFASE Befehl	399
9.72.1	Beschreibung	399
9.72.2	Optionen	400
9.73	DMKOINZIDENT3D Befehl	400
9.73.1	Methode	400
9.73.2	Optionen	401
9.74	DMKONZENTRISCH3D Befehl	401
9.74.1	Methode	401
9.74.2	Optionen im Befehl	401
9.75	DMABHÄNG3D Befehl	401
9.75.1	Beschreibung	401
9.75.2	Optionen	402
9.76	DMKOPIEREFLÄCHEN Befehl	403
9.76.1	Beschreibung	404
9.76.2	Optionen im Befehl	404
9.77	DMVERFORMKURVE Befehl	405
9.77.1	Beschreibung	405
9.77.2	Optionen	406
9.78	DMVERFORMSCHIEBEN Befehl	406
9.78.1	Beschreibung	406



Contents

9.78.2	Optionen	407
9.79	DMVERFORMPUNKT Befehl	407
9.79.1	Beschreibung	408
9.79.2	Optionen	408
9.80	DMLÖSCHEN Befehl	409
9.81	DMABSTAND3D Befehl	409
9.81.1	Beschreibung	409
9.81.2	Optionen	409
9.82	DMEXTRUSION Befehl	410
9.83	DMABRUNDEN Befehl	410
9.83.1	Beschreibung	410
9.83.2	Optionen	411
9.84	DMFIX3D Befehl	411
9.84.1	Beschreibung	411
9.84.2	Optionen	411
9.85	DMGRUPPE Befehl	412
9.85.1	Beschreibung	412
9.85.2	Optionen	412
9.86	DMSCHIEBEN Befehl	412
9.86.1	Beschreibung	412
9.87	DMPARALLEL3D Befehl	413
9.87.1	Methode	413
9.87.2	Optionen	413
9.88	DMPFAD3D Befehl	413
9.88.1	Methode	413
9.88.2	Optionen	413
9.89	DMSENKRECHT3D Befehl	413
9.89.1	Beschreibung	414
9.89.2	Optionen	414
9.90	DMDRÜCKENZIEHEN Befehl	414
9.90.1	Beschreibung	414
9.90.2	Optionen im Befehl	415
9.91	DMRADIUS3D Befehl	416
9.91.1	Beschreibung	416
9.91.2	Methode	416
9.91.3	Optionen	416
9.92	DMREPARIEREN Befehl	416
9.93	DMROTATION Befehl	416
9.93.1	Beschreibung	416
9.94	DMSTARRERSATZ3D Befehl	417
9.94.1	Methode	417
9.94.2	Optionen	417
9.95	DMDREHEN Befehl	417
9.96	DMWAHL Befehl	417
9.96.1	Beschreibung	417
9.96.2	Optionen	417
9.97	DMWÄHLEKANTEN Befehl	419
9.97.1	Methode	419



Contents

9.98	DMVEREINFACHEN Befehl	419
9.98.1	Beschreibung	420
9.98.2	Optionen	420
9.99	DMVEREINFACHEALLE Befehl	420
9.99.1	Beschreibung	420
9.99.2	Optionen	420
9.100	DMHEFTEN Befehl	421
9.100.1	Methode	421
9.100.2	Optionen	421
9.101	DMTANGENTE3D Befehl	422
9.101.1	Beschreibung	422
9.101.2	Optionen	422
9.102	DMVERSTÄRKEN Befehl	422
9.102.1	Beschreibung	422
9.102.2	Optionen	422
9.103	DMGEWINDE Befehl	423
9.103.1	Beschreibung	423
9.103.2	Methode	423
9.104	DMVERDREHEN Befehl	424
9.104.1	Beschreibung	424
9.104.2	Methode	424
9.104.3	Optionen im Befehl	424
9.105	DMUPDATE Befehl	425
9.105.1	Beschreibung	425
9.106	KUPPEL Befehl	425
9.107	RING Befehl	425
9.107.1	Beschreibung	426
9.107.2	Methoden zum Erstellen eines Rings	426
9.108	ZIEHEN Befehl	429
9.108.1	Beschreibung	429
9.108.2	Methode	429
9.108.3	Optionen im Befehl	429
9.109	ZUGMODUS Befehl	430
9.109.1	Beschreibung	430
9.109.2	Optionen im Befehl	430
9.110	ZEICHREIHENF Befehl	430
9.110.1	Beschreibung	430
9.110.2	Methode	431
9.110.3	Optionen im Befehl	433
9.111	ZEICHREIHENFVONLAYER Befehl	433
9.111.1	Beschreibung	433
9.112	ZEICHEINST Befehl	433
9.112.1	Beschreibung	433
9.113	DTEXT Befehl	433
9.114	DUMPSTATE Befehl	434
9.115	DANSICHT Befehl	434
9.115.1	Methode	434
9.115.2	Optionen	434



Contents

9.116	DWFOUT Befehl	435
9.116.1	Beschreibung	435
9.117	DWGCODEPAGE Befehl	435
9.117.1	Beschreibung	436
9.118	DWGVERGLEICH Befehl	436
9.118.1	Beschreibung	436
9.118.2	Methode	436
9.118.3	Optionen im Befehl	437
9.119	DWGEIGEN Befehl	437
9.119.1	Beschreibung	437
9.120	DXFIN Befehl	437
9.120.1	Beschreibung	437
9.121	DXFOUT Befehl	437
9.121.1	Beschreibung	437
9.121.2	Methode	437
10.	E	439
10.1	EATTEDIT Befehl	439
10.1.1	Beschreibung	439
10.2	KANTOB Befehl	439
10.2.1	Methode	439
10.2.2	Bearbeitung mit Griffen	439
10.3	EDITEDATEN Befehl	440
10.3.1	Methode	440
10.4	ERHEBUNG Befehl	440
10.4.1	Beschreibung	440
10.4.2	Optionen im Befehl	440
10.5	ELLIPSE Befehl	441
10.5.1	Beschreibung	441
10.5.2	Methoden zum Erstellen einer Ellipse	441
10.5.3	Zusätzliche Optionen im Befehl ELLIPSE	443
10.6	AKTASSOZANSICHTEN Befehl	443
10.6.1	Beschreibung	443
10.6.2	Methode	443
10.6.3	Optionen im Befehl	443
10.7	ENDEVERGLEICH Befehl	443
10.7.1	Beschreibung	444
10.8	ENDPUNKT Befehl	444
10.8.1	Beschreibung	444
10.9	LÖSCHEN Befehl	444
10.9.1	Methode	444
10.10	ETRANSMIT Befehl	444
10.10.1	Beschreibung	445
10.10.2	Methoden	445
10.10.3	Optionen im Kontextmenü	445
10.10.4	Optionen im Befehl	445
10.11	-ETRANSMIT Befehl	445
10.11.1	Beschreibung	445
10.11.2	Optionen im Befehl	446



Contents

10.12	WZAUSFÜHREN Befehl	446
10.13	EXPBLOCKS Befehl	446
10.13.1	Beschreibung	446
10.13.2	Optionen im Kontextmenü	447
10.13.3	Optionen im Befehl	448
10.14	EXPORDNER Befehl	448
10.14.1	Beschreibung	448
10.14.2	Optionen im Kontextmenü	449
10.14.3	Optionen im Befehl	449
10.15	EXPBILDER Befehl	449
10.15.1	Beschreibung	449
10.15.2	Optionen im Kontextmenü	450
10.15.3	Optionen im Befehl	451
10.16	EXPLAYER Befehl	451
10.16.1	Beschreibung	451
10.16.2	Optionen im Kontextmenü	452
10.16.3	Optionen im Befehl	453
10.17	URSPRUNG Befehl	454
10.17.1	Beschreibung	454
10.17.2	Methode	455
10.18	EXPLORER Befehl	455
10.18.1	Beschreibung	455
10.18.2	Optionen in der Menüleiste	456
10.18.3	Optionen im Kontextmenü	457
10.19	EXPORT Befehl	458
10.19.1	Beschreibung	458
10.20	EXPORTLAYOUT Befehl	460
10.20.1	Beschreibung	460
10.21	EXPORTPDF Befehl	460
10.21.1	Beschreibung	460
10.22	EXPPDFS Befehl	460
10.22.1	Beschreibung	460
10.22.2	Option im Befehl	461
10.22.3	Optionen im Kontextmenü	461
10.23	EXPBKS Befehl	462
10.23.1	Beschreibung	462
10.23.2	Optionen im Befehl	463
10.23.3	Optionen im Kontextmenü	463
10.24	EXPXREFS Befehl	464
10.24.1	Beschreibung	464
10.24.2	Methode	464
10.24.3	Option im Befehl	464
10.24.4	Optionen im Kontextmenü	465
10.25	DEHNEN Befehl	466
10.25.1	Methode	466
10.25.2	Optionen	466
10.26	ERWEITERUNG Befehl	467
10.26.1	Beschreibung	467



Contents

10.27	EXTRAKTBLÖCKE Befehl	467
10.27.1	Methode	467
10.28	EXTRUSION Befehl	468
10.28.1	Beschreibung	468
10.28.2	Methode	468
10.28.3	Optionen im Befehl	469
11.	F	477
11.1	FBXEXPORT Befehl	477
11.1.1	Methode	477
11.1.2	Optionen im Befehl	477
11.2	-FBXEXPORT Befehl	477
11.3	SCHRIFTFELD Befehl	478
11.3.1	Methode	478
11.4	DATEIÖFFNEN Befehl	478
11.4.1	Beschreibung	478
11.4.2	Optionen im Befehl	478
11.5	DATEIEN Befehl	478
11.6	FÜLLEN Befehl	479
11.6.1	Beschreibung	479
11.7	ABRUNDEN Befehl	479
11.7.1	Beschreibung	479
11.7.2	Optionen	479
11.8	Befehl SUCHEN	480
11.8.1	Beschreibung	480
11.9	ANPASSENBOGEN Befehl	480
11.9.1	Beschreibung	480
11.9.2	Methoden	481
11.9.3	Optionen im Befehl	482
11.10	ANPASSENLINIE Befehl	482
11.10.1	Beschreibung	483
11.10.2	Methoden	483
11.10.3	Optionen im Befehl	484
11.11	ANPASSENPOLYLINIE Befehl	484
11.11.1	Beschreibung	484
11.11.2	Methode	484
11.11.3	Optionen im Befehl	487
11.12	ABFLACH Befehl	487
11.12.1	Beschreibung	487
11.13	FLATTEN Befehl	488
11.13.1	Beschreibung	488
11.13.2	Methode	488
11.13.3	Optionen im Befehl	488
11.14	UMKLAPPLINIE Befehl	488
11.14.1	Methoden	488
11.14.2	Optionen im Befehl	489
11.15	VON Befehl	489
11.15.1	Optionen im Befehl	489



Contents

12.	G	491
12.1	GAKOINZIDENT Befehl	491
12.1.1	Beschreibung	491
12.1.2	Methoden zum Erstellen einer koinzidenten Abhängigkeit	491
12.1.3	Optionen im Befehl GAKOINZIDENT	491
12.2	GAKOLLINEAR Befehl	492
12.2.1	Beschreibung	492
12.2.2	Methoden zum Erstellen einer kollinearen Abhängigkeit	492
12.3	GAKONZENTRISCH Befehl	492
12.3.1	Beschreibung	493
12.3.2	Methode zum Erstellen einer konzentrischen Abhängigkeit	493
12.4	GZENTRUM Befehl	493
12.4.1	Beschreibung	493
12.5	GAGLEICH Befehl	493
12.5.1	Beschreibung	493
12.5.2	Methoden zum Erstellen einer analogen Abhängigkeit	494
12.6	GAFIX Befehl	494
12.6.1	Beschreibung	494
12.6.2	Methoden zum Erstellen einer festen Abhängigkeit	494
12.7	GAHORIZONTAL Befehl	495
12.7.1	Beschreibung	495
12.7.2	Methoden zum Erstellen einer horizontalen Abhängigkeit	495
12.8	GAPARALLEL Befehl	495
12.8.1	Beschreibung	495
12.8.2	Methoden zum Erstellen einer parallelen Abhängigkeit	495
12.9	GASENKRECHT Befehl	496
12.9.1	Beschreibung	496
12.9.2	Methoden zum Erstellen einer rechtwinkligen Abhängigkeit	496
12.10	GAGLATT Befehl	496
12.10.1	Beschreibung	496
12.10.2	Methoden zum Erstellen einer glatten Abhängigkeit	496
12.11	GASYMMETRISCH Befehl	497
12.11.1	Beschreibung	497
12.11.2	Methoden zum Erstellen einer symmetrischen Abhängigkeit	497
12.12	GATANGENTE Befehl	497
12.12.1	Beschreibung	498
12.12.2	Methoden zum Erstellen einer tangentialen Abhängigkeit	498
12.13	GAVERTIKAL Befehl	498
12.13.1	Beschreibung	498
12.13.2	Methoden zum Erstellen einer vertikalen Abhängigkeit	498
12.14	ERZEUGEUMGRENZUNG Befehl	499
12.14.1	Beschreibung	499
12.14.2	Methode	499
12.15	GEOPOSITION Befehl	499
12.15.1	Beschreibung	499
12.16	GEOIMPORT Befehl	499
12.16.1	Beschreibung	499
12.16.2	Methode	500



Contents

12.17	GEOMABHÄNG Befehl	500
12.17.1	Beschreibung	500
12.17.2	Optionen	500
12.18	GEHEZUSTART Befehl	501
12.18.1	Beschreibung	501
12.18.2	Methode	501
12.19	ABSTUF Befehl	502
12.19.1	Beschreibung	502
12.20	-ABSTUF Befehl	502
12.20.1	Beschreibung	502
12.20.2	Methode	502
12.20.3	Optionen im Befehl	502
12.21	ABSTUFHGAUS Befehl	505
12.21.1	Beschreibung	505
12.22	ABSTUFHGEIN Befehl	505
12.22.1	Beschreibung	505
12.23	GRADIERUNG Befehl	505
12.23.1	Beschreibung	505
12.23.2	Optionen	505
12.24	GRADIERUNGAUSGLEICH Befehl	506
12.24.1	Beschreibung	506
12.25	GRAFIKÜBERSCHREIBUNG Befehl	506
12.25.1	Beschreibung	506
12.26	GRAPHBLD Befehl	506
12.26.1	Beschreibung	506
12.27	RASTER Befehl	506
12.27.1	Methode	507
12.27.2	Optionen im Befehl	507
12.28	GRUPPE Befehl	507
12.28.1	Beschreibung	507
12.29	-GRUPPE Befehl	507
12.29.1	Beschreibung	507
12.29.2	Optionen im Befehl	507
13.	H	509
13.1	SCHRAFF Befehl	509
13.1.1	Beschreibung	509
13.2	-SCHRAFF Befehl	509
13.2.1	Methode	509
13.2.2	Optionen im Befehl	509
13.3	SCHRAFFEDIT Befehl	512
13.3.1	Beschreibung	512
13.4	-SCHRAFFEDIT Befehl	512
13.4.1	Beschreibung	512
13.4.2	Methode	512
13.4.3	Optionen im Befehl	512
13.5	SCHRAFFEDITTEXT Befehl	513
13.5.1	Beschreibung	513
13.5.2	Optionen im Befehl	513



Contents

13.6	HATCHGENERATEBOUNDARY Befehl	513
13.6.1	Beschreibung	513
13.7	HATCHTOBACK Befehl	513
13.8	SPIRALE Befehl	514
13.8.1	Beschreibung	514
13.8.2	Methoden zum Erstellen einer Spirale	514
13.8.3	Optionen im Befehl SPIRALE	515
13.9	HILFE Befehl	515
13.9.1	Beschreibung	515
13.10	HILFESUCHEN Befehl	515
13.10.1	Beschreibung	516
13.11	VERDECKT Befehl	516
13.11.1	Methode	516
13.12	HIDEOBJECTS Befehl	516
13.12.1	Beschreibung	516
13.13	HYPERLINK Befehl	517
13.13.1	Beschreibung	517
13.14	-HYPERLINK Befehl	517
13.14.1	Beschreibung	517
13.14.2	Optionen im Befehl	517
13.15	HYPERLINKOPTIONEN Befehl	517
13.15.1	Beschreibung	517
13.15.2	Optionen im Befehl	518
14.	I	519
14.1	ID Befehl	519
14.1.1	Beschreibung	519
14.2	IEMBED Befehl	519
14.2.1	Methode	519
14.3	IFCEXPORT Befehl	519
14.3.1	Beschreibung	519
14.3.2	Methode	519
14.4	BILD Befehl	519
14.4.1	Beschreibung	520
14.5	BILDANPASSEN Befehl	520
14.5.1	Methode	520
14.6	-BILDZUORDNEN Befehl	520
14.6.1	Methode	521
14.6.2	Optionen	521
14.7	BILDZUORDNEN Befehl	521
14.7.1	Beschreibung	521
14.8	BILDZUSCHNEIDEN Befehl	522
14.8.1	Methode	522
14.8.2	Optionen	522
14.9	BILDRAHMEN Befehl	522
14.9.1	Beschreibung	523
14.10	BILDQUALITÄT Befehl	523
14.10.1	Beschreibung	523
14.11	-IMPORT Befehl	523



Contents

14.11.1	Methode	523
14.12	IMPORT Befehl	523
14.12.1	Beschreibung	524
14.13	AUFPRÄG Befehl	525
14.13.1	Methode	525
14.14	EINFÜGE Befehl	525
14.14.1	Beschreibung	526
14.15	-EINFÜGE Befehl	526
14.15.1	Beschreibung	526
14.15.2	Methode	526
14.15.3	Optionen	526
14.16	EINFÜGEPASSEND Befehl	528
14.16.1	Beschreibung	528
14.16.2	Optionen	528
14.17	BASISPUNKT Befehl	528
14.17.1	Beschreibung	528
14.18	OBJEINF Befehl	529
14.18.1	Beschreibung	529
14.19	ÜBERLAG Befehl	529
14.19.1	Methode	529
14.19.2	Optionen	530
14.20	-ÜBERLAG Befehl	530
14.20.1	Methode	531
14.20.2	Optionen	531
14.21	SCHNITTMENGE Befehl	532
14.21.1	Beschreibung	532
14.21.2	Methode	532
14.22	SCHNITTPUNKT Befehl	533
14.22.1	Beschreibung	533
14.23	ISAVEAS Befehl	533
14.23.1	Beschreibung	533
14.24	ISOLATEOBJECTS Befehl	534
14.24.1	Beschreibung	534
14.25	ISOEBENE Befehl	534
14.25.1	Beschreibung	534
14.26	IUNEMBED Befehl	534
14.26.1	Beschreibung	534
15.	J	535
15.1	VERBINDEN Befehl	535
15.1.1	Beschreibung	535
15.1.2	Methode	535
16.	K	537
16.1	ERHALTEMICH Befehl	537
16.1.1	Methode	537
17.	L	538
17.1	LANDXMLEXPORT Befehl	538
17.1.1	Beschreibung	538
17.1.2	Methode	538



Contents

17.2	LANDXMLIMPORT Befehl	538
17.2.1	Beschreibung	538
17.2.2	Optionen im Befehl	538
17.3	LAYAKT Befehl	539
17.3.1	Beschreibung	539
17.4	-LAYER Befehl	539
17.4.1	Beschreibung	539
17.4.2	Optionen im Befehl	539
17.5	LAYER Befehl	541
17.5.1	Beschreibung	541
17.6	LAYERV Befehl	541
17.6.1	Beschreibung	541
17.7	LAYERSPANELSCHL Befehl	541
17.7.1	Beschreibung	541
17.8	LAYERSPANELÖFFN Befehl	541
17.8.1	Beschreibung	542
17.9	LAYERSTATUS Befehl	542
17.9.1	Beschreibung	542
17.9.2	Optionen im Befehl	542
17.9.3	Optionen im Kontextmenü	543
17.10	LAYFRIER Befehl	543
17.10.1	Beschreibung	544
17.10.2	Methode	544
17.10.3	Optionen im Befehl LAYFRIER	544
17.11	LAYISO Befehl	545
17.11.1	Beschreibung	545
17.11.2	Methode	545
17.11.3	Optionen im Befehl LAYISO	545
17.12	LAYSPERR Befehl	546
17.12.1	Beschreibung	546
17.12.2	Methode	546
17.13	LAYAKTM Befehl	546
17.13.1	Methode	546
17.14	LAYAUS Befehl	546
17.14.1	Beschreibung	547
17.14.2	Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll	547
17.14.3	Optionen im Befehl LAYAUS	547
17.15	LAYEIN Befehl	548
17.15.1	Beschreibung	548
17.16	LAYOUT Befehl	548
17.16.1	Methode	548
17.16.2	Optionen im Befehl	548
17.17	LAYOUTMANAGER Befehl	549
17.17.1	Beschreibung	549
17.18	LAYTAU Befehl	549
17.18.1	Beschreibung	549
17.19	LAYTRANS Befehl	549
17.19.1	Beschreibung	549



Contents

17.20	LAYSPERRAUFH Befehl	550
17.20.1	Beschreibung	550
17.20.2	Methode	550
17.21	LAYISOAUFH Befehl	550
17.21.1	Beschreibung	550
17.22	LVERB Befehl	550
17.22.1	Beschreibung	550
17.22.2	Optionen	552
17.23	FÜHRUNG Befehl	553
17.23.1	Beschreibung	553
17.23.2	Optionen	553
17.24	LÄNGE Befehl	554
17.24.1	Methode	554
17.24.2	Optionen	554
17.25	BIBLIOTHEKSPANELSCHL Befehl	555
17.25.1	Beschreibung	555
17.26	BIBLIOTHEKSPANELÖFFN Befehl	555
17.26.1	Beschreibung	555
17.27	LIZENZMANAGER Befehl	555
17.27.1	Beschreibung	556
17.28	LICHT Befehl	556
17.28.1	Optionen	556
17.29	LICHTLISTE Befehl	556
17.29.1	Beschreibung	556
17.29.2	Optionen im Befehl	557
17.29.3	Optionen im Kontextmenü	557
17.30	LIMITEN Befehl	558
17.30.1	Beschreibung	558
17.30.2	Optionen	558
17.31	LINIE Befehl	558
17.31.1	Beschreibung	558
17.31.2	Methoden zum Starten einer Linie	559
17.31.3	Optionen im Befehl LINIE	560
17.32	-LINIENTYP Befehl	561
17.32.1	Methode	561
17.32.2	Optionen im Befehl	561
17.33	LINIENTYP Befehl	561
17.33.1	Beschreibung	561
17.33.2	Optionen im Kontextmenü	562
17.34	LISTE Befehl	563
17.34.1	Beschreibung	563
17.34.2	Methode	563
17.34.3	Optionen	564
17.35	LIVESCHNITT Befehl	564
17.35.1	Beschreibung	564
17.36	LADEN Befehl	565
17.36.1	Beschreibung	565
17.37	ANHEBEN Befehl	565



Contents

17.37.1	Beschreibung	565
17.37.2	Optionen	565
17.38	LOGFILEOFF Befehl	566
17.38.1	Beschreibung	567
17.39	LOGFILEON Befehl	567
17.39.1	Beschreibung	567
17.40	-LOGIN Befehl	567
17.40.1	Beschreibung	567
17.41	-LOGOUT Befehl	567
17.41.1	Beschreibung	567
17.42	BLICKVON Befehl	567
17.42.1	Beschreibung	568
17.42.2	Methoden	568
17.43	LSTÄRKE Befehl	568
17.43.1	Beschreibung	568
18.	M	569
18.1	SENDEN Befehl	569
18.1.1	Beschreibung	569
18.2	MANIPULIEREN Befehl	569
18.2.1	Methoden	569
18.2.2	Optionen	569
18.3	KARTEVERBINDEN Befehl	571
18.3.1	Beschreibung	571
18.4	MAPSTUTZEN Befehl	571
18.4.1	Beschreibung	572
18.4.2	Methode	572
18.4.3	Optionen im Befehl	573
18.5	MASSEIG Befehl	574
18.5.1	Beschreibung	574
18.5.2	Optionen	574
18.6	MATBROWERSCHL Befehl	574
18.6.1	Beschreibung	574
18.7	MATBROWSERÖFFN Befehl	574
18.7.1	Beschreibung	574
18.8	PERSPEKTIVEANPASS Befehl	575
18.8.1	Beschreibung	575
18.9	EIGANPASS Befehl	575
18.9.1	Methode	575
18.9.2	Optionen	576
18.10	MATZUWEIS Befehl	576
18.10.1	Beschreibung	576
18.10.2	Methode	576
18.11	MATMAP Befehl	577
18.11.1	Beschreibung	577
18.11.2	Methode	577
18.11.3	Optionen im Befehl	577
18.12	MATERIALIEN Befehl	579
18.12.1	Methode	579



Contents

18.12.2	Optionen im Befehl	580
18.12.3	Optionen im Kontextmenü	585
18.13	MATBIBL Befehl	585
18.13.1	Beschreibung	586
18.14	MESSEN Befehl	586
18.14.1	Methode	586
18.14.2	Optionen im Befehl	586
18.15	MECHANICALBROWERSCHL Befehl	586
18.15.1	Beschreibung	587
18.16	MECHANICALBROWSERÖFFNEN Befehl	587
18.16.1	Beschreibung	587
18.17	MENÜ Befehl	587
18.17.1	Beschreibung	587
18.18	MENÜLAD Befehl	587
18.18.1	Beschreibung	587
18.19	MENÜENTF Befehl	587
18.19.1	Beschreibung	587
18.20	MITTELPUNKT Befehl	588
18.20.1	Beschreibung	588
18.21	MEINFÜG Befehl	588
18.21.1	Beschreibung	588
18.21.2	Optionen im Befehl	588
18.22	SPIEGELN Befehl	589
18.22.1	Beschreibung	589
18.22.2	Optionen im Befehl	589
18.23	3DSPIEGELN Befehl	589
18.23.1	Beschreibung	589
18.23.2	Optionen im Befehl	589
18.24	MFÜHRUNG Befehl	590
18.24.1	Beschreibung	590
18.24.2	Methoden	591
18.24.3	Optionen für den Befehl	591
18.25	MFÜHRAUSR Befehl	592
18.25.1	Beschreibung	592
18.25.2	Methode	593
18.25.3	Optionen im Befehl	593
18.26	MFÜHRSAMMELN Befehl	594
18.26.1	Beschreibung	595
18.26.2	Methode	595
18.26.3	Optionen im Befehl	595
18.27	MFÜHRBEARB Befehl	596
18.27.1	Beschreibung	596
18.27.2	Methode	596
18.27.3	Optionen im Befehl	597
18.28	MFÜHRBEARBERW Befehl	597
18.28.1	Beschreibung	597
18.28.2	Optionen im Befehl	597
18.29	MFÜHRUNGSSTIL Befehl	598



Contents

18.29.1	Beschreibung	599
18.30	MLINIE Befehl	599
18.30.1	Beschreibung	599
18.30.2	Methoden zum Erstellen einer MLinie	601
18.30.3	Optionen im Befehl MLINIE	603
18.31	MLSTIL Befehl	604
18.31.1	Beschreibung	604
18.31.2	Optionen im Befehl	605
18.31.3	Optionen im Kontextmenü	608
18.32	MODELLEREIGENSCHAFTEN Befehl	609
18.32.1	Beschreibung	609
18.33	-MODELLEREIGENSCHAFTEN Befehl	609
18.33.1	Beschreibung	609
18.33.2	Methode	609
18.33.3	Optionen im Befehl	610
18.34	SCHIEBEN Befehl	611
18.34.1	Beschreibung	611
18.34.2	Optionen im Befehl	611
18.35	SCHIEBENODATEN Befehl	611
18.35.1	Methode	611
18.35.2	Optionen	611
18.36	SCHIEBENGEFÜHRT Befehl	612
18.36.1	Beschreibung	612
18.36.2	Methode	612
18.36.3	Optionen im Befehl	612
18.37	MACHDIA Befehl	613
18.37.1	Beschreibung	613
18.38	MBEREICH Befehl	613
18.38.1	Beschreibung	613
18.39	MTEXT Befehl	613
18.39.1	Beschreibung	613
18.39.2	Optionen im Befehl	614
18.40	-MTEXT Befehl	615
18.40.1	Beschreibung	615
18.40.2	Optionen im Befehl	615
18.41	MTP Befehl	616
18.41.1	Beschreibung	616
18.41.2	Methode	616
18.41.3	Optionen im Befehl	616
18.42	NOCHMAL Befehl	616
18.42.1	Beschreibung	617
18.43	MANSFEN Befehl	617
18.43.1	Beschreibung	617
18.43.2	Optionen	617
18.44	MVSETUP Befehl	620
18.44.1	Beschreibung	620
18.44.2	Methode	620
18.44.3	Optionen im Befehl	620



Contents

19.	N	623
19.1	NAVIGIEREN Befehl	623
19.1.1	Beschreibung	623
19.1.2	Methode	623
19.1.3	Optionen für die Tastatur	623
19.1.4	Optionen für Maus	623
19.2	NÄCHSTER Befehl	624
19.2.1	Beschreibung	624
19.3	NETLOAD Befehl	624
19.3.1	Beschreibung	624
19.4	NEU Befehl	624
19.4.1	Beschreibung	624
19.5	NEUPLANSATZ Befehl	624
19.5.1	Beschreibung	624
19.6	NEUASS Befehl	624
19.6.1	Beschreibung	625
19.7	KNOTEN Befehl	625
19.7.1	Beschreibung	625
19.8	KEINER Befehl	625
19.8.1	Beschreibung	625
19.9	NUMMER Befehl	625
19.9.1	Beschreibung	626
19.9.2	Optionen innerhalb der Befehlszeile	627
20.	O	629
20.1	OBJEKTMASS Befehl	629
20.1.1	Beschreibung	629
20.2	-OBJEKTMASS Befehl	629
20.2.1	Beschreibung	629
20.2.2	Optionen im Befehl	629
20.3	VERSETZ Befehl	630
20.3.1	Beschreibung	630
20.3.2	Methode	630
20.3.3	Optionen im Befehl	630
20.4	OLEVERKN Befehl	631
20.4.1	Beschreibung	631
20.5	OLEOPEN Befehl	631
20.5.1	Beschreibung	631
20.6	ONWEB Befehl	631
20.6.1	Beschreibung	631
20.7	HOPPLA Befehl	632
20.7.1	Beschreibung	632
20.8	ÖFFNEN Befehl	632
20.8.1	Beschreibung	632
20.9	PLANSATZÖFFN Befehl	633
20.9.1	Beschreibung	633
20.10	-PLANSATZÖFFN Befehl	633
20.10.1	Beschreibung	633
20.11	OPTIMIEREN Befehl	633



Contents

20.11.1	Beschreibung	633
20.11.2	Methoden	634
20.11.3	Optionen innerhalb des Befehls, im 2D-Modus	635
20.11.4	Optionen innerhalb des Befehls, im 3D-Modus	636
20.12	OPTIONEN Befehl	637
20.12.1	Beschreibung	637
20.13	ORTHOGONAL Befehl	637
20.13.1	Beschreibung	638
20.14	OFANG Befehl	638
20.14.1	Beschreibung	638
20.15	-OFANG Befehl	638
20.15.1	Beschreibung	638
20.15.2	Optionen im Befehl	638
20.16	AUFRÄUM Befehl	640
20.16.1	Beschreibung	640
20.17	-AUFRÄUM Befehl	640
20.17.1	Beschreibung	640
20.17.2	Optionen im Befehl	640
21.	P	642
21.1	PAKET Befehl	642
21.2	SEITENEINR Befehl	642
21.2.1	Beschreibung	642
21.2.2	Optionen im Kontextmenü	642
21.3	PAN Befehl	643
21.3.1	Beschreibung	643
21.4	-PAN Befehl	643
21.4.1	Beschreibung	643
21.4.2	Methode	643
21.4.3	Optionen im Befehl	644
21.5	PANELISIEREN Befehl	644
21.5.1	Beschreibung	645
21.5.2	Optionen	645
21.6	PARALLEL Befehl	645
21.6.1	Beschreibung	645
21.7	-PARAMETER Befehl	645
21.7.1	Beschreibung	646
21.7.2	Optionen	646
21.8	PARAMETERPANELSCHL Befehl	646
21.8.1	Beschreibung	646
21.9	PARAMETERPANELÖFFN Befehl	646
21.9.1	Beschreibung	646
21.10	PARAMETRISCHESBLOCKIFY Befehl	647
21.10.1	Beschreibung	647
21.10.2	Methoden	647
21.10.3	Optionen im Befehl	648
21.11	PARAMETRISHESSTRECKEN Befehl	649
21.11.1	Methoden	649
21.11.2	Optionen im Befehl	650



Contents

21.12	PARAMETRIEREN Befehl	651
21.12.1	Beschreibung	651
21.13	PARAMETRIEREN2D Befehl	652
21.13.1	Beschreibung	652
21.14	BLOCKEINFÜG Befehl	652
21.14.1	Beschreibung	652
21.15	CLIPINFÜG Befehl	652
21.15.1	Methode	652
21.15.2	Optionen im Befehl	653
21.16	ORIGINFÜG Befehl	653
21.16.1	Beschreibung	653
21.17	INHALTEINFÜG Befehl	653
21.17.1	Beschreibung	653
21.18	PDF Befehl	653
21.18.1	Beschreibung	654
21.19	PDFANPASS Befehl	654
21.19.1	Beschreibung	654
21.19.2	Optionen	654
21.20	PDFANHANG Befehl	654
21.20.1	Beschreibung	655
21.21	-PDFANHANG Befehl	655
21.21.1	Beschreibung	655
21.21.2	Optionen	655
21.22	PDFZUSCHNEID Befehl	655
21.22.1	Beschreibung	656
21.22.2	Optionen	656
21.23	PDFIMPORT Befehl	656
21.23.1	Methode	657
21.23.2	Optionen	657
21.23.3	Optionen "Unterlage"	657
21.23.4	Optionen "Datei importieren"	658
21.24	-PDFIMPORT Befehl	658
21.25	PDFLAYER Befehl	658
21.25.1	Beschreibung	659
21.26	PDFOPTIONEN Befehl	659
21.26.1	Beschreibung	659
21.27	PEDIT Befehl	659
21.27.1	Beschreibung	659
21.27.2	Optionen	659
21.28	PEDITEXT Befehl	663
21.28.1	Beschreibung	663
21.28.2	Optionen	664
21.29	LOT Befehl	665
21.29.1	Beschreibung	665
21.30	PNETZ Befehl	665
21.30.1	Beschreibung	665
21.30.2	Optionen	666
21.31	PLATZANSICHT Befehl	666



Contents

21.31.1	Beschreibung	666
21.31.2	Methoden	666
21.31.3	Optionen	666
21.32	DRSICHT Befehl	666
21.32.1	Beschreibung	667
21.32.2	Optionen	667
21.33	PLINIE Befehl	668
21.33.1	Beschreibung	668
21.33.2	Methoden zum Erstellen einer Polylinie	669
21.33.3	Optionen im Befehl PLINIE	670
21.34	PLOT Befehl	672
21.34.1	Beschreibung	672
21.35	-PLOT Befehl	672
21.35.1	Beschreibung	672
21.35.2	Methode	672
21.35.3	Optionen	672
21.36	PLOTMARKIERUNG Befehl	674
21.36.1	Beschreibung	674
21.37	PLOTSTIL Befehl	674
21.37.1	Beschreibung	674
21.38	PLOTTERMANAGER Befehl	675
21.38.1	Beschreibung	675
21.39	PNGOUT Befehl	675
21.39.1	Beschreibung	675
21.40	PUNKT Befehl	675
21.40.1	Beschreibung	675
21.40.2	Option zum Erstellen eines Punktes	675
21.40.3	Zusätzliche Optionen im PUNKT Befehl	676
21.41	PUNKTWOLKE Befehl	676
21.41.1	Beschreibung	676
21.41.2	Option im Befehl	676
21.41.3	Optionen im Kontextmenü	677
21.42	PUNKTWOLKENAUSSRICHTUNG Befehl	677
21.42.1	Beschreibung	677
21.42.2	Optionen im Befehl	677
21.43	PUNKTWOLKEZUORD Befehl	678
21.43.1	Methode	678
21.43.2	Optionen im Befehl	678
21.44	-PUNKTWOLKENZUORD Befehl	678
21.44.1	Beschreibung	678
21.44.2	Optionen im Befehl	678
21.45	PUNKTWOLKENFARBMAP Befehl	679
21.45.1	Beschreibung	679
21.45.2	Optionen im Befehl	679
21.46	PUNKTWOLKEKOMPRIMIEREN Befehl	680
21.46.1	Methode	681
21.47	PUNKTWOLKENSCHNITT Befehl	681
21.47.1	Methode	681



Contents

21.47.2	Optionen im Befehl	681
21.48	PUNKTWOLKEZUSCHNEIDENVOLUMENKÖRPER Befehl	689
21.48.1	Methode	689
21.48.2	Optionen im Befehl	690
21.49	PUNKTWOLKEDEKOMPRIMIEREN Befehl	690
21.49.1	Methode	690
21.50	PUNKTWOLKENLÖSCHELEM Befehl	690
21.50.1	Beschreibung	690
21.51	PUNKTWOLKENERKENNEGESCHOSSE Befehl	690
21.51.1	Beschreibung	691
21.51.2	Optionen im Befehl	691
21.52	PUNKTWOLKENABWEICHUNG Befehl	691
21.52.1	Methode	691
21.52.2	Optionen innerhalb des Befehls und Panels	693
21.53	PUNKTWOLKENEXPORT Befehl	694
21.53.1	Beschreibung	694
21.54	PUNKTWOLKEDDEANPASSENZYLINDER Befehl	694
21.54.1	Beschreibung	694
21.54.2	Methode	695
21.54.3	Optionen im Befehl	695
21.55	PUNKTWOLKENEINPASSENPLANAR Befehl	695
21.55.1	Methode	695
21.55.2	Optionen im Befehl	696
21.56	PUNKTWOLKEGEOPOSITION Befehl	698
21.56.1	Methode	698
21.56.2	Optionen im Befehl	698
21.57	PUNKTWOLKENIMPORT Befehl	699
21.57.1	Beschreibung	699
21.58	POINTCLOUDPOINTS_SIZE_MINUS Befehl	699
21.58.1	Beschreibung	699
21.59	POINTCLOUDPOINTS_SIZE_PLUS Befehl	699
21.59.1	Beschreibung	699
21.60	PUNKTWOLKENVORVERARBEITUNG Befehl	699
21.61	-PUNKTWOLKENVORVERARBEITUNG Befehl	699
21.62	PUNKTWOLKENPROJIZIERESCHNITT Befehl	700
21.62.1	Beschreibung	700
21.62.2	Optionen im Befehl	701
21.63	PUNKTWOLKEREFERENZ Befehl	702
21.63.1	Methode	702
21.64	PUNKTWOLKENZEIGEBUBBLES Befehl	702
21.64.1	Optionen im Befehl	703
21.65	PUNKTWOLKENSCHNITTENTF Befehl	703
21.66	PUNKTLICHT Befehl	703
21.66.1	Beschreibung	703
21.66.2	Optionen im Befehl	704
21.67	POLYGON Befehl	706
21.67.1	Beschreibung	706
21.67.2	Methoden, um ein Polygon zu beginnen	707



Contents

21.67.3	Zusätzliche Optionen im POLYGON Befehl	707
21.68	POLYKÖRPER Befehl	707
21.68.1	Beschreibung	707
21.68.2	Methoden zum Erstellen eines Polykörpers	708
21.68.3	Zusätzliche Optionen im POLYKÖRPER Befehl	709
21.69	VORANSICHT Befehl	711
21.69.1	Beschreibung	712
21.70	DRUCKEN Befehl	712
21.70.1	Beschreibung	712
21.71	PROFILEMANAGER Befehl	712
21.71.1	Beschreibung	712
21.72	GEOMETRIEPROJIZIEREN Befehl	712
21.72.1	Beschreibung	713
21.72.2	Optionen im Befehl	713
21.73	EIGENSCHAFTEN Befehl	714
21.73.1	Beschreibung	714
21.74	EIGSCHLIESS Befehl	714
21.74.1	Beschreibung	714
21.75	PROXYINFO Befehl	714
21.75.1	Beschreibung	714
21.76	SEINRICHTIMP Befehl	714
21.76.1	Beschreibung	714
21.77	-SEINRICHTIMP Befehl	715
21.77.1	Beschreibung	715
21.77.2	Methode	715
21.78	PBEREICH Befehl	715
21.78.1	Beschreibung	715
21.79	PUBLIZIEREN Befehl	715
21.79.1	Beschreibung	715
21.80	-PUBLIZIEREN Befehl	715
21.80.1	Beschreibung	715
21.80.2	Methode	716
21.81	BEREINIG Befehl	716
21.81.1	Methode	716
21.81.2	Optionen im Befehl	716
21.82	BEREINIG Befehl	717
21.83	PYRAMIDE Befehl	718
21.83.1	Beschreibung	718
21.83.2	Methoden zum Erstellen einer Pyramide	718
21.83.3	Optionen im Befehl PYRAMIDE	719
22.	Q	721
22.1	SFÜHRUNG Befehl	721
22.1.1	Beschreibung	721
22.1.2	Optionen im Befehl	721
22.2	SNEU Befehl	721
22.2.1	Beschreibung	721
22.3	SDRUCKEN Befehl	722
22.3.1	Beschreibung	722



Contents

22.4	QRTEXT Befehl	722
22.4.1	Beschreibung	722
22.4.2	Optionen im Befehl	723
22.5	KSICH Befehl	723
22.5.1	Beschreibung	723
22.5.2	Methode	723
22.6	SAUSWAHL Befehl	723
22.6.1	Beschreibung	723
22.7	QRFÜHRUNG Befehl	723
22.7.1	Beschreibung	723
22.7.2	Optionen im Befehl	724
22.8	QTEXT Befehl	724
22.8.1	Beschreibung	724
22.9	QUADRANT Befehl	724
22.9.1	Beschreibung	725
22.10	QUIT Befehl	725
22.10.1	Methode	725
23.	R	726
23.1	STRAHL Befehl	726
23.1.1	Beschreibung	726
23.1.2	Methoden, um einen Strahl zu starten	726
23.1.3	Optionen im Befehl STRAHL	728
23.2	NEUZUORDAPP Befehl	730
23.2.1	Beschreibung	730
23.3	WHERST Befehl	730
23.3.1	Beschreibung	730
23.4	ALLEWIEDERHERST Befehl	730
23.4.1	Beschreibung	730
23.5	RECSCRIPT Befehl	731
23.5.1	Beschreibung	731
23.6	RECHTECK Befehl	731
23.6.1	Beschreibung	731
23.6.2	Methoden zum Erstellen eines Rechtecks	731
23.6.3	Optionen im Befehl RECHTECK	733
23.7	BFRÜCK Befehl	734
23.7.1	Beschreibung	734
23.8	ZLÖSCH Befehl	734
23.8.1	Beschreibung	734
23.9	NEUZEICH Befehl	734
23.9.1	Beschreibung	734
23.10	NEUZALL Befehl	734
23.10.1	Beschreibung	735
23.11	REDSDKINFO Befehl	735
23.11.1	Beschreibung	735
23.12	REFSCHLIESSEN Befehl	735
23.12.1	Beschreibung	735
23.12.2	Methoden	735
23.12.3	Optionen	735



Contents

23.13	REFBEARB Befehl	735
23.13.1	Beschreibung	736
23.14	-REFBEARB Befehl	736
23.14.1	Beschreibung	736
23.14.2	Optionen	736
23.15	REFERENZKURVEN Befehl	737
23.15.1	Methode	737
23.15.2	Optionen	741
23.16	REFSATZ Befehl	741
23.16.1	Beschreibung	741
23.16.2	Optionen	741
23.17	REGEN Befehl	741
23.17.1	Beschreibung	742
23.18	REGENALL Befehl	742
23.18.1	Beschreibung	742
23.19	REGENAUTO Befehl	742
23.19.1	Beschreibung	742
23.20	REGION Befehl	743
23.20.1	Beschreibung	743
23.20.2	Optionen zum Erstellen einer Region	743
23.20.3	Optionen im REGION Befehl	743
23.21	NEUINIT Befehl	744
23.21.1	Beschreibung	744
23.22	UMBENENN Befehl	744
23.22.1	Beschreibung	744
23.23	-UMBENENN Befehl	744
23.23.1	Optionen im Befehl	745
23.24	RENDER Befehl	745
23.24.1	Beschreibung	745
23.25	-RENDER Befehl	745
23.25.1	Beschreibung	745
23.25.2	Optionen	746
23.26	RENDERVOREINST Befehl	746
23.26.1	Beschreibung	746
23.26.2	Optionen im Befehl	747
23.26.3	Optionen im Kontextmenü	748
23.27	RENDERFENSTERSCHL Befehl	749
23.27.1	Beschreibung	749
23.28	BERICHTPANELSCHL Befehl	749
23.28.1	Beschreibung	749
23.29	BERICHTPANELÖFFNEN Befehl	749
23.29.1	Beschreibung	749
23.30	ZURÜCKASSOZANSICHTEN Befehl	749
23.30.1	Beschreibung	749
23.31	BLOCKZURÜCKS Befehl	750
23.31.1	Beschreibung	750
23.32	RESUME Befehl	750
23.32.1	Beschreibung	750



Contents

23.33	REVVOLKE Befehl	750
23.33.1	Beschreibung	750
23.33.2	Methoden zum Erstellen einer Revisionswolke	750
23.33.3	Optionen im Befehl REVWOLKE	753
23.34	ROTATION Befehl	753
23.34.1	Beschreibung	754
23.34.2	Methode	754
23.34.3	Optionen im Befehl	754
23.35	ROTOB Befehl	756
23.35.1	Methode	756
23.36	MFLEISTE Befehl	757
23.36.1	Beschreibung	757
23.37	MFLEISTESCHL Befehl	757
23.37.1	Beschreibung	757
23.38	DREHEN Befehl	757
23.38.1	Beschreibung	758
23.38.2	Optionen im Befehl	758
23.39	3DDREHEN Befehl	758
23.39.1	Beschreibung	758
23.39.2	Methode	759
23.39.3	Optionen im Befehl	759
23.40	RSCRIPT Befehl	760
23.40.1	Methode	760
23.41	EZBLICK Befehl	760
23.41.1	Methode	760
23.41.2	Optionen im Kontextmenü	760
23.42	EZPAN Befehl	761
23.42.1	Methode	761
23.42.2	Optionen im Kontextmenü	761
23.43	EZROT Befehl	761
23.43.1	Methode	761
23.43.2	Optionen im Kontextmenü	762
23.44	EZROTZTR Befehl	762
23.44.1	Methode	762
23.44.2	Optionen im Kontextmenü	762
23.45	EZROTF Befehl	762
23.45.1	Methode	763
23.45.2	Optionen im Kontextmenü	763
23.46	EZROTX Befehl	763
23.46.1	Methode	763
23.46.2	Optionen im Kontextmenü	763
23.47	EZROTY Befehl	764
23.47.1	Methode	764
23.47.2	Optionen im Kontextmenü	764
23.48	EZROTZ Befehl	764
23.48.1	Methode	764
23.48.2	Optionen im Kontextmenü	764
23.49	EZHOCHRUNTER Befehl	765



Contents

23.49.1	Methode	765
23.49.2	Optionen im Kontextmenü	765
23.50	EZGEHEN Befehl	765
23.50.1	Methode	765
23.50.2	Optionen im Kontextmenü	766
23.51	EZZOOM Befehl	766
23.51.1	Methode	766
23.51.2	Optionen im Kontextmenü	766
23.52	REGELOB-Befehl	766
23.52.1	Beschreibung	767
23.52.2	Methode	767
24.	S	768
24.1	SPEICHERN Befehl	768
24.1.1	Beschreibung	768
24.2	SAVEALL Befehl	769
24.2.1	Methode	769
24.3	SICHALS-Befehl	769
24.3.1	Beschreibung	769
24.4	SPEIALSR12 Befehl	769
24.4.1	Beschreibung	770
24.5	DATEISPEICHERPFAD Befehl	770
24.5.1	Beschreibung	770
24.6	VARIA Befehl	770
24.6.1	Methode	770
24.6.2	Optionen im Befehl	770
24.7	MSTABLISTEBEARB Befehl	771
24.7.1	Beschreibung	771
24.8	-MSTABLISTEBEARB Befehl	771
24.8.1	Beschreibung	771
24.8.2	Optionen im Befehl	771
24.9	SCREENSHOT Befehl	771
24.9.1	Beschreibung	771
24.10	SCRIPT Befehl	771
24.10.1	Beschreibung	772
24.11	BILDLAUFLEISTE Befehl	772
24.11.1	Beschreibung	772
24.12	QUERSCHNITT-Befehl	772
24.12.1	Beschreibung	772
24.12.2	Optionen im Befehl	772
24.13	SCHNEBENE Befehl	773
24.13.1	Beschreibung	773
24.13.2	Optionen im Befehl	773
24.14	SCHNEBENEEINST Befehl	774
24.14.1	Beschreibung	774
24.14.2	Methoden	774
24.14.3	Optionen im Befehl	775
24.14.4	Optionen im Kontextmenü	782
24.15	SCHNEBENEZUBLOCK Befehl	782



Contents

24.15.1	Beschreibung	783
24.16	SICHERHEIT Befehl	783
24.16.1	Beschreibung	783
24.17	SICHERHEITSOPTIONEN Befehl	783
24.17.1	Beschreibung	783
24.18	WAHL Befehl	783
24.18.1	Beschreibung	783
24.18.2	Methoden	783
24.18.3	Optionen im Befehl	784
24.19	Befehl WAHLAUSGERICHTETEFLÄCHEN	788
24.19.1	Methode	788
24.20	WAHLAUSGERICHTETEVOLUMENKÖRPER Befehl	788
24.20.1	Methode	789
24.21	WAHLVERBUNDENEFLÄCHEN-Befehl	789
24.21.1	Methode	789
24.22	WAHLVERBUNDENEVOLUMENKÖRPER Befehl	790
24.22.1	Methode	790
24.23	SELECTSIMILAR Befehl	790
24.23.1	Beschreibung	791
24.23.2	Methode	791
24.23.3	Optionen im Befehl	791
24.24	WAHLGRIFFE-Befehl	791
24.24.1	Beschreibung	791
24.25	VONLAYEREINST Befehl	792
24.25.1	Beschreibung	792
24.25.2	Methoden	792
24.25.3	Optionen	792
24.26	-VONLAYEREINST Befehl	792
24.26.1	Beschreibung	792
24.26.2	Methoden	793
24.26.3	Optionen	793
24.27	LIZENZSTUFEFESTLEGEN Befehl	793
24.27.1	Beschreibung	793
24.27.2	Methoden	793
24.27.3	Optionen	793
24.28	EINSTELLUNGEN Befehl	794
24.28.1	Beschreibung	794
24.29	EINSTELLUNGENSUCHEN-Befehl	794
24.29.1	Beschreibung	794
24.29.2	Methoden	794
24.30	SETBKS Befehl	795
24.30.1	Beschreibung	795
24.31	SETVAR-Befehl	795
24.31.1	Beschreibung	795
24.31.2	Methoden	795
24.31.3	Optionen	795
24.32	SH-Befehl	796
24.33	SHADE Befehl	796



Contents

24.33.1	Beschreibung	796
24.34	SHADEMODE Befehl	796
24.34.1	Beschreibung	796
24.34.2	Optionen	796
24.35	-SHADEMODE Befehl	801
24.35.1	Beschreibung	801
24.35.2	Optionen	801
24.36	SYMBOL Befehl	804
24.36.1	Methode	804
24.36.2	Optionen im Befehl	804
24.37	PLANSATZ-Befehl	805
24.37.1	Beschreibung	805
24.38	PLANSATZAUSBL Befehl	805
24.38.1	Beschreibung	805
24.39	SHELL Befehl	805
24.39.1	Beschreibung	805
24.39.2	Methode	805
24.40	SIGVALIDIER-Befehl	805
24.40.1	Methode	806
24.41	VEREINFACHEN Befehl	806
24.41.1	Beschreibung	806
24.41.2	Optionen im Befehl	806
24.42	EINMALSTART Befehl	807
24.42.1	Optionen im Befehl	807
24.43	SKIZZE Befehl	807
24.43.1	Beschreibung	807
24.43.2	Methoden zum Starten einer Skizze	807
24.43.3	Optionen im SKIZZE Befehl	808
24.44	KAPPEN Befehl	809
24.44.1	Methode	809
24.44.2	Optionen im Befehl	810
24.45	BKBAUGRUPPENEXPORT Befehl	814
24.45.1	Methode	814
24.45.2	Optionen im Befehl	815
24.46	BKSICKE-Befehl	815
24.46.1	Beschreibung	815
24.46.2	Methode	816
24.46.3	Optionen im Befehl	816
24.47	BKBIEGUNG Befehl	816
24.47.1	Methode	817
24.47.2	Optionen im Befehl	819
24.48	BKBIEGUNGERZ Befehl	819
24.48.1	Beschreibung	819
24.49	BKBIEGUNGUMSCH-Befehl	819
24.49.1	Beschreibung	819
24.50	BKKONVERT Befehl	819
24.50.1	Beschreibung	819
24.50.2	Optionen im Befehl	819



Contents

24.51	BKLÖSCH Befehl	820
24.51.1	Beschreibung	820
24.51.2	Methode	820
24.52	BKLÖSEN Befehl	820
24.52.1	Beschreibung	820
24.52.2	Methode	820
24.53	BKEXPLOSION Befehl	820
24.53.1	Methode	821
24.54	BKEXPORT2D Befehl	821
24.54.1	Beschreibung	821
24.55	BKEXPORTOSM Befehl	821
24.55.1	Beschreibung	822
24.55.2	Methode	822
24.55.3	Optionen im Befehl	822
24.56	BKEXTRUSION-Befehl	822
24.56.1	Beschreibung	822
24.56.2	Methode	822
24.57	BKLASCHE-Befehl	823
24.57.1	Beschreibung	823
24.57.2	Optionen im Befehl	823
24.58	BKBASISLASCHE Befehl	824
24.58.1	Beschreibung	824
24.59	BKLASCHEBIEGEN-Befehl	824
24.59.1	Optionen im Befehl	824
24.60	BKLASCHEVERB Befehl	826
24.61	BKLASCHEKONTUR Befehl	826
24.61.1	Beschreibung	826
24.62	BKLASCHEKANTE Befehl	828
24.62.1	Beschreibung	828
24.62.2	Optionen im Befehl	828
24.63	BKLASCHEDREHEN Befehl	830
24.63.1	Beschreibung	831
24.64	BKUMKLAPPEN Befehl	831
24.64.1	Methode	831
24.64.2	Optionen im Befehl	831
24.65	BKFORM Befehl	832
24.65.1	Methode	832
24.65.2	Optionen im Befehl	832
24.66	BKBÖRDEL Befehl	833
24.66.1	Methode	833
24.66.2	Option im Befehl	833
24.67	BKBÖRDELERZ Befehl	835
24.67.1	Methode	835
24.68	BKAUFPRÄG Befehl	835
24.68.1	Beschreibung	836
24.69	BKJOG-Befehl	836
24.69.1	Methode	836
24.69.2	Option im Befehl	838



Contents

24.70	BKVERBINDUNG Befehl	838
24.70.1	Beschreibung	838
24.70.2	Methode	838
24.70.3	Option im Befehl	839
24.71	BKVERBINDUNGERZ Befehl	839
24.71.1	Beschreibung	839
24.72	BKVERBINDUNGUMSCH Befehl	839
24.72.1	Methode	839
24.73	BKAUSFORM Befehl	840
24.73.1	Beschreibung	840
24.73.2	Optionen im Befehl	840
24.74	BKPARAMETRISIEREN-Befehl	841
24.74.1	Beschreibung	842
24.75	BKQUICK-Befehl	842
24.75.1	Methode	842
24.75.2	Optionen im Befehl	842
24.76	BKAUSKLINK-Befehl	843
24.76.1	Beschreibung	843
24.76.2	Optionen im Befehl	843
24.77	BKAUSKLINKERZ Befehl	844
24.77.1	Beschreibung	844
24.78	BKAUSKLINKUMSCH-Befehl	844
24.78.1	Beschreibung	844
24.78.2	Optionen im Befehl	844
24.78.3	Abbildung der Ausklinkungserweiterung	847
24.79	BKREPARIEREN-Befehl	848
24.79.1	Methode	848
24.79.2	Optionen im Befehl	849
24.80	BKERSETZEN Befehl	850
24.80.1	Beschreibung	850
24.80.2	Optionen im Befehl	851
24.81	BKRIPPENERZ Befehl	851
24.81.1	Beschreibung	852
24.82	BKGEROLLTEKANTE-Befehl	852
24.82.1	Methode	852
24.82.2	Option im Befehl	852
24.83	BKDREHEN-Befehl	853
24.83.1	Beschreibung	853
24.84	BKWAHL Befehl	853
24.84.1	Beschreibung	854
24.84.2	Optionen im Befehl	854
24.85	BKTEILEN-Befehl	854
24.85.1	Beschreibung	854
24.85.2	Methode	854
24.85.3	Optionen im Befehl	855
24.86	BKZUNGE-Befehl	856
24.86.1	Methode	856
24.86.2	Option im Befehl	856



Contents

24.87	BKZUNGEERZ Befehl	857
24.87.1	Beschreibung	857
24.88	BKABWICKELN Befehl	857
24.88.1	Methode	858
24.88.2	Option im Befehl	858
24.89	FANG Befehl	859
24.89.1	Methode	859
24.89.2	Optionen im Befehl	859
24.90	SOLID-Befehl	859
24.90.1	Methode	860
24.90.2	Optionen im Befehl	860
24.91	VOLKÖRPERBEARB Befehl	860
24.91.1	Beschreibung	860
24.91.2	Optionen im Befehl	860
24.92	SOLPROFIL-Befehl	862
24.92.1	Methode	863
24.92.2	Optionen im Befehl	863
24.93	RECHTSCHREIBUNG Befehl	864
24.93.1	Beschreibung	864
24.94	KUGEL Befehl	864
24.94.1	Beschreibung	864
24.94.2	Methoden zum Erstellen einer Kugel	865
24.94.3	Option im Befehl KUGEL	865
24.95	SPLINE Befehl	865
24.95.1	Beschreibung	866
24.95.2	Methoden zum Erstellen eines Splines	866
24.95.3	Zusätzliche Optionen im Befehl SPLINE	866
24.96	SPLINEEDIT-Befehl	867
24.96.1	Beschreibung	867
24.96.2	Optionen im Befehl	867
24.97	SPOTLICHT Befehl	868
24.97.1	Beschreibung	869
24.97.2	Optionen im Befehl	869
24.98	NORMTEILEPANELSCHL Befehl	872
24.98.1	Beschreibung	872
24.99	NORMTEILEPANELÖFFNEN Befehl	872
24.99.1	Beschreibung	872
24.100	STANDARDS Befehl	872
24.100.1	Methoden	872
24.100.2	CAD-Standards Dialog	872
24.101	START Befehl	874
24.102	STATLEISTE Befehl	874
24.102.1	Beschreibung	874
24.103	STATUS Befehl	874
24.103.1	Beschreibung	874
24.104	STLOUT-Befehl	874
24.104.1	Beschreibung	875
24.104.2	Methode	875



Contents

24.104.3	Optionen im Befehl	875
24.105	STOPSCRIPT Befehl	875
24.105.1	Beschreibung	875
24.106	STRECKEN Befehl	876
24.106.1	Methode	876
24.107	STRUKTURPANEL Befehl	876
24.107.1	Beschreibung	876
24.108	STRUKTURPANELSCHL Befehl	876
24.108.1	Beschreibung	876
24.109	STIL-Befehl	876
24.109.1	Beschreibung	876
24.109.2	Optionen im Befehl	877
24.109.3	Optionen im Kontextmenü	879
24.110	-STIL Befehl	879
24.110.1	Beschreibung	879
24.110.2	Optionen im Befehl	879
24.111	PLOTSTILMANAGER-Befehl	880
24.111.1	Methode	880
24.112	DIFFERENZ Befehl	880
24.112.1	Beschreibung	881
24.112.2	Methode	881
24.113	SONNENEIGENSCH-Befehl	881
24.113.1	Beschreibung	881
24.113.2	Optionen im Befehl	882
24.113.3	Optionen im Kontextmenü	883
24.114	SUPPORTORDNER Befehl	883
24.114.1	Beschreibung	883
24.115	UNTERDRÜCKE-Befehl	883
24.115.1	Beschreibung	884
24.115.2	Optionen im Befehl	884
24.116	SVGOPTIONEN Befehl	884
24.116.1	Beschreibung	884
24.117	SWEEP Befehl	884
24.117.1	Beschreibung	884
24.117.2	Methoden	885
24.117.3	Optionen im Befehl	885
24.118	SYSFENSTER Befehl	885
24.118.1	Beschreibung	886
24.118.2	Optionen im Befehl	886
25.	T	887
25.1	TABELLE Befehl	887
25.1.1	Beschreibung	887
25.2	-TABELLE Befehl	887
25.2.1	Beschreibung	887
25.2.2	Methode	887
25.2.3	Option im Befehl	887
25.3	TABELLEBEARB Befehl	887
25.3.1	Methode	888



Contents

25.4	TABELLENEXPORT Befehl	888
25.4.1	Methode	888
25.5	TABELLENMOD Befehl	888
25.5.1	Methode	888
25.5.2	Optionen im Befehl	888
25.5.3	Optionen im Kontextmenü	894
25.6	TABELLENSTIL-Befehl	895
25.6.1	Beschreibung	895
25.6.2	Optionen im Befehl	895
25.6.3	Optionen im Kontextmenü	896
25.7	TABLETT Befehl	897
25.7.1	Beschreibung	897
25.7.2	Methode	897
25.7.3	Optionen im Befehl	897
25.8	TABOB-Befehl	897
25.8.1	Methode	897
25.9	TANGENTE Befehl	898
25.9.1	Beschreibung	898
25.10	TVERB-Befehl	898
25.10.1	Beschreibung	899
25.10.2	Optionen im Befehl	899
25.11	VORLAGENORDNER-Befehl	900
25.11.1	Beschreibung	900
25.12	TEXT Befehl	900
25.12.1	Methode	900
25.12.2	Optionen im Befehl	900
25.13	-TEXT Befehl	901
25.13.1	Beschreibung	901
25.14	TEXTBLD Befehl	901
25.14.1	Beschreibung	901
25.15	TEXTNACHVORNE-Befehl	902
25.15.1	Beschreibung	902
25.15.2	Optionen im Befehl	902
25.16	TFLOAD Befehl	902
25.17	TFSAVE Befehl	902
25.18	ZEIT-Befehl	902
25.18.1	Beschreibung	902
25.18.2	Optionen im Befehl	902
25.19	TIN-Befehl	903
25.19.1	Beschreibung	903
25.19.2	Methode	903
25.19.3	Optionen im Befehl	904
25.20	TINZUORDBILD-Befehl	904
25.20.1	Methode	905
25.21	TINBEARB	905
25.21.1	Beschreibung	905
25.21.2	Optionen im Befehl	905
25.22	TINEXTRAKT-Befehl	907



Contents

25.22.1	Beschreibung	907
25.22.2	Optionen im Befehl	907
25.23	TINZUSAMMENFÜHREN Befehl	908
25.23.1	Beschreibung	908
25.24	TINÄNDERN-Befehl	908
25.24.1	Beschreibung	908
25.24.2	Optionen im Befehl	908
25.25	TINPROJEKT-Befehl	909
25.25.1	Beschreibung	909
25.26	TEINFÜG Befehl	910
25.26.1	Methode	910
25.27	TINVOLUMEN-Befehl	910
25.27.1	Methode	910
25.27.2	Optionen im Befehl	910
25.28	TINWASSERTROPFEN-Befehl	910
25.28.1	Methode	911
25.29	TIPPS Befehl	911
25.29.1	Beschreibung	911
25.29.2	Methode	911
25.30	TOLERANZ Befehl	911
25.30.1	Beschreibung	911
25.31	WERKZEUGKASTEN-Befehl	911
25.31.1	Methode	911
25.31.2	Optionen im Befehl	911
25.32	-WERKZEUGKASTEN Befehl	912
25.32.1	Beschreibung	912
25.33	WERKZPALETTEN Befehl	912
25.33.1	Beschreibung	912
25.34	WERKZPALETTENSCHL Befehl	912
25.34.1	Beschreibung	912
25.35	-TOOLPANEL Befehl	912
25.35.1	Beschreibung	913
25.35.2	Methode	913
25.35.3	Optionen im Befehl	913
25.36	TORUS Befehl	913
25.36.1	Beschreibung	913
25.36.2	Methoden zum Erstellen eines Torus	914
25.36.3	Optionen im Befehl TORUS	914
25.37	TPNAVIG-Befehl	914
25.37.1	Beschreibung	915
25.37.2	Methode	915
25.38	BAND Befehl	915
25.38.1	Beschreibung	915
25.39	TRANSPARENZ-Befehl	915
25.39.1	Methoden	915
25.39.2	Optionen im Befehl	920
25.40	STUTZEN Befehl	921
25.40.1	Methode	921



Contents

25.40.2	Optionen im Befehl	921
25.41	TXT2MTXT-Befehl	921
25.41.1	Methode	922
25.41.2	Optionen im Befehl	922
25.42	TXTAUFL Befehl	922
25.42.1	Methode	922
25.43	TYPENPLÄNE-Befehl	922
25.43.1	Beschreibung	922
26.	U	923
26.1	Z Befehl	923
26.1.1	Beschreibung	923
26.2	BKS-Befehl	923
26.2.1	Methode	923
26.2.2	Optionen im Befehl	923
26.3	BKSYMBOL Befehl	924
26.3.1	Beschreibung	925
26.3.2	Optionen im Befehl	925
26.4	BFLÖSCH Befehl	925
26.4.1	Methode	925
26.5	ZURÜCK-Befehl	925
26.5.1	Beschreibung	925
26.5.2	Optionen im Befehl	926
26.6	ZURÜCKOBJ Befehl	926
26.6.1	Beschreibung	926
26.6.2	Optionen im Befehl	927
26.7	GRUPPEAUFHEB Befehl	927
26.7.1	Methode	927
26.7.2	Optionen im Befehl	927
26.8	VEREINIG-Befehl	927
26.8.1	Beschreibung	928
26.8.2	Methode	928
26.9	UNISOLATEOBJECTS Befehl	928
26.9.1	Beschreibung	928
26.10	EINHEIT-Befehl	929
26.10.1	Beschreibung	929
26.11	-EINHEIT Befehl	929
26.11.1	Optionen	929
26.12	SCHRIFTFELDAKT Befehl	930
26.12.1	Beschreibung	930
26.13	URL-Befehl	931
26.13.1	Beschreibung	931
27.	V	932
27.1	VBAIDE-Befehl	932
27.1.1	Beschreibung	932
27.1.2	Option im Befehl	932
27.2	VBALAD Befehl	932
27.2.1	Beschreibung	932
27.3	-VBALAD Befehl	933



Contents

27.3.1	Beschreibung	933
27.4	VBAMAN-Befehl	933
27.4.1	Beschreibung	933
27.5	VBANEU-Befehl	933
27.5.1	Beschreibung	933
27.6	VBAAUSF Befehl	933
27.6.1	Beschreibung	933
27.7	-VBAAUSF Befehl	933
27.7.1	Beschreibung	933
27.8	VBASICHERHEIT Befehl	933
27.8.1	Beschreibung	934
27.9	VBAENTF Befehl	934
27.9.1	Beschreibung	934
27.10	VERSIONCONTROL Befehl	934
27.10.1	Beschreibung	934
27.10.2	Methode	934
27.10.3	Optionen im Befehl	935
27.11	AUSSCHNT-Befehl	935
27.11.1	Beschreibung	936
27.11.2	Optionen im Befehl	936
27.11.3	Optionen im Kontextmenü	937
27.12	-AUSSCHNT Befehl	937
27.12.1	Beschreibung	938
27.12.2	Optionen im Befehl	938
27.13	GRUNDANS-Befehl	938
27.13.1	Methode	939
27.13.2	Optionen im Befehl	939
27.14	ANSBRUCH-Befehl	942
27.14.1	Methode	942
27.14.2	Optionen im Befehl	943
27.14.3	Griffe bearbeiten	944
27.15	ANSDetail Befehl	944
27.15.1	Methode	945
27.15.2	Optionen im Befehl	945
27.15.3	Bearbeitung mit Griffen	946
27.16	ANSDetailstil-Befehl	947
27.16.1	Beschreibung	947
27.16.2	Optionen im Befehl	947
27.16.3	Optionen im Kontextmenü	948
27.17	ANSBEAR-Befehl	949
27.17.1	Methode	949
27.17.2	Optionen im Befehl	949
27.18	ANSEXPORT-Befehl	949
27.18.1	Beschreibung	950
27.18.2	Methode	950
27.18.3	Optionen im Befehl	950
27.19	ANSHORIZONTAL-Befehl	950
27.19.1	Beschreibung	950



Contents

27.20	ANSBEZEICH Befehl	950
27.20.1	Beschreibung	950
27.21	AUSSICHTSPUNKT Befehl	951
27.22	ANSPROJ-Befehl	951
27.22.1	Methode	951
27.22.2	Optionen im Befehl	951
27.23	AUFLÖS Befehl	952
27.23.1	Beschreibung	952
27.23.2	Optionen im Befehl	952
27.24	ANSSCHNITT-Befehl	952
27.24.1	Methode	953
27.24.2	Optionen im Befehl	953
27.24.3	Bearbeitung mit Griffen	956
27.25	ANSSCHNITTSTIL-Befehl	957
27.25.1	Beschreibung	957
27.25.2	Optionen im Befehl	957
27.25.3	Optionen im Kontextmenü	959
27.26	ANSAKT Befehl	959
27.26.1	Beschreibung	959
27.26.2	Optionen im Befehl	959
27.27	SICHTBARKEITSSTATUS-Befehl	960
27.27.1	Optionen im Befehl	960
27.28	SICHTBARKEITSSTAATENHINZU Befehl	961
27.28.1	Methoden	961
27.28.2	Optionen im Befehl	961
27.29	SICHTBARKEITSSTAATENVERDECKEN Befehl	961
27.29.1	Methoden	961
27.29.2	Optionen im Befehl	961
27.30	SICHTBARKEITSSTAATENPANELSCHL Befehl	962
27.30.1	Methoden	962
27.31	SICHTBARKEITSSTATUSPANELÖFFN-Befehl	962
27.31.1	Methoden	962
27.32	SICHTBARKEITSSTAATENENTFERNEN Befehl	962
27.32.1	Methoden	962
27.32.2	Optionen im Befehl	962
27.33	SICHTBARKEITSSTAATENZEIGEN Befehl	963
27.33.1	Methoden	963
27.33.2	Optionen im Befehl	963
27.34	VISIBLE Befehl	963
27.34.1	Beschreibung	963
27.35	VISUELLESTILE Befehl	963
27.35.1	Beschreibung	963
27.35.2	Optionen im Befehl	964
27.35.3	Optionen im Kontextmenü	966
27.36	-VISUELLESTILE Befehl	967
27.36.1	Beschreibung	967
27.36.2	Optionen im Befehl	967
27.37	VLIDE Befehl	971



Contents

27.37.1	Beschreibung	971
27.38	VMLOUT Befehl	971
27.38.1	Beschreibung	971
27.39	AFZUSCHNEIDEN-Befehl	972
27.39.1	Beschreibung	972
27.39.2	Optionen im Befehl	974
27.40	AFLAYER Befehl	974
27.40.1	Beschreibung	974
27.40.2	Optionen im Befehl	974
27.41	AFMAX Befehl	976
27.41.1	Methode	976
27.42	AFMIN-Befehl	976
27.42.1	Methode	976
27.43	APUNKT Befehl	976
27.43.1	Beschreibung	976
27.43.2	Optionen im Befehl	976
27.44	AFENSTER-Befehl	977
27.44.1	Beschreibung	977
27.44.2	Optionen im Befehl	977
27.45	-AFENSTER Befehl	980
27.45.1	Beschreibung	980
27.46	VSAKTUELL Befehl	980
27.46.1	Beschreibung	981
27.46.2	Optionen im Befehl	981
27.47	ZEIGDIA Befehl	981
27.47.1	Beschreibung	981
27.48	AÜOPTIONEN-Befehl	981
27.48.1	Beschreibung	981
28.	W	982
28.1	WBLOCK Befehl	982
28.1.1	Beschreibung	982
28.2	-WBLOCK Befehl	982
28.2.1	Beschreibung	982
28.2.2	Optionen im Befehl	982
28.3	FÜBERLAPP-Befehl	983
28.3.1	Beschreibung	983
28.4	FSCHLIESSEN Befehl	983
28.4.1	Beschreibung	983
28.5	ALLESCHLIESSEN Befehl	983
28.5.1	Beschreibung	983
28.6	NETZLICHT Befehl	983
28.6.1	Beschreibung	984
28.6.2	Optionen im Befehl	984
28.7	KEIL Befehl	986
28.7.1	Beschreibung	986
28.7.2	Methoden zum Erstellen eines Keils	987
28.7.3	Optionen im Befehl KEIL	987
28.8	BESITZER Befehl	988



Contents

28.8.1	Beschreibung	988
28.9	FUNTEREINANDER-Befehl	988
28.9.1	Beschreibung	988
28.10	FANORDNEN Befehl	988
28.10.1	Beschreibung	988
28.11	ABDECKEN Befehl	988
28.11.1	Beschreibung	988
28.11.2	Methoden zum Erstellen einer Abdeckung	989
28.11.3	Optionen im ABDECKEN Befehl	989
28.12	WMFOUT-Befehl	990
28.12.1	Beschreibung	990
28.13	FNÄCHST-Befehl	990
28.13.1	Beschreibung	990
28.14	ARBEITSSATZ Befehl	990
28.14.1	Beschreibung	990
28.15	ARBEITSBER-Befehl	990
28.15.1	Beschreibung	991
28.15.2	Optionen im Befehl	991
28.16	FVORHER-Befehl	991
28.16.1	Beschreibung	991
28.17	ABSPEICH Befehl	991
28.17.1	Beschreibung	991
28.18	ABEINST Befehl	991
28.18.1	Beschreibung	991
28.19	FNEBENEINANDER-Befehl	992
28.19.1	Beschreibung	992
29.	X	993
29.1	XZUORDNEN Befehl	993
29.1.1	Beschreibung	993
29.2	XZUSCHNEIDEN-Befehl	993
29.2.1	Methode	993
29.2.2	Optionen im Befehl	993
29.3	XKANTEN Befehl	994
29.3.1	Beschreibung	994
29.4	XFLÄCHEN Befehl	995
29.4.1	Beschreibung	995
29.4.2	Optionen im Befehl	995
29.5	KLINIE Befehl	995
29.5.1	Beschreibung	995
29.5.2	Methoden zum Starten einer KLinie	995
29.5.3	Optionen im KLINIE Befehl	997
29.6	XMLSAVE Befehl	999
29.7	XÖFFNEN Befehl	999
29.7.1	Beschreibung	999
29.8	XPLODE-Befehl	999
29.8.1	Beschreibung	999
29.8.2	Optionen im Befehl	999
29.9	XREF Befehl	1000



Contents

29.9.1	Beschreibung	1000
29.10	-XREF Befehl	1000
29.10.1	Beschreibung	1000
29.10.2	Optionen im Befehl	1001
30.	Y	1002
31.	Z	1003
31.1	ZZENTRUM Befehl	1003
31.1.1	Beschreibung	1003
31.2	ZSCHNITTPUNKT-Befehl	1003
31.2.1	Beschreibung	1003
31.3	ZKNOTEN Befehl	1003
31.3.1	Beschreibung	1003
31.4	ZMITTELPUNKT Befehl	1004
31.4.1	Beschreibung	1004
31.5	ZNÄHE Befehl	1004
31.5.1	Beschreibung	1004
31.6	ZKEINE Befehl	1004
31.6.1	Beschreibung	1004
31.7	ZOOM Befehl	1005
31.7.1	Beschreibung	1005
31.7.2	Optionen im Befehl	1005
31.8	ZLOTRECHT-Befehl	1006
31.8.1	Beschreibung	1006
31.9	ZSCHEITELPUNKT Befehl	1006
31.9.1	Beschreibung	1006



1. Befehlsreferenz

1.1 Ausführen von Befehlen

In BricsCAD können Sie Befehle auf die folgenden Arten starten:

- Befehlszeile: Durch Eingeben des Befehlsnamens
- Menü: Suche im Menü nach dem Befehlsnamen, z. B. Zeichnen | Linie
- Multifunktionsleiste: Suche in der Multifunktionsleiste nach dem Befehlsnamen, z. B. Start | Zeichnen | Linie
- Werkzeugkasten: Suche im Werkzeugkasten nach dem Befehlsnamen, z. B. Zeichnen | ✓

Note: Um einen bestimmte Werkzeugkasten zu öffnen, platzieren Sie den Cursor auf einen Werkzeugkasten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und öffnen Sie **Werkzeugkasten > BricsCAD** und wählen Sie den Werkzeugkasten aus, der auf dem Bildschirm sichtbar sein soll.

- Quad Registerkarte: Suche in der Quad Registerkarte nach dem Befehlsnamen, z. B. Zeichnen | ✓

1.2 Befehls Optionen

Die Befehls-Optionen werden in der Statusleiste oder in der Befehlszeile und auch in einem Kontextmenü angezeigt, je nach Einstellung der Systemvariablen PROMPTMENU.

Die Systemvariable PROMPTOPTIONFORMAT steuert, wie die Befehls-Optionen in den Befehlszeilen-Eingabeaufforderungen angezeigt werden.

1.3 Befehls Präfixe

Die folgenden Präfixe können mit BricsCAD Befehlen verwendet werden:

Präfix	Typ	Ergebnis
' (einzelnes Hochkomma oder Apostroph)	Transparenz	Ermöglicht die Ausführung eines Befehls innerhalb eines anderen Befehls. Z. B. Wenn Sie eine Linie zeichnen, können Sie 'ZOOM in die Eingabeaufforderung eingeben, dadurch wird der Befehl LINIE vorübergehend unterbrochen während der Befehl ZOOM ausgeführt wird.
- (Bindestrich)	Befehlszeile	Startet eine Nicht-Dialog-Version eines Befehls. Alle Befehlsoptionen stehen in der Befehlszeile zur Verfügung. Z. B. Geben Sie an der Eingabeaufforderung -Layer ein, um den Zeichnungs Explorer / Layer Dialog zu unterdrücken. Alle Befehlsoptionen stehen in der Befehlszeile zur Verfügung. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie solche Befehle in einem Skript ausführen müssen.



Präfix	Typ	Ergebnis
_ (Unterstrich)	Global	Führt den englischen Originalbefehl (globaler Befehl) in der übersetzten Version von BricsCAD aus. Es wird empfohlen, das globale Befehls Präfix in Skripten oder bei der Definition von Tastenkombinationen oder bei angepassten Werkzeuge zu verwenden.
. (Punkt)	Nicht-neudefiniert	Führt Befehle aus die temporär von BricsCAD durch den Befehl BFLÖSCH entfernt wurden.

Befehls Präfixe können kombiniert werden. Z. B. wenn der Befehl ZOOM vorübergehend nicht definiert ist führt '.zoom den Befehl transparent aus.



2. +

2.1 +STRUKTURPANEL Befehl

Öffnet den Dialog "Struktur-Baum-Konfigurations-Datei".



Symbol:

2.1.1 Beschreibung

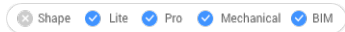
Öffnet den Dialog Struktur-Baum-Konfigurations-Datei, um eine cst-Datei auszuwählen, die in das Struktur Panel integriert werden soll. Nachdem Sie **Öffnen** im Dialog gewählt haben, wird das Struktur Panel angezeigt.



3. ?

3.1 ? Befehl

Öffnet das BricsCAD Help Center.



3.1.1 Beschreibung

Öffnen Sie die BricsCAD Help Center Beschreibung, um mehr über BricsCAD Befehle, Systemvariablen und Arbeitsabläufe zu erfahren. Sie wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, wobei der Standard-Webbrowser verwendet wird, wodurch es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.



4. 2

4.1 2DSCHNITTPUNKT Befehl

Schaltet den Schnittpunkt Objekt-Fang um.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

4.1.1 Beschreibung

Wechselt den Objekt-Fang sichtbarer Schnittpunkt fangen, der den Schnittpunkt von Objekten fängt, auch wenn sich diese in der 3D-Umgebung nur scheinbar schneiden.

Note: Dieser Befehl kann transparent während eines anderen Befehles eingegeben werden, jedoch ohne das Präfix Apostroph (').

5. 3

5.1 3D Befehl

Zeichnet grundlegende 3D-Netzobjekte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

5.1.1 Beschreibung

Zeichnet grundlegende 3D-Netzobjekte, wie Quader, Kegel, Zylinder, Schalen, Kuppeln, Netze, Pyramiden, Kugeln, Tori und Keile.

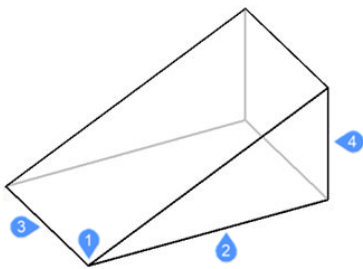
5.1.2 Methoden

Es gibt zehn Methoden für grundlegende 3D-Netzobjekte:

- Keil
- Pyramide
- Quader
- Kegel
- Zylinder
- Kugel
- Schale
- Kuppel
- Torus
- Netz

Keil

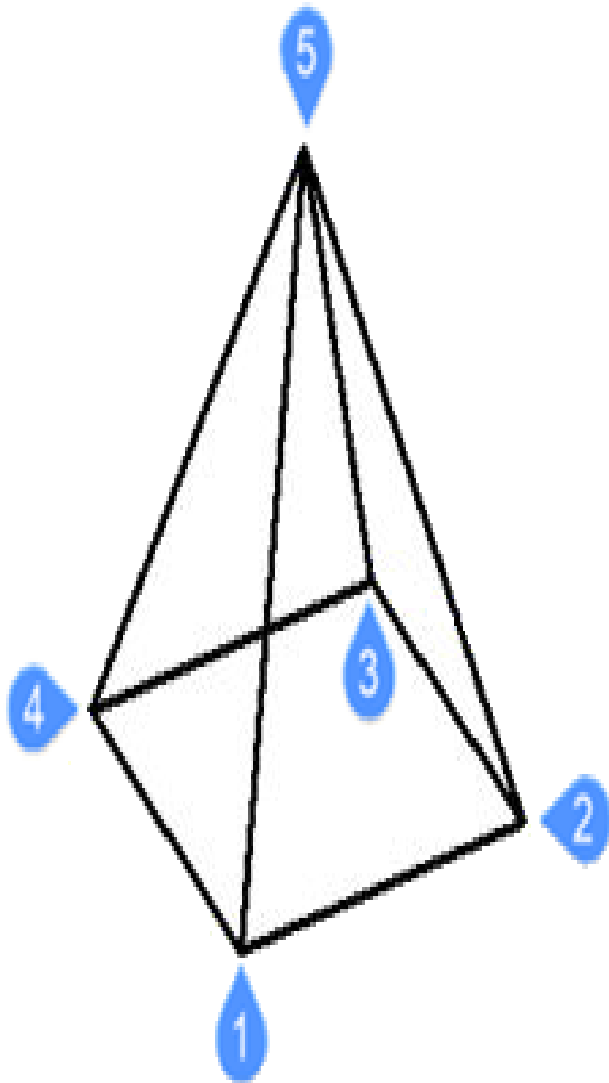
Zeichnet 3D-Keile (siehe Befehl AI_WEDGE).



- 1 Ecke des Keils (Startpunkt)
- 2 Länge des Keils
- 3 Breite des Keils
- 4 Höhe des Keils

Pyramide

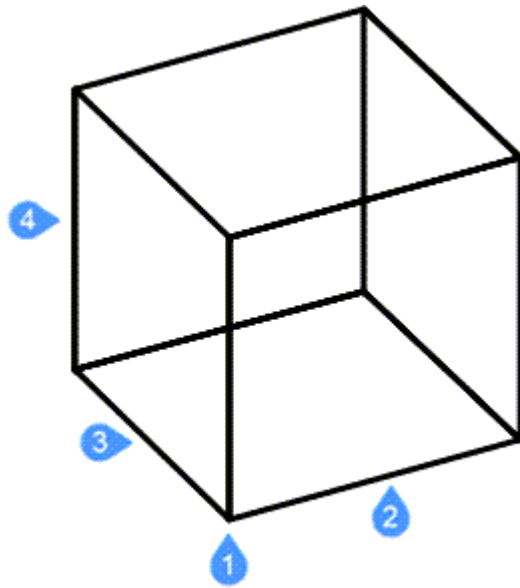
Zeichnet 3D-Pyramiden (siehe Befehl AI_PYRAMID).



- 1 Erster Basispunkt (Startpunkt)
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Dritter Punkt
- 4 Letzter Punkt für Basis
- 5 Scheitelpunkt der Pyramide festlegen

Quader

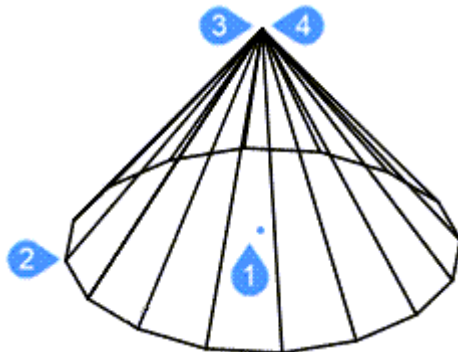
Zeichnet 3D-Quader aus Polyflächennetzen (siehe Befehl AI_BOX).



- 1 Ecke des Quaders (Startpunkt)
 - 2 Länge der Seite des Quaders
 - 3 Breite des Quaders
 - 4 Höhe des Quaders
- (Fertigstellen durch Anwenden des Rotationswinkels des Quaders)

Kegel

Zeichnet 3D-Kegel (siehe Befehl AI_CONE).



- 1 Mittelpunkt der Basis des Kegels (Startpunkt)
 - 2 Radius der Basis des Kegels oder Durchmesser
 - 3 Radius der Oberseite des Kegels oder Durchmesser
 - 4 Höhe des Kegels
- (Fertigstellen durch Anwenden der Anzahl von Segmenten im Kegel)

Zylinder

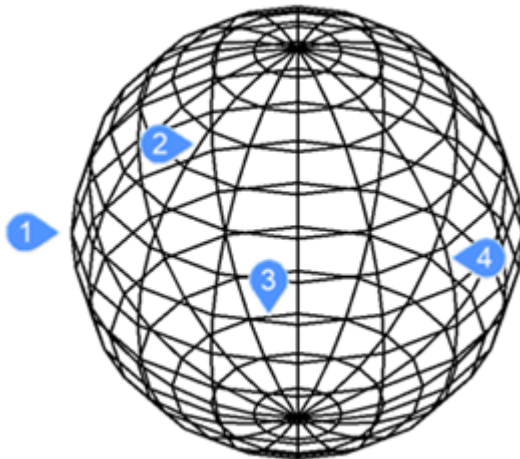
Zeichnet 3D-Zylinder (siehe Befehl AI_CYLINDER).



- 1 Mittelpunkt der Basis des Zylinders (Startpunkt)
- 2 Radius der Basis des Zylinders oder Durchmesser
- 3 Höhe des Zylinders
(Fertigstellen durch Anwenden der Anzahl von Segmenten im Zylinder)

Kugel

Zeichnet 3D-Kugeln (siehe Befehl AI_SPHERE).



- 1 Definieren Sie den Mittelpunkt der Kugel (Startpunkt).
- 2 Radius der Kugel (Durchmesser)
- 3 Anzahl der Längenabschnitte
- 4 Anzahl der Breitenabschnitte

Schale

Zeichnet 3D-Schalen (untere Halbkugel) (siehe Befehl AI_DISH).

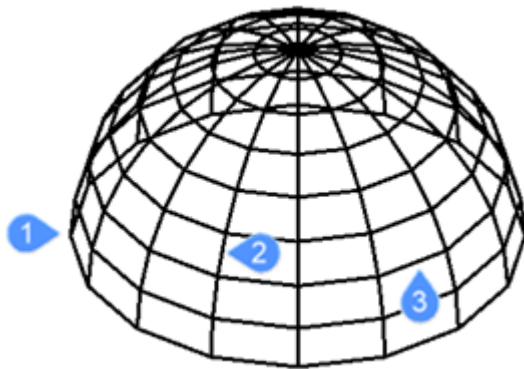


Definieren Sie den Mittelpunkt der Schale (Startpunkt).

- 1 Radius der Schale (Durchmesser)
- 2 Anzahl der Segmente um die Schale
- 3 Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente

Kuppel

Zeichnet 3D-Kuppeln (obere Halbkugel) (siehe Befehl AI_DOME).

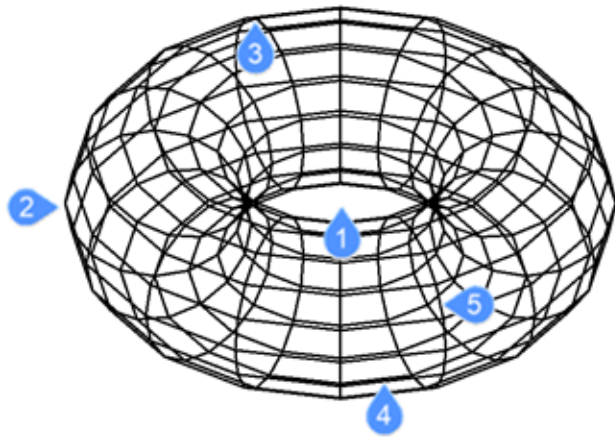


Definieren Sie den Mittelpunkt der Kuppel (Startpunkt).

- 1 Radius der Kuppel (Durchmesser)
- 2 Anzahl der Segmente um die Kuppel
- 3 Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente

Torus

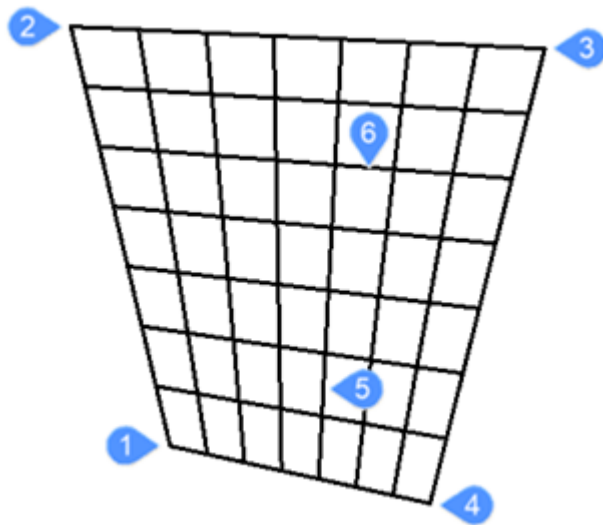
Zeichnet 3D-Tori (Ringe) (siehe Befehl AI_TORUS).



- 1 Definieren Sie den Mittelpunkt des gesamten Torus (Startpunkt).
- 2 Radius des gesamten Torus
- 3 Radius des Toruskörpers (Durchmesser)
- 4 Segmente um Toruskörper
- 5 Segmente um gesamten Torus

Netz

Zeichnet 3D-Netze (siehe Befehl 3DNETZ).

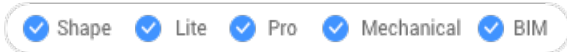


- 1 Erste von vier Ecken im Polygonnetz (Startpunkt)
- 2 Zweite Ecke
- 3 Dritte Ecke
- 4 Letzte Ecke des Polygon-Netzes
- 5 Anzahl der Segmente - Primärachse
- 6 Anzahl der Segmente - Sekundärachse



5.2 3DREIHE Befehl

Konstruiert statische rechteckige und polare Reihen in Zeilen, Spalten und Ebenen.



Symbol:

Alias: 3DR

5.2.1 Beschreibung

Erstellt rechteckige 3D-Reihen mit Zeilen, Spalten und Ebenen sowie polare 3D-Reihen mit einer Mittelachse/einem Mittelpunkt und einem Drehwinkel.

5.2.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Erstellen von 3D-Reihen:

- Polar
- Rechteckig

5.2.3 Optionen im Befehl

Polar

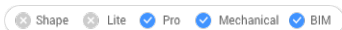
Erzeugt eine polaren 3D-Reihe.

Rechteckig

Erzeugt eine rechteckige 3D-Reihe.

5.3 3DVERGLEICH Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Zwei Modelle vergleichen".



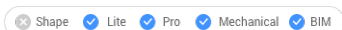
Symbol:

5.3.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld Zwei Modelle vergleichen, um Volumen- und Flächengeometrie zwischen zwei Teilbildern zu vergleichen.

5.4 3DCONVERT Befehl

Konvertiert 3D-Volumenkörper in Polyflächennetze.



5.4.1 Beschreibung

Konvertiert ausgewählte 3D-ACIS-Objekte in 3D-Polyflächennetze.

5.5 3DDWF Befehl

Öffnet das Dialogfeld "3D-DWF exportieren".



Shape Lite Pro Mechanical BIM


5.5.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog 3D DWF exportieren, um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer 3D dwf oder dwfx Datei zu speichern. Das Standarddateiformat wird von der Systemvariable DWFFORMAT angegeben.

5.6 3DFLÄCHE Befehl

Zeichnet 3D-Flächen mit 4 Kanten.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

Alias: 3F

5.6.1 Beschreibung

Zeichnet 3D-Flächen mit 4 Kanten und optionalen unsichtbaren Kanten durch Eingabe von Werten in der Befehlszeile oder durch Auswahl von Punkten im Zeichnungsbereich.

5.6.2 Optionen im Befehl

Unsichtbare Kanten wählen


Macht die nächste Kante unsichtbar.

Note: Die Kante erscheint im visuellen Drahtmodell-Stil unsichtbar.

5.7 3DSCHNITTPUNKT Befehl

Schaltet den Schnittpunkt Objekt-Fang um.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

5.7.1 Beschreibung


Dieser Befehl kann transparent während eines anderen Befehles eingegeben werden, jedoch ohne das Prefix Apostroph (').

Note: Dieses Objekt fängt an Objekten ein, die sich physisch überschneiden. Um an scheinbaren Schnittpunkten zu fangen, verwenden Sie 2DSCHNITTPUNKT Objektfang.

5.8 3DNETZ Befehl

Erzeugt 3D-Oberflächennetze.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

Alias: MESH



5.8.1 Beschreibung

Erstellt 3D-Oberflächennetze durch Eingabe der Anzahl der Scheitelpunkte und ihrer Position.

5.8.2 Optionen im Befehl

Anzahl der Segmente in M Richtung (zwischen 2 und 256)

Bestimmt die Anzahl der Scheitelpunkte in primärer Richtung.

Anzahl der Segmente in N Richtung (zwischen 2 und 256)

Bestimmt die Anzahl der Scheitelpunkte in sekundärer Richtung.

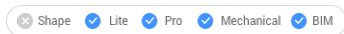
Position des Scheitelpunkts (M, N)

Bestimmt die Lage der Scheitelpunkte.

Note: 3D-Netze können direkt über die Griffe bearbeitet werden.

5.9 3DOFANG Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objekt 3D-Fangmodus**.



Symbole:

5.9.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objekt 3D-Fangmodus**, um relevante Systemvariablen anzuzeigen und zu ändern.

5.10 -3DOFANG Befehl

Schaltet die Objektfang-Modi für 3D-Objekte um.



5.10.1 Beschreibung

Schaltet den 3D-Objektfangmodus zum Zeichnen und Bearbeiten von Objekten im 3D-Raum in der Befehlszeile um (kurz für "3D-Objektfang").

5.10.2 Optionen im Befehl

nächster (ZNÄC)

Fängt einen Punkt auf der Fläche eines 3D-Objektes, der dem Cursor am nächsten ist, was dem Befehl ZNÄHE entspricht.

scheitelpunkt (ZSCH)

Fängt am nächstgelegenen Scheitelpunkt eines 3D-Objektes an, äquivalent zum Befehl ZSCHEITELPUNKT.

mitte (ZMIT)

Fängt den Mittelpunkt der Kante einer Fläche, was dem Befehl ZMITTELPUNKT entspricht.

zentrum (ZZEN)

Fängt den Mittelpunkt einer flachen oder gekrümmten 3D-Fläche, was dem Befehl ZZENTRUM entspricht.



lot (ZLO)

Fängt einen Punkt senkrecht zu einer Fläche, entspricht dem Befehl ZLOTRECHT.

knoten (ZKN)

Fängt einen Knoten auf einem Spline, äquivalent zum Befehl ZKNOTEN.

schnittpunkt (ZSP)

Fängt den Schnittpunkt von linearen Objekten, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen, äquivalent zum Befehl ZSCHNITTPUNKT.

PunktWolke am Nächsten

Fängt zum nächstgelegenen Punkt einer Punktwolke.

KEI

Schaltet alle 3D-Fangmodi aus; entspricht dem Befehl ZKEINE.

EIN

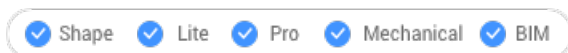
Aktiviert alle derzeit eingestellten 3D-Fangmodi.

AUs

Deaktiviert alle aktuell eingestellten 3D-Fangmodi.

5.11 3DPOLY Befehl

Erstellt eine 3D-Polylinie.

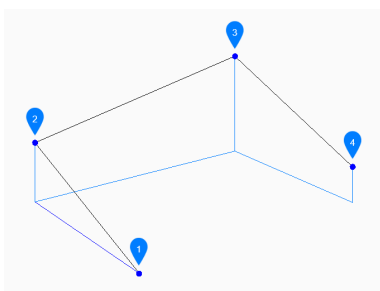


Symbol:

Alias: 3DP

5.11.1 Beschreibung

Erstellt ein einzelnes 3D-Polylinienobjekt mit mehreren Liniensegmenten, indem der Anfangs- und Endpunkt jedes Segments angegeben wird. Die Optionen ermöglichen, die Geometrie rückgängig zu machen und zu schließen.



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Ende

5.11.2 Methoden zum Erstellen einer 3D-Polylinie

Dieser Befehl umfasst 3 Methoden, um mit der Erstellung einer 3D-Polylinie zu beginnen:

- Beginn der Polylinie
- Letzter Punkt
- Folgen

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Segmente hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Beginn der Polylinie

Beginnen Sie, eine 3D-Polylinie zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Nächsten Punkt definieren

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Zusätzliche Optionen: [Schließen/Rückgängig]

Letzter Punkt

Beginnen Sie, eine 3D-Polylinie aus dem zuletzt ausgewählten Punkt zu erstellen:

Nächster Punkt

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Zusätzliche Optionen: [Schließen/Rückgängig]

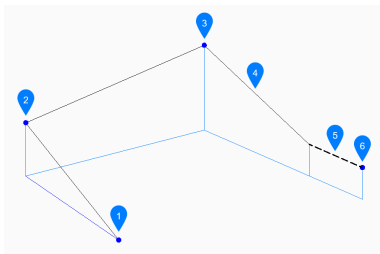
Folgen

Beginnen Sie, eine 3D-Polylinie vom letzten gezeichneten Bogen- oder Liniensegment aus zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen:

Nächster Punkt

Geben Sie die Länge des Segments an. Die Auswahl eines Punktes bestimmt nur die Länge, da der Winkel dem letzten Segment folgt.

Zusätzliche Optionen: [Schließen/Rückgängig]



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Letztes gezeichnetes Segment
- 5 Folgen
- 6 Ende

5.11.3 Optionen im 3DPOLY Befehl

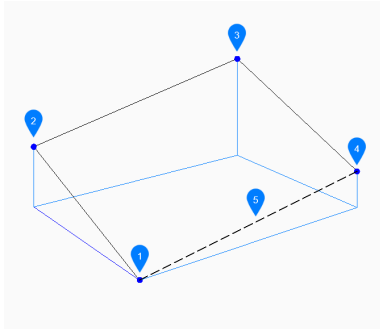
Nachdem Sie mit der Erstellung einer 3D-Polylinie begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Zurück

Machen Sie das letzte 3D-Polyliniensegment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

Schließen

Zeichnet automatisch ein 3D-Polyliniensegment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments. Damit ist der Befehl beendet.



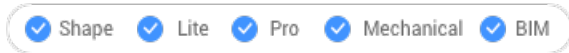
- 1 Start/Ende
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Weiter
- 5 Letztes gezeichnetes Segment



6. A

6.1 INFO Befehl

Öffnet den Dialog Über BricsCAD.



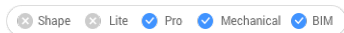
Symbol:

6.1.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Über BricsCAD", um die BricsCAD-Version und Copyright-Informationen anzuzeigen.

6.2 ACISIN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Eine ACIS-Datei öffnen".



Symbol:

6.2.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Eine ACIS-Datei öffnen", um eine SAT- oder SAB-Datei auszuwählen, die in die aktuelle Zeichnung importiert werden soll.

6.3 ACISOUT Befehl

Exportiert Volumen- und Flächenmodelle im ACIS-Format zur Verwendung durch andere Volumenkörper-Modellierungsprogramme.



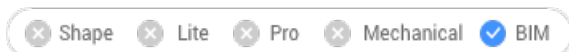
Symbol:

6.3.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Eine ACIS-Datei erstellen", um 3D-Volumenkörper und Oberflächenobjekte im ACIS-Format zu exportieren, und zwar entweder im visuell lesbaren ASCII .SAT- oder im kompakten binären .SAB- Format. Exportierte Dateien können mit anderen 3D-CAD-Programmen ausgetauscht werden, die Volumenkörper modellieren oder analysieren können.

6.4 AKTIVIERESCHNITTANSICHT Befehl

Ansichtspunkt nach Schnittebene festlegen.

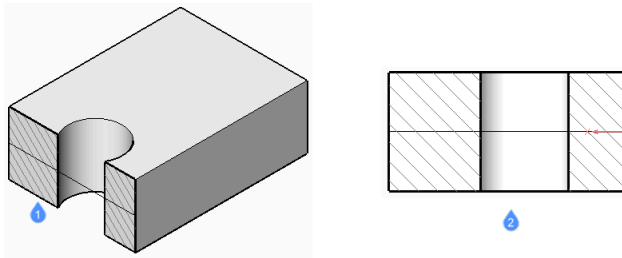


6.4.1 Beschreibung

Der Befehl richtet den Blickwinkel so aus, dass er frontal auf die ausgewählte Schnittebene gerichtet ist.



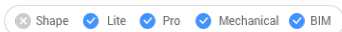
Dazu muss mindestens eine Schnittebene in der Zeichnung vorhanden sein, die mit dem Befehl SCHNEBENE erstellt wurde.



- 1 Schnitt Ebene
- 2 Ansicht orientiert an der Schnittebene

6.5 ADDINMAN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Add-In-Manager".

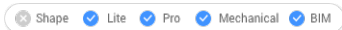


6.5.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Add-in-Manager, um festzulegen, wie VBA-Module geladen werden.

6.6 ADDSELECTED Befehl

Erstellt ein Objekt, das einem vorhandenen Objekt ähnlich ist.



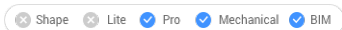
Symbol:

6.6.1 Methode

Fügen Sie der Zeichnung zunächst ein neues Objekt hinzu, indem Sie ein vorhandenes Objekt desselben Typs mit den Eigenschaften auswählen, die Sie hinzufügen möchten. BricsCAD startet automatisch den entsprechenden Befehl und wendet Eigenschaften an, um ein passendes Objekt zu erstellen. Wählen Sie zum Beispiel einen Spline aus. Das Programm startet sofort den Befehl Spline. Einige Objekte werden noch nicht unterstützt.

6.7 AI_BOX Befehl

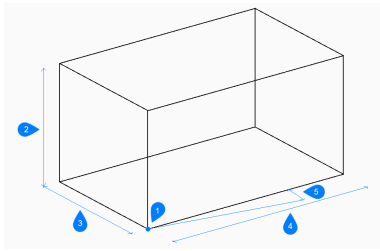
Erzeugt ein 3D-Polyflächennetz in Form eines Quaders.



Symbol:

6.7.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polyflächennetz in Form eines rechteckigen oder quadratischen Quaders. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Ecke, Länge, Breite, Höhe, Würfel und Rotationswinkel, aus.



- 1 Ecke des Quaders
- 2 Höhe
- 3 Breite
- 4 Länge
- 5 Drehwinkel

6.7.2 Methoden zum Erstellen eines Quaders

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung eines Quaders zu beginnen:

- Ecke des Quaders

Ecke des Quaders

Beginnen Sie, einen Quader zu erstellen, indem Sie eine Ecke für die Basis des Quaders angeben:

Länge der Seite des Quaders

Geben Sie die Länge des Quaders an.

Quaderbreite angeben

Geben Sie die Breite des Quaders an.

Zusätzliche Option: [Würfel]

Höhe des Quaders

Geben Sie die Höhe des Quaders an.

Rotationswinkel für Quader

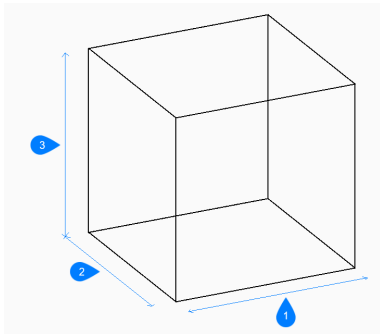
Geben Sie den Rotationswinkel der Basis des Quaders in der XY-Ebene an. Die Standardeinstellung ist 0.

6.7.3 Option im Befehl AI_BOX

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Quaders begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Würfel

Geben Sie einen einzelnen Abstand an, der für die Länge, Breite und Höhe des Quaders verwendet werden soll.




- 1 Länge
- 2 Breite
- 3 Höhe

6.8 AI_CONE Befehl

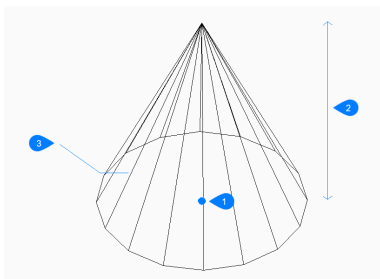
Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form eines Kegels.



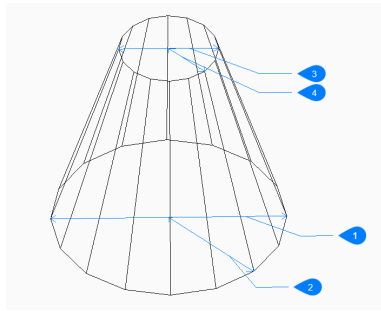
Symbol: 

6.8.1 Beschreibung

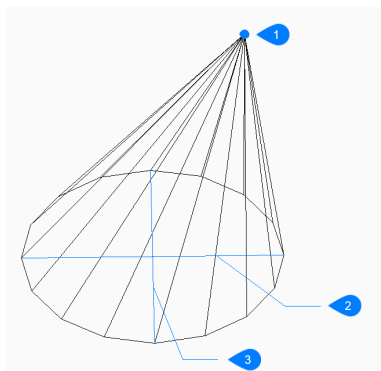
Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form eines kreisförmigen oder elliptischen Kegels. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Zentrum, Radius, Durchmesser, Höhe, Achsenendpunkte, Scheitelpunkt und Anzahl der Segmente, aus.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Höhe
- 3 Segmente



- 1 Durchmesser der Basis
- 2 Basis Radius
- 3 Oberer Durchmesser
- 4 Oberer Radius



- 1 Scheitelpunkt
- 2 Ellipsenachse
- 3 Andere Achse

6.8.2 Methoden zum Erstellen eines Kegels

Dieser Befehl umfasst 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Kegels zu beginnen:

- Mittelpunkt der Basis des Kegels
- Elliptisch

Mittelpunkt der Basis des Kegels

Beginnen Sie, einen Kreiskegel zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt der Basis angeben:

Basis-Radius

Geben Sie den Radius der Kegelbasis an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Höhe des Kegels

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Anzahl der Segmente

Geben Sie die Anzahl der Isolinien an, die benötigt werden, um die gekrümmte Oberfläche des Zylinders zu simulieren. Der Standardwert ist 16.



Elliptisch

Beginnen Sie, einen Ellipsenkegel zu erstellen, indem Sie das erste Ende der Ellipsenachse angeben:
Zusätzliche Optionen: [Zentrum]

Zweites Ende der Ellipsenachse

Geben Sie das zweite Ende der Ellipsenachse an.

Andere Achse

Geben Sie den Radius der anderen Achse an.

Höhe des Kegels

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Option: [Scheitelpunkt]

Anzahl der Segmente

Geben Sie die Anzahl der Isolinien an, die benötigt werden, um die gekrümmte Oberfläche des Zylinders zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

6.8.3 Optionen im Befehl **AI_CONE**

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Kegels begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Basis oder der Spitze des Kegels an.

Mittelpunkt

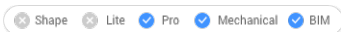
Geben Sie den Mittelpunkt einer elliptischen Basis an.

Scheitelpunkt

Legen Sie die Position für die Spitze des Kegels fest.

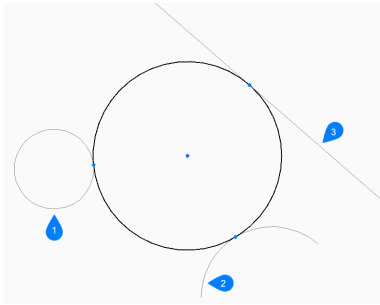
6.9 **AI_CIRCTAN** Befehl

Erstellt einen Tangentenkreis.



6.9.1 Beschreibung

Erzeugt eine Kreistangente an drei Objekte, die Linien, Polyliniensegmente, Polybögen, Kreise, Bögen, X-Linien oder Strahlen enthalten können.



- 1 Erste Tangentenspez.
- 2 Zweite Tangentenspez.
- 3 Dritte Tangentenspez.

6.9.2 Methoden zum Erstellen eines Tangentenkreises

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung eines Kreises mit drei Tangenten zu beginnen:

- Geben Sie die Tangentenspez. ein.

Geben Sie die Tangentenspez. ein.

Beginnen Sie, einen Kreis zu erstellen, indem Sie einen Tangentenpunkt auf dem ersten Objekt auswählen:

Geben Sie die zweite Tangentenspez. ein.

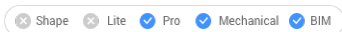
Wählen Sie einen Tangentenpunkt auf dem zweiten Objekt.


Geben Sie die dritte Tangentenspez. ein.

Wählen Sie einen Tangentenpunkt auf dem dritten Objekt aus.

6.10 AI_CYLINDER Befehl

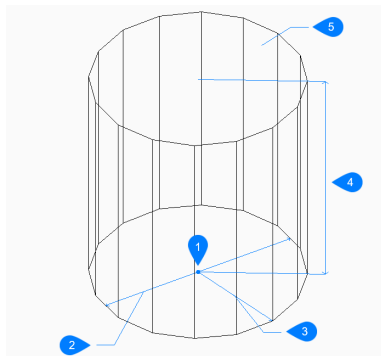
Erzeugt ein 3D-Polygonnetz in der Form eines Zylinders.



Symbol: 

6.10.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form eines kreisförmigen oder elliptischen Zylinders. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Zentrum, Radius, Durchmesser, Höhe, Achsenendpunkte und Anzahl der Segmente, aus.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Höhe
- 5 Segment

6.10.2 Methoden zum Erstellen eines Zylinders

Dieser Befehl umfasst 2 Methoden, um mit der Erstellung eines Zylinders zu beginnen:

- Mittelpunkt der Basis des Zylinders
- Elliptisch

Mittelpunkt der Basis des Zylinders

Beginnen Sie, einen Kreiszylinder zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt der Basis angeben:

Radius der Basis des Zylinders

Bestimmt den Radius des Zylinders.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Höhe des Zylinders

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Anzahl der Segmente

Geben Sie die Anzahl der Isolinien an, die benötigt werden, um die gekrümmte Oberfläche des Zylinders zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

Elliptisch

Beginnen Sie, einen Ellipsenzylinder zu erstellen, indem Sie das erste Ende der Ellipsenachse angeben:

Alternative Option: [Zentrum]

Zweites Ende der Ellipsenachse

Geben Sie das zweite Ende der Ellipsenachse an.

Andere Achse

Geben Sie den Radius der anderen Achse an.

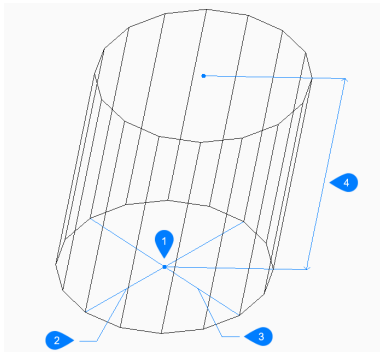
Höhe des Zylinders

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Option: [mitte des zweiten Endes]

Anzahl der Segmente

Geben Sie die Anzahl der Isolinien an, die benötigt werden, um die gekrümmte Oberfläche des Zylinders zu simulieren. Der Standardwert ist 16.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Erste Achse
- 3 Andere Achse
- 4 Höhe

6.10.3 Optionen im Befehl AI_CYLINDER

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Zylinders begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Durchmesser

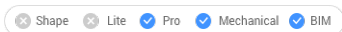
Geben Sie den Durchmesser des Zylinders an.


Mitte des zweiten Endes

Geben Sie den Mittelpunkt für das andere Ende der Achse an, um einen schrägen Zylinder zu erstellen.

6.11 AI_DISH Befehl

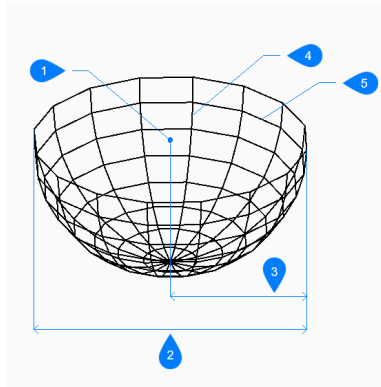
Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form einer unteren Kugelhälfte.



Symbol: 

6.11.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form einer unteren Kugelhälfte. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Zentrum, Radius, Durchmesser und Anzahl der Segmente.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Oben-nach-unten-Segmente
- 5 Segmente rund um die Schale

6.11.2 Methoden zum Erstellen einer Schale

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Schale zu beginnen:

- Mittelpunkt der Schale

Mittelpunkt der Schale

Beginnen Sie, eine Schale zu erstellen, indem Sie die Mitte des offenen Endes der Schale angeben:

Radius der Schale festlegen

Geben Sie den Radius der Schale an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Anzahl der Segmente um die Schale

Geben Sie die Anzahl der senkrechten Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Schale zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente

Geben Sie die Anzahl der parallelen Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Schale zu simulieren. Der Standardwert ist 8.

6.11.3 Optionen im AI_DISH Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Schale begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Schale an.

6.12 AI_DOME Befehl

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form der oberen Hälfte einer Kugel.

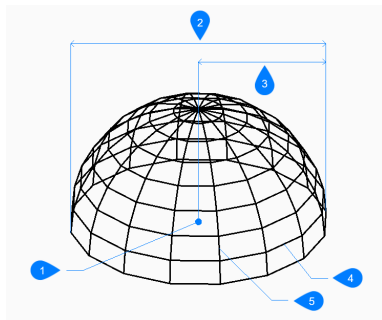




Symbol: 

6.12.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form der oberen Hälfte einer Kugel. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen wie Zentrum, Radius, Durchmesser und Anzahl der Segmente.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Oben-nach-unten-Segmente
- 5 Segmente um die Kuppel

6.12.2 Methoden zum Erstellen einer Kuppel

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Kuppel zu beginnen:

- Mittelpunkt der Kuppel

Mittelpunkt der Kuppel

Beginnen Sie, eine Kuppel zu erstellen, indem Sie die Mitte des offenen Endes der Kuppel angeben:

Radius der Kuppel

Legen Sie den Radius der Kuppel fest.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Anzahl der Segmente um die Kuppel

Geben Sie die Anzahl der senkrechten Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Kuppel zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente

Geben Sie die Anzahl der parallelen Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Kuppel zu simulieren. Der Standardwert ist 8.

6.12.3 Optionen im AI_DOME Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Führungslinie begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Kuppel an.



6.13 AI_EDGESURF Befehl

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten.


✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Verwenden Sie stattdessen den Befehl KANTOB.

6.14 AI_PYRAMID Befehl

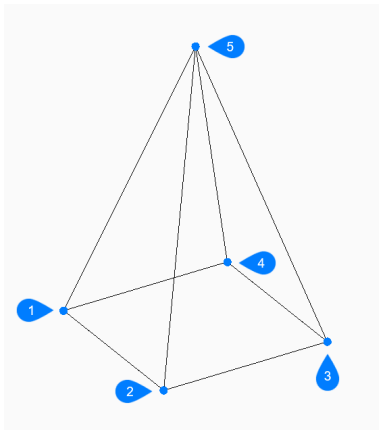
Erzeugt ein 3D-Polyflächennetz in Form einer Pyramide.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

6.14.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polyflächennetz in Form einer Pyramide mit drei oder vier Seiten. Die Seiten der Basis können ungleich lang sein. Mit den Optionen können Sie einen Punkt, eine Kante oder eine Oberfläche festlegen.



- 1 Erster Punkt
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Dritter Punkt
- 4 Letzter Punkt
- 5 Scheitelpunkt

6.14.2 Methoden zum Erstellen einer Pyramide

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Pyramide zu beginnen.

- Erster Punkt für die Basis der Pyramide

Erster Punkt für Basis der Pyramide

Beginnen Sie, eine Pyramide zu erstellen, indem Sie eine Ecke für die Basis der Pyramide angeben:

Zweiter Punkt

Geben Sie den zweiten Punkt der Basis an.

Dritter Punkt

Geben Sie den dritten Punkt der Basis an.

Letzten Punkt für Basis eingeben

Geben Sie den vierten Punkt der Basis an.

Zusätzliche Option: [Tetraeder]

Scheitelpunkt der Pyramide festlegen

Geben Sie die Position für die Spitze der Pyramide an.

Zusätzliche Optionen: [Kante/Oberfläche]

6.14.3 Optionen im Befehl AI_PYRAMID

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Pyramide begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

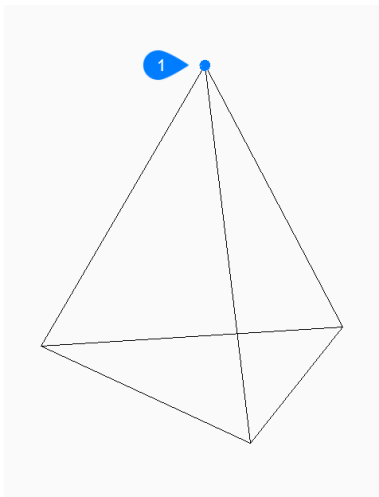
Tetraeder

Wählen Sie diese Option, um die Erstellung der Basis der Pyramide nach Angabe des dritten Punktes abzuschließen und eine dreiseitige Pyramide (Tetraeder) zu erstellen:

Scheitelpunkt des Tetraeders festlegen

Geben Sie die Spitze des Tetraeders an.

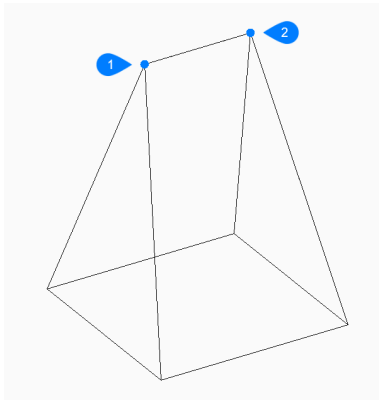
Zusätzliche Option: [Oberseite]



1 Scheitelpunkt

Kante

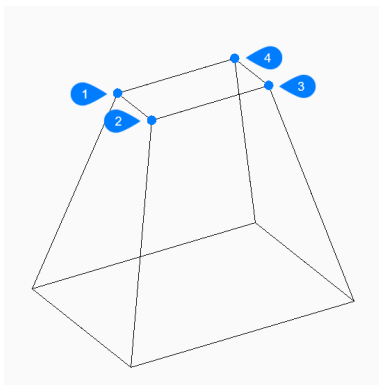
Geben Sie den Start- und Endpunkt an, um eine Kante an der Spitze der Pyramide zu erstellen.



- 1 Start der Kante
- 2 Ende der Kante

Oberseite

Geben Sie vier Punkte an, um eine Fläche an der Oberseite der Pyramide zu erstellen.



- 1 Erster Punkt
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Dritter Punkt
- 4 Letzter Punkt

6.15 AI_REVSURF Befehl

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten.



Verwenden Sie stattdessen den Befehl ROTOB.

6.16 AI_RULESURF Befehl

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten.




Verwenden Sie stattdessen den Befehl REGELOB.

6.17 AI_SPHERE Befehl

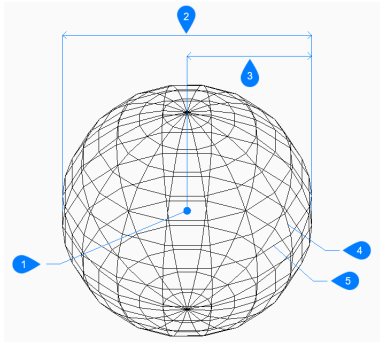
Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form einer Kugel.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

6.17.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form einer Kugel. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Zentrum, Radius, Durchmesser und Anzahl der Segmente.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Breitensegmente
- 5 Längensegmente

6.17.2 Methoden zum Erstellen einer Kugel

Es gibt eine Methode zum Erstellen einer Kugel:

- Mittelpunkt der Kugel

Mittelpunkt der Kugel

Beginnen Sie, eine Kugel zu erstellen, indem Sie die Mitte angeben:

Radius der Kugel festlegen

Geben Sie den Radius der Kugel an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Anzahl der Längenabschnitte

Geben Sie die Anzahl der senkrechten Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Kuppel zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

Anzahl der Breitenabschnitte

Geben Sie die Anzahl der parallelen Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche der Kuppel zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

6.17.3 Optionen im Befehl AI_SPHERE

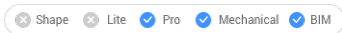
Nachdem Sie mit der Erstellung einer Kugel begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Kugel an.

6.18 AI_TABSURF Befehl

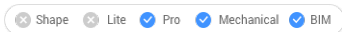
Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten.




Verwenden Sie stattdessen den Befehl TABOB.

6.19 AI_TORUS Befehl

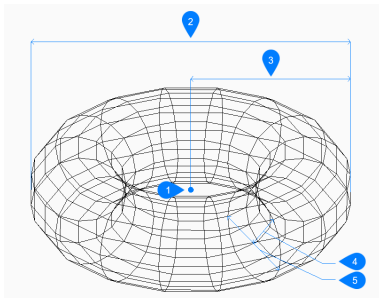
Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form eines Torus.



Symbol: 

6.19.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form eines Torus. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, einschließlich Zentrum und Radius oder Durchmesser des gesamten Torus und des Toruskörpers.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser des gesamten Torus
- 3 Radius des gesamten Torus
- 4 Radius des Körpers
- 5 Durchmesser des Körpers

6.19.2 Methoden zum Erstellen eines Torus

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung eines Torus zu beginnen:

- Mittelpunkt des gesamten Torus

Mittelpunkt des gesamten Torus

Beginnen Sie, einen Torus zu erstellen, indem Sie dessen Mittelpunkt angeben:



Radius des gesamten Torus festlegen

Geben Sie den Gesamtradius des Torus an. Der Radius wird vom Mittelpunkt des gesamten Torus bis zur Außenkante des Toruskörpers (Rohr) gemessen.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Radius des Körpers des Torus festlegen

Geben Sie den Radius des Toruskörpers (Rohr) an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Segmente um Toruskörper

Geben Sie die Anzahl der senkrechten Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche des Torus zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

Segmente um gesamten Torus

Geben Sie die Anzahl der parallelen Isolinien zur XY-Ebene an, die verwendet werden, um die gekrümmte Oberfläche des Torus zu simulieren. Der Standardwert ist 16.

6.19.3 Option im AI_TORUS Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Torus begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

Durchmesser (des gesamten Torus)

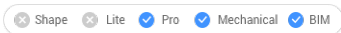
Geben Sie den Durchmesser des gesamten Torus an. Der Durchmesser ist doppelt so groß wie der Abstand von der Mitte des gesamten Torus zur äußeren Kante des Körpers (Schlauch) des Torus.

Durchmesser (des Körpers des Torus)

Geben Sie den Durchmesser des Toruskörpers an.

6.20 AI_WEDGE Befehl

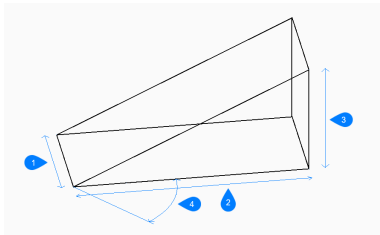
Erzeugt ein 3D-Polyflächennetz in Form eines Keils.



Symbol: 

6.20.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polyflächennetz in Form eines Keils, indem eine Ecke, die Länge, die Breite, die Höhe und der Rotationswinkel angegeben werden.



- 1 Breite
- 2 Höhe
- 3 Länge
- 4 Drehwinkel

6.20.2 Methoden zum Erstellen eines Keils

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung eines Keils zu beginnen:

- Ecke des Keils

Ecke des Keils

Beginnen Sie, einen Keil zu erstellen, indem Sie eine Ecke für die Basis des Keils angeben:

Länge des Keils

Geben Sie die Länge des Keils an.

Breite des Keils

Geben Sie die Breite des Keils an.

Höhe des Keils

Geben Sie die Höhe des Keils an.


Drehwinkel des Keils

Geben Sie den Rotationswinkel der Basis des Keils in der XY-Ebene an.

6.21 AIMLEADEREDITADD Befehl

Fügt Führungen zu MFührungen hinzu und entfernt sie wieder.



Symbol: 

6.21.1 Beschreibung

Fügt eine oder mehrere Führungen zu Multi-Führungen hinzu oder entfernt sie.

6.21.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Entfernen und Hinzufügen von Führungen:

- Hinzufügen einer Führung zu einer MFührung.
- Entfernen einer Führung von einer MFührung.



6.21.3 Optionen im Befehl

föhrungen Hinzufügen

Neue Föhrungen werden zu einem bestehenden MFöhrungs-Objekt hinzugefügt.

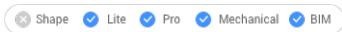
föhrungen Entfernen

Ein oder mehrere Föhrungen werden aus einem bestehenden MFöhrungs-Objekt entfernt.

Mit diesem Befehl können alle Föhrungen aus einem MFöhrungs-Objekt entfernt werden, so dass nur noch der Text übrig bleibt.

6.22 AIMLEADEREDITREMOVE Befehl

Entfernt und fügt Föhrungen zu MFöhrungen hinzu.



Symbol:

6.22.1 Beschreibung

Entfernt und fügt eine oder mehrere Föhrungs-Linien zu und von Multi Föhrungen hinzu.

6.22.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Entfernen und Hinzufügen von Föhrungen:

- Entfernen einer Föhrung von einer MFöhrung.
- Hinzufügen einer Föhrung zu einer MFöhrung.

6.22.3 Optionen im Befehl

föhrungen Entfernen

Ein oder mehrere Föhrungen werden aus einem bestehenden MFöhrungs-Objekt entfernt.

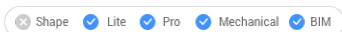
Mit diesem Befehl können alle Föhrungen aus einem MFöhrungs-Objekt entfernt werden, so dass nur noch der Text übrig bleibt.

föhrungen Hinzufügen

Neue Föhrungen werden zu einem bestehenden MFöhrungs-Objekt hinzugefügt.

6.23 AIDIMFLIPARROW Befehl

Klappt ein Bemaßungs-Endsymbol um.



Symbol:

6.23.1 Beschreibung

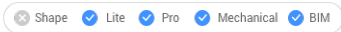
Dreht die Bemaßungs-Endsymbole um, sodass sie in die entgegengesetzte Richtung zeigen.

Auch wenn sich die Eingabeaufforderung auf mehrere Objekte bezieht, wird jeweils nur ein Pfeil umgeklappt, und zwar derjenige, der dem ausgewählten Punkt entlang der Bemaßungs- oder Hilfslinie am nächsten liegt.



6.24 AIDIMPREC Befehl

Ändert die Anzeigegenauigkeit von Bemaßungstext.



Symbol:

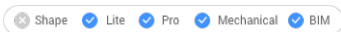
6.24.1 Beschreibung

Erhöht und verringert die Anzeigegenauigkeit von Bemaßungswerten rückwirkend, wobei entweder die Anzahl der Dezimalstellen oder der Nenner der Brüche geändert wird. Die gemessene Genauigkeit bleibt unverändert.

Mit diesem Befehl werden Bemaßungswerte nach oben oder unten gerundet, sodass falsche Werte angezeigt werden können, die zu hoch oder zu niedrig erscheinen. Wenn Sie beispielsweise AIDIMPREC bei einer Bemaßung mit einer Länge von 3,525" auf 0 setzen, wird die Anzeige auf 4" gerundet, aber die gemessene Länge bleibt bei 3,525".

6.25 AIDIMSTYLE Befehl

Wendet Bemaßungsstile an und speichert sie.



Symbol:

6.25.1 Beschreibung

Speichert die aktuellen Bemaßungseinstellungen als benannten Stil und wendet einen voreingestellten Stil auf ausgewählte Bemaßungen in der aktuellen Zeichnung an.

6.25.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um mit Bemaßungsstilen zu arbeiten:

- Wenden Sie einen gespeicherten Bemaßungsstil auf Bemaßungen in der Zeichnung an.
- Speichern Sie Bemaßungseinstellungen in der aktuellen Zeichnung als benannten Stil.

6.25.3 Optionen im Befehl

Anwenden

Einen vorhandenen Bemaßungsstil auf eine oder mehrere Bemaßungen anwenden.

Note: Verwenden Sie den Befehl 'DIMSTYLE transparent bei Ausführung dieses Befehls, um die Namen der Bemaßungsstile in der aktuellen Zeichnung aufzulisten.

Dadurch werden die mit den Befehlen wie AIDIMFLIPARROW und AIDIMPREC vorgenommenen Änderungen an den Bemaßungen außer Kraft gesetzt.

Speichern

Speichern Sie die Stileigenschaften einer vorhandenen Bemaßung in einem benannten Stil.

Die Eigenschaften des gespeicherten Stils können mit dem Befehl DIMSTYLE überprüft werden.



6.26 AUSRICHTEN Befehl

Verschiebt, dreht und skaliert Objekte, um sie an bestimmten Punkten auszurichten.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

Alias: AUS

6.26.1 Beschreibung

Verschiebt, dreht und skaliert Objekte im 2D- oder 3D-Raum, indem es eine Reihe von Ausrichtungspunkten angibt.

6.26.2 Optionen

Objekte auswählen

Wählt Objekte aus, die ausgerichtet werden sollen.

Note: Wählen Sie keine Zielobjekte aus, da diese ansonsten ebenfalls verschoben werden.

Ersten Ursprungspunkt angeben:

Spezifiziert den Quellausrichtungspunkt.

Ersten Zielpunkt angeben:

Spezifiziert den Zielausrichtungspunkt.

Note: Spezifizieren Sie ein zweites Paar von Quell- und Zielpunkten, um Objekte zu verschieben und zu drehen.

Zweiten Ursprungspunkt angeben:

Spezifiziert den zweiten Quellausrichtungspunkt.

Note: Wenn Sie bei dieser Eingabeaufforderung die Eingabetaste drücken, wird das Ursprungsobjekt verschoben.

Zweiten Zielpunkt angeben:

Spezifiziert den passenden Zielpunkt.

Note: Spezifizieren Sie ein drittes Paar von Quell- und Zielpunkten, um Objekte zu verschieben und zu drehen.

Dritten Ursprungspunkt angeben:

Spezifiziert den Quellpunkt für die 3D-Ausrichtung.

Note: Drücken Sie die Eingabetaste, um 2D-Objekte zu verschieben und zu drehen.

Spezifizieren Sie den dritten Zielpunkt

Spezifiziert den passenden Zielpunkt.

Objekte auf Basis von Ausrichtungspunkten skalieren

Optional wird das Quellobjekt skaliert:

Ja

Skaliert Objekte relativ zu den ausgewählten Punkten

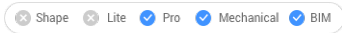


Nein

Skaliert Objekte nicht

6.27 AUSRICHTUNG Befehl

Erstellt horizontale und 3D-Ausrichtungen.



Symbol:

6.27.1 Beschreibung

Erstellt horizontale und 3D-Ausrichtungen zur Darstellung eines Referenzsystems, das zur Positionierung von linearen Objekten im Raum verwendet wird.

Note: Sie können horizontale Ausrichtungen versetzen. Das Ergebnis des Befehls VERSETZ für Horizontale Ausrichtungen ist eine nicht-assoziative Polylinie.

Die horizontale Ausrichtung wird durch die Angabe von Schnittpunkten (PI) des Tangentenpolygons erstellt. Kurven werden automatisch zwischen den Tangenten gezeichnet.

Note: Die Systemvariable DEFAULTCURVETYPEHA gibt den Kurventyp an, der beim Erstellen einer neuen horizontalen Achse oder beim Hinzufügen eines neuen PI verwendet werden soll. Der Standardwert ist **Auto Spirale-Kurve-Spirale**.

6.27.2 Optionen im Befehl

TIN-Oberfläche auswählen

Ermöglicht die Auswahl einer TIN-Oberfläche, die zum Drapieren der horizontalen Ausrichtung und zum Erstellen einer 3D-Ausrichtung verwendet wird.

Note: Zwei 3D-Ausrichtungen werden erstellt: Eine stellt die Projektion der horizontalen Ausrichtung auf die TIN-Oberfläche dar und die zweite stellt die vertikale Ausrichtung dar, die auf der Grundlage des Parameters **Vertikale Toleranz** berechnet wird.

PI Punkt auswählen

Ermöglicht es Ihnen, die PI-Punkte für Ihre horizontale Ausrichtung auszuwählen.

Note: Wenn zuvor die Option **TIN-Oberfläche auswählen** ausgewählt wurde, wird die 3D-Ausrichtung automatisch generiert.

Zurück

Macht den letzten PI-Punkt rückgängig.

Startstation angeben


Ermöglicht es Ihnen, die Startstation zu definieren, wenn Sie mit dem Erstellen einer neuen Ausrichtung beginnen.

6.28 AUSRICHTUNG3D Befehl

Erstellt eine **3D-Ausrichtung** aus einer angegebenen vertikalen Ausrichtung.





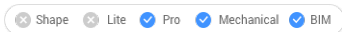
Symbol: 


6.28.1 Beschreibung

Erzeugt ein **3D-Ausrichtung** Objekt durch Auswahl einer vertikalen Ausrichtung.

6.29 AUSRICHTUNGSKURVE Befehl

Erstellt ein nicht abhängige Kurvenelement auf einer vorhandenen oder einer neuen **horizontalen Ausrichtung**.



Symbol: 

6.29.1 Methode

Es gibt zwei Methoden:

- Erstellen Sie ein neues Kurvenelement auf einer vorhandenen horizontalen Ausrichtung.
- Erstellen Sie eine neue Ausrichtung, indem Sie ein Kurvenelement zeichnen.

Das nicht abhängige Kurvenelement kann auf zwei Arten auf einer **vorhandenen** oder einer **neuen horizontalen Ausrichtung** erstellt werden. In beiden Fällen muss zuerst eine vorhandene horizontale Ausrichtung ausgewählt werden. Der Benutzer kann dann entweder einen Kurvenmittelpunkt in der Zeichnung angeben oder in der Befehlszeile die Option **Punkte** auswählen. Hat der Benutzer einen Mittelpunkt angegeben, bestimmt er im nächsten Schritt die Ausrichtung des Kurvenelements und legt am Ende seinen Durchmesser fest. Andernfalls, wenn die Option **Punkte** in der Befehlszeile ausgewählt wurde, gibt der Benutzer drei Punkte an, die das neue Kurvenelement definieren. Der Benutzer kann dann weiterhin neue Kurvenelemente auf der vorhandenen horizontalen Ausrichtung zeichnen, bis die Eingabetaste gedrückt wird.

6.29.2 Optionen im Befehl

Bestehende Horizontale Ausrichtung auswählen oder

Erstellt ein neues Kurvenelement auf einer vorhandenen Ausrichtung.

neue ausrichtung Erstellen

Erstellt ein neues Kurvenelement auf einer vorhandenen **horizontalen Ausrichtung**.

im Uhrzeigersinn/Gegen den uhrzeigersinn

Schaltet zwischen Uhrzeigersinn und Gegenuhrzeigersinn um.

Punkte

Erstellt ein neues Kurvenelement der **horizontalen Ausrichtung**, indem der Startpunkt, der zweite Punkt und der Endpunkt angegeben werden.

6.30 AUSRICHTUNGBEARB Befehl

Bearbeitet eine Ausrichtung.





Symbol:

6.30.1 Methode

Wähle eine horizontale oder vertikale Ausrichtung zum Bearbeiten.

6.30.2 Optionen innerhalb des Befehls für horizontale Ausrichtung

Weiter mit PI

Ermöglicht es Ihnen, die horizontale Ausrichtung fortzusetzen.

Note: Diese Option funktioniert nur, wenn das letzte Element eine feste Linie ist.

Element löschen

Ermöglicht Ihnen das Löschen von Ausrichtungselementen.

Pi Hinzufügen

Fügt der Ausrichtung einen Pi-Punkt hinzu.

Pi Entfernen

Entfernt einen Pi-Punkt.

TIN-Oberfläche ändern

Ändert die TIN-Oberfläche der horizontalen Ausrichtung durch Hinzufügen zusätzlicher TIN-Oberfläche.

Stationsgleichung hinzufügen

Ermöglicht es Ihnen, Stationsgleichung hinzuzufügen.

Stationsgleichung entfernen

Ermöglicht das Entfernen der Stationsgleichung durch Angabe des Index.

6.30.3 Optionen innerhalb des Befehls für vertikale Ausrichtung

PVI hinzufügen

Fügt der Ausrichtung einen PVI-Punkt hinzu.

PVI entfernen

Entfernt einen PVI-Punkt.

TIN-Oberfläche ändern

Ändert die TIN-Oberfläche der vertikalen Ausrichtung durch Hinzufügen zusätzlicher TIN-Oberfläche.

6.31 AUSRICHTUNGELEMENTDAZWISCHEN Befehl

Erstellt ein neues Element zwischen zwei ausgewählten Ausrichtungselementen.



Symbol:

6.31.1 Beschreibung

Das neue Element wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet.

Note: Daher sagen wir, dass ein solches Element von beiden ausgewählten Elementen abhängig ist.



Je nach ausgewähltem Typ des neuen Elements werden einige Parameter des Elements beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Die folgenden Arten neuer Elemente können zwischen zwei vorhandenen Elementen erstellt werden: Linien, Kurven, Spiralen, Spiral-Kurve-Spiral-Kombinationen, Spiral-Spiral-Kombinationen und Spiral-Linie-Spiral-Kombinationen.

6.31.2 Optionen im Befehl

Linie

Erstellt ein neues Linienelement zwischen zwei vorhandenen Kurvenelementen. Die neue Linie wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet. Die Tangentialität wird beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Die Linie kann zwischen den folgenden Elementkombinationen hinzugefügt werden:

- Zwischen zwei bestehenden, nicht abhängigen Kreisen.
- Zwischen zwei vorhandenen, abhängigen Kreisen als Teil von Kombinationen, z. B. einer Kombination aus Kurve mit Spirale und einer Kurve-Spiral-Spiral-Kombination.
- Zwischen einem vorhandenen nicht abhängigen Kreis und einem vorhandenen abhängigen Kreis.

Note: Die Art und Weise, wie die Linie zwischen den ausgewählten Elementen gezogen wird, hängt von deren Richtung ab.

Kurve

Erstellt ein neues Kurvenelement zwischen zwei vorhandenen Ausrichtungselementen. Die neue Kurve wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet. Die Tangentialität und der Kurvenradius werden beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Die Position von Punkten auf (Anhang-) Elementen, zwischen denen eine neue Kurve erstellt wird, und die Kurvenlänge werden entsprechend der Bearbeitung von Anhangselementen angepasst.

Die Kurve kann zwischen allen Elementkombinationen mit Ausnahme des ersten ausgewählten Elements und der abhängige Spirale hinzugefügt werden.

Note: Die Kurve wird durch die Art der Anhangselemente, den angegebenen Kurvenradius und den Lösungswinkel ($<$ oder $> 180^\circ$) definiert. Wie der Kreis zwischen den ausgewählten Elementen gezeichnet wird, hängt von der Richtung der Anhangselemente ab.

Spirale

Erstellt ein neues Spiralelement zwischen zwei vorhandenen Ausrichtungselementen. Die neue Spirale ist tangential zu beiden Anhangselementen gezogen. Die Tangentialität wird beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Note: Eine freie Spirale wird durch den Typ und die Richtung der ausgewählten Anhangselemente definiert. Da die Spirale nur eine geometrische Lösung hat, kann der Benutzer keine Parameter wie Parameter A oder Spirallänge angeben.

Spirale-Kurve-Spirale

Erstellt eine neue Spiral-Kurve-Spiral-Kombination zwischen zwei vorhandenen Ausrichtungselementen. Die neue Kombination wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet. Die Tangentialität, der Kurvenradius und beide Spirallängen werden beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Die Position von Punkten auf (Anhang-) Elementen, zwischen denen eine neue Kombination erstellt wird, und die Kurvenlänge werden entsprechend der Bearbeitung von Anhangselementen angepasst.

Wählen Sie Anhangselemente, geben Sie den Kurvenradius und die Spirallängen an, um eine Spiral-Kurve-Spiral-Kombination zwischen ausgewählten Ausrichtungselemente hinzuzufügen.

Spirale-Spirale

Erzeugt eine neue Spiral-Spiral-Kombination aus zwei bestehenden Kurvenelementen mit derselben Ausrichtung und möglicherweise unterschiedlichen Radii. Die neue Kombination wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet. Die Tangentialität wird beibehalten, wenn Anhangselemente bearbeitet werden.

Spiralparameter (Länge und Parameter A) und die Position von Punkten auf (Anhang-) Elementen, zwischen denen eine neue Kombination erstellt wird, werden gemäß dem angegebenen Verhältnis A1/A2 (oder L1/L2) berechnet.

Note: Die Position von Punkten auf (Anhang-) Elementen, zwischen denen eine neue Kombination erstellt wird, und die Kurvenlänge werden entsprechend der Bearbeitung von Anhangselementen angepasst.

Spirale-Linie-Spirale

Erstellt eine neue Spiral-Linie-Spiral-Kombination mit einer angegebenen Spirallänge zwischen zwei vorhandenen Kurvenelementen. Die neue Kombination wird tangential zu beiden Anhangselementen gezeichnet.

Note: Die Position von Punkten auf (Anhang-) Elementen, zwischen denen eine neue Kombination erstellt wird, und die Spiralparameter werden entsprechend der Bearbeitung von Anhangselementen angepasst.

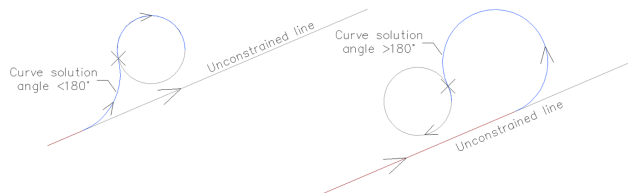
Erstes/Zweites Objekt wählen

Ermöglicht die Auswahl des ersten und zweiten Ausrichtungselements, zwischen denen ein neues Element erstellt wird.

Ist Kurvenlösungswinkel

Schaltet zwischen **Größerals180** und **Kleinerals180** um.

Die folgende Abbildung zeigt zwei mögliche Lösungen für eine Kurve mit einem Winkel $< 180^\circ$ (links) und $> 180^\circ$ (rechts), der zwischen einer nicht abhängigen Linie und einem Bogenelement hinzugefügt wird.



Spiraleparameter A

Ermöglicht die Angabe des A1/A2-Verhältnisses.

Spirallänge

Ermöglicht die Angabe des L1/L2-Verhältnisses.

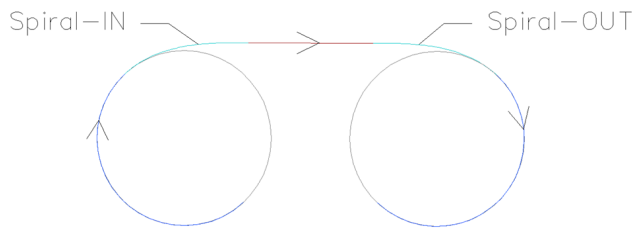
IN Spirallänge

Ermöglicht es Ihnen, die innen Länge der Spirale anzugeben.

OUT Spirallänge

Ermöglicht es Ihnen, die außen Länge der Spirale anzugeben.

Die Abbildung unten zeigt die Spiral-Linie-Spiral-Kombination, die zwischen zwei nicht abhängigen Kurven geschaffen wurde, wobei der Benutzer die IN und OUT Spirallängen angibt.



Radius angeben

Ermöglicht Ihnen, den Radius des neuen Spiralen- und Kurvenelements festzulegen.

6.32 AUSRICHTUNGSELEMENTVON Befehl

Hängt das neue Ausrichtungselement vor (an) oder nach (von) dem vorhandenen Ausrichtungselement an.



Symbol: 

6.32.1 Beschreibung

Die folgenden neuen Elementtypen können an vorhandene Elemente angehängt werden: Linien, Kurven, Spiralen, Linien mit Spiralen, Kurven mit Spiralen und Kurve-Spiral-Spiral-Kombinationen.

Note: Das neue Element wird immer tangential zu dem angegebenen Punkt im ausgewählten Anhangselement gezeichnet.

6.32.2 Optionen im Befehl

Linie

Fügt ein neues Linienelement vor (an) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an.

Note: Die Linienlänge kann entweder in der Zeichnung angegeben werden oder ihr Wert kann in der Befehlszeile eingegeben werden.

Kurve

Fügt ein neues Kurvenelement vor (an) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an.

Um eine Kurve vor dem vorhandenen Element anzuhängen, wählen Sie sie näher zum Element-Startpunkt aus. Klicken Sie andernfalls näher an den Endpunkt des Anhangselements, um die Kurve nach (ausgehend von) dem Element anzuhängen.

Note: Die Kurvengeometrie wird durch den Kurvenradius, die Kurvenwinkellösung (größer oder kleiner als 180°) und den Durchgangspunkt definiert.

Spirale

Fügen Sie ein neues Spiralelement vor (an) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an.

Um eine Spirale vor dem vorhandenen Element anzuhängen, wählen Sie sie näher zum Element-Startpunkt aus. Klicken Sie andernfalls näher an den Endpunkt des Anhangselements, um die Kurve nach (ausgehend von) dem Element anzuhängen.

Note: Die Spiralgeometrie wird durch den Radius, die Länge und die Richtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn) definiert.



Linie mit Spirale

Fügt eine **Line-Spirale**-Kombination vor (zu) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an. Wie der Name schon sagt, besteht eine Kombination aus zwei Elementen, einer Spirale und einer Linie.

Note: Die Reihenfolge der erstellten Elemente hängt davon ab, ob die Kombination vor oder nach dem ausgewählten Element angehängt wird. Um eine Kombination vor dem ausgewählten Element zu erstellen, wählen Sie das Anhangselement näher am Startpunkt aus. Auf diese Weise erhalten wir die Kombination **Linie-Spirale**. Andernfalls, wenn ein vorhandenes Element näher an seinem Endpunkt ausgewählt wird, erhalten wir die Kombination **Spirale-Linie** nach dem Anhangselement. Eine solche Kombination beginnt mit einem spiralförmigen Übergang zu einer Linie, die durch einen bestimmten Durchgangspunkt (Linienendpunkt) verläuft.

Kurve mit Spirale

Fügt eine **Kurve-Spirale**-Kombination vor (zu) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an. Wie der Name schon sagt, besteht eine Kombination aus zwei Elementen, einer Spirale und einer Kurve.

Note: Die Reihenfolge der erstellten Elemente hängt davon ab, ob die Kombination vor oder nach dem ausgewählten Element angehängt wird. Um eine Kombination vor dem ausgewählten Element zu erstellen, wählen Sie ein vorhandenes Element näher am Startpunkt aus. Auf diese Weise erhalten wir die Kombination **Kurve-Spirale**. Andernfalls erhalten wir die Kombination **Spirale-Kurve**, wenn der Befestigungspunkt näher am Endpunkt des Elements ausgewählt wird. Eine solche Kombination beginnt mit einem spiralförmigen Übergang zu einer Kurve, die durch einen bestimmten Durchgangspunkt verläuft.

Wählen Sie zuerst das Anhangselement aus, geben Sie dann den Spiralaradius und die Länge an, geben Sie dann den Kurvenlösungswinkel an (größer oder kleiner als 180°) und geben Sie zuletzt den Kurvendurchgangspunkt an, um die Kombination **Kurve-Spirale** zu zeichnen.

Kurve-Spirale-Spirale

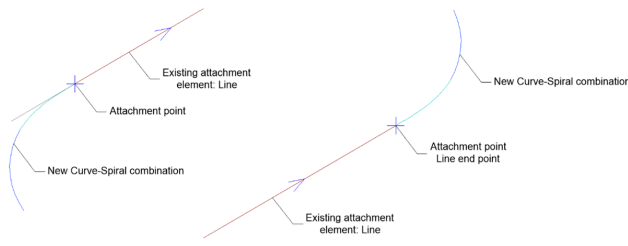
Fügt eine **Kurve-Spirale-Spirale**-Kombination vor (zu) oder nach (von) dem ausgewählten Ausrichtungselement an. Wie der Name schon sagt, besteht eine Kombination aus zwei entgegengesetzt gerichteten Spiralen und einer Kurve, die durch einen bestimmten Punkt verläuft.

Note: Die Reihenfolge der erstellten Elemente hängt davon ab, ob die Kombination vor oder nach dem ausgewählten Element angehängt wird. Um eine Kombination vor dem ausgewählten Element zu erstellen, wählen Sie das Anhangselement näher am Startpunkt aus. Auf diese Weise erhalten wir die Kombination **Kurve-Spirale-Spirale**. Andernfalls, wenn ein vorhandenes Element näher an seinem Endpunkt ausgewählt wird, erhalten wir die Kombination **Spirale-Spirale-Kurve**.

Wählen Sie zuerst das Anhangselement aus, geben Sie dann die IN Spirallänge und den Radius an, geben Sie dann die OUT Spirallänge an, und geben Sie im letzten Schritt den Kurvendurchgangspunkt an, um die Kombination **Kurve-Spirale-Spirale** zu zeichnen.

Element

Wählen Sie diese Option, um ein neues Element (oder eine Kombination von Elementen) an den angegebenen Punkt auf dem Anhangselement anzuhängen. Wählen Sie das Anhangselement näher am Startpunkt aus, um ein neues Element vor (an) dem Anhangselement anzuhängen. Oder wählen Sie das Anhangselement näher an seinem Endpunkt aus, um ein neues Element nach (von) dem Anhangselement anzuhängen.



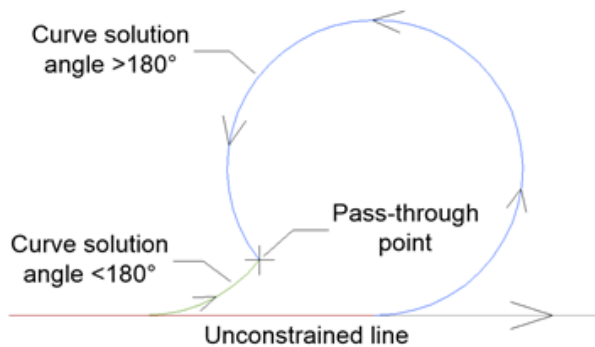
element ENDE

Wählen Sie diese Option, um ein neues Element (oder eine Kombination von Elementen) an den Startpunkt/Endpunkt des Anhangselements anzuhängen. Wählen Sie das Anhangselement näher am Startpunkt aus, um ein neues Element vor (an) dem Anhangselement anzuhängen. Oder wählen Sie das Anhangselement näher an seinem Endpunkt aus, um ein neues Element nach (von) dem Anhangselement anzuhängen.

Ist Kurvenlösungswinkel

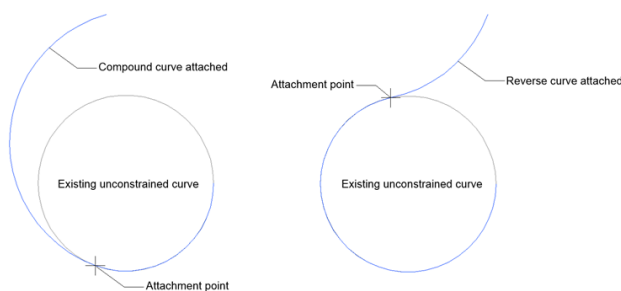
Schaltet zwischen **Größerals180** und **Kleinerals180** um.

Die folgende Abbildung zeigt zwei mögliche Lösungen für die Kurven, die durch denselben angegebenen Punkt verläuft, abhängig von der ausgewählten Option für den Kurvenlösungswinkel.



Ist Kurve zusammengesetzt oder umgekehrt?

Schaltet zwischen **zusammengesetzter** Kurve und **umgekehrter** Kurve, die einem vorhandenen, nicht abhängigen Kurvenelement zugeordnet ist, wie in der folgenden Abbildung:



Länge

Ermöglicht die Angabe der neuen Linienlänge.

Länge der Spirale definieren

Ermöglicht die Angabe der neuen Spirallänge.



Radius angeben

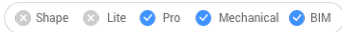
Ermöglicht Ihnen, den Radius des neuen Spiralen- und Kurvenelements festzulegen.

im Uhrzeigersinn/Gegen den uhrzeigersinn

Gibt die Ausrichtung des neuen Elements an. Schaltet zwischen der Ausrichtung im und gegen den Uhrzeigersinn um.

6.33 AUSRICHTUNGLINIE Befehl

Erstellt ein nicht abhängige Linienelement zwischen zwei angegebenen Punkten auf einer vorhandenen oder einer neuen **Horizontalen Ausrichtung**.



Symbol:

6.33.1 Methode

Es gibt zwei Möglichkeiten:

- Erstellen Sie ein neues Linienelement zwischen zwei angegebenen Punkten auf einer vorhandenen horizontalen Ausrichtung.
- Erstellen Sie eine neue Ausrichtung, indem Sie ein Linienelement zwischen zwei angegebenen Punkten zeichnen.

6.33.2 Optionen im Befehl

Bestehende Horizontale Ausrichtung auswählen oder

Das neue Linienelement ohne Abhängigkeit wird auf der ausgewählten vorhandenen horizontalen Ausrichtung zwischen zwei angegebenen Punkten erstellt.

Note: Wählen Sie zunächst die vorhandene horizontale Achse in der Zeichnung aus, und geben Sie dann den ersten und zweiten Punkt an, zwischen denen ein neues Linienelement erstellt wird. Sie können dann weiterhin neue Linienelemente auf der vorhandenen horizontalen Ausrichtung zeichnen, bis Sie die Eingabetaste drücken.

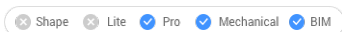
neue ausrichtung Erstellen

Erstellt eine neue **Horizontale Ausrichtung**, indem ein Linienelement zwischen zwei angegebenen Punkten gezeichnet wird.

Note: Geben Sie den ersten und zweiten Punkt in der Zeichnung an, zwischen denen ein neues Linienelement erstellt wird. Sie können weiterhin neue Linienelemente zeichnen, bis Sie die Eingabetaste drücken.

6.34 AUSRICHTUNGANSICHT Befehl

Erstellt eine vertikale Ausrichtungsansicht für die ausgewählte horizontale Ausrichtung.



Symbol:

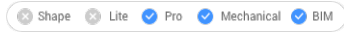


6.34.1 Methode

Wählen Sie eine horizontale Ausrichtung aus, die zuvor mit dem Befehl AUSRICHTUNG erstellt wurde, und einen Punkt als Ursprung für die vertikale Ausrichtungsansicht.

6.35 AUSRICHTUNGVERTIKAL Befehl

Erstellt eine **Vertikale Ausrichtung**.



Symbol:

6.35.1 Beschreibung

Erstellt eine **Vertikale Ausrichtung** in einer ausgewählten **Vertikale Ausrichtung Ansicht**. Es zeichnet auch automatisch die **3D-Ausrichtung** der entsprechenden Ausrichtung.

6.35.2 Methode

Es gibt zwei Methoden:

- Erstellt eine **Vertikale Ausrichtung** durch Auswahl von PVI-Punkten.
- Erstellt automatisch eine **Vertikale Ausrichtung**.

6.35.3 Optionen im Befehl

Zurück

Macht den zuletzt angegebenen PVI-Punkt für die vertikale Ausrichtung rückgängig.

Automatische 3d-ausrichtung

Erstellt automatisch eine **Vertikale Ausrichtung** und eine **3D-Ausrichtung**.

Vertical Alignment

+

 General

+

 3D Visualization

+

 Data

-

 Geometry

1

 Update mode Automatic

Vertical tolerance 20

2

Number of PVIs 8

-

 PVIs 1

PVI station 0

PVI elevation 342.98

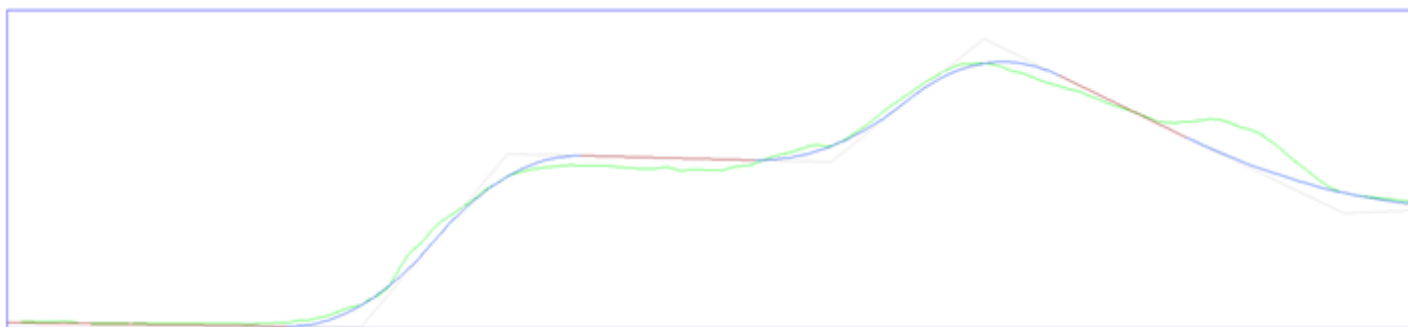
Grade out -0.006848772995

Grade change -0.006848772995

Tangent out length 283.15

+

 Visual Style



Die automatische vertikale Ausrichtung wird so berechnet, dass die Höhenunterschied zur Geländelinie den Wert des Parameters **Vertikale Toleranz**, der standardmäßig auf 0,1 festgelegt ist, nicht überschreitet.

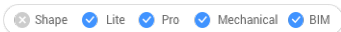
Nachdem die **Vertikale Ausrichtung** erstellt wurde, können Sie den Wert des Parameters **Vertikale Toleranz** (2) im Panel **Eigenschaften** bearbeiten.

Außerdem wird der Wert des Parameters **Aktualisierungsmodus** (1) auf **Automatisch** festgelegt. Das bedeutet, dass Sie die Geometrie der automatischen vertikalen Ausrichtung nicht bearbeiten können. Um sie zu bearbeiten, setzen Sie den Parameter **Aktualisierungsmodus** auf **Manuell**.



6.36 ALIGNSPACE Befehl

Stellt den Ansichtsfenster Winkel, den Zoomfaktor und die Pan-Position auf die Ausrichtung Punkte, die im Model- und Papierbereich angegeben wurden.



Note: Dieser Befehl kann bei Ausführung von Befehlen ('alignspace) transparent eingegeben werden.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.

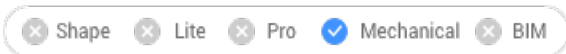
Note: Die Modelbereich Ansichtsfenster müssen den PERSPECTIVE-Modus AUS haben.

6.36.1 Beschreibung

Passt den Winkel des Ansichtsfensters, den Zoomfaktor und die Pan-Position an, indem Punkte im gleichen Modelbereich und im gleichen Papierbereich ausgewählt werden.

6.37 AMSURFSYM Befehl

Erzeugt ein Oberflächensymbol.



Symbol: $\sqrt{\quad}$

6.37.1 Methoden

Wählen Sie das Objekt aus, an das das Oberflächensymbol angehängt werden soll, und geben Sie die Punkte für dessen Position an.

Es gibt zwei Anwendungsfälle:

- 1 **Beim Erstellen einer neuen Zeichnung, die Mechanical-Objekte enthalten soll:**
 - a Stellen Sie die Systemvariable LOADMECHANICAL2D auf EIN (1).
 - b Beginnen Sie eine neue Zeichnung mit einer Mechanical 2D-Vorlage.
- 2 **Beim Öffnen einer Zeichnung mit Mechanical-Objekten**
 - a Stellen Sie die Systemvariable LOADMECHANICAL2D auf EIN (1).
 - b Öffnen Sie eine bestehende ACM-Zeichnung und beginnen Sie mit der Erstellung von Spezialsymbolen.

Note: Diese Symbole sind mit der alten AutoCAD Mechanical Anwendung kompatibel.

Note: Das Symbol wird dem Layer AM_5 hinzugefügt.

Note: Nach dem Öffnen einer Zeichnung, die Mechanical-Objekte enthält, werden im Gegensatz zu früheren Versionen andere Zeichnungen bei Bedarf mit Mechanical-bezogenen Daten gefüllt. Dies ist möglich, wenn ein Benutzer die Mechanical-bezogenen Objekte in die Vanilla-Zeichnung kopiert. Im Falle des Kopierens von Objekten, die nicht mit den mechanical Daten verbunden sind, wird eine Vanilla-Zeichnung nicht mit mechanical Daten gefüllt.

Nachdem Sie den Symbolprototyp mit dem Befehl AMSURFSYM erstellt haben, können Sie die genauen Eigenschaften des Oberflächensymbols im Panel **Eigenschaften** konfigurieren:

Symbol	
Drafting standard	JIS
Standard revision	JIS B 0031 : 2003 (ISO 1302 : 2002)
Scale	1
Symbol type	Material removal prohibited
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Process note	
First requirement	6.3
Second requirement	6.3
Third requirement	9
Direction of lay	Crossed in two oblique directions
Leader	
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

Note: Die Eigenschaften des Oberflächensymbols hängen vom verwendeten Standard ab.

Symbol	
Drafting standard	ISO
Standard revision	ISO 1302:2002(E)
Scale	1
Symbol type	Basic Symbol
Majority symbol	Off
Requirements	
All Around	Off
Machine allowance	
Roughness average max	
Roughness average min	
Process note	
Process note 2	Process note
Sampling length	
Cutoff	
Other roughness max	
Other roughness min	
Direction of lay	None
Leader	
Primary arrowhead	By Standard
Offset from Object	0
Extension beyond leader	0

6.37.2 Symbol

Symbol Typ

Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- Grundlegendes Symbol ✓
- Materialentfernung erforderlich ✓
- Materialentfernung verboten ✓

Mehrheitssymbol

Zeigt den gemeinsamen Zustand aller Oberflächen mithilfe eines einzigen kollektiven Anzeigesymbols an.

AUS: Zeigt nur die kollektive Anzeige an.

EIN: Zeigt den Zustand anderer Oberflächentextursymbole an anderer Stelle in der Zeichnung in Klammern auf der rechten Seite der kollektiven Anzeige an.



6.37.3 Anforderungen

Rundherum

Schaltet die Sichtbarkeit der Rundherum-Oberflächentextur im Symbol um.

Bearbeitungszugabe

Gibt die Bearbeitungszugabe für die Oberfläche an.

Prozessanmerkung

Definiert die Prozessanforderungen für die Oberfläche.

Erste Anforderung

Definiert die erste Anforderung für die Oberfläche.

Zweite Anforderung

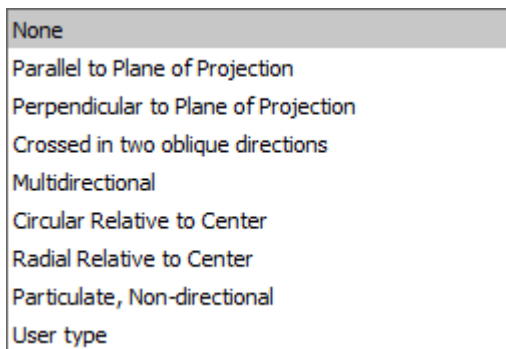
Definiert die zweite Anforderung für die Oberfläche.

Dritte Anforderung

Definiert die dritte Anforderung für die Oberfläche.

Richtung der Verlegung

Legt die Verlegerichtung der Oberfläche fest.



Rauhigkeit durchschnittlich max

Definiert den maximalen Rauheitsdurchschnitt für die Oberfläche.

Rauhigkeit durchschnittlich min

Definiert den minimalen Rauheitsdurchschnitt für die Oberfläche.

Prozessanmerkung2

Definiert die Prozessanforderungen für die Oberfläche.

Stichprobenlänge

Definiert die für die Oberfläche erforderliche Stichprobenlänge.

Andere Rauhigkeit max

Definiert die maximale andere Rauhigkeit für die Oberfläche.

Andere Rauhigkeit min

Definiert die minimale andere Rauhigkeit für die Oberfläche.

6.37.4 Führung

Versatz vom Objekt

Gibt den Abstand zwischen dem Startpunkt der Hilfslinie und dem zugeordneten Objekt an.



Ausdehnung über Führung

Gibt den Abstand zwischen dem Startpunkt des Symbols und dem Endpunkt der Oberflächenhilfslinie an.

6.38 AMWELDSYM Befehl

Erzeugt ein Schweißsymbol.



Symbol:

6.38.1 Methoden

Wählen Sie das Objekt aus, an das das Schweißsymbol angehängt werden soll, und geben Sie die Punkte für dessen Position an.

Es gibt zwei Anwendungsfälle:

- 1 **Beim Erstellen einer neuen Zeichnung, die Mechanical-Objekte enthalten soll:**
 - a Stellen Sie die Systemvariable LOADMECHANICAL2D auf EIN (1).
 - b Beginnen Sie eine neue Zeichnung mit einer Mechanical 2D-Vorlage.
- 2 **Beim Öffnen einer Zeichnung mit Mechanical-Objekten**
 - a Stellen Sie die Systemvariable LOADMECHANICAL2D auf EIN (1).
 - b Öffnen Sie eine bestehende ACM-Zeichnung und beginnen Sie mit der Erstellung von Spezialsymbolen.

Note: Diese Symbole sind mit der alten AutoCAD Mechanical Anwendung kompatibel.

Note: Das Symbol wird dem Layer AM_5 hinzugefügt.

Note: Nach dem Öffnen einer Zeichnung, die Mechanical-Objekte enthält, werden im Gegensatz zu früheren Versionen andere Zeichnungen bei Bedarf mit Mechanical-bezogenen Daten gefüllt. Dies ist möglich, wenn ein Benutzer die Mechanical-bezogenen Objekte in die Vanilla-Zeichnung kopiert. Im Falle des Kopierens von Objekten, die nicht mit den mechanical Daten verbunden sind, wird eine Vanilla-Zeichnung nicht mit mechanical Daten gefüllt.

Nachdem Sie den Symbolprototyp mit dem Befehl AMWELDSYM erstellt haben, können Sie die genauen Eigenschaften des Schweißsymbols im Panel **Eigenschaften** konfigurieren:



Symbol	
Drafting standard	ANSI
Standard revision	ANSI/AWS A2.4 - 98
Scale	1
All Around	Off
Field weld	Off
Note tail	Off
Process notes	
Stagger	None
Flip symbol	Right aligned
Requirements - Arrow Side	
Weld type	Fillet Weld
Small leg	x
Size	
Length	
Pitch	-
Contour	None
Requirements - Other Side	
Weld type	None
Contour	Concave Contour
Leader	
Arrowhead	By Standard

6.38.2 Symbol

Rundherum

Schaltet die Sichtbarkeit des Rundherum-Symbols im Schweißsymbol um.

Feldschweißung

Schaltet die Sichtbarkeit des Feldschweißsymbols im Schweißsymbol um.

Anmerkung Schweiß

Zeigt den Status des Anmerkungsschweißes an.

Prozessanmerkungen

Definiert die Prozessanmerkungen.

Staffelung

Wählt zwischen Schieben und gespiegelte Staffelung für intermittierende Schweißnähte auf beiden Seiten.

Umschlag Symbol

Wählt für das Schweißsymbol zwischen links und rechts ausgerichtet.

6.38.3 Anforderungen - Pfeilseite

Typ der Schweißung

Definiert den Schweißtyp aus den folgenden Optionen:



Kleiner Schenkel

Definiert das kleine Schenkelmaß der Schweißnaht.

Größe

Definiert die Größe der Schweißnaht.

Länge

Definiert die Länge der Schweißnaht.

Neigung

Definiert das Neigungsmaß für intermittierende Schweißnähte.

Kontur

Definiert die Form der Schweißnaht.

6.38.4 Anforderungen - Andere Seite

Definiert den Typ und die Abmessungen der Schweißnaht auf der anderen Seite.

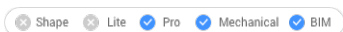
6.38.5 Führung

Endsymbol

Definiert den Standardpfeiltyp für Schweißsymbole.

6.39 ANIMATIONEDITOR SCHL Befehl

Schließt das Animationseditor-Panel.



6.39.1 Beschreibung


Schließt das Animationseditor Panel, um es aus dem aktuellen Arbeitsbereich auszublenden. Wenn das Animationseditor Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Animationseditor oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

6.40 ANIMATIONSEDITORÖFFN Befehl

Öffnet das Animationseditor-Panel



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

6.40.1 Beschreibung

Öffnet das Animationseditor Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Animationseditor Panel wird in der gleichen Größe und an der gleichen Stelle wie vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Panels dargestellt. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Animationseditor Panel entweder schwebend, angedockt oder gestapelt sein.

6.41 ANIMATIONSEEDITORWIEDERGABE Befehl

Lädt Animationsgrafiken.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.41.1 Beschreibung

Lädt Animationsgrafikdaten aus einem Zip-Archiv oder einem Ordner.

Note: Dieser Befehl wird nur ausgeführt, wenn das Panel **Animationseditor** aktiv ist. Nachdem die Grafiken geladen wurden, wechselt der **Animationseditor** in einen speziellen Wiedergabemodus für Animationsgrafiken.

6.42 ANIMATIONSEEDITORAUFGZEICHNUNG Befehl

Zeichnet Animationsgrafiken auf.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

6.42.1 Beschreibung

Zeichnet Animationsgrafiken auf und speichert sie in einem Zip-Archiv oder einem Ordner Ihrer Wahl. Nachdem Sie die erforderliche Speicheroption ausgewählt haben, wird der Aufnahmevergang gestartet. Je nach Komplexität des Modells kann dies sehr lange dauern.

6.42.2 Optionen im Befehl

Zip-Datei

Öffnet den Dialog **Wählen Sie einen Zip-Dateinamen zum Speichern der Animationsgrafiken**, in dem Sie die Animationsgrafiken in einem Zip-Archiv speichern können.

Ordner

Öffnet den Dialog **Wählen Sie einen Ordner zum Speichern von Animationsgrafiken**, in dem Sie die Animationsgrafiken in einem Ordner Ihrer Wahl speichern können.

6.43 ANIPFAD Befehl

Zeichnet die Animation einer Kamera auf, die sich entlang eines Pfades bewegt oder in einem 3D-Modell schwenkt, und speichert diese in einer Filmdatei.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Symbol: 

6.43.1 Beschreibung

Zeigt den Dialog Bewegungspfad Animation an.

6.44 BESCHRZURÜCK Befehl

Zurücksetzen von verschobenen Beschriftungs-Maßstäben.

 Shape  Lite  Pro  Mechanical  BIM






Symbol: 

6.44.1 Beschreibung

Die Positionen von skalierten Darstellungen, die mit Beschriftungs-Objekten verknüpft sind, können mit Griffen verschoben werden. Mit diesem Befehl werden ausgewählte skalierte Darstellungen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

6.45 BESCHRAKT Befehl

Aktualisiert die selektierten Beschriftungs Objekte entsprechend ihrer aktuellen Beschriftungs-Stil.

 Shape  Lite  Pro  Mechanical  BIM

Symbol: 






6.45.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere Beschriftungs-Objekte, wie z. B. Text, Bemaßungen, Schraffuren, Blöcke aus, um sie mit ihren aktuellen Beschriftungs-Stilen zu aktualisieren. Wenn alle Objekte in der Zeichnung ausgewählt sind, ignoriert das Programm nicht-Beschriftungs Objekte.

6.46 ÖFFNUNG Befehl

6.47 SICHTBAR Befehl

Schaltet den sichtbaren Schnittpunkte Objekt-Fang um.

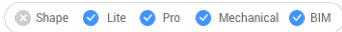
 Shape  Lite  Pro  Mechanical  BIM


6.47.1 Beschreibung

Schaltet den Objekt-Fang sichtbarer Schnittpunkt um, um das Fangen an einem scheinbaren Schnittpunkt zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

6.48 APpload Befehl

Öffnet den Dialog Applikations Dateien laden.



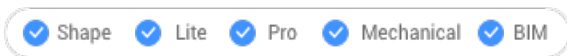
Symbol: 


6.48.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Applikations Dateien laden, um Applikations-Dateien zu laden und in BricsCAD auszuführen.

6.49 BOGEN Befehl

Erstellt einen Bogen.

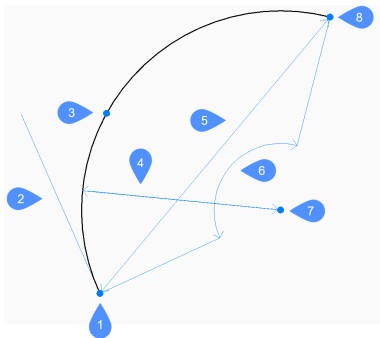


Symbol: 

Alias: B

6.49.1 Beschreibung

Erstellt einen Bogen aus einer Kombination von Optionen, wie Startpunkt, zweiter Punkt, Endpunkt, Mittelpunkt, eingeschlossener Winkel, Richtung und Länge der Sehne.



- 1 Start
- 2 Richtung
- 3 Zweiter
- 4 Radius
- 5 Länge der Sehne
- 6 Winkel
- 7 Mittelpunkt
- 8 Ende



6.49.2 Methoden zum Erstellen eines Bogens

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um mit der Erstellung eines Bogens zu beginnen:

- Beginn des Bogens
- Mittelpunkt
- Dem letzten Punkt folgen

Sie können die STRG-Taste drücken, während Sie einen Bogen zeichnen, um dessen Richtung von "gegen den Uhrzeigersinn" zu "im Uhrzeigersinn" zu ändern.

Beginn des Bogens

Beginnen Sie, einen Bogen zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Zweiter Punkt

Geben Sie einen Punkt entlang des Bogenumfangs an.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Zentrum/Richtung/Ende/Radius]

Ende

Geben Sie den Endpunkt des Bogens an.

Mittelpunkt

Beginnen Sie, einen Bogen zu erstellen, indem Sie einen Mittelpunkt angeben:

Start

Geben Sie den Startpunkt des Bogens an.

Ende

Geben Sie den Endpunkt des Bogens an.

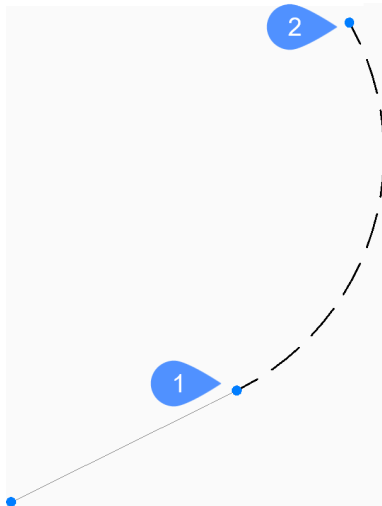
Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge der Sehne]

Dem letzten Punkt folgen

Beginnen Sie, einen Bogen vom letzten gezeichneten Bogen- oder Liniensegment aus zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen:

Ende

Geben Sie den Endpunkt des Bogens an. Der Bogen wird tangential zum vorherigen Segment gezeichnet.



1 Letzter Punkt

2 Ende des Bogens

6.49.3 Zusätzliche Optionen im Befehl BOGEN

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Bogens begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Winkel

Geben Sie den eingeschlossenen Winkel des Bogens an.

Richtung

Geben Sie die Richtung des Bogens an.


Radius

Geben Sie den Radius des Bogens an.

6.50 FLÄCHE Befehl

Ermittelt die Fläche und den Umfang von 2D Objekten.

☐ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

Alias: FL

6.50.1 Methode

Geben Sie die Punkte an, die den Bereich definieren, für den BricsCAD die Fläche und den Umfang ausgeben soll.

6.50.2 Optionen

Bereich eines Objektes suchen

Liefert die Fläche und/oder den Umfang des ausgewählten Objekts.



Note: Die von diesem Befehl gemeldeten Informationen variieren je nach dem ausgewählten Objekt:

- Linie und Skizze - Länge
- Bogen und Ellipsenbogen – Fläche und Länge
- Kreis und Ellipse - Fläche und Umfang/Perimeter
- Geschlossene Polylinie und geschlossener Spline - Fläche und Umfang.
- Offene Polylinie und Spline - Fläche und Länge.
- 3D-Objekte - Flächeninhalt

Objekt zum Bereich hinzufügen

Ermöglicht das Addieren der Flächen von zwei oder mehr Objekten.

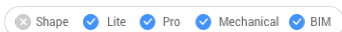
Abziehen von Bereich

Ermöglicht es, Bereiche von Objekten aus der Gesamtfläche und dem Umfang zu entfernen.

Note: Diese Option kann erst verwendet werden, wenn Sie den Bereich mindestens eines Objekts ermittelt haben.

6.51 ARRANGE Befehl

Räumliche Organisation einer Auswahl von Objekten durch Ausrichten und/oder Verteilen entlang der Achsen des aktuellen BKS.



6.51.1 Methoden

Der Befehl ARRANGE ordnet eine Auswahl von Objekten (2D und/oder 3D) räumlich an, indem er sie entlang der Achsen des aktuellen BKS ausrichtet und/oder verteilt.

Mit diesem Befehl wird eine neue Anordnung der ausgewählten Objekte erstellt. Die Anordnung der Objekte wird auf der Grundlage der Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte (d. h. des kleinsten Rahmens, der das Objekt enthält) in Bezug auf den Auswahlrahmen (d. h. den kleinsten Rahmen, der alle ausgewählten Objekte enthält) festgelegt.

Um eine neue Anordnung mit den ausgewählten Objekten vorzunehmen, verwendet der Befehl ARRANGE die folgenden Elemente:

- Eine Auswahl von Objekten (diese können sowohl 2D als auch 3D sein).
- Eine Richtung für die Anordnung. Dies kann eine Hauptachse (X, Y oder Z) des aktuellen BKS sein.
- Der Begrenzungsrahmen der Auswahl.
- Die Begrenzungsrahmen der einzelnen Objekte in der Auswahl.
- Die vom Benutzer gewählte Anordnungsoption.

Der Arbeitsablauf des Befehls ARRANGE beinhaltet die folgenden Schritte:

- 1 Starten Sie den Befehl ARRANGE.
- 2 Wählen Sie die anzuordnenden Objekte aus. Die Objekte können sowohl 2D als auch 3D sein.
- 3 Wählen Sie eine Richtung.

Wählen Sie die BKS-Achse (X, Y oder Z), entlang der Sie die Objekte anordnen möchten. Die Objekte werden nur entlang dieser Richtung verschoben.

- 1 Sie können beliebig viele Anordnungsoperationen an der ursprünglichen Auswahl von Objekten mit einer einzigen Ausführung des Befehls durchführen.
- 2 Wählen Sie eine der 8 Anordnungsoptionen des Befehls (siehe unten).
- 3 Kehren Sie zu Schritt 3 zurück.
- 4 (Optional) **Zurück** für die Anordnungen Schritt für Schritt.

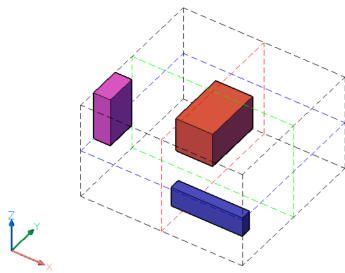
Note: Die Option ZURÜCK ist verfügbar, nachdem eine Ausrichtungsoption angewandt wurde.

- 5 Wählen Sie **Fertig** oder drücken Sie **Eingabe**, um den Befehl fertigzustellen.

Die Anordnung der ausgewählten Objekte erfolgt nach folgendem Ansatz:

Um eine neue Konfiguration der ausgewählten Objekte zu erstellen, verwendet der Befehl ARRANGE einige Grenzen. Zunächst gibt es die Hauptbegrenzungen, die mit dem Begrenzungsrahmen der Auswahl verknüpft sind. Dann gibt es die sekundären Begrenzungen, die mit den Begrenzungsrahmen der einzelnen Objekte in der Auswahl verknüpft sind.

Dies ist ein einfaches Beispiel für einen Begrenzungsrahmen für die Auswahl und drei weitere Begrenzungsrahmen für die Objekte in der Auswahl:



Der Auswahlrahmen wird durch schwarze gestrichelte Linien dargestellt. Die Begrenzungen des Auswahlrahmens werden durch seine sechs Flächen definiert, zwei für jede Achse des aktuellen BKS. Außerdem gibt es drei Zentrums Begrenzungen, eine für jede Achse, die sich in der Mitte des Begrenzungsrahmens der Auswahl befinden. Die Zentrums Begrenzungen werden durch farbige gestrichelte Linien dargestellt, rot für die X-Achse, grün für die Y-Achse und blau für die Z-Achse.

Die farbigen Rahmen sind die Begrenzungsrahmen der ausgewählten Objekte. Für jedes Objekt in der Auswahl gibt es sechs äußere Begrenzungen, die durch die Flächen definiert sind, und drei zentrierte Begrenzungen. Die Begrenzungen eines Objekts werden ähnlich wie die des Begrenzungsrahmens der Auswahl definiert.

Zusammenfassung:

- Die Auswahl der Objekte hat insgesamt neun Grenzen. Für jede der Achsen des BKS gibt es drei Begrenzungen. Die Bezeichnungen dieser Grenzen lautet für jede Achse **1** (Zentriert), **2** (Unten) und **3** (Oben).
- Außerdem hat jedes Objekt neun Begrenzungen, ähnlich denen der Auswahl.

Für jede Achse sind die Grenzen wie folgt definiert:

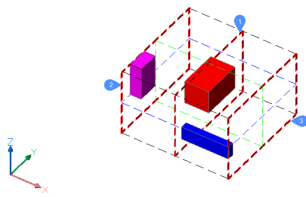
2 - die untere Grenze wird durch die Fläche des Begrenzungsrahmens definiert, die sich an der kleinsten Koordinate entlang der angegebenen Achse befindet.

3 - die obere Grenze wird durch die Fläche des Begrenzungsrahmens definiert, die sich an der größten Koordinate entlang der angegebenen Achse befindet.

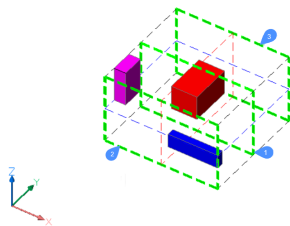
1 - die Zentrums Grenze befindet sich zwischen den **2** (untere) und **3** (obere) Begrenzungen im gleichen Abstand von jeder von ihnen.

In den folgenden Abbildungen sind die Begrenzungsrahmen der Auswahl durch dicke gestrichelte Linien hervorgehoben.

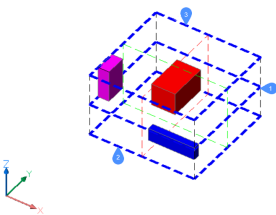
Für die X-Achse:



Für die Y-Achse:



Für die Z-Achse:

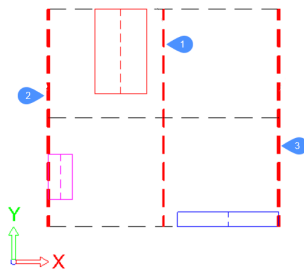


Um die neue Position eines Objekts in der Auswahl festzulegen, verwendet der Befehl **ARRANGE** die Grenzen der Auswahl, die Grenzen des Objekts und die vom Benutzer ausgewählte Methode. Der Abstand zwischen den unteren Begrenzungen aufeinander folgender Objekte ist in der angegebenen Richtung gleich.

6.51.2 Optionen im Befehl

In diesem Beispiel wird die Anordnung unter Verwendung von **X** als Richtung vorgenommen.

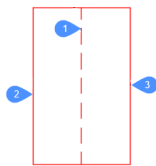
Hier ist eine vereinfachte 2D-Ansicht der oben beschriebenen Situation in der XY-Ebene:



Die Hauptbegrenzungen, die mit dem Auswahlrahmen verbunden sind, werden durch dicke gestrichelte rote Linien dargestellt.

Für jedes Objekt in der Auswahl wird sein Begrenzungsrahmen durch durchgehende Linien dargestellt, die jeweils eine andere Farbe haben. In diesem Fall sind die Begrenzungen **2 (Unten)**, **1 (Zentrum)** und **3 (Oben)** für jedes Objekt die linke Seite, die Mittellinie bzw. die rechte Seite seines Begrenzungsrechtecks.

Für das rote Objekt werden die Grenzen wie folgt aussehen:



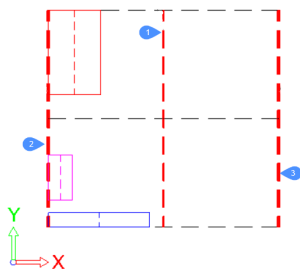
Für die anderen Objekte werden die Grenzen auf ähnliche Weise definiert.

Keine

Die Objekte werden nicht entlang der angegebenen Richtung angeordnet. Wurde bei der Ausführung des Befehls bereits eine Anordnung entlang der angegebenen Richtung angeordnet, wird das Objekt an seine ursprüngliche Position auf der angegebenen Achse verschoben.

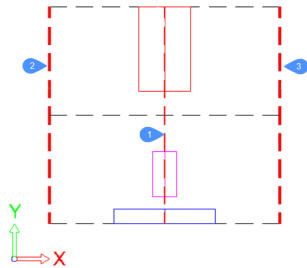
Unten Ausrichten

Die untere Grenze jedes Objekts wird an der unteren Grenze des Begrenzungsrahmens der Auswahl in der angegebenen Richtung ausgerichtet.



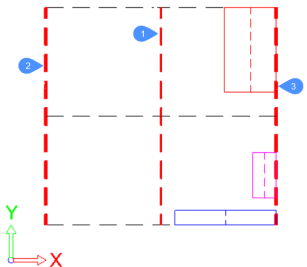
Zentriert Ausrichten

Die untere Grenze jedes Objekts wird an der unteren Grenze des Begrenzungsrahmens der Auswahl in der angegebenen Richtung ausgerichtet.



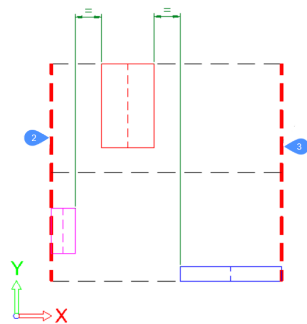
Oben Ausrichten

Die untere Grenze jedes Objekts wird an der unteren Grenze des Begrenzungsrahmens der Auswahl in der angegebenen Richtung ausgerichtet.



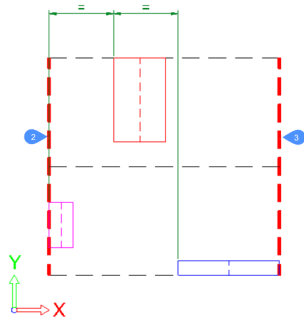
Gleicher Abstand

Die Abstände zwischen den Objekten haben in der angegebenen Richtung die gleiche Größe.



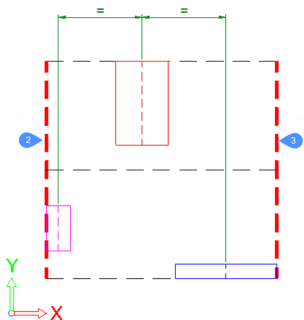
Unten gleichmäßige abstände

Der Abstand zwischen den unteren Begrenzungen aufeinander folgender Objekte ist in der angegebenen Richtung gleich.



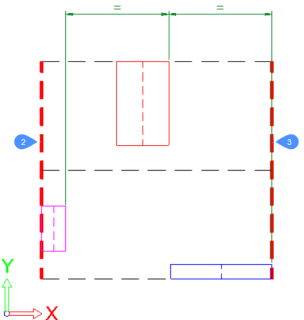
Zentriert gleichmäßig Abstände

Der Abstand zwischen den Zentrums Grenzen aufeinander folgender Objekte ist in der angegebenen Richtung gleich.



Oben gleichmäßige Abstände


Der Abstand zwischen den unteren Begrenzungen aufeinander folgender Objekte ist in der angegebenen Richtung gleich.



6.52 REIHE Befehl

Erzeugt eine Reihe von Objekten.



Symbol: 

Alias: RH

6.52.1 Beschreibung

Erzeugt eine polare oder rechteckige Reihe oder einen Pfad von Objekten über die Befehlszeile.



Note: Reihen können mit 2D- oder 3D-Objekten erstellt werden.

6.52.2 Methoden

Es gibt drei Methoden, um eine Reihe von Objekten zu erstellen:

- Rechteckig
- Pfad
- Polar

Note: Der Standard Reihen-Typ wird durch die Variable ARRAYTYPE gespeichert.

6.52.3 Optionen

Rechteckig

Verteilt Objektkopien in eine beliebige Anzahl von Zeilen, Spalten und Ebenen (in Z-Richtung).

Pfad

Verteilt Objektkopien gleichmäßig entlang eines Pfads in mehreren Reihen und Ebenen.

Polar

Verteilt Objektkopien gleichmäßig in einem kreisförmigen Muster um einen Mittelpunkt oder eine Drehachse, wobei mehrere Reihen und Ebenen verwendet werden.

6.53 -REIHE Befehl

Erzeugt eine Reihe von Objekten.



6.53.1 Beschreibung

Erzeugt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über die Befehlszeile.

Note: Reihen können mit 2D- oder 3D-Objekten erstellt werden.

6.53.2 Methoden

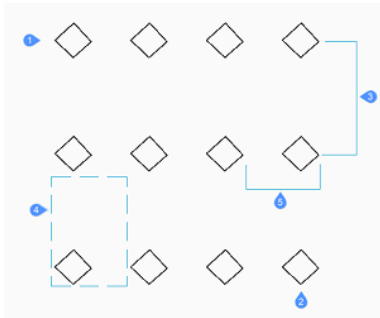
Es gibt zwei Methoden, um eine Reihe von Objekten zu erstellen:

- Polar
- Rechteckig

6.53.3 Optionen

Rechteckig

Erzeugt eine lineare, rechteckige oder quadratische Reihe.



Anzahl Zeilen in Reihe

Definiert die Anzahl der Reihe. (1)

Note: Geben Sie 1 für eine lineare Reihe und eine negative Zahl ein, um die Reihe nach unten zu ziehen.

Anzahl Spalten

Definiert die Anzahl der Spalten. (2)

Note: Geben Sie einen Zahlenwert ein, um die Reihe nach links zu ziehen.

Vertikaler Abstand zwischen Zeilen oder Rechteck-Abstand

Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Zeilen der Objekte. (3)

Abstands Rechteck

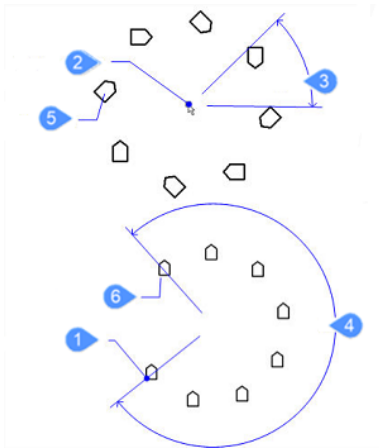
Bestimmt zwei Punkte, die den Bereich zwischen den Zeilen und Spalten definieren. (4)

Horizontaler Abstand zwischen Spalten

Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Spalten der Objekte. (5)

Polar

Erzeugt eine polare (kreisförmige) Reihe.



Basis

Verschiebt den Basispunkt der gewählten Objekte. (1)

Mitte der polaren Reihe

Spezifiziert den Mittelpunkt. (2)

Anzahl der anzuordnenden Objekte

Definieren Sie die Anzahl der Objekte in der Reihe.



Note: Geben Sie eine Zahl größer als 1 ein.

eingabetaste zur angabe des Winkels zwischen den elementen

Bestimmen Sie den Winkel zwischen jeder Kopie. (3)

Winkel zum Füllen

Bestimmt den Umfang und die Richtung der Reihe. (4)

Note: Tragen Sie 360 für einen vollständigen Kreis von Kopien oder eine kleinere Zahl ein, um ein teilweises polare Reihe zu zeichnen. Geben Sie einen positiven Winkel ein, um die Reihe gegen den Uhrzeigersinn zu erzeugen; geben Sie einen negativen Wert ein, um die Reihe im Uhrzeigersinn zu erzeugen.

Objekte um die Reihe drehen?

Definiert, ob die Kopien in der Reihe gedreht werden.

Ja (5)

Nein (6)

6.54 REIHECLASSIC Befehl

Öffnet den Dialog "Reihe".



6.54.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Reihe, um ein nicht-assoziatives 2D Rechteck- oder Polar-Reihe zu erstellen.

6.55 REIHESCHL Befehl

Beendet den Bearbeitungsstatus von assoziativen Reihen.



Symbol:

6.55.1 Beschreibung

Beendet den Bearbeitungszustand der assoziativen Reihe und zeigt den Dialog Reihe schließen an, um die an den Quellobjekten der Reihe vorgenommenen Änderungen zu speichern oder zu verwerfen.

Note: Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn eine assoziative Reihe mit dem Befehl REIHEBEARB ausgecheckt ist.

6.55.2 Optionen

Ja

Speichert alle Änderungen an den Quellobjekten der Reihe und beendet dann den Reihen Bearbeitungs Status.

Nein

Beendet den Bearbeitungsstatus der Reihe und verwirft alle Änderungen, wodurch die Reihe in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt wird.

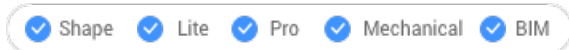


Abbrechen

Schließt den Dialog und bleibt im Befehl Reihe bearbeiten.

6.56 -REIHESCHL Befehl

Beendet den Bearbeitungsstatus von assoziativen Reihen.



6.56.1 Beschreibung

Beendet den Reihen Bearbeitungs Status und fordert Sie in der Befehlszeile auf, die Änderungen an den Reihen Quellobjekten zu speichern oder zu verwerfen.

Note: Dieser Befehl ist nur verfügbar, wenn eine assoziative Reihe mit dem Befehl REIHEBEARB ausgecheckt ist.

6.56.2 Optionen

Ja

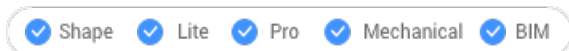
Speichert alle Änderungen an den Quellobjekten der Reihe und beendet dann den Reihen Bearbeitungs Status.

Nein

Beendet den Bearbeitungsstatus der Reihe und verwirft alle Änderungen, wodurch die Reihe in ihren ursprünglichen Zustand zurückversetzt wird.

6.57 REIHEBEARB Befehl

Bearbeitet assoziative Reihen.



Symbol:

6.57.1 Methode

Wählen Sie die Objekte aus, die die assoziative Reihe bilden.

6.57.2 Optionen

Quelle

Bearbeitet die Quellobjekte der Reihe.

Note: Zeigt den Dialog Reihe Bearbeitungs Zustand an. Es wird nur das ausgewählte Objekt in der Bearbeitungsumgebung der assoziativen Reihe angezeigt, so dass es einfach ist, Objekte zu ändern, hinzuzufügen oder zu löschen. Die Änderungen werden auf alle Objekte angewandt, sobald der Bearbeitungszustand der Reihe geschlossen wird.

ERsetzen

Ersetzt einige oder alle Objekte in der Reihe.

ZURücksetzen

Stellt gelöschte Objekte wieder her und entfernt alle Element-Überschreibungen.



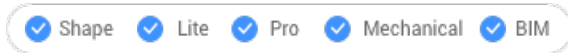
Note: Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um mehr als ein Element in der assoziativen Reihe auszuwählen, und drücken Sie dann die Entf-Taste, um die Auswahl zu löschen.

beenden (X)

Die Änderungen werden übernommen und der Befehl wird beendet.

6.58 REIHEBEARBERW Befehl

Bietet zusätzliche Bearbeitung von assoziativen Reihen.



Symbol:

6.58.1 Beschreibung

Bietet zusätzliche Bearbeitungsmöglichkeiten für alle Elemente einer assoziativen Reihe oder für ein einzelnes Element in der assoziativen Reihe.

Note: Reihen, die mit diesem Befehl bearbeitet werden, müssen mit dem Befehl REIHE assoziativ erstellt worden sein. Es funktioniert nicht mit Reihen, die mit dem Befehl REIHECLASSIC oder -REIHE Befehl erstellt wurden.

6.58.2 Methode

Für die Bearbeitung einer assoziativen Reihe mit dem Befehl REIHEBEARBERW gibt es zwei Methoden:

- Alle Elemente der Reihe bearbeiten: Passt interaktiv die Abstände zwischen den Elementen an und ändert die Anzahl der Elemente.
- Bearbeitet ein einzelnes Element der Reihe: Verschiebt (versetzt), skaliert, dreht oder löscht es.

6.58.3 Optionen

Abstand

Passt die Abstände einer kompletten assoziativen Reihe interaktiv an.

Größe anpassen

Ändert die Größe der gesamten Reihe durch interaktives Entfernen von Objekten.

Objekt Versatz

Verschiebt die Objekte einer assoziativen Reihe an eine andere Stelle.

Note: Wählen Sie Punkte, oder geben Sie die x, y Koordinaten ein.

Skaliere Element

Ändern der Größe eines Objekts einer assoziativen Reihe.

Note: Ein Skalierungsfaktor größer als 1 macht das Objekt größer und kleiner als 1 macht es kleiner.

Elemente drehen

Dreht ein Objekt in einer assoziativen Reihe.

Note: : Positive Zahlen für den Drehwinkel drehen sich gegen den Uhrzeigersinn, negative Zahlen im Uhrzeigersinn.



Element löschen

Löscht ein Objekt aus einer assoziativen Reihe.

6.59 REIHEPFAD Befehl

Erzeugt eine Reihe entlang eines Pfades.



Symbol:

6.59.1 Beschreibung

Verteilt Objekt Kopien entlang eines Pfades in mehrere Reihen und Ebenen.

6.59.2 Optionen

ASsoziativ

Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.

Note: Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.

Note: Parameter für assoziative Reihen können mit parametrischen Ausdrücken in den Reihen-Eigenschaften festgelegt werden, die Sie im Mechanical Browser, im Eigenschaften Panel oder mit dem Befehl REIHEBEARB finden.

Methode

Spezifiziert, wie Objekte entlang des Pfades verteilt werden sollen.

Teilen

Verteilt eine angegebene Anzahl von Elementen gleichmäßig entlang des Pfades.

Note: Verteilt eine angegebene Anzahl von Elementen gleichmäßig entlang des Pfades.

Messen

Platziert eine angemessene Anzahl von Objekten entlang des Pfades, getrennt durch den angegebenen Abstand.

Basis Punkt

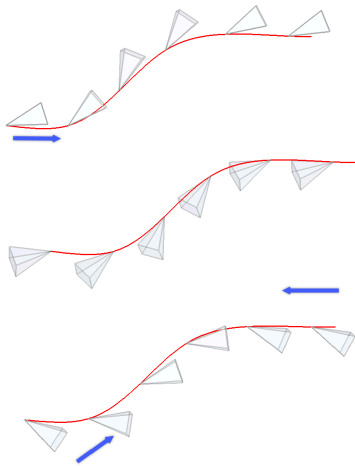
Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert.

Tangenten Richtung

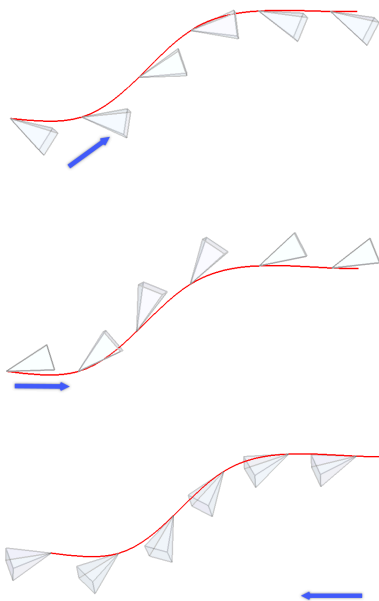
Definiert, wie die Elemente relativ zu der Anfangsrichtung des Pfades ausgerichtet werden.

2 Punkte

Spezifizieren Sie zwei Punkte, die die Tangente des ersten Elements in Bezug auf die Startrichtung des Pfades definieren. Je nach der Einstellung Elemente ausrichten werden die anderen Elemente parallel zum ersten Element oder in der angegebenen Tangentenrichtung relativ zur Richtung des Pfades platziert. In der Abbildung **Tangentenrichtung - 2 Punkte** zeigt der blaue Pfeil die Tangentenrichtung an.



Tangentenrichtung - 2 Punkte



Normal

Richtet die Z-Richtung des Objekts an der Startrichtung des Pfades aus.

Objekte

Definiert die Anzahl der Objekte oder den Abstand zwischen den Objekten, abhängig von der Einstellung "Methode".

Anzahl der Elemente entlang des Pfades eingeben

Plaziert Elemente entlang des gesamten Pfades im angegebenen Abstand.

Note: Es ist möglich, Elemente entlang eines Teils des Pfades zu platzieren, indem man eine kleinere Zahl angibt.

Abstand zwischen den Elementen entlang des Pfades eingeben

Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Elementen durch Eingabe eines Wertes oder Auswahl von zwei Punkten.



Ausdruck

Eine mathematische Formel oder Gleichung kann zur Ableitung des Wertes verwendet werden.

gesamten pfad Füllen

Füllt den gesamten Pfad mit Elementen im angegebenen Abstand.

Note: Diese Option funktioniert wie die Bearbeitung von Griffen. Wenn sich die Anzahl der Elemente ändert, sollte sich auch die Länge des Pfades ändern. Wenn der Pfad mit Hilfe der Griffbearbeitung geändert wird, wird das Reihen-Objekt entlang des geänderten Pfades neu erstellt.

ZEilen

Definiert die Anzahl der Zeilen der Reihe, den Abstand zwischen ihnen und die inkrementelle Höhe.

Abstand zwischen den Zeilen

Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Reihen durch Eingabe eines Wertes oder Auswahl von zwei Punkten.

Gesamt

Geben Sie den Abstand zwischen der ersten und der letzten Zeile an.

Inkrementierung der Höhe zwischen den Zeilen

Definiert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile.

Ebenen

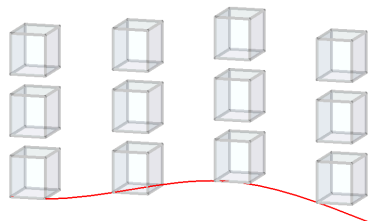
Erzeugt 3D-Reihen durch Angabe der Anzahl und des Abstands der Ebenen.

Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen der untersten und der obersten Ebene.

Gesamt

Spezifiziert den Abstand zwischen der untersten und der obersten Ebene.

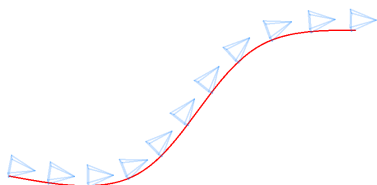


Elemente ausrichten

Definiert, ob jedes Element tangential zur Pfadrichtung ausgerichtet werden soll. Die Ausrichtung ist relativ zur Orientierung des ersten Objektes.

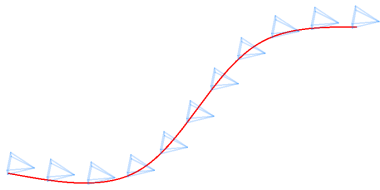
Ja

Jedes Element wird tangential zur Pfadrichtung platziert.



Nein

Jedes Element behält die Ausrichtung des ersten Elements bei.

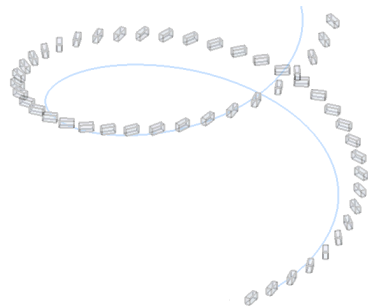


Z-Richtung

Steuert, ob Elemente ihre originale Z-Richtung beibehalten oder die Elemente sich an der Steigung des Pfades ausrichten.

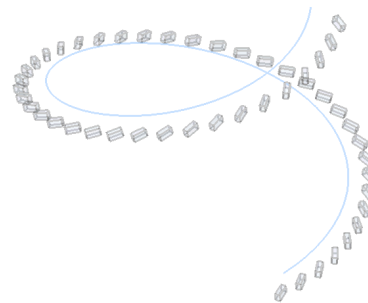
Ja

Die Z-Richtung (vertikal) wird beibehalten.



Nein

Elemente steigen entlang der Helix.

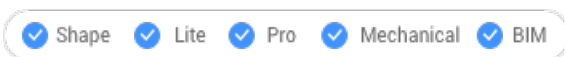



beenden (X)

Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließen den Befehl.

6.60 REIHEKREIS Befehl

Erzeugt eine Reihe von Objekten in einer kreisförmigen Anordnung.



Symbol: 

6.60.1 Beschreibung

Verteilt Objekt Kopien gleichmäßig und assoziativ um ein kreisförmiges Muster oder um einen Mittelpunkt oder einer Drehachse. Es können mehrerer Zeilen und Ebenen erstellt werden.



6.60.2 Optionen

ASsoziativ

Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.

Note: Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.

Note: Parameter für assoziative Reihen können mit parametrischen Ausdrücken in den Reihen-Eigenschaften festgelegt werden, die Sie im Mechanical Browser, im Eigenschaften Panel oder mit dem Befehl REIHEBEARB finden.

Basis Punkt

Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert.

Objekte

Definieren Sie die Anzahl der Objekte in der Reihe.

Winkel zwischen

Legt den Winkel zwischen zwei aufeinanderfolgenden Objekten fest.

Ausdruck

Eine mathematische Formel oder Gleichung kann zur Ableitung des Wertes verwendet werden.

Füllwinkel

Definiert den Winkel zwischen dem ersten und dem letzten Objekt in der Anordnung.

Zeilen

Spezifiziert die Anzahl der Zeilen, den Abstand zwischen den aufeinander folgenden Zeilen und die schrittweise Erhöhung.

Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Zeilen.

Gesamt

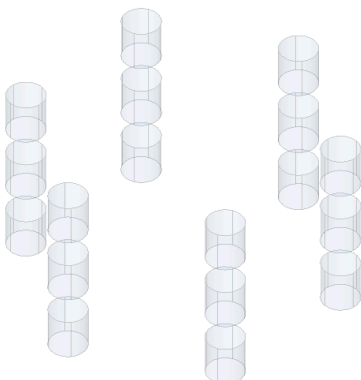
Spezifiziert den Abstand zwischen der ersten und der letzten Zeile.

Inkrementelle Erhöhung zwischen den Reihen

Spezifiziert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile.

Ebenen

Erzeugt 3D-Reihen durch Angabe der Anzahl und des Abstands der Ebenen.





Abstand

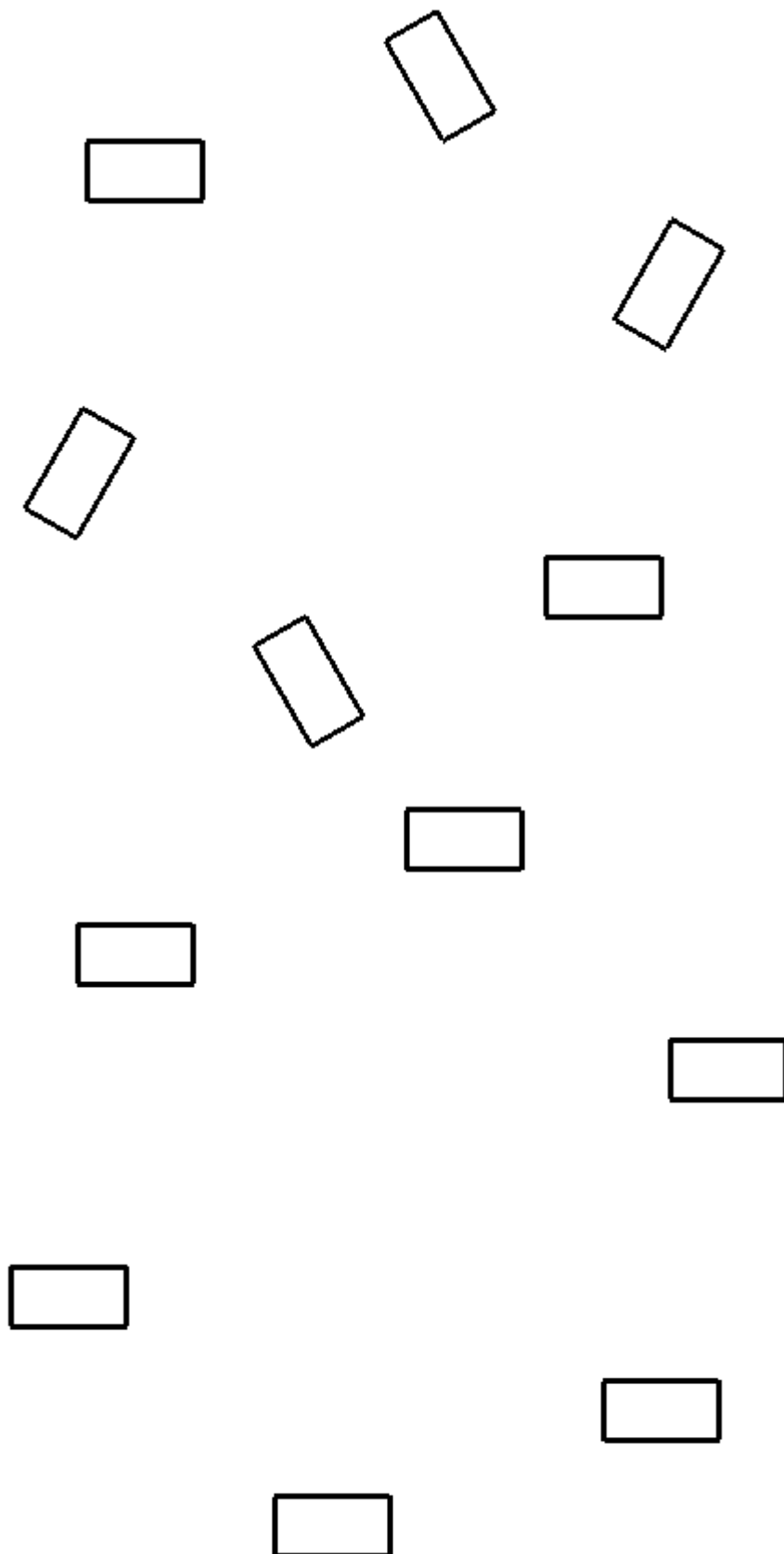
Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Ebenen durch Eingabe eines Wertes oder Auswahl von zwei Punkten.

Gesamt

Spezifiziert den Abstand zwischen der untersten und der obersten Ebene.

Drehen

Definiert, ob die Objekte um die Kreisbahn gedreht werden oder ob sie die Ausrichtung der Ausgangsobjekte beibehalten.



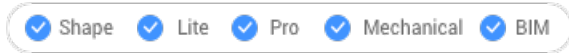



beenden (X)

Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließen den Befehl.

6.61 REIHERECHTECK Befehl

Erzeugt eine rechteckige Reihe von Objekten



Symbol: 

6.61.1 Beschreibung

Assoziativ verteilt Kopien von Objekten auf eine beliebige Anzahl von Zeilen, Spalten und Ebenen.

6.61.2 Optionen

ASsoziativ

Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.

Note: Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.

Note: Parameter für assoziative Reihen können mit parametrischen Ausdrücken in den Reihen-Eigenschaften festgelegt werden, die Sie im Mechanical Browser, im Eigenschaften Panel oder mit dem Befehl REIHEBEARB finden.

Basis Punkt

Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert.

ANzahl

Definiert die Anzahl der Zeilen und Spalten.

Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen Spalten und/oder Zeilen.

Elementarzelle

Ein Rechteck wird dynamisch angezeigt. Geben Sie einen Punkt an oder tragen Sie den gewünschten Spalten- und Zeilenabstand in die dynamischen Eingabefelder ein. Um zwischen den Eingabefeldern hin und her zu wechseln, drücken Sie die Tabulatortaste.

Note: Wenn die dynamische Bemaßung = EIN ist, wird die Breite und Höhe des Abstand-Rechtecks angezeigt.

Spalten

Definiert die Anzahl der Spalten und den Abstand zwischen den aufeinander folgenden Spalten.

Ausdruck

Eine mathematische Formel oder Gleichung kann zur Ableitung des Wertes verwendet werden.

ZEilen

Spezifiziert die Anzahl der Zeilen, den Abstand zwischen den aufeinander folgenden Zeilen und die schrittweise Erhöhung.



Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinander folgenden Spalten/Zeilen.

Gesamt

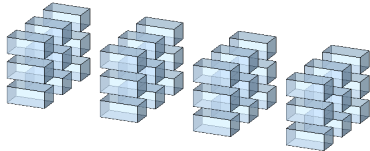
Spezifiziert den Abstand zwischen der ersten und der letzten Spalte/Zeile.

Inkrementierung der Höhe zwischen den Zeilen

Spezifiziert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile.

Ebenen

Erzeugt 3D-Reihen durch Angabe der Anzahl und des Abstands der Ebenen.



Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen aufeinanderfolgenden Ebenen durch Eingabe eines Wertes oder Auswahl von zwei Punkten.

Gesamt

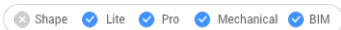
Spezifiziert den Abstand zwischen der untersten und der obersten Ebene.

beenden (X)

Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließen den Befehl.

6.62 ANHÄNGEPANELSCHL Befehl

Schließt das Panel "Anhänge".

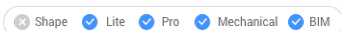


6.62.1 Beschreibung

Schließt das Anhänge Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Anhänge Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Anhänge oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

6.63 ANHÄNGEPANELÖFFNEN Befehl

Öffnet das Anhänge Panel.



6.63.1 Beschreibung

Öffnet das Panel "Anhänge", um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel "Anhänge" wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel "Anhänge" schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.



6.64 ATTDEF Befehl

Öffnet den Dialog "Definiere Attribute".

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Alias: AD, DDATTDEF

6.64.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Definiere Attribute, um ein Attribut zu einer Blockdefinition hinzuzufügen.

6.65 -ATTDEF Befehl

Definiert Attributdaten.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Alias: -ATT

Note: Dieser Befehl ist für die Verwendung in Makros, Skripten und LISP-Routinen. Um Attribute mit einem Dialog festzulegen, verwenden Sie den Befehl ATTDEF.

6.65.1 Beschreibung

Definiert Attributdaten (die von Blöcken verwendet werden) in der Befehlszeile.

6.65.2 Optionen

Definieren Sie ein Attribut, indem Sie Attributmodi umschalten.

Umschalten zwischen den Attributmodi: Konstant=Aus Unsichtbar=Aus Voreinstellung=Aus Prüfen=Aus Gesperre Position=Aus Beschriftungen=Aus Mehrzeilig=Aus

Konstant – Typ **K**

- Aus - Benutzer können den Wert des Attributs ändern.
- Ein - Benutzer können den Wert nicht ändern.

Unsichtbar – Typ **U**

- Aus - zeigt das Attribut in der Zeichnung an.
- Ein - verbirgt das Attribut

Note: Unsichtbare Attribute werden weder angezeigt noch gedruckt, können jedoch mit dem Befehl ATTZEIG angezeigt werden.

Voreinstellung – Typ **V**

- Aus - Fordert den Benutzer zur Eingabe von Werten auf.
- Ein - fügt Attribute automatisch ein, ohne dass der Benutzer dazu aufgefordert wird.

Note: Der Wert von Attributen kann später mit dem Befehl ATTEDIT geändert werden.

Prüfen - Typ **V**

- Aus - der Benutzer gibt den Attributwert einmal ein.



- Ein - zwingt den Benutzer, den Wert ein zweites Mal einzugeben, um sicherzustellen, dass der Wert korrekt eingegeben wird.

Gesperrte Position – Typ **S**

- Aus - die Benutzer können Attribute mithilfe der Griffbearbeitung verschieben.
- Ein - sperrt die Position des Attributs in der Blockreferenz.

Beschriftungen – Typ **A**

- Aus - erstellt Attribute unter Verwendung eines Stils ohne Beschriftung.
- Ein - erstellt Attribute mit einem Beschriftungsstil.

Mehrzeilig - Typ **M**

- Aus - erzwingt die ausschließliche Verwendung von einzeiligem Text.
- Ein - ermöglicht die Verwendung von mehrzeiliger Text.

Bezeichnername des Attributes

Gibt den Bezeichner des Attributs an. Dies ist der Name, mit dem BricsCAD das Attribut identifiziert. Sie können bis zu 255 Buchstaben, Zahlen und Satzzeichen verwenden.

Eingabeaufforderung:

Gibt die Benutzeraufforderung an. Diese wird in der Befehlszeile angezeigt, wenn das Attribut später in die Zeichnung eingefügt wird. Sie können dieses Feld leer lassen; BricsCAD verwendet den Bezeichner während der Attributeinfügung als Eingabe.

Vorgabetext:

Gibt den Standardwert an und legt den Stil und die Ausrichtung des Textes wie mit dem Befehl TEXT fest. Wenn der Modus Mehrzeilig aktiviert ist, können Sie weitere Textzeilen einfügen.

Textstartpunkt

Definiert den Ausgangspunkt für den Text.

definierten Stil verwenden

Definiert den Namen des Textstils.

an linie Ausrichten

Richtet den Text zwischen zwei Punkten aus. Die Texthöhe wird angepasst, um das Seitenverhältnis beizubehalten.

Zwischen Punkte einpassen

Richtet den Text zwischen zwei Punkten aus.

horizontal ausmitteln (MP)

Zentriert die Grundlinie des Textes auf dem Auswahlpunkt.

Mitte (hor/vert)

Zentriert den Text auf dem Auswahlpunkt.

ausrichtungs optionen... (J)

Greift auf zusätzliche Ausrichtungsoptionen zu.

Höhe des Textes

Gibt die Höhe des Attributtextes an, sofern dieser nicht durch den Textstil oder die Ausrichtung überschrieben wird.

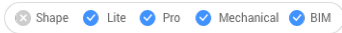


Drehwinkel des Textes

Gibt den Drehwinkel des Drehtextes an.

6.66 ATTZEIG Befehl

Legt den Anzeigemodus von Attributtext in der Zeichnung fest.



Symbol:

Alias: AZ

6.66.1 Beschreibung

Schaltet die Anzeige von Attributtexten in der Zeichnung zwischen "Alles einschalten", "Alles ausschalten" oder "Nur die nicht sichtbaren Texte einschalten" um.

Wenn Attribute deaktiviert oder unsichtbar sind, werden sie in der Zeichnung nicht angezeigt und nicht geplottet.

6.66.2 Optionen im Befehl

Attribut Anzeige Modus

Ändert die Anzeige der Attributwerte:

- Attribute einblenden (**EIN**): Zeigt alle Attribute an, einschließlich derjenigen, die mit dem Befehl ATTDEF in den unsichtbaren Modus versetzt wurden.
- Attribute ausblenden (**AUS**): Blendet alle Attribute aus.
- Zeige Attribute **Normal**: Zeigt die Attribute an, außer denen, die auf unsichtbar gesetzt sind.

6.67 ATTEDIT Befehl

Bearbeitet die Werte und Eigenschaften von Attributen.



Symbol:

Alias: AE

6.67.1 Beschreibung

Bearbeitet die Werte und Eigenschaften von Attributen. Dieser Befehl ist für die globale Bearbeitung von Attributen mit Makros, Skripten und LISP-Routinen gedacht. Für die Bearbeitung einzelner Attribute ist es einfacher, das Dialogfeld des Befehls EATTEDIT zu benutzen.

6.67.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden:

- **Ja** - Einzelnen bearbeiten: Bearbeitet immer nur ein Attribut gleichzeitig; ermöglicht Änderungen von Werten und Eigenschaften.
- **Nein** - Mehrere bearbeiten: Bearbeitet Attribute ganzheitlich; ermöglicht nur Änderungen von Werten.



6.67.3 Optionen im Befehl

Attribute welcher Blöcke bearbeiten

Gibt die Namen von Blöcken an; Sie können Platzhalter verwenden, um ähnlich benannte Blöcke festzulegen: * bezieht sich auf alle Zeichen im Blocknamen.

Attribute mit diesen Namen bearbeiten

Gibt die Attributnamen an. Sie können Platzhalter verwenden, um ähnliche Bezeichner-Namen anzugeben.

Attribute mit diesem Text bearbeiten

Gibt die Attributwerte an. Sie können Platzhalter verwenden, um ähnliche Bezeichner-Namen anzugeben.

Attribute wählen

Wählt die Attribute, die Sie bearbeiten möchten.

Position

Verschiebt den Einfügapunkt des Attributs an den neu angegebenen Punkt.

Winkel

Ändert den Rotationswinkel des Attributtextes auf den angegebenen Winkel.

Text

Ändert den Attributwert.

- **Ändern:** Sucht und ersetzt Text.
- **Ersetzen:** Der neue Attributtext ersetzt den Text des aktuell ausgewählten Attributs.

Stil (style)

Ändert den Textstil des Attributs; der Stilname muss in der Zeichnung vorhanden sein. (Verwenden Sie den Befehl STIL, um Textstile zu erstellen oder zu bearbeiten.)

Geben Sie einen unverwechselbaren Stilnamen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Stilnamen beizubehalten.

Farbe

Ändert die Farbe des Attributtextes, indem Sie einen anderen Farbnamen oder eine andere Farbnummer eingeben.

Höhe

Ändern Sie die Höhe des Attributtextes, indem Sie eine andere Texthöhe eingeben, zwei Punkte in der Zeichnung auswählen oder andernfalls die Eingabetaste drücken, um die Höhe beizubehalten.

Layer

Ändert den Layer des Attributs; der Layername muss in der Zeichnung vorhanden sein. (Verwenden Sie den Befehl Layer, um Layer zu erstellen.)

Geben Sie einen anderen Layer-Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Layer-Namen beizubehalten.

Weiter

Geht zum nächsten Attribut; wenn keine weiteren Attribute zu bearbeiten sind, wird der Befehl geschlossen.

Vorherige

Geht zum vorherigen Attribut, wenn welche vorhanden sind.



Quit

Beendet den Befehl.

Nur am Bildschirm sichtbare Attribute bearbeiten

Diese Option wird angezeigt, wenn Sie mehrere Attribute gleichzeitig bearbeiten möchten. Legt fest, welche Gruppe von Attributen zu bearbeiten sind:

- **Ja - Nur sichtbar:** Bearbeitet nur Attribute, die im aktuellen Ansichtsfenster sichtbar sind.
- **Nein - Alle bearbeiten:** Bearbeitet alle Attribute in der Zeichnung.

Zu ändernder Text

Definiert den Attributwert, der zu ändern ist.

Neuer Text

Definiert den Ersatzwert.

6.68 -ATTEXT Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Attribute extrahieren".



Symbol:

Alias: AX, DDATTEXT

6.68.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Attribute extrahieren", um Daten aus Blockattributen in eine Textdatei zu exportieren.

6.69 -ATTEXT Befehl

Kopiert Daten von Attributen über eine Befehlszeilen-Abfrage in eine Text-Datei.



Alias: -AX

Note: Die .TXT- Vorlagedatei muss vorhanden sein, bevor Sie diesen Befehl verwenden können. Siehe den Befehl ATTEXT für das Format dieser Datei.

6.69.1 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl –ATTEXT zu verwenden:

- **Objekte wählen:** Das Dialogfeld Attribut-Extraktions-Vorlagedatei extrahieren" wird angezeigt.
- **Extrahieren als DXF/CDF/SDF:** Das Dialogfeld "Ausgabedatei extrahieren" wird angezeigt.

6.69.2 Optionen

Objekte wählen

Gibt die Objekte an, aus denen der Attributwert extrahiert wird.

Note: Wenn Sie Blöcke ohne Attribute und Nicht-Block-Objekte wählen, werden diese von BricsCAD ignoriert. Wenn Sie diese Option ignorieren, indem Sie direkt DXF, SDF oder CDF wählen, dann wählt BricsCAD alle Attribute in der Zeichnung.



Attribute als DXF extrahieren

Exportiert die Attributwerte in ein partielles DXF-Format.

Note: Dieses Format ist für die Verwendung mit anderen Computerprogrammen vorgesehen, die .DXX-Dateien (DXF-Extraktion) lesen können.

Attribute als CDF extrahieren

Exportiert die Attribute mit kommagetrennten Werten.

Note: : Dieses Format ist für die Verwendung mit Tabellen und Datenbanken vorgesehen.

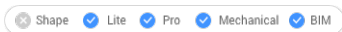
Attribute als SDF extrahieren

Exportiert die Attribute in Dateien mit fester Breite.

Note: Dieses Format ist für die Verwendung in Word-Prozessoren vorgesehen.

6.70 ATTREDEF Befehl

Definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.



6.70.1 Beschreibung

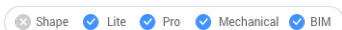
Definiert eine vorhandene Blockreferenz neu und aktualisiert alle zugehörigen Attribute aus neuen oder vorhandenen Objekten und Attributen, die in der Zeichnung verfügbar sind.

Die folgenden Regeln gelten für bestehende Blockreferenzen:

- Neue Attribute verwenden Standardwerte.
- Die Werte von alten Attributen, die in der neuen Blockdefinition enthalten sind, bleiben erhalten.
- Alte Attribute, die nicht in den neuen Block Definition enthalten sind, werden gelöscht.
- Formats- oder Eigenschafts-Änderungen, die mit den Befehlen ATTEDIT oder EATTEDIT vorgenommen wurden, werden entfernt.
- Erweiterte Daten, die mit dem Block assoziiert sind, werden gelöscht.

6.71 ATTSYNC Befehl

Synchronisiert Blockattribute.



6.71.1 Beschreibung

Synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer spezifizierten Blockdefinition.

6.71.2 Optionen im Befehl

Wählen

Wählt den Block aus, dessen Attribute als Vorlage für die Synchronisierung anderer Blöcke verwendet werden sollen.

Name

Wählt die zu synchronisierende Blockdefinition nach Namen oder Namensliste aus.

**ATTSYNC Block ?**

Synchronisiert Attribute in den spezifizierten Blöcken.

Ja

Synchronisiert die Attribute des ausgewählten Blocks.

Nein – Block überspringen

Der Block wird nicht synchronisiert und springt zum nächsten Block.

6.72 PRÜFUNG Befehl

Analysiert die Integrität der aktuellen Zeichnung und behebt Fehler.



Symbol:

Note: Setzen Sie die Systemvariable AUDITCTL auf 1, damit Audit eine ASCII-Datei erstellt, in der Probleme und die ergriffenen Maßnahmen beschrieben werden. Dieser Bericht wird mit der Dateierweiterung .ADT in demselben Verzeichnis wie die aktuelle Zeichnung abgelegt.

6.72.1 Beschreibung

Überprüft die aktuelle Zeichnung auf Fehler und repariert die Zeichnung optional. Sie entfernt doppelte ACIS-Attribute.

6.72.2 Optionen im Befehl**Ja**

Behebt Fehler, wenn BricsCAD® etwas findet.

Nein

Sucht und meldet Fehler in der Zeichnungsdatenbank, repariert sie jedoch nicht.

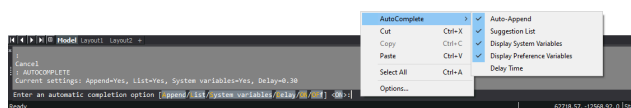
6.73 AUTOVERFOLLSTÄNDIGEN Befehl

Legt fest, wie die automatische Vervollständigungsfunktion in der BricsCAD Befehlszeile funktioniert.

**6.73.1 Beschreibung**

Dieser Befehl legt das Verhalten der automatischen Vervollständigungsfunktion in der BricsCAD Befehlszeile fest. Dazu wird festgelegt, wie die Befehle und Systemvariablen angehängt und aufgelistet werden sollen.

Note: Es gibt sechs Einstellungen, die auch durch einen Rechtsklick in der Befehlszeile über den Eintrag "AutoVervollständigen" im Kontextmenü festgelegt werden können.





6.73.2 Methode

Bei Verwendung des Befehls AUTOVERVOLLSTÄNDIGEN sind sechs Einstellungen möglich:

- Anhang: Hängt Vorschläge bei der Eingabe automatisch an.
- Liste: Zeigt eine Liste mit Vorschlägen an.
- Systemvariablen: Nimmt Systemvariablen in die obigen Vorschläge auf.
- Verzögerung: Definiert eine Verzögerungszeit, bevor die Liste der Vorschläge angezeigt wird.
- EIN: Schaltet den automatischen Vervollständigungsmodus ein.
- AUS: Schaltet den automatischen Vervollständigungsmodus aus.

6.73.3 Optionen

Anhängen

Schaltet das automatische Anhängen des Vorschlags bei der Eingabe um.

Liste

Schaltet um, ob die Liste der Vorschläge angezeigt wird oder nicht.

System Variablen

Schaltet um, ob die Systemvariablen in der Liste der Vorschläge enthalten sind oder nicht.

Verzögerung

Definiert die Verzögerungszeit, bevor die Liste der Vorschläge angezeigt wird.

EIN

Schaltet den automatischen Vervollständigungsmodus ein.

AUs

Schaltet den automatischen Vervollständigungsmodus aus.

6.73.4 KI-basierte AutoErgänzungsvorschläge

Diese Funktion ist eine Erweiterung der Liste der automatisch vervollständigten Befehle. Diese Funktion fügt drei weitere Vorschläge zusätzlich zu den Vorschlägen hinzu, die in alphabetischer Reihenfolge abgeschlossen sind. Diese drei Vorschläge werden von einem Modell für maschinelles Lernen vorhergesagt, das auf der Grundlage der Befehle trainiert wurde, die der Benutzer in der Vergangenheit verwendet hat.

Diese Funktion ist nur für Benutzer verfügbar, die am **Diagnose- und Nutzungsprogramm** beteiligt sind.

Note: Diese Funktion ist standardmäßig auf AUS gestellt. Sie kann in den Einstellungen aktiviert werden.

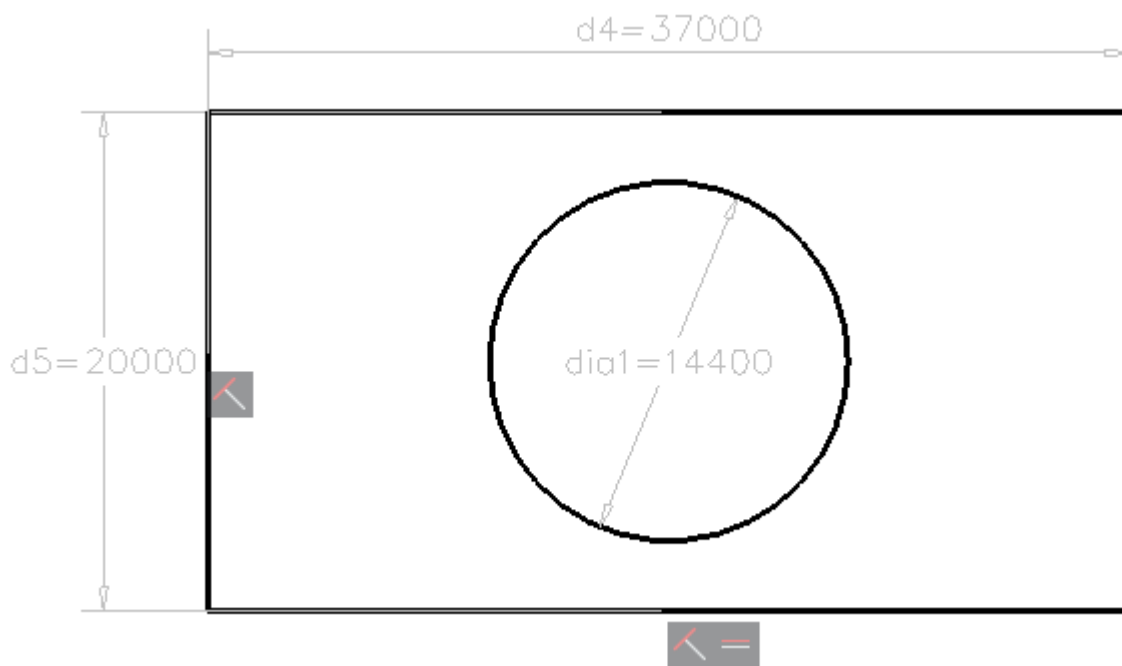
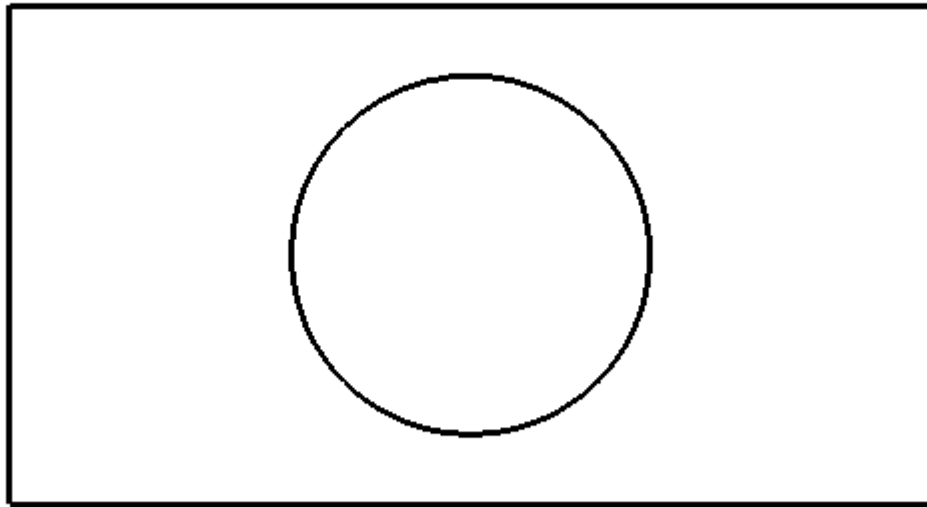
6.74 AUTOABHÄNGIG Befehl

Automatische Abhängigkeit für 2D-Geometrie.



6.74.1 Beschreibung

Automatische Abhängigkeit für 2D-Objekte in einer Zeichnung, sowohl für geometrische 2D-Objekte als auch für 2D Bemaßungs-Abhängigkeiten.



Note: Benutzer von Lite-Lizenzen können Abhängigkeiten im Panel Parameter und Abhängigkeiten bearbeiten.

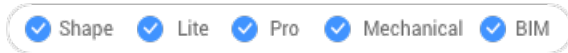
Note: Für Benutzer einer Pro- oder höheren Lizenz. Abhängigkeiten können im Mechanical Browser bearbeitet werden.



7. B

7.1 HINTERGRUND Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Hintergrund".



Symbol:

Alias: HINTERGRÜNDE

7.1.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Hintergrund", um einen Hintergrund auf das aktuelle Ansichtsfenster anzuwenden.

7.2 BASIS Befehl

Ändert den Basiseinfügapunkt der Zeichnung.



Symbol:

7.2.1 Beschreibung

Ändert den Basiseinfügapunkt der Zeichnung, wenn diese in andere Zeichnungen eingefügt wird, normalerweise als Block oder externe Referenz. Der Basispunkt kann durch X-, Y- und Z-Koordinaten im aktuellen BKS oder durch Auswahl eines Punktes in der Zeichnung angegeben werden.

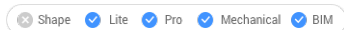
Alias: BA

7.2.2 Beschreibung

Ändert den Basiseinfügapunkt der Zeichnung, wenn diese in andere Zeichnungen eingefügt wird, normalerweise als Block oder externe Referenz. Der Basispunkt kann durch X-, Y- und Z-Koordinaten im aktuellen BKS oder durch Auswahl eines Punktes in der Zeichnung angegeben werden.

7.3 BATTMAN Befehl

Öffnet den Dialog Blockattribut-Manager.



Symbol:

7.3.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Blockattribut-Manager, um Blockattributdefinitionen, Eigenschaften und Text anzuzeigen und zu ändern.



7.4 BSCHL Befehl

Schließt eine Blockbearbeitungssitzung und speichert oder verwirft Änderungen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.4.1 Optionen im Befehl

Speichern

Speichert Änderungen und schließt die Blockbearbeitungs Sitzung.

Block Bearbeitungs Änderungen verwerfen

Verwirft Änderungen und schließt die Blockbearbeitungs Sitzung.

7.5 BBEARB Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Block-Definition erstellen oder bearbeiten".

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Alias: BAR

7.5.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Block-Definition erstellen oder bearbeiten**, um einen Block anzugeben, der im Block-Editor geöffnet werden soll.

Note: Die Befehle HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS und UNISOLATEOBJECTS sind aktiviert.

7.6 -BBEARB Befehl

Ändert die Objekte, die einen Block bilden.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

7.6.1 Beschreibung

Bearbeitet die Objekte, aus denen ein Block besteht in der Blockeditor-Umgebung, nachdem der Name des Blocks in der Befehlszeile eingegeben wurde. Erstellt optional einen neuen Block.

7.6.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl -BBEARB zu verwenden:

- Bearbeiten Sie einen bereits vorhandenen Block.
- Einen neuen Block erstellen.

7.6.3 Optionen im Befehl

Blockname

Geben Sie einen Blocknamen ein, um die Blockeditor-Umgebung zu öffnen und mit der Bearbeitung zu beginnen.

Note: Geben Sie einen unbenutzten Namen ein, um einen neuen Block zu erstellen.

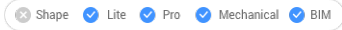


?

Listet die vorhandenen Blöcke auf.

7.7 GSCHRAFF Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf".

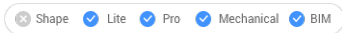


7.7.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf", um ein Schraffurobjekt in der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

7.8 -GSCHRAFF Befehl

Füllt geschlossene 2D-Flächen mit sich wiederholenden Mustern oder Volltonfarben.

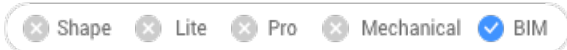


Siehe Befehl -SCHRAFF.

7.9 BIMACTIVATEPYTHON Befehl

7.10 BIMEXZENTRIZITÄTHINZUF Befehl

Steuert relative Positionen der Achse linearer Volumenkörper.



Symbol:

7.10.1 Beschreibung

Fügt linearen Volumenkörpern eine Exzentrizität in Bezug auf ihre Achse hinzu.

7.10.2 Methode

Wählen Sie eine oder mehrere lineare Volumenkörper aus, und wählen Sie eine Basisposition. Sie können das Widget verwenden oder eine Position in die Befehlszeile eingeben.

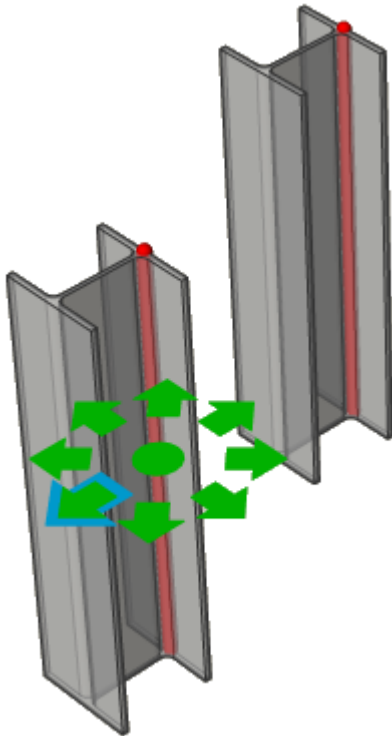
Optional können Sie einen zusätzlichen Versatzvektor einfügen.

Note: Der Befehl BIMEXZENTRIZITÄTHINZUF funktioniert nur bei Strukturelementen.

7.10.3 Optionen im Befehl BIMEXZENTRIZITÄTHINZUF

Basisstandort auswählen

- Klicken Sie auf einen der neun Standorte des Widget.



- Geben Sie eine Position in die Befehlszeile ein. Die Optionen sind: **OR**: Oben rechts, **OM**: Oben Mitte, **OL**: Oben links, **MR**: Mitte rechts, **ML**: Mitte links, **UR**: Unten rechts, **UM**: Unten Mitte, **UL**: Unten links, **Z**: Zentrum (setzt die Achsen des Auswahlsetzes auf die Standardposition zurück)

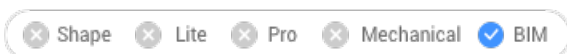
Zusätzlicher Versatz

Ermöglicht die Verschiebung der Achse zu einem beliebigen Punkt.

- Zurücksetzen**: Setzt zusätzlichen Versatz zurück.
- Zum Schwerpunkt**: Verschiebt die Achse zum geometrischen Mittelpunkt des Profils.
- Exzentrizität**: Erlaubt die Einstellung der Achse auf eine der neun vordefinierten Positionen.

7.11 BIMAUSRICHTENSCHNITTBLÖCKE Befehl

Richtet Schnittblöcke im Modelbereich aus.



7.11.1 Beschreibung

Dieser Befehl richtet die Schnittergebnisse basierend auf der Systemvariable *SECTIONRESULTINTERVAL* neu aus.

7.11.2 Methode

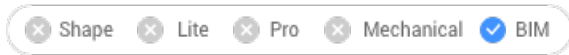
Richtet BIM-Schnittblöcke im Modelbereich der generierten Schnittblöckezeichnung aus.



Note: *BIMSCHNITTAKT* identifiziert, ob Überlappungen zwischen generierten Schnittblöcken im Modelbereich aufgetreten sind, und schlägt vor, in diesem Fall *BIMAUSRICHTENSCHNITTBLÖCKE* aufzurufen.

7.12 BIMANALYTICALMODEL Befehl

Erstellt ein analytisches Modell aus einem vollständig klassifizierten BIM-Modell.



7.12.1 Beschreibung

Ermöglicht ihnen, ein analytisches Modell aus einem vollständigen 3D-Modell einer Struktur zu erstellen.

7.12.2 Methode

Der Befehl öffnet den Dialog **Zulässige Abweichungen von der Mittelachse** und beginnt mit einem automatisch generierten Vorschlag, ermöglicht es Benutzern jedoch, das Modell weiter anzupassen.

Der automatische Vorschlag wird versuchen, starre Verbindungen (Exzentrizitäten) so weit wie möglich zu minimieren, indem er einige Achslinien verschiebt, verlängert und sogar dreht. Die Anzahl solcher Änderungen kann durch die Abweichungseinstellungen gesteuert werden.

Note: Der generierte Vorschlag kann danach mithilfe der Optionen im Dialog **Zulässige Abweichungen von der Mittelachse** geändert werden.

7.12.3 Optionen im Befehl

Visuelle Einstellungen

Öffnet den Dialog **Visuelle Einstellungen**. Ermöglicht das Aktivieren und Deaktivieren verschiedener Features von Achsen und Knoten, um die Achsen und Knoten, die diesen Features entsprechen, hervorzuheben (gelb). Außerdem kann die Größe der Scheiben, die die Knoten darstellen, von hier aus geändert werden.

Neuberechnen

Verbreitet den Effekt einer lokalen Änderung weiter und ermöglicht Änderungen im gesamten Modell. Es wird eine globale Lösung gestartet, die erneut versucht, starre Verbindungen unter Berücksichtigung der vorgenommenen Änderungen zu minimieren.

Exportieren und beenden

Exportiert das Modell in eine IFC (*.ifc) oder CIS/2 (*.stp) Datei.

7.12.4 Optionen in einem Knoten

Verbundene Achsen auswählen

Wählt die mit dem Knoten verbundenen Achsen aus.

Entfernen

Entfernt den Knoten und die verbundenen Achsen werden getrennt.

Mit Achsen verbinden

Verbindet den Knoten mit einer ausgewählten Achse (Achsen).



Verbindung zu den Achsen trennen

Trennt die Verbindung des Knotens mit einer ausgewählten Achse (Achsen).

Automatische Aufteilung

Teilt den Knoten automatisch in zwei Knoten auf.

Aufteilung entlang der Achse

Teilt den Knoten manuell entlang einer Achse auf.

Zusammenführen

Führt zwei oder mehr ausgewählte Knoten zusammen.

7.12.5 Optionen in einer Achse

Verbundene Knoten auswählen

Wählt die mit der Achse verbundenen Knoten aus.

Entfernen

Entfernt die Achse.

Verbindung zum Knoten

Verbindet die Achse mit einem ausgewählten Knoten.

Verbindung zum Knoten trennen

Trennt die Achse von einem ausgewählten Knoten.

Einschränkungen hinzufügen

Fügt eine Einschränkung auf der Achse hinzu.

Die Einschränkung, die Sie hinzufügen können, hängt von den bereits auferlegten Einschränkungen ab.

Wenn es noch keine Einschränkungen gibt, können Sie die folgenden Einschränkungen hinzufügen:

- Parallel zur Mittellinie.
- Innere Profilgrenzen.
- Zur nächsten Mittel-Ebene.
- Zur nächstgelegenen Basisposition.
- Zur Mitte.
- Keine Erweiterung der Länge.

Lockere Einschränkungen

Lockert eine Einschränkung auf der Achse.

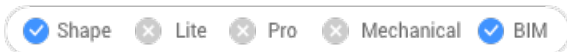
Die Einschränkung, die Sie lockern können, hängt von den Einschränkungen ab, die auferlegt sind.

Meist sind dies die Einschränkungen, die Sie lockern können:

- Innere Profilgrenzen.
- Äußere Profilgrenzen.
- Nicht parallel.
- Erweiterung der Länge zulassen.

7.13 BIMPROFILANWENDEN Befehl

Wendet ein Profil auf lineare Objekte und lineare Volumenkörper an.



Symbol:

7.13.1 Beschreibung

Ermöglicht, Profile hinzuzufügen, das aktuelle Profil zu trennen und Volumenkörper in Linien umzuwandeln.

Note: Akzeptierte lineare Objekte: Linien, Polylinien, Bögen, Kreise, Ellipsen und Helixen. Offene und geschlossene Splines werden nur akzeptiert, wenn sie Standardtangenten besitzen, die sich nicht selbst schneiden.

7.13.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um Profile anzuwenden:

- Ein Profil aus der Bibliothek auswählen.
- Ein Profilobjekt in der Zeichnung auswählen.

7.13.3 Optionen im BIMPROFILANWENDEN Befehl

Pfad wählen

Wählen Sie lineare Objekte oder lineare Volumenkörper aus.

Profil wählen

Wählen Sie ein Profilobjekt in der Zeichnung (ein geschlossenes 2D-Objekt, eine Region oder einen vorhandenen linearen Volumenkörper) aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Dialogfeld "Profile" anzuzeigen.

Profil verwenden?

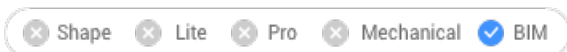
- **Viertel Umdrehung:** dreht das Profil um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
- **Drehen:** Dreht das Profil in einem benutzerdefinierten Winkel. Positive Werte drehen das Profil gegen den Uhrzeigersinn.
- **Schnitte löschen:** entfernt alle Schnitte von den ausgewählten linearen Volumenkörpern.

Wenn Sie lineare Volumenkörper als Pfad auswählen, stehen Ihnen drei Optionen zur Verfügung:

- **Bibliothek:** ändern Sie das Profil.
- **Konvertiert Volumenkörper in Linie:** konvertiert lineare Volumenkörper in ihre Achsenlinie.
- **Abhängen des/der aktuellen Profile(s):** Löst Profile nur, wenn die Objekte über ein angehängtes Profil verfügen.

7.14 BIMZUSAMMENSTANH Befehl

Anhängen einer BIM Zusammenstellung an einen Volumenkörper.



Symbol:



7.14.1 Methode/n

Dieser Befehl bietet 3 Methoden, um Zusammenstellungen anzuhängen.

- Geben Sie den Namen der Zusammenstellung ein.
- Dialogfeld "Zusammenstellungen"
- Objekt auswählen

7.14.2 Optionen im Befehl

Dialog

Öffnet den Dialog "Zusammenstellungen".

Siehe BBZusammenst für weitere Informationen über den Dialog.

Objekt

Wendet die Zusammenstellung eines vorhandenen Volumenkörpers an. Zuerst wählen Sie die Objekte aus, von denen die Zusammenstellung kopiert werden soll, dann wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, an die die Zusammenstellung angehängt werden soll.

Lösen

Ermöglicht das Ablösen einer Zusammenstellung unter Beibehaltung der BIM-Klassifizierung, im Unterschied zur Option "Entferne Klassifizierung" des Befehls BIMKLASSIFIZIEREN, der alle BIM-Daten entfernt.

7.15 BIMZUORDNENRÄUMLICHEPOSITION Befehl

Ermöglicht das Anhängen oder Entfernen einer räumlichen Position an oder von einer Auswahl von Objekten.



Symbol:

7.15.1 Methode

Führen Sie den Befehl aus, und wählen Sie eine der Positionsnummern aus, oder legen Sie fest, ob Positionen angehängt oder entfernt werden sollen.

7.15.2 Optionen im Befehl

Automatisches Anhängen von Standorten

Ermöglicht die automatische Zuweisung einer räumlichen Position. Wenn nötig, werden neue Gebäude und Geschosse im Dialogfeld "Gebäude- und Geschoss-Manager" erstellt.

Aktuelle Standortdaten abhängen


Ermöglicht das Entfernen des aktuellen räumlichen Standorts aus einem Auswahl-Satz.

7.16 BIMAUTOANPASS Befehl

Passt die Zusammenstellung, Eigenschaften oder Parameter von Beispiel-Objekten an alle ähnlichen Objekte in Ihrem Projekt an.





Symbol: 

7.16.1 Methode

BIMAUTOANPASS findet Ähnlichkeiten auf der Grundlage der Art des Elements, der Innen-/Außeneigenschaften, der Ausrichtung, der räumlichen Lage, der Anzahl der Fenster in einer Wand und bereits definierter Eigenschaften. Es werden keine bereits definierten Eigenschaften überschrieben, es sei denn, es kann kein unverändertes Objekt gefunden werden und der Benutzer gibt ein Quell-Objekt an. Zum Beispiel: Sie haben eine bestimmte Zusammenstellung an einer Wand und einer Bodenplatte im Projekt befestigt. Anstatt die Zusammensetzung an allen ähnlichen Wänden und Bodenplatten 1 zu 1 gleich zu befestigen, können Sie diesen Befehl verwenden, der dies für Sie tut.

Note: Dieser Befehl funktioniert am besten, wenn das Projekt BIMifiziert ist.

7.16.2 Optionen

Zeigt das Dialogfeld "Automatischer Abgleich" an:

Note: Wenn sich in der Zeichnung nicht veränderte oder nicht klassifizierte Objekte befinden und es nur ein Gebäude gibt, wird keine Eingabeaufforderung angezeigt.

AutoVervollständigen

Entspricht allen ausgewählten Optionen für Objekte in der ausgewählten Zeichnung mit ähnlichen Objekten in der geöffneten Zeichnung.

Note: Wenn Sie **AutoVervollständigen** mit mehreren Gebäuden in der Zeichnung wählen, müssen Sie das/die Gebäude angeben, auf das/die der Stil angewendet werden soll:

Alle

Alle Gebäude werden bei der Ausführung von AutoAbgleich berücksichtigt.

Gebäude

AutoAbgleich wird nur angewendet, als wäre **Gebäude** das einzige Gebäude in der Zeichnung.

0 für Gebäude-2

AutoAbgleich wird nur angewendet, als wäre **Gebäude-2** das einzige Gebäude in der Zeichnung.

1 für Gebäude-3

AutoAbgleich wird nur angewendet, als wäre **Gebäude-3** das einzige Gebäude in der Zeichnung.

Anderer Gebäudename (erster Buchstabe groß geschrieben)

Alle Gebäudenamen, die in der aktuellen Zeichnung vorhanden sind, werden hier aufgelistet.

Note: AutoAbgleich wird nur angewendet, als wäre **Anderer Gebäudename** das einzige Gebäude in der Zeichnung.

Externe Datei

Entspricht allen ausgewählten Optionen für Objekte in der ausgewählten Zeichnung mit ähnlichen Objekten in der geöffneten Zeichnung.

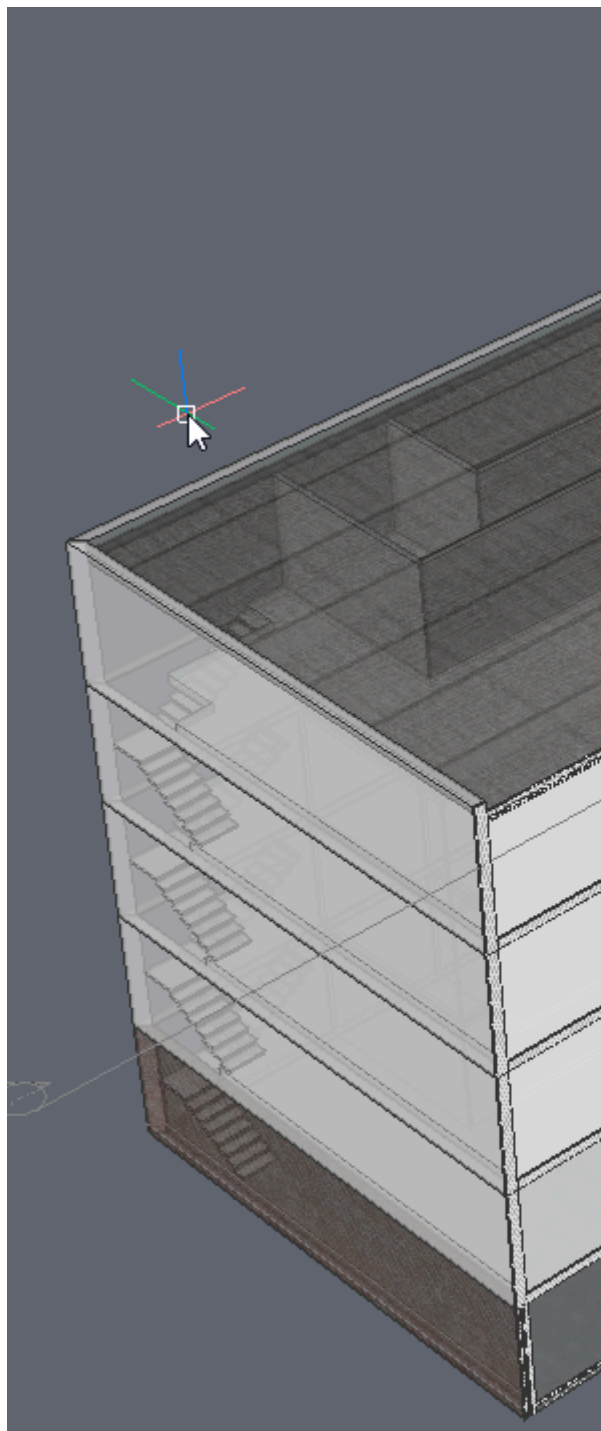
Note: Wenn Sie **Externe Datei** mit mehreren Gebäuden in beiden Zeichnungen wählen, müssen Sie ein Gebäude, dessen Stil erkannt werden soll, und alle oder nur ein Gebäude, auf das der Stil angewendet werden soll (siehe obige Optionen), auswählen.



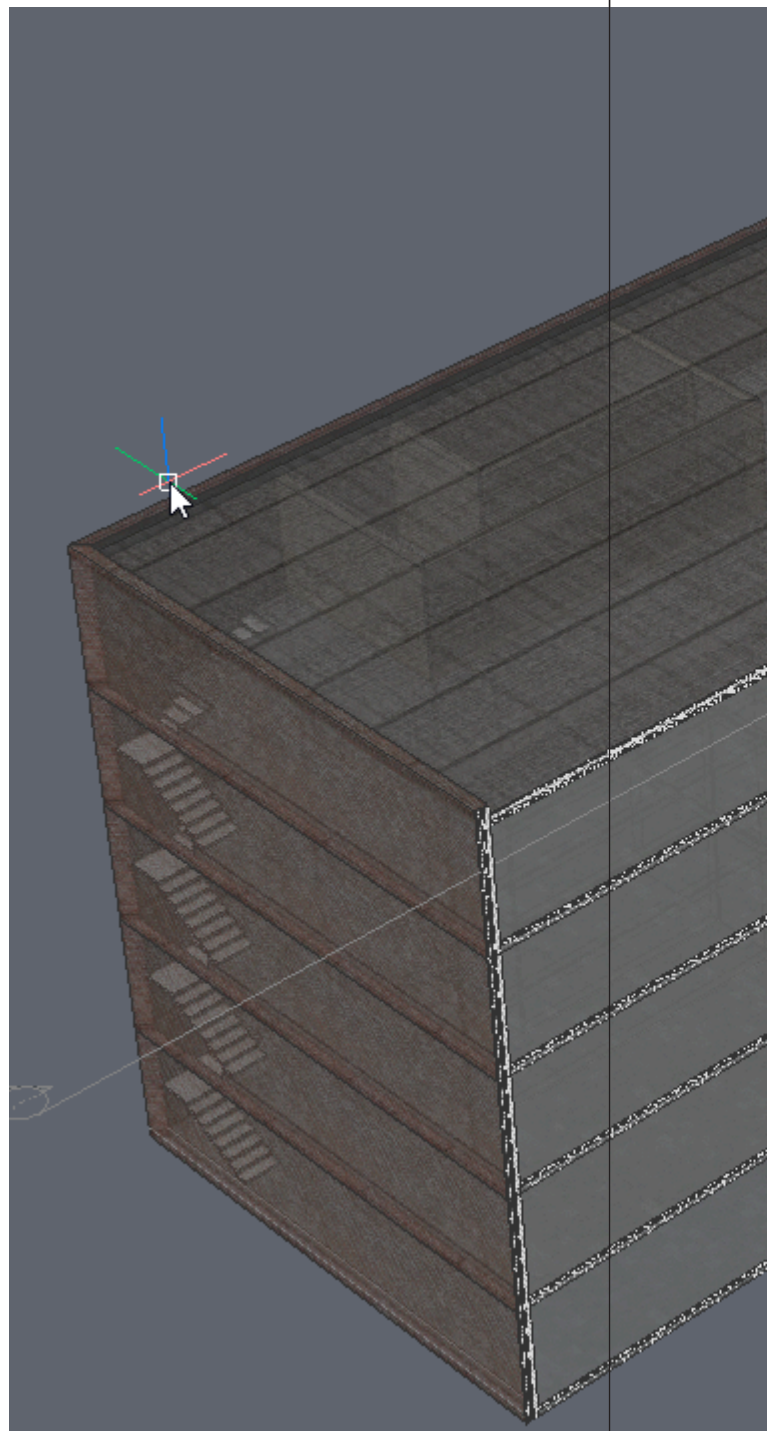
Note: Wenn alle Objekte Zusammenstellungen oder die gleiche benutzerdefinierte Eigenschaft aufweisen oder alle Fenster oder Treppen benutzerdefinierte Parameter haben, werden Sie aufgefordert, ein Objekt, ein Fenster oder eine Treppe in der Zeichnung auszuwählen, aus der Sie die Zusammenstellung oder die Parameter kopieren möchten, damit AUTOABGLEICH diese überschreiben kann.



Jeder Elementtyp besitzt ein Objekt mit der richtigen Zusammenstellung.



Alle Elemente erhalten die richtige Zusammenstellung.



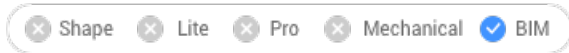


7.17 BIMKLASSIFIZIEREN Befehl

Klassifiziert ein Objekt und erhält einen Namen und eine interne eindeutige GUID (= globale eindeutige Kennung).

Note: Die GUID wird auch dann beibehalten, wenn sich die BIM-Klassifizierung ändert.

Jedes DWG-Objekt kann klassifiziert werden.



Symbole:

7.17.1 Methode

Wählen Sie die zu klassifizierenden Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um die gesamte Zeichnung zu klassifizieren.

Die Definition der BIM-Elemente wird im Dialog **Klassifizieren als BIM-Element** detailliert beschrieben.

7.17.2 Optionen

Wand

Klassifiziert die Auswahl als Wände.

Note: Das Anhängen einer Wand-Zusammenstellung an einen Volumenkörper klassifiziert den Volumenkörper automatisch als Wand.

Spalte

Klassifiziert die Auswahl als Spalten.

Platte

Klassifiziert die Auswahl als Platten.

Note: Das Anhängen einer Platten-Zusammenstellung an einen Volumenkörper klassifiziert den Volumenkörper automatisch als Platte.

Träger

Klassifiziert die Auswahl als Träger.

Fenster

Klassifiziert die Auswahl als Fenster.

Tür

Klassifiziert die Auswahl als Türen.

Raum

Klassifiziert 2D- und 3D-Objekte als Bereiche. (IFC "Räumliche Strukturelemente")
Wandelt BIM-Räume in BIM-Bereiche um.

Gebäude

Klassifiziert 3D-Elemente als Gebäude. (IFC Räumliche Strukturelemente)

Geschoss

Klassifiziert 2D- und 3D-Objekte als Geschosse. (IFC Räumliche Strukturelemente)



Gebäude-Elemente

Klassifiziert die Auswahl als nicht spezifizierte Gebäude-Elemente.

Xref

Klassifiziert die Auswahl als Externe Referenzen.

Sonstiges

Ermöglicht, die Auswahl zu klassifizieren oder die Auswahl in einen Block umzuwandeln und die Block-Referenz zu klassifizieren.

Note: Zeigt den Dialog **Klassifizieren als BIM-Element** an.

Auto

Automatische Klassifizierung der ausgewählten Objekte.

Note: Die Ausführung dieses Befehls entspricht BIMIFY.

STRukturell

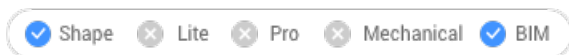
Klassifiziert die Auswahl als Gebäude-Strukturelemente.

Entferne Klassifizierung

Entfernt alle BIM-Daten von den ausgewählten Objekten.

7.18 BIMKOPIE Befehl

Erstellt Kopien von den planaren Flächen von 3D-Volumenkörpern.



Symbol:

7.18.1 Beschreibung

Erstellt Kopien von den planaren Flächen von 3D-Volumenkörpern und den Seiten und Enden von linearen Volumenkörpern.

7.18.2 Methode

Geben Sie einen Abstand für die Erstellung der Kopie an.

Note: Sie können im dynamischen Bemaßungsfeld einen Abstand angeben und mit der rechten Maustaste klicken, um eine einzelne Kopie zu erstellen.

7.18.3 Optionen im Befehl

Kopieren

Erstellt Kopien.

Wiederholen

Wiederholt die Kopie mit der gleichen Verschiebung. Bewegen Sie den Cursor in die Verschiebungsrichtung.

Note: Bewegen Sie den Cursor in die Verschiebungsrichtung. Je weiter Sie sich vom Quellvolumenkörper weg bewegen, desto mehr Kopien werden erstellt.



Anzahl

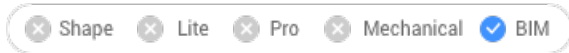
Erstellt eine Reihe von Kopien, die Sie in Ihrem Modell haben möchten.

Akzeptieren

Übernimmt den aktuellen Abstand, die Sie in das dynamische Bemaßungsfeld eingegeben haben.

7.19 BIMERZDETAIL Befehl

Erstellt ein Detail und speichert es in der Bibliothek.



7.19.1 Methode

Wählen Sie im Dialog Detail erzeugen Referenz-Volumenkörper, Detailobjekte und Schnitte aus.

7.19.2 Optionen im Befehl

Akzeptieren

Akzeptiert den Detailbereich. Zeigt den Dialog Detail speichern an, in dem Sie das Detail speichern können.

Ablehnen

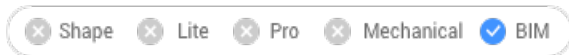
Akzeptiert die Details nicht.

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

7.20 BIMVORHANGFASSADE Befehl

Erstellt eine Vorhangfassade.



Symbol:

7.20.1 Beschreibung

Erstellt eine Vorhangfassade als Block aus der Fläche eines 3D-Volumenkörpers.

7.20.2 Methode

Wählen Sie eine Fläche aus und erstellen Sie ein Raster.

7.20.3 Optionen im Befehl

Länge U-Panels

Legt die Länge der Paneele in U-Richtung (Höhe) fest.

Länge V-Panels

Legt die Länge der Paneele in V-Richtung (Breite) fest.

Anzahl U-Panels

Anzahl der Paneele in U-Richtung (Reihen).

**Anzahl V-Panels**

Anzahl der Paneele in V-Richtung (Spalten).

Breite

Definiert die Breite des Fassadenrahmens, der Pfosten und der Balken.

Tiefe

Definiert die Tiefe des Fassadenrahmens, der Pfosten und der Balken.

Glasstärke

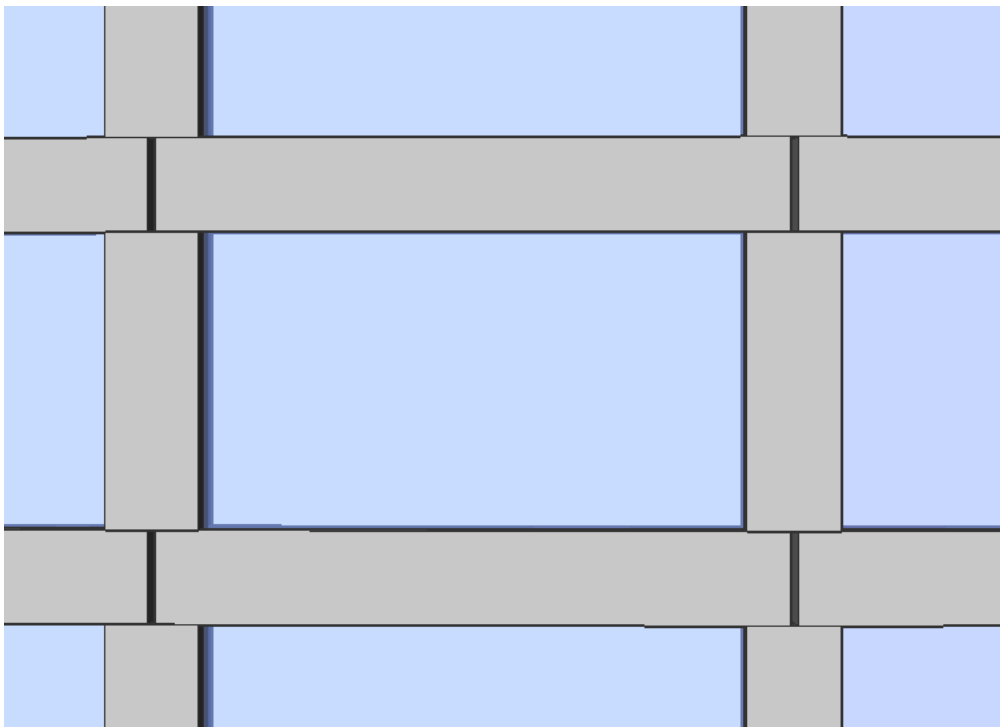
Definiert die Stärke der Glaspaneele.

Verbindungs Typ

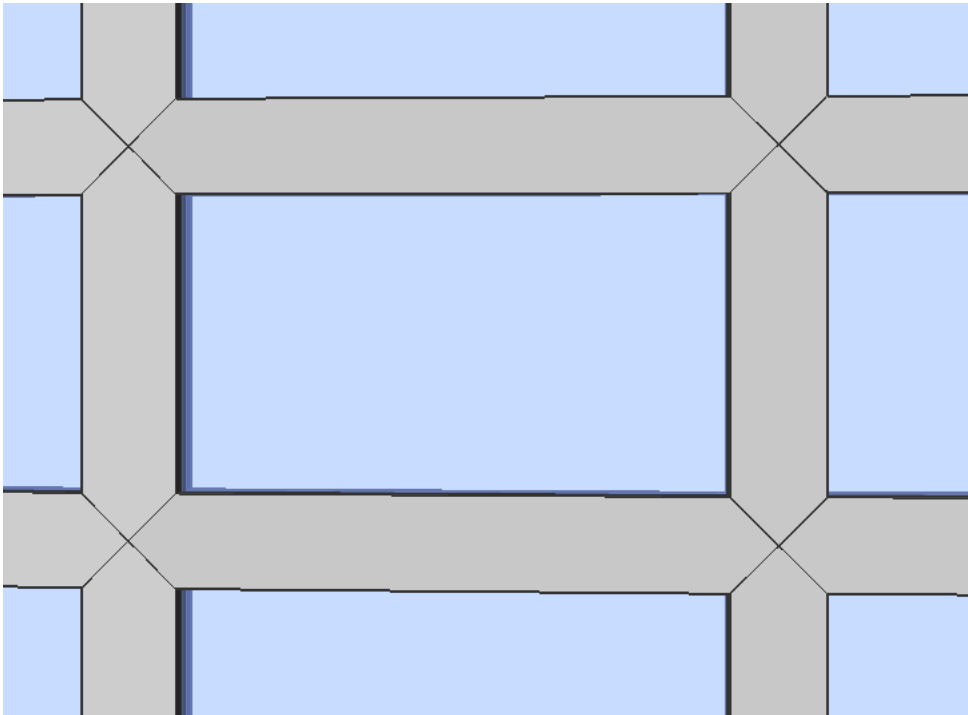
Bestimmt die Art der Verbindungen zwischen horizontalen und vertikalen Pfosten.

Gerade

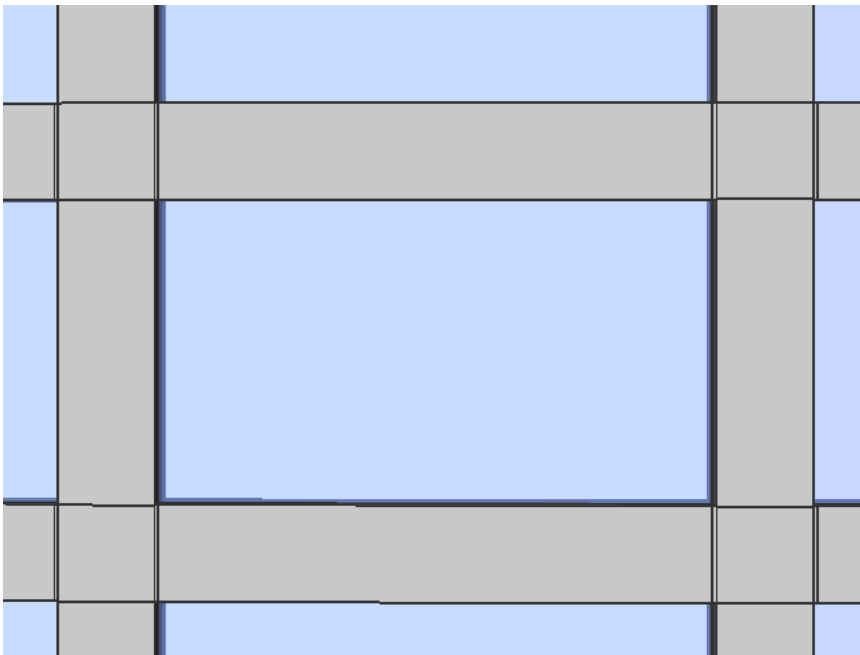
Erstellt eine gerade Verbindung.

**Glatt**

Erstellt eine glatte Verbindung.

**Knoten**

Erstellt eine Knotenverbindung.

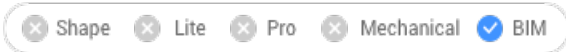
**Definierende Objekte löschen**

Ob das ausgewählte Quell-Objekt beibehalten oder gelöscht wird, hängt vom Wert der Systemvariablen DELOBJ ab.



7.21 BIMZERLEGEN Befehl

Löst Zusammenstellungen auf.

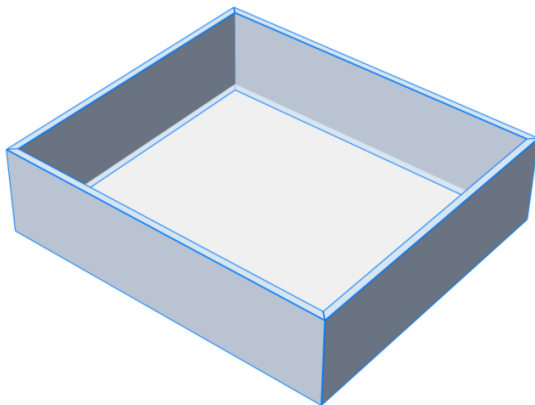


7.21.1 Beschreibung

Löst Zusammenstellungen in ihre getrennten Schichten auf.

7.21.2 Methode

Dieser Befehl bietet eine Methode zum auflösen von Zusammenstellungen. Nachdem Sie den Befehl ausgeführt haben, können Sie BIM-Volumenkörper zum auflösen manuell auswählen.



Die Volumenkörper werden in ihre separaten Schichten zerlegt, die zu einem Block zusammengefügt werden. Jede Schicht hat die BIM-Daten des ursprünglichen Volumenkörpers geerbt. Sie können dies in der Struktur-Browser sehen.

Vorher	Danach


Note: Wenn Sie nun die Schichten manipulieren möchten, können Sie den Befehl BBEARB verwenden.

7.22 BIMBEM Befehl

Halbautomatische Dimensionierung der ausgewählten Objekte im Ansichtsfenster.

Note: Dieser Befehl ist nur im Papierbereich verfügbar.



Symbol: 

Dieser Befehl öffnet das Panel **Bim Bemaßung**.

7.22.1 Methode

Wählen Sie einzelne oder mehrere Objekte im Ansichtsfenster aus, indem Sie einzeln klicken oder mit Rahmenauswahl, wenden Sie die im Dialog BIM-Bemaßung verfügbaren Filter an, und wählen Sie die Position für Bemaßungen aus. Drücken Sie die STRG-Taste, um die Bemaßungsoptionen, die vom ausgewählten Objekttyp abhängen, umzuschalten.



Note: Vergewissern Sie sich, dass der Hot-Key-Assistent (HKA-Feld in der Statusleiste) eingeschaltet ist.

Drücken Sie die Eingabetaste für einen neuen Auswahlsatz.

Note: Sie können auch eine Auswahl treffen, indem Sie ein Python-Skript verwenden, um bestimmte Objekte abzufragen (siehe den Befehl BIMPYTHON).

7.22.2 Optionen im Befehl

Bemaßungen platzieren

Wählen Sie einen Punkt, um die Bemaßungen zu platzieren.

Zurück

Rückgängig machen im Befehl.

Alle abwählen

Entfernt den Auswahlsatz.

Richtung wählen

Zeigt die Richtung für die Bemaßung an.

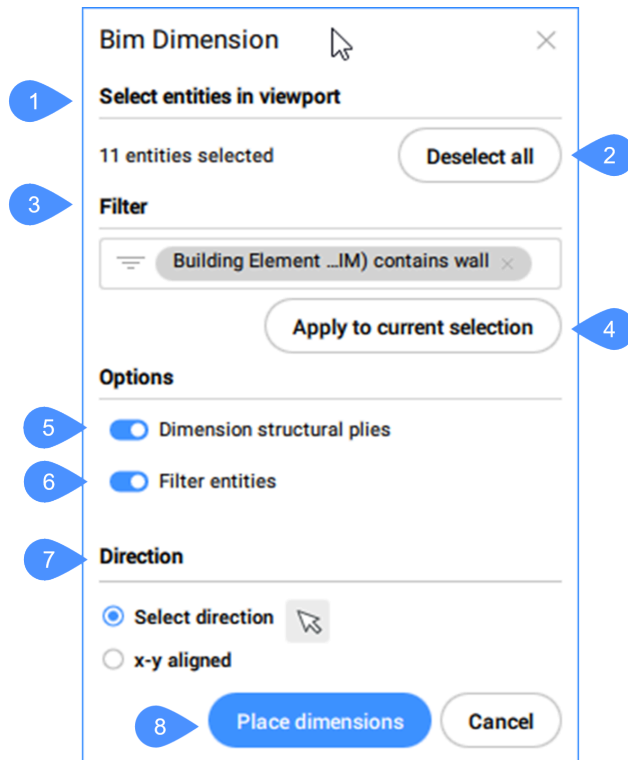
x-y ausgerichtet

Die Bemaßungen werden an der x- und y-Achse (Standardrichtung) ausgerichtet.

Winkel

Die Bemaßungen werden mit dem angegebenen Winkel ausgerichtet.

7.22.3 Bim Dimension Befehlspanel



- 1 Objekte im Ansichtsfenster auswählen
- 2 Alle abwählen
- 3 Filter
- 4 Filter auf die aktuelle Auswahl anwenden
- 5 Bemaßung Structural Schichten
- 6 Filter Objekte
- 7 Richtung
- 8 Bemaßungen platzieren

Objekte im Ansichtsfenster auswählen

Zeigt die Anzahl der selektierten Objekte an.

Alle abwählen

Deselektiert alle Objekte.

Filter

Ermöglicht das Filtern der ausgewählten Objekte durch Hinzufügen eines oder mehrerer Parameterfilter aus der Dropdown-Liste.

Filter auf die aktuelle Auswahl anwenden

Wendet den Filter auf die aktuelle Auswahl an.

Bemaßung Structural Schichten

Entscheidet, ob die Schichten einer Wand mit Funktion gleich Structure bemaßt werden sollen oder nicht.



Filter Objekte

Schaltet die Anzeige des Bereichs Filterauswahl um.

Richtung

Zeigt die Richtung für die Bemaßung an.

Richtung wählen

Ermöglicht die Festlegung einer Richtung durch Drücken des Pfeils auf der rechten Seite und die Angabe eines Winkels. Die Standardrichtung ist die x-, y-Achse.

x-y ausgerichtet

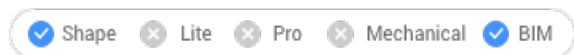
Die Bemaßungen werden an der x- und y-Achse (horizontal oder vertikal) ausgerichtet.

Bemaßungen platzieren

Legt die Position für die Bemaßung fest.

7.23 BIMUMKLAPPEN Befehl

Klappt eine Ausgangsfläche einer Zusammenstellung um oder spiegelt/dreht eine Einfügung.



Symbol:

7.23.1 Beschreibung

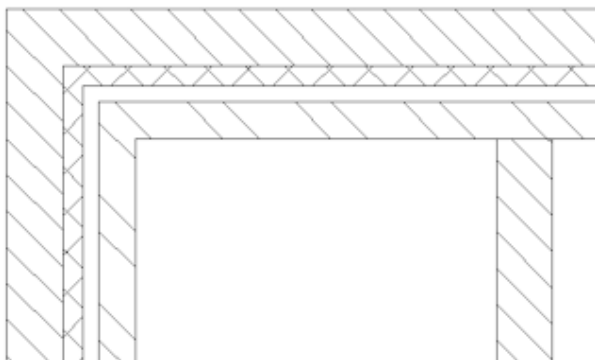
Dreht die Ausgangsfläche, von der aus die Layer einer Zusammenstellung angelegt werden, oder spiegelt eine Einfügung (z. B. ein Fenster oder eine Tür) nach links/rechts oder klappt sie nach innen/außen um.

7.23.2 Methode

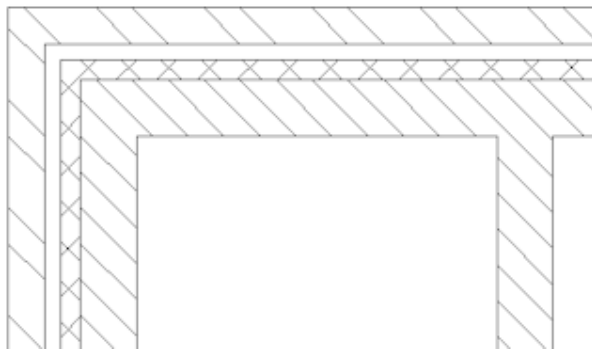
Es gibt zwei Methoden, um Objekte umzuklappen:

- Links-rechts.
- Innen-außen

Vorher:



Danach:



Note: Das Ergebnis ist in Zeichnungen sichtbar, die mit dem BIMSCHNITTAKT Befehl generiert wurden, wenn eine Multilayer-Zusammenstellung mit dem ausgewählten Volumenkörper verbunden ist.

7.23.3 Optionen

BIM-Objekt zum Klappen wählen

Einfügungen, Wände und Platten werden im Befehl akzeptiert.

Note: Der Befehl ist nur für Volumenkörper erfolgreich, die die folgenden Bedingungen erfüllen:

- Eine BIM-Zusammenstellung ist angehängt.
- Enthält eine BIM-Klassifizierung.
- Sind in einem berechneten BIM-Schnitt.

Links-rechts

Spiegelt die Einfügung um eine senkrechte Achse in der Fläche des Volumenkörpers.

Innen-außen

Klappt die Einfügung zur gegenüberliegenden Fläche des Volumenkörpers um.

7.24 BIMFLUSSVERB Befehl

Erzeugt eine Verbindung zwischen Fluss-Segmenten.



Symbol: 

7.24.1 Beschreibung

Erstellt eine Verbindung zwischen Fluss-Segmenten, z. B. Rohren oder TGA-Kanälen.

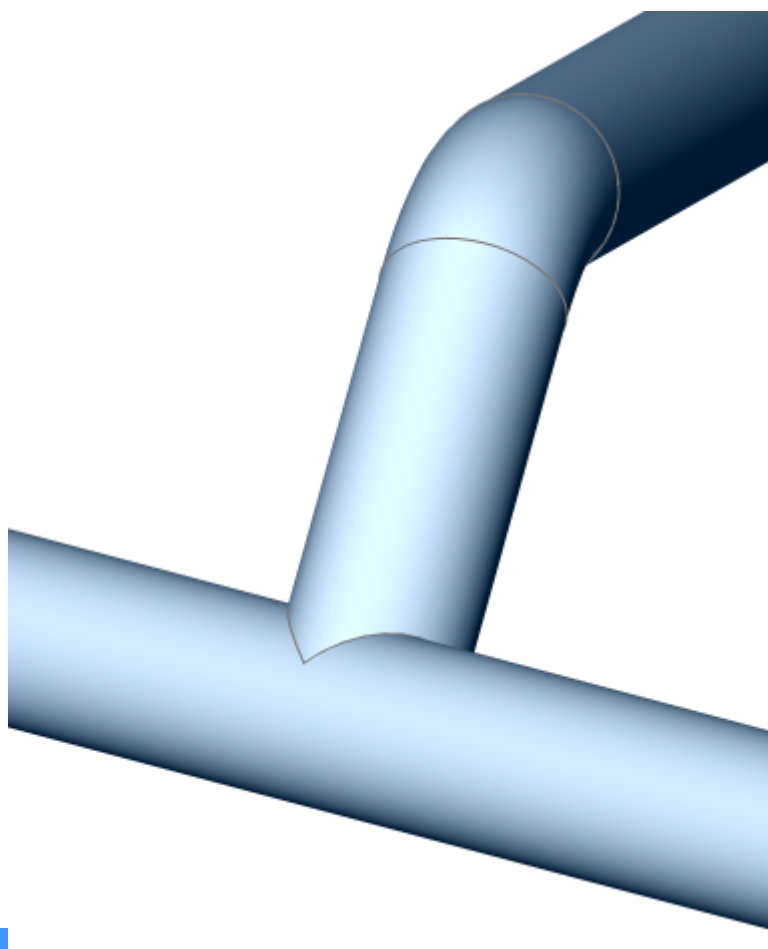
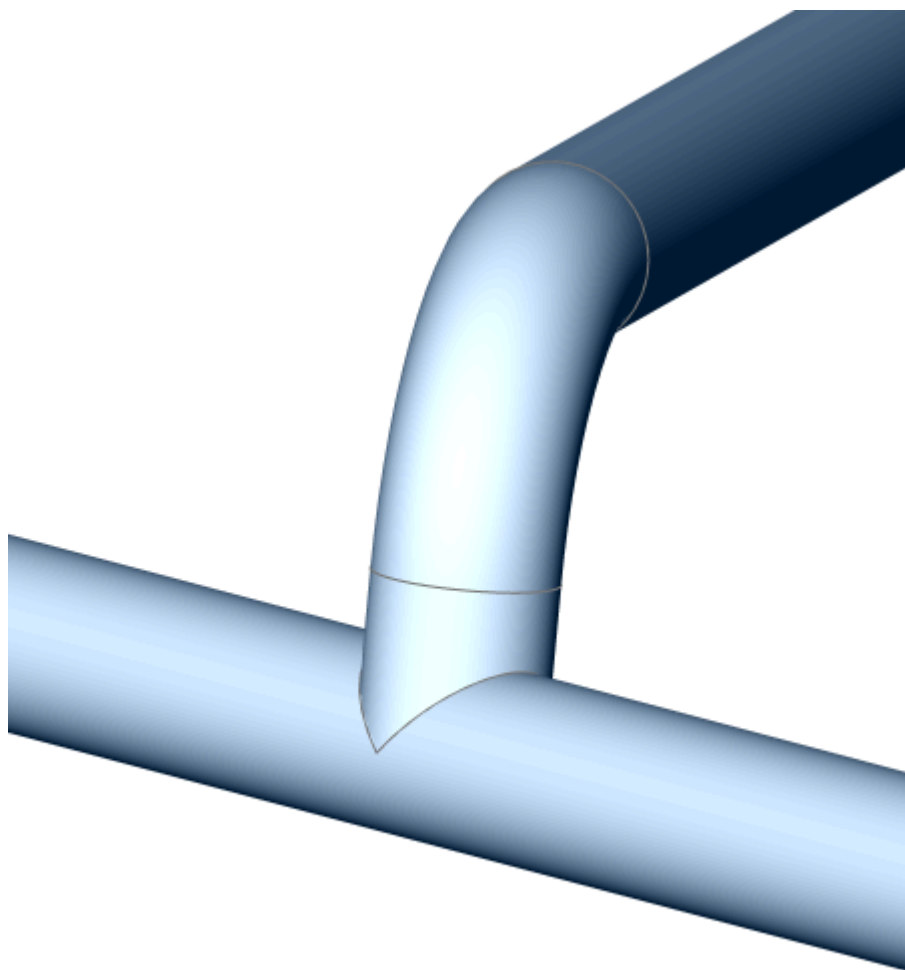
Note: Wenn mehr als 2 Fluss-Segmente ausgewählt sind, müssen die Achsen der ausgewählten Segmente koplanar sein. Wenn mehrere koplanare Segmente ausgewählt sind, werden die Verbindungen erstellt. Wenn zwei nicht-koplanare Volumenkörper ausgewählt sind, wird ein zusätzliches Verbindungselement eingeführt.

7.24.2 Optionen



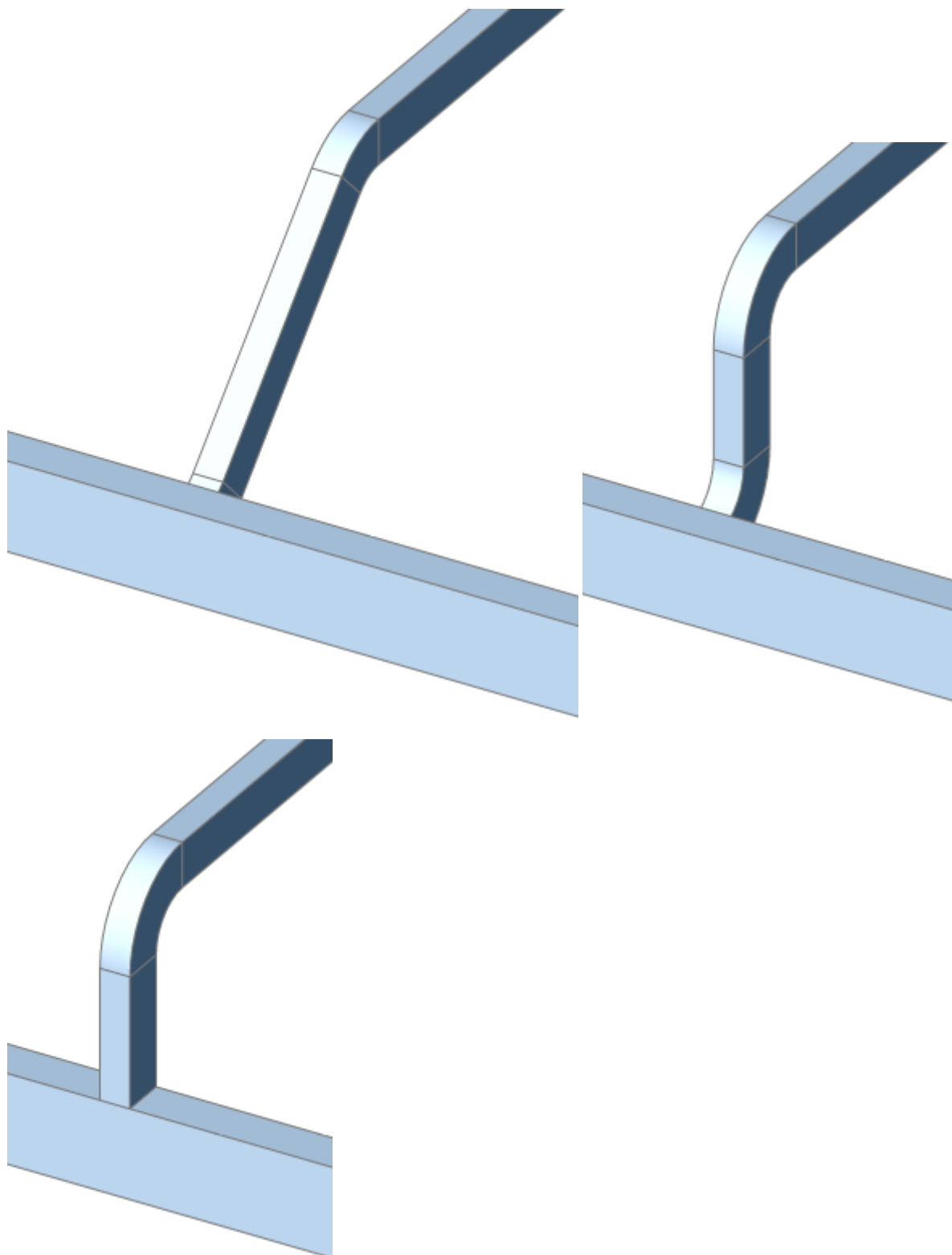
Umschalten

Schaltet zwischen den möglichen Verbindungen um.
Alternativen für kreisförmige Fluss-Segmente:





Alternativen für rechteckige Fluss-Segmente:

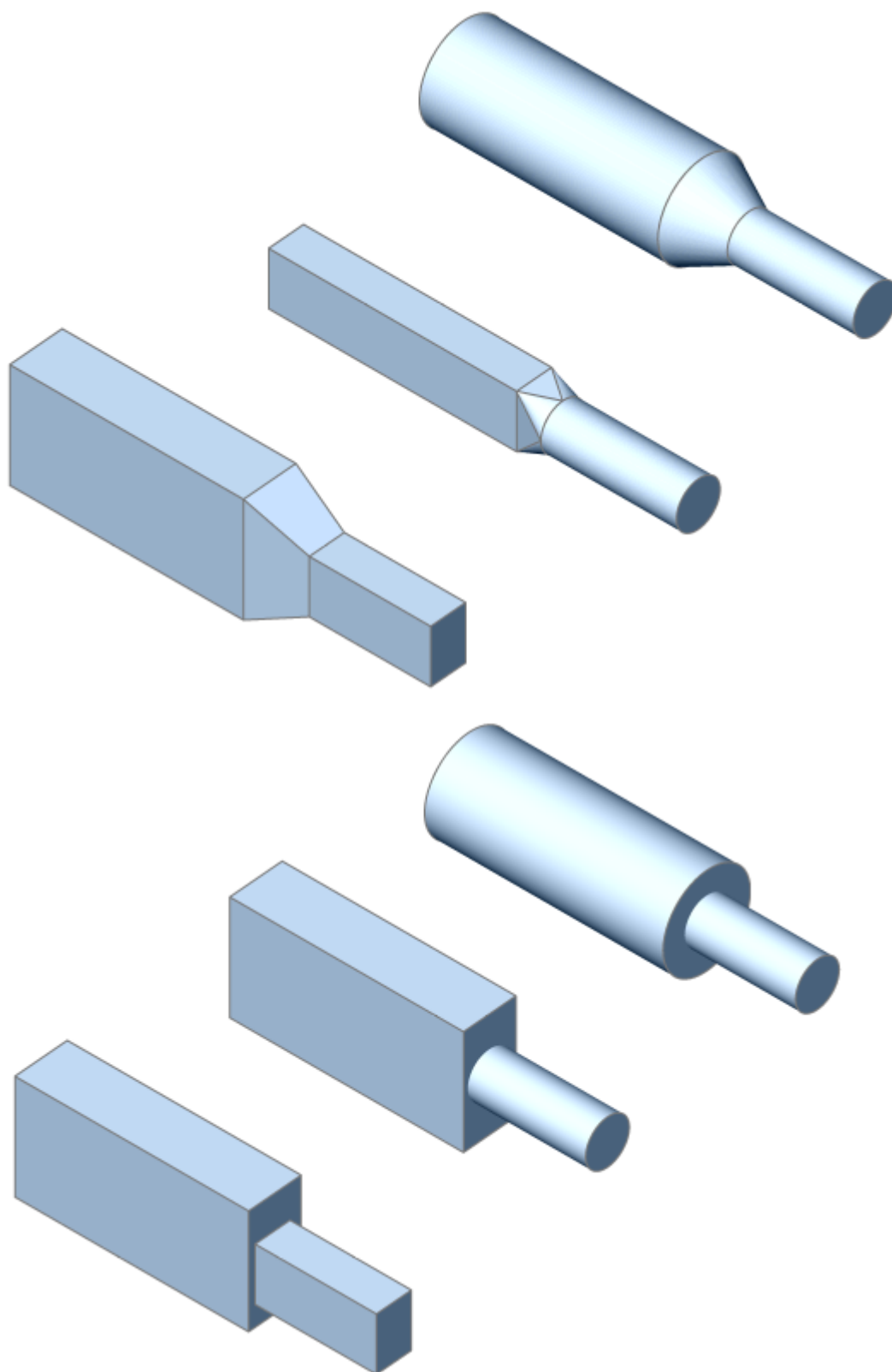




Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen verschiedenen Verbindungstypen zu wechseln. Der Hot-Key-Assistant muss EINGeschaltet sein.

Wenn der Querschnitt der ausgewählten Fluss-Elemente unterschiedlich ist, werden Reduzierungen eingefügt.

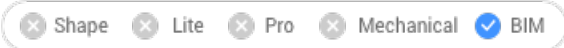
Alternativen für Reduzierstücke:




Note: Die Erstellung von Biegungen, T-Stücke und Reduzierstücken wird durch verwandte Systemvariablen gesteuert.

7.25 BIMRASTER Befehl

Erstellt zweidimensionale Raster.



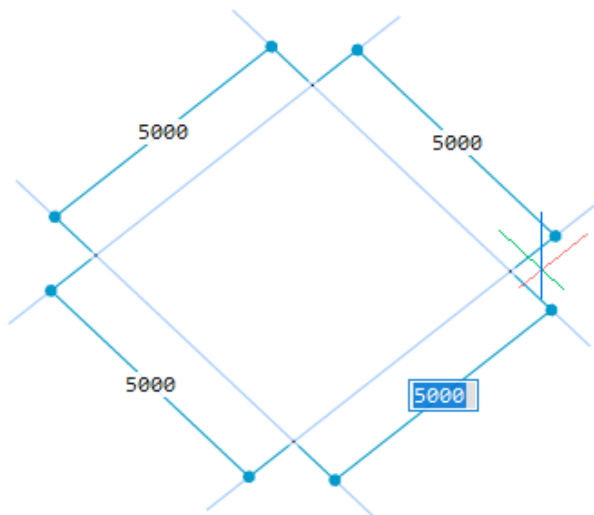
Symbol: 

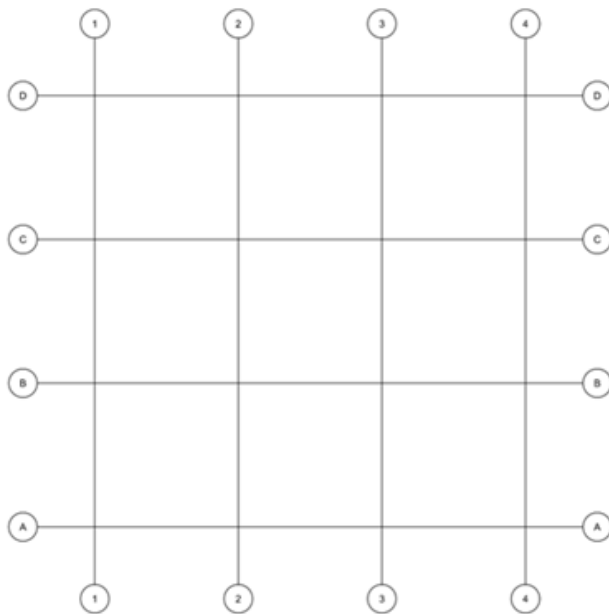
7.25.1 Beschreibung

Erzeugt zweidimensionale rechteckige und radiale Raster.

7.25.2 Methode

Das Raster wird durch die Angabe von zwei Punkten erstellt.





7.25.3 Optionen

Versatz U

Legt den Linienversatz zwischen den U-Linien in V-Richtung fest (Zwischenraum zwischen den U-Linien).

Versatz V

Legt den Linienversatz zwischen den V-Linien in U-Richtung fest (Zwischenraum zwischen den V-Linien).

Versatz Bezeichner

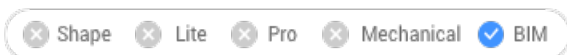
Legt den Bezeichnerversatz der Rasterachsen fest.


Radial

Erstellt ein radiales Gitter, indem der Mittelpunkt, die Startlinien und die Endlinien angegeben werden.

7.26 BIMIFY Befehl

Analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch.



Symbol: 

7.26.1 Beschreibung

Analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch. Erzeugt bei Bedarf neue Gebäude und/oder Geschosse und Räume. Erzeugt optional Grundrisse und Ansichten.

Note:

- Schnittobjekte werden zu BimSchnitt-Objekten konvertiert.
- Einfache Blockreferenzen können klassifiziert werden.

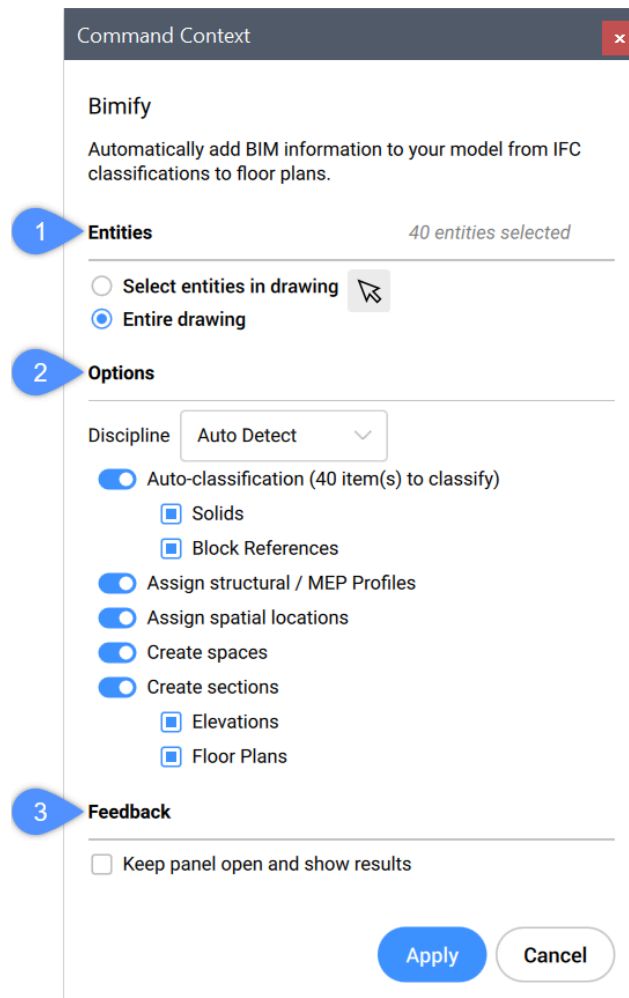
7.26.2 Methode

Wenn Sie Bimify für das gesamte Modell ausführen, werden Objekte klassifiziert, räumliche Positionen zugewiesen, Räume erkannt und Ansichten und Grundrisschnitte im Modell erstellt.

Nach Abschluss des Bimify-Vorgangs wird in der Befehlszeile eine Übersicht über das Ergebnis angezeigt. Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Bimify**.

7.26.3 Befehlspanel Bimify

Mit dem Befehlspanel **Bimify** können Sie das Modell analysieren und eine automatische Klassifizierung und eine räumliche Ortszuweisung für das gesamte Modell ausführen.



- 1 Objekte
- 2 Optionen
- 3 Rückmeldung

Objekte

Objekte in der Zeichnung wählen

Der Befehl BIMIFY wird für die ausgewählten Objekte in der Zeichnung ausgeführt.



Gesamte Zeichnung

Der Befehl BIMIFY wird für alle Objekte in der Zeichnung ausgeführt.

Optionen

Disziplin

Bestimmt, zu welcher Disziplin das Modell gehört, um die automatische Klassifizierung zu verbessern.

Auto Erkennung

Ein KI-Algorithmus ermittelt die Disziplin automatisch.

Architektonisch

Das Modell wird als Architekturmodell eingestuft.

Strukturell

Das Modell wird als strukturelles Modell eingestuft.

MEP

Das Modell wird als MEP-Modell klassifiziert.

Gemischtes Modell

Das Modell lässt sich nicht einer Disziplin zuordnen und wird als gemischtes Modell betrachtet.

Automatische Klassifizierung

Definiert die Klassifizierung von Volumenkörpern und Blöcken.

Note: Siehe auch den Befehl BIMKLASSIFIZIEREN.

Volumenkörper

Stellt sicher, dass 3D-Volumenkörpern als Wände, Platten usw. klassifiziert sind.

Blockreferenzen

Stellt sicher, dass Blöcke als Fenster, Türen usw. klassifiziert sind.

Strukturelle / MEP-Profile zuweisen

Weist Säule, Träger, Elemente oder Flusselementprofilen zu, die im Panel **BIM Profile** verfügbar sind.

Note: Wenn für ein Profilelement in der Standardbibliothek keine Übereinstimmung gefunden werden kann, erstellt der Befehl BIMIFY ein neues benutzerdefiniertes Profil in der Bibliothek des Projekts.

Ordne räumliche Standorte zu

Weist räumliche Standorte zu (Gebäude und Geschosse). Siehe den Befehl BIMZUORDNENRÄUMLICHEPOSITION.

Bereiche erstellen

Erkennt Außenwände und setzt die Eigenschaft Wand allgemein / Ist extern = EIN und erkennt auch Räume. Siehe den Befehl BIMBEREICH.

Schnitte erstellen

Erstellt BIM-Schnittobjekte. Siehe den Befehl BIMSCHNITT.

Ansichten

Erzeugt 4 Ansichten (Vorne, Hinten, Links und Rechts).

Grundrisse

Erzeugt einen Planschnitt für jedes Geschoss.



Rückmeldung

Panel offen halten und Ergebnisse anzeigen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden der Fortschritt und die Ergebnisse während der Berechnung auf dem Panel angezeigt.

Note: Diese Option ist für die Konsistenz mit früheren Versionen standardmäßig deaktiviert.

7.27 -BIMEINFÜGE Befehl

Fügt Form Features für die Blechkonstruktion sowie Mechanical- und BIM-Komponenten in die Befehlszeile ein.



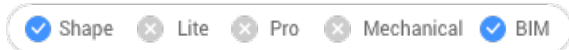
7.27.1 Methode


Geben Sie den vollständigen Pfad und den Dateinamen der Datei an.

Note: Geben Sie ~ (Tilde) ein, um das Dialogfeld "Einzufügende Datei auswählen" anzuzeigen, in dem Sie eine einzufügende Datei auswählen können.

7.28 BIMEINFÜGE Befehl

Fügt BIM-Komponenten in die aktuelle Zeichnung ein.

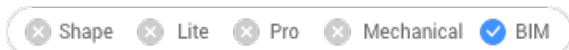


Symbol: 

Note: Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen BMEINFÜGE.

7.29 BIMINVERTIEREBEREICHE Befehl

Konvertiert einen Satz von Eingabe-3D-Volumenkörpern, die Bereiche darstellen, in eine Gebäudestruktur, die diese Bereiche umfasst.



Symbol: 

Dieser Befehl verwendet eine Reihe von 3D-Volumenkörper, um eine Gebäudestruktur aus Wänden, Platten und Dächern zu erstellen.

Dieser Befehl soll in einem Scan-2-BIM-Workflow am nützlichsten sein. Verwenden Sie ausgehend von einer Punktwolke den Befehl FITPLANAR, um planare Flächen an die Punktwolke anzupassen und sie zu Volumenkörpern zusammenzufügen (die Bereiche darstellen). Verwenden Sie schließlich diese Volumenkörper als Eingabe für den Befehl BIMINVERTIEREBEREICHE.

Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Bim Invertierte Bereiche**.



7.29.1 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um diesen Befehl auszuführen.

- 1 Starten Sie den Befehl, wenn nichts ausgewählt ist.

Sie werden aufgefordert:

Auf die gesamte Zeichnung anwenden oder [volumenkörper **Wählen**/Toleranzen ändern/Optionen ändern] <Anwenden>:

In diesem Fall werden standardmäßig alle 3D-Volumenkörper ausgewählt.

- 2 Wählen Sie die Objekte (3D-Volumenkörper) aus, die vom Befehl verwendet werden sollen, und starten Sie dann den Befehl.

Sie werden aufgefordert:

Auf 4 Volumenkörper anwenden oder [aus**Wahl** ändern/**Gesamte** zeichnung/**Toleranzen** ändern/Optionen ändern] <Anwenden>:

In diesem Fall wurden vor dem Starten des Befehls vier Volumenkörper ausgewählt.

7.29.2 Optionen im Befehl

Volumenkörper wählen

Ermöglicht die Auswahl einiger 3D-Volumenkörper aus der Zeichnung, die mit dem Befehl verwendet werden sollen.

Auswahl ändern

Ermöglicht die Auswahl einiger 3D-Volumenkörper aus der Zeichnung, die mit dem Befehl verwendet werden sollen.

Gesamte Zeichnung

Alle 3D-Volumenkörper in der Zeichnung werden vom Befehl verwendet.

Toleranzen ändern

Mit dieser Option können Sie die nächsten Einstellungen ändern:

Stärke der unteren Platte einstellen <350.000000>:

Legt die Stärke der an der Strukturunterseite erzeugten Platten fest.

Stärke der oberen Platte einstellen <250.000000>:

Legt die Stärke der an der Strukturoberseite erzeugten Platten fest.

Einstellung min. innere Plattenstärke <150.000000>:

Legt den Mindestabstand zwischen parallelen Flächen fest, der für die Erstellung einer inneren Platte erforderlich ist.

Stärke der unteren Platte einstellen <350.000000>:

Legt die Stärke der Außenwände fest.

Einstellung min. innere Wandstärke <50.000000>:

Legt die Stärke der an der Innenseite der Struktur erzeugten Wände fest.

Parallelwinkeltoleranz festlegen <5.000000>:

Legt die Winkeltoleranz fest, mit der ermittelt wird, ob Flächen parallel sind.



Koplanaren Abst. einstellen. Toleranz <50.000000>:

Legt die zulässige Abstandstoleranz zwischen Flächen fest, um koplanar zu sein.

Note: Die von diesen Einstellungen verwendeten Einheiten sind die in der Zeichnung festgelegten Einheiten.

Optionen ändern

Mit dieser Option können Sie die nächsten Optionen ändern:

Eingabe-Bereiche löschen <0>:

Nach Abschluss des Befehls werden die Eingabeobjekte gelöscht oder in der Zeichnung beibehalten.

Wenn dieser Wert 0 ist, werden die Eingabeobjekte gelöscht.

Wenn dieser Wert größer als 0 ist, werden die Eingabeobjekte in der Zeichnung beibehalten.

Erstelle einzelne Wände pro Geschoss (0) oder einzelne Wandschalen pro Geschoss (1) <0>:

Wenn dieser Wert 0 lautet, erstellt der Befehl einzelne Außenwände.

Wenn dieser Wert größer als 0 ist, erstellt der Befehl die Außenwand in einem Stück (ein 3D-Volumenkörper).

Note: Diese Option funktioniert in Verbindung mit den Optionen **Kappe Außenwandschale pro Geschoss** und **Teilung der Außenwände in separate Volumenkörper**. Die Konfiguration der Wände, die mit dem Befehl erstellt wurden, hängt von allen diesen Einstellungen ab.

L-Verbindung zwischen benachbarten Außenwänden anwenden <0>:

Wenn dieser Wert 0 beträgt, werden die Wände in der Nähe an den Ecken nicht verbunden.

Wenn dieser Wert größer als 0 ist, erstellt der Befehl Eckverbindungen auf Gehrung zwischen nahe gelegenen Wänden.

Kappe Außenwandschale pro Geschoss <0>:

Erstellt die Außenwand der Struktur wie viele 3D-Volumenkörper. Die Außenwände werden auf jeder Geschossebene horizontal geschnitten.

Teilung der Außenwände in separate Volumenkörper <0>:

Erstellt separate 3D-Volumenkörper als Außenwände. Die Außenwand wird in viele 3D-Volumenkörper aufgeteilt, eines für jede Seite der Struktur.

7.29.3 Befehlspanel Bim Invertierte Bereiche

Dieses Panel enthält die Einstellungen für den Befehl BIMINVERTIEREBEREICHE.



Bim Invert Spaces

Create a building from a set of solids by fitting slabs, walls and roofs around and in between them.

1

Entities 4 entities selected

☐ Select entities in drawing

☒ Entire drawing

2

Thickness Parameters

Bottom slab

350.00 mm

Top slab

250.00 mm

Min. inner slab

150.00 mm

Outer wall

350.00 mm

Min. inner wall

50.00 mm

3

Tolerances

Parallelism

5.00 deg

Coplanarity

50.00 mm

4

General options

☐ Erase input solids

5

Outer wall options

☒ Create individual walls per floor

☐ L-connect nearby outer walls

☐ Create single wall shell

☐ Slice outer wall shell per floor

☐ Split outer walls in separate pieces

Cancel

Apply

- 1 Objekte
- 2 Stärke Parameter
- 3 Toleranzen
- 4 Allgemeine Option
- 5 Außenwand Optionen



Objekte

Dieser Abschnitt enthält die Optionen zum Auswählen der Objekte, die vom Befehl verwendet werden sollen.

Objekte in der Zeichnung wählen

Durch Klicken auf die Pfeilschaltfläche kann der Benutzer bestimmte 3D-Volumenkörper auswählen.

Gesamte Zeichnung

Alle 3D-Volumenkörper in der Zeichnung werden als Eingabe verwendet.

Stärke Parameter

Enthält die Werte der Parameter, die vom Befehl zum Erstellen der Gebäudestruktur verwendet werden.

Untere Platte

Legt die Stärke der an der Strukturunterseite erzeugten Platten fest.

Obere Platte

Legt die Stärke der an der Strukturoberseite erzeugten Platten fest.

Min. innere Platte

Legt den Mindestabstand zwischen parallelen Flächen fest, der für die Erstellung einer inneren Platte erforderlich ist.

Äußere Wände

Legt die Stärke der an der Außenseite der Struktur erzeugten Wände fest.

Min. Innenwand

Legt den Mindestabstand zwischen parallelen Flächen fest, der für die Erstellung einer Innenwand erforderlich ist.

Toleranzen

Enthält die Toleranzwerte für die relativen Positionen der Flächen, die zu den als Eingabe verwendeten 3D-Volumenkörper gehören.

Parallelität

Legt die Winkeltoleranz fest, mit der ermittelt wird, ob Flächen parallel sind.

Koplanarität

Legt die zulässige Abstandstoleranz zwischen Flächen fest, um koplanar zu sein.

Allgemeine Option

Enthält die Option zum Löschen der Eingabeobjekte.

Eingabe Volumenkörper löschen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Eingaben für Volumenkörper nach Abschluss des Befehls gelöscht.

Außenwand Optionen

Dieser Abschnitt enthält die Optionen zum Erstellen der Außenwände.

Einzelne Wände pro Geschoss erstellen

Erstellt separate Außenwände für jedes Geschoss.

L-Verbindung zwischen benachbarten Außenwänden

Erstellt Eckverbindungen auf Gehrung zwischen nahegelegenen Wänden.



Einschalige Wände erstellen

Erstellt die Außenwand der gesamten Struktur als ein einziges 3D-Volumenkörper.

Kappe Außenwandschale pro Geschoss

Erstellt die Außenwand der Struktur wie viele 3D-Volumenkörper. Die Außenwand wird auf jeder Geschossebene horizontal geschnitten.

Teilung der Außenwände in separate Stücke

Erstellt separate 3D-Volumenkörper als Außenwände. Die Außenwand wird in viele 3D-Volumenkörper aufgeteilt, eines für jede Seite der Struktur.

7.30 BIMLINEAREVOLUMENKÖRPER Befehl

Erzeugt eine Kette von linearen Volumenkörpern.



Symbol:

7.30.1 Optionen im Befehl

Letzter Punkt

Drücken Sie die Eingabetaste, um den zuletzt angegebenen Punkt zu verwenden.

Folgen

Zeichnet den nächsten linearen Volumenkörper im gleichen Winkel wie den vorherigen.

Rechteckig

Wechselt zu einem Standard-Rechteckprofil.

Kreisförmig

Wechselt zu einem Standardkreisprofil.

Bibliothek

Öffnet den Dialog Profile.

Im Modell wählen

Ermöglicht die Auswahl eines Profils im Modell.

Profil anpassen

Ermöglicht die Anpassung der Abmessungen des standardmäßigen Rechteck- und Kreisprofils.

Note: Bei Rechteckprofilen können Sie die Breite und Höhe und für Kreisprofile den Radius ändern.

Winkel

Zeichnet in einem benutzerdefinierten Winkel und Abstand.

Länge

Zeichnet in einem benutzerdefinierten Abstand und Winkel.

Zurück

Löscht den zuletzt gezeichneten linearen Volumenkörper.

Viertel Umdrehung

Dreht das Profil um 90° gegen den Uhrzeigersinn.



Drehen

Ermöglicht das Drehen des Profils um einen benutzerdefinierten Winkel.

Positive Werte drehen das Profil gegen den Uhrzeigersinn.

Anderes Profil wählen

Ermöglicht die Verwendung eines anderen Profils für den nächsten linearen Volumenkörper.

7.31 BIMLISTE Befehl

Listet die ausgewählten Objekte auf.



7.31.1 Beschreibung

Listet alle ausgewählten Objekte in der Befehlszeile auf und zeigt deren Handle, Material und GUID an.

7.31.2 Methode

Führen Sie den Befehl aus und wählen Sie die aufzuführenden BIM-Objekte aus.

7.32 BIMMEHRFACHWAHL Befehl

Wählt lineare Volumenkörper aus.



Symbol:

7.32.1 Beschreibung

Wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen aus.

7.32.2 Methode

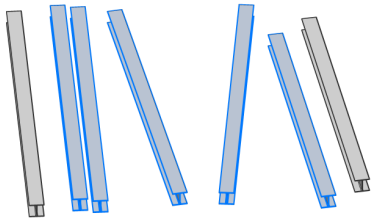
Wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen aus. Ist eine Fläche eines linearen Volumenkörpers ausgewählt, werden die entsprechenden Flächen der linearen Volumenkörper mit koplanaren/parallelen Achsen ausgewählt.

Note: Wählen Sie eine andere Fläche aus, indem Sie wiederholt die TAB-Taste drücken, um durch alle Flächen des ausgewählten Volumens zu blättern.

7.32.3 Optionen

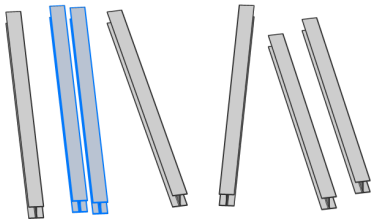
Alle koplanaren Achsen

Wählt alle Volumenkörper aus, deren Achsen koplanar mit der Achse des ausgewählten Volumenkörpers sind.



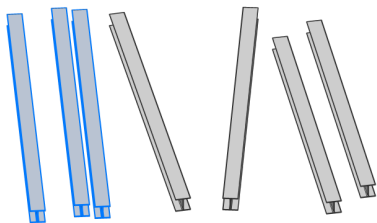
Koplanare und parallele Achsen

Wählt alle Volumenkörper aus, deren Achsen koplanar und parallel zur Achse des ausgewählten Volumenkörpers sind.



Alle parallelen Achsen

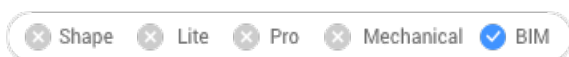
Wählt alle Volumenkörper aus, deren Achsen parallel zur Achse des ausgewählten Volumenkörpers sind.




Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen den Optionen des Befehls zu wechseln. Der Hot-Key-Assistent muss EINGeschaltet sein.

7.33 BIMPARAMETRIERENDETAIL Befehl

Generiert Parameter für ein Detail.



Symbol: 

7.33.1 Beschreibung

Generiert Parameter für ein Detail, um Abmessungen, Winkel usw. einfach zu ändern.

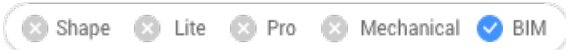
Note: Verwenden Sie diesen Befehl in der Detaildatei, nicht in einem Projekt. Detaildateien werden im Ordner und dessen Unterordner gespeichert, die durch die Systemvariable DETAILSPATH definiert werden. Standardmäßig ist dies C:\ProgramData\Bricsys\Details\.

Note: Die Parameter und Abhängigkeiten können im Mechanical Browser bearbeitet werden.



7.34 BIMPATCH Befehl

Ermöglicht es, einen Teil eines generierten Abschnitts zu ersetzen.



Note: BIMPATCH schneidet einen Teil der Geometrie aus und ersetzt ihn durch eine Blockreferenz. Bei diesem Schneidevorgang gehen Objektsdaten verloren, die mit dem 3D-Modell verknüpft sind. Daher ist dieser Befehl ab V21.2 nicht mehr verfügbar.

7.34.1 Beschreibung

Ermöglicht es Ihnen, eine rechteckige Fläche auf einem Block anzugeben, der zuvor generiert wurde, und diesen zu ändern.

7.34.2 Methode

Patches können mit dem Befehl REFBEARB wie Blöcke bearbeitet werden.

Wenn der entsprechende BIM-Schnitt aktualisiert wird, prüft BricsCAD, ob der generierte Schnitt mit dem Ergebnis, das zum Zeitpunkt der Erstellung des BIM Patches erzeugt wurde, innerhalb dieses Rechtecks identisch ist:

- Wenn nicht identisch, wird das vom Benutzer bearbeitete BIM-Patch beibehalten, aber die Umgrenzung ist rot eingefärbt.
- Wenn identisch, wird das vom Benutzer bearbeitete BIM-Patch beibehalten.

Schnittpunkte und Endpunkte von Kurven, die von 3D-Objekten stammen, werden verwendet, um die Position eines BIM-Patch-Rechtecks zu ermitteln. Wenn Objekte im 3D-Modell so geändert oder verschoben werden, dass sich die Position dieser Schnittpunkte ändert, die Geometrie innerhalb des BIM-Patch-Rechtecks jedoch nicht betroffen ist, verlagert BricsCAD den vom Benutzer bearbeiteten BIM-Patch.

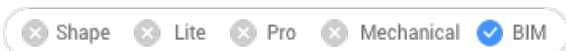
Note: Der Befehl ist nur im Modelbereich gültig.

Note: Um den Befehl verwenden zu können, muss die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS eingeschaltet sein.

Dieser Befehl schneidet einen Teil der Geometrie aus und ersetzt ihn durch eine Blockreferenz. Der Ausschnitt wird als geschachtelter Block im BIM-Abschnitt generiert. BIM-Patch-Blöcke werden als Patch1, Patch2 usw. bezeichnet. Die rechteckige Umgrenzung eines BIM-Patch wird auf dem Layer BIMPATCH_BOUNDARY platziert.

7.35 BIMPROFILE Befehl

Öffnet den Dialog Profile.



Symbol:

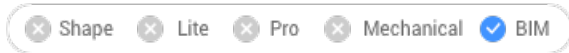


7.35.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Profile, um BIM-Profile zu erstellen und zu ändern.

7.36 BIMPROJEKTINFO Befehl

Öffnet den Dialog BIM Projekt Info.

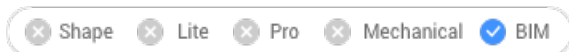


7.36.1 Beschreibung

Öffnen Sie den Dialog BIM Projekt Info, um BIM-Projektinformationen anzuzeigen und zu ändern.

7.37 BIMÜBERTRAGE Befehl

Ordnet Details, die sich auf ausgewählte Volumenkörper beziehen, ähnlichen Volumenkörpern im Modell zu.



Symbol:

7.37.1 Beschreibung

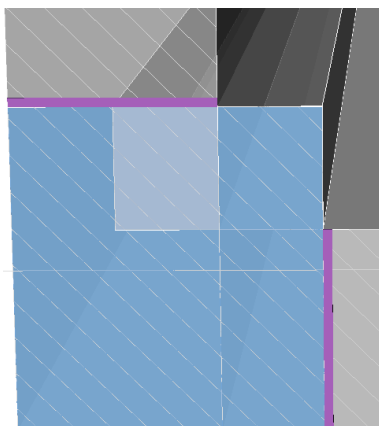
Ordnet Details (Volumenkörper, Löcher, Fertiggeometrie, ...), die sich auf ausgewählte Volumenkörper beziehen, ähnlichen Volumenkörpern im Modell zu und skizziert optional das Detail in einem Raster.

7.37.2 Methode

Wählen Sie Referenzkörper und, optional, Detailobjekte (Volumenkörper, Blockreferenzen, Flächen, Kanten usw.).

Es kann verwendet werden, um Details in Ihrem Modell zu kopieren.

Note: Der zu kopierende Detailbereich wird blau angezeigt. Der Referenzkontaktfläche wird in violett angezeigt.

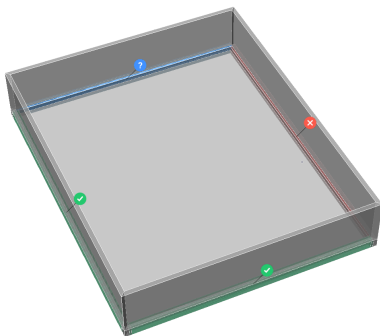


Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.



- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.



Note: Wenn Sie den Mauszeiger über das Widget bewegen, werden weitere Optionen angezeigt.

Note: Wenn die Systemvariable PROPAGATESEARCHSPACE EIN ist, können Sie einen Suchbereich auswählen, der es Ihnen ermöglicht, die zu verbreitenden Stellen einzuschränken.

7.37.3 Optionen im Befehl

Block

Propagiert das Detail als Block.

Kopieren

Propagiert das Detail als Kopie.

Suchbereich auswählen

Wählen Sie den/die Bereich(e) aus, um die Stellen einzuschränken, die weitergegeben werden.

Gesamte Zeichnung

Wählt die gesamte Zeichnung als Suchbereich aus.

Nein

Akzeptiert die Details nicht.

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

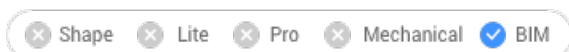
Zeigt den Dialog **Zeichnung speichern unter** an, in dem Sie das Detail speichern können.

Detail in Bibliothek speichern


Zeigt den Dialog **Detail speichern** an, in dem Sie das Detail in der Bibliothek speichern können.

7.38 BIMÜBERTRAGEECKE Befehl

Propagiert Details.





Symbol: 

7.38.1 Beschreibung

Überträgt Details, die mit drei planaren Basis-Volumenkörpern (z. B. Ecken) verbunden sind.

7.38.2 Methode

Wählen Sie mindestens drei planare Referenz-Volumenkörper aus, die eine 3D-Ecke bilden: Das Detail wird in ähnliche Ecken kopiert.

7.38.3 Optionen

Detailobjekte auswählen

Wählen Sie zusätzliche Volumenkörper, Blöcke oder Flächen aus, die in das Eckendetail aufgenommen werden sollen.

ja, als Block kopieren

Diese Option ist nur verfügbar, wenn Detailobjekte ausgewählt sind. Aus den ausgewählten Detailobjekten wird ein Block erstellt, der dann kopiert wird.

Note: Die standardmäßigen Blocknamen sind Block, Block 1, Block 2, ... Sie können Blöcke in der Kategorie Blöcke im Zeichnungs Explorer umbenennen. Siehe den Befehl EXPBLOCKS.

ja, einfache Kopie

Diese Option ist nur verfügbar, wenn Detailobjekte ausgewählt sind. Die Detailobjekte werden unverändert kopiert.

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

Der Dialog STANDARDDATEI SPEICHERN wird angezeigt.

Sie werden aufgefordert, einen Dateinamen anzugeben, um das Detail zu speichern.

Detail in Bibliothek speichern

Der Dialog DETAIL SPEICHERN wird angezeigt.

Sehen Sie bitte beim Befehl BIMERZDETAIL nach.

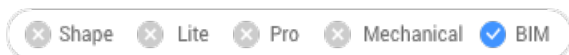
Anwenden

Nehmen Sie Vorschläge an oder lehnen Sie sie ab, indem Sie auf das Häkchen klicken.

Note: Siehe die Option "Alle anwenden" im Befehl BIMÜBERTRAGE.

7.39 BIMÜBERTRAGEKANTEN Befehl

Überträgt ein Detail entlang der Kante eines planaren Volumenkörpers.



Symbol: 

7.39.1 Beschreibung

Sie verbreitet Geländer, Dachrinnen, Grenzen, Wandauflagen usw.

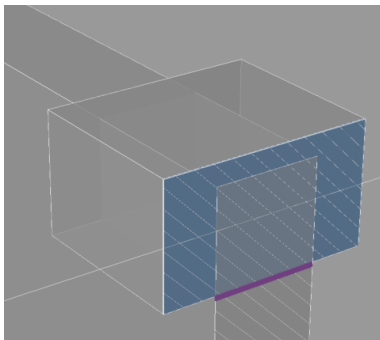
Note: Das Detail von BIMÜBERTRAGEKANTEN wird immer ein 2D-Schnitt durch ein lineares Detail sein.

7.39.2 Methode

Wählen Sie einen planaren Referenzvolumenkörper aus, zu dem das Kantendetail gehört, und die zu kopierenden Detailobjekte.

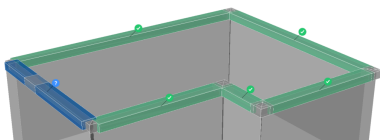
Es kann verwendet werden, um Details entlang der Kanten planarer Volumenkörper zu kopieren.

Note: Der zu kopierende Detailbereich wird blau angezeigt. Der Referenzkontaktfläche wird in violett angezeigt.



Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.
- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.



7.39.3 Optionen im Befehl

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

Zeigt den Dialog Zeichnung speichern unter an, in dem Sie das Detail speichern können.

Detail in Bibliothek speichern

Zeigt den Dialog Detail speichern an, in dem Sie das Detail in der Bibliothek speichern können.

Ja

Nur Kanten mit ähnlicher Ausrichtung werden ausgewählt.



Nein

Alle Nebenflächen ähnlicher planarer Volumenkkörper werden ausgewählt.

Äußerer Referenz Volumenkörper

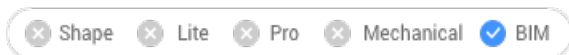
Das weitergegebene Detail wird außerhalb des Basisvolumenkörpers platziert. Das Volumen der Basiskörper wird nicht verändert.

Innerer Referenz Volumenkörper

Das weitergegebene Detail wird innerhalb der Basisvolumenkörper platziert. Das Volumen des Details wird von den Basiskörpern abgezogen.

7.40 BIMÜBERTRAGEVONDATEI Befehl

Öffnet den Dialog "Quelldatei auswählen".



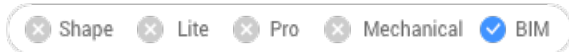
7.40.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Quelldatei auswählen", um eine dwg-Datei auszuwählen, die in der aktuellen Zeichnung übertragen werden soll.

Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen** gedrückt haben, werden Sie in der Befehlszeile aufgefordert. Die Eingabesequenz hängt vom ausgewählten Detailtyp ab: **Planar, Linear, Muster, Kante** oder **Ecke**. Weitere Informationen finden Sie in den entsprechenden BIMÜBERTRAGE Befehlen.

7.41 -BIMÜBERTRAGEVONDATEI Befehl

Überträgt ein gespeichertes Detail.



7.41.1 Beschreibung

Überträgt ein gespeichertes Detail für alle geeigneten Verbindungen in Ihrem Projekt.

Note: Die Reihenfolge der Eingabeaufforderungen hängt vom ausgewählten Detailtyp ab: planar, linear, Muster, Kante oder Ecke.

7.41.2 Methode

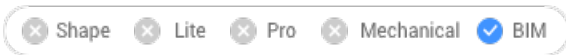
Geben Sie den vollständigen Pfad und den Dateinamen des gespeicherten Details an.

Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.
- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.

7.42 BIMÜBERTRAGELINEAR Befehl

Propagiert Verbindungen zwischen linearen Elementen.



Symbol:

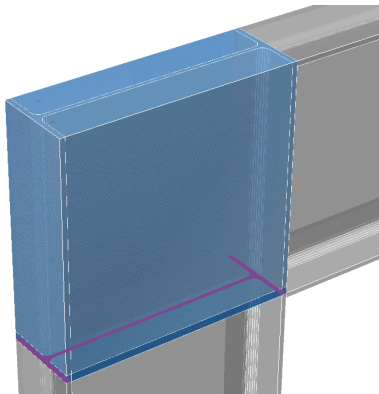
Zulässige lineare Elemente: Balken, Säulen, Rohre, Kanäle und deren Verbindungen zu Wänden und Decken.

7.42.1 Methode

Wählen Sie die linearen oder planaren Referenz-Volumenkörper, die die Verbindung bilden, und die zu kopierenden Detailobjekte aus.

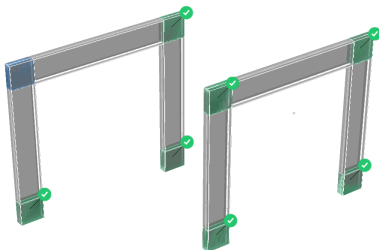
Es kann verwendet werden, um detaillierte Verbindungen zwischen zwei oder mehr linearen Volumenkörpern zu kopieren.

Note: Der zu kopierende Detailbereich wird blau angezeigt. Der Referenzkontaktfläche wird in violett angezeigt.



Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.
- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.



7.42.2 Optionen im Befehl

Block

Propagiert das Detail als Block.



Kopieren

Propagiert das Detail als Kopie.

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

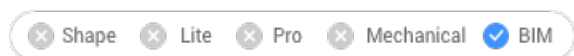
Zeigt den Dialog Zeichnung speichern unter an, in dem Sie das Detail speichern können.

Detail in Bibliothek speichern

Zeigt den Dialog Detail speichern an, in dem Sie das Detail in der Bibliothek speichern können.

7.43 BIMÜBERTRAGEMUSTER Befehl

Überträgt ein einzelnes Element auf einer ebenen Fläche zu mehreren Positionen und Rastern.



7.43.1 Beschreibung

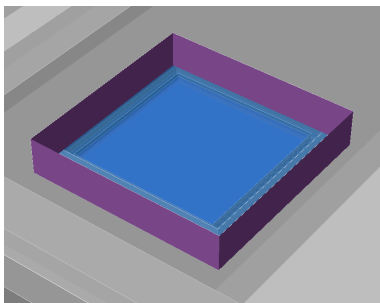
Er verbreitet: Lichter, Lichtschalter, Fenster, Luftauslässe usw.

7.43.2 Methode

Wählen Sie einen planaren Volumenkörper aus, zu dem das Detail gehört, und die zu kopierenden Detailobjekte.

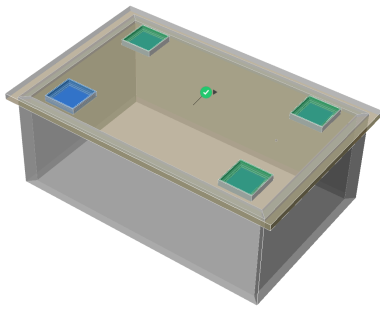
Der Befehl kann verwendet werden, um Objekte an ähnliche Positionen oder über ein bestimmtes Muster oder Raster auf die Oberseite eines planaren Volumenkörpers zu kopieren.

Note: Der zu kopierende Detailbereich wird blau angezeigt. Der Referenzkontaktfläche wird in violett angezeigt.



Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.
- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.



Note: Bewegen Sie den Mauszeiger über das Häkchen, um zwischen den Optionen Ähnliche Position und Raster umzuschalten.

7.43.3 Optionen im Befehl

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

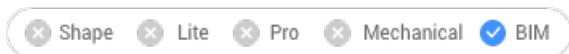
Zeigt den Dialog Zeichnung speichern unter an, in dem Sie das Detail speichern können.


Detail in Bibliothek speichern

Zeigt den Dialog Detail speichern an, in dem Sie das Detail in der Bibliothek speichern können.

7.44 BIMÜBERTRAGEPLANAR Befehl

Propagiert Verbindungen zwischen planaren Elementen.



Symbol: 

Planare Elemente werden akzeptiert: Wände, Platten, Dächer.

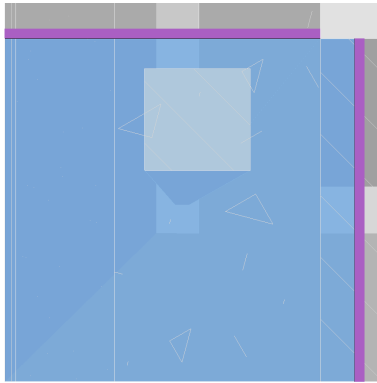
Note: Das Detail von BIMÜBERTRAGEPLANAR wird immer ein 2D-Schnitt durch ein lineares Detail sein.

7.44.1 Methode

Wählen Sie planare Referenz-Volumenkörper aus, die die Verbindung bilden, und optional, Detailobjekte, die als Teil der Verbindung kopiert werden sollen.

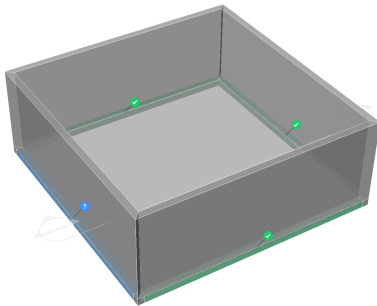
Es kann verwendet werden, um detaillierte Verbindungen zwischen zwei oder mehr planaren Objekte zu kopieren.

Note: Der zu kopierende Detailbereich wird blau angezeigt. Der Referenzkontaktfläche wird in violett angezeigt.



Sie können Vorschläge akzeptieren oder ablehnen, indem Sie auf das Häkchen klicken.

- Ein grünes Häkchen bedeutet, dass der Vorschlag angewendet wird.
- Ein Fragezeichen bedeutet, dass der Vorschlag aufgrund eines von mehreren möglichen Gründen nicht angewendet wird.
- Ein rotes X-Zeichen bedeutet, dass der Vorschlag nicht angewendet wird.



7.44.2 Optionen im Befehl

Zuerst erweitern

Erweitert die empfindliche Zone um ähnliche Volumenkörper, die noch nicht im Modell verbunden sind. Die Kanten des anfänglich erkannten Details werden um eine bestimmte Distanz nach außen verschoben.

Detail speichern

Zeigt den Dialog Zeichnung speichern unter an, in dem Sie das Detail speichern können.


Detail in Bibliothek speichern

Zeigt den Dialog Detail speichern an, in dem Sie das Detail in der Bibliothek speichern können.

7.45 BIMEIGENSCHAFTEN Befehl

Öffnet den Dialog **BIM-Eigenschaften**.



Symbol: 

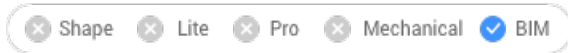


7.45.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **BIM-Eigenschaften** zum Erstellen und Verwalten von BIM-Eigenschaftsdefinitionen.

7.46 BIMPYTHON Befehl

Ermöglicht Python Skripting und das Abfragen eines BIM Modells.



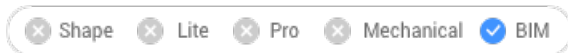
7.46.1 Methode

Öffnet den Standard Datei öffnen Dialog - Python Skript und führt das ausgewählte Skript aus.

Note: Die mit BricsCAD ausgelieferte Python-Version wurde auf 3.9.6 erhöht.

7.47 BIMQUICKBUILDING Befehl

Wandelt Volumenkörper in Gebäude um.



7.47.1 Beschreibung

Erstellt eine separate Zeichnung für das generierte BIM-Gebäude und in dieser Zeichnung werden Wände, Decken und Dächer sowie räumliche Elemente wie Böden und Räume automatisch erstellt.

Dieser Befehl öffnet das Befehlspanel **BimQuickBuilding**.

7.47.2 Befehlspanel BimQuickBuilding



BimQuickbuilding

Turn your massmodel into a building

1 **Entities** *1 entity selected*

☐ Select entities in drawing

☒ Entire drawing

2 **Buildings** Spaces 3

Selected solid(s) represent buildings. They will be sliced into floors, separated by slabs and confined by walls.

4 **Configuration** *Used 3020.00 in of 3050.00 in*

Floor	Height (in)	#	Fill	
0 - 21	130	22		
22	160	1		

5 Add floor

6 Import Export

7 Wall and Slab Thickness 15.00 in

Cancel Apply

BimQuickbuilding

Turn your massmodel into a building

Entities *1 entity selected*

- ☐ Select entities in drawing
- ☒ Entire drawing

Buildings Spaces

Selected solid(s) represent Spaces. They will be combined into buildings, separated by walls and slabs.

Configuration

Wall and Slab Thickness 15.00 in



- 2 Gebäude-Modus
- 3 Bereiche-Modus
- 4 Konfiguration
- 5 Geschoss hinzufügen
- 6 Import/Export
- 7 Wand- und Plattenstärke

Objekte wählen:



- **Objekte in der Zeichnung wählen:** Wählen Sie aus, welche Objekte ausgewählt werden sollen.
- **Gesamte Zeichnung:** Standardmäßig wählt das Panel alle 3D-Volumenkörper im Modelbereich aus.

Gebäude-Modus

Überlappende Eingabe-Volumenkörper werden vereinigt und für jeden resultierenden Volumenkörper wird eine Gebäude geschaffen. Zusätzliche Eingaben sind erforderlich, um die Gebäude in mehreren Stockwerken zu teilen. Sie werden in Geschosse aufgeteilt, durch Platten abgegrenzt und durch Wände eingefasst.

Konfiguration

Zeigt die Höhentabelle an.

- **Geschoss:** Zeigt die Geschossnummer an.
- **Höhe:** Legt die Höhe des Geschosses (Höhenwert) fest und zeigt sie an.
- **#:** Legt die Anzahl der gleichen Geschosshöhen (Anzahl von Geschosse) fest und zeigt sie an.
- **Füllen:** Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine automatische Anzahl von Geschosse gemäß dem Eingabewert für die Höhe (**Höhe**) und der verbleibenden verfügbaren Höhe (Wert für die Höhe) generiert.
- : Dupliziert ein Geschoss.
- : Löscht ein Geschoss.

Geschoss hinzufügen

Fügt ein Geschoss hinzu.

Import/Export

Importiert aus oder exportiert in eine Höhentabelle als Datei im .csv Format.

Wand- und Plattenstärke

Legt den Wert der Wand- und Plattendicke fest und zeigt ihn an.

Note: Die Höheneingabe (**Höhe**) und die **Wand- und Plattendicke** berücksichtigt die Einfügeeinheiten der Zeichnung.

Bereiche-Modus

Die einzelnen Eingabe-Volumenkörper werden als Bereich in einem Gebäude betrachtet. Für jeder Gruppe von sich berührenden Volumenkörpern wird ein Gebäude erstellt. Jedes resultierende Gebäude besteht aus Bodenplatten und Innenwänden, die den sich berührenden Flächenpaaren der Eingabe-Volumenkörper entsprechen.



7.47.3 Optionen innerhalb der Befehlszeile

Auswahl ändern

Wählen Sie Objekte in der Zeichnung aus, da standardmäßig die gesamte Zeichnung ausgewählt ist.

Import

Verwendet eine .csv oder .txt Datei, um die Geschosshöhen des Gebäudes zu konfigurieren.

Note: Eine Textzeile für eine 2-Geschosse-Konfiguration kann beispielsweise folgendermaßen lauten:

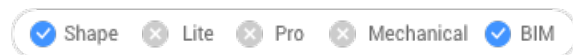
```
Boden;Höhe - mm;Betrag;Füllen  
0 - 10;3250.000000;11;Ja  
12 - 16;5000.000000;5;Nein
```


Bereiche

Generiert Bereiche für Gebäude.

7.48 BIMQUICKDRAW Befehl

Erstellt und bearbeitet Bereiche und Gebäude.

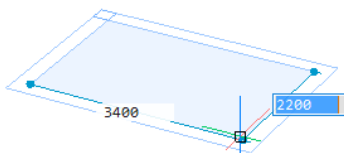
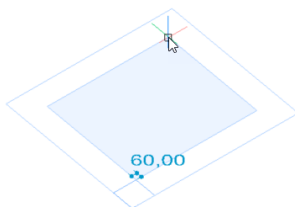


Symbol: 

7.48.1 Beschreibung

Erstellt und bearbeitet schnell rechteckige und L-förmige Bereiche und Gebäude. Das Layout des QuickDraw Cursors stellt den Bereich dar, der erstellt wird. Es zeigt auch die Ausrichtung an vorhandenen Wänden und Abstände von vorhandenen Volumenkörpern an.

Note: Wenn die dynamische Eingabe (DYN) auf EIN gesetzt ist, werden die Bemaßungen angezeigt, während die Bereiche erstellt werden. Die Bemaßungen können auch manuell eingegeben werden.



Note: Die Standardeinstellungen können im Dialog Einstellungen geändert werden.

7.48.2 Optionen

Abstand zwischen den Stockwerken (Stockwerkshöhe)

Legt den Abstand zwischen den Stockwerken fest. Der Wert wird in der Systemvariablen FLOOR TO FLOOR DISTANCE gespeichert und verwendet, bis eine andere Einstellung festgelegt wird.

Note: Der Standardwert ist 3250mm.

Wandbreite

Legt die Breite der erstellten Wände fest. Die Breite wird in der Systemvariablen WALLWIDTH gespeichert und verwendet, bis eine andere Einstellung festgelegt wird.

Note: Der Standardwert beträgt 250mm.

Plattenstärke

Legt die Stärke des Bereichs fest. Die Stärke wird in der Systemvariablen SLABTHICKNESS gespeichert und verwendet, bis eine andere Einstellung festgelegt wird.

Note: Der Standardwert beträgt 250mm.




Automatische Größenübernahme

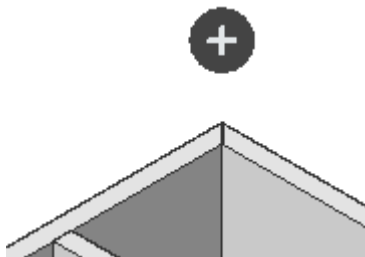
Ermöglicht das Kopieren der Wandbreite und -höhe aus einer vorhandenen Wand und überschreibt somit den aktuellen Wert der Systemvariablen WALLWIDTH.

- **EIN:** Die Breite und Höhe werden von der hervorgehobenen Wand kopiert, wenn Sie den QuickDraw-Cursor an einer Wand platzieren, um die erste Ecke eines neuen Raums festzulegen. Wenn zwei Wände mit unterschiedlicher Höhe oder Breite hervorgehoben werden (Ecke), werden die Maße der Wand, die zuerst hervorgehoben wird, kopiert.
- **AUS:** Die Werte der Systemvariablen FLOOR TO FLOOR DISTANCE und WALLWIDTH werden verwendet.

Geschoss hinzufügen

Fügt dem vorhandenen Gebäude ein Geschoss hinzu:

-  Vollständige Kopie der obersten Stockwerks.
-  Kopiert die Decke und die Außenwände des obersten Geschosses.
-  Fertigstellung des Gebäudes mit einem Flachdach.



7.49 BIMREASSOZ Befehl

Weist ungültige Bezeichner und Dimensionen automatisch der zugrundeliegenden Geometrie zu.



7.49.1 Beschreibung

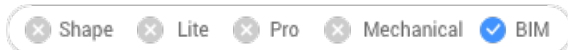
Wählen Sie einen BIM-Abschnittsansichtsfenster aus, um ungültige Bezeichner und Dimensionen automatisch der zugrundeliegenden Geometrie zuzuweisen.

Note: Die BIM-Eigenschaft "Assoziativität" gibt an, ob einen Bezeichner assoziiert ist.

Note: Die BIM-Eigenschaft "Assoziative Einfärbung" visualisiert einen nicht assoziierten Bezeichner in Rot, wenn wahr. Die Farbeigenschaft wird dadurch nicht geändert.

7.50 BIMNEUBERECHNUNGACHSE Befehl

Berechnet und positioniert die Achsen von linearen Bauelementen neu.



Symbol:

7.50.1 Beschreibung

Berechnet die Achse von linearen Bauelementen neu und positioniert sie erneut auf die Mittellinie eines linearen Objekts. Wenn der Befehl ausgeführt wird, wählen Sie alle linearen Volumenkörper aus, für die die Achse neu berechnet werden soll.

7.51 BIMREGENERIEREBEZEICHNER Befehl

7.52 BIMRAUM Befehl

Der Befehl BIMRAUM ist veraltet und wurde durch den Befehl BIMBEREICH ersetzt.



Symbol:

Note: Sie können weiterhin BIM-Räume öffnen, aber es ist nicht möglich, neue BIM-Räume zu erstellen oder deren Geometrie zu aktualisieren.

Note: Verwenden Sie die Option "Bereich" des Befehls BIMKLASSIFIZIEREN, um einen BIM-Raum in einen BIM-Bereich zu konvertieren.

7.53 BIMSCHNITT Befehl

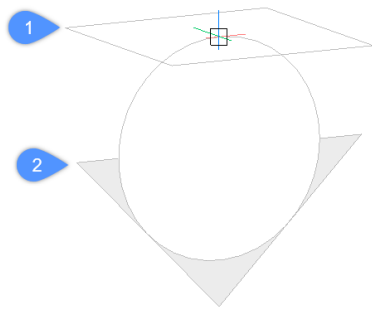
Erstellt ein BIM-Schnittobjekt.



Symbol:

7.53.1 Beschreibung

Erstellt ein BIM-Schnittebenen-Objekt (1) in der XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems (WKS oder BKS), dessen Blickrichtung (2) in die negative Z-Richtung des aktuellen Koordinatensystems zeigt.



Note:

Wenn das dynamische BKS (UCSDETECT) eingeschaltet ist, richtet sich die Schnittebene auf die Fläche eines 3D-Volumenkörpers, der sich unter dem Cursor befindet, aus.

BIM-Schnittobjekte werden auf einem spezifischen Layer erstellt: Layer BIM_SECTIONS.

7.53.2 Methoden

Es gibt drei Arten von BIM-Schnittobjekten, die mit dem Befehl BIMSCHNITT erstellt werden können:

- Planschnittstyp: Zeigt eine horizontale Schnittebene an.
- Querschnittstyp: Zeigt einen vertikalen Schnitt an, der das Modell durchschneidet.
- Höhenschnittstyp: Zeigt die äußere Höhenansicht an.

Note: Sie können den BIM-Schnittstyp im Panel Eigenschaften ändern.

Note: Die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS steuert, ob ANSSCHNITT 2D-Zeichnungen erstellt, die dauerhaft mit dem Quell-3D-Modell assoziiert sind. Wenn GENERATEASSOCVIEWS auf EIN geschaltet ist, werden assoziative Bemaßungen automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird und BIMSCHNITTAKT ausgeführt wird.

7.53.3 Optionen

Punkt wählen, um den Schnitt zu platzieren

Geben Sie einen Punkt ein.

Note: Die Schnittebene wird dynamisch parallel zur BKS-XY-Ebene an der Cursor-Position angezeigt.

Entfernung angeben

Geben Sie einen Abstand ein oder definieren Sie einen Punkt.

Note: Es wird empfohlen, Dynamische Bemaßungen (DYN) zu aktivieren. Dies ermöglicht, den Abstand in das dynamische Eingabefeld einzugeben.

Note: Die Schnittebene wird durch den Punkt oder am angegebenen Versatz vom ersten Punkt definiert. Die Schnittrlinie ist parallel zur X-Achse des BKS oder des dynamischen BKS und verläuft durch den Punkt am angegebenen Versatz vom ersten Punkt.

Note: Nur die Schnittrlinie und die Beschriftungen eines BIM-Schnittobjekts werden angezeigt. Wenn diese hervorgehoben oder ausgewählt sind, werden die Schnittebene, die Schnittumgrenzung und/oder das Schnittvolumen angezeigt.

Zuschneiden einschalten

Setzt die Eigenschaft "Anzeige zuschneiden" auf EIN.

Note: Diese Option ist standardmäßig eingestellt. Wenn die Systemvariable Hot Key Assistant (HKA) auf EIN geschaltet ist, drücken Sie die STRG-Taste, um die Eigenschaft "Anzeige zuschneiden" auszuschalten.

Note: Bei mehreren Schnitten kann "Anzeige zuschneiden" gleichzeitig auf EIN geschaltet sein. Diese Eigenschaft kann in einer Modellansicht gespeichert werden (siehe Befehl AUSSCHNT).

Zuschneiden ausschalten

Setzt die Eigenschaft "Anzeige zuschneiden" auf AUS.

Note: Sie können die Eigenschaft "Anzeige zuschneiden" im Panel Eigenschaften ändern.

Detail

Erstellt einen Schnitt-Typ Detail.

Basierend auf einem vorhandenen Schnitt

Erstellt einen Schnitt-Typ Detail auf der Grundlage eines vorhandenen Schnitts. Das Basisrechteck des Detailschnitts ist parallel zur Schnittebene des ausgewählten Schnitts.

Innen

Erstellt Innenansichten und einen Grundriss eines Raums.

Note: Die Eigenschaft BIM/Innenansicht eines Raums ist auf EIN gesetzt. Verwenden Sie den Befehl BIMSCHNITTAKT, um die Innenhöhe zu aktualisieren.

Skalieren

Setzt die Eigenschaft Skalierung des Ansichtsfensters in der Zeichnungsdatei, das durch den Befehl BIMSCHNITTAKT erstellt wird.

Note: Die Standardskalierung wird über die Benutzereinstellung SECTIONSCALE (Standardwert 0,02) im Dialog "Einstellungen" gespeichert.

Decken Spiegel

Erstellt den Plan einer Decke, die auf die Schnittebene projiziert wird.

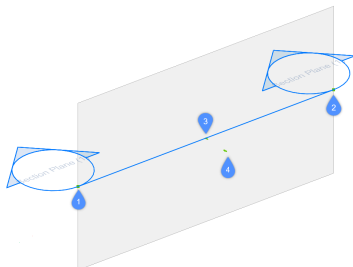
Note: Ein Decken-Spiegel-Plan zeigt die Größe und Position von Leuchten und anderen Konstruktionen an der Decke. Die Eigenschaft "Anzeige zuschneiden" eines Decken-Spiegel-Schnittes ist standardmäßig AUS.

7.53.4 Bearbeitung mit Griffen

BIM-Schnittobjekte können je nach Zustand über Griffe bearbeitet werden.

- Ebenen-Zustand:

•



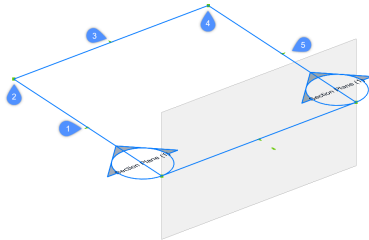
- Start Griff (1) erlaubt es, den Schnitt und die Position der Start-Beschreibung zu verschieben.
- Ende Griff (2) erlaubt es, die Orientierung des Schnitts und die Position der End-Beschreibung

zu ändern.

- Mitte Griff (3) erlaubt es, den Schnitt und die Position der mittleren Beschreibung zu verschieben.
- Der Pfeil (4) kehrt die Blickrichtung um.

- Umgrenzungs-Zustand:

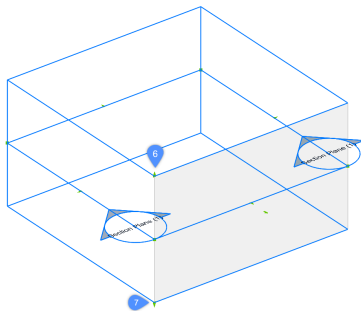
•



- Mittelpunkt Griff (1) erlaubt es, das Schnittobjekt zu verschieben.
- Eckgriff (2 & 4) erlaubt es, die Schnittumgrenzung/das Volumen zu verformen.
- Mittelpunktgriff (3 & 5) erlaubt es, die Schnittumgrenzung/das Volumen zu dehnen.

- Volumen-Zustand:

•




- (6) erlaubt, die obere Ebene des Schnittobjekts zu verschieben.
- (7) erlaubt, die untere Ebene des Schnittobjekts zu verschieben.

7.54 BIMSCHNITTÖFFNEN Befehl

Öffnet die Zeichnungsdatei, die sich auf ein BIM-Schnitt-Objekt bezieht.



Symbol: 

7.54.1 Beschreibung

Öffnet die Zeichnungsdatei, die sich auf ein BIM Schnitt Objekt bezieht; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das sich auf eine BIM-Schnitt-Zeichnung bezieht.

7.54.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den BIMSCHNITTÖFFNEN Befehl zu verwenden:

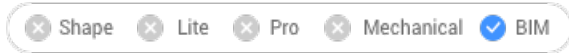
- Wählen Sie eine BIM-Schnitt-Objekt im Modelbereich aus.




- Wählen Sie im Papierbereich ein BIM-Schnittergebnis (ein Ansichtsfenster) aus.

7.55 BIMSCHNITTAKT Befehl

Aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnittobjekts.



Symbol: 

7.55.1 Beschreibung

Generiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

Note: GENERATEASSOCATTRS Eine neue Einstellung steuert die Erzeugung von assoziativen Daten für 3D-Volumenkörper während der Modellierung. Wenn diese Option aktiviert ist, enthalten 3D-Volumenkörper ab dem Zeitpunkt der Generierung assoziative Daten. Dadurch können mit den Befehlen BIMSCHNITTAKT und GRUNDANS Zeichnungen erstellt werden, deren Bemaßungen und Bezeichner automatisch aktualisiert werden können, wenn Änderungen am 3D-Modell vorgenommen werden.

Note: Wenn die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS EIN ist, generiert/aktualisiert der Befehl BIMSCHNITTAKT die Schnitt-Indikatoren, Raster-Beschriftungen und Geschoss-Beschriftungen.

Bezeichner werden nicht mehr automatisch mit dem Befehl BIMschnittAkt generiert.

Geschoss-Indikatoren, Schnitt-Indikatoren und Raster-Beschriftungen werden jetzt im Papierbereich generiert und sind im Wesentlichen BIM-Bezeichner.

7.55.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den BIMSCHNITTAKT Befehl zu verwenden:

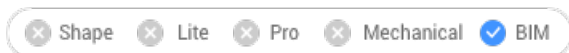
- Generieren Sie das Ergebnis eines BIM-Schnittobjekts.

Note: Wenn bei der Erstellung des BIM-Abschnitts die Option **Innen** des Befehls BIMSCHNITT verwendet wurde, können auch BIM-Bereiche ausgewählt werden.
- Aktualisieren Sie das Ergebnis eines BIM-Schnitts.

Note: Wählen Sie ein BIM-Schnittobjekt im Modelbereich oder ein Ansichtsfenster im Papierbereich-Layout aus.

7.56 BIMSETLASTTRAGRICHTUNG Befehl

Legt die Tragrichtung für BIM-Plattenvolumenkörper fest.



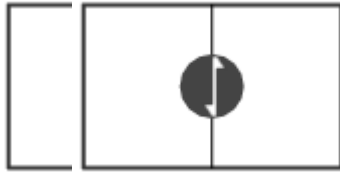
Symbol: 

7.56.1 Methode

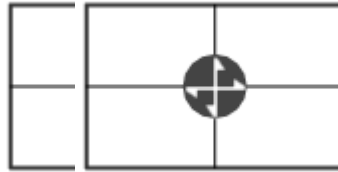
Nach Auswahl eines Plattenvolumenkörpers wird in der Mitte der Platte ein Symbol angezeigt. Legen Sie die Tragrichtung für BIM-Plattenvolumenkörper fest, indem Sie auf das Symbol klicken.



Kei
ne



La
ng



7.57 BIMSATZREFERENZFLÄCHE Befehl

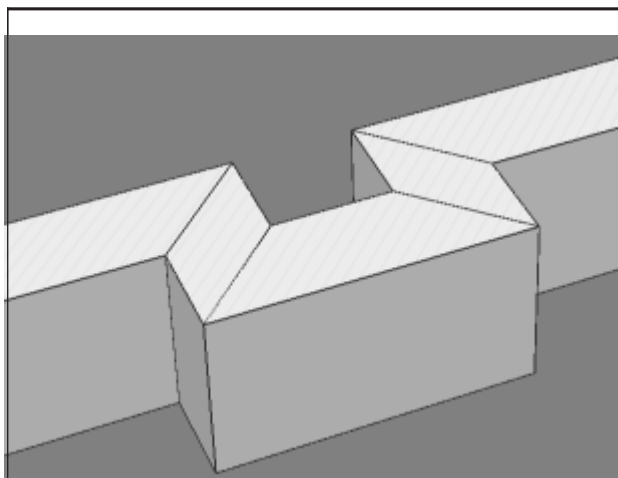
Definiert eine Referenz- und eine gegenüberliegende Fläche zur Steuerung des Schichtaufbaus einer Zusammenstellung.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

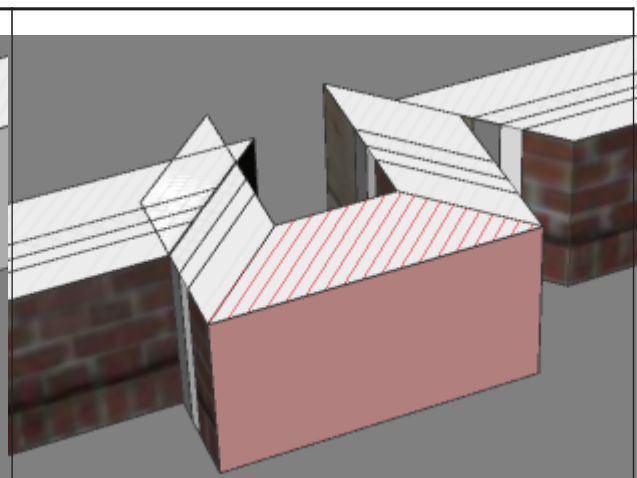
7.57.1 Methoden

Die Referenzfläche kann manuell festgelegt werden, indem Sie eine Fläche auswählen. Wenn die gegenüberliegende Fläche parallel zur Referenzfläche ist, wird ein Vorschlag für die gegenüberliegende Fläche gegeben, der entweder akzeptiert oder geändert werden kann.

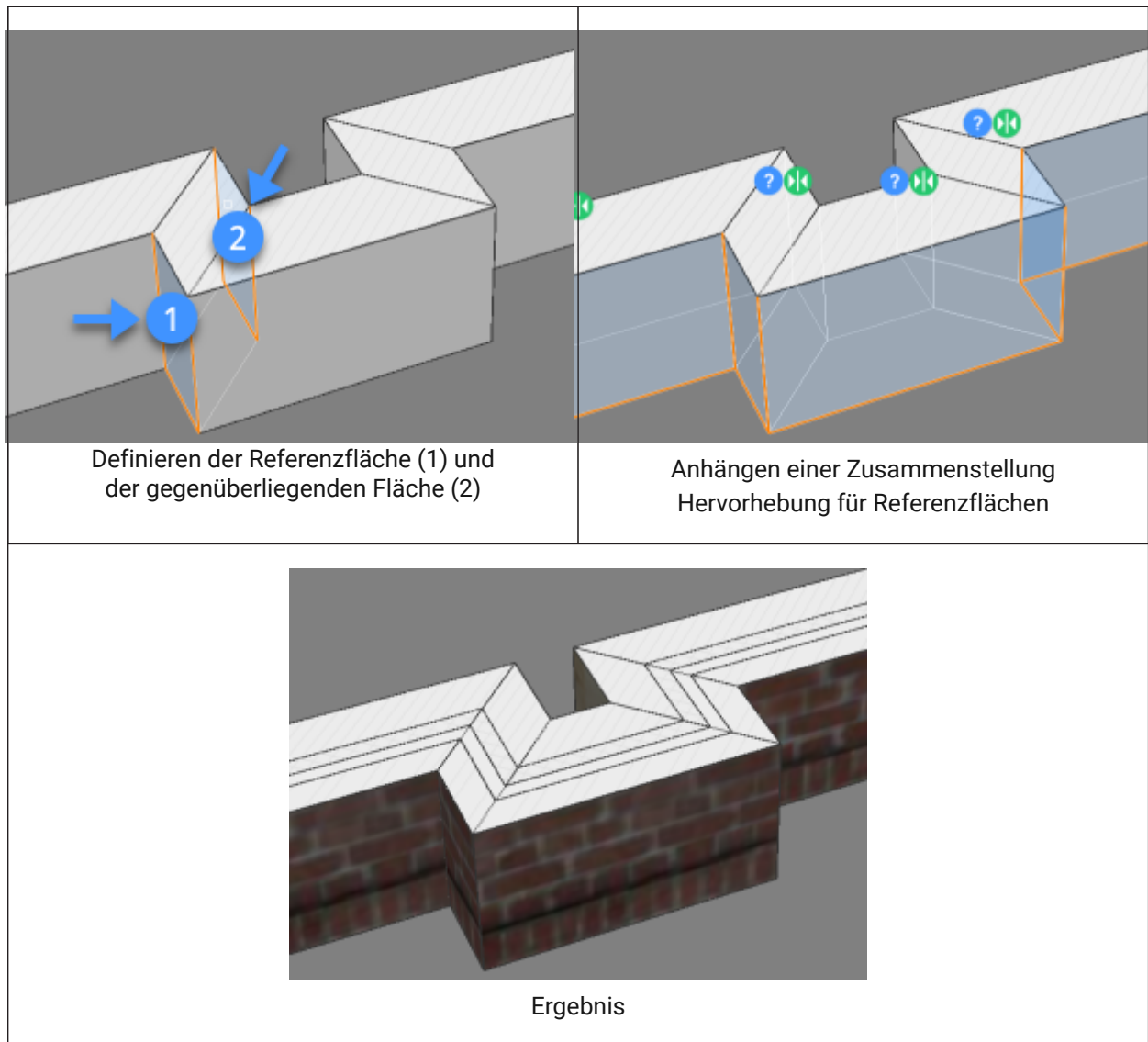
Note: Wenn eine der Schichten der Zusammenstellung eine variable Dicke hat, können die Referenz- und Gegenfläche nicht parallel sein. In diesem Fall werden die Schichten mit fester Dicke ausgehend von der Referenzfläche angeordnet, und der Rest des Volumenkörpers wird durch die variable Schicht gefüllt.



Volumenkörper ohne Zusammenstellung



Mehrschichtigen
Zusammenstellung zugewiesen
Referenzflächen sind entweder
falsch oder wurden nicht gefunden



7.57.2 Optionen


Manuell auswählen

Wählt die gegenüberliegende Fläche manuell aus.

7.58 BIMBEREICH Befehl

Erstellt BIM-Bereich-Objekte aus geschlossenen Umgrenzungen.



Symbol: 

7.58.1 Beschreibung

Erstellt BIM-Bereich-Objekte, indem ein Punkt innerhalb einer geschlossenen Fläche ausgewählt wird, die durch bereichbegrenzende Objekte definiert wird.

Note: Bereichbegrenzende Objekte sind 3D-Volumenkörper oder lineare 2D-Objekte, die als BIM-Objekte klassifiziert werden und deren Eigenschaft Bereichbegrenzung auf Ja festgelegt ist. Wenn die Eigenschaft Mittellinie eines bereichbegrenzenden Volumenkörpers auf Ja festgelegt ist, wird der Mittelpunkt des Volumenkörpers als Bereichumgrenzung verwendet.

Eine Beschriftung wird im geometrischen Mittelpunkt des Bereichs erstellt.

Note: Mit der Option "Bereich" des Befehls BIMKLASSIFIZIEREN wird ein beliebiges 2D- oder 3D-Objekt in ein BIM-Bereich-Objekt konvertiert.

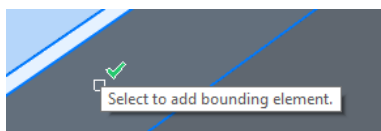
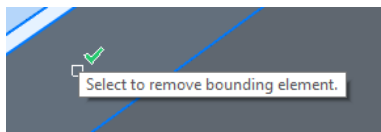
Die Höhe des Bereichs wird definiert durch:

- Die obere Fläche des höchsten begrenzenden Objekts.
- Die Benutzereinstellung "Vorgabe Raumhöhe", wenn alle umgrenzenden Objekte lineare 2D-Objekte sind.

7.58.2 Optionen

Bearbeiten

Startet den Bearbeitungsmodus, in dem Sie bereichbegrenzende Objekte in einem Bereich hinzufügen oder entfernen können, indem Sie darauf klicken.



Note: Starten Sie nach der Bearbeitung den Befehl BIMAKTBEREICH, um den Bereich zu aktualisieren.

Note: Wenn die Eigenschaft Aktualisierungsmethode des Bereichs Manuell ist, kann der Bereich nicht mit dem Befehl BIMAKTBEREICH aktualisiert werden. Dies kann gelöst werden, indem diese Eigenschaft auf Automatisch gesetzt wird.

Note: BIM-Bereich-Eigenschaften können im Panel Eigenschaften bearbeitet werden.

BIM-Bereich-Eigenschaften

Darstellung

Legt die visuelle Darstellung des BIM-Bereichs fest:

- Fußabdruck: Nur Bereichstempel.
- Volumenkörper: Transparenter 3D-Volumenkörper. Die Höhe des Volumenkörpers wird von den umgebenden Wand-Volumenkörpern kopiert.



Status

Gibt den Status des Bereichs an.

Note: Wenn der Bereich veraltet ist, wird neben dem Bereichsstempel ein Ausrufezeichen angezeigt. Dies kann mit dem Befehl BIMAKTBEREICH gelöst werden.

Name

Legt den Namen des Bereichs fest, der auch auf dem Bereichsstempel sichtbar ist.

Beschreibung

Beschreibt den Bereich.

Gebäude

Gibt das Gebäude an, dem der Bereich zugewiesen ist.

Geschoss

Gibt das Geschoss an, dem der Bereich zugewiesen ist.

Innenansichten

Steuert die Anzeige von Innenansichten. Wenn noch keine Innenansichten erstellt wurden, ist die Eigenschaft deaktiviert.

Note: Zusätzliche Eigenschaften können mit dem Befehl BIMEIGENSCHAFTEN erstellt werden.

7.59 BIMRÄUMLICHEPOSITION Befehl

Ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Standorten, Gebäuden und Geschossen.



Symbol:

7.59.1 Beschreibung

Zeigt den Dialog MANAGER FÜR RÄUMLICHE STANDORTE an.

7.59.2 Optionen

Dialog

Öffnet den Dialog MANAGER FÜR RÄUMLICHE STANDORTE.

Gebäude hinzufügen

Fügt ein neues Gebäude für das Modell hinzu.

Gebäude umbenennen

Benennt ein Gebäude um.

Geschoss hinzufügen

Fügt dem ausgewählten Gebäude ein neues Geschoss hinzu.

Geschoss umbenennen

Geschoss umbenennen.



Höhenlage des Geschoss festlegen

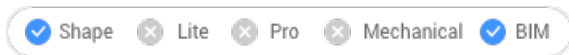
Legt eine Höhe für ein vorhandenes Geschoss fest, indem Sie den Höhenwert eingeben oder einen Punkt auswählen.

Punkt

Legt den Punkt für die Geschosshöhe fest.

7.60 BIMTRENNEN Befehl

Teilt segmentierte Volumenkörper in getrennte Volumenkörper.



Symbol:

7.60.1 Beschreibung

Teilt segmentierte Volumenkörper automatisch in getrennte Volumenkörper und ermöglicht, Volumenkörper mithilfe von Schneideflächen aufzuteilen. Speziell entwickelt, um planare und lineare Formen wie Wände, Platten und Säule zu erkennen, kann es Ihnen helfen, Ihr Massenmodell in separate Objekte aufzuteilen, was für einen typischen BIM-Workflow erforderlich ist.

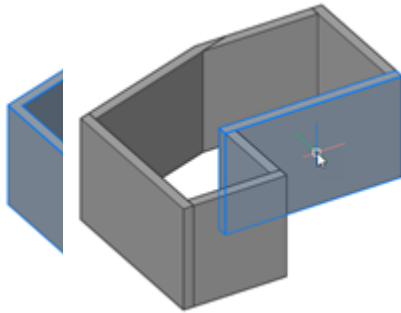
7.60.2 Methode

Wählen Sie einen Volumenkörper für die automatische Aufteilung

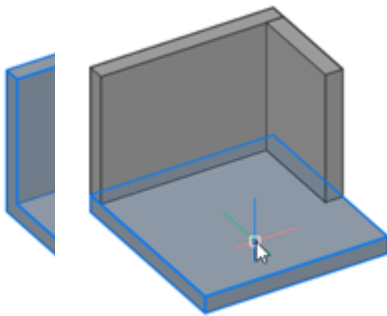
Eine Methode besteht darin, einen ganzen Volumenkörper auszuwählen und BIMTRENNEN automatisch entscheiden zu lassen, wo der Volumenkörper geschnitten werden soll. Dies erfolgt entlang logischer Schneideflächen, was zu Ergebnissen führt, wie in der nachstehenden Tabelle gezeigt.

Note: Bei komplexer Geometrie liefert BIMTRENNEN möglicherweise nicht das erwartete Ergebnis. Versuchen Sie in diesem Fall eine Vereinfachung, indem Sie die Geometrie zunächst manuell in kleinere Teile aufteilen.

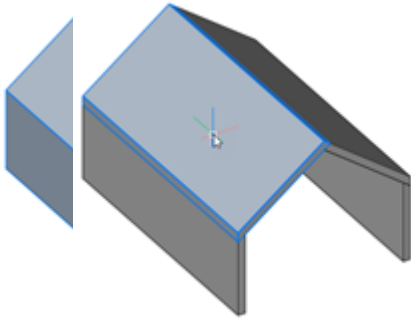
Vol um enk örp er aus ge wä hltin 7 separate Volumenkörper aufgeteilt
--	--



**Vol
um
enk
örp
er
aus
ge
wä
hlt
...** ...in 3 separate Volumenkörper
aufgeteilt



**Vol
um
enk
örp
er
aus
ge
wä
hlt
...** ...in 4 separate Volumenkörper
aufgeteilt

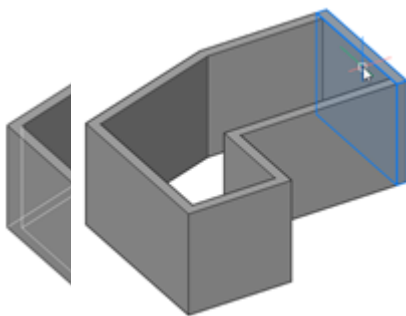


Wählen Sie Schneidflächen für manuelles Teilen

Eine andere Methode besteht darin, Schnittflächen manuell auszuwählen. Dieses Verhalten ähnelt dem Befehl KAPPEN, mit dem Hauptunterschied, dass es möglich ist, mehrere Schnittflächen auszuwählen. Benachbarte Schneidflächen halten ihre jeweiligen Teile der Volumenkörper intakt.

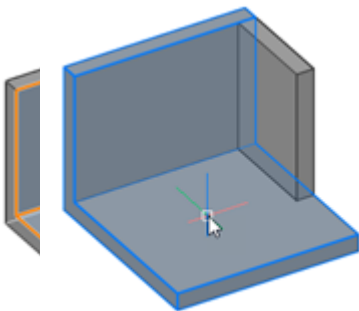
Ein
e
Sc
hn
eid
efl
äch
e
aus
ge
wä
hlt
...

... in 2 separate Volumenkörper
aufgeteilt

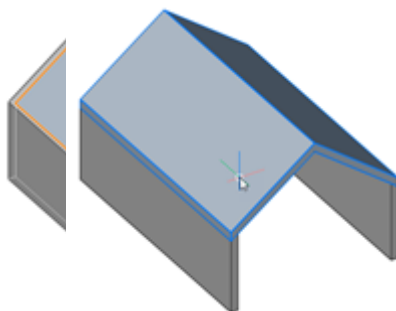




Zwei Schnittflächen aus gewählt.
...in 2 separate Volumenkörper aufgeteilt



Zwei Schnittflächen aus gewählt.
...in 3 separate Volumenkörper aufgeteilt

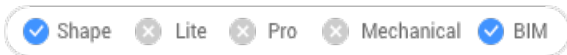


Note: Einfügungen, wie z. B. Fenster und Türen, die im geteilten Volumenkörper vorhanden waren, werden entfernt.



7.61 BIMTREPPE Befehl

Erstellt Treppen.



Symbol:

7.61.1 Beschreibung

Erstellt Treppen zwischen 2 Bodenplatten oder einem beliebigen leeren Raum und erzeugt eine Treppe. Dieser Befehl verwendet als Höhe den Standardabstand zwischen Stockwerken.

Die Treppe wird automatisch angezeigt, wenn der Cursor bewegt wird. Welche Art von Treppe erstellt wird, hängt von der Position des Cursors in Bezug auf die Position des ausgewählten Startpunkts ab.

Note: Die Treppe wird als parametrischer Block erstellt. Der Treppentyp wird automatisch zugewiesen und kann im Eigenschaften-Panel bearbeitet werden. Die Bearbeitung dieser Eigenschaft hat keinen Einfluss auf die Geometrie der Treppe.

7.61.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um Treppen mit dem Befehl BIMTREPPE zu erstellen:

- Wählen Sie eine horizontale Fläche eines Volumenkörpers aus.
- **Note:** Wenn sowohl die Anfangs- als auch die Endebene einer Treppe horizontale Flächen eines Volumenkörpers sind, wird die Treppenhöhe auf die Differenz zwischen den Z-Werten der Anfangs- und Endebene gesetzt.
- Wählen Sie einen leeren Bereich.
- **Note:** Wenn die Anfangsebene einer Treppe eine horizontale Fläche eines Volumenkörpers und die Endebene eine leere Fläche ist, wird die Treppenhöhe auf die Differenz zwischen den Z-Werten der Anfangs- und Endebene gesetzt. Handelt es sich bei der Anfangsebene ebenfalls um eine leere Fläche, so wird die Treppenhöhe auf den aktuellen Wert der Systemvariablen FLOORFLOORDISTANCE gesetzt.

7.61.3 Optionen

Viertel Drehung

Dreht die Richtung des Treppencursors um 90 Grad.

Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um den Treppencursor um 90 Grad zu drehen.

Umklappen

Dreht die Richtung des Treppencursors um 180 Grad.

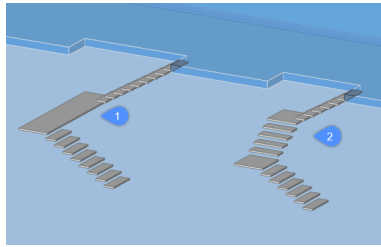
Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um den Treppencursor um 180 Grad zu drehen.

U-förmig

Schaltet zwischen zwei verschiedenen U-Formen um:

- • Zweiflügelige U-förmige Treppen (1): Mit einem einzigen rechteckigen Podest-Volumenkörper, der den senkrechten Abstand zwischen den beiden gegenüberliegenden Treppenläufen überbrückt.

- Dreiläufige U-förmige Treppe (2): Mit zwei quadratischen Podest-Volumenkörpern zwischen jedem Paar von aufeinanderfolgenden Treppenläufen.



Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um die möglichen Treppentypen in Bezug auf die aktuelle Position des Treppencursors zu wechseln.

Note: Der HOTKEYASSISTENT muss auf EIN gesetzt werden, um die Funktionen der STRG-Taste nutzen zu können.

Treppen Einstellungen

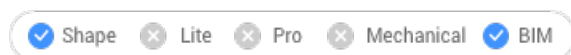
Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen", in dem die Parameter der Treppe festgelegt werden können.

- **Treppenbreite:** Standardbreite der Treppe
- **Bevorzugte Trittstufenlänge:** Bevorzugte Trittstufenlänge der Treppe
- **Ideale Setzstufenhöhe:** Ideale Setzstufenhöhe der Treppe
- **Durchgangshöhe:** Setzt den Mindestabstand für die zu erstellende Öffnung fest
- **Stufenstärke:** Stärke der einzelnen Stufen
- **Treppenkante:** Horizontaler Überlappungsabstand zwischen aufeinanderfolgenden Trittstufen
- **Abschließende Trittstufenlänge:** Länge der abschließenden Trittstufe, immer in Bezug auf die obere Trittstufe der Treppe
- **Automatische Drehung/Vierteldrehung:** Schalten Sie diese Option ein, um eine automatische Umdrehung oder Drehung vorzunehmen, wenn Sie mit dem Cursor über die Platte fahren und den blauen TreppenCursor an der Wand einrasten (das Ende des Pfeils kann dann nie einer Wand gegenüberstehen)
- **Abschließende Trittstufe:** Steuert die Erstellung einer Trittstufe an der Erhebung der oberen Begrenzungsplatte.

Note: Für alle Eigenschaften werden beim Erstellen der Treppe Parameter erstellt, die die Abhängigkeiten des parametrischen Treppenblocks steuern. Diese Parameter können anschließend im Abschnitt "Parameter" des Eigenschaften-Panels individuell geändert werden.

7.62 BIMSTRECKEN Befehl

Dehnt die Enden von linearen Volumenkörpern.





7.62.1 Beschreibung

Dehnt die Enden linearer Volumenkörper, während die vorher hergestellten Verbindungen zwischen anderen linearen Volumenkörpern in der Gesamtstruktur beibehalten werden.

7.62.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Verwenden des Befehls BIMSTRECKEN:

- Dehnen Sie strukturelle Verbindungen.

Note: Dehnungselemente, die als Träger, Säule oder Stab klassifiziert sind.

- Dehnen Sie MEP-Verbindungen.

Note: Dehnbare Elemente, die als Fluss-Segmente klassifiziert sind.

Bevor Sie den Befehl BIMSTRECKEN verwenden, stellen Sie Folgendes sicher:

- Die Option "Seiten und Enden anzeigen" ist aktiviert.
- Die Option "Achsen anzeigen" ist aktiviert.
- Strukturelle Profile sind mit StructuralConnect verbunden.
- MEP-Verbindungen sind mit FlowConnect verbunden.

Note: Bevor Sie den Befehl ausführen, wählen Sie die Enden der zu ändernden Objekte aus.

7.62.3 Optionen im Befehl

Basispunkt

Legt einen neuen Basispunkt fest, von dem das Verschieben gestartet werden soll.

Kopieren

Erstellt eine Kopie der verbundenen Objekte und platziert diese in der neuen Position.

Zurück

Macht die letzte Aktion rückgängig.

EXit

Beendet den Befehl.

7.63 BIMSTRUCTURALVERB Befehl

Verbindet strukturelle Profile.



Symbol:

7.63.1 Beschreibung

Verbindet strukturelle Profile, wie Träger, Stützen und Teile.



7.63.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl BIMSTRUCTURALVERB zu verwenden:

- Wählen Sie zwei Volumenkörper aus.
- Wählen Sie mehrere Volumenkörper aus.

Note: Die Achsen der Volumenkörper müssen koplanar sein.

7.63.3 Optionen

Basis-Volumenkörper wählen

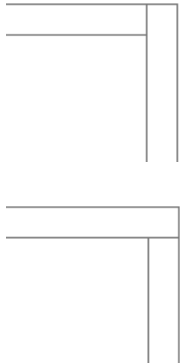
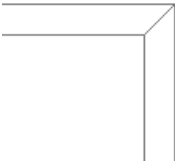

Gibt den Basis-Volumenkörper an.

Note: : Diese Option ist nur für die L-Verbindung verfügbar.

Umschalten

Ermöglicht die Auswahl zwischen verschiedenen Typen von L-Verbindungen:

- Stoßverbindung
- L- Gehrungsverbindung
- Berührungsverbindung

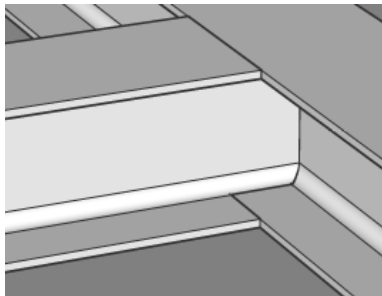
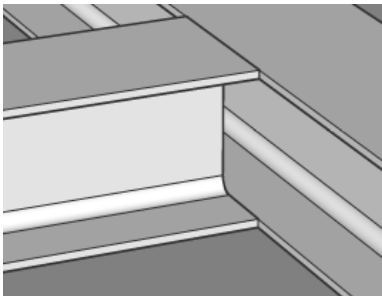
Stoßverbindung	L- Gehrungsverbindung	Berührungsverbindung
		

Note: : Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen den Verbindungstypen zu wechseln. Der Hot-Key-Assistent muss EINGeschaltet sein.

Note: Wenn eine T-Verbindung erstellt wird, sind keine Optionen verfügbar.

Art des Verbindung


Je nach Wert der Systemvariablen DMCONNECTIONCUTTYPE kann die Art der Verbindung glatt oder planar sein.

Glatte Verbindung	Planare Verbindung
	

7.64 BIMBEZEICHNER Befehl

Erstellt assoziative Bezeichner.



Symbol: 

7.64.1 Beschreibung

Erstellt assoziative Bezeichner in generierten BIM-Schnittzeichnungen für die entsprechenden Gebäudeobjekte in einem 3D-BIM-Modell.

Note: Der Befehl kann nur in Schnitt-Ansichtsfenstern verwendet werden.

Note: Die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS muss eingeschaltet sein, wenn BIM-Bezeichner generiert oder aktualisiert werden.

7.64.2 Methode

Bezeichner werden automatisch für alle Gebäudeelemente im ausgewählten Ansichtsfenster erstellt.

Note: Bezeichner werden als Merhfachführungselemente mithilfe von Merhfachführungsstilen in _SectionTag.dwg erstellt. Der Inhalt eines solchen Merhfachführungsstil kann ein Feld sein, das sich auf eine Eigenschaft eines BIM-Objektyps oder eines Blocks mit Attributen bezieht sich. Jedes Attribut bezieht sich auf eine Eigenschaft eines BIM-Objektyps. BIM-Objektypen werden in _TagTypeToStyle.csv mit einem Merhfachführungsstil verknüpft. Alle Quelldateien befinden sich im Ordner Support, z. B. : C:\Users\<Benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V22x64\de_DE\Support\Bim\Sections.

Note: Schnitt-Indikatoren, Geschoss-Indikatoren und Rasterbeschriftungen werden automatisch im Rahmen der Schnittsaktualisierung generiert.

7.64.3 Optionen im Befehl

Auto

Erstellt Bezeichner automatisch für alle geschnittenen Gebäudeobjekte im ausgewählten Ansichtsfenster, einschließlich Schnitt-Indikatoren, Geschoss-Indikatoren und Rasterbeschriftungen.



Manuell

Erstellt Bezeichner für ausgewählte Objekte in Schnitten und Erhebungen.

Quader Auswahl

Erstellt Tags für alle Objekte, die in Abschnitten und Erhebungen ausgewählt sind.

Note: Sowohl Manuell- als auch Quader-Auswahl ermöglichen es Ihnen, Hintergrundobjekte zu markieren.

Aktueller MFührungs Stil

Ermöglicht die Verwendung des aktuellen Mehrfachführungsstils anstelle des Standardstils für die ausgewählte geschnittene BIM-Elemente.

Bezeichner-Typ ändern

Ändert den Typ des ausgewählten Bezeichners.

Zusammenstellung

Bezeichner mit alle Materialien der Zusammenstellung des geschnittenen BIM-Elements.

Tragende Richtungen

Fügt ein Symbol für die Tragrichtung ein, wenn eine generierte Linie eines Platten-Volumenkörpers ausgewählt wird. Stellen Sie sicher, dass die Tragrichtung mit dem Befehl BIMSETLASTTRAGRICHTUNG festgelegt ist.

Spot Erhebung

Fügt einen Bezeicher ein, der die Erhebung des identifizierten Punkts in Erhebungen und vertikalen Schnitten angibt.

Note: Die folgenden Optionen sind nur verfügbar, wenn dem Schnitt bereits Bezeichner zugewiesen wurden.

Aktualisiere vorhandene

Aktualisiert den vorhandenen Bezeichner im ausgewählten Ansichtsfenster. Die Position der verschobenen Bezeichner-Blöcke wird beibehalten.

Bestehende aktualisieren und neue hinzufügen

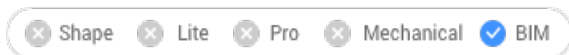
Aktualisiert die vorhandenen Bezeichner im ausgewählten Ansichtsfenster und fügt neue Bezeichner hinzu.

Alle regenerieren

Aktualisiert alle Bezeichner im ausgewählten Ansichtsfenster. Neu positionierte Bezeichner-Blöcke werden an ihren Standardstandort verschoben.

7.65 BIMAKTBEREICH Befehl

Berechnet einen BIM-Bereich neu, der nicht mehr aktuell ist.



Symbol: 



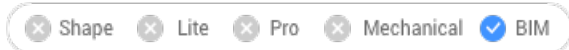
7.65.1 Beschreibung

Berechnet einen BIM-Bereich neu, der nicht mehr aktuell ist, zum Beispiel nach dem Hinzufügen oder Entfernen von begrenzenden Objekten. Nachdem der Befehl ausgeführt wurde, wählen Sie alle Bereiche aus, die aktualisiert werden sollen.

Note: Nur Bereiche, für die die Eigenschaft Aktualisierungsmethode auf Automatisch eingestellt ist, können verarbeitet werden.

7.66 BIMAKTSTÄRKE Befehl

Weist die Gesamtstärke einer Zusammenstellung dem Volumenkörper erneut zu.



Symbol:

7.66.1 Beschreibung

Weist die Gesamtstärke einer Zusammenstellung dem Volumenkörper erneut zu, indem der Volumenkörper ausgewählt wird.

Note: Nur Volumenkörper, die aktualisiert werden müssen, werden verarbeitet.

7.66.2 Optionen im Befehl

Symmetrische Aktualisierung

Ermöglicht die symmetrische Aktualisierung der Dicke oder in Bezug auf die Referenzfläche (siehe Befehl BIMZUSAMMENSTANH).

Note: Wenn die Dicke symmetrisch aktualisiert wird, bleibt die Position der Achse des Volumenkörpers erhalten.

7.67 BIMÖFFNUNGERZEUGEN Befehl

Erstellt ein vollparametrisches Fenster oder eine Öffnung auf der Grundlage einer geschlossenen Kontur.



Symbol:

7.67.1 Beschreibung

Erstellt parametrische Fenster, die als Profil eines Objekts, wie Umgrenzung, geschlossene Polylinie oder Raster, verwendet werden.

Note: Es wird eine Reihe von Parametern erstellt, die im Abschnitt "Parameter" des Panels Eigenschaften bearbeitet werden können.



7.67.2 Optionen im Befehl

Fenster

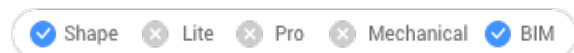
Erstellt ein BIM-Fenster-Objet. Eine Öffnung im Volumenkörper, auf dem das Profilobjekt liegt, wird automatisch erstellt. Das Dialogfeld "Fensterstil auswählen" wird geöffnet, und der Fensterstil kann ausgewählt werden.

Öffnung

Erzeugt eine Öffnung im Volumenkörper, auf dem das Profilobjekt liegt. Die Öffnung wird durch einen Volumenkörper auf dem Layer BIM_SUBTRACT erstellt. Diese Ebene ist standardmäßig eingefroren. Tauen Sie die Ebene auf, um die Öffnung auszuwählen.

7.68 -BIMÖFFNUNGERZEUGEN Befehl

Erstellt ein vollparametrisches Fenster oder eine Öffnung auf der Grundlage einer geschlossenen Kontur.



7.68.1 Beschreibung

Erstellt parametrische Fenster, die als Profil eines Objekts, wie Umgrenzung, geschlossene Polylinie oder Raster, verwendet werden.

Note: Dieser Befehl wird in der Befehlszeile ausgeführt.

7.68.2 Optionen

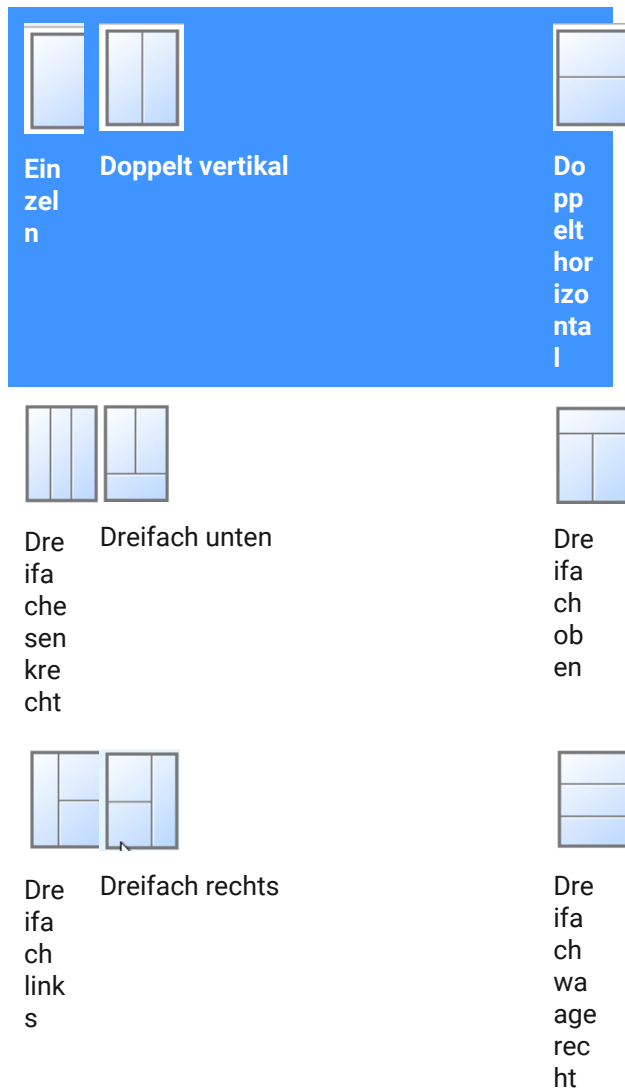
Fenster

Erstellt ein BIM-Fenster-Objet. Eine Öffnung im Volumenkörper, auf dem das Profilobjekt liegt, wird automatisch erstellt.

Öffnung

Erzeugt eine Öffnung im Volumenkörper, auf dem das Profilobjekt liegt. Die Öffnung wird durch einen Volumenkörper auf dem Layer BIM_SUBTRACT erstellt. Diese Ebene ist standardmäßig eingefroren. Tauen Sie die Ebene auf, um die Öffnung auszuwählen.

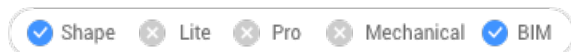
Scheiben Typ




7.69 BIMÖFFNUNGDRUCK Befehl

7.70 BIMÖFFNUNGAKT Befehl

Aktualisiert die Öffnung, die durch ein Fenster oder eine Tür in einen Volumenkörper erzeugt wurde.



Symbol: 

7.70.1 Beschreibung

Aktualisiert die Öffnung, die durch ein Fenster oder eine Tür erstellt wurde, für den Fall, dass die Definition so geändert wurde, dass die Öffnung nicht automatisch korrekt aktualisiert wurde.



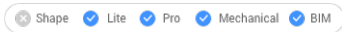
7.70.2 Optionen im Befehl

Modus

Ermöglicht die Auswahl der Platzierungsfläche, ob Automatisch oder Manuell.

7.71 BLADE Befehl

Öffnet BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).

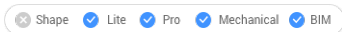


7.71.1 Beschreibung

Öffnet die BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) zum interaktiven Bearbeiten und Debuggen von LISP-Anwendungen. Es wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

7.72 BBZUSAMMENST Befehl

Öffnet den Dialog "Zusammenstellungen".



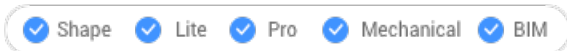
Symbol:

7.72.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zusammenstellungen, um BIM-Zusammenstellungen zu erstellen und zu verwalten.

7.73 KPMODUS Befehl

Schaltet die Systemvariable BLIPMODE um.



Alias: BM

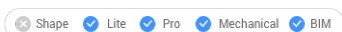
7.73.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable BLIPMODE um, um Markierungspunkte ein- oder auszublenden, die anzeigen, wo Sie in der Zeichnung gepickt haben. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'KPMODUS.


- Einschalten: Schaltet die Systemvariable BLIPMODE ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable BLIPMODE aus.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable BLIPMODE in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.

7.74 BBMATERIALIEN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Technische Materialien".





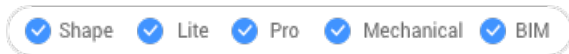
Symbol: 


7.74.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Technische Materialien", um Materialdefinitionen in der Bibliothek oder im Projekt zu erstellen und zu bearbeiten.

7.75 BLOCK Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Block-Definition".



Symbol: 

Alias: BL

7.75.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Block-Definition", um eine Block-Definition in der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

7.76 -BLOCK Befehl

Gruppiert Objekte zu einem Block.



Alias: -BL

7.76.1 Methode

Geben Sie an, ob der Block der Beschriftungsskalierung folgt und der Ausrichtung des Ansichtsfensters entspricht.

Note: Fügen Sie optional REFERENZKURVEN bei der Auswahl von Objekten hinzu, die es ermöglichen, einen Block während des Einfügens automatisch auszurichten.

7.76.2 Optionen im Befehl

Name für neuen Block

Gibt den Namen eines neuen Blocks an.

?

Zeigt die Namen von Blöcken an, die sich bereits in der Zeichnung befinden, sodass kein vorhandener Name verwendet wird.

Note: Wenn ein vorhandener Name eingegeben wird, fragt BricsCAD Sie, ob Sie den Block neu definieren möchten. Wenn es neu definiert wird, werden alle Instanzen dieses Blocknamens geändert.

Einfügepunkt für neuen Block

Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie die X-, Y-, Z-Koordinaten ein.

Note: Die Z-Koordinate ist optional, die Standardeinstellung ist 0.



Beschriftungen

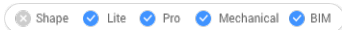
Gibt an, ob der Block der Beschriftungsskalierung folgt.

Ausrichten relativ zum Blatt im Papierbereich Ansichtsfenstern

Bestimmt, ob die Beschriftungsblöcke der Ausrichtung des Layouts entsprechen.

7.77 BLOCKSYMBOL Befehl

Erzeugt und aktualisiert Vorschaubitmaps von Blöcken und speichert sie in der Zeichnung.



7.77.1 Methode

Geben Sie den/die Namen des/der zu verarbeitenden Blocks/Blöcke ein. Trennen Sie die Namen der Blöcke durch Kommas. Sie können Platzhalter (?) oder (*) verwenden.

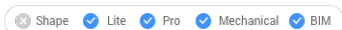
7.77.2 Optionen im Befehl

*

Wählt alle Blöcke aus.

7.78 BLOCKIFY Befehl

Konvertiert identische Objekte (2D oder 3D), um Referenzen zu blockieren.



Symbol:

7.78.1 Beschreibung

In der Zeichnung wird nach einem identischen Satz von Objekten (2D und 3D) und ersetzt diese durch Blockreferenzen.

7.78.2 Methode

Es gibt drei Methoden, um den Befehl BLOCKIFY zu verwenden:

- Konvertiert 2D- und 3D-Objekte in Blöcke.
- Konvertiert gleichförmige Volumenkörper in Blöcke.
- Optional können Blockmuster durch Reihen ersetzt werden.

7.78.3 Optionen im Befehl

gleiche Volumenkörper abgleichen

Durchsucht die Zeichnung (oder die Auswahl) nach gleichförmigen Volumenkörpern und ersetzt diese durch neu erstellte Blockdefinitionen. Falls ein Volumenkörper mit einer vorhandenen Blockdefinition übereinstimmt, verweisen die Ersatzblock-Referenzpunkte auf diese Blockdefinition.

Note: Diese Option ist in der Lite-Lizenzstufe nicht verfügbar.

Blockname eingeben oder <EINGABETASTE, um den Standardnamen> zu verwenden

Spezifizieren Sie einen Blocknamen oder verwenden Sie den Standardnamen. Wenn Sie den Standardnamen verwenden, werden Blockdefinitionen mit Namen wie **Block1**, **Block2** usw. erstellt.



Note: Wenn BLOCKIFY auf BIM-Objekte angewendet wird, prüft es die Eigenschaft BIM-Name aller gleich geformten BIM-klassifizierten Volumenkörper und versucht, die längste gemeinsame Teilzeichenkette zu finden, um sie als Name der Blockdefinitionen zu verwenden.

Sammlungen finden

Identifiziert Sammlungen und erstellt gegebenenfalls verschachtelte Blöcke. Mit dieser Option wird das Panel "Sammlungen finden" geöffnet.

Find Collections


Find collections of block references and combine them into a new block.

Options


Maximum gap m Recalculate

Collections

Select a set of collections:



8 collections
4 entities each





4 collections
2 entities each

Some collections overlap with others. You need to remove overlapping collections before creating the collection.

☒ Highlight overlapping collections

Details



☒ Show < 1 of 8 > 

RemoveReset

Block Name:

Create

Cancel



Note:

- Diese Option funktioniert nur bei Blockreferenzen. Wenn das Modell auch andere Objekte enthält, werden diese nicht berücksichtigt.
- Bei einer großen Anzahl von Eingabeobjekten kann die Berechnung aller möglichen Sammlungen viel Zeit in Anspruch nehmen. Drücken Sie die Esc-Taste, um die Berechnung jederzeit abzubrechen, und wählen Sie aus den bisher gefundenen Sammlungen.

Maximale Lücke

Erhöht den zulässigen Abstand zwischen Objekten, um eine komplexere Sammlung zu finden.

Zum Beispiel: Wenn eine Zeichnung mehrere Blockreferenzen von Tischen und Stühlen enthält, können Sie eine Sammlung beider Elemente finden, indem Sie den maximalen Abstand zwischen einem Tisch und einem Stuhl festlegen.

Neuberechnen

Berechnet die Sammlungen auf der Grundlage des neuen maximalen Abstands neu.

Sammlungen

Zeigt die gefundenen Sammlungen an.

Note: Wenn das Modell überlappende Sammlungen enthält, wird eine Meldung angezeigt. Überlappende Sammlungen sind Sammlungen, die mindestens einen Volumenkörper gemeinsam haben. Diese Sammlungen werden hervorgehoben, wenn die Option **Überlappende Sammlungen hervorheben** angekreuzt ist.

Details

Aktivieren Sie die Option **Anzeigen**, um jeweils eine Sammlung zu markieren, und blättern Sie mit den Pfeilen durch die Sammlungen. Verwenden Sie die Schaltfläche **Zoom in**, um die Ansicht auf die angezeigte Sammlung zu erweitern.

Entfernen

Entfernt die aktuellen Sammlungen.

Zurücksetzen

Stellt die ursprünglich gefundenen Sammlungen wieder her, indem alle entfernten Sammlungen wieder hinzugefügt werden.

Note: Nach der Erstellung einer Blockreferenz werden die Sammlungen neu berechnet, wobei die neu erstellte Blockreferenz berücksichtigt wird. Die Volumenkörper, die Teil der neu erstellten Blockreferenz sind, konnten vorher in einer anderen Sammlung erscheinen, aber jetzt sind sie Teil einer einzigen Blockreferenz und müssen immer zusammen dargestellt werden. Dies kann die Auswahlmöglichkeiten für die Erstellung weiterer Sammlungen verringern.

vorhandene Blöcke abgleichen

Durchsucht die Zeichnung (oder die Auswahl) nach 2D-Geometrie, die mit vorhandenen Blockdefinitionen übereinstimmt.

Einstellungen

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen" bei den Blockify-Einstellungen.

Note: Die Abfrage zur Auswahl des Suchbereichs ist nur verfügbar, wenn **Gesamte Zeichnung als Suchbereich verwenden** nicht aktiviert ist.



Note: Die Aufforderung zur Auswahl des Einfügepunkts ist nur verfügbar, wenn **Standardmäßiger Block-Einfügepunkt verwenden** nicht aktiviert ist.

Note: Die Aufforderung zur Angabe des Blocknamens ist nur verfügbar, wenn **Standard-Blockname verwenden** nicht aktiviert ist.

7.79 BLOCKREPLACE Befehl

Ersetzt Block-Definitionen.



Symbol:

7.79.1 Methode

Dieser Befehl zeigt den Dialog **Block austauschen** an.

Note:

- Modifizierte (anonyme) Instanzen von dynamischen Blöcken können nicht über ihren Namen ausgewählt werden.
- Extern abhängige Blöcke können nicht ersetzt werden.
- Wenn ein Block mit Attributen durch einen Block ohne Attribute ersetzt wird, behält die ersetzte Blockreferenz die alten Attribute bei.
- Wenn ein Block ohne Attribute durch einen Block mit Attributen ersetzt wird, fügen die Referenzen des ersetzten Blocks keine neuen Attribute ein.
- Wenn ein Beschriftungs Block durch einen nicht Beschriftungs Block ersetzt wird, behält die Blockreferenz den alten Kontextdatenmanager und den Beschriftungs-Maßstab im erweiterten Wörterbuch.
- Wenn ein nicht-Beschriftungsblock durch einen Beschriftungsblock ersetzt wird, fügt BricsCAD® sofort Kontextdaten gemäß CANNOSCALE hinzu.
- Wenn ein dynamischer Block durch einen nicht-dynamischen Block oder einen anderen dynamischen Block ersetzt wird, wird das alte erweiterte Wörterbuch **AcDbBlockRepresentation** aus der Blockreferenz entfernt.

7.80 -BLOCKREPLACE Befehl

Ersetzt Block-Definitionen.



7.80.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, Blockdefinitionen zu ersetzen:

- Durch Ersetzen aller Blockinstanzen.
- Durch Ersetzen bestimmter Blockinstanzen.

**Note:**

- Modifizierte (anonyme) Instanzen von dynamischen Blöcken können nicht über ihren Namen ausgewählt werden.
- Extern abhängige Blöcke können nicht ersetzt werden.
- Wenn ein Block mit Attributen durch einen Block ohne Attribute ersetzt wird, behält die ersetzte Blockreferenz die alten Attribute bei.
- Wenn ein Block ohne Attribute durch einen Block mit Attributen ersetzt wird, fügen die Referenzen des ersetzten Blocks keine neuen Attribute ein.
- Wenn ein Beschriftungs Block durch einen nicht Beschriftungs Block ersetzt wird, behält die Blockreferenz den alten Kontextdatenmanager und den Beschriftungs-Maßstab im erweiterten Wörterbuch.
- Wenn ein nicht-Beschriftungsblock durch einen Beschriftungsblock ersetzt wird, fügt BricsCAD® sofort Kontextdaten gemäß CANNOSCALE hinzu.
- Wenn ein dynamischer Block durch einen nicht-dynamischen Block oder einen anderen dynamischen Block ersetzt wird, wird das alte erweiterte Wörterbuch **AcDbBlockRepresentation** aus der Blockreferenz entfernt.

7.80.2 Optionen im Befehl

Name des zu ersetzenden Blocks eingeben

Geben Sie den Namen des Blocks ein, der ersetzt werden soll. Bitte beachten Sie, dass modifizierte (anonyme) Instanzen von dynamischen Blöcken nicht über ihren Namen ausgewählt werden können.

?

Listet die Blocknamen auf.

Objekt wählen (=)

Wählen Sie eine Blockreferenz mit dem gewünschten Namen aus. Bitte beachten Sie, dass modifizierte (anonyme) dynamische Blöcke nicht ausgewählt werden können.

Optionen (*)

Listet die Ersetzungsoptionen auf.

nach Blockname

Geben Sie einen zu ersetzenden Blocknamen ein. Bitte beachten Sie, dass modifizierte (anonyme) dynamische Blöcke nicht nach Namen ausgewählt werden können.

Ausgewählte Blockinstanzen

Wählt beliebige Blockinstanzen aus, einschließlich geänderter (anonymer) dynamischer Blockinstanzen, die ersetzt werden sollen.

Gleiche Einfügungen

Ersetzt alle modifizierten (anonymen) und nicht modifizierten Instanzen des dynamischen Blocks und alle Instanzen des ausgewählten nicht-dynamischen Blocks.

Blockname oder Datei zum Ersetzen der gewählten Objekte eingeben

Geben Sie wie folgt einen Blocknamen oder eine Datei ein, um die ausgewählten Objekte zu ersetzen:

- Blockname: Name eines Blocks, der bereits in der aktuellen Zeichnung definiert ist;



- Dateiname.dwg: Name einer externen .dwg oder .dxf Datei (Dateiname wird als neuer Blockname verwendet);
- Blockname=Dateiname.dwg: wenn der neue Blockname sich von Dateiname unterscheiden sollte.

Note: Dateiname.dwg kann Blöcke mit denselben Namen wie in der aktuellen Zeichnung enthalten. In diesem Fall definieren Blöcke aus der Datei keine Blöcke mit denselben Namen neu, die bereits in der aktuellen Zeichnung vorhanden sind.

Note: Der Dateiname sollte den gesamten Pfad enthalten, wenn sich die Datei nicht im Suchpfad für die Supportdatei befindet.

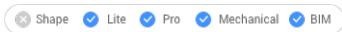
Blockname oder Dateiname zum Ersetzen der gewählten Objekte eingeben. Der Dateiname sollte den gesamten Pfad enthalten, wenn sich die Datei nicht im Suchpfad für die Supportdatei befindet.

Nicht referenziert bereinigen, wenn beendet?

Entfernt nicht referenzierte Blockinstanzen.

7.81 -BLOCKTOXREF Befehl

Ersetzt alle Instanzen eines Blocks durch eine Xref.



Symbol:

7.81.1 Methode

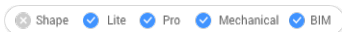
Wählen Sie einen oder mehrere Block-Referenzen aus, die durch Xref/s ersetzt werden sollen.

Mit diesem Befehl wird der Dialog "Block zu Xref" angezeigt.

Note: Der Blockname für die Xref wird aus dem Dateinamen generiert. Wenn ein Xref (oder Überlagerung) mit demselben Namen in der Zeichnung bereits vorhanden ist, wird der Block durch das vorhandene Xref ersetzt.

7.82 -BLOCKTOXREF Befehl

Ersetzt alle Instanzen eines Blocks durch eine Xref in der Befehlszeile.



7.82.1 Methode

Wählen Sie einen oder mehrere Block-Referenzen aus, die durch Xref/s ersetzt werden sollen.

Note: Der Blockname für die Xref wird aus dem Dateinamen generiert. Wenn ein Xref (oder Überlagerung) mit demselben Namen in der Zeichnung bereits vorhanden ist, wird der Block durch das vorhandene Xref ersetzt.

7.82.2 Optionen im Befehl

Name des Blocks eingeben, der durch eine Xref ersetzt werden soll

Block Namen eingeben.



?

Listet die Blocknamen auf.

Objekt wählen (=)

Wählen Sie eine Blockreferenz mit dem gewünschten Blocknamen aus.

Optionen (*)

Listet die Ersetzungsoptionen auf.

nach Blockname

Geben Sie einen zu ersetzenden Blocknamen ein.

Ausgewählte Blockinstanzen

Wählen Sie die zu ersetzenden Blockinstanzen aus.

Gleiche Einfügungen

Ersetzt alle Instanzen eines Blocks und alle seine geänderten (anonymen) dynamischen Blöcke.

Note: Wenn ein nicht-dynamischer Block ausgewählt ist, werden alle Instanzen mit demselben Blocknamen durch Xref ersetzt.

Note: Diese Option verhält sich wie der Befehl BLOCKREPLACE.

Mit Umwandlung in xref

Ja

Speichert zuerst den Block und ersetzt ihn dann durch die neu erstellte Xref.

Nein

Der Block wird durch eine Xref ersetzt.

Nach dem Dateinamen für neu erstellte Xref fragen

Ja

Speichert den Block, bevor er durch eine Xref ersetzt wird.

Nein

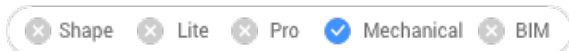
Es wird eine neue Zeichnung neben der ursprünglichen Zeichnung mit demselben Namen wie der Blockname erstellt.


Geben Sie eine xref-Datei ein (~ zum Öffnen des Dateidialogs)

Geben Sie den Namen einer Xref-Datei ein, oder geben Sie ~ ein, um den Dialog XRef-Datei auswählen zu öffnen.

7.83 BMPOSITIONSNUMMER Befehl

Erstellt assoziative Positionsnummer-Objekte für Baugruppenkomponenten.



Symbol: 

7.83.1 Beschreibung

Erstellt assoziative Positionsnummer-Objekte für Baugruppen-Komponenten im Modellbereich und für ihre generierten Ansichten in einem Papierbereich-Layout. Jede Positionsnummer enthält einen Index der Komponente in der zugehörigen Stücklisten-Tabelle, die durch den Befehl BMSTÜCKLISTE erzeugt wurde.

Note: Positionsnummern werden als Mehrfachführungsobjekte unter Verwendung des aktuellen Mehrfachführungsstils erstellt. Erstellen Sie einen Mehrfachführungsstil, wobei **Inhalt** auf **Blockieren** festgelegt ist, und passen Sie die Skalierungseigenschaft an, um die Größe des Positionsnummer-Rahmens zu steuern.

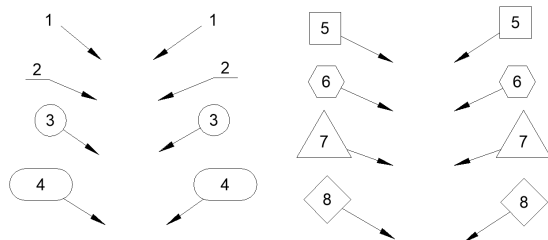
7.83.2 Optionen im Befehl

Andere Tabelle auswählen

Ermöglicht die Auswahl einer anderen Stücklistentabelle, falls mehrere Tabellen im Layout vorhanden sind. Die zuletzt eingefügte Stücklistentabelle wird standardmäßig ausgewählt.

Positionsnummer-Stil auswählen

Ermöglicht, die Form der Positionsnummer zu definieren.



Note: Vordefinierte Positionsnummer-Stile aus _BalloonStyles.dwg können verwendet werden, ebenso wie benutzerdefinierte Stile.

Note: Die Variable PROMPTMENU ermöglicht die Auswahl der Positionsnummer-Stile.

Auto-Modus

Ermöglicht die automatische Platzierung von Positionsnummern auf allen Komponenten in einer bestimmten Zeichnungsansicht.

Platzierungsmodus

Gibt an, ob mehrere Positionsnummern mit denselben Werten generiert werden oder nicht.

Einmalig

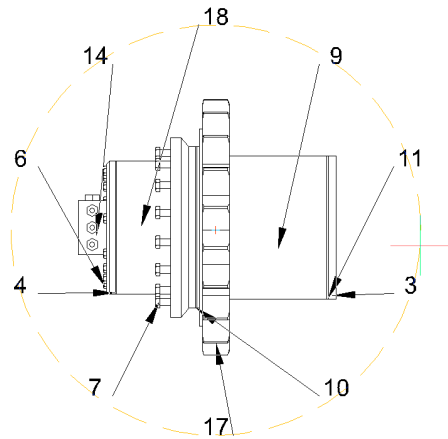
Nur Einzelwerte werden in einer Ansicht generiert.

Alle

Alle Werte werden in einer Ansicht generiert.

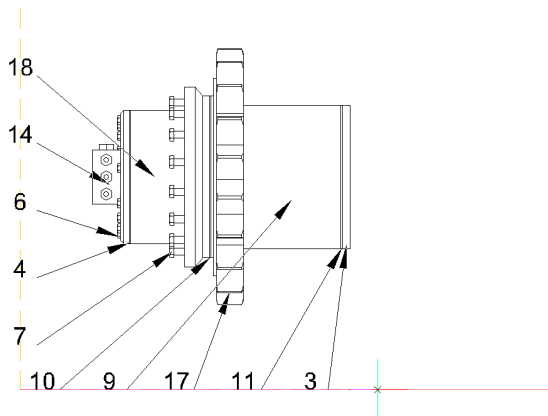
Kreis

Richtet die Führungen entlang eines Kreises aus.



Polylinie

Richtet Führungen entlang einer Polylinie aus.

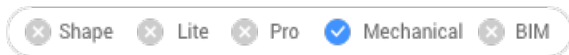



Hinten

Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

7.84 BMSTÜCKLISTE Befehl

Fügt eine Stückliste (BOM Bill of Materials) als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.



Symbol: 

7.84.1 Optionen im Befehl

Name

Gibt den Tabellennamen an.



Note: Die Systemvariable BOMTEMPLATE definiert den Pfad zu der Datei mit der Standard-Stücklistenvorlage, die für die Erstellung neuer Stücklistentabellen verwendet wird.

Note: Wenn die Systemvariable BOMTEMPLATE leer ist oder der Pfad ungültig ist, wird die unten stehende Standardkonfiguration der Stücklisten verwendet.

Oberste Ebene

Erstellt eine Stückliste nur mit den Komponenten der obersten Ebene.

Untere Ebene

Erstellt eine Stückliste der Unterkomponenten.

Hierarchisch

Erstellt eine hierarchische Stückliste, die alle (Unter-)Komponenten auflistet.

Aus Vorlage laden

Öffnet den Dialog **Datei für die Stücklistenvorlage auswählen**, mit der Sie eine .bom-Datei wählen können, um eine Stückliste aus einer Vorlage zu erstellen.

Als Vorlage speichern

Öffnet den Dialog **Datei zum Speichern der Stücklistenvorlage auswählen**, mit der Sie die aktuelle Stücklistenkonfiguration als Vorlage speichern können.

Layout

Ändert das Layout, in dem die Tabelle platziert wird.

Konfigurieren

Ermöglicht das Hinzufügen zusätzlicher Spalten zu Ihrer Stücklistentabelle.

Beschreibung

Fügt eine Spalte Beschreibung hinzu.

Dichte

Fügt eine Spalte Dichte hinzu.

Volumen

Fügt eine Spalte Volumen hinzu.

Masse

Fügt eine Spalte Masse hinzu.

Parameter

Wenn mehrere Einfügungen der gleichen parametrischen Komponenten in der Baugruppe vorhanden sind, werden sie in unterschiedlichen Stücklisten-Zeilen, abhängig von den Werten ihrer Parameter, gruppiert.

Materialien

Fügt eine Spalte Material hinzu.

Objekthöhe

Fügt eine Spalte Stärke hinzu.

Note: Handelt es sich bei einer Komponente um ein Blechteil, wird in dieser Spalte die Stärke des Bauteils angegeben. Andernfalls ist sie leer.



Mehr

Zeigt weitere Konfigurationsoptionen an.

Spalte umschalten

Fügt Spalten zur Stückliste hinzu oder entfernt sie.

Formel-Feld hinzufügen

Fügt ein Formel-Feld hinzu.

Miniaturansichten hinzufügen

Fügt eine Spalte Miniaturansicht hinzu

Name

Legt den Namen der Spalte fest.

Breite

Legt die Breite der Miniaturansichten in Pixeln fest

Höhe

Legt die Höhe der Miniaturansichten in Pixeln fest

Ansichtstyp

Legt die Ausrichtung der Kamera fest.

Orthogonal

Ermöglicht die Auswahl einer orthografischen Projektionsansicht.

Isometrisch

Ermöglicht die Auswahl einer isometrischen Projektionsansicht

Visueller Stil

Legt den visuellen Stil für Miniaturansichten fest.

Hintergrundfarbe

Legt die Hintergrundfarbe der Miniaturansichten fest.

Transparent

Legt den transparenten Hintergrund für Miniaturen fest.

Wähle Farbe

Öffnet den Dialog **Wähle Farbe**, in dem Sie eine Farbe auswählen können.

Ordner

Öffnet den Dialog **Bildordner auswählen**, in dem Sie einen Ordner für Miniaturbilder auswählen können.

Spalte einfügen

Fügt der Stücklistentabelle eine Miniaturansichtenspalte mit angegebenen Parametern hinzu.

Sortierung einstellen

Legt den Sortiermodus für Stücklisten fest.

Automatisch

Legt die automatische Sortierung für die Tabelle fest.

Keine Sortierung

Deaktiviert die Sortierung für die Stückliste.



Benutzerdefinierte Sortierung

Gibt die Spalte für die Sortierung an.

Sortierspalte umschalten

Legt den Sortiermodus für Spalten fest.

Spalte Eigenschaften

Konfiguriert Spalten.

Sichtbarkeit

Legt die Sichtbarkeit der Spalte fest.

EIN

Macht die Spalte sichtbar.

AUs

Macht die Spalte unsichtbar.

Breite

Legt die Spaltenbreite fest.

Auto

Legt die automatische Breite der Spalte fest.

Präfix

Legt das Präfix für Zahlen in der Spalte Zahl fest.

Suffix

Legt das Suffix für Zahlen in der Spalte Zahl fest.

Trennzeichen

Legt das Trennzeichen zwischen Niveaus in Zahlen für hierarchische Stücklistentabellen fest.

Typ der Nummerierung

Legt den Nummerierungstyp für hierarchische Stücklistentabellen fest.

Ganze Nummern

Die Zahlen für jedes Niveau werden mithilfe des bereitgestellten Trennzeichens kombiniert und in der Spalte Zahl angezeigt.

Kurze Nummern

Es werden nur Zahlen für das aktuelle Niveau jedes Teils verwendet. Dieser Modus sollte mit der Spalte Niveau verwendet werden.

Fortlaufende Nummern

Alle Teile werden unabhängig von ihren Niveau fortlaufend nummeriert.

Fußzeile Typ

Legt den Typ der Fußzeile fest.

Keine

Entfernt die Spalte aus der Fußzeile.

Summe

Fügt der Fußzeile die Gesamtsumme hinzu.



Durchschnitt

Fügt der Fußzeile den Durchschnittswert hinzu.

MINimum

Fügt den Minimalwert in die Fußzeile ein.

MAXimum

Fügt den Maximalwert in der Fußzeile ein.

Note: Es ist auch möglich, Fußzeilen zu Formel- oder Vorlagenspalten hinzuzufügen.

Note: Es können eine andere Einheit und ein anderes Format für Fußzeilenwerte festgelegt werden.

Aggregat-Funktion

Legt die Aggregationsfunktion fest.

Keine

Entfernt eine Aggregationsfunktion aus der Spalte.

Summe

Zeigt die Gesamtsumme der Werte in der Gruppe an.

Durchschnitt

Zeigt den Durchschnittswert der Werte in der Gruppe an.

MINimum

Zeigt den niedrigsten Wert in der Gruppe an.

MAXimum

Zeigt den höchsten Wert in der Gruppe an.

Verknüpfen

Kombiniert alle Werte in der Gruppe mit dem bereitgestellten Trennzeichen.

Mit Zählung verknüpfen

Kombiniert alle Werte in der Gruppe mit ihrer Zahl, indem die bereitgestellten Trennzeichen, Präfix und Suffix, verwendet werden.

Einstellungen

Konfiguriert die zusammengeführte Spalte.

Wert Trennzeichen

Legt das Trennzeichen zwischen verknüpften Werten fest.

Zähl-Position

Legt die Position der Anzahl der Begegnungen für verknüpfte Werte fest.

Nach Wert

Die Anzahl der Instanzen wird dem entsprechenden Wert nachgestellt.

Vor Wert

Die Anzahl der Instanzen wird dem entsprechenden Wert vorgestellt.

Zähl-Trennzeichen

Legt das Trennzeichen zwischen einem Wert und seiner Anzahl von Begegnungen fest.

**Zähl-Präfix**

Legt das Präfix fest, das vor der Anzahl der Begegnungen eingefügt wird.

Zähl-Suffix

Legt das Suffix fest, das nach der Anzahl der Begegnungen eingefügt wird.

Einheiten

Konfiguriert die Einheiten und deren Anzeige.

Einheiten Modus

Legt die Einheiten für die Spaltenwerte fest.

Optimal für alle

Die beste Einheit für alle Werte.

Optimal für jeden Wert

Die beste Einheit für jeden Wert.

Feste Einheit festlegen

Die Einheit manuell auswählen.

Einheiten Format

Legt fest, wie die Einheiten angezeigt werden.

Titel

Platziert das Einheiten-Symbol in den Spaltentitel.

Gleiche Zelle

Platziert das Einheiten-Symbol in dieselbe Zelle wie den Wert.

Separate Spalte

Platziert das Einheiten-Symbol in einer separaten Spalte.

Keine Einheiten anzeigen

Blendet das Einheiten-Symbol aus.

Titel Format

Legt das Format für den Spaltentitel für die Option Titel fest.

Zeichenfolge formatieren

Legt die Formatierungs-Zeichenfolge für Spaltenwerte fest.

Rolle

Legt die Spalten-Rolle für die Spalte fest.

Regulär

Legt die reguläre Rolle für die Spalte fest.

Anzahl

Legt die Zahlen-Rolle für die Spalte fest. (Wird also als Zahlenquelle für den Befehl BMBALLON verwendet).

Name

Legt die Namens-Rolle für die Spalte fest. (Wird also als Namensquelle für den Befehl BMBALLON verwendet).



Menge

Legt die Mengen-Rolle für die Spalte fest. (Wird also als Mengenquelle für den Befehl BMBALLON verwendet).

Tabellen-Einstellungen

Konfiguriert die Eigenschaften einer Stücklistentabelle.

Fußzeile Titel

Legt den Titel der Fußzeile fest.

Filter

Legt den Tabellenfilter fest.

Eigenschaften-Satz

Geben Sie die hinzuzufügenden Eigenschaften an.

Nur Mechanical

Es sind nur mechanische Eigenschaften von Komponenten und Instanzen verfügbar.

Alle Koordinaten außer

Alle Eigenschaften von Mechanical-Komponenten und Instanzen werden verfügbar, einschließlich der Eigenschaften der zugehörigen Datenbank-Objekte, mit Ausnahme der Koordinaten.

Alle

Alle Eigenschaften von Mechanical-Komponenten und Instanzen werden verfügbar, einschließlich der Eigenschaften der zugehörigen Datenbank-Objekte.

Gruppierungs-Modus

Gibt den Gruppierungsmodus für die aktuelle Tabelle an.

Auto

Gruppiert die Bauteile in Bezug auf ihre Definitionen und Parameter.

Nach Komponenten und Spalten

Gruppiert die Bauteile in Bezug auf ihre Definitionen und Eigenschaften, die in der Tabelle verwendet werden.

Nur nach Spalten

Gruppiert die Bauteile in Bezug auf ihre Eigenschaften, die nur in der Tabelle verwendet werden. (Eine Zeile kann also völlig unterschiedlichen Bauteilen entsprechen, wenn ihre Eigenschaften in der Stückliste identisch sind).

Zähl-Modus

Gibt den Zählmodus für hierarchische Stücklisten an.

Nach Dokument

Legt den Zähl-Modus fest, um alle Instanzen zu zählen.

Nach übergeordneter Komponente

Legt den Zähl-Modus für die Zählung der Instanzen in der übergeordneten Komponente fest.

Maximales Niveau

Ermöglicht die Angabe des maximalen Niveaus von Teilen in hierarchischen Stücklistentabellen.

Auswahl-Satz

Ermöglicht die Angabe eines mit dieser Stücklistentabelle verknüpften Auswahlsatzes.



Gesamtes Modell

Legt das gesamte Modell als Auswahl Satz fest.

Unterbaugruppen

Legt eine ausgewählte Unterbaugruppe als Auswahl Satz fest.

Benutzerdefinierte Auswahl

Legt eine benutzerdefinierte Auswahl von Komponenten der obersten Ebene als Auswahl Satz fest.

Zeichnungsansicht

Ordnet diese Stücklistentabelle ausgewählten Zeichnungsansichten zu.

Layout AnsichtsFenster

Ordnet diese Stücklistentabelle ausgewählten Layout-Ansichtsfenstern zu.

Feste Ecke

Ändert die feste Ecke der Tabelle. Die feste Ecke bleibt während des Tabellenwechsels in Position.

Note: Drücken Sie die **Tab**-taste, um die Ecken der Tabelle zu durchlaufen. Die Tabellenposition ändert sich, um die feste Ecke unter dem Cursor zu platzieren, was dazu beiträgt, die Tabelle an anderen Objekten in der Zeichnung auszurichten.

Oben links

Legt die obere linke Ecke der Tabelle als fixiert fest.

Oben rechts

Legt die obere rechte Ecke der Tabelle als fixiert fest.

Unten links

Legt die linke untere Ecke der Tabelle als fixiert fest.

Unten rechts

Legt die untere rechte Ecke der Tabelle als fixiert fest.

Hinten

Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

7.85 BMSTÜCKLISTEEDIT Befehl

Bearbeitet eine vorhandene Stücklistentabelle (BOM - Bill of Materials) in der aktuellen Zeichnung.



7.85.1 Optionen im Befehl

ANWENDEN

Wendet die aktuellen Änderungen an.

VERWERFEN

Verwirft die aktuellen Änderungen.

Note: Siehe den Befehl BMSTÜCKLISTE für die vollständigen Befehlsoptionen.

7.86 BMSTÜCKLISTENPANELSCHL Befehl

Schließt das BOM-Manager-Panel.

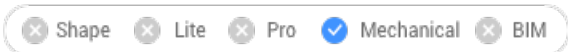


7.86.1 Beschreibung

Schließt das Panel Stücklisten Manager, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel Stücklisten Manager gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Stücklisten Manager oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

7.87 BMSTÜCKLISTENPANELÖFFN Befehl

Öffnet das Panel **Stücklisten-Manager**.



7.87.1 Beschreibung

Öffnet das Panel **Stücklisten-Manager**, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel **Stücklisten-Manager** wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel **Stücklisten-Manager** schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

7.88 BMVERB Befehl

Verbindet zwei Komponenten durch Erstellen von 3D-Abhängigkeiten zwischen ihren Verbindungselementen. Außerdem werden bei der Option **Vollständige Flansch-Baugruppe** eine Dichtung und eine Verschraubungsbaugruppe eingesetzt, in der Größe geändert und mit einem Paar Flanschen verbunden.



Symbol:

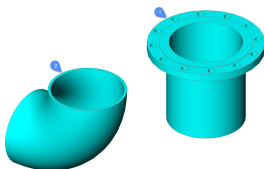
7.88.1 Methode

Komponenten zum Verbinden auswählen

Wählen Sie die zu verbindende Komponente aus. (1)

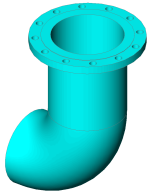
Zielkomponente auswählen

Komponenten zum Verbinden auswählen. (2)





Der Befehl erstellt automatisch eine Reihe von 3D-Abhängigkeiten, um die Teile korrekt zu verbinden und ihre relative Position für jede weitere Änderung beizubehalten.



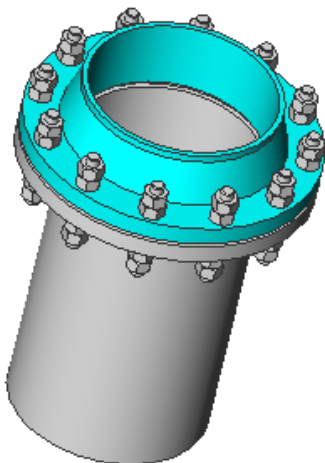
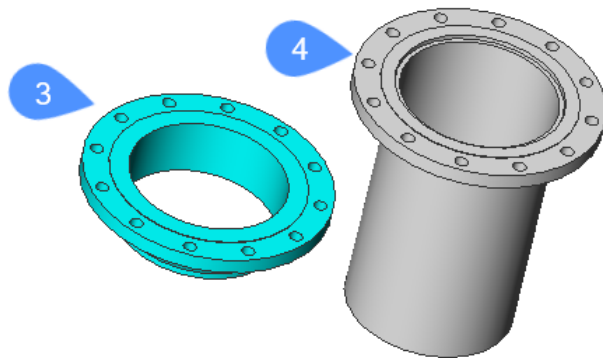
7.88.2 Option im Befehl

Umklappen

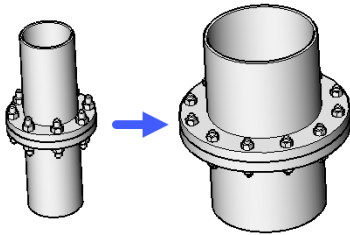
Das nächste Paar von Verbindungspunkt und -linie wird für die Komponente ausgewählt (1)

Vollständige Flansch-Baugruppe

Eine Dichtung und eine Verschraubungsbaugruppe können ausgewählt werden, um die Flansche (3) und (4) automatisch anzuschließen.



Wenn die Größen- und Bewertungsparameter der Flansche, Dichtungen und Verschraubungsbaugruppe mit den globalen Größen- und Bewertungsparameter verknüpft sind, wird die Flanschbaugruppe ordnungsgemäß aktualisiert, wenn diese globalen Parameter geändert werden.



Dichtung

Ermöglicht die Auswahl einer Dichtung für die Flanschbaugruppe.

Liste der verfügbaren Dichtungen (?)

Listet alle verfügbaren Dichtungen in der Befehlszeile auf.

Pfad

Ermöglicht die Auswahl einer benutzerdefinierten Dichtung aus dem Dialog Dichtungsdatei auswählen (Standard-Datei öffnen).

Leeren

Entfernt die ausgewählte Dichtung.

Verschraubungsbaugruppe

Wählt eine Verschraubungsbaugruppe aus.

Note: Verschraubung ist eine parametrische Baugruppe von Befestigungselementen für Schraubenlöcher eines Paares von Flanschschrauben, z. B. einen Bolzen und 4 Muttern. Alle Muttern sind vom gleichen Typ. Zwei dieser Muttern können gemäß dem Parameter MutternNummer unterdrückt werden.

Note: Die Verschraubungsbaugruppe ist eine parametrische Baugruppe, die eine polare Reihe von Verschraubungen (und 2D-Verbindungsobjekte) enthält. Seine Größen- und Bewertungsparameter können mit den entsprechenden globalen Parametern verknüpft werden.

Note: Die Flanschbaugruppe ist eine Baugruppe aus den verbundenen Flanschenpaaren, Dichtung und Verschraubungsbaugruppe.

Pfad

Ermöglicht die Auswahl einer vorhandenen Verschraubungsbaugruppe aus dem Dialog Verschraubungsbaugruppen-Datei wählen (Standard-Datei öffnen).

Generieren

Erzeugt eine Verschraubungsbaugruppe aus einer Verschraubung.

Pfad

Ermöglicht die Auswahl einer vorhandenen Verschraubung aus dem Dialog Verschraubungsbaugruppen-Datei wählen (Standard-Datei öffnen).

Generieren

Erzeugt eine Verschraubung.



Bolzen auswählen

Liste der verfügbaren Bolzen (?)

Listet alle verfügbaren Bolzen in der Befehlszeile auf.

Pfad

Ermöglicht die Auswahl eines benutzerdefinierten Bolzens aus dem Dialog Bolzen-Datei auswählen (Standard-Datei öffnen).

Mutter auswählen

Liste der verfügbaren Muttern (?)

Listet alle verfügbaren Muttern in der Befehlszeile auf

Pfad

Ermöglicht die Auswahl einer benutzerdefinierten Mutter aus dem Dialog Mutterndatei auswählen (Standard-Datei öffnen).

Definiere Name für die Verschraubung

Gibt der oben generierten Verschraubung einen Namen und speichert sie im Dialog Verschraubungsdatei wählen.

Definiere Name für die Verschraubungsbaugruppe

Gibt der oben generierten Verschraubungsbaugruppe einen Namen und speichert sie im Dialog Verschraubungsdatei wählen.

Erhalte die Verschraubungsdatei

Gibt an, ob die Verschraubungsdatei beibehalten wird

Wähle die Mutter-Nummer

Gibt die Nummer der Muttern an.

Eingabe Längeninkrement

Gibt das Längeninkrement des Bolzens an.

Auto

Wendet Standard-Bolzen, -Mutter, -Längeninkrement und Mutter-Nummer für die Verschraubungsbaugruppe an.

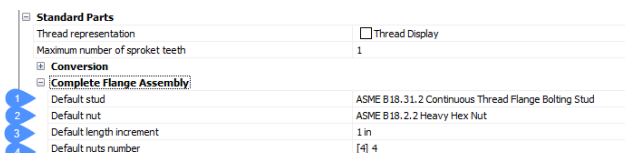
Eine temporäre Verschraubungsbaugruppe wird generiert und ausgewählt. Die Datei wird am Ende der Befehlsausführung entfernt.

Leeren

Entfernt die ausgewählte Verschraubungsbaugruppe.

Einstellungen

Öffnet den Dialog Einstellungen:



- 1 BoltingAsmDefaultStud - Standardbolzen zum Erstellen einer Verschraubungsbaugruppe.
- 2 BoltingAsmDefaultNut - Standardmutter zum Erstellen einer Verschraubungsbaugruppe.
- 3 BoltingAsmDefaultLengthIncrement - Standardlängeninkrement für den Standardbolzen.



4 BoltingAsmDefaultNutsNumber - Standardmutternummer für die Verschraubungsbaugruppe.

Hinten

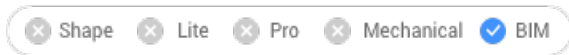
Kehrt zu den vorherigen Befehlszeilenoptionen zurück.

Fertig

Erstellt die Baugruppe aus Flanschen, Dichtung und Verschraubungsbaugruppe.

7.89 BMKONVERT Befehl

Konvertiert BIM Linearer Volumenkörper mit kreisförmigen Profilen in Mechanical Baugruppen.



7.89.1 Methode

Wählen Sie die zu konvertierenden Objekte aus, und wählen Sie die richtigen Stile für Rohre.

7.89.2 Optionen im Befehl

Rohr

Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines Stils für das Rohrsegment.

Krümmen

Ermöglicht es Ihnen, die Stile für die Rohrbogen (45 Grad und 90 Grad) zu ändern.

Reduzierung

Ermöglicht es Ihnen, die Stile für die Rohrreduzierer (konzentrisch und exzentrisch) zu ändern.

Verteiler

Ermöglicht Ihnen, die Stile für das Rohr-T-Stück und das Rohrkreuz zu ändern.

?

Listet verfügbare Stile auf

Note: Verwenden Sie ;, um mehrere Stile auszuwählen.

Aktuellen verwenden

Verwendet den aktuellen Stil.

Einstellungen

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Umwandlung**.

7.90 BMERZKOMPONENTE Befehl

Erstellt Bibliotheksblöcke.



Symbol:

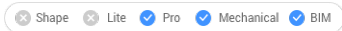
Note: Der Befehl BMERZKOMPONENTE wurde durch den Befehl ERZBIBLIOTHEKSBLOCK ersetzt.



7.91 -BMERZKOMPONENTE Befehl

7.92 BMABHÄNGIGKEITEN Befehl

Listet alle Dateien, die Komponentendefinitionen enthalten und die in die Zusammenstellung eingefügt wurden, in der Befehlszeile auf.



Symbol:

7.92.1 Methode

Die Dateien werden automatisch in der Befehlszeile aufgeführt, sobald der Befehl ausgeführt wird.

7.93 BMLÖSEN Befehl

Löst eine Mechanical-Komponente, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist, auf.



Symbol:

7.93.1 Beschreibung

Löst eine Mechanical-Komponente auf, die in die aktuelle Zeichnung eingefügt ist, indem alle Objekte ausgewählt werden, die manuell aufgelöst werden sollen.

Note: Nur Komponenten der ersten Ebene, die direkt von der Wurzelkomponente abzweigen, können in der Mechanical-Hierarchie aufgelöst werden. Um eine Komponente auf einer niedrigeren Ebene aufzulösen, muss(müssen) zuerst die übergeordnete(n) Komponente(n) aufgelöst werden.

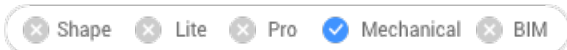
Alle Unterkomponenten einer aufgelösten Komponente werden in der Mechanical-Hierarchie eine Ebene nach oben verschoben.

Das Auflösen einer Komponenten-Einfügung beeinflusst die Quell-Zeichnung des Bauteils nicht.

Der Auswahl-Satz darf nur Komponenteneinfügungen enthalten. Ist dies nicht der Fall, wird eine Meldung in der Befehlszeile angezeigt: "Keine Komponenten ausgewählt".

7.94 BMEXPLOSION Befehl

Erstellt einen Block mit einer explodierten Darstellung der aktuellen Baugruppe.



Symbol:

7.94.1 Beschreibung

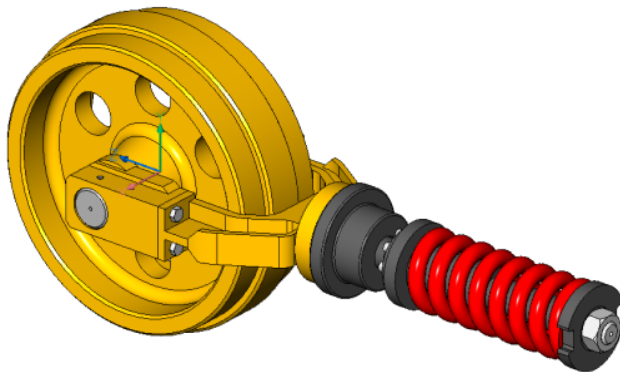
Erstellt einen Block mit einer explodierten Darstellung der aktuellen Baugruppe. Dieser Block kann an einem beliebigen Ort eingefügt werden.

Note: Lokale Mechanical-Komponenten, die auf Blöcken und Volumenkörpern basieren, werden jetzt in Explosionsansichten unterstützt, aber noch nicht in den Mechanical externen Referenzen.

7.94.2 Methode

Es unterstützt zwei Ebenen der Explosionsdarstellung: oben und unten. Oberste Ebene bedeutet, dass die Baugruppe bis auf die Komponenten der obersten Ebene aufgelöst wird. Unterste Ebene bedeutet, dass die Baugruppe bis auf die Komponenten der untersten Ebene aufgelöst wird.

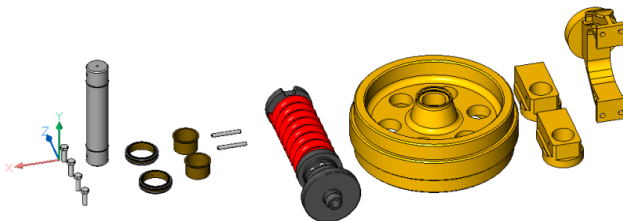
Die Schritte zum Erstellen einer Explosionsdarstellung werden automatisch abgeschlossen und im Mechanical-Browser angezeigt. Sie können die Schritte aus dem Mechanical-Browser hinzufügen, löschen und neu anordnen. Animieren Sie einen einzelnen Schritt einer Explosion oder die gesamte Sequenz.



7.94.3 Optionen

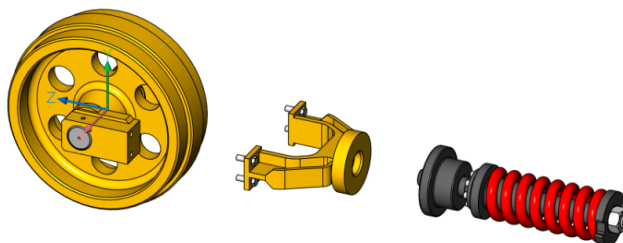
Tabelle nach Typen

Gruppert gleiche Bauteile in der derselben Zeile und unterschiedliche Bauteile in verschiedenen Zeilen.



Linear

Erstellt automatisch Explosionsdarstellungen von Baugruppen in einer bestimmten Richtung, wobei mögliche physikalische Kollisionen zwischen den Komponenten berücksichtigt werden.





Automatisch

Bestimmt automatisch die Richtungen für jedes Bauteil und berücksichtigt dabei mögliche physikalische Kollisionen zwischen den Komponenten.

Führungsnachfolger aktivieren

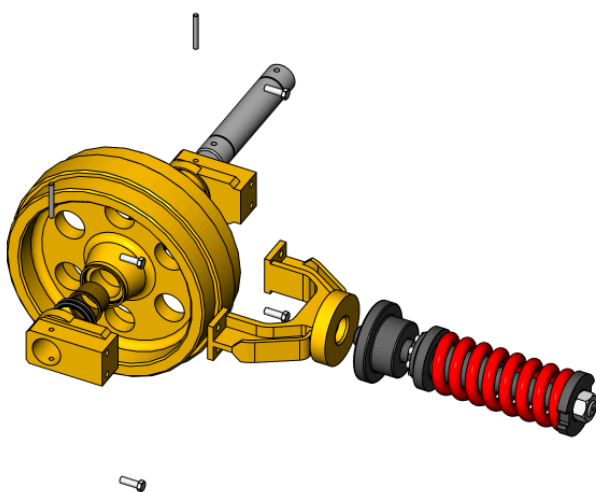
Ermöglicht die Erkennung von Bauteilen, die sich in einer kohärenten Weise bewegen sollen. Wenn diese Option aktiviert ist, folgen Bauteile, die in andere Bauteile eingefügt werden, der Bewegung der Basisteile, in die sie eingefügt werden.

Aktuelle Projektion für die Lücke verwenden

Aktiviert die Lückenberechnung in Bezug auf die aktuelle Kameraausrichtung. Dadurch wird die Wahrscheinlichkeit, dass einige Bauteile durch andere Bauteile in einer 2D-Ansicht mit aktueller Kameraausrichtung verdeckt werden, auf ein Minimum reduziert.

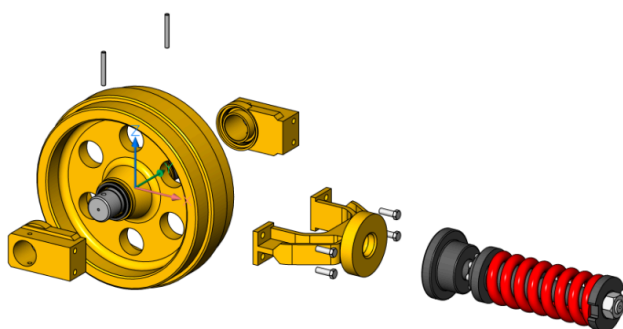
Auto

Ermöglicht die automatische Lückenberechnung.



Manuell

Wählt den manuellen Modus. Dadurch wird eine exakte Kopie der Baugruppe erstellt, die für die Erzeugung einer benutzerdefinierten Explosionsansicht bereit ist.



Aktualisieren

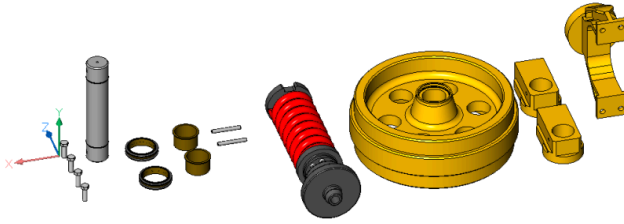
Aktualisiert Volumenkörper und Blockreferenzen in Explosionsansicht Block mit Modelbereichobjekten.

Einstellungen

Ermöglicht den Zugriff auf die Befehlseinstellungen.

Oben

Ist diese Option ausgewählt, wird die Baugruppe nur mit Komponenten der obersten Ebene aufgelöst.



Unten

Ist diese Option ausgewählt, wird die Baugruppe auf die Komponenten der untersten Ebene aufgelöst.



Name definieren

Legen Sie den Namen für die Explosionsdarstellung fest.

Hinten

Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Bearbeiten

Öffnet die Explosionsdarstellung zur Bearbeitung.

Zeichnungsansichten generieren

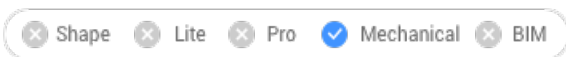
Erstellt Entwurfsansichten aus einer Explosionsdarstellung.


Fertig

Schließt den Befehl ab.

7.95 BMEXPLOSIONSCHIEBEN Befehl

Verschiebt ausgewählte Bauteile zu einer Explosionsdarstellung in eine bestimmte Richtung.



Symbol: 

7.95.1 Beschreibung

Verschiebt die ausgewählten Bauteile zu einer Explosionsdarstellung in eine bestimmte Richtung, wobei mögliche physikalische Kollisionen zwischen den Bauteilen berücksichtigt werden (ähnlich der Option Linear des Befehls BMEXPLOSION).

Dieser Befehl hat auch einen automatischen Modus. Dadurch wird die Richtung für jedes ausgewählte Bauteil automatisch bestimmt (ähnlich wie bei der Option Automatisch des Befehls BMEXPLOSION).



7.95.2 Optionen im Befehl

Automatisch

Aktiviert den automatischen Modus. Eine automatisch explodierte Darstellung der ausgewählten Teile wird erstellt.

Gesamtes Modell

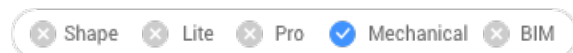
Wählt das gesamte Modell aus.

Linear

Aktiviert den linearen Explosionsmodus.

7.96 BMEXPLOSIONSSCHRITTBEARB Befehl

Verwaltet die Schritte der Explosionsansicht.



7.96.1 Beschreibung

Ermöglicht das Erstellen, Löschen, Zusammenführen, Kopieren, Teilen und Umordnen von Explosionsschritten sowie das Speichern und Ändern des aktuellen Schritts.

7.96.2 Methode

Wählen Sie eine mit dem Befehl BMEXPLOSION erstellte Explosionszeichnung aus und öffnen Sie diese Zeichnung, um sie zu bearbeiten (aus MECHANICAL-BROWSER oder mit dem Befehl -BBEARB).

Führen Sie die erforderlichen Vorgänge aus, um die gewünschte Explosionsdarstellung zu erhalten, und folgen Sie dabei den nachstehenden Optionen. Vergessen Sie nicht, den aktuellen Schritt zu speichern.

Speichern Sie dann die Änderungen mit dem Befehl BSCHL und der Option Speichern.

7.96.3 Optionen

Schritt hinzufügen

Fügt einen neuen Schritt nach dem letzten Schritt hinzu. Der neue Schritt wird automatisch als aktueller Schritt eingestellt. Alle nicht gespeicherten Änderungen der Explosionsdarstellung gehen verloren.

Schritt kopieren

Kopieren Sie einen vorhandenen Schritt. Bei Schrittnamen wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

Zusammenführung mit dem vorherigen Schritt

Führt einen Schritt mit dem vorherigen Schritt zusammen und entfernt den vorherigen Schritt.

Schritt verschieben

Verschiebt einen Schritt in der Liste nach oben (-) oder unten (+).

Schritt entfernen

Entfernt einen Schritt sowie die damit verbundenen Bewegungen von Bauteilen. Die Positionen der Bauteile in der Explosionsdarstellung werden entsprechend aktualisiert.

Schritt umbenennen

Benennt einen Schritt um.



Aktuellen Status speichern

Speichert die aktuellen Positionen der Bauteile im aktuellen Schritt.

Aktuellen Schritt festlegen

Setzt den Schritt als aktuellen Schritt fest und aktualisiert die Bauteile in der Explosionsdarstellung entsprechend diesem Schritt.

Schritt teilen

Zerlegt den Schritt in eine Folge von Schritten, von denen jeder genau einem Bauteil entspricht.

Schritte auflisten (?)

Listet alle Schritte auf.

7.97 BMEXTERN Befehl

Konvertiert lokale Komponenten zu externen Komponenten.



Symbol:

7.97.1 Beschreibung

Lokale Mechanical-Komponenten werden mit dem Dialog **Speichere Mechanical Komponente** in externe Komponenten umgewandelt.

Lokale Mechanical Blöcke werden mit dem Dialog **Block speichern** in externe Verweise konvertiert.

Dieses Verfahren wird für jede der ausgewählten lokalen Komponenten wiederholt.

7.97.2 Optionen

Gesamtes Model

Für jede lokale Komponente in der Baugruppe wird einen Dateidialog angezeigt.

Nach Datei-Namen fragen

Schaltet die Option um, nach Dateinamen von externen Komponenten zu fragen oder diese automatisch zu generieren.

Ja

Die Dateinamen müssen eingegeben werden.

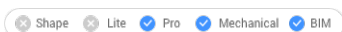
Nein

Die Dateinamen werden automatisch generiert.

Note: Einige Symbole, die in Komponentennamen verwendet werden, können nicht in Dateinamen verwendet werden. Solche Symbole werden automatisch durch einen Unterstrich ersetzt.

7.98 BMFORM Befehl

Erstellt eine neue Mechanical-Komponente oder einen Mechanical-Block und fügt sie in die aktuelle Zeichnung ein.



Symbol:



7.98.1 Beschreibung

Erstellt eine neue Mechanical-Komponente als interne Referenz in der aktuellen Zeichnung. Der/die ausgewählte(n) Volumenkörper werden aus der aktuellen Zeichnung entfernt.

Note: Wenn die Systemvariable MECHANICALBLOCKS aktiviert ist (auf 1 gesetzt), erstellt BMFORM standardmäßig Mechanical-Blöcke.

Note: Falls erforderlich, führen Sie den Befehl BMMECH aus, um die Mechanical-Struktur in der aktuellen Zeichnung zu initialisieren.

7.98.2 Optionen

Lokal

Erstellt eine neue Komponente und fügt sie als Blockreferenz in die aktuelle Zeichnung ein.

Note: Wenn die Systemvariable MECHANICALBLOCKS aktiviert ist (auf 1 gesetzt), wird ein interner Mechanical-Block erstellt. Bearbeiten Sie die Blockdefinition mit dem Befehl BBEBAR.

Externe

Erstellt eine neue Zeichnung, die den/die ausgewählten Volumenkörper enthält und über den Dialog **Zeichnung speichern unter** gespeichert werden kann. Der/die ausgewählte(n) Volumenkörper werden aus der aktuellen Zeichnung entfernt. Die neue Zeichnung wird als externe Referenz in der aktuellen Zeichnung eingefügt.

Mechanical Komponente

Erstellt eine neue Mechanical-Komponente.

Mechanical Block

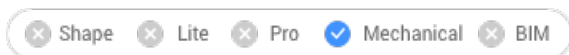
Erstellt einen neuen Mechanical-Block.

Vorlagen-Einstellungen

Öffnet den Dialog **Einstellungen** in der Systemvariablen BMFORMTEMPLATEPATH, um eine Vorlagendatei auszuwählen.

7.99 BMNORMTEILE Befehl

Öffnet das Bibliothek-Panel.



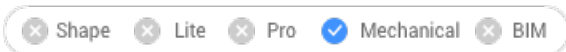
Symbol:

7.99.1 Beschreibung

Öffnet das Bibliotheks-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Bibliotheks-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Bibliotheks-Panel schwebend, ange dockt oder gestapelt angeordnet sein.

7.100 -BMNORMTEILE Befehl

Fügt ein Standard-Hardwareteil als Mechanical-Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.



7.100.1 Methode

Dieser Befehl kann nur über die Optionen in der Befehlszeile ausgeführt werden.

Note: Um die Mechanical-Struktur in der aktuellen Zeichnung zu initialisieren, führen Sie den BMMECH Befehl aus.

Note: Dieser Befehl ist veraltet und erzeugt nicht-parametrische Standard-Hardwareteile. Verwenden Sie das Komponenten-Panel, um parametrische Standard-Hardware einzufügen. Diese enthält parametrische Mechanical-Standardkomponenten.

7.100.2 Optionen im Befehl

Parametrisch

Ermöglicht das Ein- und Ausschalten der Erstellung parametrischer Normteile.

Benutzerdefiniert erstellen

Ermöglicht das Erstellen benutzerdefinierter Normteile aus vorbereiteten Tabellen. Öffnet den Dialog **Konfigurationstabellendatei wählen**, in dem Sie die erstellte TXT-Datei (oder Dateien) auswählen können.

Bearbeite eingefügtes Objekt

Bearbeitet die Parameter der ausgewählten Einfügung.

SMART-Einfügung

Ermöglicht das automatische Verbinden eines Rohrleitungs-Normteils mit einem vorhandenen Rohrleitungs-Normteil durch Erstellen eines geeigneten Satzes von 3D-Abhängigkeiten zwischen ihnen und durch Kopieren von Ausdrücken für die Parameter des vorhandenen eingefügten Bauteils in das neue Bauteil.

Komponente drehen

Legt den Rotationswinkel durch Eingabe eines Wertes fest.

Basispunkt definieren

Legt einen neuen Basispunkt für die Einfügung fest.

Name

Benennt die Einfügung um, indem ein Name eingegeben wird.

einfüge Typ

Gibt die Einfügeart an.

Lokal

Fügt das Teil lokal ein.

Externe

Fügt das Teil extern ein.

Umklappen

Fügt die ausgewählten Einfügungen auf der gegenüberliegenden Seite des Volumenkörpers ein.

Mehrere

Ermöglicht das Einfügen mehrerer Kopien durch Eingabe mehrerer Einfügapunkte.



Reihe

Erstellt eine assoziative Reihe von Komponenten.

Ändere Ziel 3D Volumenkörper

Ermöglicht, den neuen Satz von Ziel-Volumenkörpern auszuwählen. Alle aktuellen komponentenbasierten Features werden entfernt und neue Features werden für die ausgewählten Volumenkörper erstellt.

Löschen

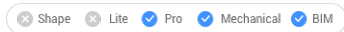
Entfernt die vorhandenen komponentenbasierten Features mit ihrer Geometrie. Siehe Befehl BMLIN-KLÖSEN.

Alle betroffenen 3D-Volumenkörper auswählen

Wählt automatisch Volumenkörper aus. Es wird ein Volumenkörper ausgewählt, wenn Volumenkörper aus dem Layer BC_SUBTRACT oder ein Layer aus BC_UNITE diesen berührt oder schneidet.

7.101 BMVERDECKT Befehl

Blendet eine eingebaute Mechanical-Komponente aus.



Symbol:

7.101.1 Beschreibung

Verdeckt eine mechanische Komponente, oder Unter-Komponente die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

Der Befehl wirkt sich nur auf die Sichtbarkeit der ausgewählten Einfügungen aus. Ausgeblendete Einfügungen werden weiterhin durch Befehle, wie BMSTÜCKLISTE, BMMASSEIG usw. berücksichtigt.

7.101.2 Optionen

Komponentenname

Geben Sie den Komponentennamen der Komponenteneinfügung(en) ein, die Sie ausblenden möchten. Alle Einfügungen der angegebenen Komponente werden ausgeblendet.

Einfügungs Name

Geben Sie den Namen der Komponenteneinfügung ein, die Sie ausblenden möchten.

Wenn Sie eine verschachtelte Komponenten-Einfügung (Unter-Komponenten-Einfügung) ausblenden möchten, geben Sie zuerst den Einfügungsnamen der übergeordneten Komponente ein und geben Sie dann, durch einen Schrägstrich (/) getrennt, den Einfügungsnamen der Komponente ein.

7.102 BMEINFÜGE Befehl

Öffnet den Dialog "Datei zum Einfügen wählen".



Symbol:



7.102.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Datei zum Einfügen auswählen", um eine DWG- oder RFA-Datei auszuwählen, die in die aktuelle Zeichnung eingefügt werden soll.

Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen** gewählt haben, wird das Eigenschaften-Panel angezeigt, und Sie werden in der Befehlszeile zur Eingabe aufgefordert.

7.102.2 Einfügepunkt wählen

Geben Sie in der aktuellen Zeichnung einen Punkt an, an dem das Objekt eingefügt wird. Sie können die Einfügung ändern, bevor sie eingefügt wird, indem Sie das Eigenschaftsfenster und die Befehlszeilenoptionen verwenden.

Zusätzliche Optionen: [Bearbeite eingefügtes objekt/SMART-einfügung/komponente Drehen/Basispunkt definieren/Name/einfüge Typ/Umkappen/Mehrere/Ändere ziel 3d volumenkörper]

7.102.3 Optionen im BMEINFÜGE Befehl

Bearbeite eingefügtes Objekt

Ermöglicht, die Parameterausdrücke für das eingefügte Objekt zu ändern. Fahren Sie mit der Bearbeitung einzelner Parameter fort, bis Sie Eingabetaste drücken, um die Option zu beenden. Diese Option ist auch im Hot-Key-Assistenten verfügbar.

Geben Sie den Parameternamen ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um zu beenden.

Geben Sie den Namen für den Parameter an.

Ausdruck eingeben

Geben Sie den Ausdruck für den Parameter an.

SMART Einfügung

Ermöglicht, ein Rohrleitungs-Standardteil mit einem bestehenden Rohrleitungs-Standardteil zu verbinden. Erstellt automatisch geeignete 3D-Abhängigkeiten zwischen den beiden Teilen und kopiert Ausdrücke für die Parameter des vorhandenen Bauteils in das neue Bauteil. Diese Option ist auch im Hot-Key-Assistenten verfügbar.

Wähle Objekt zum Einfügen in oder

Bewegen Sie den Cursor über das Rohrleitungs-Standardteil, zu dem Sie eine Verbindung herstellen möchten.

Zusätzliche Optionen: [Zurückschalten/Komponente drehen/Umkappen/Mehrere/Wahlmöglichkeiten (?)]

Komponente drehen

Ermöglicht, den Rotationswinkel für das eingefügte Objekt zu ändern.

Drehwinkel der Einfügung definieren

Definieren Sie den Rotationswinkel.

Basispunkt definieren

Ermöglicht, den Basispunkt für das eingefügte Objekt zu ändern.

Neuer Basispunkt <0,0,0>

Geben Sie einen neuen Basispunkt für das Objekt an.

Name

Ermöglicht, den Instanznamen für das eingefügte Objekt zu ändern.



Einfügenamen der Komponente <StandardName>

Geben Sie einen Namen für das eingefügte Objekt ein.

Einfüge Typ

Ermöglicht, den Einfügetyp für das eingefügte Objekt zu ändern.

Angabe des Komponententyps [Lokal/Extern] <Extern>

Lokal oder Extern wählen

- Lokal: Verweist auf eine Objektdefinition innerhalb der aktuellen Zeichnung. Siehe Blockreferenz.
- Extern: Verweist auf eine Objektdefinition außerhalb der aktuellen Zeichnung. Siehe externe Referenz.

Umkappen

Ermöglicht, die Richtung des eingefügten Objekts umzudrehen.

Mehrere

Ermöglicht, mehrere Kopien desselben Objekts einzufügen, indem Sie für jede Instanz einen Einfügepunkt angeben oder eine Reihe erstellen.

Einfügepunkt wählen

Geben Sie in der aktuellen Zeichnung einen Punkt an, an dem das Objekt eingefügt wird. Fahren Sie mit dem Einfügen von Objekten fort, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Eingefügtes Element bearbeiten/Drehen/Basispunkt/Name/Einfügetyp/Umkappen/Reihe/Ziel-3D-Volumenkörper ändern]

Reihe

Ermöglicht, eine assoziative Reihe des eingefügten Objekts zu erstellen.

Basispunkt für die Reihe angeben

Geben Sie einen Punkt ein.

Abstand zwischen den Spalten angeben

Abstand zwischen den Spalten angeben

Zusätzliche Optionen: [Richtung]

Geben Sie den Abstand zwischen den Zeilen ein

Zusätzliche Optionen: [Einzeilig/Rechteckig/Richtung]

Endpunkt für die Erstellung der Reihe eingeben

Geben Sie einen Punkt ein.

Resultierende Reihe akzeptieren

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Reihe zu übernehmen.

Zusätzliche Optionen: [Basispunkt/Spalten/Zeilen/Akzeptieren] <Akzeptieren>:

Ändere Ziel 3D Volumenkörper

Ermöglicht, das eingefügte Objekt auf bestehende 3D-Volumenkörper in der aktuellen Zeichnung anzuwenden.

3D Zielvolumenkörper auswählen

3D-Volumenkörper wählen, die Sie verwenden möchten

Zusätzliche Optionen: [Löschen/Alle betroffenen 3D-Volumenkörper auswählen]

Alle betroffenen 3D-Volumenkörper auswählen

Alle Volumenkörper, die sich in den Layern BC_SUBTRACT und BC_UNITE des eingefügten Objekts überschneiden oder berühren, sind betroffen.

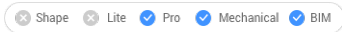


Leeren

Löscht den Auswahl-Satz, um sicherzustellen, dass keine Volumenkörper vom eingefügten Objekt betroffen sind.

7.103 -BMEINFÜGE Befehl

Fügt Blechkonstruktions-Form-Features und Komponenten in die aktuelle Zeichnung ein.



7.103.1 Beschreibung

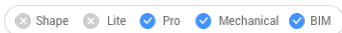
Fügt Blechkonstruktions-Form-Features, Mechanical- und BIM-Komponenten in die aktuelle Zeichnung ein.

Note: Dieser Befehl fügt eine *.RFA-Datei als BIM-Komponente ein.

Dieser Befehl wird in der Befehlszeile ausgeführt. Geben Sie den Pfad der einzufügenden Datei ein und wählen Sie eine der Optionen. Weitere Einzelheiten zu den Optionen finden Sie unter Befehl BMEINFÜGE.

7.104 BMVERKN Befehl

Ändert das Ziel der 3D-Volumenkörper von komponentenbasierten Features.



Symbol:

7.104.1 Beschreibung

Ändert die Ziel-3D-Volumenkörper von komponentenbasierten Features durch Hinzufügen oder Entfernen von Ziel-3D-Volumenkörpern.

7.104.2 Optionen im Befehl

Ändere Ziel 3D Volumenkörper

Gibt einen Satz von Ziel-Volumenkörpern an. Die komponentenbasierten Features werden entfernt und neue Features werden für die ausgewählten Volumenkörper erstellt.

Anhängen

Fügt neue Volumenkörper zum Satz der Ziel-Volumenkörper hinzu. Die komponentenbasierten Features werden entfernt und neue Features werden für die ausgewählten Volumenkörper erstellt.

Löschen

Entfernt die vorhandenen komponentenbasierten Features mit ihrer Geometrie (siehe den Befehl "BmUnlink").

Alle betroffenen 3D-Volumenkörper auswählen

Dieser Modus ähnelt **3D-Ziel-Volumenkörper ändern**, aber die Volumenkörper werden automatisch ausgewählt.

Note: Ein Volumenkörper wird ausgewählt, wenn ein Volumenkörper aus dem Layer BC_SUBTRACT diesen schneidet oder wenn ein anderer Volumenkörper aus dem Layer BC_UNITE diesen berührt oder schneidet.

7.105 BMLOKAL Befehl

Konvertiert externe Komponenten zu lokalen Komponenten.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

7.105.1 Beschreibung

Konvertiert externe Komponenten zu lokalen Komponenten, indem die Komponenten manuell ausgewählt werden.

Wenn mehrere Einfügungen der gleichen externen Komponenten im Modell vorliegen, werden alle Einfügungen in lokale Komponenten konvertiert.

7.105.2 Optionen im Befehl

Gesamtes Modell

Konvertiert alle externen Komponenten im Modell in lokalen Komponenten.

7.106 BMMASSEIG Befehl

Berechnet Masseneigenschaften für das aktuelle Modell mit der Dichte der Materialien, die seinen Komponenten zugeordnet sind.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Note: BmMassEig formatiert die Werte von Masse, Volumen und linearen Elementen mit ihren entsprechenden Einheiten, nur wenn die Systemvariable PROPUNITS die entsprechenden Bits auf 1 festgelegt hat oder das entsprechende Flag im Dialog Einstellungen für das Feld Einheiten Eigenschaft aktiviert ist.

7.106.1 Methode

Die Dichtewerte, die für die Masseneigenschaftenberechnungen verwendet werden, werden aus Materialien übernommen, die durch die Materialeigenschaft der Komponenten und Unterkomponenten definiert sind, die entweder von der Hauptkomponente der Baugruppe übernommen oder explizit festgelegt werden können. Die Dichte der Hauptkomponente wird durch die im Feld "Material" festgelegten Materialien im Dialog "Mechanical Browser" definiert. Wenn ein Material keine zugewiesene Dichte hat, oder seine Dichte ist kleiner oder gleich Null, eine Fehlermeldung wird angezeigt, und die Masse Eigenschaften werden nicht berechnet. Alle Materialien, die an der Baugruppe beteiligt sind, müssen nicht-negative Dichten aufweisen.

Wählt die 3D-Volumenkörper und Unterkomponenten oder das gesamte Modell aus und erhält einen Bericht in das Fenster Eingabe-Protokoll:

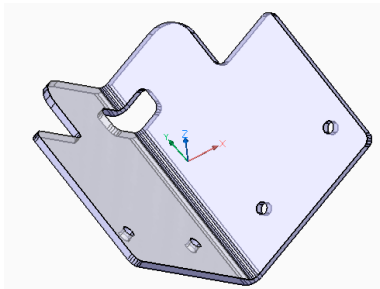
```
----- Komponente -----  
Masse: 6,7757 kg  
Volumen: 846,9586 cm³  
Schwerpunkt: X= -267,9141 mm Y= 46,2431 mm Z= -435,3534 mm  
Trägheitsmomente: X= 1,3564 kg·m² Y= 1,8427 kg·m² Z= 0,5730 kg·m²  
Trägheitsproduktet:
```

XY: $-0,0808 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$
 YZ: $-0,1535 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$
 ZX: $0,7934 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$
 Trägheitsradien: X= 447,4159 mm Y= 521,4979 mm Z= 290,802 mm
 Hauptmomente und X-Y-Z-Richtungen um den Schwerpunkt:
 I: $0,0551 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$ entlang X= 0.0000 Y= -0.7071 Z= 0.7071
 J: $0,0570 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$ entlang X= 0.9906 Y= 0.0970 Z= 0.0969
 K: $0,0899 \text{ kg} \cdot \text{m}^2$ entlang X= -0.1371 Y= 0.7004 Z= 0.7004

7.106.2 Optionen

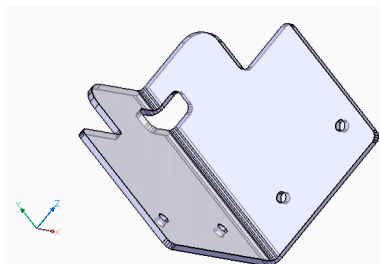
Ja

Richtet das BKS an den Hauptmomentachsen aus.



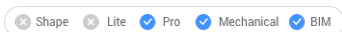
Nein

Behält das aktuelle BKS.



7.107 BMMECH Befehl

Konvertiert die aktuelle Zeichnung in eine Mechanical-Komponente.



Symbol: 

7.107.1 Beschreibung

Wenn die Zeichnung Blockreferenzen oder externe Referenzen enthält, können diese auch in Einfügungen von lokalen und externen Komponenten umgewandelt werden. Wenn Mechanical Blöcke aktiviert sind, können Volumenkörper und reguläre benannte Blöcke auch in Mechanical Objekte und Blöcke umgewandelt werden.

Wenn die Zeichnung bereits eine Mechanical-Komponente ist, hat BMMECH keine Auswirkungen.

Note: Mechanical Blöcke sind aktiviert, wenn die Systemvariable MECHANICALBLOCKS auf 1 gesetzt ist.



7.107.2 Optionen im Befehl

Veraltete-Komponenten erzeugen

(Nur wenn Mechanical Blöcke aktiviert sind) Ändert den Befehlsmodus, um Mechanical (ältere) Komponenten zu erstellen.

Mechanical Blöcke erstellen

(Nur wenn Mechanical Blöcke aktiviert sind) Ändert den Befehlsmodus, um mechanische Blöcke und mechanische Objekte zu erstellen. Wenn das Dokument keine Root-Komponente enthält, wird das Dokument selbst zu einem Mechanical Block.

Ja - um alle zu konvertieren

Wenn die Zeichnung Blockreferenzen oder externe Referenzen enthält, werden Blöcke in internen Komponenten konvertiert und externe Referenzen werden in externen Komponenten konvertiert. Wenn sich der Befehl im Modus Mechanical Blöcke befindet, werden Blockreferenzen, externe Referenzen und Volumenkörper im Modelbereich in Mechanical Blöcke und Objekte umgewandelt.

Note: Blöcke, die in mechanische Komponenten (ältere) umgewandelt wurden, sind im Befehl EINFÜGE nicht verfügbar. Verwenden Sie BMEINFÜGE, um Blöcke als interne Komponenten einzufügen. Mechanical Blöcke sind jedoch im Befehl EINFÜGE verfügbar, da es reguläre Blöcke mit angehängten mechanischen Daten sind.

Blöcke - zum Konvertieren von Blöcken

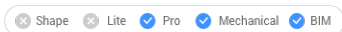
(Nur wenn Mechanical Blöcke aktiviert sind). Wenn die Zeichnung Blockreferenzen oder externe Referenzen enthält, werden diese in Mechanical Blöcke konvertiert. Volumenkörper aus dem Modelbereich werden in diesem Modus nicht konvertiert.

Nein - um die Konvertierung zu überspringen

Die Mechanical-Struktur wird initialisiert, aber Blöcke und externe Referenzen werden nicht konvertiert.

7.108 BMNEU Befehl

Erstellt eine neue Mechanical-Komponente als neue Zeichnungsdatei.



Symbol:

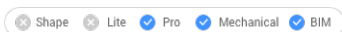
7.108.1 Beschreibung

Erstellt eine neue Mechanical-Komponente durch automatisches Öffnen einer neuen Zeichnungsdatei.

Note: Wenn die Systemvariable MECHANICALBLOCKS aktiviert (EIN) ist, wird stattdessen ein mechanischer Root Block erstellt.

7.109 BMÖFFNEN Befehl

Öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.



Symbol:



7.109.1 Beschreibung

Öffnet die Quellzeichnung eines externen mechanical Bauteils, indem es im Modell ausgewählt wird, um es zu ändern oder zu visualisieren.

7.110 BMÖFFNEKOPIE Befehl

Öffnet eine Kopie einer Komponenten-Einfügung als neue Zeichnung.



Symbol:

7.110.1 Beschreibung

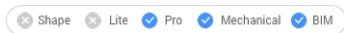
Öffnet eine Kopie einer ausgewählten externen Mechanical-Komponente in einer neuen Zeichnung.

Wenn Sie eine Kopie einer parametrischen Mechanical-Komponente öffnen, werden die aktuellen Werte der verschiedenen Parameter auf die Kopie angewendet.

Nach dem Speichern können Sie die ursprüngliche Komponente mit dem Befehl BMERSETZEN durch die neu erstellte Zeichnung ersetzen.

7.111 -BMPARAMETER Befehl

Ermöglicht das Auflisten und Bearbeiten der Parameter eingefügter Komponenten und assoziativer Reihen.



7.111.1 Beschreibung

Ermöglicht das Auflisten und Bearbeiten der Parameter eingefügter Komponenten und assoziativer Reihen. Durch Drücken der Eingabetaste kann der Parameterausdruck geändert werden.

Note: Parameter von Komponenten, die in einer Reihe verschachtelt sind, können geändert oder einem Ausdruck zugewiesen werden.

7.111.2 Optionen im Befehl

Bearbeiten

Ändert den Wert eines Parameters.

Löschen

Ermöglicht, einen zuvor bearbeiteten Parameter auf seinen Standardwert zurückzusetzen.

Link zum Parameter

Weist Parameter als Ausdruck für einen Parameter einer Bemaßungs-Abhängigkeit (sowohl 2D als auch 3D) zu, die einem Objekt zugeordnet ist, das in eine assoziative Reihe gestellt wurde.

?

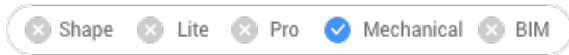
Listet die Parameter der ausgewählten Komponenten im Fenster "Eingabe-Protokoll" auf.

Note: Drücken Sie F2, um das Fenster "Eingabe-Protokoll" anzuzeigen.



7.112 BMEIGENSCHAFTEN Befehl

Erstellt, bearbeitet und löscht Eigenschaftsdefinitionen und organisiert Eigenschaften in Eigenschaftssätzen.



Symbol:

7.112.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Mechanical Eigenschaften** zum Erstellen und Verwalten von Eigenschaftsdefinitionen.

7.113 BMPSICH Befehl

Speichert die aktuelle Ansicht als BMP-Datei.



7.113.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Bitmap speichern, um die aktuelle Ansicht (Modell oder Papierbereich) als BMP-Bitmap-Datei zu speichern.

7.114 BMWHERST Befehl

Stellt eine defekte mechanical Struktur wieder her.



7.114.1 Beschreibung

Stellt eine defekte mechanical Struktur wieder her, die im Dialog Datei wählen ausgewählt wurde. Der Befehl überschreibt die Originalzeichnung.

Note: Der Befehl unterscheidet sich von den grundlegenden Befehlen Prüfung und Wherst. Es wird empfohlen, BMWHERST zu verwenden, um Probleme mit einer MCAD-Zeichnung zu beheben.

7.115 BMERSETZEN Befehl

Ersetzt eine Komponenten-Einfügung.



7.115.1 Beschreibung

Ersetzt eine Mechanical-Komponente, die in die aktuelle Zeichnung eingefügt wurde, durch eine andere Komponente, die im Dialogfeld "Komponente aus Datei auswählen" gewählt wurde.



7.115.2 Optionen im Befehl

Gleiche Einfügungen

Ermöglicht, gleiche Einfügungen je nach gewählter Option automatisch zu ersetzen.

- **Ja:** Ersetzt alle gleichartigen Einfügungen der ausgewählten Mechanical-Komponente(n) bei der Montage.
- **Nein:** Ersetzt nur die ausgewählte(n) Komponente(n).

Komponenten-Typ

Ermöglicht die Auswahl des Einfügungs-Typs für die Ersetzung der Komponente. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **Lokal:** Die neue Komponente wird lokal sein.
- **Extern:** Die neue Komponente wird extern verfügbar sein.
- **Beibehalten:** Die neue Komponente erbt den Einfügungstyp von der ersetzten Komponente.
- **Standard-Komponente:** Die neue Komponente wird, wie in ihrer Quelldatei definiert, verknüpft.

Siehe auch "Externe und lokale Komponenten" im Benutzerhandbuch.

Parameter-Änderungen

Ermöglicht die Steuerung, welche Parameterwerte übernommen werden sollen, nachdem das Ersetzen abgeschlossen wurde.

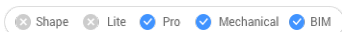
- **Ja - Erneute Anwendung:** Parameterwerte der ersetzten Komponente werden angewendet.
- **Nein - Ersatz beibehalten:** Die Parameterwerte der Ersatzkomponente werden übernommen.

Aus Datei

Ermöglicht die Auswahl einer .DWG- Datei aus dem Dialogfeld "Datei für Komponente auswählen" für die Ersatzkomponente.

7.116 BMZEIG Befehl

Zeigt verborgene Mechanical-Komponenten aus der Zeichnung an.



7.116.1 Beschreibung

Zeigt zuvor ausgeblendete Mechanical Komponenten, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt sind.

7.116.2 Optionen im Befehl

ALLE anzeigen

Zeigt alle Komponenten-Einfügungen.

Komponentenname

Geben Sie den Komponentennamen der Komponenteneinfügung(en) ein, die Sie anzeigen möchten. Dies betrifft alle Einfügungen der angegebenen Komponente.

Einfügungs Name

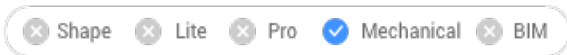
Geben Sie den Namen der Komponenteneinfügung ein, die Sie anzeigen möchten.

Wenn Sie eine geschachtelte Komponenteneinfügung (Unterkomponenteneinfügung) anzeigen möchten, geben Sie zunächst den Namen der übergeordneten Komponenteneinfügung ein, dann wird der Name der Komponenteneinfügung durch einen Schrägstrich (/) getrennt.



7.117 BMFOLGELINIEN Befehl

Erstellt alle notwendigen Folgelinien für ausgewählte Bauteile.



7.117.1 Beschreibung

Erstellt alle erforderlichen Folgelinien, indem Objekte ausgewählt werden.

Note: Bevor der Befehl ausgeführt werden kann, muss eine Explosionsansicht ausgewählt werden.

7.117.2 Optionen im Befehl

Ursprungspunkte verwenden

Schaltet den Modus für die Auswahl des Referenzpunktes für Bauteile auf den Ursprungspunkt (Einfügepunkt) der Komponente um.

Mittelpunkte verwenden

Schaltet den Modus für die Auswahl des Bezugspunkts für Bauteile auf den Mittelpunkt des umgebenden Quaders der Komponente um.

Gesamtes Modell

Wählt das gesamte Modell aus und startet die Verarbeitung.

7.118 BMLINKLÖSEN Befehl

Löst die Verbindung zwischen einer Komponenteneinfügung und einem 3D-Volumenkörper, wobei die Öffnung erhalten bleibt.

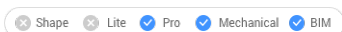


7.118.1 Beschreibung

Löst die Verbindung zwischen einer Komponenteneinfügung (z. B. einem Fenster) und einem 3D-Volumenkörper (z. B. einer Wand), wobei die Öffnung durch Auswahl der Komponenten erhalten bleibt.

7.119 BMUNMECH Befehl

Wandelt Mechanical Komponenten um.



7.119.1 Beschreibung

Der Befehl konvertiert die aktuelle Mechanical Komponente in eine einfache Zeichnung.

Note: Der Befehl gilt nur für Zeichnungen, die eine Mechanical Komponente sind.

7.119.2 Optionen im Befehl

Ja

Entfernt die mechanische Struktur aus der Zeichnung, indem sie in eine einfache Zeichnung umgewandelt wird.

Einfügungen lokaler Komponenten werden in Blockreferenzen umgewandelt (der Komponentename wird zum Blocknamen). Einfügungen von externen Komponenten werden in externe Referenzen umgewandelt.



Nein

Der Befehl wird abgebrochen.

7.120 BMUPDATE Befehl

Lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.



7.120.1 Beschreibung

Der Befehl:

- Lädt referenzierte Komponenten aus externen Dateien neu (BmEinfüge).
- Erstellt komponentenbasierte Features, Blechkonstruktion-Form-Features und BIM-Fenster/Türkomponenten neu (siehe BC_SUBTRACT-Layer, Form-Features, BmEinfüge).
- Aktualisiert die Stückliste (BmStückListe).
- Regeneriert Zeichnungsansichten, die aus 3D-Modellen erstellt wurden (GrundAns).

Note: Wenn die Systemvariable BMAUTOUPDATE eingeschaltet ist, werden externe Komponenten beim Öffnen einer Datei neu geladen.

7.120.2 Optionen im Befehl

Modus

Definiert die neue Platzierungsfläche.

Note: Jedes eingefügte komponentenbasierte Feature oder BIM-Fensterbauteil hat eine zugehörige Platzierungsfläche des entsprechenden 3D-Volumenkörpers, an den das Feature angehängt ist. Dies ist die Fläche, die für die Feature-Platzierung im Befehl BMEINFÜGE verwendet wird. Die zugehörige Platzierungsfläche des Features kann bei Modellierungs- oder Kopiervorgängen verloren gehen oder sie kann fehlen, wenn das Feature in einen leeren Bereich eingefügt wurde. Mit dem Befehl BMUPDATE können Sie das Feature erneut mit seiner Platzierungsfläche verknüpfen.

Automatisch

Die Platzierungsfläche für das Feature wird automatisch erkannt.

Manuell

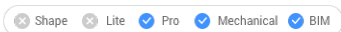
Wählen Sie manuell eine neue Platzierungsfläche aus.

Gesamtes Modell

Aktualisiert das gesamte Modell.

7.121 BMVSTIL Befehl

Wendet einen visuellen Stil auf eine eingefügte Mechanical-Komponente an.



7.121.1 Beschreibung

Wendet einen ausgewählten visuellen Stil auf alle oder nur einige eingefügte Komponenten an, indem ALLE oder die eingefügten Namen der Komponente, die durch Schrägstriche (/) getrennt sind, eingegeben

werden. Bei den eingefügten Namen der Komponente wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden.

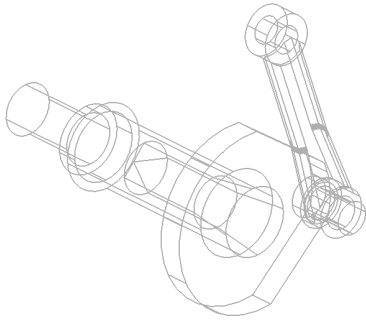
7.121.2 Optionen

Nach AFenster

Wendet den aktuellen visuellen Stil des Ansichtsfensters an.

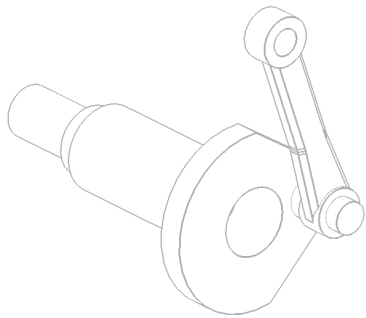
Drahtmodell

Wendet den visuellen Stil des 3D-Drahtmodells an.



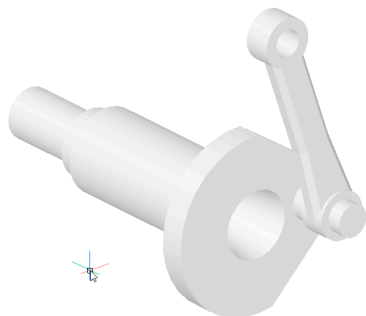
Unsichtbar

Wendet den visuellen Stil Verdeckt an.



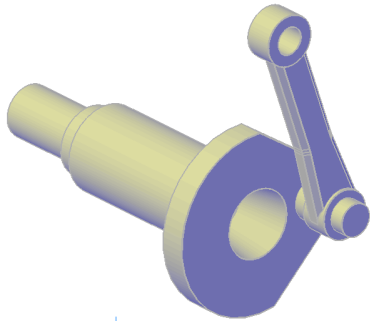
Realistisch

Wendet den visuellen Stil Realistisch an.



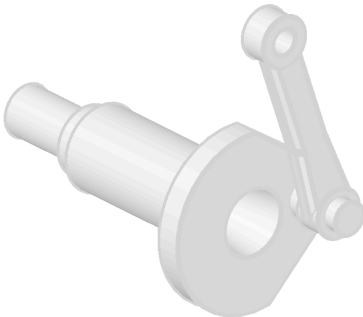
Konzeptionell

Wendet den visuellen Stil Konzeptionell an.



Modellierung

Wendet den visuellen Stil Modellieren an.

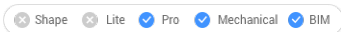


Nach Name

Wendet einen benannten visuellen Stil an.

7.122 BMXCONVERT Befehl

Wandelt X-Systembauteile Volumenkörper in mechanical Komponenten um.

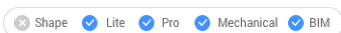


7.122.1 Beschreibung

Konvertiert X-Systembauteile in der aktuellen Zeichnung in Mechanical Komponenten.

7.123 UMGRENZUNG Befehl

Erstellt geschlossene Polylinien aus Umgrenzungsobjekten.



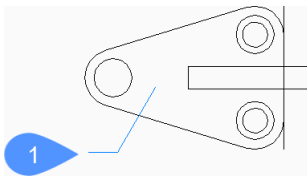
Symbol:

Alias: UM, GPOLY

7.123.1 Beschreibung

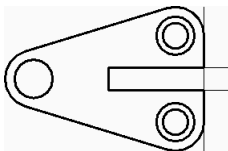
Erstellt geschlossene Polylinien, die durch umliegende Objekte definiert sind. Mit den Optionen können Sie einen internen Punkt auswählen, den Umgrenzungssatz festlegen und Inseln erkennen.

Originalobjekte:



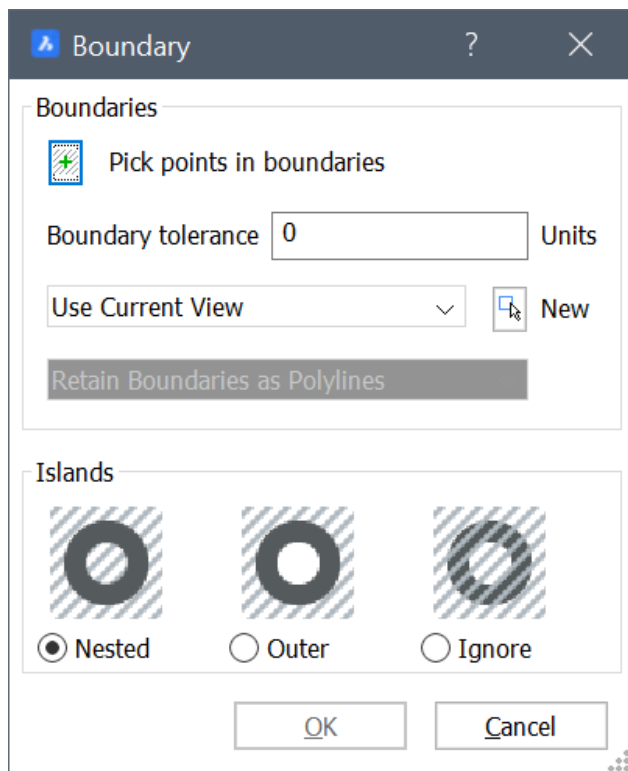
1 Internen Punkt

Sich ergebende Polylinien:



7.123.2 Dialog "Umgrenzung"

Beginnen Sie, eine Umgrenzung zu erstellen, indem Sie "Optionen" im Dialogfeld "Umgrenzung" auswählen.



Umgrenzungen

Geben Sie Umgrenzungsoptionen an.

Auswahlpunkte in Umgrenzung

Geben Sie einen Punkt innerhalb eines eingeschlossenen Bereichs an, für den Sie eine Umgrenzung erstellen möchten. Sie können weitere Punkte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um zum Dialogfeld "Umgrenzung" zurückzukehren.

Zusätzliche Optionen: [Objekte auswählen/Rückgängig]



Umgrenzungstoleranz

Geben Sie die größte Lücke an, die in der Umgrenzung existieren kann, damit BricsCAD den Bereich als geschlossen betrachtet. Wenn die Randtoleranz 0 ist, kann es keine Lücken geben.

Umgrenzung einstellen

Bestimmt, wo BricsCAD nach Objekten sucht, welche die Umgrenzung definieren.

- **Aktuelles Ansichtsfenster:** Sucht alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster.
- **Umgrenzungs-Satz verwenden:** Sucht nur im aktuellen Auswahl-Satz.
- **Neu:** Erstellt einen neuen Auswahl-Satz. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden und zum Dialogfeld "Umgrenzung" zurückzukehren.

Grenzen als Polylinien beibehalten [schreibgeschützt]

Gibt an, wie Umgrenzungen beibehalten werden.

Inseln

Legen Sie die Inselerkennung fest. Eine Insel ist ein geschlossenes Gebiet innerhalb einer Umgrenzung.

Verschachtelt

Behandeln Sie jede Insel wie eine Umgrenzung.

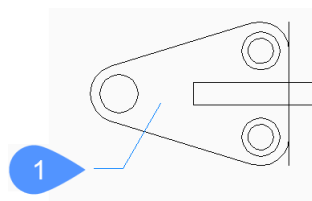
Außen

Erstellen Sie eine Umgrenzung nur für die äußersten Objekte.

Ignorieren

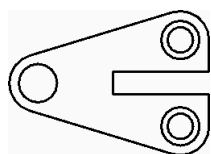
Ignorieren Sie die innersten Bereiche. Es wird eine Grenze zwischen dem Gebiet in äußerster Randlage und den Inseln gezogen.

Originalobjekte:

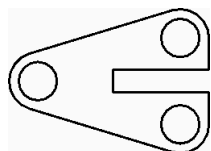


1 Internen Punkt

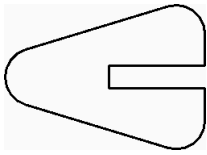
Verschachtelt:



Außen:



Ignorieren:



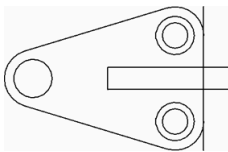
7.123.3 Optionen im Befehl -UMGRENZUNG

Nachdem Sie mit der Erstellung von Umgrenzungen begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

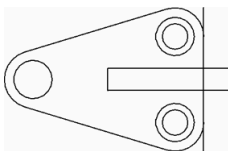
Objekte auswählen

Wählen Sie Objekte aus, die als Umgrenzungen verwendet werden sollen.

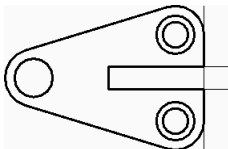
Originalobjekte:



Ausgewählte Objekte:



Sich ergebende Polylinien:



Zurück

Machen Sie den letzten internen Auswahlpunkt rückgängig und wählen Sie weiter Punkte aus, um zusätzliche geschlossene Bereiche festzulegen.

7.124 -UMGRENZUNG Befehl

Erstellt geschlossene Polylinien aus Umgrenzungsobjekten.



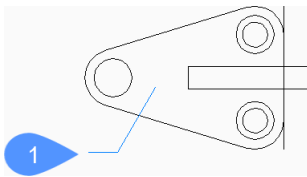
Alias: -UM

7.124.1 Beschreibung

Erstellen Sie geschlossene Polylinien, die durch umgebende Objekte über die Befehlszeile definiert sind.

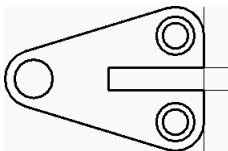
Mit den Optionen können Sie einen internen Punkt auswählen, den Umgrenzungssatz festlegen und Inseln erkennen. Siehe den Befehl UMGRENZUNG, um über ein Dialogfeld auf ähnliche Funktionen zuzugreifen.

Originalobjekte:



1 Internen Punkt

Sich ergebende Polylinien:



7.124.2 Methoden zum Erstellen einer Umgrenzung

Es gibt eine Methode, um eine Umgrenzung zu erstellen:

- Internen Punkt

Internen Punkt

Beginnen Sie, Umgrenzungen zu erstellen, indem Sie einen Punkt innerhalb eines eingeschlossenen Bereichs angeben, für den Sie eine Umgrenzung erstellen möchten. Sie können weitere Punkte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Alternative Optionen: [Erweitert/Rückgängig]

7.124.3 Optionen im Befehl -UMGRENZUNG

Nachdem Sie mit der Erstellung von Umgrenzungen begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Erweitert

Wählen Sie, ob Sie die Umgrenzungsoptionen oder die Inselerkennung ändern möchten.

Umgrenzung

Bestimmt, wo BricsCAD nach Objekten sucht, welche die Umgrenzung definieren.

- **Neu:** Erstellt eine neue Auswahl von Objekten, die die Umgrenzung bilden.
- **Jedes:** Wählt alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster.

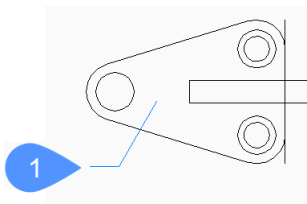
Insel

Geben Sie die Inselerkennung an. Eine Insel ist ein geschlossenes Gebiet innerhalb einer Grenze.

- **Ja:** Jede Insel als Grenze behandeln.
- **Nein:** Erstellt eine Umgrenzung nur für die äußersten Objekte.
- **Nur Äußere:** Ignoriert alle innenliegenden Bereiche. Die Umgrenzung wird zwischen dem äußersten Bereich und den Inseln erstellt.

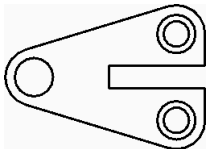


Originalobjekte:

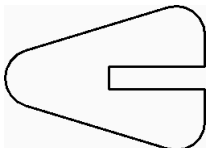


1 Internen Punkt

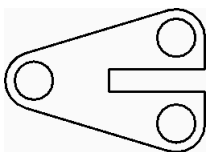
Ja:



Nein:



Nur Außen:



EXit

Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Zurück


Machen Sie den letzten internen Auswahlpunkt rückgängig und wählen Sie weitere Punkte aus, um zusätzliche geschlossene Bereiche festzulegen.

7.125 QUADER Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Quaders.

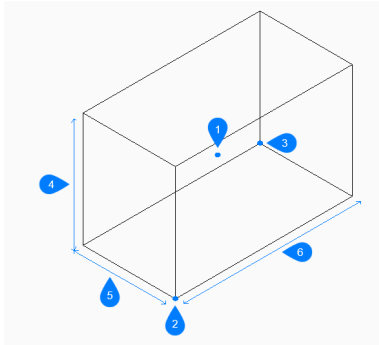
Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl QUADER den Befehl AI_BOX.



Symbol: 

7.125.1 Beschreibung

Erstellen Sie einen 3D-Volumenkörper in Form eines rechteckigen oder quadratischen Quaders. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Ecke, Mitte, Länge, Breite, Höhe und Würfel, aus.



- 1 Mittelpunkt des Quaders
- 2 Ecke des Quaders
- 3 Gegenüberliegende Ecke
- 4 Höhe
- 5 Breite
- 6 Länge

7.125.2 Methoden zum Erstellen eines Quaders

Dieser Befehl umfasst 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Quaders zu beginnen:

- Ecke des Quaders festlegen
- Mittelpunkt

Ecke des Quaders festlegen

Beginnen Sie, einen Quader zu erstellen, indem Sie eine Ecke für die Basis des Quaders angeben:

Gegenüberliegende Ecke festlegen

Geben Sie die gegenüberliegende Ecke für die Basis des Quaders an, um sowohl die Länge als auch die Breite anzuwenden. Der Quader wird parallel zur X und Y-Achse erstellt.

Zusätzliche Optionen: [Würfel/Seitenlänge]

Höhe des Quaders

Geben Sie die Höhe des Quaders an.

Zusätzliche Option: [2Punkte]

Mittelpunkt

Beginnen Sie, einen Quader zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt des Quaders angeben:

Ecke des Quaders festlegen

Geben Sie eine Ecke auf der Mittelebene des Quaders an, um sowohl die Länge als auch die Breite anzuwenden. Der Quader wird parallel zur X und Y-Achse erstellt.

Zusätzliche Optionen: [Würfel/Seitenlänge]

Höhe des Quaders

Geben Sie die Höhe des Quaders an.

Zusätzliche Option: [2Punkte]



7.125.3 Optionen im Befehl QUADER

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Quaders begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Würfel

Geben Sie einen einzelnen Abstand an, der für die Länge, Breite und Höhe des Quaders verwendet werden soll.

Länge der Seite

Geben Sie die Länge der Quaderseite an:

Breite des Quaders

Geben Sie die Breite des Quaders an.

Höhe des Quaders

Geben Sie die Höhe des Quaders an.

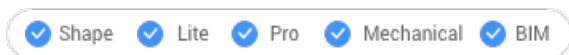
Zusätzliche Option: [2Punkte]

2Punkte

Geben Sie die Höhe des Quaders an, indem Sie zwei beliebige Punkte auswählen.

7.126 BRUCH Befehl

Entfernt einen Teil eines Objektes.



Symbol:

Alias: BR

Sie können Bögen, Kreise, Ellipsen, Linien, Polylinien, Strahlen und unendliche Linien unterbrechen.

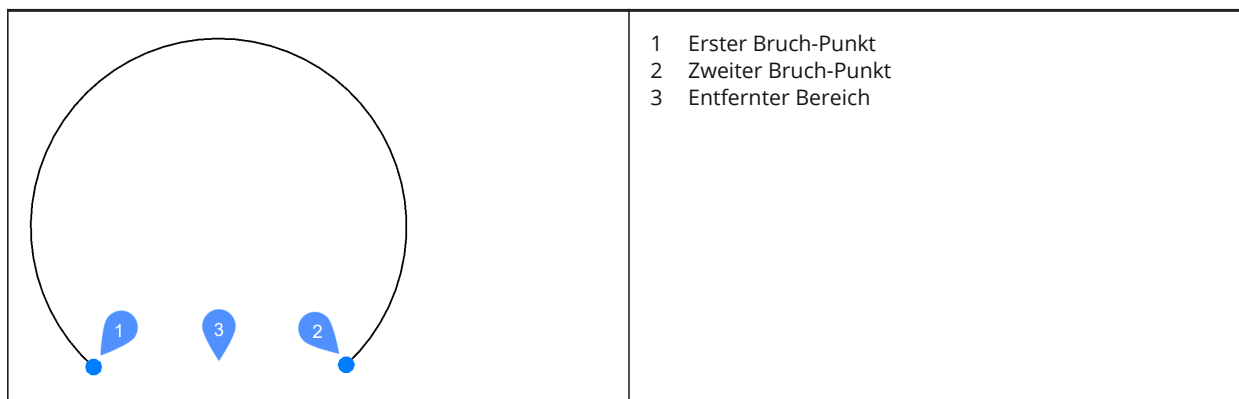
Note: Das Unterbrechen eines Kreises wandelt ihn in einen Bogen um. Ein Strahl wird in einen Strahl und eine Linie zerlegt. Eine unendliche Linie wird in zwei Strahlen aufgeteilt.

7.126.1 Methode

Beim Unterbrechen von Objekten müssen Sie zwei Punkte für die Unterbrechung angeben. Der Teil zwischen den beiden Bruchstellen wird entfernt.

Bei Bögen und Kreisen tritt die Unterbrechung vom ersten zum zweiten Unterbrechungspunkt gegen den Uhrzeigersinn auf.

Note: Standardmäßig wird der Punkt, den Sie zur Auswahl des Objekts verwenden, zur ersten Bruchstelle.



7.126.2 Optionen im Befehl

Erster Bruch-Punkt

Gibt den Anfang des zu entfernenden Bereichs des Objekts an.

@

Gibt an, dass sich die erste und die zweite Bruchstelle an demselben Ort im Objekt befinden. Das ausgewählte Objekt wird in zwei verbundene Teile aufgebrochen.

7.127 BROWSER Befehl

Öffnet den voreingestellten Web-Browser.



7.127.1 Beschreibung

Öffnet den Standard-Webbrowser, um von einer bestimmten URL aus im Internet zu surfen. Er wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass er geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

7.128 BSPEICHALS Befehl

Öffnet den Dialog "Blockdefinition speichern".



7.128.1 Beschreibung

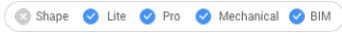
Öffnen Sie den Dialog Blockdefinition speichern, um die aktuelle Blockdefinition unter einem neuen Namen zu kopieren. Dieser Befehl ist nur im Block-Editor verfügbar.



8. C

8.1 KAL Befehl

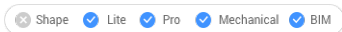
Öffnet den BricsCAD-Rechner.



8.1.1 Beschreibung

Öffnet den BricsCAD-Rechner, um allgemeine Berechnungs- und Umrechnungsoperationen durchzuführen. Er wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass er geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

8.2 BESCHREIBUNG Befehl



8.2.1 Beschreibung

Dies ist ein Service Befehl, der vom Benutzer nicht direkt eingegeben werden soll. Er wird vom Programm verwendet, wenn ein Kontextmenüpunkt ausgewählt wird.

8.3 KAMERA Befehl

Platziert Kameraglyphen in Zeichnungen, die auf Zielpunkte zeigen, und erstellt benannte Ansichten.



Symbol: 

8.3.1 Methode

Spezifizieren Sie den Standort der Kamera und die Position des Ziels (der Punkt, auf den die Kamera schaut).

In der Zeichnung wird ein Kamera-Symbol platziert, um die Position der Kamera anzuzeigen.

Note: In der Zeichnung wird ein Kamera-Symbol platziert, um die Position der Kamera anzuzeigen.

8.3.2 Optionen

?

Zeigt eine Liste der vorhandenen Kameras an. Eingabetaste drücken, um alle vorhandenen Kameras aufzulisten.

Verwenden Sie Platzhalter (* oder ?), um eine Auswahl an Kameras zu finden. Zum Beispiel listet Kam* alle Kameras deren Namen mit "Kam" beginnen auf und ?a* listet alle Kameranamen auf, bei denen der zweite Buchstabe 'a' ist

Name

Benennt die neue Kamera.



Position

Positioniert die Kamera durch Auswahl eines Punktes in der Zeichnung oder durch Eingabe der x-, y- und z-Koordinaten in der Befehlszeile.

Höhe

Stellt die Höhe (z-Koordinate) der Kamera ein.

Ziel

Positioniert das Ziel, d. h. den Punkt, auf den die Kamera schaut, indem ein Punkt in der Zeichnung ausgewählt oder die x-, y- und z-Koordinaten in die Befehlszeile eingegeben werden.

Brennweite

Definiert die Objektivlänge. Eine kleinere Zahl, wie z. B. 20, bietet ein breiteres Sichtfeld, während eine höhere Zahl, wie z. B. 200, einen näheren Blick ermöglicht, wie ein Zoomobjektiv an einer Kamera.

abSchneiden



Definiert die vorderen und hinteren Abschnideebenen, die die Ansicht abschneiden.

Ansicht

Legt die Kamera als aktuelle Ansicht fest.

Note: Eigenschaften einer Kamera Ansicht können bearbeitet werden:

- Im Dialog, der durch den Befehl AUSSCHNT angezeigt wird.
- Im Eigenschaften Panel, nachdem Sie die Kameraglyphe in der Zeichnung ausgewählt haben.

Camera	▼		
General			
Handle	9B		
Camera			
Name	Camera2		
Camera	50.96, 233.35, 135.2		
X	50.96		
Y	233.35		
Z	135.22		
Target	50.96, 120.35, 172.2		
X	50.96		
Y	120.35		
Z	172.22		
Lens length	100 mm		
Field of view	19.85		
Roll angle	0		
Plot glyph	Yes		
Clipping			
Front plane	100 mm		
Back plane	20 mm		
Clipping	Front and back on		

Bearbeitung mit Griffen

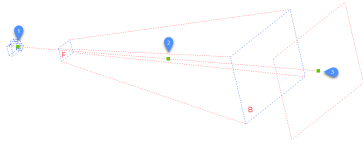
Kameras können direkt über Griffe bearbeitet werden:

Wählen Sie das Kamera-Symbol in der Zeichnung. Beachten Sie, dass es drei Griffe hat. Vordere (F) und hintere (B) Abschnide Ebenen werden als blaue gepunktete Linie dargestellt.



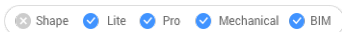
Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:

- Positionieren Sie die Kamera (1).
- Bewegen Sie die Kamera-Definition als Ganzes (2).
- Positionieren Sie das Ziel (3).



8.4 ZENTRUM Befehl

Schaltet die Fangfunktion für Objekte im Zentrum um.



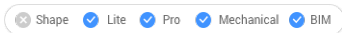
Symbol:

8.4.1 Beschreibung

Schaltet die Fangfunktion für Objekte im Zentrum um, um das Einfangen im Zentrum zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

8.5 ZENTRUMLÖS Befehl

Unterbricht die Zuordnung zwischen einem Mittellinienobjekt und zwei ausgewählten Linien oder einer Zentrumsmarkierung und einem Kreis oder Bogen.



Symbol:

8.5.1 Beschreibung

Unterbricht die Zuordnung von Mittellinien- und Zentrumsmarkierungselementen und den verknüpften Objekten, z. B. Linien, Bögen und Kreise.

8.6 ZENTRUMSLINIE Befehl

Erzeugt eine Mittellinie.



Symbol:

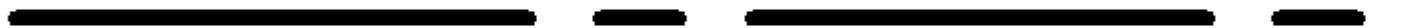
Alias: ZL



8.6.1 Beschreibung

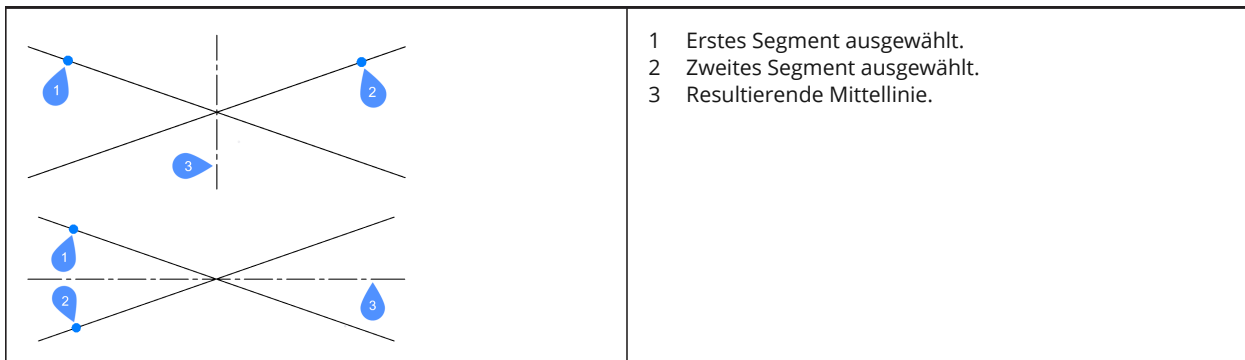
Erzeugt eine Mittellinien Geometrie, die mit zwei ausgewählten Linien oder Polylinien assoziiert ist.

Note: Mittellinien sind Zeichnungsobjekte, die Symmetrieachsen anzeigen.



8.6.2 Methode

Bei der Anwendung einer Mittellinie auf den Schnittpunkt zweier Linien bestimmt die Lage der ausgewählten Punkte die Richtung der Mittellinie.



Die Linien und Polyliniensegmente können innerhalb von Blöcken und in den Ansichtsfenstern von Zeichnungsansicht ausgewählt werden. Sie können zwei Segmente derselben Polylinie auswählen.


Note: Die Mittellinie ist assoziativ, d. h. wenn eine oder beide Linien verschoben werden, positioniert sich die Mittellinie neu.

Note: Mittellinien können über Griffe bearbeitet werden. Sie können durch Ziehen der Griffe bewegt und verlängert werden. Mit dem Befehl ZENTRUMWIEDERHERSTELL kann die Mittellinie zurückgesetzt werden.

8.7 ZENTRUMSMARKIERUNG Befehl

Erstellt eine Zentrumsmarkierung.

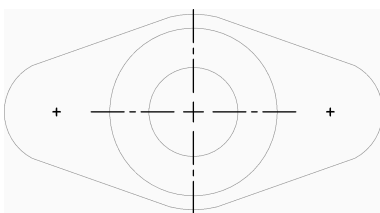


Symbol: 

Alias: ZM

8.7.1 Beschreibung

Erstellt eine Mittelmarkierung, die einem ausgewählten Kreis, Bogen oder Polybogen zugeordnet ist.



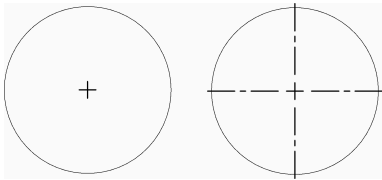
8.7.2 Methoden zum Erstellen einer Zentrumsmarkierung

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Zentrumsmarkierung zu beginnen.

- Kreis oder Bogen auswählen

Kreis oder Bogen auswählen

Beginnen Sie, eine Zentrumsmarkierung zu erstellen, indem Sie einen Kreis, Bogen oder Polybogen auswählen. Je nach dem aktuellen Wert der Systemvariablen CENTERMARKEXE wird die Zentrumsmarkierung mit oder ohne Hilfslinien dargestellt. Zusätzliche Zentrums-einstellungen steuern das Erscheinungsbild der Zentrumsmarkierungen weiter.



Die Zentrumsmarkierung ist assoziativ, d. h. wenn der Bogen oder Kreis verschoben oder in der Größe verändert wird, folgt die Zentrumsmarkierung diesen Einstellungen.

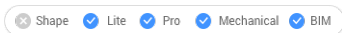
Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

8.7.3 Optionen im Befehl ZENTRUMSMARKIERUNG

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Zentrumsmarkierung begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

8.8 ZENTRUMNEUVERKNÜPF Befehl

Verknüpft ein Mittellinienobjekt mit zwei ausgewählten Linien oder eine Mittelmarkierung mit einem Kreis oder einem Bogen.



Symbol: 

8.8.1 Beschreibung

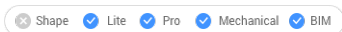
Wählt die Mittelmarkierung oder eine Mittellinie aus, um sie mit den jeweiligen Objekten zu verknüpfen.

Wenn Sie eine Mittelmarkierung auswählen, müssen Sie einen Kreis oder einen Bogen (kreisförmiges Objekt) angeben, der mit dem Objekt verknüpft werden soll.

Wenn Sie eine Mittellinie auswählen, müssen Sie zwei Linien angeben, mit denen sie assoziiert werden sollen.

8.9 ZENTRUMWIEDERHERSTELL Befehl

Setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.



Symbol: 

8.9.1 Beschreibung

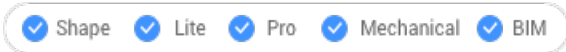
Mittellinien werden vom Programm zurückgesetzt, wenn eine der zugehörigen Linien verschoben wird.

Mittenmarken werden automatisch zurückgesetzt, wenn der zugehörige Kreis oder Bogen bewegt wird oder wenn ihr Radius oder Durchmesser verändert wird.



8.10 FASE Befehl

Erzeugt Fasen an Schnittpunkten, die durch zwei Längen oder eine Länge und einen Winkel definiert sind.



Symbol:

Alias: FA

8.10.1 Methoden

Es gibt vier Methoden zur Erzeugung von Fasen:

- Erstellung einer Fase durch Angabe von zwei Abständen.
- Fase durch Länge und Winkel erzeugen.
- Erstellen von Fasen entlang einer Polylinie.
- Fasen an einer 3D-Volumenkörper Kante erzeugen (veraltet, ersetzt durch den Befehl DMFASE).

Note: Der Befehl kann keine Fase zwischen zwei Polylinien platzieren, jedoch zwischen einer Linie und einer Polylinie, sogar bei einer geschlossenen Polylinie.

Note: Um zwei Objekte zu verbinden, ohne eine Fase zu erzeugen, halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie das zweite Objekt auswählen. Dies wirkt wie ein kombinierter Stutzen-Dehnen Befehl.

8.10.2 Optionen

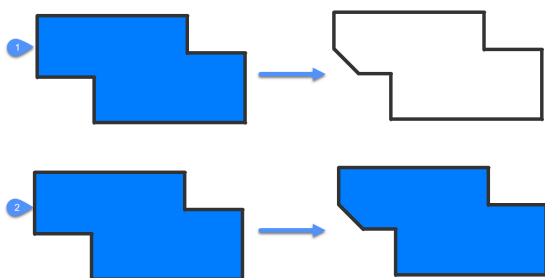
Fasen Einstellungen

Öffnet den Dialog Einstellungen bei den Fasenparametern.

Polylinie

Schrägt die Scheitelpunkte ab, an denen sich zwei Segmente der ausgewählten Polylinie treffen (falls anwendbar).

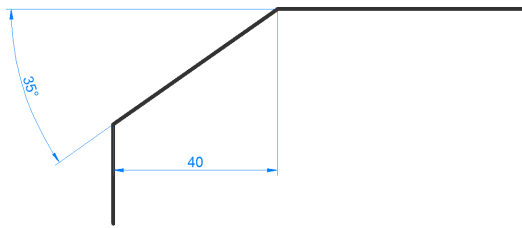
Note: Creating chamfers on a hatch boundary created with individual lines (1) results in removal of hatch associativity. Die Assoziativität bleibt erhalten, wenn die Umgrenzung durch eine Polylinie definiert wird (2).



Winkel

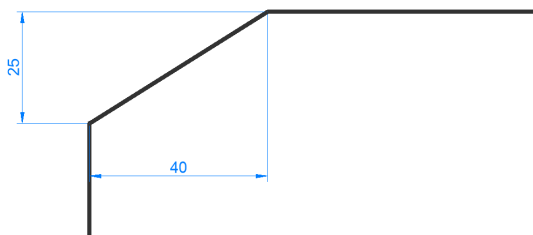
Ändert die Methode in Länge-Winkel.

Note: BricsCAD misst den Winkel von 0 Grad, der X-Achse.



Abstand

Ändert die Methode in Abstand-Abstand.



Methode

Wahl zwischen Winkel- und Abstandsmethoden.

Note: Das Programm verwendet so lange die gleiche Methode zur Festlegung der Fase, bis die Methode wieder geändert wird.

Stutzen

Definiert, ob die Objekte getrimmt oder erweitert werden, um die Endpunkte der Fasenlinie zu treffen.

Zurück

Macht die letzte Fase im Modus Mehrfach rückgängig.

Mehrere

Mehrere Fasen mit denselben Einstellungen erstellen. Drücken Sie die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.

3D-Fase erstellen

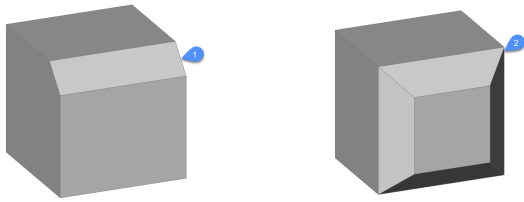
Erzeugen einer 3D-Fase durch Auswahl der Kante eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche.

Flächen Auswahl-Option angeben

Wahl zwischen Flächen, die an die ausgewählte Kante angrenzen.

Wähle eine Kante oder Schleife


Wahl der abzuschragenden Kante (1) oder Schleife um alle tangentialen Kanten, die zur Grundfläche (2) gehören.



8.11 ÄNDERN Befehl

Ändert die Eigenschaften von Objekten über die Befehlszeile. Dieser Befehl wurde weitgehend durch das Panel EIGENSCHAFTEN abgelöst.



Symbol: 

Alias: AN

8.11.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte in der Zeichnung und wählen Sie einen Änderungspunkt, der die Größe des Objekts ändert, je nachdem, was das Objekt ist:

- Linien - verschiebt den Endpunkt, der dem Auswahlpunkt am nächsten liegt.
- Bögen - ändert die Länge, die dem Auswahlpunkt am nächsten liegt.
- Kreis - ändert den Durchmesser.
- Text - verschiebt den Text.
- Blöcke – verschiebt den Block.

Note: Diese Option hat keine Auswirkungen auf Polylinien.

8.11.2 Optionen

Besondere Objekte

Spezifiziert Optionen zur Änderung der Eigenschaften von Strahlen und unendlichen Linien (KLinien): Punktänderung für Strahlen und unendliche Linien wirkt sich aus auf:

Winkel Änderung

Ändert den Winkel.

Definitions Punkte

Ändert die Position der Punkte, die die Strahlen und unendlichen Linien definieren.

Keine Änderungen

Lässt die Objekte unverändert.

Eigenschaften...

Farbe/Erhebung/Layer/LinienTyp/LinienTypFaktor/LinienStärke/Objekthöhe/Transparenz/Material/Beschriftungen



Weitere Erklärungen finden Sie im Panel Eigenschaften.

8.12 PRÜFSTANDARDS Befehl

Überprüft die aktuelle Zeichnung auf Inkonsistenzen, die gegen die Standards verstoßen.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.12.1 Methoden

Der Befehl PRÜFSTANDARDS wird verwendet, um die Verletzungen von Standards in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu verwalten.

Mit diesem Befehl kann der Anwender jeden gemeldeten Verstoß beheben oder ignorieren. Der Anwender kann die ignorierten Verstöße ausblenden oder anzeigen. Wenn die ignorierten Verstöße ausgeblendet sind, werden sie nicht mehr als Verstöße gemeldet. Siehe dazu die Systemvariable STANDARDSOPTIONS.

Der Nutzer kann wählen, ob er über Verstöße gegen die Standards informiert werden möchte. Wenn die Benachrichtigungsoption aktiviert ist, wird der Benutzer mit einer Warnung benachrichtigt, wenn ein Verstoß vorliegt. Siehe bei der Systemvariablen STANDARDSVIOLATION.

Der Zweck dieses Befehls besteht darin, einige Änderungen an der aktuellen Zeichnung auf der Grundlage der für die Zeichnung definierten Standards vorzunehmen.

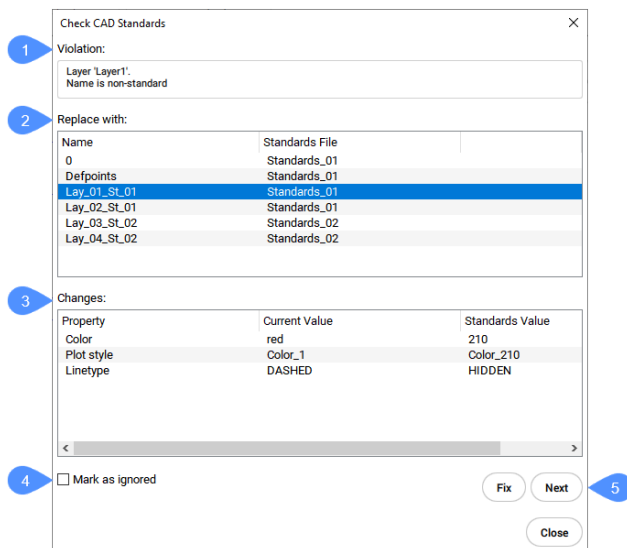
Ein Standard ist ein Satz von Eigenschaften eines benannten Objekts in der Standarddatei.

Die Eigenschaften der benannten Objekte in der aktuellen Zeichnung werden mit den Definitionen in der Standarddatei verglichen. Wenn das benannte Objekt keinem Standard entspricht, liegt ein Verstoß vor. In diesem Fall kann der Benutzer wählen, ob er eine Ersetzung vornehmen möchte. Eine Ersetzung weist einem benannten Objekt in der aktuellen Zeichnung einen Standard zu. Alle Eigenschaften dieses benannten Objekts werden durch die Werte im Standard ersetzt.

Diesem Befehl ist einem Dialog zugeordnet, der alle notwendigen Vorgänge verwaltet.

8.12.2 CAD-Standards prüfen Dialog

Im Dialog CAD-Standards prüfen können Sie die Optionen für den Befehl PRÜFSTANDARDS auswählen.



- 1 Regelverstoß
- 2 Ersetzen durch
- 3 Änderungen
- 4 Markieren als ignoriert
- 5 Beheben / Nächstes / Schließen

Regelverstoß

Dieser Abschnitt enthält eine Beschreibung des aktuellen Verstoßes. Der aktuelle Verstoß umfasst ein als Ziel benanntes Objekt in der aktuellen Zeichnung, das nicht mit den Standards übereinstimmt. Die Beschreibung enthält den Typ und den Namen des benannten Zielobjekts sowie die erste Eigenschaft des benannten Zielobjekts.

Ersetzen durch

Dieser Abschnitt enthält eine Liste der Standards, die auf das benannte Zielobjekt angewendet werden können. Ein Eintrag in der Liste enthält den Namen des in den Standards benannten Quellobjekts und den Namen der Standarddatei, in der sich dieses benannte Quellobjekt befindet. Wenn Sie auf einen Eintrag klicken, wird er hervorgehoben und aktiviert.

Änderungen

In diesem Abschnitt werden die Änderungen angezeigt, die an dem benannten Zielobjekt vorgenommen werden können. Er enthält eine Tabelle, die die Eigenschaften des benannten Zielobjekts in der aktuellen Zeichnung anzeigt. Für jede Eigenschaft zeigt die Tabelle den aktuellen Wert und den Standardwert an. Der aktuelle Wert ist der Eigenschaftswert, der dem benannten Zielobjekt derzeit zugewiesen ist. Der Standardwert ist der in den Standards definierte Eigenschaftswert. Wenn der Anwender die Änderung vornimmt, nehmen die Eigenschaften des benannten Zielobjekts die Werte des gewählten Standards an.

Markieren als ignoriert

Diese Option ermöglicht es, einen bestimmten Verstoß zu ignorieren. Der Anwender kann wählen, ob er die ignorierten Verstöße ausblenden möchte. Siehe dazu die Systemvariable STANDARDOPTIONS.



Beheben / Nächstes / Schließen

Dieser Abschnitt enthält die Schaltflächen, die den möglichen Aktionen zugeordnet sind.

Beheben

Wendet den ausgewählten Standard auf das benannte Zielobjekt an.

Weiter

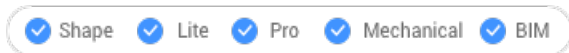
Führt mit dem nächsten Verstoß in der aktuellen Ziehung fort.

Schließen

Schließt den Dialog.

8.13 EIGÄNDR Befehl

Ändert die Eigenschaften des ausgewählten Objekts.



8.13.1 Beschreibung

Ändert die Eigenschaften der ausgewählten Objekte, mit weniger Optionen als der Befehl ÄNDERN. Sie können die Eigenschaften für ein oder mehrere Objekte ändern.

Note: Dieser Befehl ist weitgehend durch das Eigenschaften Panel ersetzt worden.

8.13.2 Optionen im Befehl

Farbe

Ändert die Farbe des Objekts.

Farbbuch

Farbbuch zum Anhängen auswählen.

LAYER

Ändert den Layer, dem die Objekte zugeordnet sind.

Linientyp

Ändert den Linientyp. Linientypen müssen in der Zeichnung geladen sein.

Linientypfaktor

Ändert den Linientypfaktor.

Linienstärke

Ändert die Linienstärke.

Objekthöhe

Ändert die Höhe.

Transparenz

Ändert die Transparenz.

Material

Weist ein Material zu.

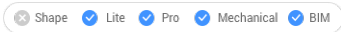
Beschriftungen

Legt die Beschriftungs Eigenschaft fest.



8.14 BERWECHS Befehl

Verschiebt Objekte vom Papierbereich zum Modelbereich und umgekehrt.



Note: Dieser Befehl kann nur in einem Papierbereich benutzt werden.

8.14.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den BERWECHS Befehl zu verwenden:

- Verschiebt Objekte vom Papierbereich zum Modellbereich.
- Verschiebt Objekte vom Modellbereich zum Papierbereich.

8.14.2 Optionen im Befehl

Note: Die folgenden Optionen sind nur verfügbar, wenn mehrere Ansichtsfenster aktiv sind.

Auswahl des Ansichtsfensters TARGET

Wählen Sie das Ansichtsfenster TARGET als Referenz aus.

Note: Der Skalierungsfaktor ist der Kehrwert des benutzerdefinierten Maßstabs im ausgewählten TARGET-Ansichtsfenster. Zum Beispiel: Ist die benutzerdefinierte Skalierung = 1/2 (0,5), ist der Skalierungsfaktor = 2.

Auswahl des Ansichtsfensters SOURCE

Wählen Sie das Ansichtsfenster SOURCE als Referenz aus.

Note: Der Skalierungsfaktor ist gleich dem benutzerdefinierten Maßstab im ausgewählten SOURCE-Ansichtsfenster.

8.15 KREIS Befehl

Erzeugt Kreis-Objekte.



Symbol:

Alias: K

8.15.1 Beschreibung

Erzeugt einen Kreis aus einer Kombination von Optionen wie Mittelpunkt, Radius, zwei Punkten, drei Punkten oder Tangente an Objekte. Ein Bogen kann auch in einen Kreis umgewandelt werden.

8.15.2 Methoden

Es gibt 7 verschiedene Methoden zur Erstellung von Kreis-Objekten:

Mittelpunkt-Radius

Mittelpunkt-Durchmesser

2 Punkte



 3 Punkte

 Tangente-Tangente-Radius

 Bogen in Kreis umwandeln

Mehrere Kreise

8.15.3 Optionen innerhalb des Befehls KREIS

Mittelpunkt des Kreises wählen

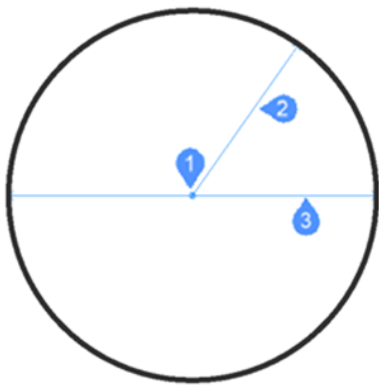
Geben Sie einen Punkt ein (1)

Radius festlegen

Spezifizieren Sie einen Punkt (2)

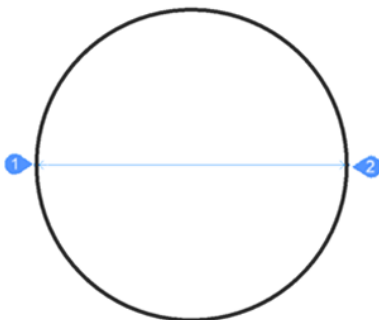
Durchmesser des Kreises festlegen

Spezifizieren Sie einen Punkt (3)



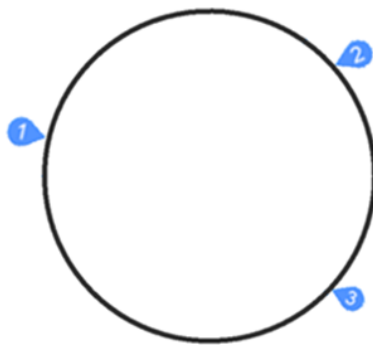
2P

Spezifizieren Sie 2 sich gegenüberliegende Punkte (1 und 2), um den Kreis zu definieren.



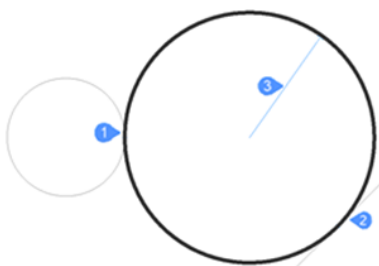
3P

Spezifizieren Sie 3 Punkte, um den Kreis zu definieren. Tangentialer Objektfang ermöglicht die Definition eines Kreises durch Auswahl von 3 Tangentenpunkten zu anderen Objekten. Die Methode TanTanTan ist auch über den Befehl AI_CIRCTAN verfügbar.



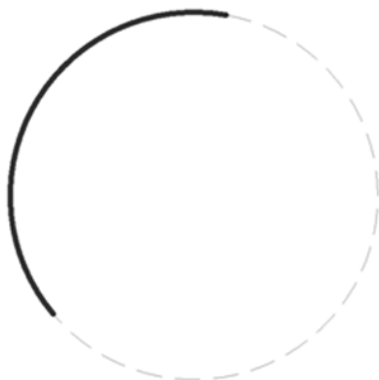
Tangente-Tangente-Radius

Definieren Sie den Kreis durch zwei Tangentialpunkte (zu anderen Objekten - 1 und 2) und seinen Radius. Wenn Sie einen Radius angeben, der mit den ausgewählten Tangenten nicht möglich ist, werden Sie aufgefordert, die zweite Tangente und den Radius erneut anzugeben.



Bogen in Kreis umwandeln

Konvertiert ein Bogen-Objekt in einen Kreis, indem er auf 360 Grad erweitert wird.



Mehrere Kreise

Erstellen Sie mehrere Kreise mit der gleichen Größe mit einer der oben aufgeführten Methoden. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



8.16 CIVIL3DIMPORT Befehl

Erstellt BricsCAD Civil-Objekte aus einer Autodesk® Civil 3D-Zeichnung.





8.16.1 Beschreibung

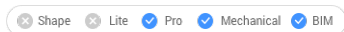
Öffnet den Dialog **Civil 3D importieren**, in dem Sie AutoCAD® Civil 3D-Objekte aus einer ausgewählten .dwg-Datei importieren oder direkt aus der aktuellen Zeichnung konvertieren können.

Die folgenden Objekte aus AutoCAD® Civil 3D können importiert werden, die auch als Civil-Objekte in BricsCAD® erstellt wurden:

- Cogo-Punkte und Punktgruppen
- TIN-Oberfläche
- TIN-Volumenoberflächen
- Raster-Oberflächen
- Ausrichtungen (sowohl Ausrichtungen nach PI als auch Ausrichtungen nach Elementen werden unterstützt)
- Profil-Ansichten
- Profile (Vertikale Ausrichtungen)

8.17 CIVILDWGEXPORT Befehl

Exportiert BricsCAD Civil-Objekte als native CAD-Objekte nach DWG.



Symbol: 

8.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Zeichnung speichern unter**, in dem Sie Civil-Objekte als native CAD-Objekte in eine neue Zeichnung exportieren können.

8.18 CIVILPUNKT Befehl

Erstellt **Civil-Punkte**.



Symbol: 

8.18.1 Beschreibung

Civil-Punkte werden in BricsCAD® als Civil-Objekte definiert, die durch Symbole und Beschriftungen dargestellt werden. Zusätzlich zu den XYZ-Koordinaten sind den Civil-Punkten eine Reihe von Eigenschaften zugeordnet, darunter Punktnummer, Punktname, Rohbeschreibung (Feld) und vollständige (erweiterte) Beschreibung.

Verwenden Sie das Panel Eigenschaften, um die Eigenschaften eines einzelnen Punktes oder einer Gruppe ausgewählter Punkte zu bearbeiten.



Zur besseren Organisation können Civil-Punkte basierend auf Kriterien, die durch Filter bestimmt werden, in Punktgruppen zusammengefasst werden.

Sie können die grundlegenden BricsCAD® Befehle zum Bearbeiten von Civil-Punkten in einer Zeichnung verwenden. Zum Beispiel KOPIEREN, COPYCLIP, EINFÜGEN, SCHIEBEN, DREHEN...

Sie können Civil-Punkte als Eingabeobjekte zum Erstellen einer TIN-Oberfläche verwenden, die beim Bearbeiten von Punkten automatisch aktualisiert wird.

8.18.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Civil-Punkte einzufügen:

- Fügen Sie einen einzelnen Punkt ein, indem Sie seine Position in einer Zeichnung angeben.
- Importieren Sie mehrere Punkte aus einer ASCII-Punktdatei.

Note: Neben der grundlegenden ASCII-Datei können Punkte auch mit dem Befehl LANDXMLIMPORT aus einer LandXML-Datei importiert werden.

8.18.3 Optionen im Befehl

Punktposition angeben

Ermöglicht Ihnen die Angabe der Position eines neuen Einzelpunktes in einer Zeichnung.

Punkte aus Datei importieren

Öffnet den Dialog LandXML Datei öffnen, in das Sie Civil-Punkte aus einer ASCII-Punktdatei importieren können.

Derzeit werden nur XYZ-Koordinaten aus einer ASCII-Punktdatei importiert, ohne zusätzliche Attribute, die in der Eingabedatei enthalten sein können. Die Eingabepunktdatei kann eine beliebige Erweiterung aufweisen, z. B. .xyz, .txt, .asc...

Punktbeschreibung eingeben

Ermöglicht es Ihnen, eine Beschreibung für den Civil-Punkt anzugeben.

Punkterhebung eingeben

Ermöglicht die Angabe einer Höhe für den Civil-Punkt.

Begrenzungszeichen für Punktdateien eingeben

Ermöglicht die Angabe eines Zeichens, das die Punktdaten (Attribute) in der angegebenen ASCII-Punktdatei trennt.

Spalten in der Eingabedatei können durch ein beliebiges Zeichen (Trennzeichen) getrennt werden, das vom Benutzer beim Importieren der Datei angegeben wird.

Stil einstellen

Ermöglicht die Angabe eines Punktsymbolstils beim Einfügen eines neuen Punkts.

Note: Weitere Informationen zu Punktstilen und Beschriftungen finden Sie im Artikel **Arbeiten mit Civil-Punkten**.

?

Zeigt die Namen der verfügbaren Punktsymbolstile in der Befehlszeile an.

8.19 CIVILPUNKTATTRIBUTE Befehl

Fügt benutzerdefinierte Attribute zu Civil Punkte hinzu oder entfernt sie.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

8.19.1 Optionen im Befehl

Civil Punkte auswählen

Ermöglicht die Auswahl von Civil Punkte, um benutzerdefinierte Attribute hinzuzufügen.

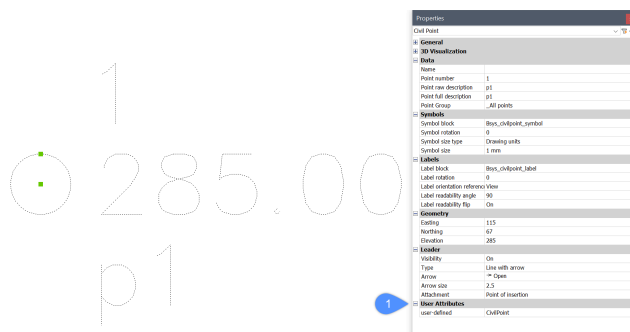
? zum Auflisten von Benutzerattributen

Listet die vorhandenen benutzerdefinierten Attribute auf Civil Punkte in der Befehlszeile auf.

Attribut hinzufügen

Fügt Attribute für den ausgewählten Civil Punkt hinzu, indem ein Schlüssel (Name) und ein Wert angegeben werden.

Benutzerdefinierte Attribute werden dem Abschnitt **Benutzerattribute** (1) des Panels Eigenschaften hinzugefügt.



Sie können den Blockeditor verwenden, um dem Civil Punkt **Symbolblock** ein neues benutzerdefiniertes Attribut hinzuzufügen. Das neue Attribut wird durch das Schreiben des Attributschlüssels in eckigen Klammern hinzugefügt: **<benutzerdefiniert>**. Der Attributschlüssel kann als Text oder als Attributdefinition geschrieben werden.

Benutzerdefiniertes Attribut, das im Blockeditor hinzugefügt wurde:

<Number>

<Elevation>

<Full Description>

<user-defined>

Civil Punkt Symbolblock, der in der Layout-Ansicht angezeigt wurde:



1
○ 285.00
p1
CivilPoint


Entfernen

Entfernt benutzerdefinierte Attribute in Civil Punkte basierend auf den angegebenen Attributschlüsseln.

8.20 CIVILPUNKTGRUPPE Befehl

Erstellt **Civil Punkt** Gruppen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

8.20.1 Beschreibung

Abhängig von den angegebenen Filtern können Punkte in die Punktgruppe ein- oder ausgeschlossen werden.

8.20.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl zu verwenden:

- Erstellen Sie eine neue Punktgruppe und fügen Sie Filter hinzu, um Punkte in die Gruppe ein- oder auszuschließen.
- Bearbeiten Sie die Filter einer vorhandenen Punktgruppe.
- Mit dieser Methode können Sie den Namen der vorhandenen Punktgruppe im ersten Schritt angeben und dann die Filter bearbeiten.

8.20.3 Optionen im Befehl

Punktgruppenname eingeben

Ermöglicht die Eingabe des Namens einer neuen Punktgruppe, für die Sie einen neuen Filter erstellen. Außerdem können Sie den Namen einer vorhandenen Punktgruppe eingeben, für die Sie die Filter bearbeiten möchten.

Filter zum Einbeziehen

Ermöglicht Ihnen die Erstellung eines neuen oder die Bearbeitung eines vorhandenen Filters, in dem Sie die Kriterien für das Einschließen von Punkten in die ausgewählte Punktgruppe angeben.



Wählen Sie zunächst den Namen des vorhandenen Civil Punkt-Attributs in der Befehlszeile aus. Geben Sie als Nächstes entweder einen einzelnen Attributwert, mehrere Werte, einen Wertebereich oder eine beliebige Kombination der aufgeführten Optionen an, basierend darauf, welche Punkte in die gewünschte Punktgruppe einbezogen werden. Bei der Angabe mehrerer Attributwerte wird ein Komma (,) ohne Leerzeichen für die Trennung verwendet.

Zusätzlich zur Eingabe vollständiger Attributwerte/Schlüssel können Filter auf andere Weise definiert werden:

- Geben Sie nur das erste Zeichen des Namens und das "*" -Zeichen an, z. B. "a*", wobei der Filter alle Namen beginnend mit "a" berücksichtigt.
- Geben Sie das erste und das letzte Zeichen mit einem Zwischenzeichen "*" an, z. B. "a*z", wobei der Filter alle Namen berücksichtigt, die mit "a" beginnen und mit "z" enden.
- Geben Sie das Zeichen "*" und ein letztes Zeichen, z. B. "*z", wobei der Filter alle Namen berücksichtigt, die mit "z" enden.
- Geben Sie einzelne Zeichen an, fehlende Zeichen werden durch das "*" -Zeichen ersetzt, z. B. "a*b*", wobei der Filter alle Namen berücksichtigt, die mit "a" beginnen und "b" als drittes Zeichen haben.

Note:

- Der vorhandenen Punktgruppe können mehrere Filter hinzugefügt werden.
- Sobald ein einzelner Filter in einer bestimmten Zeichnung erstellt wurde, wirkt sich dies auch auf alle Punkte aus, die später in dieser Zeichnung eingefügt werden.

Filter zum Ausschließen

Ermöglicht das Erstellen eines neuen oder das Bearbeiten eines vorhandenen Filters, in dem Sie die Kriterien zum Ausschließen von Punkten aus der ausgewählten Punktgruppe angeben.

Das Verfahren zum Hinzufügen eines neuen Filters ist genau das gleiche wie im Abschnitt **Filter zum Einbeziehen** beschrieben.

? zum Auflisten von Punktgruppen

Listet bestehende Punktgruppen in der Zeichnung in der Befehlszeile auf.

Die zu berücksichtigenden Punktnummern angeben oder

Ermöglicht die Eingabe der Punktnummern, die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen.

Punktnummern spezifizieren, um sie auszuschließen oder

Ermöglicht die Eingabe der Punktnummern, die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen.

Name

Ermöglicht die Eingabe der Punktnamen, die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der Punktnamen, die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.

Erhebung

Ermöglicht die Eingabe der Punkterhebungen, die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der Punktnamen, die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.



Ein Beispiel für einen Erhebungsfilter mit mehreren Attributwerten, einschließlich eines Wertebereichs, sieht wie folgt aus: "100-200,>400". Dieser Filter schließt alle Punkte mit einem Erhebungsbereich zwischen 100 und 200 Metern und gleichzeitig alle Punkte mit einer Erhebung von mehr als 400 m ein.

Fügen wir unserer Beispielpunktgruppe einen neuen Filter hinzu, um Punkte basierend auf der Roh-Beschreibung der Punkte einzubeziehen: "Schacht".

Basierend auf dem zusätzlichen Filter werden nur Punkte, die die Kriterien beider Filter erfüllen: Erhebung="100-200,>400" und Roh-Beschreibung="Schacht" in die Beispielpunktgruppe aufgenommen."

Vollständige Beschreibung

Ermöglicht die Eingabe der vollständigen Beschreibungen, die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der vollständigen Punktbeschreibungen, die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.

Rohe Beschreibung

Ermöglicht die Eingabe der Roh-Beschreibungen, die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der Roh-Punktbeschreibungen, die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.

Benutzerattributschlüssel

Ermöglicht die Eingabe der benutzerdefinierten Attributschlüssel (Attributnamen), die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der benutzerdefinierten Attributschlüssel (Attributnamen), die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.

Wert des Benutzerattributs

Ermöglicht die Eingabe der benutzerdefinierten Attributschlüssel (Attributnamen), die in den angegebenen Filter aufgenommen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Einbeziehen** ausgewählt wurde.

Ermöglicht die Eingabe der benutzerdefinierten Attributschlüssel (Attributnamen), die aus dem angegebenen Filter ausgeschlossen werden sollen, wenn im vorherigen Schritt die Option **Filter zum Ausschließen** ausgewählt wurde.

8.21 CIVILPUNKTGRUPPEBEARB Befehl

Bearbeitet **Civil Punkt**-Gruppen.



Symbol:

8.21.1 Beschreibung

Mit diesem Befehl können Sie den Namen der ausgewählten Punktgruppe ändern oder löschen.

8.21.2 Optionen im Befehl

Zu bearbeitende Punktgruppe eingeben

Ermöglicht die Eingabe des Punktgruppennamens zur Bearbeitung.



? zum Auflisten von Punktgruppen

Listet bestehende Punktgruppen in der Zeichnung in der Befehlszeile auf.

? zum auflisten von Punktgruppen

Listet alle Punkte auf, die in der ausgewählten Punktgruppe in der Befehlszeile enthalten sind.

Entfernen

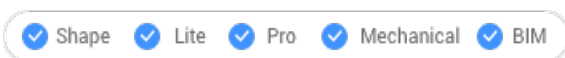
Ermöglicht es Ihnen, die ausgewählte Punktgruppe zu entfernen.

Umbenennen

Ermöglicht das Umbenennen der ausgewählten Punktgruppe.

8.22 BILDSCHBERAUS Befehl

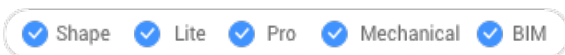
Zeigt Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl BILDSCHBEREIN ausgeblendet wurden.



Note: Verwenden Sie nicht den Ziffernblock. Auf AZERTY-Tastaturen: Drücken Sie nicht die Umschalttaste, wenn Sie die Zifferntaste drücken.

8.23 BILDSCHBEREIN Befehl

Vergrößert die Zeichenfläche durch Ausblenden von Elementen der Benutzeroberfläche.



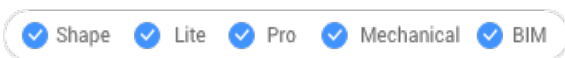
Note: Verwenden Sie nicht den Ziffernblock. Auf AZERTY-Tastaturen: Drücken Sie nicht die Umschalttaste, wenn Sie die Zifferntaste drücken.

8.23.1 Methode

Elemente in der Benutzeroberfläche werden entsprechend den Werten der Systemvariablen CLEANSCREENOPTIONS ausgeblendet:

8.24 CLEANUNUSEDVARIABLES Befehl

Bereinigt parametrische Variablen, die nicht von Abhängigkeits Ausdrücken verwendet werden und nicht an Bemaßungen gebunden sind.

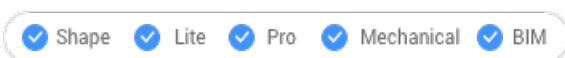


8.24.1 Beschreibung

Löscht automatisch parametrische Variablen, die nicht von Abhängigkeits- Ausdrücken verwendet werden und nicht mit Bemaßungen verknüpft sind, wenn der Befehl ausgeführt wird.

8.25 ZUSCHNEIDENANZEIGE Befehl

Schaltet die Eigenschaft Anzeige zuschneiden einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements um.



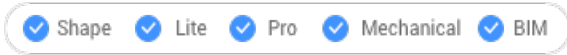


Symbol:

Note: Die Anzeige des Objekts "Schnitt" kann auch über das Panel "Eigenschaften" umgeschaltet werden.

8.26 SCHLIESSEN Befehl

Schließt die aktuelle Zeichnung.

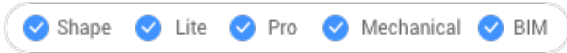


8.26.1 Beschreibung

Schließt die aktuelle Zeichnung, nachdem sie gespeichert wurde. Wenn seit dem letzten Speichern Änderungen vorgenommen wurden, bietet Ihnen ein BricsCAD Dialog die Möglichkeit, die Zeichnung zu speichern, bevor Sie diese schließen.

8.27 FARBE Befehl

Öffnet den Dialog Wähle Farbe.



Symbol:

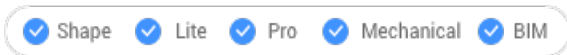
Alias: FAR, FE

8.27.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Wähle Farbe, um die aktuelle Farbe festzulegen.

8.28 -FARBE Befehl

Legt die aktuelle Arbeitsfarbe über die Befehlszeile fest.



Alias: -FAR, -FE

8.28.1 Methoden

Geben Sie einen Farbnamen, eine Nummer, oder einen RGB-Wert ein:

- Geben Sie einen Farbnamen an: Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau, Magenta, Weiß, VonLayer oder VonBlock.
- Geben Sie eine Zahl von 0 bis 256 an, die die Indexfarbe darstellt.
- Spezifizieren Sie jeweils einen Wert für Rot, Grün und Blau, der die True Color darstellt. Der Bereich reicht von 0 bis 255. Weiß ist zum Beispiel 255,255,255 und Grau ist 128,128,128.
- Geben Sie einen Namen für die Buchfarbe an.

8.29 BEFEHLSZEILE Befehl

Öffnet das Befehlszeilen Panel.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.29.1 Beschreibung

Öffnet das Befehlszeilen Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Befehlszeilen Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Befehlszeilen Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

8.30 BEFEHLSZEILEAUSBL Befehl

Schließt das Befehlszeilen Panel.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.30.1 Beschreibung

Schließt das Befehlszeilen Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Befehlszeilen Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Befehlszeile oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

8.31 BEFEHLE Befehl

Listet die Namen der Befehle auf.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

8.31.1 Beschreibung

Listet die Namen der im Programm verfügbaren Befehle entsprechend Ihrer Lizenzstufe auf, zuerst den Namen in Englisch, gefolgt vom lokalisierten Befehlsnamen.

8.31.2 Optionen

Interne

Listet die aus BricsCAD stammenden Befehle auf.

Externe

Listet die Befehle aus Add-On-Applikationen auf.

Beide

Listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

8.32 COMMUNICATORINFO Befehl

Überprüft, ob das Communicator-Add-On korrekt installiert ist, und erstellt einen Diagnosebericht.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM



Dieser Befehl ist nur unter Windows verfügbar.

Bis V21 sollten die Hauptversionen von BricsCAD und Communicator übereinstimmen (z. B. Communicator V20.2.x funktioniert mit BricsCAD V20.2.x).

Ab V21 wird die Kompatibilität zwischen kleineren Updates unterstützt (z. B. Communicator V21.1.x funktioniert mit BricsCAD V21.2.x).

8.32.1 Beschreibung

Wechselt zum Fenster "Eingabe-Protokoll" und erstellt einen Bericht.

Wenn Communicator nicht installiert ist, meldet der Befehl:

Kurzes Prüfergebnis: Communicator-Installation: FEHLGESCHLAGEN

8.33 KOMPONENTENPANELSCHL Befehl

Dieser Befehl ist veraltet.

Verwenden Sie stattdessen BIBLIOTHEKSPANELSCHL.

8.34 KOMPONENTENPANELÖFFN Befehl

Dieser Befehl ist veraltet.


Benutzt stattdessen BIBLIOTHEKSPANELÖFFN.

8.35 KEGEL Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Kegels.

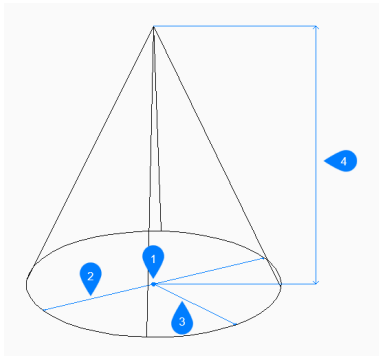
Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl KEGEL den Befehl AL_CONE.



Symbol: 

8.35.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines kreisförmigen oder elliptischen Kegels. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, wie Mittelpunkt, Radius, Durchmesser, 3-Punkt, 2-Punkt, Tangenten, Achsenendpunkten und Höhe, aus.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Höhe

8.35.2 Methoden zum Erstellen eines Kegels

Dieser Befehl umfasst 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Kegels zu beginnen:

- Mittelpunkt
- 3 Punkte
- 2 Punkte
- Tangente Tangente Radius
- Elliptisch

Mittelpunkt

Beginnen Sie, einen Kreiskegel zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt der Basis angeben:

Radius der Kegelbasis

Geben Sie den Radius der Kegelbasis an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]

3 Punkte

Beginnen Sie, einen Kreiskegel zu erstellen, indem Sie den ersten von drei Punkten auf dem Umfang der Basis angeben:

Zweiter Punkt

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Umfang an.

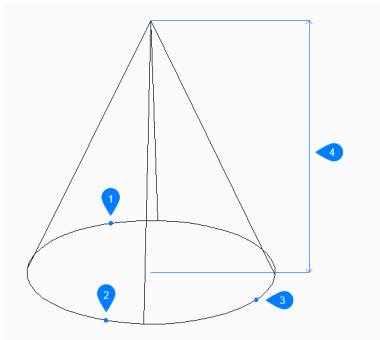
Dritter Punkt

Geben Sie den dritten Punkt auf dem Umfang an.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Punkt 3
- 4 Höhe

2 Punkte

Beginnen Sie mit der Erstellung eines Kreiskegels, indem Sie den ersten von zwei Punkten auf dem Umfang seiner Basis angeben und dann:

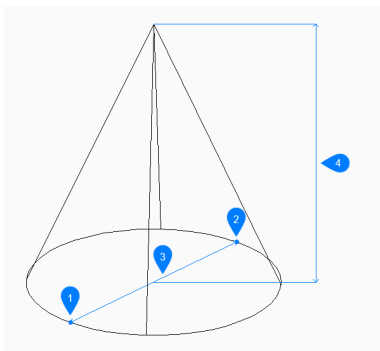
Zweites Ende des Durchmessers

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Durchmesser an. Die beiden Punkte bestimmen den Durchmesser der Basis.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Durchmesser
- 4 Höhe

Tangente Tangente Radius

Beginnen Sie, einen Kreiskegel zu erstellen, indem Sie einen Tangentenpunkt auf dem ersten Objekt auswählen und dann:

Definieren Sie einen Punkt auf dem Objekt für die zweite Tangente

Wählen Sie einen Tangentenpunkt auf dem zweiten Objekt.



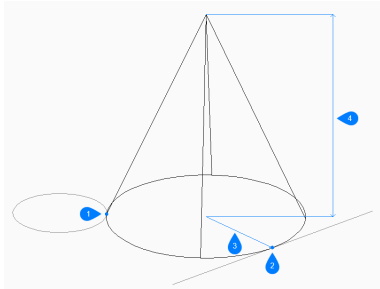
Radius des Kreises

Geben Sie einen gültigen Radius für die Basis an. Wenn Sie einen Radius angeben, der mit den ausgewählten Tangenten nicht möglich ist, werden Sie aufgefordert, die Tangenten und den Radius erneut anzugeben.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]



- 1 Tangentenpunkt 1
- 2 Tangentenpunkt 2
- 3 Radius
- 4 Höhe

Elliptisch

Beginnen Sie, einen Ellipsenkegel zu erstellen, indem Sie das erste Ende der Ellipsenachse angeben:

Alternative Option: [Zentrum]

Zweites Ende der Ellipsenachse

Geben Sie das zweite Ende der Ellipsenachse an.

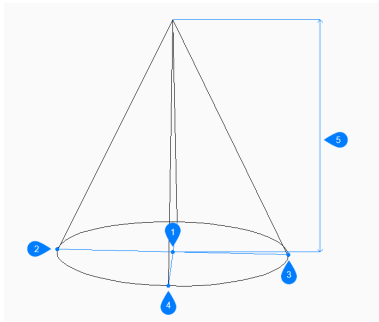
Anderes Ende der Ellipse-Achse

Geben Sie den Radius der anderen Ellipsenachse an.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Kegels an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]



- 1 Mittelpunkt
- 2 Erstes Ende der Ellipsenachse
- 3 Zweites Ende der Ellipsenachse
- 4 Ende der anderen Achse
- 5 Höhe

8.35.3 Optionen im Befehl KEGEL

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Kegels begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

2Punkte

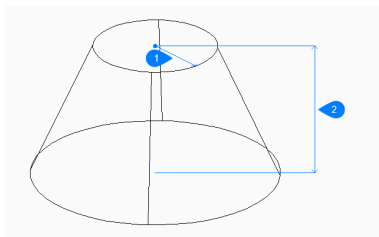
Geben Sie die Höhe des Kegels als den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten an.

Achsenendpunkt

Geben Sie den Endpunkt der Achse an, um die Höhe und Ausrichtung des Kegels im 3D-Raum zu definieren. Der Mittelpunkt der Basis wird als anderer Achsenendpunkt verwendet.

Oberer Radius

Geben Sie einen Radius für die Spitze des Kegels an. Jeder Radius größer als Null (0) erstellt einen Kegel mit einer flachen Spitze.



- 1 Oberer Radius
- 2 Höhe

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Basis des Kegels an.

8.36 ABHÄNGLEISTE Befehl

Blendet Abhängigkeitsleisten ein und aus.





Symbol:

8.36.1 Beschreibung

Zeigt und verdeckt Abhängigkeitsleisten neben Objekten, die mit geometrischen Abhängigkeiten abhängig gemacht wurden.

Note: Abhängigkeitsleisten werden zu Beginn ausgeblendet, wenn eine Zeichnung geöffnet wird.

8.36.2 Optionen

Anzeigen

Blendet die Abhängigkeitsleiste neben den von Ihnen ausgewählten Objekten ein.

Ausblenden

Blendet die Abhängigkeitsleiste neben den von Ihnen ausgewählten Objekten aus.

Zurücksetzen

Verlagert die Abhängigkeitsleisten in ihre Standardpositionen neben dem Mittelpunkt des Objekts.

8.37 INHALTSBROWERSCHL Befehl

Schließt das Inhalts-Browser-Panel.

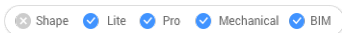


8.37.1 Beschreibung

Schließt das Inhalts Browser Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Inhalts Browser Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Inhalts Browser oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

8.38 INHALTSBROWSERÖFFN Befehl

Öffnet das Inhaltsbrowser-Panel.

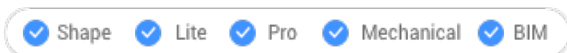


8.38.1 Beschreibung

Öffnet das Inhalt-Browser Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Inhalt-Browser Panel erscheint in der gleichen Größe und an der gleichen Position wie vor dem Schließen oder Zusammenklappen. Wie jedes andere andockbare Panel kann das Inhalt-Browser Panel entweder schwebend, angedockt oder gestapelt sein.

8.39 KONVERTCTB Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Farbabhängige Plotstil-Tabellen-Datei auswählen".



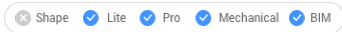


8.39.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Wähle farbabhängige Plot-Stil Tabellen Datei", um eine ctb-Datei für die Konvertierung in eine stb-Datei auszuwählen..

8.40 POLYKONVERT Befehl

Konvertiert 2D- und 3D-Polylinien zwischen modernen leichtgewichtigen und klassischen (schwergewichtigen) Polylinien-Definitionen.



8.40.1 Methode

Der Hauptvorteil dieses Befehls besteht darin, die Größe der Zeichnungsdatei durch Verwendung lightweight Polylinien Definitionen zu reduzieren.

Mit diesem Befehl werden die folgenden Arten von Polylinien nicht konvertiert:

- Kurve anpassen.
- Gesplinte Polylinien.
- Polylinien mit erweiterten Objektdaten, die an ihren Scheitelpunkten gespeichert werden.

Note: BricsCAD® BricsCAD ignoriert nicht in Frage kommende Objekte.

In den folgenden Situationen brauchen Sie diesen Befehl möglicherweise nicht zu verwenden:

- Beim Bearbeiten gelten die Befehle sowohl für klassische als auch für lightweight Polylinien.
- Sie können auch die Systemvariable PLINETYPE verwenden, um festzulegen, ob klassische Polylinien automatisch in lightweight Polylinien umgewandelt werden, wenn eine ältere Zeichnung geöffnet wird. Diese Systemvariable steuert, welche Art von Polylinie in neuen Zeichnungen erstellt wird.

Note: Sie können diesen Befehl transparent bei der Ausführung von Befehlen eingeben ('polykonvert).

8.40.2 Optionen

Schwer

Konvertiert lightweight 3D-Polylinien in klassische, heavyweight Polylinien.

Dies kann notwendig sein, um Zeichnungen mit entsprechender Software kompatibel zu machen.

Leicht

Konvertiert heavyweight 3D-Polylinien in klassische, lightweight Polylinien.

Nach der Auswahl werden Sie aufgefordert:

3D-Polylinie auf planare Polylinien aufteilen, wenn sie nicht planar ist?[Ja/Nein] <Ja>:

- **Ja:** 3D-Polylinien werden konvertiert.
- **Nein:** 3D-Polylinien werden nicht konvertiert.

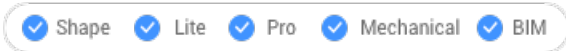
3dPoly

Konvertiert lightweight und heavyweight Polylinien in 3D-Polylinien.



8.41 KONVERTPSTILE Befehl

Konvertiert die aktuelle Zeichnung vom farbabhängigen (CTB) in den benannten (STB) Plotstilmodus und umgekehrt.



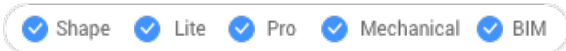
Note: Eine Zeichnung kann entweder CTB- oder STB-Plotstile verwenden, aber nicht beide.

8.41.1 Beschreibung

Konvertiert die Plotstil Tabellen der Zeichnung vor der Konvertierung der Zeichnung mit dem Befehl KONVERTCTB.

8.42 INNETZKONV Befehl

Konvertiert Objekte zu Netzobjekten.



8.42.1 Beschreibung

Konvertiert gültige 2D- und 3D-Objekte in Netz-Objekte. Gültige Objekte sind:

- 3D-Volumenkörper
- Oberfläche
- Polygonnetz
- Region
- Geschlossene Polylinie

8.42.2 Methode zum Umwandeln in ein Netz

Es gibt eine Methode, um Objekte in Netzobjekte zu konvertieren:

- Objekte auswählen

Objekte auswählen

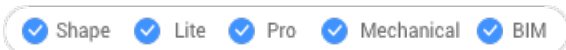
Beginnen Sie, ein Objekt in ein Netzobjekt zu konvertieren, indem Sie ein gültiges Objekt auswählen:

Objekte auswählen

Wählen Sie ein weiteres gültiges Objekt aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

8.43 INKÖRPKONV Befehl

Konvertiert Objekte in Volumenkörper.



8.43.1 Beschreibung

Konvertiert gültige 2D- und 3D-Objekte in 3D-Volumenkörper Objekte. Gültige Objekte sind:

- Wasserdichtes 3D-Netz



- Wasserdichte 3D-Oberfläche
- 3D-Polygon-Netz
- 3D Polyflächen-Netz
- Kreise mit Breite
- Geschlossene Polylinien mit einer Breite ungleich Null und einer gleichmäßigen Breite

8.43.2 Methode zum Konvertieren in einen Volumenkörper

Es gibt eine Methode, um Objekte in 3D-Volumenkörper-Objekte zu konvertieren:

- Objekte auswählen

Objekte auswählen

Beginnen Sie, ein Objekt in ein 3D-Volumenkörper-Objekt zu konvertieren, indem Sie ein gültiges Objekt auswählen:

Objekte auswählen

Wählen Sie ein weiteres gültiges Objekt aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

8.44 INFLÄCHKONV Befehl

Konvertiert Objekte in Oberflächenobjekte.



8.44.1 Beschreibung

Konvertiert gültige 2D- und 3D-Objekte in Oberflächen-Objekte. Gültige Objekte sind:

- 2D-Volumenkörper
- 3D-Volumenkörper
- Region
- Offene Polylinien mit einer Breite ungleich Null und einer Stärke von Null
- Linie mit einer Breite ungleich Null
- Bögen mit einer Breite ungleich Null
- Kreise mit einer Breite ungleich Null
- Netz
- Planare 2D-Fläche

8.44.2 Methode zum Konvertieren in eine Oberfläche

Es gibt eine Methode, um Objekte in Oberflächen-Objekte zu konvertieren:

- Objekte auswählen

Objekte auswählen

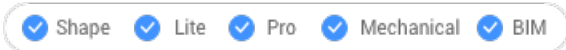
Konvertieren Sie zunächst ein Objekt in ein Oberflächenobjekt, indem Sie ein gültiges Objekt auswählen.


Objekte auswählen

Wählen Sie ein weiteres gültiges Objekt aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

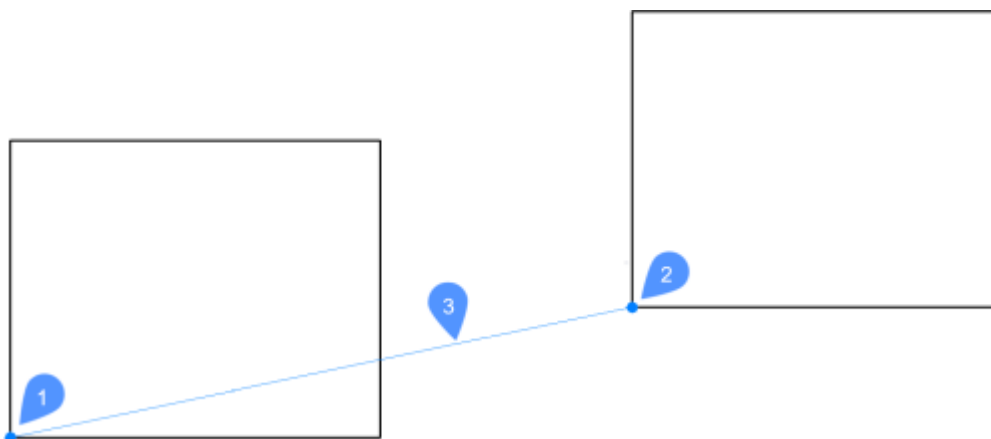
8.45 KOPIEREN Befehl

Erzeugt Kopien von Objekten.



Symbol: 

Alias: KO, CP



- 1 Basis Punkt
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Verschiebung

8.45.1 Methode

Mit diesem Befehl können Sie eine einzelne oder mehrere Kopien von Objekten erstellen, indem Sie einen Basispunkt und einen Verschiebungsvektor eingeben.

8.45.2 Optionen im Befehl**Verschiebung**

Geben Sie den Verschiebungsvektor an (den Abstand, in dem die Kopie positioniert werden soll). "Vektor" bedeutet, dass Sie gleichzeitig den Abstand und den Winkel angeben.

Note: Wenn der dynamische Eingabemodus aktiviert ist, können Sie einen Abstand und einen Winkel in die dynamischen Eingabefelder eingeben.

mOdus

Schaltet zwischen einfachem und mehrfachem Kopiermodus um.

Reihe

Spezifiziert die Anzahl der zu erstellenden Kopien und den Abstand zwischen den einzelnen Kopien oder den Abstand zwischen der ersten und der letzten Kopie.



Mehrere

Nur im Einzelkopiermodus: Wechselt in den Mehrfachkopiermodus.

Zurück

Nur im Mehrfachkopiermodus: Macht den letzten Kopiervorgang rückgängig.

Wiederholen

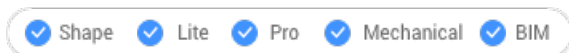
Wiederholt die Kopie mit der gleichen Verschiebung.

EXit

Nur im Mehrfachkopiermodus: Beendet diesen Befehl.

8.46 KOPIEBASISP Befehl

Kopiert Objekte in die Zwischenablage.



Symbol:

8.46.1 Beschreibung

Kopiert Objekte in die Zwischenablage mit einem Basispunkt zum Einfügen in dieselbe oder eine andere Zeichnung.

Note: Wenn Sie Objekte einfügen, die mit dem Befehl KOPIEBASISP kopiert wurden, wird ein benutzerdefinierter Basispunkt verwendet.

8.47 COPYCLIP Befehl

Kopiert Objekte in die Zwischenablage.



Symbol:

Note: Die Systemvariable PictureExportScale legt die Auflösung des Bildes fest, wenn die exportierte Geometrie im Bitmap-Format eingefügt wird, z. B. in ein Word-Dokument.

8.47.1 Beschreibung

Kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage zum Einfügen in Zeichnungen und andere Dokumente.

8.48 KOPIERENEDATEN Befehl

Kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu anderen Objekten.



Symbol:



8.48.1 Methode

Geben Sie den Namen der Anwendung ein, zu der die Objektdaten gehören, wählen Sie das Objekt aus, von dem die Objektdaten verschoben werden sollen, und ein oder mehrere Objekte, in die Objektdaten bewegt werden sollen (die die E-Daten empfangen).

Erweiterte Objektdaten können mit dem Befehl EDITEDATA erstellt werden.

8.48.2 Optionen

?, um Anwendungsnamen aufzulisten

Listet die Namen der in der aktuellen Zeichnung geladenen Anwendungen auf.

8.49 KOPIERENGEFÜHRT Befehl

Kopiert Objekte mithilfe von Führungskurven.



Symbol:

8.49.1 Beschreibung

Richtet kopierte Objekte automatisch an der entsprechenden Geometrie aus, wobei temporäre Führungskurven verwendet werden.

8.49.2 Methode

Der Befehl kann auf zwei Arten ausgeführt werden:

Vorgewählter Modus

Wählen Sie zunächst Objekte aus und starten Sie dann den Befehl.

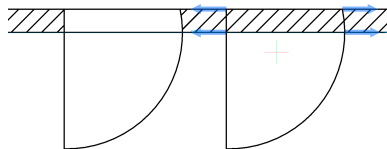
Note: Die zu kopierenden Objekte werden in grüner Farbe angezeigt.

Erstellen einer Auswahl nach dem Befehlsstart (post- Pick)

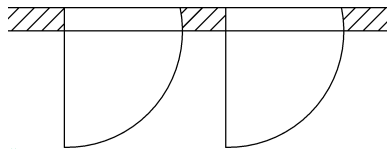
Starten Sie den Befehl und wählen Sie dann die Objekte in einem Auswahlfenster aus.

Note: Alle Objekte, die sich vollständig innerhalb des Auswahlfensters befinden, werden in den Kopier-Auswahlsatz aufgenommen und gelb dargestellt. Elemente, die das Auswahlfenster kreuzen, werden als Führungskurven verwendet und blau dargestellt.

Blaue Pfeile zeigen die Ankerpunkte und die Richtung der Führungskurven an. Die kopierten Objekte werden nur an der Geometrie ausgerichtet, die der Anzahl der Führungskurven und den dazwischenliegenden Abständen entspricht.



Klicken Sie, um die Kopie zu platzieren, oder geben Sie einen Abstand in die dynamischen Eingabefelder ein.



8.49.3 Optionen im Befehl

Polygonal

Erstellt ein polygonales Auswahlfenster.

Rechteckig

Erstellt ein rechteckiges Auswahlfenster.

Region

Fügt den zugeschnittenen Bereich in das Auswahlfenster ein.

Objekte

Fügt die Objekte in das Auswahlfenster ein.

Detail speichern

Ermöglicht das Speichern eines Details als Block/parametrischen Block.

Note: Zeigt den Dialog Block in Datei schreiben an.

In den 3D-Modus wechseln

Diese Option verknüpft den Befehl KOPIERENGEFÜHRT mit der Funktionalität KOPIERENGEFÜHRT3D.

Note: Weitere Informationen finden Sie im Befehl KOPIERENGEFÜHRT3D.

Manuelles Festlegen von Quellflächen

Legt die Quellflächen manuell fest.

Zurücksetzen

Setzt die Auswahl vollständig zurück oder ändert die automatische Auswahl.

Automatische Erkennung von Quellflächen

Setzt die Erkennung von Quellflächen auf automatisch.

Anzeige der Quellflächen deaktivieren

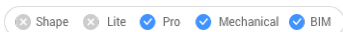
Schaltet die Anzeige der Quellflächen um.

Zurück zum 2D-Modus wechseln

Schaltet zurück in den 2D-Modus, wenn zuvor der 3D-Modus ausgewählt war.

8.50 KOPIERENGEFÜHRT3D Befehl

Kopiert 3D-Volumenkörper oder Blockreferenzen von einem Ort zu einem anderen, unter Verwendung von vom Benutzer gewählten Referenzflächen.



8.50.1 Methode

Die Auswahl eines Volumenkörpers oder eines Blocks aktiviert die automatische Erkennung von Verbindungen und Quellflächen. Diese Quellflächen sollten sich nicht mit den Detailgrenzen schneiden.



Nur Flächen mit analytischer Geometrie (planar, zylindrisch, sphärisch, konisch und toroidal) werden berücksichtigt.

Um Einfügapunkte zu finden, verwendet der Algorithmus Flächen auf ähnliche Weise wie KOPIERENGEFÜHRT Kurven verwendet.

Das Detail kann sich transformieren, um es an eine neue Position anzupassen. Die Transformation der Details kann aus Übersetzungen, Drehungen und Spiegelungen bestehen.

Das Detail kann in zwei Farben visualisiert werden:

- Blau bedeutet, dass sich die Detailgrenzen im **freien Modus** befindet und keine Möglichkeit zum Einfügen besteht.
- Grün bedeutet, dass der Algorithmus eine Platzierung für die Detailgrenzen erkannt hat, die Transformation gefunden wurde und das Detail bereits in der Vorschau transformiert wurde. Daher fügt der nächste Mausklick das Detail mit der gefundenen Transformation ein.

Wenn eine mögliche Einfügung erkannt wurde, drücken Sie die Strg-Taste, um durch alle erkannten Alternativen für die aktuelle Cursor-Platzierung zu blättern. Halten Sie als Nächstes die Umschalttaste gedrückt, um eine Reihe von Flächen zu fixieren, damit der Befehl nicht nach diesen Flächen sucht.

8.50.2 Option im Befehl

Manuelles Festlegen von Quellflächen

Legt die Quellflächen manuell fest.

Zurücksetzen

Setzt die Auswahl vollständig zurück oder ändert die automatische Auswahl.

Automatische Erkennung von Quellflächen

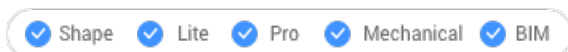
Setzt die Erkennung von Quellflächen auf automatisch.

Anzeige der Quellflächen deaktivieren

Schaltet die Anzeige der Quellflächen um.

8.51 KOPIEBISHER Befehl

Kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.



Note: Die Systemvariable ScrlHist legt fest, wie viele Zeilen des Befehlsverlaufs das Eingabe-Protokoll-Fenster beibehält.

8.52 AUFLAYKOP Befehl

Kopiert Objekte auf einen anderen Layer.





8.52.1 Beschreibung

Erzeugt Duplikate ausgewählter Objekte auf einem vom Benutzer angegebenen Layer. Sie können einen anderen Ort für die duplizierten Objekte angeben.

8.52.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Kopieren auf einen Layer:

- Wählen Sie ein Objekt auf dem Ziel-Layer aus.
- Wählen Sie den Ziel-Layer im Dialog Nach Layer kopieren aus.

8.52.3 Optionen im Befehl

Name

Wählen Sie den Ziel-Layer im Dialog Nach Layer kopieren aus.

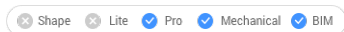
Verschiebung

Geben Sie den Verschiebungsvektor an (den Abstand, in dem die Kopie positioniert werden soll). 'Vektor' bedeutet, dass Sie gleichzeitig den Abstand und den Winkel angeben.

Note: Wenn der dynamische Eingabemodus aktiviert ist, können Sie einen Abstand und einen Winkel in die dynamischen Eingabefelder eingeben.

8.53 PROFILKÖRPER Befehl

Erstellt einen Profilkörper aus einer Profilkörpervorlage.



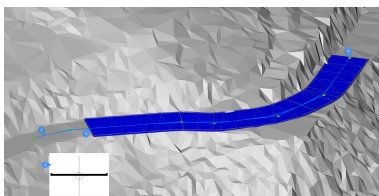
Symbol:

8.53.1 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um einen Profilkörper zu erstellen:

1 Erstellt einen Profilkörper mit einer Profilkörpervorlage entlang einer 3D-Ausrichtungslinie.

- Wählen Sie eine 3D-Ausrichtung, die als Profilkörper-Basislinie verwendet wird (1).
- Profilkörper Vorlage auswählen (2).
- Geben Sie die Startstation des Bereichs ein (der Startpunkt entlang der 3D-Ausrichtungslinie) (3).
- Geben Sie die Endstation des Bereichs ein (den Endpunkt entlang der 3D-Achslinie) (4).



2 Erstellt einen einfachen Profilkörper mit einer Profilkörpervorlage entlang eines Pfades, der durch Auswahl von PI-Punkten mit horizontaler Ausrichtung definiert wird.

- TIN-Oberfläche wählen



- Profilkörpervorlage auswählen
- PI-Punkt für horizontale Ausrichtung wählen: Wählen Sie so viele horizontale PI-Punkte wie nötig, und drücken Sie zum Abschluss die Eingabetaste.

8.53.2 Optionen

Einfachen Profilkörper erstellen

Erstellt einen einfachen Profilkörper mit einer Profilkörpervorlage entlang eines Pfades, der durch Auswahl von PI-Punkten mit horizontaler Ausrichtung definiert wird.

Vordefiniert

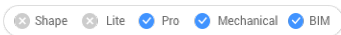
Legt die vordefinierte 3D-Profilkörpervorlage fest und legt die Vorlagenposition fest.

Vorlage ändern

Ermöglicht das Ändern der Profilkörpervorlage.

8.54 PROFILKÖRPERBEARB Befehl

Fügt Regionen für einen ausgewählten Profilkörper hinzu oder entfernt diese.



8.54.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl PROFILKÖRPERBEARB zu verwenden:

- Fügen Sie Regionen für einen ausgewählten Profilkörper hinzu.
- Entfernen Sie Regionen für einen ausgewählten Profilkörper.

8.54.2 Optionen im Befehl

Region hinzufügen

Ermöglicht, eine Vorlage für einen ausgewählten Profilkörper auszuwählen.

Start-Station der Region eingeben

Der Startpunkt liegt entlang der 3D-Ausrichtungslinie.

End-Station der Region eingeben

Der Endpunkt liegt entlang der 3D-Ausrichtungslinie.

Note: Die verfügbaren Intervalle werden im Befehlsfenster angezeigt.

Region entfernen

Wählen Sie die zu entfernende Region aus.

Index eingeben

Wählen Sie den zu entfernenden Index aus.

Note: Der Index wird von der Start-Station der Region bis zur End-Station der Region berechnet.

8.55 PROFILKÖRPEREXTRAKT Befehl

Extrahiert einen 3D-Volumenkörper, ein 3D-Netz, eine TIN-Oberfläche, eine 3D-Polylinie oder Umgrenzungen aus einem Profilkörper.





8.55.1 Beschreibung

Extrahiert einen 3D-Volumenkörper, ein 3D-Netz, eine TIN-Oberfläche, eine 3D-Polylinie oder Umgrenzungen aus einem Profilkörper. Das Profilkörper-Vorlagenelement (CTE) wird durch Punkte, Verbindungen und Formen definiert, und jedes dieser Elemente kann mehrere Codes enthalten. Die Profilkörperregion wendet Vorlage (eine Sammlung von CTEs) an inkrementellen Stationen entlang der Baseline an. Nachfolgende Punkte, Verbindungen oder Formen werden zusammengefügt, um ein neu extrahiertes Objekt zu bilden. Punkte werden verwendet, um 3D-Polylinien und Umgrenzungen für jede Region separat zu extrahieren. In ähnlicher Weise werden Formen verwendet, um 3D-Volumenkörper oder 3D-Netze in jeder Region zu extrahieren. Links werden zwar zum Erstellen von TIN-Oberflächen verwendet, aber sie werden immer aus allen Regionen zu einer einzigen TIN-Oberfläche kombiniert und können nur mit Codes angegeben werden.

8.55.2 Methode

Es gibt drei Methoden, um den Befehl PROFILKÖRPEREXTRAKT zu verwenden:

- Extrahiert alle 3D-Volumenkörper, 3D-Netze, 3D-Polylinien, TIN-Oberflächen oder Umgrenzungen.
- Extrahiert einzelne 3D-Volumenkörper, 3D-Netze, 3D-Polylinien, TIN-Oberflächen oder Umgrenzungen.
- Extrahiert 3D-Volumenkörper, 3D-Netze, 3D-Polylinien, TIN-Oberflächen oder Umgrenzungen durch Code.

8.55.3 Optionen im Befehl

Netz

Extrahiert ein 3D-Netz.

Alle Formen

Extrahiert 3D-Netze oder 3D-Volumenkörper aus allen Formen.

nach Codes

Extrahiert 3D-Netze oder 3D-Volumenkörper nach Codes.

Solid

Extrahiert einen 3D-Volumenkörper.

Tin

Verbindungen zum Extrahieren spezifizieren

? zur Auflistung aller Verbindungscodes.

Listet alle Linkcodes in der Befehlszeile auf.

Ausgewählte Verbindungscodes auflisten

Listet die ausgewählten Linkcodes auf.

Polylinien

Extrahiert eine 3D-Polylinie.

Alle Leitdrähte

Extrahiert eine 3D-Polylinie aus allen Leitdrähten.

Leitdrähte sind Linien, die Punkte mit demselben Codewert entlang der Profilkörper-Basislinie verbinden.



nach Codes

Extrahiert eine 3D-Polylinie aus allen Leitdrähten nach Code.

Äußere Umgrenzungen

Extrahieren Sie die äußere Umgrenzung als 3D-Polylinie.

Dynamischen Link erstellen

Geben Sie an, ob die erstellte Umgrenzung oder Zeichenfolge mit dem ursprünglichen Profilkörper verknüpft werden soll.

8.56 PROFILKÖRPERVORLAGE Befehl

Erstellt eine Profilkörpervorlage.

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

8.56.1 Methode

Wählen Sie einen Punkt, um eine Profilkörper-Vorlage zu erstellen.

Hinzufügen von Elementen der Profilkörper-Vorlage zur bestehenden Profilkörper-Vorlage.

8.56.2 Optionen im Befehl

Vorlagen Element hinzufügen

Wählen Sie das Profilkörper-Vorlagenelement, das Sie anhängen möchten.

8.57 PROFILKÖRPERVORLAGEELEMENT Befehl

Erzeugt ein Profilkörper Element aus Polylinien mit einem bestimmten Basispunkt und einer bestimmten Ausrichtung (links, rechts, keine).

⊗ Shape ⊗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

8.57.1 Beschreibung

Die Geometrie des Profilkörper Elements wird auf der Grundlage der angegebenen Polylinien erstellt, die später mit dem Befehl PROFILKÖRPERVORLAGEELEMENTBEARB bearbeitet werden können.

Eingabepolylinien können eine große Anzahl von Segmenten enthalten. Ein einzelnes Segment kann als Linie oder Bogen gezeichnet werden. Die Systemvariable ARCTESSELLATIONTEMPLATEELEMENT steuert den Parameter Mitten-Ordinaten Abstand, der die Bogensegmente approximiert.

8.57.2 Methode

Wählen Sie geschlossene Polylinien aus, um ein Profilkörpervorlageelement zu erstellen und geben Sie den Basispunkt an.

8.57.3 Optionen

Keine

Keine Orientierung.

Right

Rechte Orientierung.

Links

Linke Orientierung.

8.58 PROFILKÖRPERVORLAGEELEMENTBEARB Befehl

Bearbeitet Profilkörper-Vorlageelemente durch Hinzufügen oder Entfernen von Komponenten und Zielen.



Symbole:

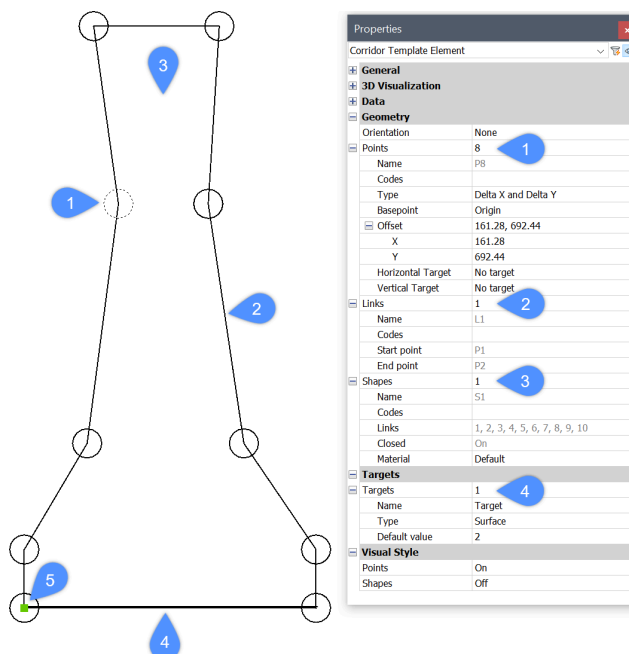


8.58.1 Beschreibung

Bearbeitet Profilkörper-Vorlagenelemente durch Hinzufügen oder Entfernen von Komponenten (Punkte, Verbindungen, Formen) und Zielen zu einem bestehenden Vorlagenelement.

Note:

- Nach dem Einfügen können Punkte (1), Verbindungen (2), Formen (3) und Ziele (4) auch im Eigenschaften Panel bearbeitet werden.
- Der aktuell ausgewählte Punkt und Verbindung werden hervorgehoben.
- Das grüne Quadrat (5) stellt den Ursprung der Profilkörper-Vorlage dar.





8.58.2 Optionen im Befehl

Punkte hinzufügen

Fügt einen neuen Punkt zu einem bestehenden Vorlageelement hinzu, durch Angabe seiner Position.

Basispunkt

Ermöglicht die Angabe eines Basispunktes, relativ, indem die Position des neuen Punktes bestimmt wird. Ein neuer Punkt kann direkt nach dem angegebenen Basispunkt oder als letzter Punkt des ausgewählten Vorlageelements eingefügt werden.

Nach Index

Ermöglicht die Eingabe eines Index, der der Komponente des Punktvorlagenelement (Punkt, Verbindung, Form) durch den Index entspricht. Der Index steht für die laufende Nummer der Komponente des Vorlageelements.

Der Punkt P1 hat einen Indexwert von 1, der Punkt P2 einen Indexwert von 2 usw. Die Verbindung L1 hat den Indexwert 1, die Verbindung L2 den Indexwert 2 und so weiter. Das Gleiche gilt für Formen.

Neue Punkte direkt nach dem Basispunkt hinzufügen?

Schaltet zwischen Ja oder Nein um.

Unbestimmter Basispunkt

Hebt den Basispunkt auf, der für den neuen Punkt auf den Ursprung gesetzt wird.

Einfügung Index aufheben

Hebt den Einfügungsindex auf, der auf den letzten Wert für den neuen Punkt gesetzt wird.

Nehmen wir ein Beispiel aus der obigen Abbildung, bei dem das Vorlageelement aus 10 Punkten besteht, die P1 bis P10 benannt sind. Angenommen, wir wollen einen neuen Punkt direkt nach dem angegebenen Basispunkt P5 einfügen. Wenn wir in der Befehlszeile die Option **Einfügung Index aufheben** wählen, erhält der neue Punkt einen Indexwert von 11, so dass der Name des neuen Punktes P11 lautet. Wenn diese Option nicht ausgewählt ist, erhält der neue Punkt den Indexwert 6 und der Punktname lautet P6. Bestehende Punkte ab P6 werden neu indiziert und umbenannt.

einfügen Vorher

Fügt einen neuen Punkt vor einem angegebenen Punkt ein.

Wird dem Vorlageelement vor dem bestehenden Punkt P5 ein neuer Punkt hinzugefügt, erhält der neue Punkt einen Indexwert von 5 und den Namen P5. Der bestehende Punkt wird neu indiziert und in P6 umbenannt.

Verbindungen zwischen bestehenden Punkten und einem neu hinzugefügten Punkt werden nicht automatisch erstellt, so dass diese Punkte neu verbunden werden müssen.

einfügen Danach

Fügt einen neuen Punkt nach einem angegebenen Punkt ein. Der Index eines neu hinzugefügten Punktes ist eine Einheit höher als der Index des gewählten Punktes.

Wird dem Vorlageelement nach dem bestehenden Punkt P5 ein neuer Punkt hinzugefügt, erhält der neue Punkt einen Indexwert von 6 und den Namen P6. Vorhandene Punkte ab P6 werden neu indiziert und umbenannt.

Verbindungen zwischen bestehenden Punkten und einem neu hinzugefügten Punkt werden nicht automatisch erstellt, so dass diese Punkte neu verbunden werden müssen.

Punkte entfernen

Entfernt den Punkt des Vorlageelements durch Anklicken oder durch Eingabe eines Indexes. Die übrigen Punkte werden nach der Bearbeitung entsprechend neu indiziert.



Verbindung hinzufügen

Erzeugt eine Verbindung zwischen ausgewählten Punkten.

Verbindung entfernen

Entfernt die Verbindung des Vorlageelements durch Anklicken oder durch Eingabe eines Indexes. Die übrigen Verbindungen werden nach der Bearbeitung entsprechend neu indiziert.

Form hinzufügen

Erzeugt Formen aus Vorlageelementverbindungen.

Formen bestimmen die Geometrie der Querschnitts-Elemente. Sie können aus einer einzelnen Vorlageelementverbindung oder aus mehreren Verbindungen, die ein geschlossenes Polygon bilden, erstellt werden. Für eine realistische Darstellung des Profilkörpers weisen wir den Formen im Panel "Eigenschaften" Materialien zu.

Form entfernen

Entfernt die Form des Vorlageelements durch Anklicken oder durch Eingabe eines Indexes. Die übrigen Formen werden nach der Bearbeitung entsprechend neu indiziert.

Ziel hinzufügen

Ermöglicht die Erstellung von **Oberflächen**, **Horizontal** und **Vertikal** Zielen.

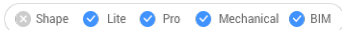
Wenn die Geometrie eines einzelnen Profilkörpers einer bestimmten Oberfläche, einem horizontalen oder einem vertikalen Objekt folgen muss, wird ein Ziel erstellt und dem entsprechenden Punkt des Profilkörpers hinzugefügt.

Ziel entfernen

Entfernt das Ziel eines Vorlageelements, indem es angeklickt oder ein Index eingegeben wird.

8.59 ASEITENEINR Befehl

Öffnet den Dialog Seite einrichten.

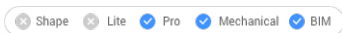



8.59.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Seite einrichten, um die Seiteneinrichtung für das aktuelle Layout oder den Modelbereich anzuzeigen und zu ändern.

8.60 ERZBIBLIOTHEKSBLOCK Befehl

Öffnet den Dialog Block zur Bibliothek hinzufügen.



Symbol: 

8.60.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Block zur Bibliothek hinzufügen, um eine Blockdefinition zu erstellen und sie der Bibliothek hinzuzufügen.

8.61 -ERZBIBLIOTHEKSBLOCK Befehl

Erstellt und ordnet Komponenten zu.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.61.1 Beschreibung

Fügt dem Bibliotheks-Panel Objekte in Form von Komponenten hinzu, die zugeordnet und als Miniaturansichten angezeigt werden. Dieser Befehl ist für Makros bestimmt.

Die Komponente wird zu einer bestehenden oder einer neuen Kategorie hinzugefügt. Wenn eine bestimmte Kategorie im Bibliotheks-Panel geöffnet ist, zeigt der Befehl die Option zum Speichern in dieser oder einer neuen Kategorie an.

Die Kategorien sind in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt:

- 1 - Gebäude
- 2 - Türen
- 3 - Möbel
- 4 - Löcher
- Außenbereich
- 6 - Mechanische, elektrische und sanitäre Flussverbindungspunkte
- 7 - Personen
- 8 - Blechkonstruktion
- 9 - Normteile
- 10 - Transport
- 11 - Fenster
- 0 - Neue Kategorie hinzufügen
- <rootCat (aktuelle Kategorie)> - Komponente zur aktuellen Kategorie hinzufügen

Von der gewünschten Ansicht wird eine Miniaturansicht erstellt:

- TFL - Isometrische Ansicht von oben/vorne/links
- TFR - Isometrische Ansicht von oben/vorne/rechts
- TBL - Isometrische Ansicht von oben/hinten/links
- TBR - Isometrische Ansicht von oben/hinten/rechts
- T - Draufsicht

8.62 MINIATURANSICHTERZ Befehl

Erstellt ein Miniaturbild der aktuellen Zeichnung.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

8.62.1 Beschreibung

Erstellt benutzerdefinierte Miniaturansichten, um den Inhalt von Zeichnungsdateien in Dateimanagern und anderen Nicht-CAD-Programmen anzuzeigen. Die Miniaturansichten sind kleine Raster-Vorschaubilder und werden in der Regel automatisch aus der aktuellen Ansicht erstellt, wenn die Zeichnung gespeichert wird.

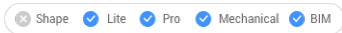


8.62.2 Methode

Akzeptieren Sie den Miniaturbildrahmen, indem Sie die Zeichnung zoomen und in die Position schwenken, in der Sie das Miniaturbild speichern möchten. Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter", um die Miniaturansicht zu speichern.

8.63 ABILAD Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Anpassungsgruppen".

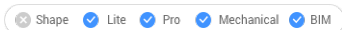


8.63.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld Anpassungsgruppen zum Laden und Entladen von Anpassungsgruppen.

8.64 ABIENTF Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Anpassungsgruppen".

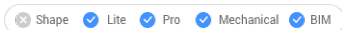


8.64.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld Anpassungsgruppen zum Laden und Entladen von Anpassungsgruppen.

8.65 ANPASSEN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Anpassen".



Symbol:

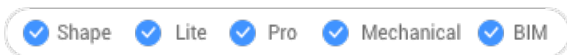
Alias: CUI

8.65.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Anpassen", um die Benutzeroberfläche benutzerdefiniert anzupassen.

8.66 AUSSCHNEIDEN Befehl

Kopiert Objekte in die Zwischenablage und löscht diese dann in der Zeichnung.



Symbol:

Note: Die Systemvariable PICTUREEXPORTSCALE legt die Auflösung des Bildes fest, wenn die exportierte Geometrie im Bitmap-Format eingefügt wird, z. B. in ein Word-Dokument.

8.66.1 Beschreibung

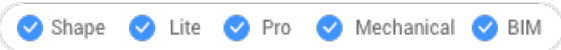
Kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage zum Einfügen in Zeichnungen und andere Dokumente. Die ausgewählten Objekte werden automatisch aus der Zeichnung gelöscht.



8.67 ZYLINDER Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Zylinders.

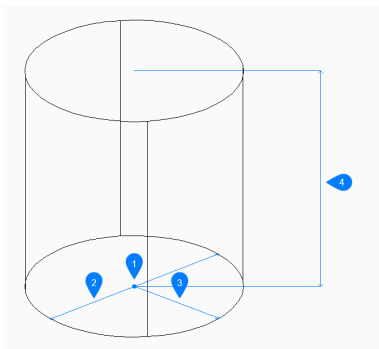
Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl ZYLINDER den Befehl AL_CYLINDER.



Alias: ZYL

8.67.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines kreisförmigen oder elliptischen Zylinder. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, wie Mittelpunkt, Radius, Durchmesser, 3-Punkt, 2-Punkt, Tangenten, Achsenendpunkten und Höhe, aus.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Durchmesser
- 3 Radius
- 4 Höhe

8.67.2 Methoden zum Erstellen eines Zylinders

Dieser Befehl umfasst 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Zylinders zu beginnen:

- Mittelpunkt
- 3 Punkte
- 2 Punkte
- Tangente Tangente Radius
- Elliptisch

Mittelpunkt wählen

Beginnen Sie, einen Kreiszylinder zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt der Basis angeben:

Radius der Basis des Zylinders

Bestimmt den Radius des Zylinders.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]



Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt]

3 Punkte

Beginnen Sie, einen Kreiszylinder zu erstellen, indem Sie den ersten von drei Punkten auf dem Umfang der Basis angeben:

Zweiter Punkt

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Umfang an.

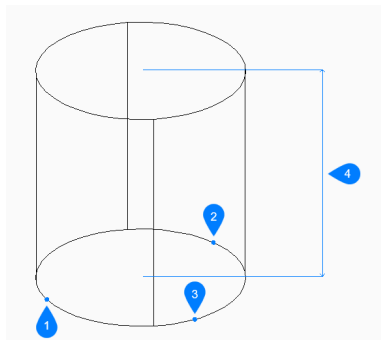
Dritter Punkt

Geben Sie den dritten Punkt auf dem Umfang an.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt]



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Punkt 3
- 4 Höhe

2 Punkte

Beginnen Sie, einen Kreiszylinder zu erstellen, indem Sie den ersten von zwei Punkten auf dem Umfang der Basis angeben:

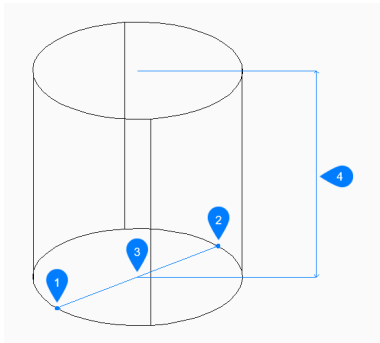
Zweites Ende des Durchmessers

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Durchmesser an. Die beiden Punkte bestimmen den Durchmesser der Basis.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt]



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Durchmesser
- 4 Höhe

Tangente Tangente Radius

Beginnen Sie mit der Erstellung eines Zylinders, indem Sie einen Tangentenpunkt auf dem ersten Objekt auswählen:

Definieren Sie einen Punkt auf dem Objekt für die zweite Tangente

Wählen Sie einen Tangentenpunkt auf dem zweiten Objekt.

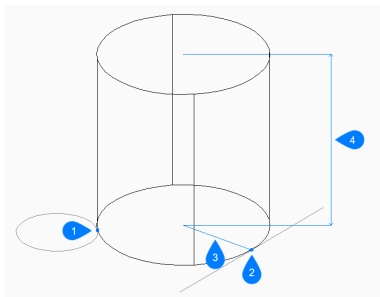
Radius des Kreises

Geben Sie einen gültigen Radius für die Basis an. Wenn Sie einen Radius angeben, der mit den ausgewählten Tangenten nicht möglich ist, werden Sie aufgefordert, die Tangenten und den Radius erneut anzugeben.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt]



- 1 Tangentenpunkt 1
- 2 Tangentenpunkt 2
- 3 Radius
- 4 Höhe

Elliptisch

Beginnen Sie, einen Ellipsenzylinder zu erstellen, indem Sie das erste Ende der Ellipsenachse angeben:

Alternative Option: [Zentrum]



Zweites Ende der Ellipse

Geben Sie das zweite Ende der Ellipsenachse an.

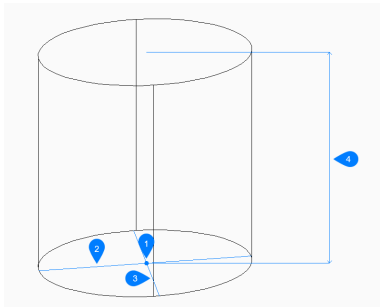
Anderes Ende der Ellipse

Geben Sie den Radius der anderen Ellipsenachse an.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe des Zylinders an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt]



- 1 Mittelpunkt
- 2 Erste Achse
- 3 Zweite Achse
- 4 Höhe

8.67.3 Optionen im Befehl ZYLINDER

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Zylinders begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

2Punkte

Geben Sie die Höhe des Zylinders als den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten an.

Achsenendpunkt

Geben Sie den Achsenendpunkt an, um die Höhe und Ausrichtung des Zylinders im 3D-Raum zu definieren. Der Mittelpunkt der Basis wird als anderer Achsenendpunkt verwendet.

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Zylinderbasis an.



9. D

9.1 DATENEXTRAKT Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Assistentenseite".



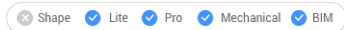
Symbol:

9.1.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Assistent", um Objekteigenschaften, Blockattribute und Zeichnungsinformationen in eine Tabelle oder externe Datendatei zu exportieren.

9.2 -DATENEXTRAKT Befehl

Fügt eine Datenextraktionstabelle ein.

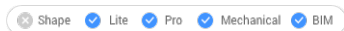


9.2.1 Methode

Wählen Sie die Datenextraktionsdatei (.DXD) aus dem Dialogfeld "Geöffnete Standard-Datei" und den Einfügepunkt für die Tabelle aus.

9.3 DATENVERKN Befehl

Öffnet das Dialogfeld Datalink-Manager.



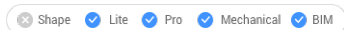
Symbol:

9.3.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Datenverknüpfungen", um Datenverknüpfungen in der aktuellen Zeichnung zu erstellen und zu verwalten.

9.4 DATENVERKNAKT Befehl

Synchronisiert die verknüpften Daten in den Tabellen der aktuellen Zeichnung mit den Daten in der verknüpften Quelldatei.



Symbol:

9.4.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl DATENVERKNAKT zu verwenden:

- Aktualisieren Sie die in einer Tabelle in der Zeichnung die vorhandene Datenverbindung.
- Aktualisieren Sie die verknüpften Daten in einer externen Datei.



9.4.2 Optionen im Befehl

Datenverbindung aktualisieren

Aktualisiert die verknüpften Daten in einer Tabelle in der Zeichnung mit den Daten, die in der externen Quelldatei geändert wurden.

Datenverbindung schreiben

Aktualisiert die verknüpften Daten in einer externen Datei mit den Daten, die in einer Tabelle in der Zeichnung geändert wurden.

Objekte auswählen

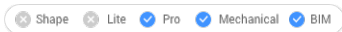
Fordert Sie auf, Tabellen-Objekte auszuwählen.

Alle aktualisieren

Synchronisiert alle verknüpften Daten in allen Tabellen der Zeichnung.

9.5 DATASMITHCONNECT Befehl

Erstellt eine Verbindung, zu der Twinmotion und/oder Unreal Engine eine Verbindung herstellen können.



Symbol:

9.5.1 Beschreibung

Erzeugt eine Datenverbindung, die von Twinmotion oder Unreal Engine zur Herstellung einer direkten Verbindung genutzt werden kann.

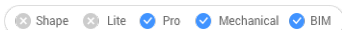
Wurde bereits eine Verbindung für eine andere Zeichnung hergestellt, so wird diese entfernt und durch die neue Verbindung ersetzt.

Note:

- Nach dem Aufbau einer Verbindung zur Twinmotion mit Direct Link wird das Modell beim ersten Mal automatisch synchronisiert.
- Verwenden Sie den Befehl DATASMITHSYNC, um die letzten Änderungen der aktuellen Zeichnung mit dem Direct Link zu synchronisieren.

9.6 DATASMITHEXPORT Befehl

Exportiert die aktuelle Zeichnung in eine udatasmith Datei.



Symbol:

9.6.1 Beschreibung


Öffnet den Dialog **Zeichnung exportieren nach**, um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer udatasmith Datei zu speichern, die in Twinmotion und/oder Unreal Engine verwendet werden kann.

9.7 DATASMITHSYNC Befehl

Sendet Änderungen an Twinmotion und/oder Unreal Engine seit dem letzten Aufruf der Verbindung.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

9.7.1 Beschreibung

Wenn eine Datenverbindung für einen Direct Link mit Twinmotion und/oder Unreal Engine besteht, wird diese synchronisiert, um die letzten Änderungen in der aktuellen Zeichnung wiederzugeben.

Note: Wenn noch keine Verbindung besteht, verwenden Sie zunächst den Befehl DATASMITHCONNECT.

9.8 DBLISTE Befehl

Listet Informationen über alle Objekte in der Zeichnung auf (kurz für "Datenbank-Liste").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.8.1 Beschreibung

Zeigt Informationen zu jedem Objekt in der Zeichnung an.

Die Informationen können sich auf Handle, aktuellen Bereich, Layer, Farbe, etc. beziehen.

Note: Drücken Sie F2, um die im Fenster Eingabe-Protokoll aufgelisteten Daten zu sehen. Bei Zeichnungen mit vielen Objekten kann es sehr lange dauern, bis die Liste fertig ist. Drücken Sie Esc, um den Befehl zu beenden.

9.9 BAAUSRICHT Befehl

Erstellt eine Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Objekten.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

9.9.1 Beschreibung

Erstellt eine Abhängigkeit für kürzesten Abstand zwischen einem Punkt und einem Objekt. Erstellt eine Abhängigkeit für die Länge einer Linie, eines Polylinien-Segments oder eines Bogens. Erstellt eine Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Linien, sodass sie parallel verlaufen. Nur der Abstand ist abhängig gemacht (gesperrt); die Objekte können weiterhin (im Tandem) bewegt, gedreht usw. werden. Ausgerichtete Abhängigkeiten sehen wie ausgerichtete Bemaßungen aus.

9.9.2 Methode

Es gibt drei Methoden, um mit der Erstellung einer ausgerichteten Abhängigkeit zu beginnen:

- Objekt
- Punkt & Linie
- 2Linien



9.9.3 Optionen im Befehl

Objekt

Erstellt eine Abhängigkeit für die Länge einer Linie, eines Polylinien-Segments oder der Sehne eines Bogens.

Note: Das Objekt kann immer noch verändert (verschoben, gedreht) werden, auch wenn die Länge abhängig gemacht ist.

Punkt & Linie

Erstellt eine Abhängigkeit für den senkrechten Abstand zwischen einem Punkt und einer Linie oder einem Polylinien-Segment.

Note: Ein gültiger abhängiger Punkt befindet sich in der Regel an derselben geometrischen Position wie der Objektfang, z. B. an den Enden und Mittelpunkten von Linien, Kreisen und Bögen usw.

Note: Der abhängige Abstand kann direkt oder über das Eigenschaften-Panel bearbeitet werden.

2Linien

Erstellt eine Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei geraden linearen Segmenten. Wenn die Objekte nicht parallel verlaufen, wird das ausgewählte zweite Objekt um den Mittelpunkt gedreht, um parallel zum ersten Objekt angeordnet zu sein.

Note: Der abhängige Abstand kann direkt oder über das Eigenschaften-Panel bearbeitet werden.

9.10 BAWINKEL Befehl

Macht Winkel abhängig.



Symbol:

9.10.1 Beschreibung

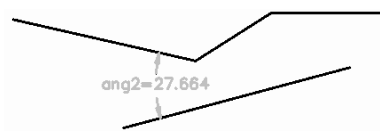
Steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder geraden Polyliniensegmenten; steuert auch die Winkel von Bögen, Polylinienbögen und drei beliebigen abhängigen Punkten.

9.10.2 Methoden

Es gibt drei Methoden, um zu beginnen, Winkel abhängig zu machen:

Zwischen zwei geraden Segmenten

Steuert den Winkel zwischen zwei Segmenten.



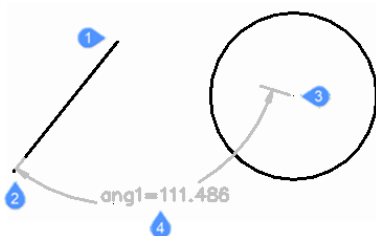
Von Bögen oder Polylinienbögen

Steuert den Winkel eines Bogens zwischen den Endpunkten.



Zwischen drei gültigen abhängigen Punkten

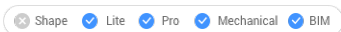
Gültige abhängige Punkte befinden sich an denselben geometrischen Positionen wie der Objektfang, z. B. an den Enden und Mittelpunkten von Linien, Zentren und Vierfachpunkten von Kreisen und Bögen usw.



- 1 Winkel-Scheitelpunkt
- 2 Erster abhängiger Winkel-Punkt
- 3 Zweiter abhängiger Winkel-Punkt
- 4 Bemaßungs-Position

9.11 BAKONVERTIER Befehl

Verwandelt assoziative Bemaßungen in Abhängigkeiten.



Symbol: 

9.11.1 Beschreibung

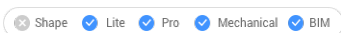
Wandelt Dimensionen in geeignete Dimensionsbeschränkungen um, z. B. lineare Dimensionen in lineare Beschränkungen oder Durchmesserdimensionen in Durchmesserbeschränkungen.

Bemaßungsabhängigkeiten sind grau gefärbt.



9.12 BADURCHMESSER Befehl

Begrenzt den Durchmesser.

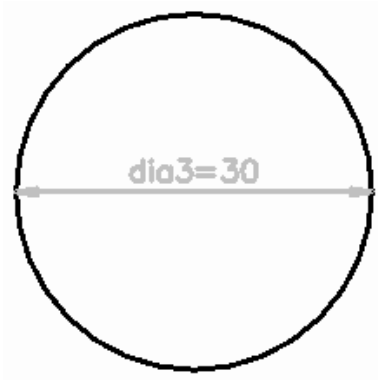


Symbol: 

9.12.1 Beschreibung

Begrenzt den Durchmesser von Kreisen, Bögen und Polylinienbogensegmenten.


Obwohl der Radius des Objekts fixiert (begrenzt) ist, kann das Objekt verschoben, gedreht usw. werden.



9.13 BAANZEIGE Befehl

Schaltet die Sichtbarkeit von Bemaßungsabhängigkeiten um.



Symbol: 


9.13.1 Beschreibung

Schaltet die Anzeige von Bemaßungsabhängigkeiten (an ausgewählte Objekte angehängt) zwischen sichtbar und ausgeblendet um. Alle Bemaßungsabhängigkeiten werden anfänglich ausgeblendet, wenn eine Zeichnung mit ihnen geöffnet wird. Viele Abhängigkeiten in einer Zeichnung können sie überflüssig machen, und daher ist es nützlich, sie auszublenden.

9.14 BAHORIZONTAL Befehl

Erstellt horizontale Abhängigkeiten für Objekte.



Symbol: 

9.14.1 Beschreibung

Erstellt eine horizontale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Punkten oder die Länge eines einzelnen Objekts.

Note: "Horizontal" bedeutet, dass die Abhängigkeit in der X-Richtung des aktuellen Koordinatensystems liegt.

9.14.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um mit der Erstellung horizontaler Abhängigkeiten zu beginnen:

- Nach Abstand: Erstellt eine horizontale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Objekte.
- **Note:** Gültige Abhängigkeitspunkte befinden sich an denselben geometrischen Positionen wie der Objektfang, z. B. an den Enden und Mittelpunkten von Linien, Zentren und Vierfachpunkten von Kreisen und Bögen usw.
- Nach Objekt: Erstellt eine horizontale Abhängigkeit für ein Objekt.



Note: Erstellt horizontale Abhängigkeiten für die folgenden Objekte: Linie, Bogen, Polyliniensegment, Polylinien-Bogensegment.

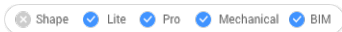
9.14.3 Optionen im Befehl

Objekt

Erstellt eine horizontale Abhängigkeit für den Abstand zwischen den Endpunkten eines Objektes ein.

9.15 BALINEAR Befehl

Erstellt lineare Abhängigkeiten.



Symbol:

9.15.1 Beschreibung

Erstellt eine horizontale oder vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Punkten oder die Länge eines einzelnen Objekts, je nachdem, wie der Cursor bewegt wird, wie im Befehl BEMLINEAR beschrieben.

Note: "Horizontal" bedeutet, dass die Abhängigkeit in der X-Richtung des aktuellen Koordinatensystems liegt und "Vertikal" bedeutet, dass die Abhängigkeit in der Y-Richtung des aktuellen Koordinatensystems liegt.

9.15.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um mit linearen Abhängigkeiten zu beginnen:

- Nach Abstand: Erstellt eine horizontale oder vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Objekten.
Note: Gültige Abhängigkeitspunkte befinden sich an denselben geometrischen Positionen wie der Objektfang, z. B. an den Enden und Mittelpunkten von Linien, Zentren und Vierfachpunkten von Kreisen und Bögen usw.
- Nach Objekt: Erstellt eine horizontale oder vertikale Abhängigkeit für die Länge eines Objekts zwischen ihren Endpunkten.
Note: Erstellt eine horizontale oder vertikale Abhängigkeit für die folgenden Objekttypen: Linie, Bogen, Polyliniensegment, Polylinien-Bogensegment.

Das Programm wendet eine vertikale oder horizontale Abhängigkeit an, je nachdem, wie der Cursor während des Befehls bewegt wird.

9.15.3 Optionen im Befehl

Objekt

Erstellt eine horizontale oder vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen den Endpunkten eines Objekts ein.



9.16 BARADIUS Befehl

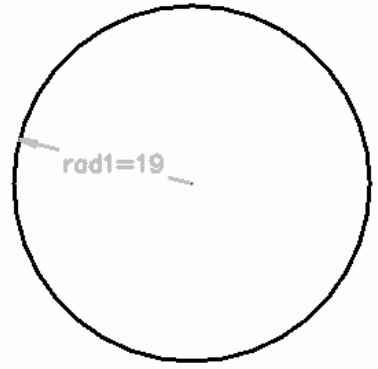
Beschränkt Radien.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

9.16.1 Beschreibung

Beschränkt den Radius von Kreisen, Bögen oder Polylinienbogensegmenten. Obwohl der Radius des Objekts fixiert (beschränkt) ist, kann das Objekt verschoben, gedreht usw. werden.



9.17 BAVERTIKAL Befehl

Erstellt vertikale Abhängigkeiten für Objekte.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

9.17.1 Beschreibung

Erstellt eine vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Punkten oder die Länge eines Objekts.

Note: "Vertikal" bedeutet, dass die Abhängigkeit in der Y-Richtung des aktuellen Koordinatensystems liegt.

9.17.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um mit der Erstellung vertikaler Abhängigkeiten zu beginnen:

- Nach Abstand: Erstellt eine vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Objekten.
Note: Gültige Abhängigkeitspunkte befinden sich an denselben geometrischen Positionen wie der Objektfang, z. B. an den Enden und Mittelpunkten von Linien, Zentren und Vierfachpunkten von Kreisen und Bögen usw.
- Nach Objekt: Erstellt eine vertikale Abhängigkeit für ein Objekt.
Note: Erstellt vertikale Abhängigkeiten für die folgenden Objekte: Linie, Bogen, Polyliniensegment, Polylinien-Bogensegment.



Um eine vertikale Abhängigkeit für den Abstand zwischen zwei Objekten zu erstellen, wählen Sie auf jedem Objekt einen gültigen Abhängigkeitspunkt aus, und geben Sie den Abhängigkeitsabstand ein. Der Wert steuert den Abstand zwischen den beiden Objekten.

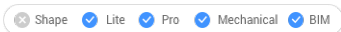
9.17.3 Optionen im Befehl

Objekt

Schränkt den vertikalen Abstand zwischen den Endpunkten eines Objektes ein.

9.18 DDATTE Befehl

Bearbeitet die Werte von Attributen über ein Dialogfeld. Dieser Befehl wird durch den Befehl BATTMAN ersetzt.

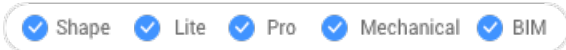


9.18.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Attribute bearbeiten", in dem der Wert des Attributtextes geändert werden kann.

9.19 DDEDIT Befehl

Bearbeitet einzeiligen Text, mehrzeiligen Text (MText), Bemaßungstext, Attributdefinition und Vorspanntext.



Alias: ED, TBEBARB, TEXTBEARB

9.19.1 Beschreibung

Ermöglicht die Bearbeitung von einzeiligem Text, mehrzeiligem Text (MText), Bemaßungstext, Attributdefinition und Vorspanntext.

Wenn das ausgewählte Objekt durch mehrzeiligen Text, Bemaßungstext oder Vorspanntext dargestellt wird, öffnet sich das Fenster "Textformatierung".

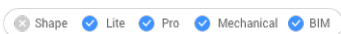
Wenn das ausgewählte Objekt durch eine Attributdefinition dargestellt wird, öffnet sich das Dialogfeld "Attributdefinition bearbeiten".

Wenn das ausgewählte Objekt durch einzeiligen Text dargestellt wird, wird der In-Place-Editor angezeigt (dieser Editor besitzt keine Benutzeroberfläche).

Note: Ändern Sie den Wert der Systemvariablen TEXTED, um die Bearbeitungsmethode für einzeiligen Text zu ändern.

9.20 DDEMODES Befehl

Legt Standardwerte zum Erstellen von Objekten fest.



9.20.1 Beschreibung

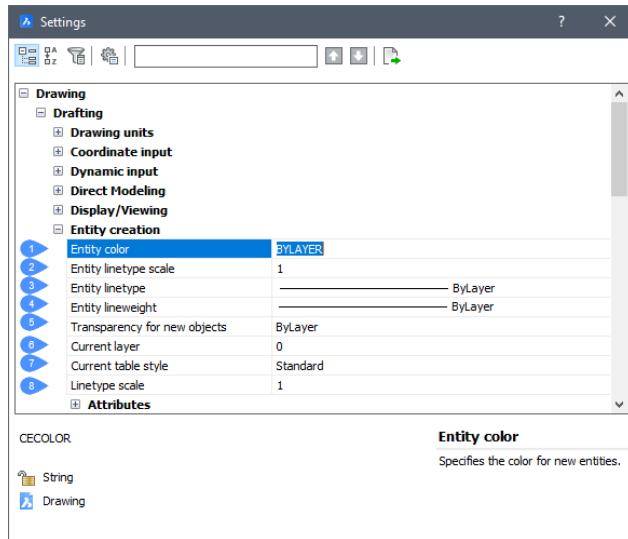
Öffnet das Dialogfenster "Einstellungen" im Abschnitt "Objekterstellung".



Note: Dieser Befehl wird durch den Befehl "Einstellungen" ersetzt.

9.20.2 Methode

Zeigt das Dialogfeld "Einstellungen" im Abschnitt "Objekterstellung" an:



- 1 Objektfarbe
- 2 Objekt Linientyp Skalierung
- 3 Objekt-Linientyp
- 4 Objekt Linienstärke
- 5 Transparenz für neue Objekte
- 6 Aktueller Layer
- 7 Aktueller Tabellen-Stil
- 8 Linientypfaktor

9.20.3 Optionen

Objektfarbe

Legt die voreingestellte Farbe neuer Objekte fest. Der Ausgangswert ist "VonLayer", was bedeutet, dass die Farben der Objekte durch die Layereigenschaften bestimmt werden.

Objekt Linientyp Skalierung

Legt den voreingestellten Skalierungsfaktor für Linientypen an. Der Anfangswert ist 1,0000.

Objekt Linientyp

Legt den voreingestellten Linientyp neuer Objekte fest. Der Ausgangswert ist "VonLayer", was bedeutet, dass die Linientypen der Objekte durch die Layereigenschaften bestimmt werden.

Objekt Linienstärke

Legt den voreingestellten Linientyp neuer Objekte fest. Der Ausgangswert ist "VonLayer", was bedeutet, dass die Linienstärken der Objekte durch die Layereigenschaften bestimmt werden.



Aktueller Layer

Legt den voreingestellten Layer neuer Objekte fest. Der Anfangswert ist Layer 0.

Aktueller Tabellen-Stil

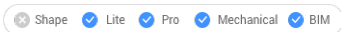
Legt den voreingestellten Wert für Tabellenstilname neuer Tabellen fest.

Linientypfaktor

Bestimmt den globalen Linientyp-Skalierungsfaktor. Dieser Faktor wirkt sich auf die Objektlinien-typ-Skalierungsfaktoren aus.

9.21 DDFILTER Befehl

Erstellt einen Auswahl-Satz von Objekten.



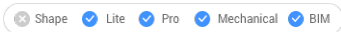
Note: Dieser Befehl wird durch den WAHL Befehl ersetzt.

9.21.1 Beschreibung

Erstellt einen Auswahl-Satz, der die ausgewählten Objekte enthält. Sie können darauf zugreifen, indem Sie "V" (Vorherige) eingeben, wenn Sie das nächste Mal über einen Befehl zu "Objekte auswählen" aufgefordert werden.

9.22 DDGRIPS Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Griffe**.



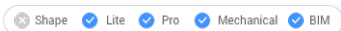
Alias: GR, OPT, DDGRIFFE

9.22.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Griffe** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

9.23 DDPTYP Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Punkte**.

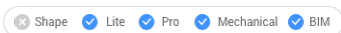


9.23.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Punkte** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

9.24 DDSELECT Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objektauswahl**.



Alias: WAE

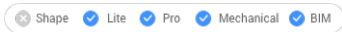


9.24.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objektauswahl**, um die relevanten Systemvariablen anzuzeigen und zu ändern.

9.25 DDSETVAR Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen".

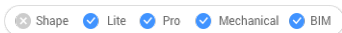


9.25.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen" zum Anzeigen und Ändern von Systemvariablen. Die meisten, aber nicht alle Systemvariablen sind im Dialogfeld "Einstellungen" verfügbar. Sie können alle Systemvariablen mit dem SETVAR Befehl ändern.

9.26 DDFSPUR Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Fang Spur**.

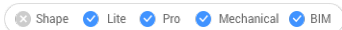


9.26.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Fang Spur**, um die relevanten Systemvariablen anzuzeigen und zu ändern.

9.27 DDVPOINT Befehl

Öffnet den Dialog Ansichtspunkt einstellen.



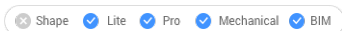
Alias: ANSICHTCTL, DDAPUNKT, SETZEAPUNKT, VP

9.27.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Ansichtspunkt einstellen, um einen 3D-Ansichtspunkt für das aktuelle Ansichtsfenster festzulegen.

9.28 VORGABEMSTABLISTE Befehl

Öffnet den Dialog Standard Maßstabs Liste.



9.28.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Standard Maßstabs Liste, um die Standard-Skalierungsliste anzuzeigen und zu verwalten. Die Standard Maßstabsliste wird in der Registrierung gespeichert. Wenn Sie die Maßstabsliste der aktuellen Zeichnung zurücksetzen, wird sie auf die Standard Maßstabsliste eingestellt.

9.29 PAUSE Befehl

Verzögert die Ausführung von Befehlen.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.29.1 Beschreibung

Dieser Befehl wird verwendet, um die Ausführung des nächsten Befehls zu verzögern.

Note: Gedacht für die Verwendung mit Skripten.

9.29.2 Optionen im Befehl

Millisekunden Verzögerung:

Spezifiziert die Zeitspanne, die BricsCAD wartet, bevor es mit dem nächsten Befehl im Skript fortfährt.

Note: Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 2.147.483.627 (etwa 24 Tage) ein.

9.30 LÖSCHABHÄNG Befehl


Entfernt geometrische und Bemaßungsabhängigkeiten von den ausgewählten Objekten.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.30.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus oder geben Sie ALL ein, um alle Objekte in der Zeichnung auszuwählen und alle ihre Bemaßungs und geometrischen Abhängigkeiten zu löschen.

Note: Einzelne Abhängigkeiten nacheinander entfernen:

- Bemaßungsabhängigkeiten: Wählen Sie die Bemaßungsabhängigkeit aus und drücken Sie dann den Befehl LÖSCHEN.
- Geometrische Abhängigkeiten: Klicken Sie auf das kleine x in der Abhängigkeitsleiste: 

9.31 LÖSCHDAT Befehl

Löscht die erweiterten Objektdaten für bestimmte Anwendungen aus den ausgewählten Objekten (kurz für "Objektdaten löschen").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.31.1 Beschreibung

Definiert den Namen der Anwendung, zu der die Objektdaten gehören, und wählt ein oder mehrere Objekte aus, von denen Objektdaten gelöscht werden sollen.

9.31.2 Optionen

?, um Anwendungsnamen aufzulisten

Listet die Namen der in der aktuellen Zeichnung geladenen Anwendungen auf.

9.32 DESIGNTABELLE Befehl

Importiert .CSV- Dateien, die Parameterwerte enthalten, oder sie von Grund auf neu erstellen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbole: 



9.32.1 Beschreibung

Importiert .CSV- Dateien, die Sätze von Parameterwerten enthalten, oder sie von Grund auf neu erstellen. Anschließend werden Parameter zum Mechanical-Browser-Panel und zu den parametrischen Komponenteneigenschaften im Eigenschaften-Panel hinzugefügt.

Note: Dieser Befehl kann bei Ausführung von Befehlen ('designtable) transparent eingegeben werden.

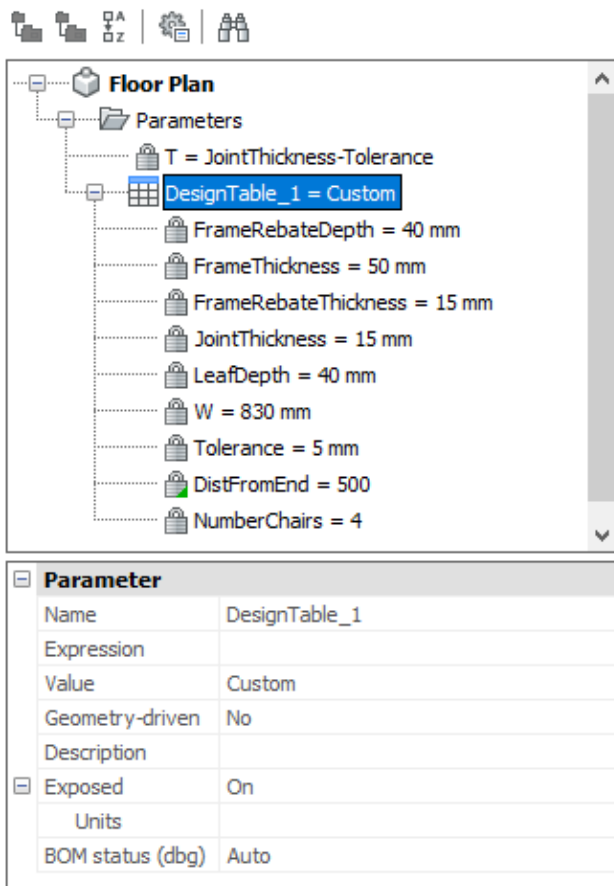
9.32.2 Optionen

Aus Datei

Erstellt eine Entwurfstabelle, indem eine CSV-Datei (Datei mit kommagetrennten Werten) importiert wird. Stellen Sie sicher, dass das Listentrennzeichen auf Ihrem System mit dem in der CSV-Datei verwendeten Zeichen übereinstimmt.

Zeigt das Dialogfeld "Entwurfstabellendatei auswählen" an, aus dem Sie die .CSV- Datei auswählen und öffnen.

Note: Geben Sie den Befehl MECHANICALBROWSERÖFFNEN ein, um die Abhängigkeiten anzuzeigen:



Leer

Erstellt eine leere Entwurfstabelle von Grund auf neu.

Note: Geben Sie die Namen der Parameter ein, die in die Entwurfstabelle aufgenommen werden sollen, oder wählen Sie, dass alle Parameter mit einem konstanten Wert hinzugefügt werden sollen. Die konstanten Parameter sind von keinem anderen Parameter abhängig.



9.33 -DESIGNTABELLEBEARB Befehl

Bearbeitet Entwurfstabellen.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Note: Dieser Befehl kann bei Ausführung von Befehlen ('designtable') transparent eingegeben werden.

9.33.1 Optionen

Export

Exportiert den Inhalt eines Entwurfstabellen-Objekts als .CSV- Formatdatei.

Ersetzen

Ersetzt den Inhalt einer Entwurfstabelle durch Daten aus einer .CSV- Formatdatei.

Löschen

Löscht eine Entwurfstabelle.

Konfigurationen

Erstellt, entfernt oder zeigt Konfigurationen an.

Aktuelles speichern

Erstellt eine neue Konfiguration als Kopie einer bestehenden Konfiguration.

Entfernen

Entfernt eine Konfiguration.

? für Liste

Listen Sie die Namen der an die aktuelle Zeichnung angehängten Entwurfstabellen auf.

Parameter

Verwaltet Parameter:

Entkoppeln

Hebt die Verknüpfung von Parametern aus der Entwurfstabelle auf.

Verknüpfung

Verknüpft Parameter mit der Entwurfstabelle.

Lösche Ausdrücke

Löscht Ausdrücke (Werte und Formeln) aus Parametern.

?, um Spalten aufzulisten

Listet Parameter auf.

Konfiguration anwenden

Erstellt eine neue Zeile unter Verwendung der aktuellen Werte der Variablen.

? für Liste

Listet die an die aktuelle Zeichnung angehängten Entwurfstabellen auf.

9.34 DETAILSPANELSCHL Befehl

Schließt das Details-Panel.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

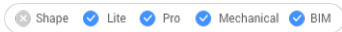


9.34.1 Beschreibung

Schließt das Detail Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel "Details" beim Schließen gestapelt ist, wird die Registerkarte oder das Symbol "Details" aus dem Stapel entfernt.

9.35 DETAILSPANELÖFFN Befehl

Öffnet das Detail-Panel.

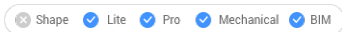


9.35.1 Beschreibung

Öffnet das Details-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Details-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Details-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

9.36 DGNEXPOERT Befehl

Exportiert die aktuelle Zeichnung in ein DGN-Dateiformat.

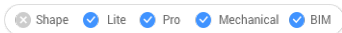


9.36.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung exportieren als", um die aktuelle Zeichnung in ein MicroStation DGN-Dateiformat (*.dgn) zu exportieren.

9.37 -DGNEXPORT Befehl

Exportiert die aktuelle Zeichnung in das MicroStation-DGN-Dateiformat (*.dgn) in der Befehlszeile.



9.37.1 Methode

Geben Sie den vollständigen Pfad und den Dateinamen für die exportierte DGN-Datei an.

Note: Geben Sie ~ (Tilde) ein, um den Dialog Zeichnung exportieren als anzuzeigen, in dem Sie den Ordner und den Namen für die DGN-Datei angeben können.

9.37.2 Optionen im Befehl

DGN

Referenz nach DGN umwandelt.

DWG

Referenz nach DGN haltet.

Binden

Referenzdatei an den übergeordneten DGN binden.

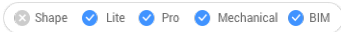
Lösen

Löst die externe Referenz ab.



9.38 DGNIMPORT Befehl

Öffnet den Dialog Importiere Datei.

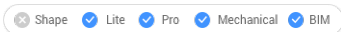


9.38.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Importiere Datei, um eine dgn-Datei auszuwählen, die in die aktuelle Zeichnung importiert werden soll.

9.39 DGNIMPORTOPTIONEN Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **DGNIMPORT**.

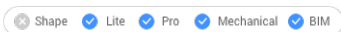


9.39.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **DGNIMPORT** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

9.40 DIGITA Befehl

Wendet eine digitale Signatur (Block verschlüsselter Informationen) auf die Zeichnung an.



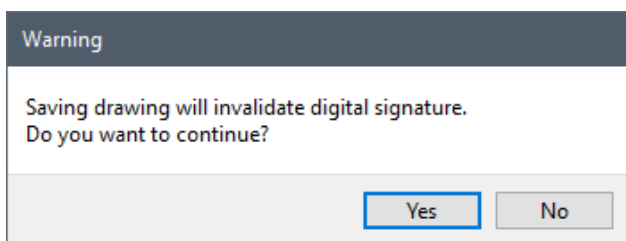
9.40.1 Methode

Öffnet den Dialog Digitale Signatur, in dem Sie eine digitale Signatur an die Zeichnung anhängen können, um den Ursprung, die Authentizität und den unveränderten Zustand der Datei seit dem Anwenden der digitalen Signatur zu bestätigen.

Note: Die digitale Signatur bleibt auch nach der Umbenennung der Zeichnung gültig.

Note: Die Systemvariable SIGWARN steuert die Anzeige eines Dialogs mit dem Signaturinhalt, wenn eine Zeichnung mit einer digitalen Signatur geöffnet wird.

Note: Nach dem Start des Befehls DIGITALESIGN wird jedes Mal, wenn die Zeichnung gespeichert wird, eine digitale Signatur angewendet, bis sie geschlossen wird. Wenn die signierte Zeichnung das nächste Mal geöffnet und geändert wird, erscheint beim Speichern eine Warnmeldung.




9.41 BEM Befehl

Erstellt mehrere Bemaßungstypen in einem einzigen Arbeitsablauf.





Symbol: 

Alias: BEMASSUNG

9.41.1 Beschreibung

Ermöglicht die gleichzeitige Erstellung mehrerer Bemaßungen oder Bemaßungstypen.

Note: Die isometrische Ansicht kann bemaßt werden und die tatsächliche Größe der Geometrie wiedergeben.

9.41.2 Optionen im Befehl

Horizontal

Platziert horizontale lineare Bemaßungen, wie im Befehl "BemLinear".

VERTikal

Platziert vertikale Bemaßungen, wie im Befehl "BemLinear".

Ausgerichtet

Platziert lineare Bemaßungen, die an Objekten ausgerichtet sind, wie im Befehl "BemAusg".

Winkel

Platziert Winkelbemaßungen, die Winkel messen, wie im Befehl "BemWinkel".

Führung

Platziert Führungen, wie im Befehl "BemFührung".

Schräg

Ändert den Winkel der Hilfslinien, wie im Befehl "BemEdit".

GEdreht

Platziert lineare Bemaßungen in einem Winkel, wie im Befehl "BemLinear".

Zentrum

Platziert Markierungen in die Zentren von Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemMittelp".

Durchmesser

Platziert Durchmesserbemaßungen auf Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemDurchm".

Radius

Platziert Radiusbemaßungen auf Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemRadius".

Basislinie

Platziert mehrere lineare Bemaßungen und Winkelbemaßungen ab demselben Basispunkt, wie im Befehl "BemBasisl".

FORTfahren

Führt lineare Bemaßungen und Winkelbemaßungen ab dem letzten Endpunkt weiter, wie im Befehl "BemWeiter".

Ordinate

Platziert X- und Y-Ordinatenbemaßungen von einem Ursprungspunkt aus, wie im Befehl "BemOrdinate".

Position

Positioniert den Bemaßungstext neu, wie im Befehl "BemTEdit".



VERteilen

Die ausgewählten Bemaßungen werden gleichmäßig verteilt. Es gibt zwei Optionen, zwischen denen Sie wählen können, um festzulegen, wie die Bemaßungen verteilt werden sollen.

Gleich

Verteilt alle ausgewählten Bemaßungen gleichmäßig.

Versatz

Alle ausgewählten Bemaßungen werden in einem vorgegebenen Versatzabstand verteilt.

Aktualisiere Bemaßungen

Wendet den aktuellen Bemaßungsstil auf eine Auswahl von Bemaßungsobjekten an; siehe die Option "Anwenden" des Befehls "-BemStil".

variablen Status

Listet den Status aller Bemaßungsvariablen im Fenster "Eingabe-Protokoll" auf.

UEberschreiben

Überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils, wie im Befehl "BemÜberschr".

Einstellungen...

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnungsexplorer | Bemaßungsstile", in dem Sie die Bemaßungsstile, wie mit dem Befehl DIMSTYLE, ändern können.

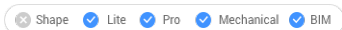
LAYER

Legt eine andere Ebene als die Standardebene fest, auf die die Abmessungen gezeichnet werden.

Note: Bemaßungen werden auf dem Layer erstellt, der durch die Systemvariable DIMLAYER festgelegt ist.

9.42 BEM1 Befehl

Führt einen einzelnen Bemaßungsbefehl in der Eingabeaufforderung "Bemaßungs Befehl" aus.



9.42.1 Beschreibung

Ermöglicht die Erstellung einer einzelnen Bemaßung vom Typ, wie in der Befehlszeile angegeben.

9.42.2 Optionen im Befehl

HORizontal

Platziert horizontale lineare Bemaßungen, wie im Befehl "BemLinear".

VERTikal

Platziert vertikale Bemaßungen, wie im Befehl "BemLinear".

Ausgerichtet

Platziert lineare Bemaßungen, die an Objekten ausgerichtet sind, wie im Befehl "BemAusg".

Winkel

Platziert Winkelbemaßungen, die Winkel messen, wie im Befehl "BemWinkel".

Führung

Platziert Führungen, wie im Befehl "BemFührung".

**Schräg**

Ändert den Winkel der Hilfslinien, wie im Befehl "BemEdit".

GEdreht

Platziert lineare Bemaßungen in einem Winkel, wie im Befehl "BemLinear".

Zentrum

Platziert Markierungen in die Zentren von Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemMittelp".

Durchmesser

Platziert Durchmesserbemaßungen auf Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemDurchm".

Radius

Platziert Radiusbemaßungen auf Kreisen und Bögen, wie im Befehl "BemRadius".

Basislinie

Platziert mehrere lineare Bemaßungen und Winkelbemaßungen ab demselben Basispunkt, wie im Befehl "BemBasisl".

FORTfahren

Führt lineare Bemaßungen und Winkelbemaßungen ab dem letzten Endpunkt weiter, wie im Befehl "BemWeiter".

Ordinate

Platziert X- und Y-Ordinatenbemaßungen von einem Ursprungspunkt aus, wie im Befehl "BemOrdinate".

Position

Positioniert den Bemaßungstext neu, wie im Befehl "BemTEdit".

VERteilen

Die ausgewählten Bemaßungen werden gleichmäßig verteilt. Es gibt zwei Optionen, zwischen denen Sie wählen können, um festzulegen, wie die Bemaßungen verteilt werden sollen.

Gleich

Verteilt alle ausgewählten Bemaßungen gleichmäßig.

Versatz

Alle ausgewählten Bemaßungen werden in einem vorgegebenen Versatzabstand verteilt.

Aktualisiere Bemaßungen

Wendet den aktuellen Bemaßungsstil auf eine Auswahl von Bemaßungsobjekten an; siehe die Option "Anwenden" des Befehls "-BemStil".

variablen Status

Listet den Status aller Bemaßungsvariablen im Fenster "Eingabe-Protokoll" auf.

UEberschreiben

Überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils, wie im Befehl "BemÜberschr".

Einstellungen...

Öffnet den Dialog "Zeichnungs Explorer | Bemaßungsstile", in dem Sie die Bemaßungsstile, wie mit dem Befehl DIMSTYLE, ändern können.

LAyer

Legt eine andere Ebene als die Standardebene fest, auf die die Abmessungen gezeichnet werden.



Note: Bemaßungen werden auf dem Layer erstellt, der durch die Systemvariable DIMLAYER festgelegt ist.

9.43 BEMAUSG Befehl

Erstellt eine ausgerichtete Bemaßung.

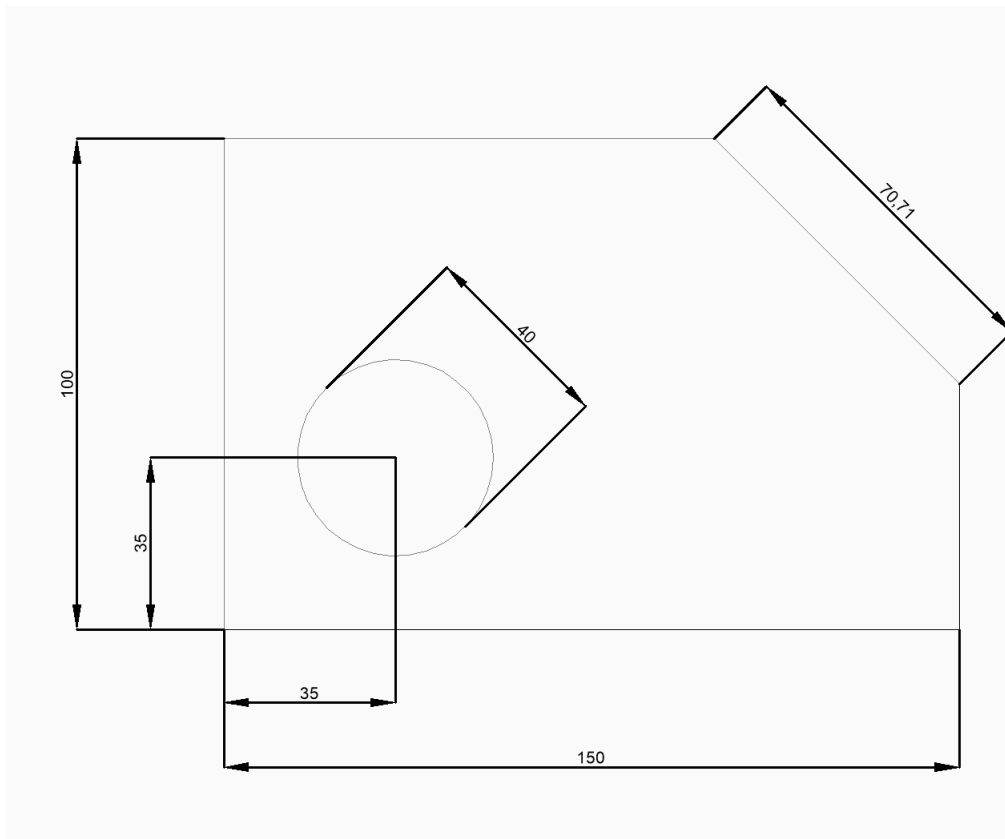
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

Alias: BMA, BAL

9.43.1 Beschreibung

Erstellt eine Bemaßung, die an den Ursprungspunkten der Hilfslinien ausgerichtet ist. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



Note: Die isometrische Ansicht kann bemaßt werden und die tatsächliche Größe der Geometrie wiedergeben.

9.43.2 Methoden zum Erstellen einer ausgerichteten Bemaßung

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer ausgerichteten Bemaßung zu beginnen:

- Ursprung der ersten Hilfslinie
- Objekt wählen

Ursprung der ersten Hilfslinie

Beginnen Sie, eine ausgerichtete Bemaßung zu erstellen, indem Sie einen Punkt für die erste Hilfslinie angeben:

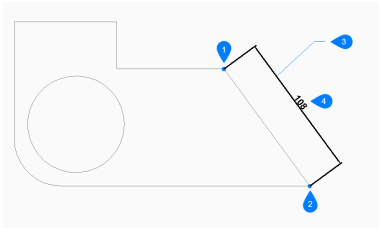
Ursprung der zweiten Hilfslinie

Geben Sie einen Punkt für die zweite Hilfslinie an.

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an. Die Bemaßung wird in gleichem Abstand von jedem der Hilfslinienursprünge platziert.

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]



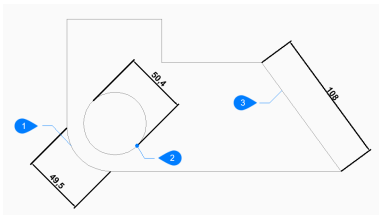
- 1 Ursprung der ersten Hilfslinie
- 2 Ursprung der zweiten Hilfslinie
- 3 Position der Maßlinie
- 4 Ausgerichtete Bemaßung

Objekt wählen

Beginnen Sie, eine ausgerichtete Bemaßung zu erstellen, indem Sie die Eingabetaste drücken:

Objekt zur Bemaßung auswählen

Wählen Sie eine Linie, ein Polyliniensegment, einen Bogen oder einen Kreis für die Bemaßung aus. Bei der Auswahl einer Leitung werden die Endpunkte der Leitung für den Ursprung der Erweiterung verwendet. Bei der Auswahl eines Bogens werden die Endpunkte des Bogens für die Erweiterungsursprung verwendet. Bei der Auswahl eines Kreises wird der Auswahlpunkt auf dem Kreis als erster Hilfsursprung und der gegenüberliegende Punkt auf dem Durchmesser des Kreises als zweiter Hilfsursprung verwendet.



- 1 Bogen-Objekt
- 2 Auswahlpunkt des Kreis-Objektes
- 3 Polylinien-Objekt

Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an. Die Bemaßung wird in gleichem Abstand von jedem der Hilfslinienursprünge platziert.

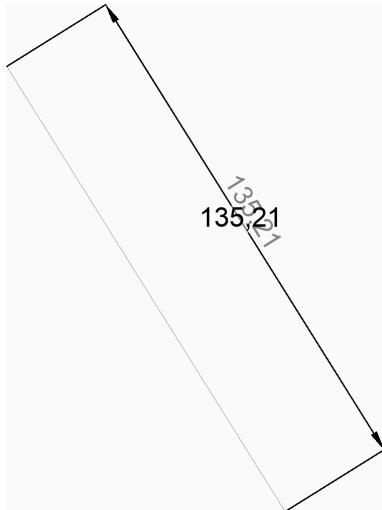
Zusätzliche Option: [Winkel/Text]

9.43.3 Optionen im Befehl BEMAUSG

Nachdem Sie mit der Erstellung einer ausgerichteten Bemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

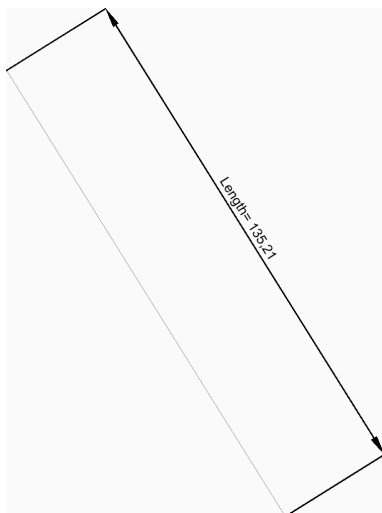
Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge der Bemaßung. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge der Bemaßung zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.44 BEMWINKEL Befehl

Erstellt eine Winkelbemaßung.



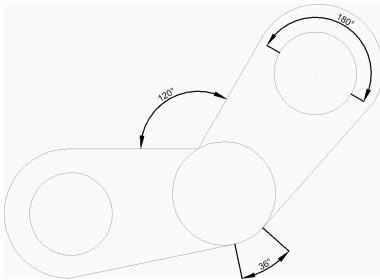


Symbol:

Alias: BEMWIN, BMWIN

9.44.1 Beschreibung

Erstellt eine Winkelbemaßung durch Auswahl eines Objekts oder durch Angabe des Scheitelpunkts und beider Seiten des Winkels. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.44.2 Methoden zum Erstellen einer Winkelbemaßung

Dieser Befehl bietet 2 Methoden, um mit der Erstellung einer Winkelbemaßung zu beginnen:

- Linie, Bogen oder Kreis wählen
- EINGABETASTE drücken, um den Winkel festzulegen

Linie, Bogen oder Kreis wählen

Beginnen Sie, eine Winkelbemaßung zu erstellen, indem Sie eine Linie, einen Bogen oder einen Kreis auswählen, um diese zu bemaßen:

Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

Wenn Sie eine Linie oder ein Liniensegment ausgewählt haben

Andere Linie für Winkelbemaßung

Geben Sie ein anderes Liniensegment an.

Position des Bemaßungsbogens

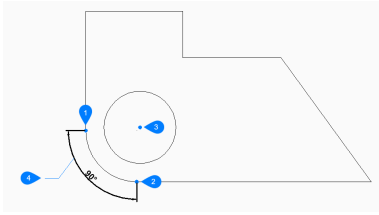
Geben Sie die Position des Bemaßungsbogens an.

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]

Wenn Sie einen Bogen oder ein Bogensegment ausgewählt haben

Position des Bemaßungsbogens

Geben Sie die Position des Bemaßungsbogens an.



- 1 Erste Seite des Winkels
- 2 Andere Seite des Winkels
- 3 Winkel-Scheitelpunkt
- 4 Position des Bemaßungsbogens

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]

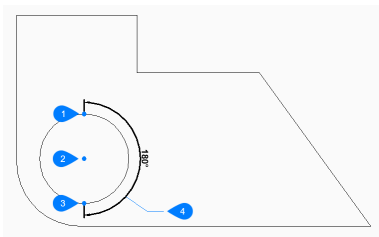
Wenn Sie einen Kreis ausgewählt haben

Andere Seite des Winkels

Geben Sie einen Punkt an, um eine Seite des Winkels zu definieren. Der Punkt, an dem Sie den Kreis zuerst ausgewählt haben, definiert die andere Seite des Winkels.

Position des Bemaßungsbogens

Geben Sie die Position des Bemaßungsbogens an.



- 1 Kreis auswählen
- 2 Andere Seite des Kreises
- 3 Winkel-Scheitelpunkt
- 4 Position des Bemaßungsbogens

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]

EINGABETASTE drücken, um den Winkel festzulegen

Beginnen Sie, eine Winkelbemaßung zu erstellen, indem Sie den Scheitelpunkt des Winkels angeben:

Erste Seite des Winkels

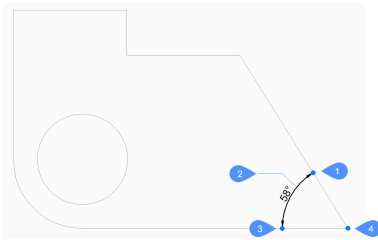
Geben Sie einen Punkt an, um eine Seite des Winkels zu definieren.

Andere Seite des Winkels

Geben Sie einen Punkt an, um die andere Seite des Winkels zu definieren.

Position des Bemaßungsbogens

Geben Sie die Position des Bemaßungsbogens an.



- 1 Erste Seite des Winkels
- 2 Position des Bemaßungsbogens
- 3 Andere Seite des Winkels
- 4 Winkel-Scheitelpunkt

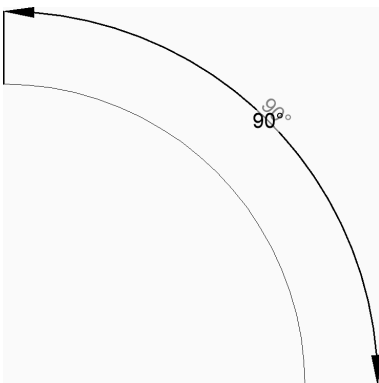
Zusätzliche Option: [Winkel/Text]

9.44.3 Optionen im Befehl BEMWINKEL

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Winkelbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

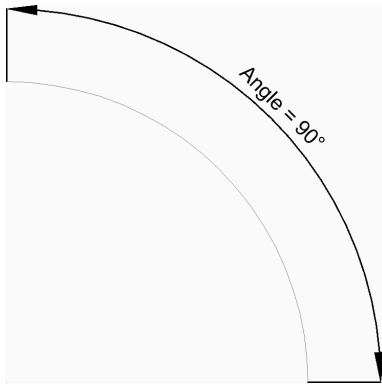
Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge der Bemaßung. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge der Bemaßung zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.45 BEMBOGEN Befehl

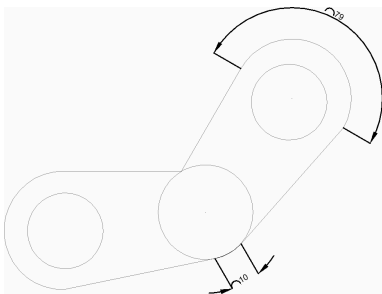
Erstellt eine Bogenlängen-Bemaßung.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

9.45.1 Beschreibung

Erstellt eine Bemaßung, die die Länge eines Bogens oder Polybogens bemaßt. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie eine Führung einfügen und den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.45.2 Methoden zum Erstellen einer Bogenlängen-Bemaßung

Es gibt eine Methodem um mit der Erstellung einer Bogenlängenbemaßung zu beginnen:

- Wählen Sie ein Bogen oder Polylinien-Bogen Segmente

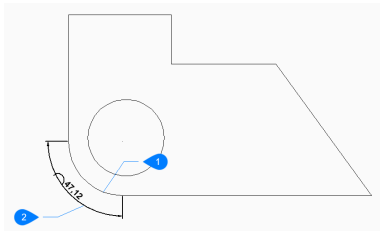
Wählen Sie ein Bogen oder Polylinien-Bogen Segmente

Beginnen Sie, eine Bogenlängenbemaßung zu erstellen, indem Sie ein Bogen- oder Polylinienbogensegment auswählen:

Position des Bemaßungsbogens

Spezifizieren Sie einen Punkt an, um die Position des Bemaßungsbogens zu bestimmen.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Text/Partiell/Führung]



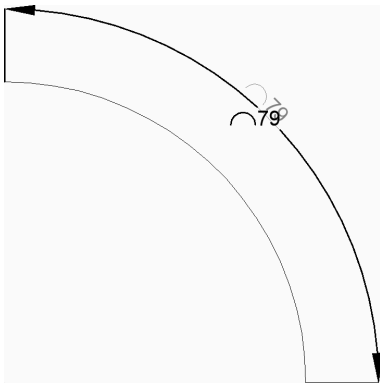
- 1 Bogensegment
- 2 Position des Bemaßungsbogens

9.45.3 Optionen im Befehl BEMBOGEN

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Bogenlängenbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge der Bemaßung. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge der Bemaßung zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



Partiell

Spezifizieren Sie dann einen Punkt für die erste Hilfslinie:

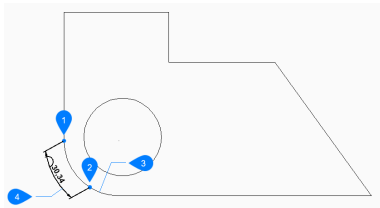
Definieren Sie den zweiten Punkt für die Bogenlängen Bemaßung

Geben Sie einen Punkt für die zweite Hilfslinie an.

Position des Bemaßungsbogens

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Text/Partiell]



- 1 Erster Punkt der Bogenlängen-Bemaßung
- 2 Zweiter Punkt der Bogenlängen-Bemaßung
- 3 Bogensegment
- 4 Position des Bemaßungsbogens

Führung

Schalten Sie eine Führung vom Bemaßungstext zum Bogen ein.

Keine Führung

Schalten Sie eine Führung vom Bemaßungstext zum Bogen aus.

9.46 BEMBASISL Befehl

Erzeugt gestapelte Bemaßungen aus derselben Basislinie.

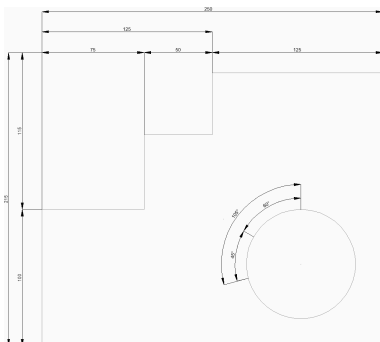


Symbol:

Alias: BBA, BMB

9.46.1 Beschreibung

Erstellt gestapelte Linien-, Winkel- oder Ordinaten-Bemaßungen von der gleichen Basislinie wie eine vorhandene Bemaßung. Die Bemaßungen basieren auf dem aktuellen Bemaßungsstil, und der Bemaßungsabstand wird über die Variable DIMDLI angegeben.



9.46.2 Methoden zum Erstellen von Basislinienbemaßungen

Dieser Befehl bietet 2 Methoden, um mit der Erstellung von Basislinienbemaßungen zu beginnen:

- Ursprung der nächsten Hilfslinie
- Start Bemaßung auswählen

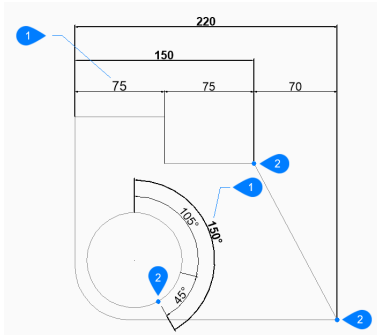
Ursprung der nächsten Hilfslinie

Beginnen Sie, Basislinienbemaßungen ab dem letzten Längen-, Winkel- und Ordinatenmaß zu erstellen, indem Sie einen Punkt für die nächste Hilfslinie angeben.

Bei der Längen- und Winkelbemaßung fällt die erste Hilfslinie jeder Basislinienbemaßung mit der ersten Hilfslinie der vorherigen Bemaßung zusammen.

Platzieren Sie weiter Bemaßungen, bis Sie die EINGABETASTE drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Startbemaßung auswählen/Rückgängig]



- 1 Vorhandene Bemaßung
- 2 Ursprung der nächsten Hilfslinie

Start Bemaßung auswählen

Beginnen Sie dann, eine Basislinienbemaßung zu erstellen, indem Sie eine vorhandene Linien-, Winkel- oder Ordinatenbemaßung auswählen:

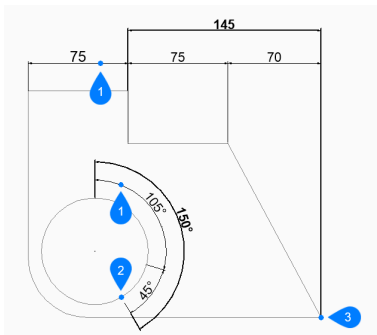
Ursprung der nächsten Hilfslinie

Definieren Sie einen Punkt für die nächste Hilfslinie.

Bei der Längen- und Winkelbemaßung fällt die erste Hilfslinie mit der Hilfslinie zusammen, die sich am nächsten zu der Position befindet, an der Sie die vorhandene Bemaßung ausgewählt haben.

Platzieren Sie weiter Bemaßungen, bis Sie die EINGABETASTE drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Startbemaßung auswählen/Rückgängig]



- 1 Ausgehende Bemaßung
- 2 Ursprung der nächsten Hilfslinie

9.46.3 Optionen im Befehl BEMBASISL

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Basislinienbemaßung begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:



Zurück

Letzte Bemaßung rückgängig machen und mit der Zeichnung ab der vorherigen Bemaßung fortfahren.

9.47 BEMBRUCH Befehl

Unterbricht Bemaßungslinien, Hilfslinien und Führungen an Stellen, wo sie andere Objekte kreuzen.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

9.47.1 Beschreibung

Ermöglicht die Unterbrechung von Objekten, wie Bemaßungslinien, Hilfslinien oder Führungslinien, durch ein bestimmtes Objekt und kann auch Unterbrechungen entfernen.

Das Bemaßungsobjekt kann an verschiedenen Objekten unterbrochen werden: der Bemaßungslinie selbst (1), der Hilfslinie (2) oder der Führungslinie (3).



9.47.2 Optionen

Mehrere

Ermöglicht, mehrere Bemaßungsobjekte an den gewünschten Positionen zu unterbrechen.

Auto

Unterbricht alle ausgewählten Bemaßungsobjekte an allen Schnittpunkten mit anderen Objekten.

Entfernen

Entfernt alle Bemaßungsunterbrechungen aus den ausgewählten Bemaßungsobjekten.

Manuell

Die Breite der Bemaßungsunterbrechung kann manuell definiert werden. Diese Option ist im Auto-Modus nicht verfügbar.

9.48 BEMMITTELP Befehl

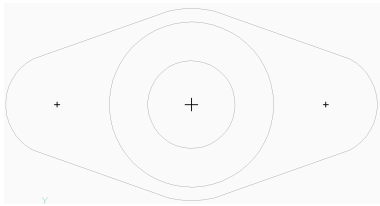
Erstellt eine Zentrumsmarkierung.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

9.48.1 Beschreibung

Erstellen Sie eine Zentrumsmarkierung in der Mitte eines Kreises, Bogens oder Polybogens. Siehe den Befehl ZENTRUMSMARKIERUNG, um assoziative Zentrumsmarkierungen zu erstellen.



9.48.2 Methoden zum Erstellen einer Mittelpunktmaßung

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Mittelpunktmarkierung zu beginnen.

- Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

Beginnen Sie mit der Erstellung einer Mittelpunktmaßung, indem Sie einen Bogen, ein Polylinienbogensegment oder einen Kreis auswählen. Die Systemvariable DIMCEN steuert die Länge und das Aussehen der Mittelpunkt-Markierungslinien.

Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

9.48.3 Optionen im Befehl BEMMITTELP

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Mittelpunktmaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

9.49 BEMABHÄNG Befehl

Wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf ausgewählte Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in dynamische Bemaßungen.



9.49.1 Methode

Wählen Sie eine assoziative Bemaßung aus oder wählen Sie eine Option, um eine Bemaßungsabhängigkeit zu platzieren.

Die assoziative Bemaßung wird in eine Bemaßungsabhängigkeit des gleichen Typs konvertiert. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BAKONVERTIER.

9.49.2 Optionen

Linear

Schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BALINEAR.

Horizontal

Schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BAHORIZONTAL.

Vertikal

Schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BAVERTIKAL.



Ausgerichtet

Schränkt den Abstand zwischen zwei Punkten ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BAAUSRICHT.

Winkel

Steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder einer Bogensegment Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BAWINKEL.

Radial

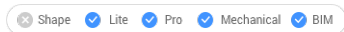
Schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BARADIUS.

Durchmesser

Schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BADURCHMESSER.

9.50 BEMWEITER Befehl

Erstellt Bemaßungen in einer durchgehenden Linie oder einem durchgehenden Bogen.

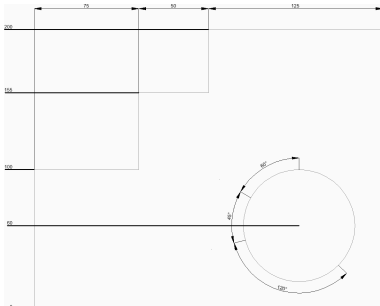


Symbol:

Alias: BEMWT, BMWT

9.50.1 Beschreibung

Erstellt eine durchgehende Linie oder einen Bogen aus einer vorhandenen Linien-, Winkel- oder Ordinatenbemaßung. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil.



9.50.2 Methoden zur Erstellung fortlaufender Bemaßungen

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung fortlaufender Bemaßungen zu beginnen:

- Ursprung der nächsten Hilfslinie
- Start Bemaßung auswählen

Ursprung der nächsten Hilfslinie

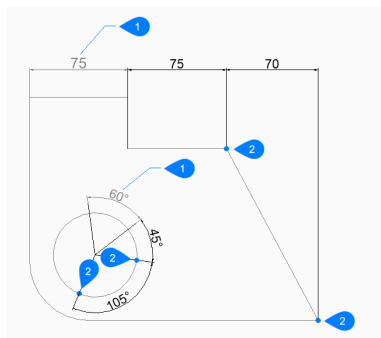
Beginnen Sie, fortlaufender Bemaßungen ab dem letzten Längen-, Winkel- und Ordinatenmaß zu erstellen, indem Sie einen Punkt für die nächste Hilfslinie angeben.

Bei Linien- und Winkelbemaßungen fällt die erste Hilfslinie jeder fortlaufender Bemaßung der zweiten Hilfslinie der vorherigen Bemaßung zusammen.

Platzieren Sie weitere Bemaßungen, bis Sie die EINGABETASTE drücken, um den Befehl zu beenden.



Zusätzliche Optionen: [Startbemaßung auswählen/Rückgängig]



- 1 Letzte Bemaßung
- 2 Ursprung der nächsten Hilfslinie

Start Bemaßung auswählen

Beginnen Sie, eine fortlaufende Bemaßung zu erstellen, indem Sie ein vorhandenes Linien-, Winkel- oder Ordinatenmaß auswählen:

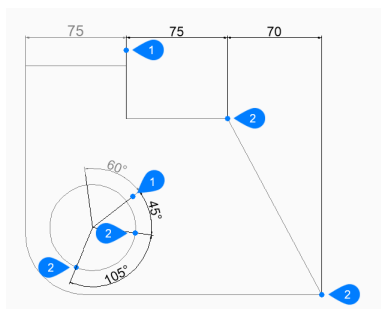
Ursprung der nächsten Hilfslinie

Definieren Sie einen Punkt für die nächste Hilfslinie.

Bei Längen- und Winkelbemaßungen fällt die erste Hilfslinie mit der Hilfslinie zusammen, die sich am nächsten zu der Position befindet, an der Sie die vorhandene Bemaßung ausgewählt haben.

Platzieren Sie weitere Bemaßungen, bis Sie die EINGABETASTE drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Startbemaßung auswählen/Rückgängig]



- 1 Ausgehende Bemaßung
- 2 Ursprung der nächsten Hilfslinie

9.50.3 Optionen im BEMWEITER Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer weiterführenden Bemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Zurück

Letzte Bemaßung rückgängig machen und mit der Zeichnung ab der vorherigen Bemaßung fortfahren.

9.51 BEMDURCHM Befehl

Erstellt eine Durchmesserbemaßung.



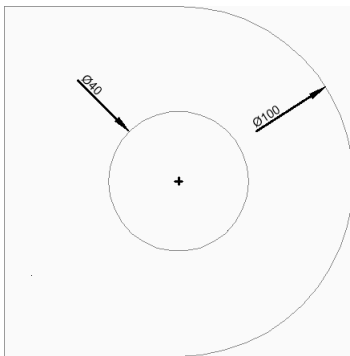


Symbol:

Alias: BDU, BMD

9.51.1 Beschreibung

Erstellt eine Durchmesserbemaßung für einen Bogen, Polybogen oder Kreis. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.51.2 Methoden zum Erstellen einer Durchmesserbemaßung

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Durchmesserbemaßung zu beginnen:

- Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

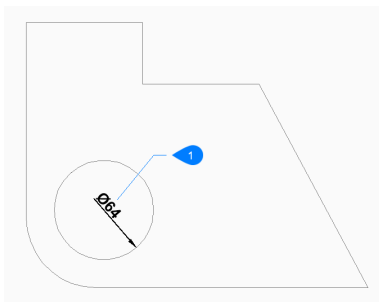
Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

Beginnen Sie, eine Durchmesserbemaßung zu erstellen, indem Sie einen Bogen, einen Polylinienbogen oder einen Kreis auswählen:

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an.

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]



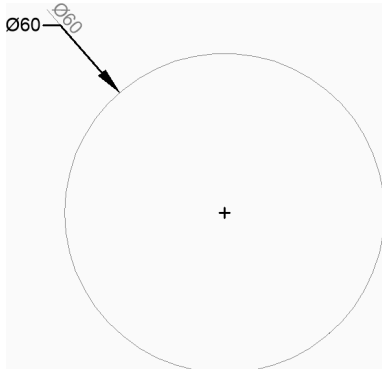
1 Position der Maßlinie

9.51.3 Optionen im Befehl BEMDURCHM

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Durchmesserbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text


Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge des Durchmessers. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge des Durchmessers zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.52 BEMENTASSOZ Befehl

Entfernt die Assoziativität der ausgewählten Bemaßungsobjekte.



Symbol: 


9.52.1 Beschreibung

Trennt die ausgewählten Bemaßungselemente und fordert Sie in der Befehlszeile zur Eingabe der Anzahl der nicht zugeordneten Bemaßungen auf.

9.53 BEMEDIT Befehl

Bearbeitet bestimmte Bemaßungselemente.



Symbol: 

Alias: BMED, DED

9.53.1 Beschreibung

Bearbeitet die Position, den Winkel und den Wortlaut des Bemaßungstextes und ändert den Winkel der Hilfslinien.

9.53.2 Methoden

Es gibt vier Methoden zum Bearbeiten von Bemaßungen:

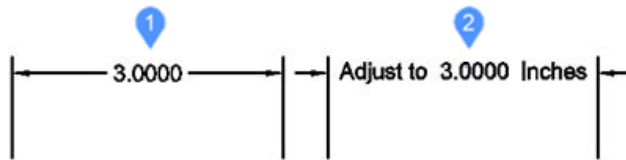
- Text bearbeiten
- Schräge Linien
- Text drehen
- Text wiederherstellen

9.53.3 Optionen im BEMEDIT Befehl

Text bearbeiten

Mit dieser Option können Sie den vorhandenen Bemaßungstext bearbeiten.

Verwenden Sie einen beliebigen Auswahlmodus, um die zu bearbeitenden Bemaßungsobjekte auszuwählen. Verwenden Sie die Symbole <> , um den Standardtext anzugeben (1), sodass Sie Text vor oder hinter dem Standardtext einfügen können, z. B. "Anpassen an <> Zoll" (2).



Schräge Linien

Mit dieser Option werden die Hilfslinien der ausgewählten linearen Bemaßungen (schräg oder geneigt) gedreht.

Der Schrägstellungswinkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven X-Achse aus gemessen.

Wählen Sie lineare Bemaßungen (1) aus, und geben Sie den Schrägstellungswinkel (2) ein. Die Hilfslinien (3) werden dann schräg.



Text drehen

Mit dieser Option wird der Bemaßungstext gedreht.

Der Bemaßungstext-Rotationswinkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven X-Achse aus gemessen.

Wählen Sie den Bemaßungstext (1) und geben Sie den Winkel des Bemaßungstextes (2) ein.



Text wiederherstellen


Mit dieser Option wird der Bemaßungstext (1) wieder an seine ursprüngliche Position (2) zurückgesetzt. Diese Option stellt keinen bearbeiteten Text oder schräge Hilfslinien wieder her.



9.54 BEMFÜHRUNG Befehl

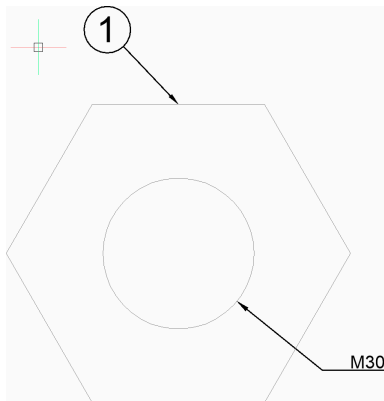
Erstellt eine Führung.



Symbol: 

9.54.1 Beschreibung

Erzeugt eine Führung durch Angabe einer Abfolge von Punkten. Die Führung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie das Format und die Beschriftung für die Führung festlegen.



9.54.2 Methoden zum Erstellen einer Führungslinie

Es gibt eine Methode, um mit der Erstellung einer Führungslinie zu beginnen:

- Beginn der Führungslinie

Beginn der Führungslinie

Beginnen Sie, eine Führungslinie zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Nächster Punkt

Geben Sie den nächsten Scheitelpunkt der Führungslinie an.

Nach Punkt

Geben Sie den nächsten Scheitelpunkt an. Sie können weiter unbegrenzt viele Scheitelpunkte hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um auf die Option Anmerkung zuzugreifen.

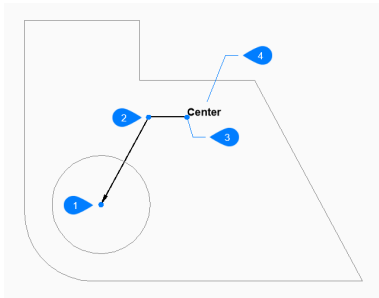
Zusätzliche Optionen: [Format/Rückgängig/Beschriftung]

Beschriftung

Geben Sie die erste Zeile des Beschriftungstextes ein und drücken Sie die EINGABETASTE, oder drücken Sie die EINGABETASTE, ohne Text einzugeben, um auf die Optionen Bemaßungstext zuzugreifen.

Nächste Zeile des Beschriftungstextes

Geben Sie die nächste Zeile des Beschriftungstextes ein. Sie können weiterhin Textzeilen hinzufügen, bis Sie die EINGABETASTE drücken, um den Befehl zu beenden.



- 1 Beginn der Führungslinie
- 2 Nächster Punkt (Scheitelpunkt)
- 3 Nach Punkt
- 4 Beschriftung

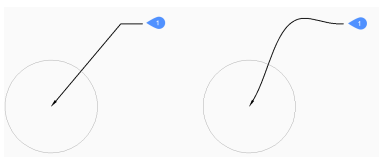
9.54.3 Optionen im Befehl BEMFÜHRUNG

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Führungslinie begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Format

Geben Sie an, ob die Führungslinie ein Endsymbol aufweist und ob sie Spline- oder gerade Segmente besitzt:

- Endsymbol: Zeichnet das Endsymbol.
- Keine: Zeichnet das Endsymbol nicht.
- Spline: Zeichnet die Führungslinie als Spline.
- Gerade: Zeichnet die Führungslinie als gerades Liniensegment.
- Exit: Beendet die Option Format.



- 1 Mittelpunkt

Zurück

Machen Sie das letzte Segment der Führungslinie rückgängig und setzen Sie das Zeichnen am vorherigen Segment fort.

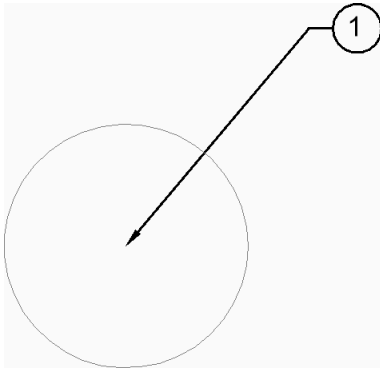
Optionen für Bemaßungstext [Block/Kopieren/Keine/Toleranz/MText]

Geben Sie die für die Führungslinie zu verwendenden Beschriftungstyp an:

Block

Geben Sie den Namen eines Blocks in der Zeichnung an.

Alternative Option: [?] zum Auflisten von Blöcken in der Zeichnung/Dialogfeld Datei öffnen]



Kopieren

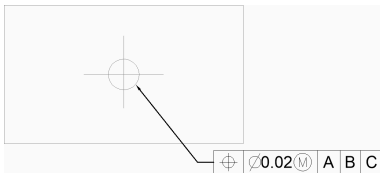
Wählen Sie ein MText-, Text-, Blockreferenz- oder Toleranzobjekt in der Zeichnung aus.

Keine

Die Führungslinie wird ohne Beschriftungen erstellt.

Toleranz

Geben Sie die Toleranz im Dialogfeld "Form- und Lagetoleranzen" an.



MText

Geben Sie den Beschriftungstext mit dem MText-Editor ein.

? um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten

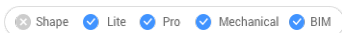
Geben Sie * ein, um die Namen aller Block-Definitionen in der aktuellen Zeichnung aufzulisten. Sie können * auch als Platzhalter für andere Zeichen verwenden.


Dialogfeld "Datei öffnen"

Wählen Sie eine .DWG- Datei aus dem Datei-Dialogfeld, um sie als Beschriftungsblock zu verwenden.

9.55 BEMLINEAR Befehl

Erstellt eine Linearbemaßung.

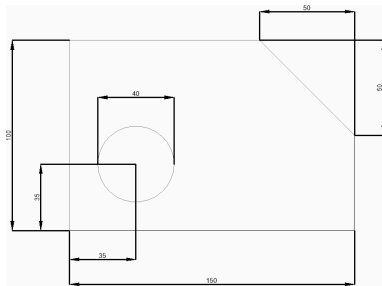


Symbol: 

Alias: BMLIN, DLI

9.55.1 Beschreibung

Erzeugt eine Linienbemaßung, die horizontal, vertikal oder gedreht ist. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.55.2 Methoden zum Erstellen einer Linearbemaßung

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer Linearbemaßung zu beginnen:

- Ursprung der ersten Hilfslinie
- Objekt wählen

Ursprung der ersten Hilfslinie

Beginnen Sie, eine Linienbemaßung zu erstellen, indem Sie einen Punkt für die erste Hilfslinie angeben:

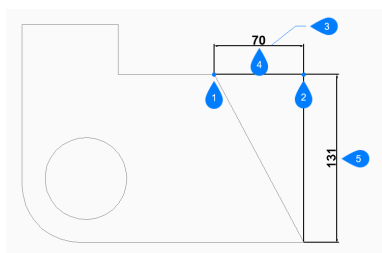
Ursprung der zweiten Hilfslinie

Geben Sie einen Punkt für die zweite Hilfslinie an.

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an. Wenn die beiden angegebenen Hilfspunkte vertikal oder horizontal ausgerichtet sind, können Sie nur eine vertikale bzw. horizontale Bemaßung platzieren. Wenn die beiden angegebenen Hilfspunkte nicht vertikal oder horizontal ausgerichtet sind, können Sie den Cursor ziehen, um entweder eine vertikale oder eine horizontale Bemaßung zu platzieren.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Text/Horizontal/Vertikal/Rotation]



- 1 Ursprung der ersten Hilfslinie
- 2 Ursprung der zweiten Hilfslinie
- 3 Position der Maßlinie
- 4 Horizontale Bemaßung
- 5 Vertikale Bemaßung

Objekt wählen

Beginnen Sie, eine Linienbemaßung zu erstellen, indem Sie die Eingabetaste drücken:

Objekt zur Bemaßung auswählen

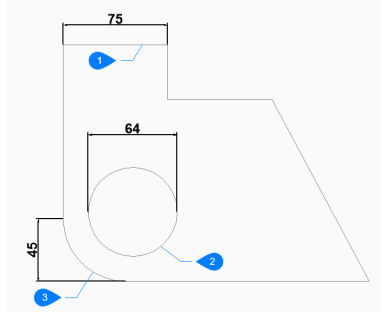
Wählen Sie eine Linie, ein Polyliniensegment, einen Bogen oder einen Kreis für die Bemaßung aus. Bei der Auswahl einer Leitung werden die Endpunkte der Leitung für den Ursprung der Erweiterung verwendet. Bei der Auswahl eines Bogens werden die Endpunkte des Bogens für die Erweiterungsursprung verwendet. Bei der Auswahl eines Kreises werden die Quadranten des Kreises für die Hilfsursprünge verwendet.

Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an. Wenn die beiden ausgewählten Endpunkte des Objekts vertikal oder horizontal ausgerichtet sind, können Sie nur eine vertikale bzw. horizontale Bemaßung platzieren. Wenn die ausgewählten Endpunkte des Objekts nicht vertikal oder horizontal ausgerichtet sind, können Sie den Cursor ziehen, um entweder eine vertikale oder eine horizontale Bemaßung zu platzieren.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Text/Horizontal/Vertikal/Rotation]



- 1 Linien-Objekt
- 2 Kreis-Objekt
- 3 Bogen-Objekt

9.55.3 Optionen im Befehl BEMLINEAR

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Linienbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Horizontal

Geben Sie die Position der Bemaßung an, um diese in der Zeichnung zu platzieren. Dadurch entsteht eine horizontale Dimension, unabhängig davon, wie die Endpunkte ausgerichtet sind.

Vertikal

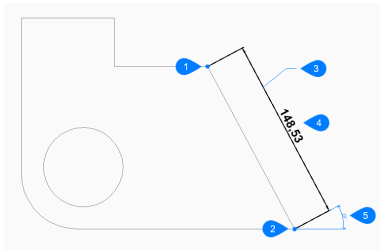
Geben Sie die Position der Bemaßung an, um diese in der Zeichnung zu platzieren. Dadurch entsteht eine vertikale Bemaßung, unabhängig davon, wie die Endpunkte ausgerichtet sind.

Drehen

Geben Sie dann einen Winkel für die Bemaßung an:

Position der Maßlinie

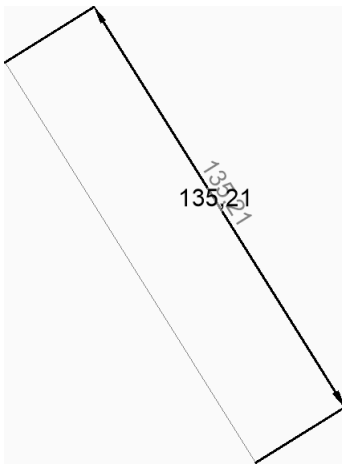
Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an. Die Bemaßung wird durch den angegebenen Winkel von der Standardposition (vertikal oder horizontal) aus gedreht.



- 1 Ursprung der ersten Hilfslinie
- 2 Ursprung der zweiten Hilfslinie
- 3 Position der Maßlinie
- 4 Gedrehte Bemaßung
- 5 Winkel der Bemaßungslinie

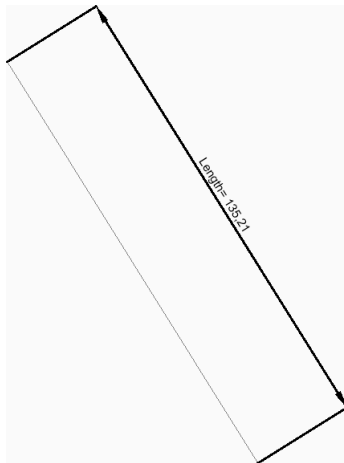
Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge der Bemaßung. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge der Bemaßung zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.56 BEMORDINATE Befehl

Erstellt eine Ordinatenbemaßung.

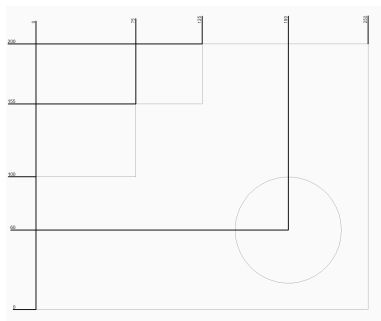


Symbol:

Alias: BMORD, BUES

9.56.1 Beschreibung

Erstellen Sie eine Ordinatenbemaßung, die den X- oder Y-Abstand vom aktuellen BKS-Ursprung zu einem bestimmten Punkt in der Zeichnung misst. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.56.2 Methoden zum Erstellen einer Ordinatenbemaßung

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um mit der Erstellung einer Ordinatenbemaßung zu beginnen:

- Punkt für Koordinaten Bemaßung wählen

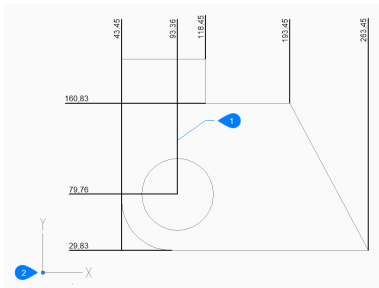
Punkt für Koordinaten Bemaßung wählen

Beginnen Sie, eine Ordinatenbemaßung zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt für die Führungslinie festlegen:

Führungslinie Endpunkt

Geben Sie einen Endpunkt für die Führungslinie an. Die Richtung, in die Sie vom Startpunkt aus ziehen, bestimmt, ob Sie eine X- oder Y-Ordinate erstellen.

Zusätzliche Optionen: [XBezug/YBezug/Text/Winkel]



- 1 Lage der Ordinatenlinie
- 2 BKS-Basispunkt

9.56.3 Optionen im Befehl BEMORDINATE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Ordinatenbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

XBezug

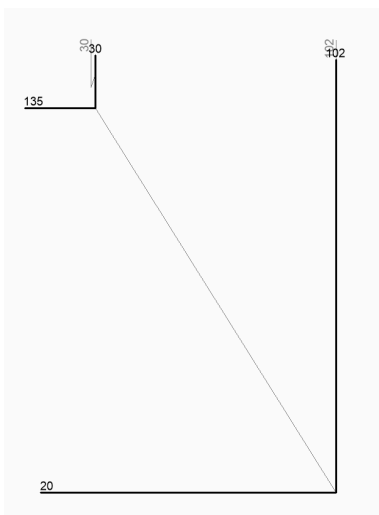
Geben Sie den Endpunkt für eine X-Ordinate an, unabhängig davon, in welche Richtung Sie vom Startpunkt aus ziehen.

YBezug

Geben Sie den Endpunkt für eine Y-Ordinate an, unabhängig davon, in welche Richtung Sie vom Startpunkt ziehen.

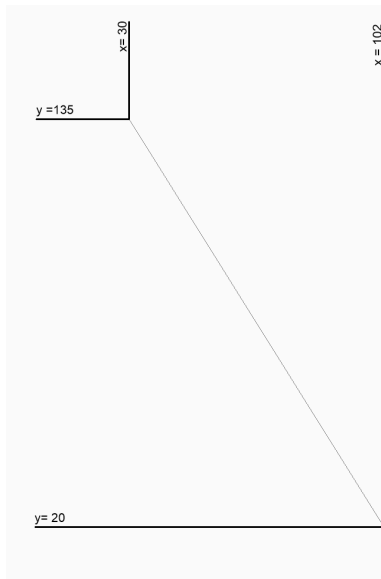
Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge der Bemaßung. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge der Bemaßung zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.57 BEMÜBERSCHR Befehl

Überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Alias: BMÜ

9.57.1 Beschreibung

Ermöglicht das Überschreiben von Bemaßungsstil Werten einer ausgewählten Bemaßung.

Note: Dieser Befehl wird durch die Überschreibungs-Funktion des Befehls BEMSTIL abgelöst.

9.57.2 Optionen im Befehl


Leeren

Stellt die Werte der Bemaßungsvariablen wieder her.

9.58 BEMRADIUS Befehl

Erstellt eine Radiusbemaßung.

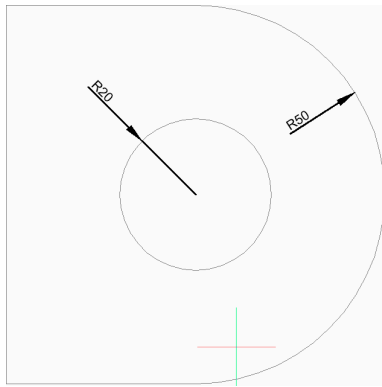
☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Symbol: 

Alias: BMRAD

9.58.1 Beschreibung

Erstellt eine Radialbemaßung für einen Bogen, Polybogen oder Kreis. Die Bemaßung basiert auf dem aktuellen Bemaßungsstil. Mit den Optionen können Sie den Winkel und Inhalt des Bemaßungstextes festlegen.



9.58.2 Methoden zum Erstellen einer Radiusbemaßung

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um mit der Erstellung einer Radiusbemaßung zu beginnen:

- Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

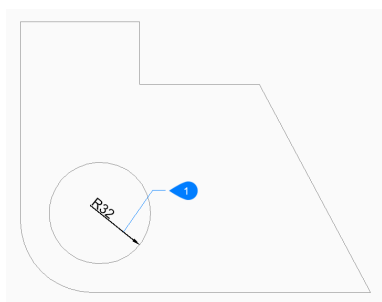
Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen

Beginnen Sie, eine Radiusbemaßung zu erstellen, indem Sie einen Bogen, einen Polylinienbogen oder einen Kreis auswählen:

Position der Maßlinie

Geben Sie die Position der Bemaßungslinie an.

Zusätzliche Option: [Winkel/Text]



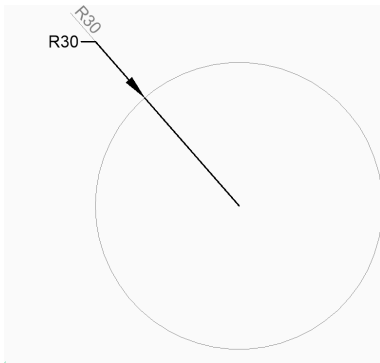
1 Position der Maßlinie

9.58.3 Optionen im BEMRADIUS Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Radiusbemaßung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

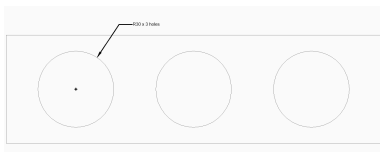
Winkel

Bestimmt den Winkel des Bemaßungstextes. Bei einem Wert von 0 wird der Bemaßungstext auf die Bemaßungslinie ausgerichtet. Bei jedem anderen Wert wird der Bemaßungstext in Bezug auf die X-Achse des aktuellen BKS gedreht.



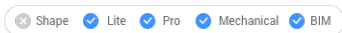
Text

Geben Sie einen Text ein, um den Standard-Bemaßungstext zu überschreiben. Der Text enthält die gemessene Länge des Radius. Sie können zwei spitze Klammern <> verwenden, um die gemessene Länge des Radius zusätzlich zu weiterem Text anzuzeigen.



9.59 BEMREASSOZ Befehl

Reassoziert oder assoziiert Bemaßungs Objekte oder Punkten auf Objekten.





Symbol: 

9.59.1 Beschreibung

Ausgewählte Bemaßungs Objekte werden nacheinander hervorgehoben und Sie werden aufgefordert, Assoziationspunkte oder Objekte für das aktuell hervorgehobene Bemaßungs-Objekt anzugeben.

Note: Es wird eine Markierung an der aktuellen Position des bearbeiteten Bemaßungspunktes angezeigt:

-  Kennzeichnet einen nicht-assoziativen Bemaßungs Punkt.
-  Kennzeichnet einen assoziativen Bemaßungs Punkt.

9.59.2 Methoden

Der Befehl BEMREASSOZ kann auf sechs verschiedene Arten verwendet werden:

- Linear (gedreht und ausgerichtet) - Spezifizieren Sie ein Objekt oder zwei Linien.
- Durchmesser - Wähle Bogen, Kreis oder Polylinien-Bogen.
- Radius - Wähle Bogen, Kreis oder Polylinien-Bogen.
- Winkel - Wählen Sie 2 Linien oder 3 Punkte, einen Bogen oder einen Kreis.



- Ordinate - Spezifizieren Sie die Position des Features.
- Führungen - Geben Sie den Assoziationspunkt der Führungen an.

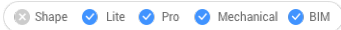
9.59.3 Optionen

Nichtassoziativ

Fordert dazu auf, ALLE nicht assoziierten Bemaßungs-Objekte in der Zeichnung wieder zu assoziieren. Alle nicht assoziierten Bemaßungen werden nacheinander hervorgehoben.

9.60 BEMREGEN Befehl

Aktualisiert assoziative Bemaßungen.

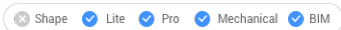



9.60.1 Beschreibung

Aktualisiert ALLE assoziativen Bemaßungen in der Zeichnungsdatei.

9.61 BEMSTIL Befehl

Öffnet den Dialog **Zeichnungs Explorer** mit der Auswahl **Bemaßungsstile**.



Symbol: 

Alias: BMS, BST, DDIM, DIMSTY, EXPBEM

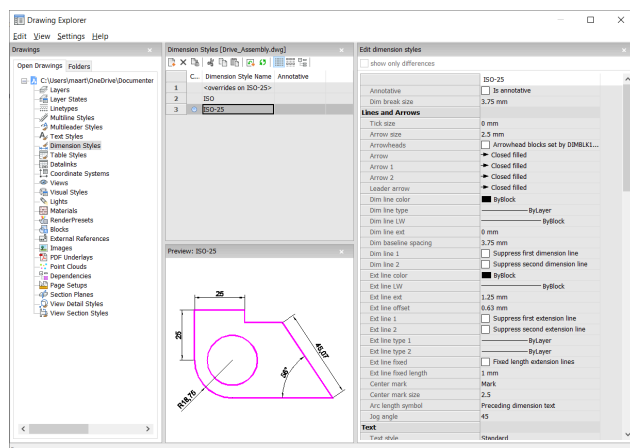
9.61.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Zeichnungs Explorer** mit ausgewählter Kategorie **Bemaßungsstile**, um die Bemaßungsstile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.

9.61.2 Methode

Bei der Verwendung des Befehls BEMSTIL gibt es zwei Methoden:

- <Überschreibungen>: Überschreibt die Werte der einzelnen Bemaßungsvariablen, ohne einen neuen Stil zu erstellen.
- Standard: Listet die Bemaßungseinstellungen für den Bemaßungsstil "Standard" auf.



9.61.3 Optionen im Kontextmenü

Die folgenden Optionen werden angezeigt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Bemaßungsstil klicken:

Neu

Lädt zusätzliche Definitionen von Bemaßungsstilen in die Zeichnung.

Löschen

Löscht die Definitionen von Bemaßungsstilen aus der Zeichnung. Die folgenden Bemaßungsstile können nicht gelöscht werden:

- <overrides on ISO-25>/<overrides on Standard>
- ISO-25/Standard

Umbenennen

Benennt Bemaßungsstile um. Die folgenden Bemaßungsstile können nicht umbenannt werden:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Alle auswählen

Wählt alle Definitionen von Bemaßungsstilen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Setzt den ausgewählten Bemaßungsstil als aktuell.

Speichern Überschreibungen zum aktuellen Stil

Speichert die Überschreibungsvariablen des ausgewählten Bemaßungsstils in den aktuellen Bemaßungsstil.

Speichern zu neuem Stil

Erstellt einen neuen Bemaßungsstil auf der Grundlage des ausgewählten Bemaßungsstils.

Neuen untergeordneten Stil

Erzeugt einen neuen untergeordneten Bemaßungsstil. Ein Bemaßungsstil kann bis zu 6 untergeordnete Stile haben: Linear, Winklig, Radius, Durchmesser, Ordinate und Führungen. Wenn definiert, wird der untergeordnete Stil für den entsprechenden Bemaßungstyp verwendet.



Untergeordnete Bemaßungsstile teilen alle Einstellungen mit dem übergeordneten Stil, mit Ausnahme der explizit anders definierten Eigenschaften.

9.61.4 Optionen im Befehl

Bemaßungsstile bearbeiten

Nur Unterschiede anzeigen

Wenn mehrere Stile ausgewählt sind, werden die ausgewählten Stile verglichen und es werden nur die Unterschiede angezeigt.

Name

Benennt den Bemaßungsstil. Die folgenden Bemaßungsstile können nicht umbenannt werden:

- <overrides on ISO-25>
- ISO-25

Beschriftungen

Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für den Bemaßungs-Stil ein.

Bemaßungs Bruch Größe

Setzt den Wert der durch den Befehl BEMBRUCH erzeugten Lücke.

Linien und Endsymbole

Lines and Arrows	
Tick size	0 mm
Arrow size	2.5 mm
Arrowheads	<input type="checkbox"/> Arrowhead blocks set by DIMBLK1...
Arrow	➔ Closed filled
Arrow 1	➔ Closed filled
Arrow 2	➔ Closed filled
Leader arrow	➔ Closed filled
Dim line color	■ ByBlock
Dim line type	—— ByLayer
Dim line LW	—— ByBlock
Dim line ext	0 mm
Dim baseline spacing	3.75 mm
Dim line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first dimension line
Dim line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second dimension line
Ext line color	■ ByBlock
Ext line LW	—— ByBlock
Ext line ext	1.25 mm
Ext line offset	0.63 mm
Ext line 1	<input type="checkbox"/> Suppress first extension line
Ext line 2	<input type="checkbox"/> Suppress second extension line
Ext line type 1	—— ByLayer
Ext line type 2	—— ByLayer
Ext line fixed	<input type="checkbox"/> Fixed length extension lines
Ext line fixed length	1 mm
Center mark	Mark
Center mark size	2.5
Arc length symbol	Preceding dimension text
Jog angle	45

Schrägstrich Größe

Legt die Größe von Schrägstrichen, die bei linearen, radialen und diametralen Bemaßungen die Pfeile ersetzen, fest. Wenn diese Wert Null ist werden Pfeile gezeichnet.



Endsymbol-Größe

Bestimmt die Größe des Endsymbols von Bemaßungslinien und Führungs Linien.

Endsymbole

Spezifiziert ob Bemaßungs Endsymbole über Blöcke eingestellt werden oder über DIMBLK oder DIMBLK1 oder DIMBLK2.

Endsymbol

Definiert den Namen des Blockes der am Ende einer Bemaßungslinie oder Führungslinie dargestellt wird. Der Block Name kann entweder ein Standard Name sein oder sich auf benutzerdefinierte Endsymbole beziehen.

Endsymbol 1

Spezifiziert den Stil des Endsymbols für den Anfang der Bemaßungslinie.

Endsymbol 2

Bestimmt den Stil für des Endsymbols am Ende der anderen Bemaßungslinie.

Führungsendsymbol

Bestimmt den Stil des Endsymbols für den Anfang einer Führungslinie.

Bemaßungslinien Farbe

Spezifiziert die Farbe der Bemaßungslinie; wählen Sie zwischen:

- Beliebige Index Farbe
- Beliebige True Color
- VonBlock
- VonLayer

Bemaßungslinien Typ

Spezifiziert den Linientyp der Maßlinie. Wählen Sie einen beliebigen Linientyp aus, der in die aktuelle Zeichnung geladen ist. Um auf zusätzliche Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf Laden..., wählen Sie dann einen Linientyp im Dialog **Lade Linientypen** aus. Siehe beim Befehl LINIENTYP.

Bemaßungslinie LS

Spezifiziert die Linienstärke der Bemaßungslinie. Wählen Sie eine beliebige vom Programm unterstützte Linienstärke aus.

Bem Hilfslinien Verlängerung

Bestimmt die Länge, für den Überstand der Bemaßungslinie über die Hilfslinie.

Bemaßungsbasislinien Abstand

Bestimmt den vorgegebenen Abstand zwischen den Bemaßungen für den Befehl BEMBASISL.

Bemaßungslinie 1

Schaltet die Anzeige für die erste Hälfte der Bemaßungslinie (zwischen erster Hilfslinie und dem Text).

Bemaßungslinie 2

Schaltet die Anzeige der zweiten Hälfte der Bemaßungslinie um (zwischen zweiter Hilfslinie und dem Text).

Hilfslinie Farbe

Spezifiziert die Farbe der Bemaßungslinie. Um weitere Farben auszuwählen, klicken Sie auf Farbe auswählen... und wählen Sie eine Farbe aus dem Dialog **Wähle Farbe**.

Siehe beim Befehl FARBE.



Hilfslinie LS

Spezifiziert die Linienstärke der Maßhilfslinie. Wählen Sie eine beliebige vom Programm unterstützte Linienstärke aus.

Hilfslinie Erw

Spezifiziert die Länge, für den Überstand der Hilfslinie über die Bemaßungslinie.

Hilfslinie Abstand

Spezifiziert den Abstand zwischen dem Objekt und dem Beginn der Hilfslinie.

Hilfslinie 1

Schaltet die Anzeige der ersten Hilfslinie um.

Hilfslinie Typ 1

Spezifiziert den Linientyp der ersten Hilfslinie. Sie können aus allen in der aktuellen Zeichnung geladenen Linientypen wählen.

Um auf weitere Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf Laden... . Der Dialog **Lade Linientypen** wird angezeigt, in dem Sie einen Linientyp auswählen können.

Hilfslinie Typ 2

Spezifiziert den Linientyp der zweiten Hilfslinie. Sie können aus allen in der aktuellen Zeichnung geladenen Linientypen wählen.

Um auf weitere Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf Laden... . Der Dialog **Lade Linientypen** wird angezeigt, in dem Sie einen Linientyp auswählen können.

Hilfslinie 2

Schaltet die Anzeige der zweiten Hilfslinie um.

Hilfslinie fest

Legt fest ob Hilfslinien mit einer festen Länge benutzt werden.

Hilfslinie feste Länge

Definiert die Gesamtlänge von Hilfslinien.

Zentrumsmarke

Spezifiziert den Typ der Zentrumsmarke:

- Markierung
- Linie
- Keine

Zentrumspunkt-Größe

Spezifiziert die Größe der Zentrumsmarke

Bogen Länge Symbol

Spezifiziert die Position für das Symbol der Bogenlänge:

- Vorhergehender Bemaßungs Text.
- Über Bemaßungs Text.
- Nicht angezeigt.

Jog Winkel

Spezifiziert den Winkel der Drehung (Standard ist 45 Grad). Geben Sie einen anderen Winkel ein.



Text

Text	
Text style	Standard
Text color	■ ByBlock
Text fill	No fill
Text fill color	■ ByBlock
Text height	2.5 mm
Draw frame around text	<input type="checkbox"/> Draw frame around text
Text position vertical	Above
Text position horizontal	Centered
Text offset	0.625
Text vertical offset	0
Text inside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text outside align	<input type="checkbox"/> Horizontal
Text view direction	Left to right

Text Stil

Spezifiziert den Stil für den Bemaßungstext; es können nur Stile verwendet werden, die mit dem Befehl Stil erzeugt wurden.

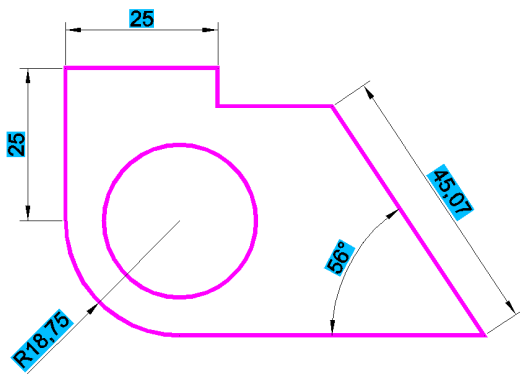
Textfarbe

Definiert die Farbe des Textes. Klicken Sie auf Farbe wählen..., um eine weitere Farbe aus dem Dialog **Wähle Farbe** auszuwählen.

Text gefüllt

Bestimmt, ob der Bemaßungstext einen rechteckigen, mit Farbe gefüllten Hintergrund hat.

- Keine Füllung - es wird keine Hintergrundfüllung angezeigt.
- Hintergrund: Verwendet die Hintergrundfarbe der Zeichnung, normalerweise weiß oder schwarz.
- Farbe: Verwendet eine Farbe, die mit der Option Text Füllfarbe festgelegt wurde.



Text Füllfarbe

Spezifiziert die Hintergrundfüllfarbe, wenn Text gefüllt auf Farbe gesetzt ist. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder Farbe wählen... auswählen und eine Farbe aus dem Dialog **Wähle Farbe** wählen.

Text Höhe

Definiert die Höhe des Textes.

Zeichne einen Rahmen um den Text

Zeichnet ein Rechteck um den Text.



Text Position vertikal

Richtet den Text vertikal relativ zur Maßlinie aus:

- Zentriert: Zentriert den Text auf der Bemaßungslinie.
- Über: Platziert den Text über die Bemaßungslinie.
- Außerhalb: Platziert den Text außerhalb der Hilfslinien.
- JIS: Platziert den Text grundsätzlich über die Bemaßungslinie, entsprechend dem Japanischen-Industrie-Standard.
- Unter: Platziert den Text unterhalb der Bemaßungslinie.

Text Position horizontal

Richtet den Text relativ zu den Maßhilfslinien horizontal aus:

- Zentriert: Zentriert den Text zwischen den Hilfslinien.
- Erste Hilfslinie: Platziert den Text in der Nähe der ersten Hilfslinie.
- Zweite Hilfslinie: Platziert den Text in der Nähe der zweiten Hilfslinie.
- Über erste Erweiterung: Platziert den Text über die erste Hilfslinie.
- Über zweite Erweiterung: Platziert den Text über die zweite Hilfslinie.

Textabstand

Spezifiziert den Abstand zwischen der Maßlinie und dem Text.

Text vertikaler Versatz

Legt die vertikale Position des Bemaßungstextes über oder unter der Maßlinie fest.

Text innen ausgerichtet

Richtet den Text aus, wenn er sich zwischen Maßhilfslinien befindet:

- Angepasst an Bemaßungslinie: Richtet den Text an der Bemaßungslinie aus.
- Horizontal: Der Text wird immer horizontal ausgerichtet.

Text außen ausgerichtet

Richtet den Text aus, wenn er sich außerhalb der Maßhilfslinien befindet:

- Angepasst an Bemaßungslinie: Richtet den Text an der Bemaßungslinie aus.
- Horizontal: Der Text wird immer horizontal ausgerichtet.

Richtung der Text-Ansicht

Definiert die Bemaßungstext lesen Richtung.

Anpassen

Fit	
Arrow and text fit	Best fit
Text inside	<input type="checkbox"/> Force text between extension lines
Dim line inside	<input type="checkbox"/> Suppress outside arrowheads
Text movement	Keep dim line with text
Dim scale overall	1
Place text manually	<input type="checkbox"/> Cursor controls both the text posit...
Dim line forced	<input checked="" type="checkbox"/> Force dimension lines even when ...



Endsymbol und Textanpassung

Spezifiziert, wo Text und Endsymbole platziert werden sollen, wenn zwischen den Maßhilfslinien nicht genügend Platz für beides vorhanden ist:

- Text und Endsymbole: Zwingt beide, Text und Endsymbole zwischen die Hilfslinien.
- Nur Endsymbole: Zwingt die Endsymbole zwischen die Hilfslinien; verschiebt den Text nach außerhalb, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist.
- Nur Text: Zwingt den Text zwischen die Hilfslinien; verschiebt die Endsymbole nach außerhalb, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist.
- Am besten eingepasst: Das Programm muss je nach Abstand zwischen den Maßhilfslinien herausfinden, wo Text und Endsymbole platziert werden sollen.

Text innen

Spezifiziert, ob der Text zwischen Maßhilfslinien erzwungen wird:

- Ein: Zwingt den Text zwischen die Hilfslinien.
- Aus: Zeichnet den Text außerhalb, wenn nicht genügend Platz zwischen den Maßhilfslinien vorhanden ist.

Bemaßungslinie Innen

Spezifiziert, ob die Maßlinie zwischen Maßhilfslinien erzwungen wird:

- Ein: Zwingt die Bemaßungslinien immer zwischen die Hilfslinien.
- Aus: Zeichnet die Maßlinie nach außen, wenn der Platz zwischen den Erweiterungen nicht ausreicht.

Text Verschiebung

Spezifiziert, was passiert, wenn der Text von seiner ursprünglichen Position weg verschoben wird:

- Erhalte Bemaßungslinie mit Text: Verschiebt die Bemaßungslinie mit dem Text, die Hilfslinien werden gedehnt.
- Text verschieben, Führung hinzufügen: Erzeugt eine Führung zwischen Text und Bemaßungslinie.
- Text verschieben keine Führung: Erzeugt keine Führung.

Bemaßungsskalierung allgemein

Spezifiziert den generellen Skalierungsfaktor für Bemaßungen. Dies betrifft nur die Größe von Endsymbolen und Text.

Diese Einstellung ist für Beschriftungs-Bemaßungsstile nicht bearbeitbar. Für Beschriftungs-Bemaßungsstile ist es empfehlenswert, die Einstellung Bemaßungsskalierung allgemein = 1 einzustellen.

Platziert Text manuell

Schaltet um, ob der Benutzer beim Erstellen von Bemaßungen immer die Textposition angeben muss.

Bemaßungslinie Erzwungen

Erzwingt, dass die Maßlinie immer gezeichnet wird; erzwingt, dass Führungen mit den Befehlen BEM-DURCHM und BEMRADIUS gezeichnet werden.

Primäre Einheiten



Primary units	
Dim units	Decimal
Dim precision	0.00
Fractional type	Horizontal
Decimal separator	,
Dim round	0
Dim prefix	
Dim suffix	
Dim sub-units suffix	
Dim scale linear	1
Dim sub-units scale	100
Suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress leading zeros
Suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero feet
Suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Suppress zero inches
Dim angle units	Decimal degrees
Dim angle precision	0
Suppress angle leading zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros
Suppress angle trailing zeros	<input type="checkbox"/> Suppress trailing zeros

Bemaßungseinheiten

Spezifiziert die Anzeigeeinheiten für Bemaßungen:

- Wissenschaftlich: Wissenschaftliche Notation, wie z. B. 1.2345E+01
- Dezimal: Metrisch, wie z. B. 1.2345
- Engineering: Fuß und dezimal Inches, wie z. B. 1'-2.3456"
- Architektonisch: Fuß und Inches als Bruch, wie z. B. 1'-2 1/16"
- Bruch: Nur Inches als Bruch; kein Fuß, wie z. B. 14 1/16"
- Windows Desktop: Verwendet die Einheiten, die durch Windows gesetzt sind.

Bemaßungspräzision

Spezifiziert die Genauigkeit der Einheiten, entweder Dezimalstellen oder Bruchgenauigkeit.

Bruch Typ

Spezifiziert, wie Brüche gestapelt werden:

- Horizontal: Horizontaler Bruch, mit einer horizontalen Bruchlinie.
- Diagonal: Stapelt diagonal, mit einer diagonalen Trennlinie.
- Keine: Keine Stapelung von Brüchen, horizontal mit einem Schrägstrich als Trennzeichen platziert.

Dezimaltrenner

Spezifiziert das Zeichen, das zur Angabe des Dezimalpunkts verwendet wird; dies kann ein beliebiges Zeichen sein.

Nordamerikanische Staaten verwenden den Punkt; europäische Staaten verwenden das Komma.

Bemaßungsrundung

Spezifiziert die Rundung von Dezimalzahlen. Der Bereich reicht von keiner bis zu 8 Dezimalstellen.

Bemaßungspräfix

Definiert ein Präfix, das vor dem Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.

Bemaßungssuffix

Definiert ein Suffix, das nach dem Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.



Bem Untereinheiten Suffix

Legt den Suffixtext fest, falls Untereinheiten verwendet werden. Z. B. geben Sie 'cm' ein, um 0.96m als 96cm anzuzeigen.

Note: Vorangestellte Nullen unterdrücken muss auf Ja festgelegt werden, um Bemaßungen, die kleiner einer Haupteinheit sind, in Untereinheiten anzuzeigen.

Bemaßungsskalierung linear

Spezifiziert den Skalierungsfaktor für lineare Bemaßungswerte, z. B. 25.4 für die Umwandlung von Zoll in Millimeter.

Positive Werte gelten für Bemaßungen sowohl im Modelbereich als auch im Papierbereich. Negative Werte gelten nur für die Bemaßung im Papierbereich.

Bem Untereinheiten Skalierung

Setzt den Skalierungsfaktor für die Untereinheiten. Z. B. geben Sie 10 ein, wenn die Zeichnungseinheit cm ist und das Untereinheitssuffix mm ist.

Note: Vorangestellte Nullen unterdrücken muss auf Ja festgelegt werden, um Bemaßungen, die kleiner einer Haupteinheit sind, in Untereinheiten anzuzeigen.

Vorangestellte Nullen unterdrücken

Schaltet die Anzeige von Nullen vor dem Dezimalkomma ein und aus. Zum Beispiel wird 0.23 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die führende Null, z. B. .23
- Aus: Führende Nullen sind erlaubt, z. B. 0.23

Nachgestellte Nullen unterdrücken

Schaltet die Anzeige von Nullen nach dem Dezimalpunkt ein und aus. Zum Beispiel wird 1.2300 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt nachgestellte Nullen, z. B. 1.23
- Aus: Erlaubt nachgestellte Nullen, z. B. 1.2300

Unterdrücke Null Fuß

Schaltet die Anzeige von Null Fuß ein oder aus. Zum Beispiel wird 0'-3" angezeigt als:

- Ein: unterdrückt Null Fuß, z. B. 3"
- Aus: Erlaubt null Fuß, z. B. 0'-3"

Unterdrücke Null Inch

Schaltet die Anzeige für null Inch; so wird z. B. 1'-0" wie folgt angezeigt:

- Ein: Unterdrückt die Anzeige von Null Inch, wie z. B. 1'
- Aus: Erlaubt Null Inch, z. B. 1'-0"

Bemaßungswinkel Einheiten

Spezifiziert das Format der Einheiten für die Winkelbemaßungen:

- Dezimalgrad: 360 Grad in einem Kreis. Zum Beispiel, 123.45 Grad
- Deg/Min/Sec: Grad, Minuten, Sekunden. Zum Beispiel 123d 12' 45.67"
- Neugrad: 400 Neugrad im Kreis. Zum Beispiel 230g
- Bogenmaß: 2pi rad in einem Kreis. Zum Beispiel: 1.5r

Bemaßungswinkel Präzision

Spezifiziert die Anzahl der Dezimalstellen. Der Bereich reicht von 0 bis 8.

**Unterdrückt führende Nullen bei Winkeln**

Schaltet die Anzeige von Null Grad um. Zum Beispiel wird 0.1234 Grad angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt Null-Grad, wie zum Beispiel .1234
- Aus: Erlaubt Null Grad, z. B. 0.1234

Unterdrückt folgende Nullen bei Winkeln

Schaltet die Anzeige von Nullen nach Grad um. Zum Beispiel wird 0.1200 Grad angezeigt als:

- Ein: unterdrückt nachgestellte Nullen, z. B. 0.12
- Aus: Erlaubt nachgestellte Nullen, z. B. 0.1200

Alternative Maßtexteinheiten

Alternate units	
Alt enabled	<input type="checkbox"/> Enable alternate units
Alt units	Decimal
Alt precision	0.000
Alt scale factor	0.03937007874
Alt sub-units scale	100
Alt round	0
Alt prefix	
Alt suffix	
Alt sub-units suffix	
Alt suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress leading zeros
Alt suppress trailing zeros	<input type="checkbox"/> Alt suppress trailing zeros
Alt suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero feet
Alt suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt suppress zero inches

Alt einschalten

Schaltet die Anzeige von alternativen Maßtexteinheiten ein oder aus:

- Ein: Alternative Maßtexteinheiten werden rechts von den Primäreinheiten angezeigt.
- Aus: Es werden nur die primären Maßtexteinheiten angezeigt.

Alt Einheiten

Spezifiziert den alternativen Einheitstyp für lineare Bemaßungen:

- Wissenschaftlich: Wissenschaftliche Notation, wie z. B. 1.2345E+01
- Dezimal: Metrisch, wie z. B. 1.2345
- Engineering: Fuß und dezimal Inches, wie z. B. 1'-2.3456"
- Architectural gestapelt: Wie 4'-6.61"
- Bruch-Format gestapelt: Wie 54 1/2
- Architektonisch: Fuß und Inches als Bruch, wie z. B. 1'-2 1/16"
- Bruch: Nur Inches als Bruch; kein Fuß, wie z. B. 14 1/16"
- Windows Desktop: Verwendet die Einheiten, die durch Windows gesetzt sind.

Alt Präzision

Spezifiziert die Genauigkeit der alternativen Einheiten, entweder Dezimalstellen oder Bruchgenauigkeit.

Alt Skalierungsfaktor

Spezifiziert den Multiplikator für die alternativen Bemaßungswerte, wie z. B. 25,4 für die Anzeige der Millimeter (alternative Bemaßungseinheiten) neben Inch (primäre Bemaßungseinheiten).



Alt Untereinheiten Skalierung

Spezifiziert den Multiplikator für die alternativen Bemaßungswerte, wie z. B. 25,4 für die Anzeige der Millimeter (alternative Bemaßungseinheiten) neben Inch (primäre Bemaßungseinheiten).

Alt Rundung

Spezifiziert die Rundung von alternativen Zahlen. Der Bereich reicht von null bis 8 Dezimalstellen.

Alt Präfix

Spezifiziert das Präfix, das vor dem alternativen Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.

Alt Suffix

Spezifiziert das Suffix, das nach dem alternativen Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.

Alt Untereinheiten Suffix

Spezifiziert den Suffixtext, falls Untereinheiten verwendet werden.

Note: Vorangestellte Nullen unterdrücken muss auf Ja festgelegt werden, um alternative Bemaßungen, die kleiner einer Haupteinheit sind, in Untereinheiten anzuzeigen.

Alt unterdrücke Null vor Komma

Schaltet die Anzeige von Nullen vor dem Dezimalkomma ein und aus. Zum Beispiel wird 0.23 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die führende Null, z. B. .23
- Aus: Führende Nullen sind erlaubt, z. B. 0.23

Alt unterdrücke Endnullen

Schaltet die Anzeige von Nullen vor dem Dezimalkomma ein und aus. Zum Beispiel wird 1.2300 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt nachgestellte Nullen, z. B. 1.23
- Aus: Erlaubt nachgestellte Nullen, z. B. 1.2300

Alt unterdrücke Null Fuß

Schaltet die Anzeige für null Fuß; so wird z. B. 0'-3" wie folgt angezeigt:

- Ein: Unterdrückt null Fuß, z. B. 3" Aus: Erlaubt null Fuß, wie 0'-3"

Alt unterdrücke Null Inch

Schaltet die Anzeige von Null Inch um. Zum Beispiel wird 1'-0" angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die Anzeige von Null Inch, wie z. B. 1'
- Aus: Erlaubt Null Inch, z. B. 1'-0"

Toleranzen



Tolerances	
Tolerance display	<input type="checkbox"/> Display tolerance
Limits display	<input type="checkbox"/> Generate dimension limits as defa...
Tolerance precision	0.00
Tolerance limit lower	0
Tolerance limit upper	0
Tolerance text height	1 mm
Tolerance position vertical	Bottom
Tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Tolerance suppress leading zeros
Tolerance suppress trailing zeros	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress trailing zeros
Tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero feet
Tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Tolerance suppress zero inches
Alt tolerance precision	0.000
Alt tolerance suppress leading zeros	<input type="checkbox"/> Alt tolerance suppress leading zeros
Alt tolerance suppress trailing zeros	0
Alt tolerance suppress zero feet	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero feet
Alt tolerance suppress zero inches	<input checked="" type="checkbox"/> Alt tolerance suppress zero inches

Toleranz Anzeige

Schaltet die Anzeige des Textes für Toleranzen um.

Limiten anzeigen

Setzt den Standardtext auf Bemaßungsgrenzen.

Toleranz Präzision

Spezifiziert die Anzeigegenauigkeit von Toleranztext. Der Bereich reicht von 0 bis 8 Dezimalstellen oder 1/1 bis 1/256 Inch.

Untere Toleranzgrenze

Spezifiziert den Wert der unteren Toleranzgrenze.

Obere Toleranzgrenze

Spezifiziert den Wert der oberen Toleranzgrenze.

Toleranz Text Höhe

Spezifiziert die Höhe des Toleranztextes.

Toleranz Position vertikal

Positioniert den Text der Toleranz relativ zum Bemaßungstext:

- Unten: Richtet den Toleranztext am unteren Rand des Maßtextes aus.
- Mitte: Richtet den Toleranztext an der Mitte des Maßtextes aus.
- Oben: Richtet den Toleranztext am oberen Rand des Maßtextes aus.

Toleranz führende Nullen unterdrücken

Schaltet die Anzeige von Nullen vor dem Dezimalkomma ein und aus. Zum Beispiel wird 0.23 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die führende Null, z. B. .23
- Aus: Führende Nullen sind erlaubt, z. B. 0.23

Toleranz unterdrücke Endnullen

Schaltet die Anzeige der Nullen hinter dem Dezimalpunkt um. Zum Beispiel wird 1.2300 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt nachgestellte Nullen, z. B. 1.23
- Aus: Erlaubt nachgestellte Nullen, z. B. 1.2300



Toleranz unterdrücke Null Fuß

Schaltet die Anzeige für null Fuß; so wird z. B. 0'-3" wie folgt angezeigt:

- Ein: unterdrückt Null Fuß, z. B. 3"
- Aus: Erlaubt null Fuß, z. B. 0'-3"

Toleranz unterdrücke Null Inch

Schaltet die Anzeige von Null Inch um. Zum Beispiel wird 1'-0" angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die Anzeige von Null Inch, wie z. B. 1'
- Aus: Erlaubt Null Inch, z. B. 1'-0"

Alt Toleranz Präzision

Spezifiziert die Anzahl der Dezimalstellen für die Toleranzen bei alternativen Einheiten.

Alt Toleranz unterdrücke Null vor Komma

Schaltet die Anzeige von Nullen vor dem Dezimalkomma ein und aus. Zum Beispiel wird 0.23 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die führende Null, z. B. .23
- Aus: Führende Nullen sind erlaubt, z. B. 0.23

Alt Toleranz unterdrücke Endnullen

Schaltet die Anzeige der Nullen hinter dem Dezimalpunkt um. Zum Beispiel wird 1.2300 angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt nachgestellte Nullen, z. B. 1.23
- Aus: Erlaubt nachgestellte Nullen, z. B. 1.2300

Alt Toleranz unterdrücke Null Fuß

Schaltet die Anzeige für null Fuß; so wird z. B. 0'-3" wie folgt angezeigt:

- Ein: unterdrückt Null Fuß, z. B. 3"
- Aus: Erlaubt null Fuß, z. B. 0'-3"

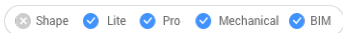
Alt Toleranz unterdrücke Null Inch

Schaltet die Anzeige von Null Inch um. Zum Beispiel wird 1'-0" angezeigt als:

- Ein: Unterdrückt die Anzeige von Null Inch, wie z. B. 1'
- Aus: Erlaubt Null Inch, z. B. 1'-0"

9.62 -BEMSTIL Befehl

Erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über die Befehlszeile.



Symbol: 

Alias: -BST

9.62.1 Methode

Führen Sie den Befehl aus, um einen neuen Bemaßungsstil zu erstellen, indem Sie eine der Optionen auswählen. Der Befehl gibt auch den Namen des aktuellen Bemaßungsstils ein.



9.62.2 Optionen im Befehl

?

Listet die Namen aller Bemaßungsstile auf, die in die aktuelle Zeichnung geladen wurden, mit Ausnahme von Standard.

Beschriftungen

Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für den Bemaßungs-Stil ein.

Anwenden

Ändert oder stellt den Stil bestehender Bemaßungen, durch Anwenden des aktuellen Stils wieder her.

Speichern

Speichert die aktuellen Bemaßungseinstellungen als Stil.

Note: Diese Option ist nützlich, um Übersreibungen als Stil zu speichern.

Status

Zeigt den aktuellen Wert jeder Bemaßungsvariablen an.

Variablen

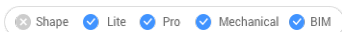
Listet die Werte der Bemaßungsvariablen der gewählten Bemaßung auf.

Wiederherstellen

Setzt die Werte von Bemaßungsvariablen auf die Werte der ausgewählten Bemaßung zurück.

9.63 BEMSTILEINSTELL Befehl

Zeigt den aktuellen Bemaßungsstil in der Befehlszeile an.

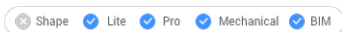


9.63.1 Methode

Der Name des aktuellen Bemaßungsstils wird auch im BricsCAD-Anwendungsfenster als Aktueller Bemaßungsstil in der Statusleiste angezeigt.

9.64 BEMTEDIT Befehl

Ändert die Position des Bemaßungstextes.



Symbol:

Alias: BEMTED

9.64.1 Beschreibung

Ermöglicht es Ihnen, die Position und den Winkel des Textes innerhalb eines Bemaßungsobjektes zu ändern.



9.64.2 Methoden

Der Befehl bietet vier Methoden, um die Position des Bemaßungstextes zu ändern.

- Drehen des Bemaßungstextes.
- Verschiebt den Bemaßungstext nach links.
- Verschiebt den Bemaßungstext nach rechts.
- Zentriert den Bemaßungstext.

9.64.3 Optionen

Winkel

Dreht den Bemaßungstext von der ursprünglichen Position des Bemaßungstextes (1) zur gedrehten Position des Bemaßungstextes (2).

Links

Verschiebt den Bemaßungstext neben die linke Maßhilfslinie, abhängig von der ursprünglichen Positionierung der Bemaßung.

Mittelpunkt

Zentriert den Bemaßungstext zwischen den beiden Maßhilfslinien der Bemaßung.

Right

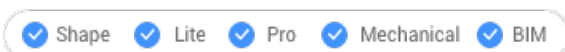
Verschiebt den Bemaßungstext neben die rechte Maßhilfslinie, abhängig von der ursprünglichen Positionierung der Bemaßung.


Wiederherstellen

Setzt den Drehwinkel des Bemaßungstextes auf 0 Grad zurück und ändert den neu positionierten Bemaßungstext nicht.

9.65 SCHALE Befehl

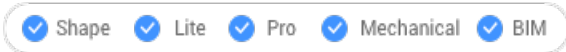
Dieser Befehl ist veraltet und existiert nur noch für die Abwärtskompatibilität. Verwenden Sie stattdessen den Befehl `AI_DISH`.




Symbol: 

9.66 ABSTAND Befehl

Misst den Abstand und den Winkel zwischen zwei Punkten.

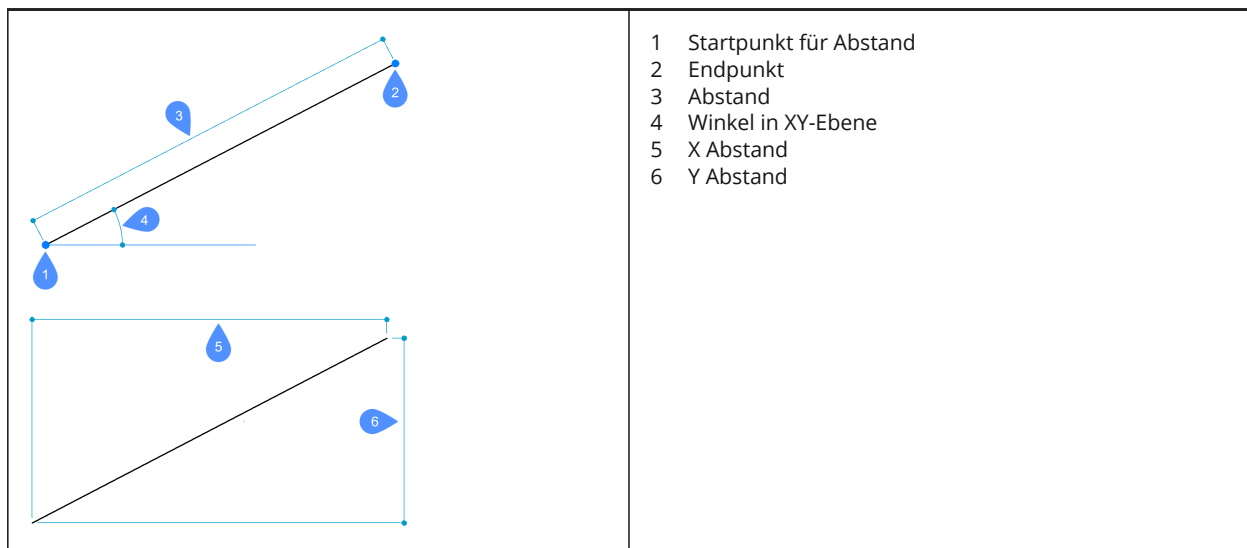


Symbol: 

Alias: AB

9.66.1 Methode

Der Abstand kann zwischen zwei oder mehreren Punkten gemessen werden.



Note: Wenn DRAGSNAP = EIN und die Dynamische Bemaßungen aktiviert ist, wird der Abstand im dynamischen Eingabefeld angezeigt, wenn sich die Maus über dem zweiten Punkt befindet und ein entsprechender Objektfang benutzt wird.

9.66.2 Optionen im Befehl

Mehrere Punkte

Ermöglicht die Messung des Gesamtabstands zwischen mehreren Punkten.

Kreisbogen

Ermöglicht die Angabe eines Bogenabstands.

Winkel

Geben Sie den Winkel für den Bogen an.

Radius

Geben Sie den Radius des Bogens an.

Mittelpunkt

Geben Sie den Mittelpunkt des Bogens an. Halten Sie die STRG-Taste gedrückt, um die Richtung zu wechseln.

**Richtung**

Geben Sie die Richtung des Bogens an.

Linie

Ermöglicht die Angabe eines Linienabstands.

Länge

Ermöglicht das Hinzufügen eines Abstands.

Zurück

Entfernt den letzten Punkt.


Gesamt

Druckt die Gesamtlänge in der Befehlszeile und schließt den Befehl ab.

9.67 FERNLICHT Befehl

Platziert Fernlichter für Renderings.



Symbol: 

9.67.1 Beschreibung

Platziert entfernte Lichter zur Verwendung in Renderings. Entfernte Lichter stellen Quellen dar, die weit entfernt sind, wie z. B. die Sonne, und zeigen daher in Zeichnungen keine Glyphe an.

Note: Mit DEFAULTLIGHTING=1 wird ein Dialog geöffnet, in dem Sie gefragt werden.

9.67.2 Optionen

Name

Spezifiziert den Namen für das Licht.

Intensitätsfaktor

Gibt die relative Helligkeit des Lichts an.

Status

Schaltet das Licht ein und aus

Fotometrie

Spezifiziert die Parameter für Farbe und Intensität.

sChatten

Spezifiziert das Aussehen des Schattens, falls vorhanden.

Filterfarbe

Gibt die Farbe des Lichts an.

Vektor

Die Richtung der Lichtstrahlen kann durch einen Vektor definiert werden, dessen XYZ-Tupel die Richtung des Lichts, beginnend im Unendlichen, bestimmt. Die Standardrichtung zeigt nach oben, in die Z-Richtung.

Im Gegensatz zu normalen Vektoren gibt dieser Beleuchtungsvektor nur die Richtung und nicht den Betrag an.




1: Entferntes Licht, das aus der Standardrichtung des Vektors leuchtet.

9.68 TEILEN Befehl

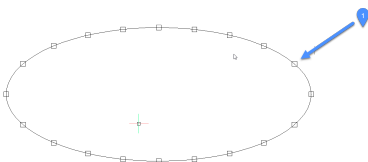
Platziert eine bestimmte Anzahl von Punkten oder Blöcken, die gleichmäßig entlang eines Objekts verteilt sind.



Symbol: 

Alias: TL

9.68.1 Methode



1. Gleichmäßig verteilte Punkte entlang des Objekts

Der Befehl ermöglicht das Erstellen und Platzieren von Punkten oder Blöcken in jeweils gleichem Abstand entlang des Umfangs eines Objekts.

Die folgenden Objekte können aufgeteilt werden:

- Linie
- Polylinie
- Spline
- Kreisbogen
- Kreis
- Ellipse



Note: Es könnte notwendig sein, die Einstellungen für den Punkt-Anzeige-Modus (DDPTYP) anzupassen, um die Punkte korrekt anzuzeigen.

9.68.2 Optionen

Anzahl der Segmente

Es kann eine ganze Zahl zwischen 2 und 32767 angegeben werden. Dies stellt die Anzahl der Segmente, die gleichmäßig verteilten Abstände zwischen Punkten, dar.

Note: Wenn Sie für die Anzahl der Segmente 2 eingeben, wird ein einzelner Punkt oder Block in der Mitte des Objekts platziert, da das Objekt in zwei Segmente unterteilt ist. Es wird immer ein Segment mehr als Punkte platziert, da kein Punkt oder Block an die Start- oder Endpunkte des Objekt gelegt wird.

Block einfügen

Platzieren Sie anstelle von Punkten gleichmäßig verteilte Blöcke entlang des Objekts. Sie können den Namen des Blocks angeben oder ? verwenden, um die verfügbaren Blöcke aufzulisten.

Ja - Blöcke ausrichten.

Dreht Blöcke so, dass sie der lokalen Ausrichtung des Objekts entsprechen, z. B. entlang eines Bogens.

Nein – Nicht ausrichten.

Die Blöcke behalten ihre Ausrichtung bei (sie drehen sich nicht).

9.69 DMWINKEL3D Befehl

Erstellt eine Winkelabhängigkeit zwischen Flächen und/oder Kanten von 3D-Volumenkörpern, WKS-Unterobjekten und Unterobjekten eines Koordinatensystems eines Blocks.



Symbole:

9.69.1 Beschreibung

Erstellt eine Winkelabhängigkeit zwischen Flächen und/oder Kanten von 3D-Volumenkörpern, WKS-Unterobjekten und Unterobjekten eines Koordinatensystems eines Blocks. Erstellt standardmäßig eine planare Winkelabhängigkeit: Die Koordinatenebenen des WKS werden, wann immer möglich, als dritte Referenzobjekte verwendet. Sie ermöglicht auch die Kontrolle des Spitzenwinkels eines Kegels. Drücken Sie die TAB-Taste, um "Verdeckte Geometrie" auszuwählen.

9.69.2 Optionen

kegel Winkel abhängigkeit

Ermöglicht die Steuerung des Spitzenwinkels eines Kegels durch Angabe des Winkels zwischen der Achse und der Kegelfläche (= Kegelhalbwinkel). Werte müssen kleiner als 90° sein.

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen. Sie können wählen zwischen: X-Achse/Y-Achse/Z-Achse/XY-Ebene/YZ-Ebene/ZX-Ebene.



Referenz Objekt einstellen

Ermöglicht, das Referenz-Objekt manuell festzulegen:

Beibehalten wie es ist

Ermöglicht, das vorgeschlagene Referenz-Objekt zu behalten.

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

Keine

Erstellt die Winkelabhängigkeit statt der planaren Winkelabhängigkeit ohne drittes Argument.

Geometrie-getrieben

Akzeptiert den aktuellen Wert und erstellt eine geometriesteuerte Abhängigkeit.

9.70 DMPRÜFUNG Befehl

Analysiert und behebt Fehler.



Symbol:

9.70.1 Beschreibung

Dies ist ein leistungsfähiges Werkzeug zur Analyse und automatischen Behebung von Problemen in 3D-Geometrien, die vom ACIS-Kernel unterstützt werden (3D-Volumenkörper, Oberflächen).

Note: Es wird empfohlen, DMPRÜFUNG immer dann auszuführen, wenn eine 3D-Geometrie importiert wird.

9.70.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um die Zeichnung durch Auswahl eines oder mehrerer Objekte oder des gesamten Modells zu prüfen:

- Probleme prüfen
- Probleme beheben

9.70.3 Optionen im Befehl

Prüfen

Prüft die 3D-Geometrie in der Zeichnung auf Fehler, ohne sie zu reparieren.

Beheben

Repariert Fehler.

Einstellungen

Prüft die Zeichnung je nach einer der von Ihnen gewählten Optionen.

Hinten

Kehrt zur Haupt-Eingabeaufforderung des Befehls zurück.



Bericht-Panel

Leitet die Ausgabe des Befehls an das Berichts-Panel weiter.

Note: Je nach dem Wert der Variablen REPORTPANELMODE kann es erforderlich sein, auf das rote Ausrufezeichen in der unteren rechten Ecke zu klicken, um weitere Details im Berichts-Panel anzuzeigen.

In Datei kopieren

Schreibt die Ausgabe des Befehls in eine Datei.

Prüfungsniveau

Legt die Strenge der Prüfung fest.

Niedrig

Führt grundlegende Analysen durch (z. B. Aufspüren allgemeiner fataler Topologiefehler).

Hoch

Führt eine tiefgehende Prüfung durch (z. B. das Fangen von Selbstüberschneidungen in Volumenkörpern).

Mittel

Dies ist die Standardstufe.

Zusammenfallende Flächen

Überprüft und behebt koinzidente Flächen. Erfordert die Einstellung der Prüfungsstufe auf Hoch.

Verschachtelte Blöcke

Überprüft und repariert Objekte in verschachtelten Blöcken.

9.71 DMPRÜFUNGALLE Befehl

Analysiert und repariert Fehler in Zeichnungen, die als externe Referenzen eingefügt wurden

Shape Lite Pro Mechanical BIM

9.71.1 Beschreibung

Dies ist ein leistungsfähiges Werkzeug zur Analyse und automatischen Behebung von Problemen in 3D-Geometrien, die vom ACIS-Kernel unterstützt werden (3D-Volumenkörper, Oberflächen).

Note: Es wird empfohlen, DMPRÜFUNGALLE immer dann auszuführen, wenn eine 3D-Geometrie importiert wird.

9.71.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um die Zeichnung zu prüfen:

- Probleme prüfen.
- Probleme beheben.

9.71.3 Optionen im Befehl

Prüfen

Prüft die 3D-Geometrie in der Zeichnung auf Fehler, ohne sie zu reparieren.

Beheben

Repariert Fehler.



Hinten

Kehrt zur Haupt-Eingabeaufforderung des Befehls zurück.

Bericht Panel

Leitet die Ausgabe des Befehls an das Berichts-Panel weiter.

Note: Je nach dem Wert der Variablen REPORTPANELMODE kann es erforderlich sein, auf das rote Ausrufezeichen in der unteren rechten Ecke zu klicken, um weitere Details im Berichts-Panel anzuzeigen.

In Datei kopieren

Schreibt die Ausgabe des Befehls in eine Datei.

Prüfungs Niveau

Legt die Strenge der Prüfung fest.

Niedrig

Führt grundlegende Analysen durch (z. B. Aufspüren allgemeiner fataler Topologiefehler).

Hoch

Führt eine tiefgehende Prüfung durch (z. B. das Fangen von Selbstüberschneidungen in Volumenkörpern).

Mittel

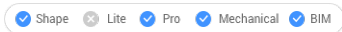
Dies ist die Standardstufe.

Zusammenfallende Flächen

Überprüft und behebt koinzidente Flächen. Erfordert die Einstellung der Prüfungsstufe auf Hoch.

9.72 DMFASE Befehl

Erzeugt Fasen mit gleichem und variablem Abstand zwischen benachbarten Flächen, die eine scharfe Kante teilen.



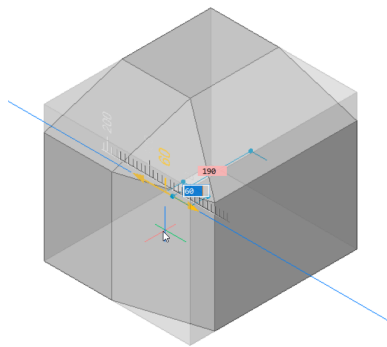
Symbole:

9.72.1 Beschreibung

Erzeugt Fasen mit gleichem oder variablem Abstand zwischen benachbarten Flächen, die eine scharfe Kante teilen.

Nachdem Sie die Kanten für die Erstellung der Fase ausgewählt haben, können Sie einen konstanten symmetrischen Versatz oder eine der verfügbaren erweiterten Optionen angeben.

Die Fase wird dynamisch angewendet und der Manipulator wird angezeigt.



9.72.2 Optionen

Ermöglicht das Erstellen von variablen Fasen. Alle erweiterten Fasen-Modus-Verfahren beginnen mit der Erstellung einer symmetrischen Fase, die dann durch Angabe von Versatz und/oder Winkeln geändert wird. Vor der Eingabe des endgültigen Wertes können Sie die TAB-Taste drücken, um zuvor eingegebene Werte zu ändern.

ASymmetrisch

Ermöglicht es Ihnen, zwei Versätze festzulegen.

Winkel

Ermöglicht die Angabe eines Versatzes und eines Winkels.

Variabel symmetrisch

Ermöglicht es Ihnen, zwei Versätze festzulegen.

Variabel asymmetrisch

Ermöglicht Ihnen die Festlegung von vier Versätzen.

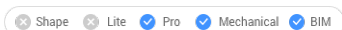
Variabel winklig *

Ermöglicht die Angabe von zwei Versatzpaaren und einem Winkel.

* Erzeugt eine gekrümmte Fasenfläche.

9.73 DMK0INZIDENT3D Befehl

Wendet eine koinzidente Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten von 3D-Objekten an.



Symbole: 

9.73.1 Methode

Wendet eine koinzidente Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen, einer Kante und einer Fläche oder einem Scheitelpunkt und einer Fläche oder einer Kante von zwei verschiedenen Volumenkörpern oder Oberflächen an.

Wählen Sie die beiden zylindrischen (kreisförmigen oder elliptischen), sphärischen oder konischen Oberflächen aus, auf die eine konzentrische Abhängigkeit angewendet wird. Drücken Sie die TAB-Taste, um "Verdeckte Geometrie" auszuwählen.



9.73.2 Optionen

Autoabhängigkeit

Erstellt automatisch eine koinzidente Abhängigkeit zwischen jedem Paar verbundener Flächen in der Auswahl von Volumenkörpern.

Sie können überprüfen, welche Abhängigkeiten im Mechanical-Browser-Panel oder im Parameter- und Abhängigkeiten-Panel erstellt wurden.

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.74 DMKONZENTRISCH3D Befehl

Wendet eine konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei kreisförmigen Unterobjekten von 3D-Objekten an.



Symbol:

9.74.1 Methode

Die konzentrische Abhängigkeit kann zwischen zwei beliebigen kreisförmigen Oberflächen oder kreisförmigen Kanten eines 3D-Objekts (zylindrische (kreisförmige oder elliptische), sphärische oder konische Oberflächen und deren Kanten) oder zwischen einer Unterobjekt eines 3D-Objekts und einem 2D-kreisförmigen Objekt angewendet werden.

Wählen Sie die beiden kreisförmigen Unterobjekten aus, auf die die konzentrische Abhängigkeit angewendet wird. Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.74.2 Optionen im Befehl

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.75 DMABHÄNG3D Befehl

Wendet geometrische Abhängigkeiten und Bemaßungsabhängigkeiten für 3D-Objekte an.



9.75.1 Beschreibung

Wendet geometrischen Abhängigkeiten und Bemaßungsabhängigkeiten zwischen Flächen, Oberflächen oder Kanten von 3D Objekten an.

Die geometrischen Abhängigkeiten erzeugen eine spezifische Beziehung zwischen zwei Unterobjekten/Objekten, wie Parallelität, Rechtwinkligkeit, Tangentialität, Koinzidenz, Konzentrizität, fest oder starr.



Die Bemaßungsabhängigkeiten beschränken den Wert einer Dimension eines Objekts oder zwischen Objekte wie Radius, Winkel oder Abstand.

Wählen Sie die Unterobjekte aus, auf die Sie eine Bemaßungsabhängigkeit oder geometrische Abhängigkeit anwenden möchten.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.75.2 Optionen

Neu

Ermöglicht die Erstellung eines neuen Parameters.

Beheben

Wendet eine feste Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an. Die Option entspricht dem Befehl DMFIX3D.

Zusammenfallend

Wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMKOINZIDENT3D.

Pfad

Ermöglicht die Bewegung eines Punkts entlang einer Kurve, indem die Parameter der Kurve mit einem Ausdruck angegeben werden. Die Option entspricht dem Befehl DMPFAD3D.

KONzentrisch

Wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMKONZENTRISCH3D.

Parallel

Wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMPARALLEL3D.

Lot

Wendet die Lot-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMTANGENTE3D.

Tangens

Wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Oberfläche unterschiedlicher Volumenkörper an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMSTARRERSATZ3D.

Starrersatz

Erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren. Die Option entspricht dem Befehl DMSTARRERSATZ3D.

Abstand

Wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DMABSTAND3D.

Radius

Wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMRADIUS3D.



Winkel

Wendet Winkel-Abhängigkeiten zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl DMWINKEL3D.

Bearbeiten

Ermöglicht das Bearbeiten der benannten Abhängigkeit

NodeId

Geben Sie die Abhängigkeit anhand ihrer geordneten Nummer an.

Aktivieren

Wechselt die ausgewählte Abhängigkeit zwischen Aktivieren und Deaktivieren.

Argumente ändern

Ermöglicht das Ändern der Argumente für 3D-Abhängigkeiten.

Argument ersetzen

Geben Sie den Index des zu ersetzenden Arguments und dessen Ersetzung an.

Welt

Wählen Sie ein Unterobjekt des Referenzkoordinatensystems aus.

Block

Wählen Sie eine Blockreferenz aus.

Argument ausschließen

Index des auszuschließenden Arguments angeben.

Note: Diese Option ist nur für Starrersatz-Abhängigkeiten verfügbar.

Argumente hinzufügen

Geben Sie die Position an, an der die neuen Argumente hinzugefügt werden sollen.

Note: Diese Option ist nur für Starrersatz-Abhängigkeiten verfügbar.

Argumente anhängen

Das neue Argument wird am Ende der Liste hinzugefügt.

Argumente bearbeiten

Ermöglicht die Bearbeitung der Liste der 3D Abhängigkeiten durch Auswahl von Objekten oder durch Auswahl einer der Optionen.

Note: Diese Option ist nur für Starrersatz-Abhängigkeiten verfügbar.

Umbenennen

Ermöglicht die Umbenennung einer Abhängigkeit.

Löschen

Ermöglicht das Löschen einer Abhängigkeit.

?


Listet die Abhängigkeiten und ihren Status auf.

9.76 DMKOPIEREFLÄCHEN Befehl

Kopiert ein Feature aus einem 3D-Volumenkörper.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

9.76.1 Beschreibung

Kopiert einen Satz von 3D-Volumenkörperflächen, die einen Vorsprung oder eine Vertiefung bilden, wie z. B. Löcher, Taschen, Extrusionen, Rippen und deren Kombinationen innerhalb desselben 3D-Volumenkörpers oder von einem 3D-Volumenkörper zum anderen.

9.76.2 Optionen im Befehl

Objekte auswählen

Wählen Sie alle Flächen im gesamten Feature aus.

Basis Punkt

Definiere den Basis Punkt.

Einfüge Punkt

Ermöglicht die Auswahl eines Einfügepunkts.

Drehen

Dreht die Flächen um die Z-Achse des BKS.

Mehrere

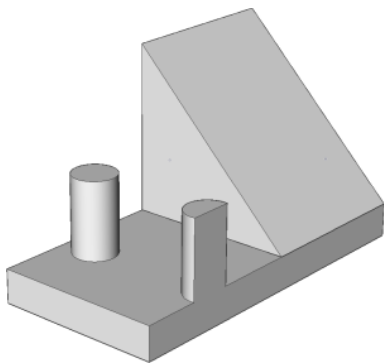
Fügen Sie mehrere Kopien eines Features ein.

Modus

Schaltet zwischen verschiedenen Zuschnittoptionen um.

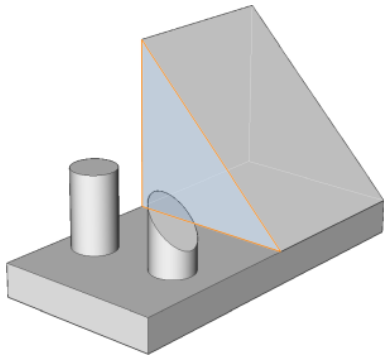
Platzierungs-Fläche

Schneidet das kopierte Feature so zu, dass es in die Platzierungsfläche passt.



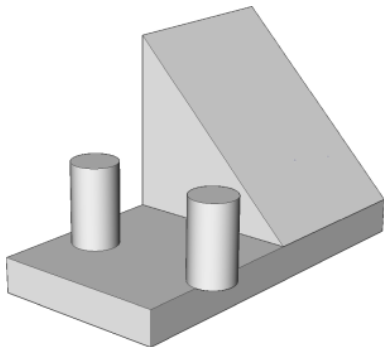
Flächen wählen

Schneidet das kopierte Feature so zu, dass es zur ausgewählten Fläche passt.



Kein Schnitt


Das kopierte Feature wird nicht zugeschnitten.



9.77 DMVERFORMKURVE Befehl

Verformt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch das Ersetzen ihrer Kanten durch vorgegebene Kurven.

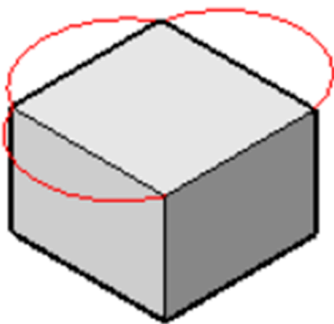
☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Symbol: 

9.77.1 Beschreibung

Verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers oder einer Oberfläche durch das Ersetzen ihrer Kanten mit vorgegebene Kurven.

Wählen Sie die Kanten, die durch die Zielkurven ersetzt werden, um den neuen 3D-Volumenkörper oder die neue Oberfläche zu erhalten.





9.77.2 Optionen

Fläche hinzufügen

Ermöglicht die Auswahl zusätzlicher Flächen, mit Ausnahme der an ausgewählten Kanten angrenzenden Flächen, um sich zu verformen.


Mehrere Kanten

Ermöglicht die Verformung einer Kette von Kanten zu einer einzigen Zielkurve.

9.78 DMVERFORMSCHIEBEN Befehl

Verformt 3D-Volumenkörper, Oberflächen oder Bereiche durch Verschieben und/oder Drehen ihrer Kanten.

✓ Shape Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

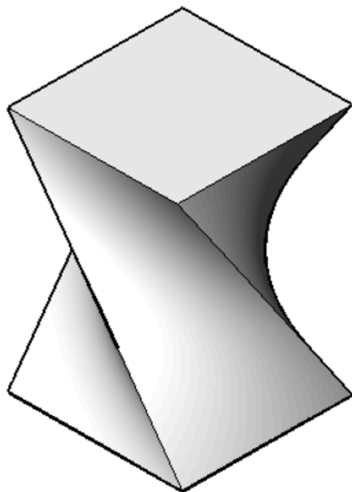
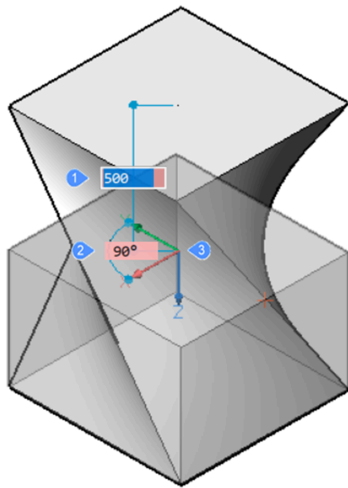
9.78.1 Beschreibung

Verformt verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers oder einer Oberfläche durch Verschieben und/oder Drehen ihrer Kanten.

Um die Verformung festzulegen, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
- Geben Sie einen Wert in die dynamischen Eingabefelder ein.
- Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den Feldern Abstand (1) und Winkel (2) zu wechseln.

Die Kanten werden um eine Achse rotiert, die durch den Basispunkt (3) in die Richtung der Verformung verläuft.



Dynamik (links) und finales Ergebnis (rechts)

9.78.2 Optionen

Basis Punkt

Ermöglicht das Angeben des Basispunkts. Die Verformungsachse verläuft durch den Basispunkt.

Richtung

Erlaubt es, die Richtung der Verformungsachse festlegen zu können. Sie können die Richtung definieren, indem Sie zwei Punkte in der Zeichnung angeben oder eine der BKS-Achsen auswählen.

zusätzliche Flächen


Ermöglicht die Auswahl von zusätzlichen Flächen, die verformt werden sollen; zusätzliche zu denen die zu den ausgewählten Kanten benachbart sind.

9.79 DMVERFORMPUNKT Befehl

Verformt eine Region, Flächen eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche durch das Verschieben eines auf den Flächen liegenden Punktes in eine beliebige 3D-Richtung.



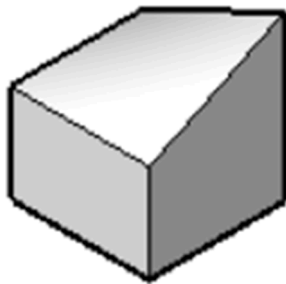
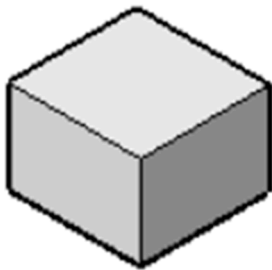
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

9.79.1 Beschreibung

Verformt eine Region, eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche durch das Verschieben eines auf den Flächen liegenden Punktes in eine beliebige 3D-Richtung. Die ausgewählten Flächen werden so glatt wie möglich verformt. Die anfängliche Kontinuität zwischen verformten Flächen (G1 – Tangentenflächen oder G2 – Krümmungskontinuität) wird bei der Verformung beibehalten.

Wählen Sie eine Region, eine Fläche oder einige verbundene Fläche eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche aus, geben Sie dann den Verformungspunkt und den Verformungswert an, um das Objekt zu verformen.



9.79.2 Optionen

Parameter ändern

Wählen Sie eine Methode zum Ändern der Parameter aus.

Alpha

Gibt den Widerstand gegen Dehnung an. Es ist ein Tensor zweiter Ordnung, der mit drei Zahlen beschrieben werden kann. Jeder Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein:

- alpha U: Widerstand in U-Richtung,
- alpha V: Widerstand in V-Richtung,
- alpha theta: Der Winkel zwischen den U- und V-Hauptrichtungen der Oberfläche und den Material Eigenschaft Richtungen.



Beta

Gibt den Widerstand gegen Biegung an. Ähnlich zu Alpha, wird Beta dreifach definiert: Beta U, Beta V, Beta Theta. Jeder Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein.

Gamma

Definiert den Widerstand gegen die Änderungsrate beim Biegen. Der Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein.

Delta

Gibt den Widerstand gegen Abweichungen von der Standardform an. Der Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein.

Zielpunkt eingeben

Die Objekte werden in Richtung des angegebenen Punkt verformt.

Richtung festlegen

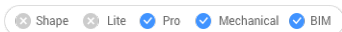
Die ausgewählten Objekte werden dynamisch in die angegebene Richtung verformt.

Basispunkt ändern

Wählen Sie einen neuen Verformungspunkt.

9.80 DMLÖSCHEN Befehl

Löscht Objekte aus der Zeichnung.

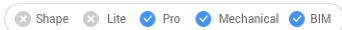


Symbol:

Der DMLÖSCHEN Befehl wurde in den LÖSCHEN Befehl integriert.

9.81 DMABSTAND3D Befehl

Wendet eine Abstands-Abhängigkeit zwischen zwei Objekten an.



Symbol:

9.81.1 Beschreibung

Wendet eine Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten desselben Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper sowie WKS-Objekte, Punkte, Zylinder und Kugeln an.

Wählen Sie die beiden Objekte/Unterobjekte aus, auf die die Abstand-Abhängigkeit angewendet werden soll, indem Sie den Abstandswert angeben. Drücken Sie die TAB-Taste, um Verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.81.2 Optionen

Verwenden als

Ermöglicht die Angabe, wie der Abstand zwischen zylindrischen und sphärischen Flächen gemessen werden muss. Der Standardmodus für die Messung ist Achse.



Umgrenzung

Die Umgrenzung des Arguments.

Achsen

Ein Argument, das eine Achse umfasst; Kreis, Zylinder, Kegel oder Torus.

Mittelpunkt

Ein Argument, das einen zentralen Punkt umfasst; Kreis, Kugel oder Torus.

Scheitelpunkt

Nur ein Kegelscheitelpunkt.

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterobjekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

Geometrie-getrieben

Akzeptiert den aktuellen Wert und erstellt eine geometriesteuerte Abhängigkeit.

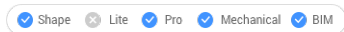
9.82 DMEXTRUSION Befehl

Erstellt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch Extrudieren von Objekten.

Der Befehl DMEXTRUSION wurde mit dem Befehl EXTRUSION vereinheitlicht. Verwenden Sie stattdessen den Befehl EXTRUSION.

9.83 DMABRUNDEN Befehl

Erstellt eine glatte Abrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

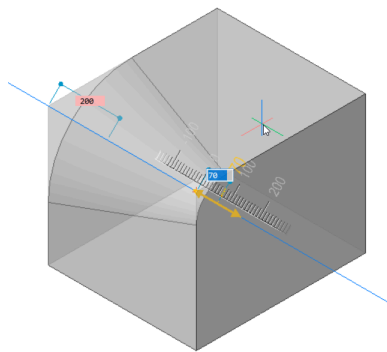


Symbol: 

9.83.1 Beschreibung

Erstellt Abrundungen mit konstantem oder variablem Radius zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben. Nachdem Sie die Kanten ausgewählt haben, können Sie einen konstanten Radius zum Abrunden von Kanten oder eine der verfügbaren erweiterten Optionen angeben.

Die Abrundung wird dynamisch angewendet und der Manipulator wird angezeigt.



9.83.2 Optionen

Modus mit variablem Radius

Ermöglicht das Erstellen einer variablen Abrundung zwischen angrenzenden Flächen, die sich eine oder mehrere scharfe Kanten teilen.

Note: Alle Abrundungsprozeduren im erweiterten Modus beginnen mit der Erstellung einer Abrundung mit konstantem Radius, die dann durch Angabe des ersten Radius, zweiten Radius oder der Zwischenpunkte geändert wird. Vor der Eingabe des endgültigen Wertes des Radius können Sie die TAB-Taste drücken, um zuvor eingegebene Werte zu ändern.

Mittlerer Radius-Modus

Ermöglicht es Ihnen, verschiedene Werte für den Radius für Zwischenpunkte einzuführen.

9.84 DMFIX3D Befehl

Wendet eine feste Abhängigkeit auf 3D-Objekte an.



Symbol: 

9.84.1 Beschreibung

Wendet die feste Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

9.84.2 Optionen

Mehrere

Ermöglicht die Auswahl mehrerer Objekte oder Unterobjekte, wie:

- 3D-Objekte: Alle Flächen und Kanten des 3D-Volumenkörpers oder der Oberfläche werden fixiert.
- Flächen: Die ausgewählten Flächen werden fixiert und können nicht verschoben oder gedreht werden.
- Kanten: Die ausgewählten Kanten werden fixiert. Die angrenzenden Flächen können gedreht, aber nicht verschoben werden.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.



9.85 DMGRUPPE Befehl

Erstellt Gruppen-Features, die als persistente Sammlungen von Flächen und Kanten von 3D Volumenkörpern und Oberflächen bezeichnet werden.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.85.1 Beschreibung

Erstellt Gruppen-Features, die als persistente Sammlungen von Flächen und Kanten von 3D Volumenkörpern und Oberflächen bezeichnet werden.

Ein Gruppen-Feature kann mit einer Beschreibung gekoppelt werden, die zum Speichern von Fertigungsanweisungen oder sonstigen Informationen mit Ihrem Modell verwendet werden kann. Gruppen-Features bleiben in der Regel nach der Änderung von 3D-Volumenkörpern/Oberflächen erhalten und können in Lisp-Scripts und BRX-Anwendungen abgerufen oder erstellt werden.

9.85.2 Optionen

Neu

Erstellt eine neue Gruppe.

Bearbeiten

Ermöglicht das Bearbeiten eines vorhandenen Gruppen-Features durch Aufrufen seines Namens. Wählen Sie mit der Umschalttaste Objekte aus diesem Auswahlset aus.

Auflösen

Ermöglicht das Löschen eines vorhandenen Gruppen-Features durch Aufrufen seines Namens.

Note: Gruppen-Feature-Namen beachten Groß-/Kleinschreibung.

9.86 DMSCHIEBEN Befehl

Verschiebt Objekte oder Unterobjekte.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

9.86.1 Beschreibung

Verschiebt Volumenkörper, Flächen, Kanten oder Scheitelpunkte eines Volumenkörpers oder Einfügungen mithilfe eines Vektors.

Sie können eine oder mehrere Objekte auswählen. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden. Um die Basis und den Endpunkt festzulegen, können Sie eine der folgenden Methoden auswählen:

- Geben Sie einen Punkt an, indem Sie auf die linke Maustaste klicken.
- Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.

Die ausgewählte Geometrie bewegt sich dynamisch.



9.87 DMPARALLEL3D Befehl

Wendet eine parallele Abhängigkeit zwischen Unterobjekten von 3D-Objekten an.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

9.87.1 Methode

Wählen Sie zwei Flächen eines Volumenkörpers oder zwei Flächen verschiedener Volumenkörper oder Oberflächen oder eine Fläche und eine Kante aus zwei verschiedenen Volumenkörpern, zwischen denen die parallele Abhängigkeit angewendet wird. Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.87.2 Optionen

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterobjekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.88 DMPFAD3D Befehl

Ermöglicht die Bewegung eines Punkts entlang einer Kurve, indem die Parameter der Kurve angegeben werden.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

9.88.1 Methode

Wählen Sie ein beliebiges Kurvenobjekt (Polylinie, 3D-Polylinie, Spline oder Helix) als Pfad und einen Punkt/Scheitelpunkt aus einem 3D-Volumenkörper aus, und geben Sie den Wert des Kurvenparameters an. Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.88.2 Optionen

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterobjekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

Geometrie-getrieben

Akzeptiert den aktuellen Wert und erstellt eine geometriesteuerte Abhängigkeit.

9.89 DMSENKRECHT3D Befehl

Verwendet eine rechtwinklige Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten zweier 3D-Objekte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Symbol:

9.89.1 Beschreibung

Wendet eine senkrechte Abhängigkeit zwischen Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers oder verschiedener Volumenkörper oder Oberflächen an.

Wählen Sie die beiden Unterobjekte der 3D-Objekte aus, zwischen denen die senkrechte Abhängigkeit gelten soll. Drücken Sie die TAB-Taste, um "Verdeckte Geometrie" auszuwählen.

9.89.2 Optionen

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.90 DMDRÜCKENZIEHEN Befehl

Fügt Volumen eines Volumenkörpers hinzu oder entfernt es, indem hervorgehobene Flächen verschoben werden.



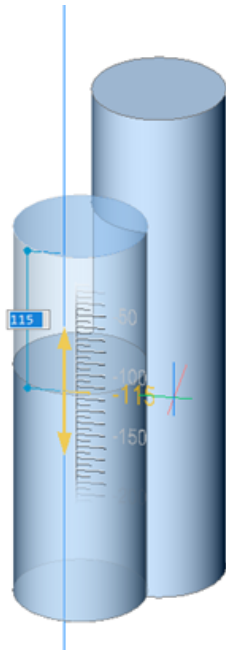
Symbol:

9.90.1 Beschreibung

Fügt Volumen zu einem Volumenkörper hinzu oder entfernt Volumen aus einem Volumenkörper über die Cursorbewegung oder die direkte Abstandseingabe. Mit diesem Befehl können Sie jede beliebige Fläche eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche bearbeiten. Sie können weitere Flächen oder erkannte Grenzen auswählen. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Auswahl-Satz abzuschließen.

Note: Lagen vielfacher Zusammenstellungen können ausgewählt werden, wenn "Flächen auswählen" der Systemvariablen "SELECTIONMODES" festgelegt ist.

Die ausgewählte Geometrie bewegt sich dynamisch. Mit dem Manipulator können Sie einen der folgenden Schritte ausführen:



- Sie können die TAB-Taste drücken, um eine andere Referenzfläche auszuwählen. Alle Flächen, die parallel zu der zu schiebenden/ziehenden Fläche liegen, werden erkannt, beginnend mit den ersten Flächen. Halten Sie die UMSCHALTASTE gedrückt, wenn Sie die TAB-Taste drücken, um die Referenzflächen in umgekehrter Reihenfolge zu wechseln. Um eine Referenzfläche auf einem anderen Volumenkörper auszuwählen, bewegen Sie den Cursor über diese Fläche und drücken dann die TAB-Taste. Die ausgewählte Fläche wird hervorgehoben.
- Klicken Sie auf einen Punkt im Modell.
- Geben Sie eine Entfernung im dynamischen Bemaßungsfeld ein.
- Bewegen Sie den Cursor, um den Wert im Feld für dynamischen Abstand anzupassen. Sie können optional hinein- und herauszoomen, um die Fangschrittweite des Lineals einzustellen.

9.90.2 Optionen im Befehl

Subtrahieren aktivieren

Volumenkörper, die geschoben/gezogen werden, werden von anderen 3D-Volumenkörpern, die sie schneiden, subtrahiert.

Subtrahieren deaktivieren

Volumenkörper, die geschoben/gezogen werden, werden nicht von anderen 3D-Volumenkörpern, die sie schneiden, subtrahiert.

Note: Wenn die Systemvariable DMPUSHPULLSUBTRACT = 1 ist, wird der zu schiebende/ziehende Volumenkörper von störenden Volumenkörpern subtrahiert. Durch Drücken der Strg-Taste können Sie die Systemvariable DMPUSHPULLSUBTRACT außer Kraft setzen.


Note: Wenn der Hot-Key-Assistent (HKA) eingeschaltet ist, wird das Widget des Hot-Key-Assistenten angezeigt, das angibt, ob sich der Befehl im Subtraktionsmodus befindet oder nicht.



9.91 DMRADIUS3D Befehl

Wendet eine Radius-Abhängigkeit auf kreisförmige 3D-Objekte oder Unterobjekte an.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

9.91.1 Beschreibung

Wendet eine Radiusabhängigkeit auf kreisförmige Kanten, zylindrische Flächen, Kugeln und Tori an, indem der Radiuswert angegeben oder die Geometriesteuerung verwendet wird.

9.91.2 Methode

Wählen Sie eine zylindrische oder kugelförmige Fläche oder eine kreisförmige Kante und geben Sie den Radiuswert an oder behalten Sie die Geometriesteuerung bei. Wenn Sie eine Torusfläche auswählen, können Sie den Rotationsradius oder/und den Rohrradius abhängig machen.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.91.3 Optionen

Dreh Radius

Geben Sie den abhängig zu machenden Rotationsradius an.

Rohr Radius

Geben Sie den abhängig zu machenden Rohrradius an.


Geometrie-getrieben

Akzeptieren Sie den aktuellen Wert und erstellen Sie eine geometriesteuerte Abhängigkeit.

9.92 DMREPARIEREN Befehl

Analysiert und behebt Fehler.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

Note: Der Befehl DMREPARIEREN wurde durch den Befehl DMPRÜFUNG ersetzt.

9.93 DMROTATION Befehl

Erzeugt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch die Rotation von 2D-Objekten um eine Achse.

✓ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbole: 

9.93.1 Beschreibung

Note: Der Befehl *DMROTATION* wurde mit dem Befehl *ROTATION* vereinheitlicht. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *ROTATION*.



9.94 DMSTARRERSATZ3D Befehl

Erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

9.94.1 Methode

Wählen Sie einen Satz von Kanten, Flächen oder 3D-Objekten aus, die als starrer Körper verbunden werden.

Alle Elemente eines starren Satzes werden zusammen verschoben (Befehl DmSchieben) und gedreht (Befehl DmDrehen); ihre relative Position innerhalb des starren Satzes wird bewahrt.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

9.94.2 Optionen

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterbojekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht Ihnen, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.95 DMDREHEN Befehl

Dreht die ausgewählte Geometrie um eine Achse.

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl 3DDREHEN.

9.96 DMWAHL Befehl

Wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Oberflächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

✓ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

9.96.1 Beschreibung

Ermöglicht die Auswahl einer Gruppe von Flächen, die ein geometrisches Feature bilden, z. B. einen Vorsprung, eine Vertiefung, eine Mischung oder ein Mischungsnetzwerk. Sie können verschiedene Optionen dieses Befehls kombinieren, z. B. alle Mischungen wählen, die einen Radius kleiner als den vorgegeben Wert haben. Wählen Sie die Flächen oder Kanten aus, von denen die Eigenschaften als Muster für den Auswahlatz betrachtet werden.

9.96.2 Optionen

Wahl

Ermöglicht die Auswahl einer Reihe von Unterobjekten:

Teilsatz

Es können nur Flächen/Kanten aus dem Teilsatz ausgewählt werden.



Muster

Die vorausgewählte Gruppe von Flächen/Kanten dient als Muster, von dem die geometrischen Eigenschaften (Länge, Fläche, Radius) als Parameter für die weitere Auswahl verwendet werden.

Saat

Die vorausgewählte Gruppe von Flächen/Kanten dient als Saat für die Auswahl der Features wie Mischungen, Mischungsnetzwerke, Vorsprünge oder Vertiefungen.

Attribute

Radius

Wählt Flächen/Kanten nach Radius aus.

Fläche

Wählt Flächen nach Fläche aus.

Länge

Wählt Kanten nach Länge aus.

Typ

Wählt Flächen/Kanten nach ihrem geometrischen Typ aus.

Kurze Abrundungen ausschließen

Schließt kurze Abrundungen von der Auswahl aus; dies kann beim Arbeiten mit importierten Blechteilen nützlich sein.

Wählen Sie dann zwischen:

Aktuelles Muster

Zur Verwendung des Werts der Musterfläche/-kante.

Wert

Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.

Note: : Bei einem Wert ungleich Null können Sie Objekte als Kleiner/Kleiner oder Gleich/Gleich/Größer oder Gleich/Größer filtern.

Beziehung

Zusammenfallend

Wählt zusammenfallende Flächen/Kanten aus.

Parallel

Wählt parallele Flächen/Kanten aus.

koAxial

Wählt koaxiale Flächen/Kanten aus.

Glatt

Wählt die glatte Seite eines Bauteils.

Primitive

Fläche

Wählt Flächen aus.

Kante

Wählt Kanten aus.



Schleife

Wählt Kantenschleifen.

Note: Die Vorauswahl bestimmt das Ergebnis. Es ist notwendig, eine Reihe verbundener Flächen auszuwählen. Der Befehl wählt dann alle Kanten aus, die den Rahmen des Auswahl-satzes beschreiben; interne Kanten werden übersprungen. Wenn das Ergebnis mehrere Schleifen enthält und Sie nur eine möchten, sollte die Vorauswahl eine Reihe verbundener Flächen an einer Kante der gewünschten Ausgabeschleife enthalten. Wenn keine der Schleifen des Auswahl-satzes die ausgewählte Kante enthält, ist die Ausgabe leer.

Kantennetz

Findet eine angrenzende Kante, die eine ähnliche Konvexität für eine gegebene Eingangskante aufweist.

feaTure

Vorsprung

Wählt Vorsprünge.

Vertiefung

Wählt Vertiefungen aus.

Mischung

Wählt Mischungen aus.


Mischungsnetzwerk

Wählt Mischnetzwerke aus.

9.97 DMWÄHLEKANTEN Befehl

Wählt die Kanten von Flächen und Volumenkörpern.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

9.97.1 Methode

Wählen Sie die Flächen oder Volumenkörper aus, von denen alle Kanten in den Auswahl-Satz aufgenommen werden sollen.

Drücken und halten Sie die STRG-Taste gedrückt, und klicken Sie dann auf die Kanten die aus dem Auswahl-Satz entfernt werden sollen.

9.98 DMVEREINFACHEN Befehl

Vereinfacht die Geometrie und die Topologie von 3D Volumenkörper-Objekten.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 



9.98.1 Beschreibung

Entfernt unnötige Kanten und Scheitelpunkte, verschmilzt Nahtkanten und ersetzt die Geometrie der Flächen und Kanten durch analytische Flächen und Kurven, wenn dies innerhalb der vom Benutzer angegebenen Toleranz möglich ist.

Note: Es wird empfohlen, diesen Befehl immer für importierte 3D-Volumenkörpergeometrie auszuführen.

9.98.2 Optionen

Gesamtes Modell

Vereinfacht das gesamte Modell.

Einstellungen

Ermöglicht den Zugriff auf die Befehlseinstellungen.

Geometrie

Definieren Sie die geometrischen Einstellungen.

Topologie

Definieren Sie die Einstellungen für Topologie.

EIN

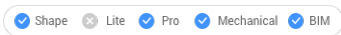
Schaltet die topologische/geometrische Vereinfachung ein.

AUs

Schaltet die topologische/geometrische Vereinfachung aus.

9.99 DMVEREINFACHEALLE Befehl

Vereinfacht die Geometrie in Volumenkörpern in Zeichnungen, die als externe Referenzen eingefügt werden.



9.99.1 Beschreibung

Entfernt unnötige Kanten und Scheitelpunkte, verschmilzt Nahtkanten und ersetzt die Geometrie der Flächen und Kanten durch analytische Flächen und Kurven, wenn dies innerhalb der vom Benutzer angegebenen Toleranz möglich ist.

Note: Es wird empfohlen, diesen Befehl immer für importierte Zeichnungen mit eingefügten externen Referenzen auszuführen.

9.99.2 Optionen

Gesamtes Modell

Vereinfacht das gesamte Modell.

Einstellungen

Ermöglicht den Zugriff auf die Befehlseinstellungen.

Geometrie

Definieren Sie die geometrischen Einstellungen.



EIN

Schaltet die topologische/geometrische Vereinfachung ein.

AUs

Schaltet die topologische/geometrische Vereinfachung aus.

Topologie

Definieren Sie die Einstellungen für Topologie.


Auto

Vereinfacht die erkannte Geometrie oder Topologie.

9.100 DMHEFTEN Befehl

Wandelt eine Reihe von Region- oder Oberflächenobjekten, die einen wasserdichten Fläche begrenzen, in einen 3D-Volumenkörper um.



Symbol: 

9.100.1 Methode

Wählen Sie die zu verbindenden Flächen aus und konvertieren Sie sie in 3D-Volumenkörper oder Oberflächen.

Note: Wenn die Systemvariable DMREPORTPANEL auf EIN gesetzt ist, wird das Ergebnis im Panel Bericht statt in der Befehlszeile angezeigt.

9.100.2 Optionen

Modus

Ermöglicht es, den Validierungsmodus entweder manuell oder automatisch festzulegen.

Auto

Erstellt nur gültige 3D-Volumenkörper- oder Oberflächenobjekte ohne freie oder nicht-verzweigende Kanten.

Volumenkörper

Erstellt ungültige 3D-Volumenkörperobjekte.

Oberfläche

Erstellt ungültige Oberflächen.

Note: Das Erstellen eines ungültigen 3D-Volumenkörperobjekts könnte nützlich sein, um den Grund eines Fehlers zu verstehen. Mit dem Befehl werden Probleme (freie oder nicht-verzweigende Kanten) gemeldet und hervorgehoben. Sie können entweder den ungültigen 3D-Volumenkörper durch Drücken der Eingabetaste akzeptieren oder ihn ablehnen, indem Sie Abbrechen drücken.

Toleranzen

Geben Sie einen Wert ein oder akzeptieren Sie Auto.

Note: Der ausgewählten Validierungsmodus wird gespeichert und für zukünftige Aufrufe des Befehls wiederverwendet werden.



9.101 DMTANGENTE3D Befehl

Wendet eine tangentielle Abhängigkeit zwischen kreisförmigen Unterobjekten von 3D-Objekten an.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

9.101.1 Beschreibung

Wendet eine tangentielle Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Oberfläche verschiedener 3D-Objekte oder einer Oberfläche und einem WKS-Referenzkoordinatensystem oder einer Oberfläche und einem Referenzkoordinatensystem einer Blockreferenz an. Drücken Sie die TAB-Taste, um "Verdeckte Geometrie" auszuwählen.

9.101.2 Optionen

Welt

Ermöglicht, das WKS-Unterobjekt als Argument auszuwählen.

Block

Ermöglicht, das Unterobjekt des Koordinatensystems des Blocks als Argument auszuwählen.

9.102 DMVERSTÄRKEN Befehl

Erstellt 3D-Volumenkörper durch Verstärken von Oberflächen, deren Flächen, Flächen von 3D-Volumenkörpern, Regionen und Drahtobjekten.

✓ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

9.102.1 Beschreibung

Erstellt 3D-Volumenkörper durch Verstärken von Oberflächen, deren Flächen, Flächen von 3D-Volumenkörpern, Regionen und Drahtobjekten, indem der Wert für die Stärke angegeben wird.

Die folgenden Drahtobjekte werden akzeptiert: Linien, Polylinien, Kreise, Ellipsen, Bögen, Spiralen und Splines.

Note: Wenn Sie eine mehrflächige Oberfläche von mehreren benachbarten Flächen eines/einer 3D Volumenkörpers/Oberfläche verstärken, bleiben die entsprechenden Flächen auf der gegenüberliegenden Seite des neuen 3D-Volumenkörpers benachbart. Dadurch unterscheidet sich der Befehl DMVERSTÄRKEN von DMEXTRUSION.

Note: Wird ein Drahtobjekt ausgewählt, wird ein Kreis mit dem Radius des angegebenen Werts für die Stärke entlang des Drahtes gelegt.

9.102.2 Optionen

Einseitig

Fügt das Verstärken in der angegebenen Richtung hinzu.



Beide Seiten

Führt zu einem Verstärken in beide Richtungen.

9.103 DMGEWINDE Befehl

Erstellt Gewinde auf zylindrischen Flächen, die in Zeichnungsansichten entsprechend den Zeichnungsnormen dargestellt werden.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

9.103.1 Beschreibung

Erstellt ein Gewinde-Feature im Modell, das gemäß den Entwurfsstandards in Zeichnungsansichten oder der Schnittansicht dargestellt wird, die mit den Befehlen GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden.

Note: Dieser Befehl kann während der Befehle mit 'dmthread transparent' eingegeben werden.

9.103.2 Methode

Durch Auswahl einer zylindrischen Fläche und Angabe der Steigungs- und Längenwerte wird ein Gewinde-Feature erstellt, das in Zeichnungsansichten gemäß Zeichnungsnormen dargestellt wird. Mit dem Befehl ANSAKT werden die Änderungen in den Zeichnungsansichten übernommen.

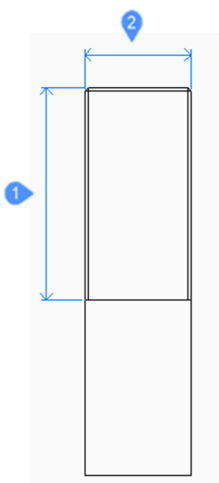
Thread-Features werden im Mechanical-Browser angezeigt, in dem Sie die Gewinde-Parameter bearbeiten können.

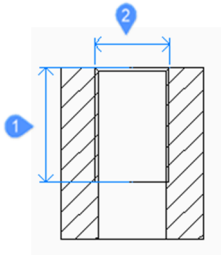
Thread feature	
Thread standard	M76 X 6
Pitch	6 mm
Length	100 mm
Diameter	76 mm
Chamfer	On
Chamfer value	3.25 mm
Type	Auto

Note: Es werden sowohl Außen- als auch Innengewinde unterstützt.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Modellraum.

Unten sehen Sie das Ergebnis der Befehle GRUNDANS und ANSSCHNITT.






- 1 Länge
- 2 Durchmesser

9.104 DMVERDREHEN Befehl

Verdreht einen Bereich eines Objekts um eine Achse.

☒ Shape
 ☐ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Symbol: 

9.104.1 Beschreibung

Der Befehl ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberflächen oder Regionen durch Verdrehen eines über 2 Punkte definierten Bereichs um eine Achse.

Note: Sie können um einen Winkel von weniger als 360 Grad verdrehen.

9.104.2 Methode

Es ist möglich, die Kontinuität zwischen dem verformten und dem festen Bereich der Objekte festzulegen. Sie können zwischen Scharf, Glatt und Dazwischen wählen.

9.104.3 Optionen im Befehl

Startpunkt der Verdrehungsachse

Geben Sie einen Punkt an, an dem die Verformung durch Verdrehen beginnen soll.

Endpunkt der Verdrehungsachse

Geben Sie einen Punkt an, an dem die Verformung durch Verdrehen enden soll.

Startpunkt der Verdrehung

Geben Sie einen Punkt an, an dem die Verdrehung beginnen soll.

Winkel verdrehen

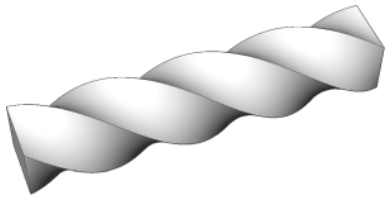
Geben Sie einen Winkel dynamisch an oder geben Sie einen Wert ein.

Kontinuität

Ermöglicht die Steuerung, ob der Übergang zwischen dem verformten und nicht verformten Bereich scharf oder glatt ist.

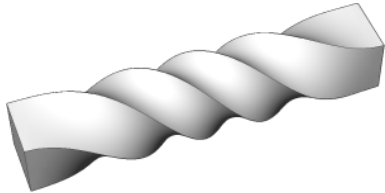
G0

Keine Kontinuität.



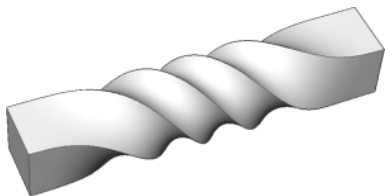
G1

Tangentenflächen.



G2

Krümmungs-Kontinuität.



9.105 DMUPDATE Befehl

Erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

9.105.1 Beschreibung

Aktualisiert alle 3D-Abhängigkeiten, die auf alle in der Zeichnung vorhandenen 3D Objekte angewendet werden.

9.106 KUPPEL Befehl

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte verwenden Sie stattdessen den Befehl AI_DOME.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

9.107 RING Befehl

Erstellt eine geschlossene Polylinie in Form eines Rings.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

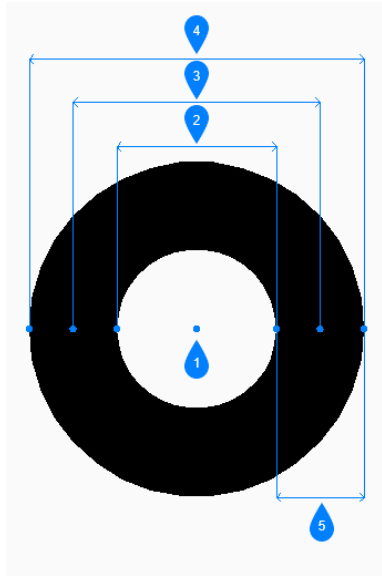


Symbol: 

Alias: RI, DO

9.107.1 Beschreibung

Erstellt eine geschlossene Polylinie in Form eines Rings aus einer Kombination von Optionen, wie Innendurchmesser, Außendurchmesser, Mitte und Breite.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Innendurchmesser
- 3 Durchmesser
- 4 Außendurchmesser
- 5 Breite

9.107.2 Methoden zum Erstellen eines Rings

Dieser Befehl umfasst 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Rings zu beginnen:

- Innendurchmesser eines Rings
- 2 Punkte
- 3 Punkte
- Tangente Tangente Radius

Innendurchmesser des Rings

Beginnen Sie einen Ring zu erstellen, indem Sie dessen Innendurchmesser angeben.

Außendurchmesser eines Rings

Geben Sie den Außendurchmesser des Rings an.

Ringmittelpunkt

Geben Sie den Mittelpunkt des Rings an, um ihn in der Zeichnung zu platzieren. Sie können weiterhin Ringe derselben Größe platzieren, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.



2 Punkte

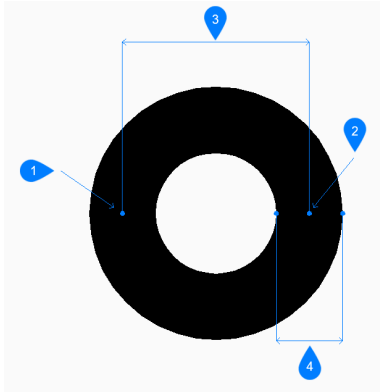
Beginnen Sie, einen Ring zu erstellen, indem Sie dessen Breite angeben.

Erster Punkt auf Durchmesser

Geben Sie einen Punkt auf dem Durchmesser an.

Zweiter Punkt auf Durchmesser

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Durchmesser an.



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Durchmesser
- 4 Breite

3 Punkte

Beginnen Sie, einen Ring zu erstellen, indem Sie dessen Breite angeben.

Erster Punkt auf Ring

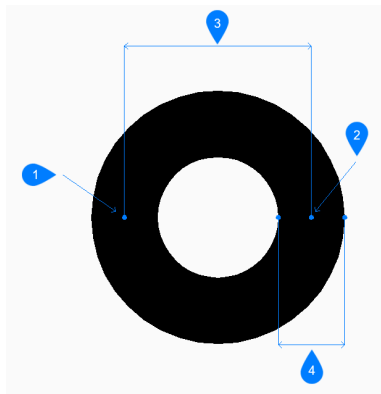
Geben Sie einen Punkt auf dem Umfang eines gedachten Kreises an, der durch den Mittelpunkt seiner Breite verläuft.

Zweiter Punkt

Geben Sie den zweiten Punkt auf dem Umfang des gedachten Kreises an.

Dritter Punkt

Geben Sie den dritten Punkt auf dem Umfang des gedachten Kreises an.



- 1 Punkt 1
- 2 Punkt 2
- 3 Punkt 3
- 4 Breite

Tangente Tangente Radius

Beginnen Sie, einen Ring zu erstellen, indem Sie einen Tangentenpunkt auf dem ersten Objekt auswählen:

Definieren Sie einen Punkt auf dem Objekt für die zweite Tangente des Rings

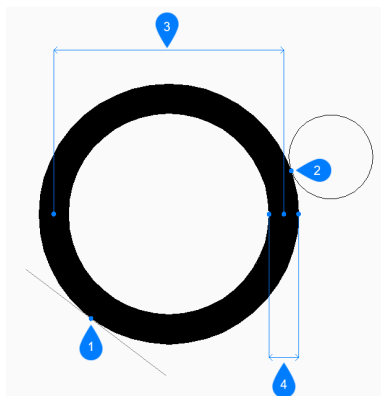
Wählen Sie einen Tangentenpunkt auf dem zweiten Objekt.

Ringbreite

Geben Sie die Breite für den Ring an.

Ringdurchmesser

Geben Sie einen gültigen Durchmesser für den Ring an. Wenn Sie einen Durchmesser festlegen, der mit den ausgewählten Tangenten nicht möglich ist, werden Sie aufgefordert, die Tangenten und den Durchmesser erneut anzugeben.

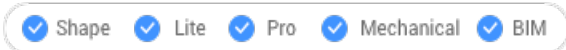


- 1 Tangentenpunkt 1
- 2 Tangentenpunkt 2
- 3 Durchmesser
- 4 Breite



9.108 ZIEHEN Befehl

Verschiebt 3D-Volumenkörper.



Symbol:

9.108.1 Beschreibung

Verschiebt 3D-Volumenkörper senkrecht zu einer ausgewählten Fläche durch Ziehen dieser Fläche. Optional können Verbindungen zu anderen Volumenkörpern erhalten bleiben.

9.108.2 Methode

Nach dem Auswählen einer oder mehrerer planarer Fläche(n):

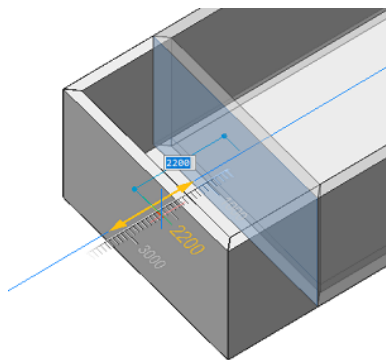
- Geben Sie eine Entfernung im dynamischen Bemaßungsfeld ein.

Note: Schalten Sie die dynamische Eingabe in der Statusleiste EIN.

- Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.
- Bewegen Sie den Cursor, um den Wert im Feld für dynamischen Abstand anzupassen.

Note: Die ausgewählte(n) Fläche(n) wird/werden dynamisch verschoben. Der Manipulator zeigt die Entfernung von der aktuellen Position der ausgewählten Fläche im dynamischen Eingabefeld an.

Note: Wählen Sie eine andere Referenzfläche, indem Sie wiederholt die TAB-Taste drücken, um alle parallelen Flächen des Volumenkörpers zu durchlaufen. Alle parallelen Flächen unter dem Cursor werden erkannt.



9.108.3 Optionen im Befehl

Verbindungsmodus deaktivieren

Die Verbindungen werden nicht aufrechterhalten.

Note: Dieser Modus ist als Standard eingestellt.

Note: Drücken Sie die Strg-Taste, um den Verbindungsmodus einzuschalten.

Verbindungsmodus aktivieren

Die Verbindungen werden beibehalten.



Note: Drücken Sie die Strg-Taste, um den Verbindungsmodus zu deaktivieren.

Optional kann der Hot-Key-Assistent in der Statusleiste eingeschaltet werden, um den aktuell verwendeten Verbindungsmodus anzuzeigen.

Note: Wenn der Hot-Key-Assistent nicht angezeigt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Umschalttaste und ändern Sie deren Konfiguration.

9.109 ZUGMODUS Befehl

Steuert das Aussehen von Objekten.



9.109.1 Beschreibung

Steuert das Aussehen von Objekten während des Ziehens. Der Befehl ist nicht mehr notwendig und wird nur aus Kompatibilitätsgründen beibehalten.

9.109.2 Optionen im Befehl

EIN

Schaltet den ZUGMODUS ein.

Note: Gezogene Objekte werden immer angezeigt.

AUs

Schaltet den ZUGMODUS aus.

Note: Gezogene Objekte und die Zuglinie werden nie auf dem Bildschirm angezeigt.

Auto

Schaltet den ZUGMODUS ein.

Note: Gezogene Objekte werden immer angezeigt.

9.110 ZEICHREIHENF Befehl

Ändert die Anzeigereihenfolge von sich überdeckenden Objekten.



Symbol:

Alias: ZR

9.110.1 Beschreibung

Mit diesem Befehl werden Objekte oberhalb anderer Objekte angezeigt, die sie andernfalls überlappen oder ausblenden würden. Dieser Befehl ist für das Arbeiten mit überlappenden Objekten ausgelegt. Dieser Befehl funktioniert zwar bei nicht überlappenden Objekten, hat aber keine Auswirkungen darauf.

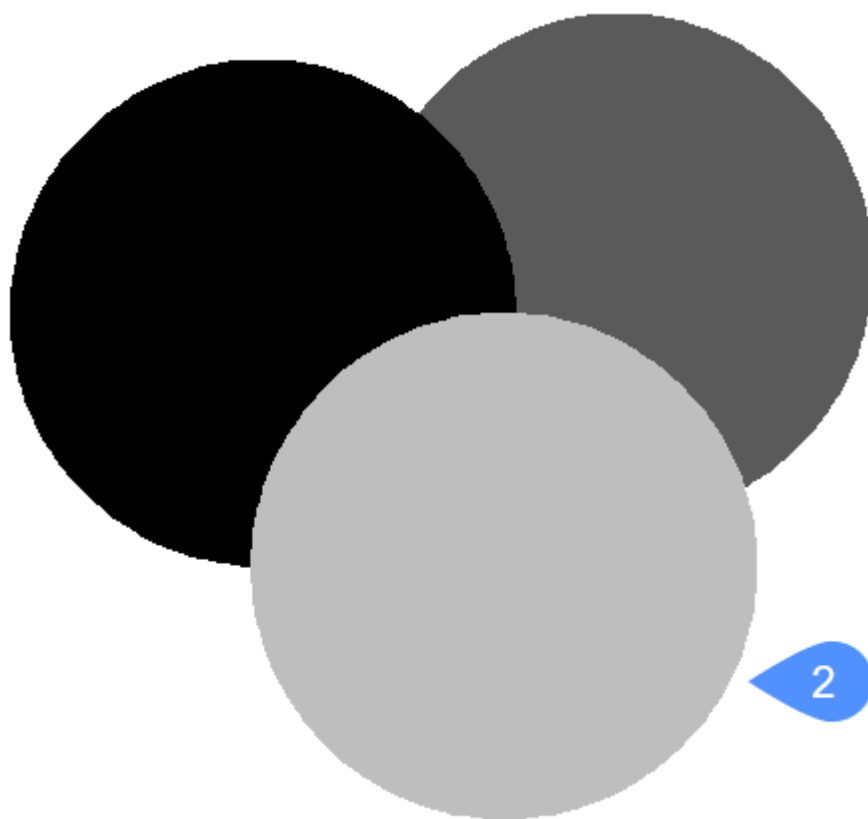
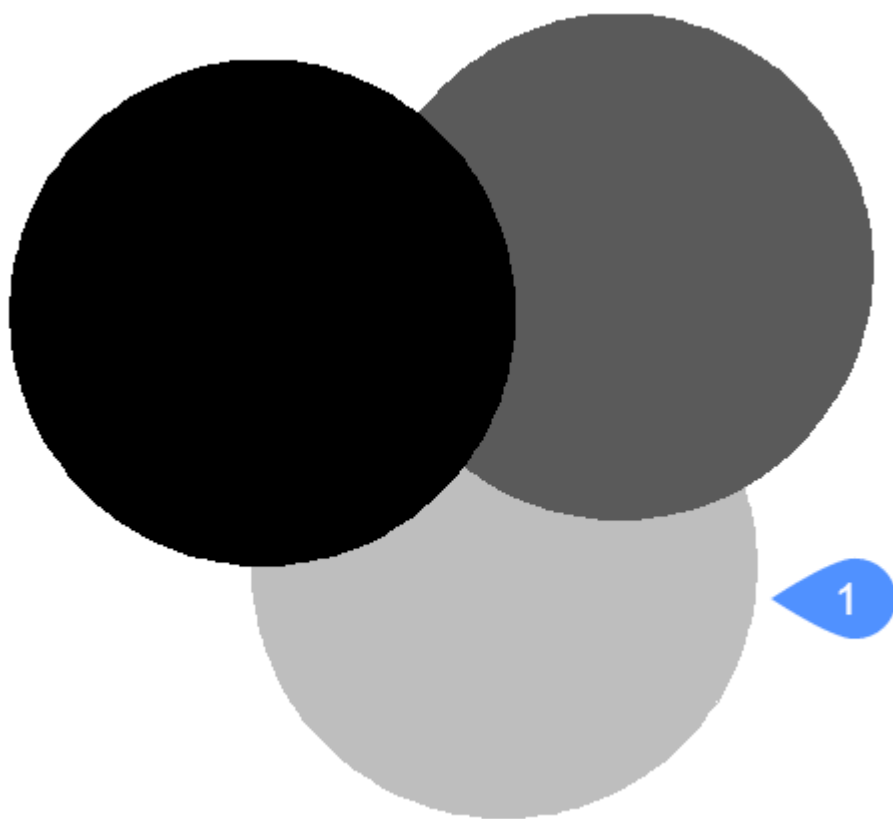
Note: Schraffuren und Textobjekte in BricsCAD verfügen bereits über praktische Befehle, die ihre Anzeigereihenfolge steuern: HatchToBack platziert alle Schraffuren unter allen anderen Objekten, und TextNachVorne zeigt alle Texte über allen anderen Objekten an.



9.110.2 Methode

Dieser Befehl bietet 5 Methoden, um die Zeichenreihenfolge von überlappenden Objekten zu ändern:

- Oben
- Unter
- In den Vordergrund
- In den Hintergrund
- Bereinige alle Reihenfolgen





9.110.3 Optionen im Befehl

Oben

Verschiebt die visuelle Anzeige ausgewählter Objekte über die anderen Objekte; diese Option verschiebt sie nicht unbedingt an den Anfang (vorne) der Anzeigereihenfolge.

Unter

Verschiebt die visuelle Anzeige ausgewählter Objekte unter die anderen Objekte; diese Option verschiebt sie nicht notwendigerweise an das Ende (nach hinten) der Anzeigereihenfolge.

Bereinige alle Reihenfolgen

Löscht die zugeordnete Anzeigereihenfolge. Die Objekte werden so angezeigt, wie sie ursprünglich erstellt wurden.

In den Hintergrund

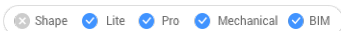
Verschiebt die ausgewählten Objekte in der Anzeigereihenfolge unter alle anderen überlappenden Objekte (1).

In den Vordergrund

Verschiebt die ausgewählten Objekte in der Anzeigereihenfolge über alle anderen überlappenden Objekte (2).

9.111 ZEICHREIHENFVONLAYER Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Layer-Listendatei öffnen".



9.111.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Öffne Layer Listen Datei, um eine *.lst Datei auszuwählen, die die Anzeigereihenfolge der Objekte auf der Grundlage ihrer Layer steuert.

9.112 ZEICHEINST Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen".



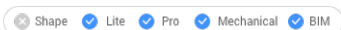
Alias: ZEI, DDR, DDRMODI

9.112.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" zum Anzeigen und Ändern von Systemvariablen. Die meisten, aber nicht alle Systemvariablen sind im Dialog "Einstellungen" verfügbar. Sie können alle Systemvariablen mit dem SETVAR Befehl ändern.

9.113 DTEXT Befehl

Erstellt ein einzeliges Textobjekt.



Alias: DT

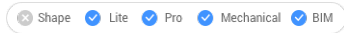
Siehe den Befehl TEXT.




9.114 DUMPSTATE Befehl

9.115 DANSICHT Befehl

Verändert den 3D-Ansichtspunkt interaktiv und schaltet den Perspektive-Modus ein (kurz für "Dynamische Ansicht").



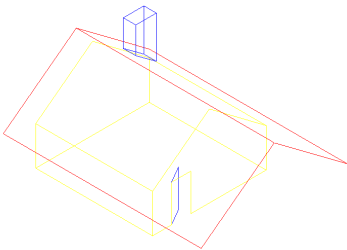
Symbol: 

Alias: DA

Note: Die Systemvariable PERSPECTIVE schaltet die Perspektive-Eigenschaft einer Ansicht um.

9.115.1 Methode

Wählen Sie Objekte aus oder verwenden Sie DVIEWBLOCK, der den unten eingebauten 3D Block anzeigt.



9.115.2 Optionen

Kamera rotieren

Bestimmt die Position der Kamera (Auge).

Ziel rotieren

Spezifiziert den Zielort (Blick auf).

Ansicht drehen

Setzt den Drehwinkel (Ansichtsdrehung um die Z Achse).

Entfernung zum Ziel

Spezifiziert den Abstand zwischen Kamera und Ziel.

Note: Mit dieser Option wird der perspektivische Modus aktiviert.

x y z PUnkte

Spezifiziert den Standort der Kamera und des Ziels.

abSchneiden

Definiert die Schnittabstände, die den vorderen und hinteren Teil des Modells abschneiden. Die vordere und hintere Schnittebene werden senkrecht zur imaginären Linie zwischen Kamera und Ziel positioniert.

Note: Die Schnittebenen können mit dem Schieberegler eingestellt werden.

Vorne abschneiden

Stellt die vordere Schnittebene ein, die Objekte, die sich zwischen ihr und der Kamera befinden, ausblendet.



Schneiden vorn ein

Schaltet das vordere Abschneiden bei der aktuellen Schnittentfernung ein.

Schneiden vorn AUS

Schalten Sie das vordere Abschneiden aus.

Vorn abschneiden am Auge

Setzt die vordere Schnittebene an der Kameraposition.

Hinten abschneiden

Legt die hintere Schnittebene fest, die Objekte hinter ihr verdeckt:

Schneiden hinten ein

Hintere Beschneidung beim aktuellen Schnittabstand einschalten

Schneiden hinten aus

Beschneiden Hinten ausschalten

Abschneiden aus

Entfernt die Beschneidungsebenen.

Perspektive aus

Schaltet den Perspektive-Modus aus. Verwenden Sie die Option Entfernung, um den Perspektive-Modus einzuschalten.

Ausblenden

Entfernt die verdeckten Kanten im Modell.

Pan

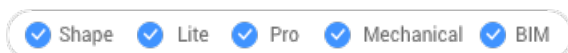
Interaktives Pan in der Zeichnung.

Zoom

Interaktives Vergrößern und Verkleinern (geben Sie eine Zahl ein, um die Zoomstufe zu ändern).

9.116 DWFOUT Befehl

Speichert die Zeichnung in DWF und anderen Formaten.



9.116.1 Beschreibung

Speichert die Zeichnung im Format DWF und anderen Formaten (kurz für "Drawing Web Format Output"). DWFOUT ist ein Alias für den EXPORT Befehl.

Note: DWF-Dateien können mit der Software DesignReview betrachtet werden, kostenlos verfügbar unter www.autodesk.de/designreview.

9.117 DWGCODEPAGE Befehl

Ändert den Sprachcode für Text in Zeichnungen.






9.117.1 Beschreibung

Text auf Computern wird vom Unicode-System definiert, das das für die Anzeige von Text verwendete Alphabet bestimmt, z. B. Englisch oder Türkisch. DWGCODEPAGE ändert die Codenummer, die das Alphabet festlegt. Dieser Befehl hat keinen Einfluss auf die Sprache, die in der Benutzeroberfläche angezeigt wird.

9.118 DWGVERGLEICH Befehl

Vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung.



Symbol: 

9.118.1 Beschreibung

Vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung, wobei die Unterschiede zwischen den beiden angezeigt werden.

9.118.2 Methode

Das Dialogfeld "Zeichnungsdatei öffnen" wird angezeigt. Wählen Sie eine Zeichnung aus, mit der Sie die aktuelle Zeichnung vergleichen möchten.

Der Befehl sucht nach Unterschieden bei denselben Objekten zwischen der aktuellen Zeichnung und der zum Vergleich geöffneten Zeichnung.

BricsCAD berichtet in der Befehlszeile, wenn Unterschiede gefunden wurden.

Wenn das Programm Unterschiede findet, werden die Objekte in diesen Farben angezeigt:

- Hinzugefügte Objekte - Grün (Farbe wird durch die Variable CMPCLRNEW festgelegt).
- Entfernte Objekte - Rot (wird durch die Variable CMPCLRMISS festgelegt).
- In der Originalzeichnung geänderte Objekte - Grau (wird durch die Variable CMPCLRMOD1 festgelegt).
- In der Vergleichszeichnung geänderte Objekte - Gelb (wird durch die Variable CMPCLRMOD2 festgelegt).

Note: Die Farben werden im Dialogfeld "Einstellungen" festgelegt. Suchen Sie nach Variablen, die mit CMPCLR beginnen.

Außerdem sehen Sie eine Liste der Unterschiede im Struktur Panel. Öffnen Sie diese mit dem Befehl STRUKTURPANEL und stellen Sie sicher, dass die Standard CST-Konfigurationsdatei geladen ist. Erweitern Sie den Knoten Vergleich im Struktur Panel.





Note: Mit dem Befehl ENDEVERGLEICH wird die Vergleichszeichnung entladen.

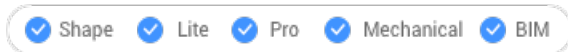
9.118.3 Optionen im Befehl

Grenze

Legt fest, wie viele Objekte in der Zeichnung verglichen werden sollen.

9.119 DWGEIGEN Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Eigenschaften.



9.119.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Eigenschaften, um Zeichnungseigenschaften anzuzeigen und zu ändern.

9.120 DXFIN Befehl

Öffnet den Dialog "DXF-Datei laden".

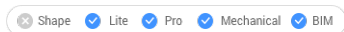


9.120.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog DXF-Datei laden, um eine DXF Datei für den Import in die aktuelle Zeichnung auszuwählen.

9.121 DXFOUT Befehl

Öffnet den Dialog "DXF-Datei wählen".



Alias: DX

9.121.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "DXF-Datei wählen", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer DXF-Datei zu speichern.

9.121.2 Methode

Nachdem im Dialog **Speichern** gewählt wurde, werden Sie zur Eingabe in der Befehlszeile aufgefordert:

Dezimalstellen-Genauigkeit eingeben (0-16)

Geben Sie die Genauigkeit der reellen Zahlen in der DXF-Datei an. Einige CNC-Maschinen (Computerized Numerical Control) benötigen 4 Dezimalstellen in der DXF-Datei.

Alternative Optionen: [Objekte/Binär/Version]

Objekte

Spezifiziert die zu exportierenden Objekte an. Wenn nichts angegeben wird, werden alle Objekte exportiert.



Binär

Gibt das Binärformat für die DXF-Datei an. Wenn nichts angegeben ist, wird die DXF-Datei im ASCII-Format (Text) exportiert.

Version


Gibt die DXF-Versionsnummer an. Wenn keine Angabe gemacht wird, wird die DXF-Datei in die aktuellste Version exportiert. Das Exportieren in eine ältere Version kann dazu führen, dass einige Objekte oder Eigenschaften verloren gehen.

10. E

10.1 EATTEDIT Befehl

Bearbeitet die in einem einzelnen Block enthaltenen Attribute.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

Alias: AE


10.1.1 Beschreibung

Bearbeitet die Werte und die meisten Eigenschaften aller in einem einzelnen Block enthaltenen Attribute über den Dialog "Attribut Editor".

10.2 KANTOB Befehl

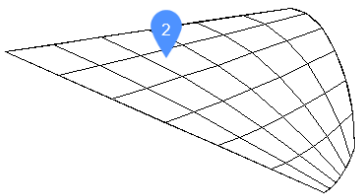
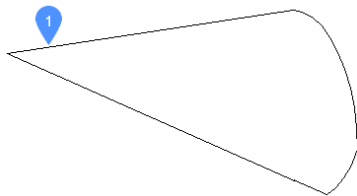
Erstellt 3D-Polygonnetzflächen zwischen vier linearen Objekten (kurz für "kantendefinierte Oberfläche").

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

10.2.1 Methode

Erstellen Sie eine Kantenoberfläche (2), indem Sie vier verbundene lineare Objekte (1) auswählen.



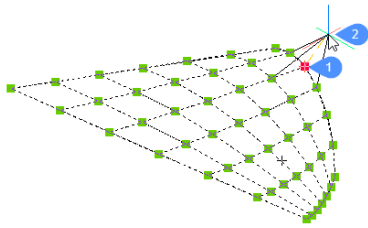
Die vier Objekte müssen sein:

- Lineare: offene Objekte wie Linien, Bögen, offene Splines und offene Polylinien.
- Verbundene: berührend oder überlappend, so dass sie einen geschlossenen Bereich bilden.

10.2.2 Bearbeitung mit Griffen

Kantennetze können direkt über Griffe bearbeitet werden:


Ziehen Sie einen Griff (1), um die angrenzenden Flächen zu dehnen (2).



10.3 EDITEDATEN Befehl

Bearbeitet erweiterte Objektdaten.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 


10.3.1 Methode

Wählen Sie ein Objekt aus, um den Dialog Objektdaten erstellen oder bearbeiten anzuzeigen.

10.4 ERHEBUNG Befehl

Ändert die Erhebung und Objekthöhe ausgewählter Objekte.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

10.4.1 Beschreibung

Ändert die Erhebung (gemessen von der XY-Ebene in Z-Richtung) und die Objekthöhe (gemessen ab der Erhebung) der ausgewählten Objekte.



10.4.2 Optionen im Befehl

Neue aktuelle Erhebung

Gibt die Erhebung über oder unter der XY-Ebene an. Für eine negative Erhebung kann ein negativer Wert eingegeben werden.

Note: Die Erhebung wird in der Statusleiste als Z-Koordinate angezeigt.

Neue aktuelle Objekthöhe

Gibt die Objekthöhe an. Geben Sie einen negativen Wert für die Objekthöhe ein, die nach unten gezeichnet wird.

Note: Die Objekthöhe beginnt ab der Erhebung.


Note: Die Objekthöhe ist der Extrusionsabstand (in Z-Richtung) von "Nicht-3D-Objekten", wie z. B. Punkten, Linien, Polylinien, Bögen und Kreisen. Wenn die Objekthöhe ungleich 0 ist:

- Punkte werden zu vertikalen Linien.
- Linien und offene Polylinien werden zu vertikalen Ebenen.
- Bögen werden zu gekrümmten Flächen.
- Kreise werden zu offenen Zylindern.
- Geschlossene Polylinien werden zu Rohren mit offenem Ende.

10.5 ELLIPSE Befehl

Erstellt eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen.

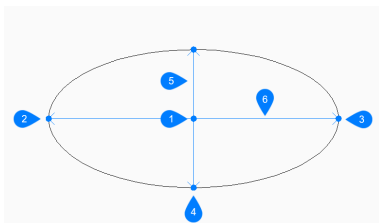


Symbol: 

Alias: EL

10.5.1 Beschreibung

Erstellen Sie eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen aus einer Kombination von Optionen, wie Mittelpunkt, Achsenendpunkte, Achsenradius, Rotationswinkel und eingeschlossener Winkel.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Erstes Ende der Ellipsenachse
- 3 Zweites Ende der Ellipsenachse
- 4 Ende der anderen Achse
- 5 Hauptachse
- 6 Nebenachse

10.5.2 Methoden zum Erstellen einer Ellipse

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um mit der Erstellung einer Ellipse zu beginnen:

- Erstes Ende der Ellipsenachse
- Kreisbogen

- Mittelpunkt

Wenn die Variable PELLIPSE auf 1 gesetzt wird, ist die Option "Bogen" nicht verfügbar.

Erstes Ende der Ellipsenachse

Beginnen Sie mit der Erstellung einer Ellipse, indem Sie einen Punkt auf der ersten Achse der Ellipse festlegen:

Zweites Ende der Achse

Geben Sie den Endpunkt der ersten Achse der Ellipse an.

Stellen Sie die andere Achse ein.

Geben Sie den Radius der anderen Achse an.

Zusätzliche Option: [Rotation]

Kreisbogen

Beginnen Sie mit der Erstellung eines elliptischen Bogens, indem Sie einen Punkt auf der ersten Achse der Ellipse angeben:

Zusätzliche Optionen: [Mitte]

Zweites Ende der Achse

Geben Sie den Endpunkt der ersten Achse der Ellipse an.

Stellen Sie die andere Achse ein.

Geben Sie den Radius der anderen Achse an.

Zusätzliche Optionen: [Rotation]

Start-Winkel des Bogens festlegen

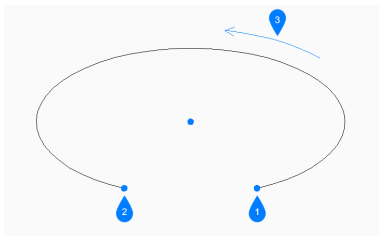
Geben Sie den Startwinkel an, um den Startpunkt des Bogens zu definieren. Der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven X-Achse aus gemessen.

Zusätzliche Option: [Parameter]

Endwinkel

Geben Sie den Endwinkel an, um den Endpunkt des Bogens zu definieren.

Zusätzliche Optionen: [Parameter/Eingeschlossener Winkel]



- 1 Startwinkel
- 2 Endwinkel
- 3 Eingeschlossener Winkel

Mittelpunkt

Beginnen Sie mit der Erstellung einer Ellipse, indem Sie den Mittelpunkt der Ellipse angeben:

Endpunkt der Achse

Geben Sie einen Endpunkt der ersten Achse der Ellipse, gemessen vom Mittelpunkt, an.

Stellen Sie die andere Achse ein.

Geben Sie einen Endpunkt der anderen Achse, gemessen vom Mittelpunkt, an.



Zusätzliche Option: [Rotation]

10.5.3 Zusätzliche Optionen im Befehl ELLIPSE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Ellipse begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Eingeschlossener Winkel

Bestimmt den eingeschlossenen Winkel, gemessen vom Startpunkt.

Parameter

Geben Sie Werte für die parametrische Formel an, die den elliptischen Bogen definiert:

$$p(b) = c + a * \cos(u) = b * \sin(u)$$

wobei:

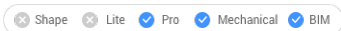
- a = Hauptachse.
- b = Nebenachse.
- c = Mittelpunkt der Ellipse.
- u = Punkt auf dem Bogen.

Drehung

Geben Sie den Winkel der Ellipse um die Hauptachse an. Der Winkel kann zwischen 0 und 89,9 variieren. Ein Winkel von 0 Grad zeichnet einen Kreis. Ein Winkel von 89,9 Grad zieht eine sehr dünne Ellipse.

10.6 AKTASSOZANSICHTEN Befehl

Fügt die Servicedaten der Zeichnung und ihren XRefs hinzu.



10.6.1 Beschreibung

Der Befehl wirkt sich nur auf die Assoziativität des Schnittergebnisses aus.

Note: Wenn dieser Befehl nicht aufgerufen wird und sowohl GENERATEASSOCVIEWS als auch GENERATEASSOCATTRS deaktiviert sind, ist das Ergebnis visuell gleich, aber nicht assoziativ.

10.6.2 Methode

Nachdem die Daten hinzugefügt wurden, bewirken die Befehle BIMSCHNITTAKT und GRUNDANS keine zusätzlichen Änderungen in den referenzierten Zeichnungen.

Note: Wenn die Zeichnung eine XRef-Datei enthält, die geändert werden muss, wird eine Meldung angezeigt, um die Änderung der XRef-Datei zu bestätigen.

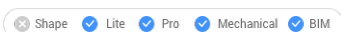
10.6.3 Optionen im Befehl

Fortfahren


Schaltet zwischen Ja oder Nein um.

10.7 ENDEVERGLEICH Befehl

Beendet eine Zeichnung, die sich im Vergleichsmodus befand.





Symbol: 


10.7.1 Beschreibung

Beendet eine Zeichnung, die mit dem Befehl DWGVERGLEICH im Vergleichsmodus begonnen wurde.

10.8 ENDPUNKT Befehl

Schaltet den Endpunkt-Objektfang um.



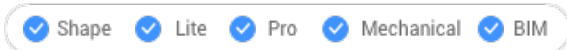
Symbol: 


10.8.1 Beschreibung

Schaltet den Endpunkt-Objektfang um, um das Einfangen an Endpunkten zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

10.9 LÖSCHEN Befehl

Löscht Objekte aus der Zeichnung; löscht die Flächen und Kanten von 3D-Volumenkörpern.



Symbol: 

Alias: LÖ, LOE, DELETE

10.9.1 Methode

Wählen Sie die zu entfernenden Objekte, Kanten oder Flächen aus.

Wählen Sie die Kanten einer Öffnung in einer Oberfläche, um die Öffnung zu löschen.

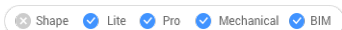
Wählen Sie die Kanten zwischen koplanaren Flächen eines 3D-Volumens aus, um die Kanten zu entfernen.

Alternativ können Sie auch den Befehl DMVEREINFACHEN verwenden, um überflüssige Kanten zu entfernen.

Wählen Sie die inneren Flächen einer Öffnung in einem 3D-Volumenkörper, um die Öffnung zu entfernen.

10.10 ETRANSMIT Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Abhängigkeiten**.



Symbol: 

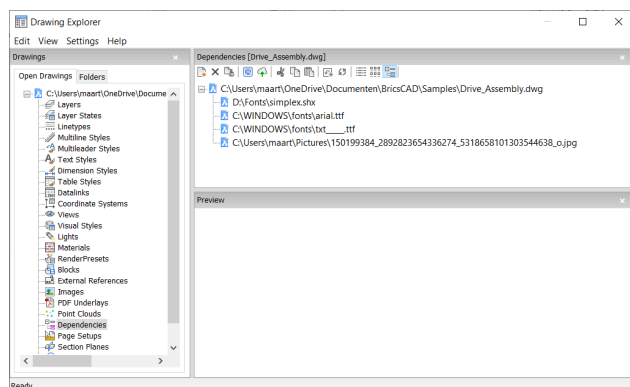


10.10.1 Beschreibung

Erstellt ein Paket, das aus der Zeichnungsdatei und allen zugehörigen Abhängigkeiten besteht, wie z. B. externe Referenzen, Bilder, Schriftdateien, Plotkonfigurationsdateien, Plotstil-Tabellen und Schriftartendateien.

10.10.2 Methoden

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der ausgewählten Kategorie Abhängigkeiten, um alle Abhängigkeiten in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



10.10.3 Optionen im Kontextmenü

eTransmit

Startet den eTransmit-Vorgang. Den Dialog eTransmit wird geöffnet, in dem die einzuschließenden Dateien aufgeführt sind.

Upload nach Bricsys 24/7

Öffnet den Dialog Upload nach Bricsys 24/7, um das Hochladen der Zeichnung und ihrer Abhängigkeiten in Bricsys 24/7 zu ermöglichen.

10.10.4 Optionen im Befehl

Neu

Fügen Sie der eTransmit eine weitere Zeichnung hinzu. Den Dialog Datei wird geöffnet, in dem Sie eine andere Zeichnung auswählen können.

Löschen

Löscht Abhängigkeitsdefinitionen aus der Zeichnung.

10.11 -ETRANSMIT Befehl

Erstellt eine Paket-ZIP-Datei über die Befehlszeile.



10.11.1 Beschreibung

Erstellt eine Paket-ZIP-Datei über die Befehlszeile, bestehend aus der aktuellen Zeichnungsdatei und allen abhängigen Dateien.



10.11.2 Optionen im Befehl

Erstellen

Erstellt eine Paket-ZIP-Datei die die Zeichnung und ihren Abhängigkeiten enthält.

Ja

Erstellt automatisch eine Paket-ZIP-Datei, die denselben Namen wie die Zeichnung hat. Bei der nachfolgenden Verwendung des Befehls wird das Paket im zuvor verwendeten Ordnerpfad gespeichert.

Nein

Öffnet einen Dialog Datei, in dem Sie einen Ordner auswählen und einen Dateinamen angeben können.

Einstellungen

Fordert Sie auf, die Einstellungen über die Befehlszeile zu ändern.

Speicher Format

Bestimmt das Format der Zeichnungsdatei im eTransmit Paket.

Ausgabe Format

Definiert, ob eine ZIP-Datei erstellt oder die Dateien in den Ausgabeordner kopiert werden sollen.

Ordner Struktur

Gibt an, wie Dateien in Ordnern organisiert sind.

Datei Liste

Bestimmt, welche Dateien im Übermittlungspaket enthalten sind.

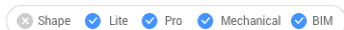
10.12 WZAUSFÜHREN Befehl

Wiederholt das zuletzt verwendete Werkzeug aus dem Werkzeugpaletten Panel.



10.13 EXPBLOCKS Befehl

Öffnet die Kategorie **Blöcke** des Dialogs Zeichnungs Explorer zum Einfügen, Löschen und Erstellen von Blöcken.



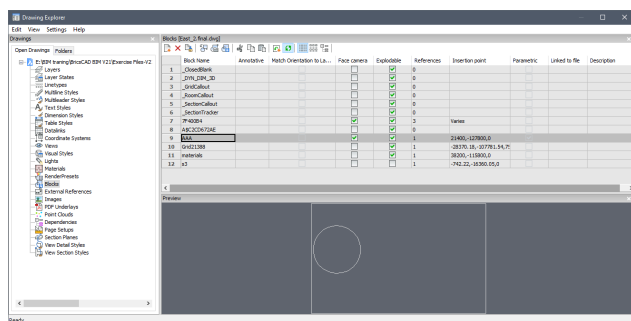
Symbol:

Alias: XB

Note: Nicht gleichmäßig skalierte Blöcke können nur aufgelöst werden, wenn die Systemvariable EXPLMODE eingeschaltet ist.

10.13.1 Beschreibung

Zeigt die Kategorie Blöcke des Dialogs Zeichnungs Explorer an:



10.13.2 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erzeugt neue Blöcke. Der Dialog Zeichnungs Explorer wird geschlossen und der Befehl -BLOCK wird aufgerufen. Siehe Befehl BLOCK.

Löschen

Löscht die Blockdefinition. Nur verfügbar für Blockdefinitionen, die nicht in der Zeichnung eingefügt wurden.

Einfügen

Fügt den ausgewählten Block ein. Der Dialog Zeichnungs Explorer wird geschlossen und der Befehl -EINFÜGE wird aufgerufen. Siehe Befehl EINFÜGE.

Einfügen Extern

Fügt DWG-Dateien als Blöcke ein; startet den Befehl EINFÜGE und zeigt dann den Dialog BLOCK EINFÜGEN an. Siehe Befehl EINFÜGE.

Block speichern

Exportiert den ausgewählten Block als DWG-Datei und zeigt den Dialog Block speichern an.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Block, um das Kontextmenü anzuzeigen, und wählen Sie dann Optionen.

Zu aktueller Werkzeugpalette hinzufügen

Fügt den Block den aktuellen Werkzeugpaletten hinzu.

Optionen

Zeigt den Dialog Zeichnungs Explorer-Optionen an, in dem Sie die eingefügten Blöcke ausrichten oder die Skalierung oder Drehung festlegen können.

An Ansicht ausrichten

Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Block so eingefügt, dass er der Kamera zugewandt ist (Blöcke werden um ihre lokale Z-Achse gedreht, um der Kamera zugewandt zu sein).

Note: Parametrische Blöcke können nicht ausgeschnitten, kopiert oder umbenannt werden.

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Block um.

Alle auswählen

Wählt alle Blockdefinitionen.



Auswahl umkehren

Kehrt die ausgewählten Blöcke um. Wenn Sie beispielsweise einen Block ausgewählt haben, hebt diese Option die Auswahl auf und wählt dann alle anderen Blöcke aus.

10.13.3 Optionen im Befehl

Blockname

Bestimmt den Namen des Blocks.

Beschriftungen

Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Eigenschaft Beschriftung festgelegt.

Anpassen der Ausrichtung an Layout

Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Eigenschaft Anpassen der Ausrichtung von Beschriftungsblöcken festgelegt.

Kamera zugewandt

Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Block so eingefügt, dass er der Kamera zugewandt ist (Blöcke werden um ihre lokale Z-Achse gedreht, um der Kamera zugewandt zu sein). Siehe den Befehl KAMERA.

Auflösbar

Wenn diese Option aktiviert ist, können Blöcke dieser Definition, mit dem Befehl URSPRUNG, in seine Bestandteile aufgelöst werden. Nicht gleichmäßig skalierte Blöcke können nur aufgelöst werden, wenn die Systemvariable EXPLMODE eingeschaltet ist.

Referenzen

Berichtet die Anzahl der Einfügungen des Blocks in der aktuellen Zeichnung; die Zahl wird vom Programm festgelegt, sodass Sie sie nicht ändern können.

Einfügepunkt

Meldet den Einfügepunkt des Blocks; meldet "Variiert" wenn der Block mehr als einmal in die Zeichnung eingefügt wurde.

Parametrisch

Gibt an, ob der Block parametrisch ist oder nicht.

Verknüpfung mit Datei

Zeigt den Dateipfad für externe parametrische Blöcke an

Beschreibung

Optionale Beschreibung des Blocks.

10.14 EXPORDNER Befehl

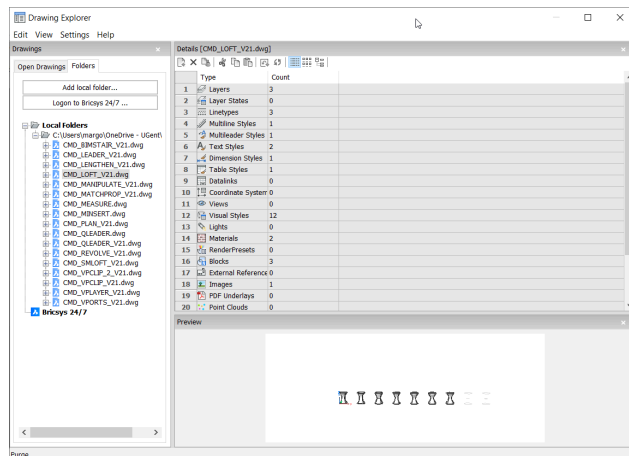
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit geöffneter Registerkarte **Ordner**.



Symbol: 

10.14.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit geöffneter Registerkarte Ordner.



Note: Die Kategorien (wie Layer, Blöcke usw.) können von der Registerkarte Ordner in die Registerkarte Offene Zeichnungen kopiert werden.

10.14.2 Optionen im Kontextmenü

Alle auswählen

Wählt alle Elemente aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

10.14.3 Optionen im Befehl

Lokalen Ordner hinzufügen...

Öffnet den Dialog Wähle einen Ordner.

Bricsys 24/7

Zeigt den Bricsys 24/7 Anmeldung Dialog an.

10.15 EXPBILDER Befehl

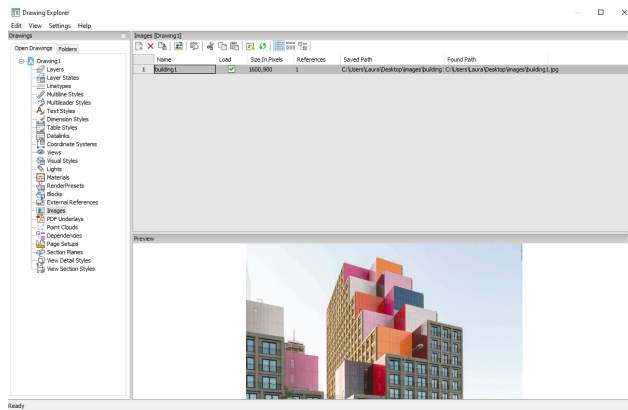
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Bilder**.



Symbol:

10.15.1 Beschreibung

Zeigt die Kategorie Bilder des Dialogs Zeichnungs Explorer an:



Unterstützt die folgenden Formate:

BMP: Windows Bitmap

ECW: Enhanced Compressed Wavelet Format

GIF: CompuServe Graphic Image Format

JPG, JPEG und JPEG2000 (JP2, j2k): Joint Photographic Experts Group (bei Digitalkameras üblich).

MTI: Multi-resolution Tiled Image (Bricsys-Rasterformat für große Bilder)

PCX: PC Paintbrush

PNG: Portable Netzwerk-Grafiken

SID: MrSID ist ein Akronym für Multi-resolution Seamless Bilddatenbank

TGA: Targa

TIF, TIFF: Tagged Image File Format

10.15.2 Optionen im Kontextmenü

Neu

Hängt Rasterbilddateien an die Zeichnung an. Schließt den Dialog Zeichnungs Explorer und startet den Befehl BILDZUORDNEN. Siehe BILDZUORDNEN Befehl.

Löschen

Entfernt das Bild aus der Zeichnung. Möglicherweise müssen Sie den Befehl REGEN verwenden, um den Bildschirm zu aktualisieren.

Einfügen

Fügt weitere Bilder in die Zeichnung ein, wie die Schaltfläche Neu. Zeigt den Dialog "Bild anhängen" an. Siehe BILDZUORDNEN Befehl.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Cash löschen

Leert den Ordner, in dem die temporären Bild-Cache-Dateien gespeichert sind.

Relativ Pfad

Zeigt den gespeicherten Pfad als relativen Pfad an.



Absoluter Pfad

Zeigt den gespeicherten Pfad als absoluten Pfad der Bild-Datei an, die sich im Zeichnungsordner befindet.

Dateiname als Pfad

Ersetzt den gespeicherten Pfad durch den Dateinamen.

10.15.3 Optionen im Befehl

Name

Spezifiziert den Namen des Bildes. Dies ist normalerweise der Dateiname des Bildes.

Laden

Schaltet um, ob das Bild in der Zeichnung angezeigt wird oder nicht:

Ein: Zeigt das Bild in der Zeichnung an

Aus: Zeigt nur den Rahmen des Bildes an, der mit dem Befehl IMAGEFRAME ausgeschaltet werden kann

Größe in Pixel

Zeigt die Größe des Bildes in Pixeln an, horizontal und vertikal.

Referenzen

Zeigt an, wie oft das Bild in der Zeichnung vorkommt.

Gespeicherter Pfad

Zeigt den originalen Pfad der Bild-Datei beim ersten Laden an. Wenn der Pfad nicht gefunden werden kann, klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, woraufhin der Dialog Datei auswählen angezeigt wird und Sie die fehlende Bild-Datei suchen können.

Gefundener Pfad

Zeigt den aktuellen Pfad zur Bild-Datei an. Dieser Pfad sollte in den meisten Fällen gleich dem Gespeicherten Pfad sein.

10.16 EXPLAYER Befehl

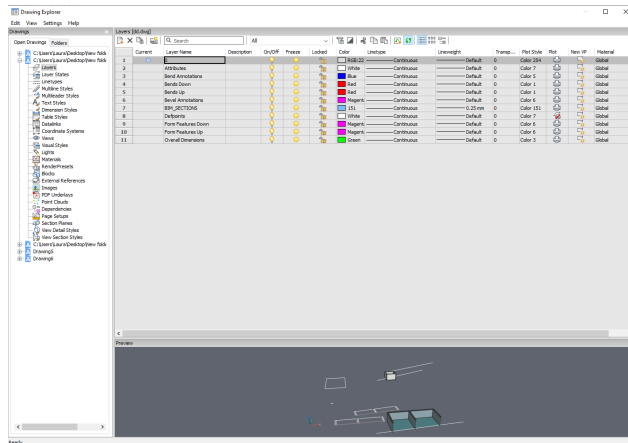
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Layer**.



Symbol:




10.16.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie Layer, um die Layer in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



Note: Wenn Sie im Papierbereich den Zeichnungs Explorer - Dialog Layer öffnen, werden zusätzliche Spalten angezeigt: AF Frieren, AF Farbe, AF Linientyp, AF Linienstärke und AF Plotstil, wobei AF die Abkürzung für Ansichtsfenster ist.

Note: Standardmäßig entsprechen diese Spalten den entsprechenden Modelbereichs-Einstellungen, aber die Eigenschaften der Ansichtsfenster-Layer können für jedes Layout und für jedes Ansichtsfenster im Papierbereich unterschiedlich eingestellt werden. Wenn die Variable SHOWLAYERUSAGE aktiviert ist, zeigt das Symbol **Layer Benutzung** an, ob sich die Ansichtsfenster-Einstellungen für das aktuelle Layout und das Papierbereich-Ansichtsfenster von den Modelbereichs-Einstellungen unterscheiden:

- : Aktueller Layer mit Ansichtsfenster-Überschreibungen.
- : Layer mit Ansichtsfenster-Überschreibungen.
- : Leerer Layer mit Ansichtsfenster-Überschreibungen.

Note: Wenn kein Papierbereich Ansichtsfenster aktiv ist, gelten die Einstellungen für die Objekte im aktuellen Layout. Wenn ein Ansichtsfenster aktiv ist, überschreiben die Ansichtsfenster-Einstellungen die VONLAYER Eigenschaften im aktuellen Ansichtsfenster.

Note: Die AF Frieren Einstellung erlaubt es, die Sichtbarkeit der Modelbereichs Objekte im aktuellen Ansichtsfenster zu steuern. Die Einstellung Neues AF legt fest, ob ein Layer in einem neuen Papierbereich Ansichtsfenster gefroren oder getaut ist.

10.16.2 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellen einer neuen Layer-Definition in der Zeichnung. Der neu erstellte Layer kopiert die Eigenschaften des aktuell ausgewählten Layers.

Löschen

Löscht die Layer-Definitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Layer-Definitionen können nicht gelöscht werden:

- Layer 0
- Defpoints
- Verwendete Layer
- Der aktuelle Layer



Zusammenführen zu...

Öffnet den Dialog Layer zusammenfügen Hier können Sie einen Ziel-Layer auswählen, auf den die ausgewählten Layer zusammengeführt werden sollen.

Die folgenden Layer-Definitionen können nicht zusammengeführt werden:

- Layer 0
- Defpoints
- Der aktuelle Layer

Note: Sie können nur Layer zusammenführen, die in Verwendung sind. Wenn einem Layer keine Objekte zugewiesen sind, wird der ausgewählte Layer mit der Option "Zusammenführen" gelöscht.

Entfernen aus der Gruppe

Entfernt Layer aus der Gruppe, der sie zugewiesen sind.

Gruppenfilter aus Auswahl erstellen

Erzeugt eine Gruppe, der die ausgewählten Layer zugewiesen werden.

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Layer um.

Folgende Layer können nicht umbenannt werden:

- Layer 0
- Defpoints

Alle auswählen

Wählt alle Layer.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Ansichtsfenster Übersreibungen entfernen

Entfernt Übersreibungen von Eigenschaften, die für Ansichtsfenster unterschiedlich festgelegt wurden.

Von ausgewählten Layern

- Für das aktuelle Ansichtsfenster: Entfernt Übersreibungen aus dem aktuellen Ansichtsfenster
- Für alle Ansichtsfenster: Entfernt Übersreibungen aus allen Ansichtsfenstern in der Zeichnung

Von allen Layern

Entfernt die Übersreibungen von allen Layern in der Zeichnung entweder für das aktuelle Ansichtsfenster oder für alle Ansichtsfenster.

Ausgewählte Layer isolieren

Dimmt die Objekte auf alle, die nicht ausgewählt sind. Verwenden Sie den Befehl LAYISOAUFH, um die Isolierung von Layern aufzuheben.

10.16.3 Optionen im Befehl

Filter

Sie können sich die Layer-Filter als "Layergruppen" vorstellen, d. h. als Gruppen von Layern, die Sie auf einmal ein- oder ausblenden können.

Neuer Eigenschaften-Filter

Erzeugt einen neuen Eigenschaftsfilter. Zeigt den Dialog Layer Eigenschaften-Filter an.



Neuer Gruppenfilter

Erzeugt einen neuen Gruppenfilter.

Layerstatus

Schaltet den Layerstatus aller Layer in der ausgewählten Gruppe um.

- Ein: Schaltet die Layer ein.
- Aus: Schaltet die Layer aus.
- Tauen: Taut die Layer auf.
- Frieren: Friert die Layer ein.
- Sperren: Sperrt die Layer.
- Entsperren: Entsperrt die Layer.

Isoliere Layer

Isoliert die Layer in der ausgewählten Gruppe.

- Aktuelles Ansichtsfenster: Entfernt Überschreibungen aus dem aktuellen Ansichtsfenster.
- Alle Ansichtsfenster: Entfernt Überschreibungen aus allen Ansichtsfenstern in der Zeichnung.

Hinzufügen von Layern aus der Auswahl

Im Filter der ausgewählten Layergruppe werden die Layer der ausgewählten Objekte in der Zeichnung hinzugefügt.

Ersetzen durch Layer aus der Auswahl

Die Layer aus dem ausgewählten Gruppenfilter werden durch die Layer der ausgewählten Objekte in der Zeichnung ersetzt.

Hinzufügen von Layern aus der Panel Auswahl

Fügt die Layer hinzu, die im Layer-Panel ausgewählt sind.

Einfügen mit Layern

Fügt die kopierte oder ausgeschnittene Gruppe ein, einschließlich ihrer Layer.

In Gruppe konvertieren

Konvertiert einen Eigenschaftsfilter in einen Gruppenfilter.

10.17 URSPRUNG Befehl

Reduziert komplexe Objekte zu einfacheren Objekten.



Symbol:

Alias: X, UR

10.17.1 Beschreibung

Löst komplexe Objekte in einfache Objekte auf, wie z. B. Blöcke in die einzelnen Bestandteile und Polylinien in Linien und Bögen.

Note: Objekte auf gefrorenen und gesperrten Layern werden nicht aufgelöst werden.



10.17.2 Methode

Das Ergebnis hängt von den von Ihnen ausgewählten Objekten ab:

- Polylinien werden zu Linien und Bögen. Die Breite geht verloren.
- Regionen werden zu Linien, Bögen und Splines.
- Bemaßungen werden zu Linien, Text und Solids (Pfeilspitzen).
- Blöcke werden zu einzelnen Objekten und verschachtelten Blöcken. Möglicherweise müssen Sie Ursprung ein zweites Mal verwenden.
- **Note:** Nur Blöcke, die die Eigenschaft Auflösbar haben, können aufgelöst werden. Nicht gleichmäßig skalierte Blöcke können nur aufgelöst werden, wenn EXPLMODE=EIN ist.
- VonBlock Farben und Linientypen können sich ändern.
- Attribute werden wieder zu Attributdefinitionen.
- 3D Oberflächen Objekte werden zu 3D Flächen aufgelöst.
- Netze werden zu 3D-Flächen.

Note: Einfache Objekte, wie z. B. Linien und Kreise, können nicht aufgelöst werden.

10.18 EXPLORER Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer.

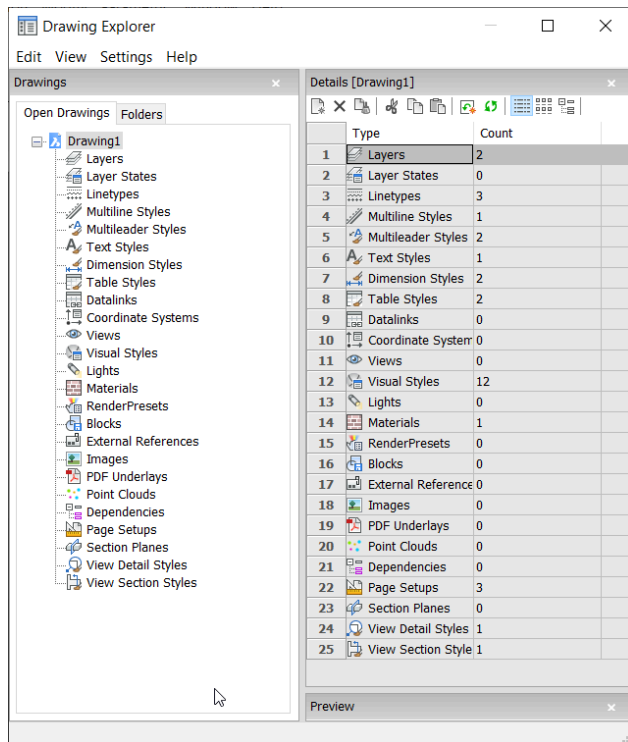


Symbol:

10.18.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer auf der zuletzt verwendeten Registerkarte oder Kategorie, um Definitionen zu verwalten und Inhalte zu referenzieren, die in der Zeichnung verwendet werden.

Note: Klicken Sie auf die Taste F1, um die Hilfe aufzurufen. Drücken Sie X, um zu schließen.



10.18.2 Optionen in der Menüleiste

Ansicht

Kontrollkästchen

Schaltet die Sichtbarkeit bestimmter Elemente im Dialog Zeichnungs Explorer ein oder aus.

Baum-/Symboldetails

Wählt einen visuellen Stil aus, um alle Definitionen der ausgewählten Zeichnung aufzulisten.

Regen

Regeneriert alle Definitionen.

Regen bei jeder Änderung

Regeneriert Definitionen jedes Mal, wenn eine Änderung vorgenommen wurde.

Xref Symbole ausblenden

Schaltet die Sichtbarkeit von Xref-Symbolen ein und aus.

Einstellungen

Wiederherstellen des Vorgabelayouts

Stellt das geänderte Layout des Zeichnungs-Explorers auf das Standardlayout wieder her.

Optionen

Zeigt den Dialog Zeichnungs Explorer-Optionen an. Es können Optionen zum Einfügen eines Blocks definiert werden.

Spalten

Spalten können durch Ziehen und Ablegen ein- und ausgeschaltet und neu positioniert werden:

- Verschieben: Ziehen Sie es an seiner Kopfzeile an eine neue Position.



- Breite ändern: Ziehen Sie die Trennlinie vor und zurück.
- Breite wiederherstellen: Doppelklicken Sie auf die Trennlinie.

Alle Spalten anzeigen

Zeigt alle Spalten an, einschließlich der zuvor ausgeblendeten.

Spaltenpositionen wiederherstellen

Gibt Spalten an ihre ursprüngliche Position zurück.

10.18.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt ein neues Element mit einem generischen Namen, z. B. NeuerLayer1 oder NeuerStil1.

Löschen

Löscht das ausgewählte Element aus der Zeichnung. Wenn das ausgewählte Element verwendet wird, z. B. ein Layer mit Objekten, sind möglicherweise mehrere Optionen verfügbar.

Löschen

Löscht den ausgewählten Layer und alle darin enthaltenen Objekte.

Ändern

Ändert das Merkmal aller Objekte des Elements, um es zu einem anderen charakteristischen Element zu löschen. Danach wird das Element gelöscht.

Abbrechen

Bricht den Löschvorgang ab, sodass keine Änderungen vorgenommen werden.

Note: Einige automatisch generierte Definitionen können nicht gelöscht werden.

Ausschneiden

Schneidet das ausgewählte Element in die Zwischenablage aus.

Kopieren

Kopiert das ausgewählte Element in die Zwischenablage.

Note: Die Optionen Ausschneiden und Kopieren können nur verwendet werden, wenn bereits zusätzliche Elemente erstellt wurden und nicht für automatisch erstellte Elemente verwendet werden können.

Einfügen

Fügt das kopierte Element aus der Zwischenablage ein. Wenn das gleichnamige Element bereits existiert, sind möglicherweise mehrere Optionen verfügbar:

Bereinigen

Entfernt nicht verwendete benannte Objekte aus Zeichnungen, z. B. ungenutzte Layer und Linientypen.

Kopieren und ersetzen

Ersetzt das ursprüngliche Element in der aktuellen Zeichnung durch das kopierte Element.

Nicht kopieren

Das Element wird nicht in die aktuelle Zeichnung eingefügt.

Kopieren, aber beide erhalten

Das Element wird mit einem neuen Namen 'NAME'1 in die Zeichnung eingefügt.



Abbrechen

Bricht den Vorgang Einfügen ab.

Note: Diese Option kann vor dem Schneiden oder Kopieren eines Elements nicht verwendet werden.

Umbenennen

Benennt das Element um.

Note: Einige automatisch generierte Definitionen können nicht umbenannt werden.

Alle auswählen

Wählt alle Elemente aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Setzt das ausgewählte Element als aktuell.

10.19 EXPORT Befehl

Öffnet den Dialog **Zeichnung exportieren als**.



Symbol:

Alias: DWFOUT, EXP

10.19.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Zeichnung exportieren als", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer Vielzahl von Dateiformaten zu speichern.

Unterstützte Dateiformate für den Export sind, abhängig von der Lizenzstufe, folgende:

BricsCAD Lite

- **FBX-Binärdatei** (.fbx)
- **FBX ASCII-Datei** (.fbx)
- **AutoCAD-Zeichnung** (dwg)
- **AutoCAD ASCII DXF** (dxf)
- **Zeichnungsvorlage** (.dwt)
- **Bitmap-Datei**⁽²⁾ (.bmp)
- **Windows Meta File** (.emf)^{(1) (2)}
- **Erweiterte Windows-Metadatei** (.wmf)^{(1) (2)}
- **3D DWF v6.01** (.dwf)
- **Binary DWF v6.0** (.dwf)
- **Gezippter ASCII-codierter 2D-Stream DWF v6.0** (.dwf)
- **Komprimierte DWF v5.5** (.dwf)



- **Binary DWF v5.5** (.dwf)
- **ASCII DWF v5.5** (.dwf)
- **Komprimiertes DWF v4.2** (.dwf)
- **Binär DWF v4.2** (.dwf)
- **ASCII DWF v4.2** (.dwf)
- **XPS DWFx** (.dwfx)
- **Skalierbare Vektor Grafik** (.svg)
- **Lithographie** (.stl)
- **Collada-Datei** (.dae)
- **MicroStation DGN Datei** (.dgn)

BricsCAD Pro

- **Unreal Datasmith** (.udatasmith)⁽¹⁾ (2)
- **Rhino-Datei** (.3dm)⁽¹⁾ (2)
- **3D PDF**: .pdf
- **Baugruppen ACIS-Datei** (.asat)
- **Baugruppen ACIS-Datei** (.asab)

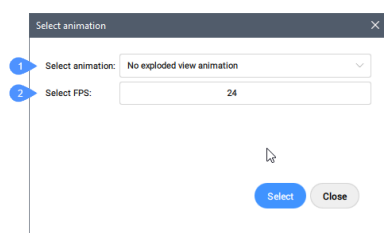
BricsCAD BIM / Mechanical / Ultimate

- **IFC2x3 Datei** (.ifc)
- **IFC4 Datei** (.ifc)
- **IFC4x1** (.ifc)

(1) Nicht verfügbar für BricsCAD® für Linux.

(2) Nicht verfügbar für BricsCAD® für macOS.

Note: Wenn die Systemvariable EXPORT3DPDFWRITER auf 1 gesetzt ist (interner 3D-PDF-Writer) und Sie die Zeichnung als 3D-PDF-Datei speichern, wird der Dialog **Animation auswählen** angezeigt:



Wählen Sie eine zu exportierende Animation (1) und stellen Sie die gewünschte Anzahl der Bilder pro Sekunde (fps) ein (2), oder wählen Sie **Keine Animation der Explosionsansicht**, um das Dokument ohne Animation zu exportieren.

Note: Der Export in **Binary DWF v6,0** (.dwf) berücksichtigt nur den **Druckbereich** des Layouts oder des in der Seiteneinrichtung definierten Modelbereichs. Also wird alles außerhalb des Druckbereichs entfernt und/oder weggeschnitten.



Note: Die Systemvariablen EXPORTMODELSpace, EXPORTPAPERSpace und EXPORTPAGESETUP sind derzeit Dummies für .dwf Exporte.

Note: Weitere 3D-Formate sind über ein separates Modul, **BricsCAD Communicator**, verfügbar. Sie können es von der Bricsys-Website herunterladen.

Die Import- und Exportvorgänge mit dem Communicator werden über eine Reihe von Benutzereinstellungen gesteuert. Siehe im Abschnitt Communicator im Dialog Einstellungen.

Note: Um im PDF-Format zu exportieren, benutzen Sie den Befehl EXPORTPDF.

10.20 EXPORTLAYOUT Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Layout in Zeichnung exportieren".



10.20.1 Beschreibung

Öffnen Sie den Dialog Layout zu Zeichnung exportieren, um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer dwg-Datei zu speichern. Das aktuelle Layout gibt an, welche Daten in die Zeichnung aufgenommen werden sollen. Nachdem die Zeichnung erstellt wurde, können Sie mit einem BricsCAD-Dialog auswählen, ob Sie die neue Zeichnung öffnen möchten.

10.21 EXPORTPDF Befehl

Öffnet den Dialog "Zeichnung exportieren als".



Symbol:

10.21.1 Beschreibung

Öffnen Sie das Dialogfeld "Zeichnung exportieren als", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer PDF-Datei zu speichern.

10.22 EXPPDFS Befehl

Hängt PDF Dateien als Unterlagen über den Zeichnungs Explorer an die aktuelle Zeichnung an.

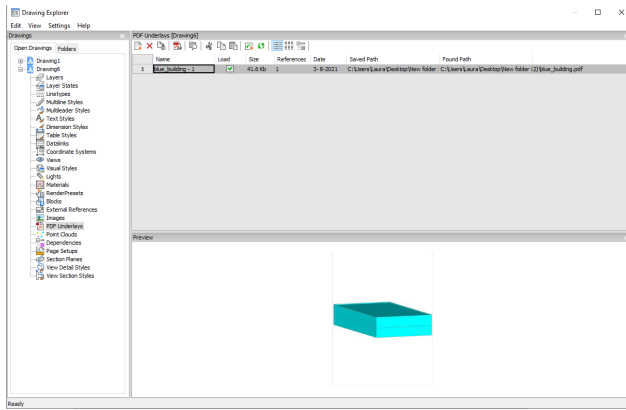


Symbol:

Note: Um PDF-Dateien als Zeichnungsobjekte zu importieren, verwenden Sie den Befehl PDFIMPORT.

10.22.1 Beschreibung

Zeigt die Kategorie PDF Unterlagen des Dialogs Zeichnungs Explorer an:



10.22.2 Option im Befehl

Name

Zeigt den Namen der PDF-Einfügung an. Dieser Name wird vom Programm vergeben, kann aber durch Doppelklick auf den Namen oder durch Rechtsklick und Auswahl von Umbenennen aus dem Kontextmenü bearbeitet werden.

Laden

Schaltet das Laden der PDF ein oder aus:

Ein: Lädt die PDF und macht sie sichtbar

Aus: Entlädt die PDF und macht sie unsichtbar

Größe

Gibt die Größe der PDF Datei an.

Referenzen

Gibt an, wie oft die PDF-Datei an die aktuelle Zeichnung angehängt ist.

Datum

Zeigt das Datum der Datei an. Dies kann nützlich sein, um festzustellen, ob Sie mit der neuesten Revision arbeiten.

Gespeicherter Pfad

Zeigt den originalen Pfad der PDF-Datei beim ersten Laden an. Wenn der Pfad nicht gefunden werden kann, klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, woraufhin der Dialog Datei auswählen angezeigt wird und Sie die fehlende PDF-Datei suchen können.

Gefundener Pfad

Gibt den aktuellen Pfad der PDF-Datei an. Dieser Pfad sollte in den meisten Fällen gleich dem Gespeicherten Pfad sein.

10.22.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Hängt eine PDF-Datei an die aktuelle Zeichnung an. Im Dialog "PDF Unterlage anhängen" öffnen Sie eine PDF-Datei, geben die Parameter im Dialog "PDF Unterlage anhängen" und geben Sie einen Einfügepunkt für die untere linke Ecke der PDF-Datei an.

Löschen

Entfernt die ausgewählten PDF-Anhänge ohne Warnung.



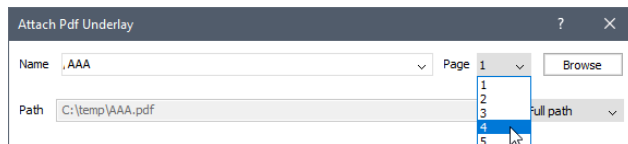
Bereinigen

Bereinigt ausgewählte PDF-Dateien aus der Zeichnung; nur für die PDF-Dateidefinitionen verfügbar, die nicht in die Zeichnung eingefügt sind.

Einfügen

Hängt zusätzliche Seiten aus einer mehrseitigen PDF-Datei an, die bereits an die aktuelle Zeichnung angehängt ist.

Wählen Sie im Dialog PDF Unterlage anhängen eine Seitenzahl aus der Dropdown-Liste Seite.



Die hinzugefügte Seite erscheint im Zeichnungs Explorer mit der Seitennummer als Suffix zu ihrem Namen.

	Name	Load	Size	References	Date	Saved Path	Found Path
1	AAA - 1		26.8 Mb	1	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
2	AAA - 2		26.8 Mb	1	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf
3	AAA - 4		26.8 Mb	2	23-7-2021	C:\temp\AAA.pdf	C:\temp\AAA.pdf

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Cache löschen

Cache für PDFs löschen.

Relativ Pfad

Zeigt den gespeicherten Pfad als relativen Pfad an.

Absoluter Pfade

Zeigt den gespeicherten Pfad als absoluten Pfad der Xref-Datei an, die sich im Zeichnungsordner befindet.

Dateiname als Pfad

Ersetzt den gespeicherten Pfad durch den Dateinamen.

10.23 EXPBKS Befehl

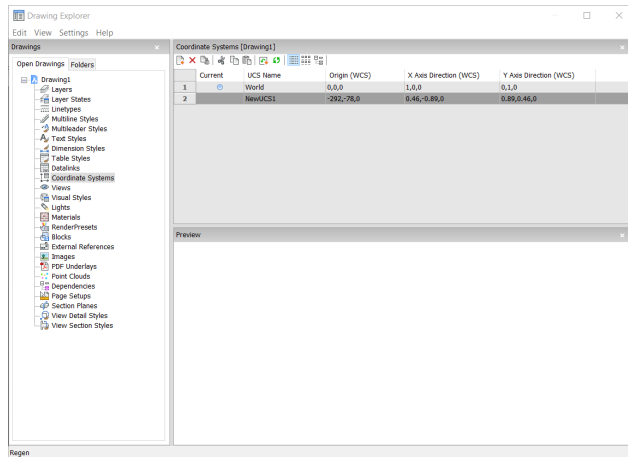
Erstellt, umbenennt und löscht benannte BKS über den Dialog Zeichnungs Explorer.



Alias: BK, BKSMAN, DDBKS

10.23.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer in der Kategorie Koordinatensysteme:



10.23.2 Optionen im Befehl

Aktuell

Zeigt die aktuelle BKS an.

BKS Name

Listet die Namen der BKS in der Zeichnung auf. Klicken Sie, um sie umzubenennen.

Ursprung (WKS)

Zeigt den Ursprung (0,0,0) des BKS in X-,Y-,Z-Koordinaten des WKS an; kann nicht bearbeitet werden.

X-Achse Richtung (WKS)

Zeigt die Richtung der X-Achse in WKS-Koordinaten an.

Note: Kann nicht bearbeitet werden.

Y-Achse Richtung (WKS)

Zeigt die Richtung der Y-Achse in WKS-Koordinaten an.

Note: Kann nicht bearbeitet werden.

10.23.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt zusätzliche BKS in der Zeichnung durch den Modelbereich.

Löschen

Löscht das Koordinatensystem aus der Zeichnung. Die Definitionen des Weltkoordinatensystems können nicht gelöscht werden.

Umbenennen

Benennt das Koordinatensystem um.

Alle auswählen

Wählt alle Definitionen des Koordinatensystems aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

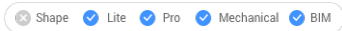


Aktuell setzen

Legt das ausgewählte Koordinatensystem als aktuell fest.

10.24 EXPXREFS Befehl

Kombiniert mehrere xref-bezogene Befehle über den Zeichnungs Explorer.



Symbol:

10.24.1 Beschreibung

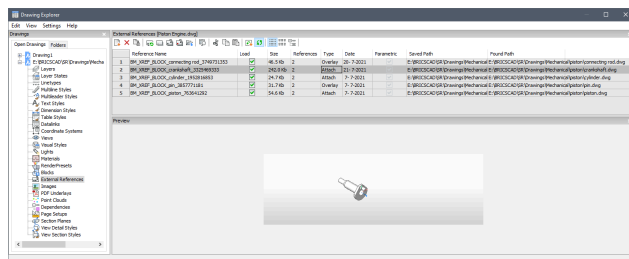
Dieser Befehl hängt DWG-Dateien an die aktuelle Zeichnung an und steuert den Status der Anhänge (kurz für "externe Referenz").

Note: Die Systemvariable XDWGFADECTL steuert das Fading von externen Referenzen. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Note: Die Systemvariable BINDTYPE beeinflusst das Verhalten der Option Binden des Befehls -XREF.

10.24.2 Methode

Zeigt den Abschnitt "Externe Referenzen" des Zeichnungs-Explorers an:



10.24.3 Option im Befehl

Referenz Name

Zeigt den Namen der xref-Einfügung an. Dieser Name wird vom Programm vergeben, kann aber durch Doppelklick auf den Namen oder durch Rechtsklick und Auswahl von Umbenennen aus dem Kontextmenü bearbeitet werden.

Laden

Schaltet das Laden der Xref ein oder aus:

Ein: Lädt die Xref und macht sie sichtbar

Aus: Entlädt die Xref und macht sie unsichtbar

Größe

Zeigt die Größe der Xref DWG-Dateien an. Sehr große Dateien können das System verlangsamen.

Referenzen

Gibt an, wie oft die DWG-Datei als Xref an die aktuelle Zeichnung angehängt ist.

Typ

Gibt an, ob der xref angehängt oder überlagert ist, wie xrefs behandelt werden, die selbst xrefs haben:



Zuordnung: Alle Xrefs werden dargestellt.

Überlagerung: Nur die erste Xref von verschachtelten Xrefs wird angezeigt.

Datum

Zeigt das Datum der Datei an. Dies kann nützlich sein, um festzustellen, ob Sie mit der neuesten Revision arbeiten.

Parametrisch

Gibt an, ob die Xref-Zeichnungen parametrisch sind oder nicht.

Gespeicherter Pfad

Zeigt den originalen Pfad der Xref DWG-Datei beim ersten Laden an. Wenn der Pfad nicht gefunden werden kann, klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, woraufhin der Dialog Datei auswählen angezeigt wird und Sie die fehlende DWG-Datei suchen können.

Der Pfad für parametrische Blöcke kann nicht geändert werden.

Gefundener Pfad

Zeigt den aktuellen Pfad zur Xref DWG-Datei an. Dieser Pfad sollte in den meisten Fällen gleich dem Gespeicherten Pfad sein.

10.24.4 Optionen im Kontextmenü

Anhängen

Hängt DWG-Dateien als Xrefs an die aktuelle Zeichnung an. Wählen Sie im Dialog Externe Referenz anhängen eine dwg-Datei aus und geben Sie die Parameter und einen Einfügepunkt für die xref-Datei an. Sehen Sie bitte beim Befehl -XRef nach.

Abhängen

Entfernt die ausgewählte Xref, ohne Warnung; aus der Zeichnung. Dies entspricht der Verwendung der Option Lösen.

Neuladen

Lädt die ausgewählten Xref erneut. Dies ist nützlich, wenn die ursprüngliche DWG-Datei verändert wurde und Sie die aktualisierte Version sehen wollen.

Entladen

Entlädt die ausgewählten Xref. Diese blendet die Xref aus der Ansicht aus. Sie können auch auf das Kontrollkästchen in der Spalte Laden drücken.

Binden

Bindet die xref an die aktuelle Zeichnung, um die xref zum Bestandteil der Zeichnung zu machen. Der Verweis auf die xref verschwindet aus dem Zeichnungs Explorer. (Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Xref nicht geladen ist.)

Diese Option stellt die Systemvariable BINDTYPE auf AUS (dies ist das traditionelle Bindungsverhalten), dies beeinflusst das Verhalten der Option Binden des Befehls -XREF.

Einfügen

Konvertiert Xrefs in Blöcke. Das ist ähnlich des Befehls Einfüge, mit dem externe DWG-Dateien in Zeichnungen eingefügt werden. Der Verweis auf die xref verschwindet aus dem Zeichnungs Explorer. (Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Xref nicht geladen ist.)

Öffnen

Öffnet die Xref zur Bearbeitung. Sehen Sie bitte beim Befehl XÖFFNEN nach.



Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Relativ Pfad

Zeigt den gespeicherten Pfad als relativen Pfad an.

Absoluter Pfade

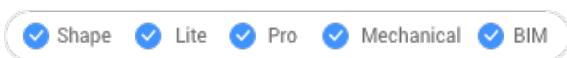
Zeigt den gespeicherten Pfad als absoluten Pfad der Xref-Datei an, die sich im Zeichnungsordner befindet.

Dateiname als Pfad

Ersetzt den gespeicherten Pfad durch den Dateinamen.

10.25 DEHNEN Befehl

Erweitert oder schneidet ein oder mehrere offene Objekte auf ein Umgrenzungsobjekt zu.



Symbol:

Alias: DE

10.25.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, die Sie als Umgrenzungsobjekt verwenden möchten (2). Dies sind die Objekte, auf die anschließend ausgewählte Objekte erweitert werden. Sie können auch die EINGABETASTE drücken, um alle Objekte in der Zeichnung als Umgrenzungen auszuwählen. Es ist nicht notwendig, einzelne Objekte als Umgrenzungen zu wählen, außer in bestimmten Fällen.

Wählt das zu erweiternde Objekt aus (1). Wenn ein anderes Ende eines Objekts bis zu einer Umgrenzung erweitert werden kann, verlängert BricsCAD das nächstgelegene Ende bis zu Ihrem Auswahlpunkt.



- 1 Zu erweiterndes Objekt
- 2 Umgrenzungsobjekt
- 3 Erweitertes Objekt

Note: Wechselt in den Stutz-Modus: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um den Teil eines Objekts auszuwählen, der am Schnittpunkt mit den nächstgelegenen Umgrenzungsobjekten gestutzt werden soll. Siehe den Befehl STUTZEN.

10.25.2 Optionen

Zaun

Ermöglicht die Zaunauswahl über ein unregelmäßiges Auswahlfenster.



Kreuzen

Ermöglicht die Auswahl eines kreuzenden Rechtecks. Objekte, die das definierte Rechteck kreuzen, werden erweitert.

Kanten Modus

Schaltet den Kanten-Modus um.

Projektion

Gibt an, wie das Objekt auf die Umgrenzung projiziert wird.

Keine Projektion

Erweitert nur die Objekte, die die realen Umgrenzungen im 3D-Raum schneiden.

xy Ebene des Bks

Projiziert Objekte und Umgrenzungen auf die X,Y-Ebene des aktuellen BKS und erweitert dann die projizierten Objekte, die die projizierten Umgrenzungen schneiden würden.

aktuelle Ansicht

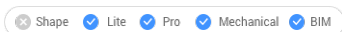
Projiziert Objekte auf die aktuelle Ansicht und erweitert sie dann entsprechend.

Löschen

Löscht ausgewählte Objekte.

10.26 ERWEITERUNG Befehl

Schaltet den Erweiterung Objektfang um.



Symbol:

10.26.1 Beschreibung

Schaltet den Erweiterung Objektfang um, um das Fangen an Schnittpunkt von Objekten zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

10.27 EXTRAKTBLÖCKE Befehl

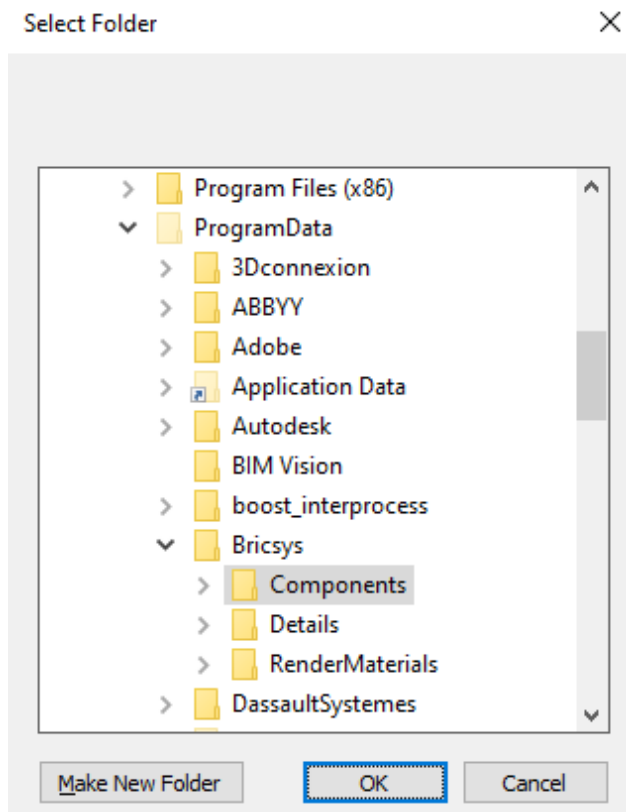
Extrahiert Blöcke in einzelne Dateien.



10.27.1 Methode

Dieser Befehl extrahiert eine Blockinstanz aus einer Zeichnung und erstellt eine eigenständige .dwg Datei an einem vom Benutzer festgelegten Ort.

Nachdem ein Block zum Extrahieren ausgewählt wurde, wird der Dialog Ordner auswählen angezeigt, um den Speicherort für die neu erstellte .dwg Datei auszuwählen.



10.28 EXTRUSION Befehl

Erstellt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch Extrudieren von Objekten.



Symbol: 

Alias: EX

10.28.1 Beschreibung

Erstellt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch Extrudieren von geöffneten oder geschlossenen 2D-Objekten, Flächen von 3D-Volumenkörpern, Regionen oder geschlossenen Umgrenzungen.

Note:

- Die Systemvariable SELECTIONPREVIEW muss auf 2 oder 3 eingestellt sein, um Flächen hervorzuheben.
- Je nach dem Wert der Systemvariablen DELOBJ werden die definierenden Objekte entweder beibehalten oder gelöscht. Wenn nicht, werden Sie gefragt, ob die Objekte gelöscht werden sollen oder nicht.

10.28.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Objekte zu extrudieren:

- Erstellen Sie 3D-Volumenkörper.

- Erstellen Sie Oberflächen.

10.28.3 Optionen im Befehl

Modus

Ermöglicht das Erstellen von Volumenkörpern oder Oberflächen.

Volumenkörper

Erstellt 3D-Volumenkörper.

Oberfläche

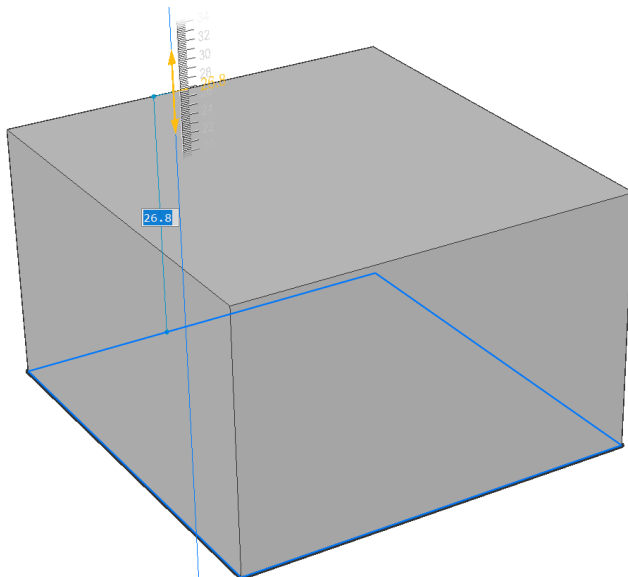
Erstellt Oberflächen.

Note: EXTRUSION extrudiert keine offenen 2D-Objekte als 3D-Volumenkörper, da diese nicht wasserdicht sein können.

Höhe der Extrusion wählen

Ermöglicht das Festlegen einer Extrusionshöhe. Die Extrusionshöhe wird senkrecht zum Quell-Objekt gemessen.

Note: Sie können die Höhe dynamisch angeben, indem Sie den **Manipulator** verwenden oder einen Entfernungswert eingeben.



Richtung

Ermöglicht Ihnen die Festlegung der Extrusionsrichtung.

Pfad

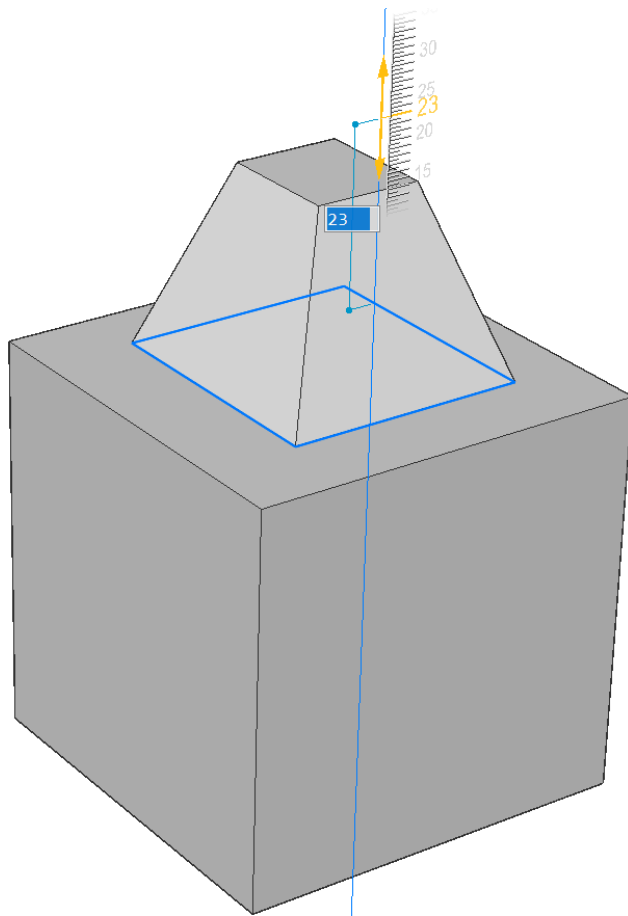
Legen Sie die Extrusionshöhe und -verjüngung durch ein anderes Objekt fest. Das Programm verwendet den Pfad, um zu bestimmen, wie das Quell-Objekt extrudiert werden soll.

Note: Das Pfadobjekt kann nicht in derselben Ebene wie das Extrusionsobjekt liegen.

Verjüngungswinkel

Bestimmt den Verjüngungswinkel für die Extrusion. Der Winkel wird von der Extrusionsrichtung gemessen. Ein negativer Wert wird nach außen verjüngt.

Note: Der Winkel muss flach genug sein, damit sich die schrägen Seiten nach der Extrusion nicht überschneiden.



Auto

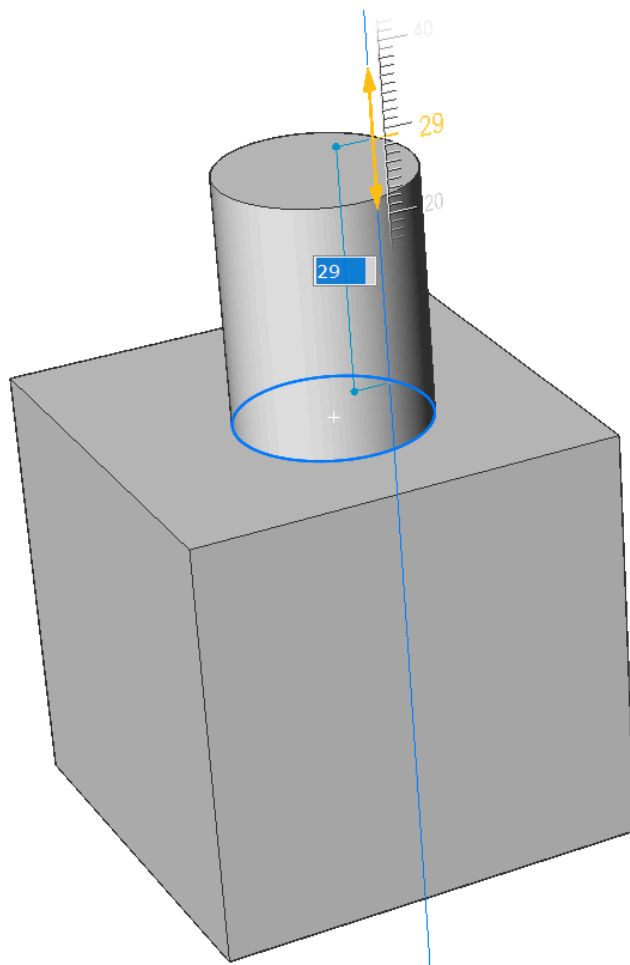
Das Ergebnis hängt von der Extrusionsrichtung und dem Wert der Systemvariablen EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES und UNITESURFACES ab.

Note: Der Standardwert aller oben genannten Systemvariablen im Modus „Extrusion“ hängt vom Arbeitsbereich ab:

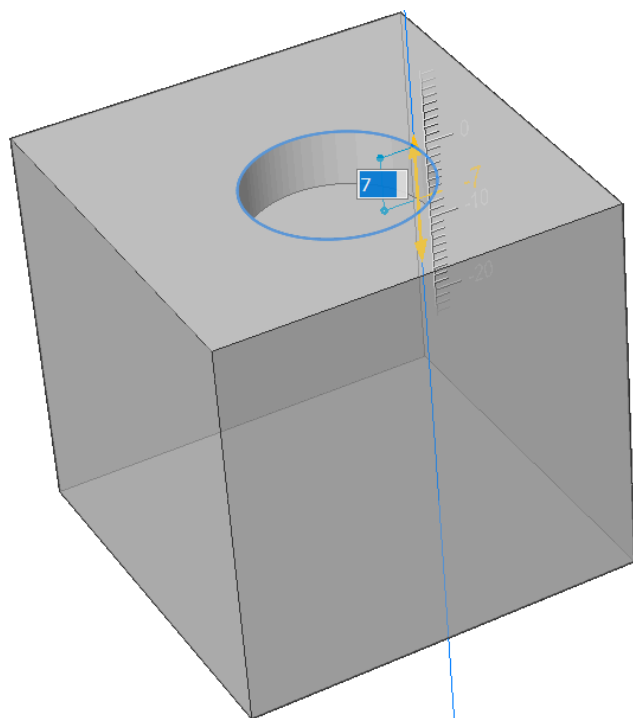
- **0** für Konstruieren und Modellieren.
- **1** für Mechanical und BIM.

Wenn beispielsweise in den Arbeitsbereichen Mechanical und BIM alle Systemvariablen des Extrusionsmodus den Standardwert haben, sieht das Extrusionsergebnis wie folgt aus:

- Wenn Sie ein Objekt hervorheben und es nach außen extrudieren, wird ein neues Volumen hinzugefügt.

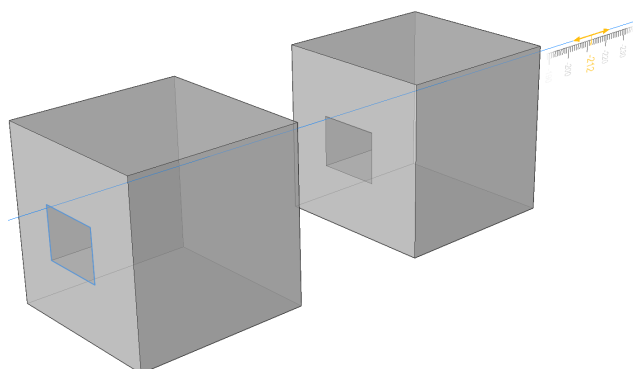


- Wenn Sie ein Objekt hervorheben und es nach innen extrudieren, wird ein Volumen vom Haupt-Volumenkörper abgezogen.



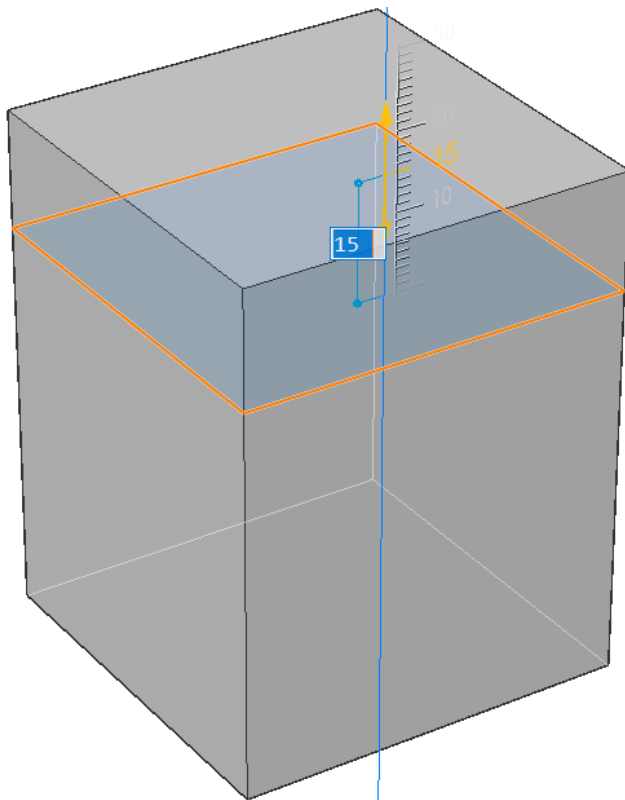
Differenz

Der 3D-Volumenkörper wird von jedem interferierenden bestehenden Volumenkörper subtrahiert.



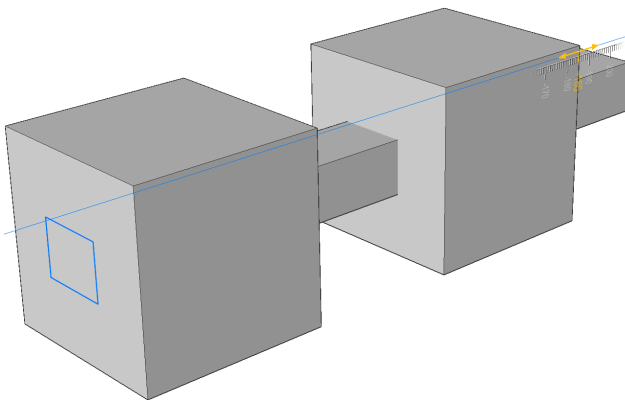
Erstellen

Unabhängig von der Extrusionsrichtung wird ein neues Volumen oder eine neue Oberfläche erstellt.



Vereinigen

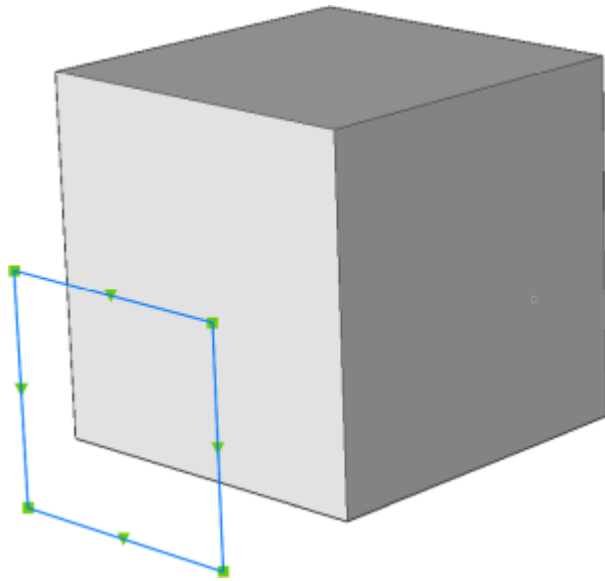
Der neue 3D-Volumenkörper wird mit interferierenden vorhandenen Volumenkörpern vereinigt.



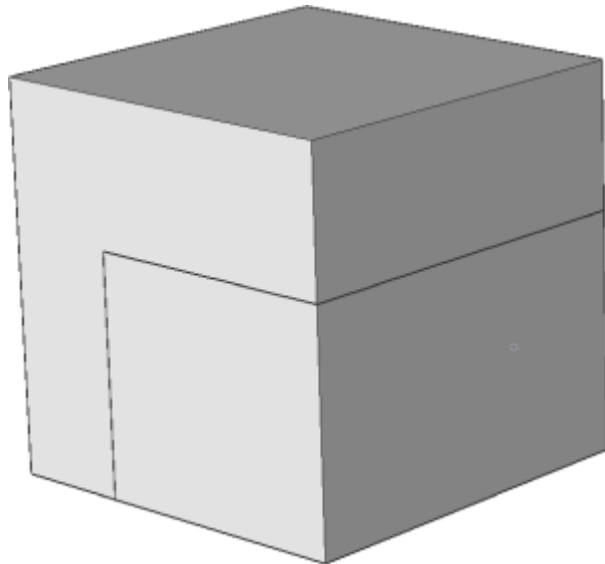
Kappen

Schneidet durch Volumenkörper mit der extrudierten Oberfläche.

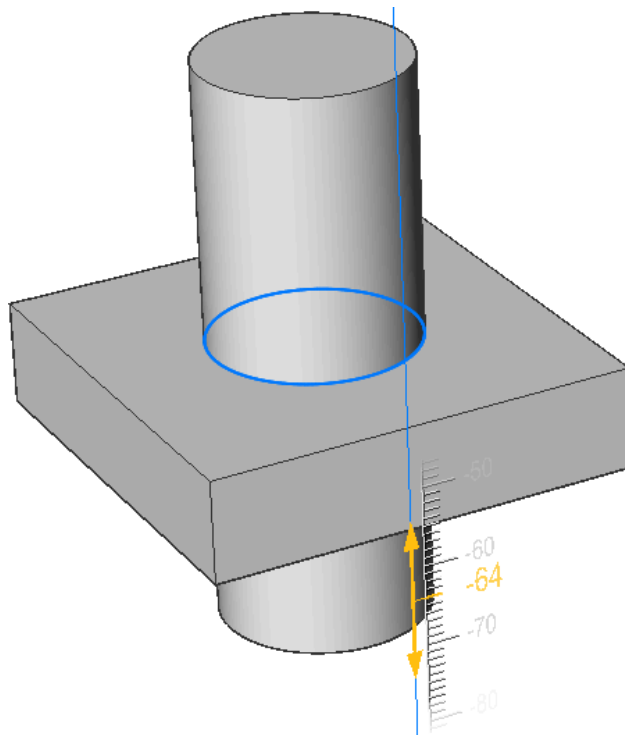
- Wählen Sie ein zu extrudierendes Objekt aus.



- Die extrudierte Oberfläche schneidet durch Volumenkörper.

**Beide Seiten**

Extrudiert symmetrisch auf beiden Seiten.



Ausrichten

Ermöglicht es Ihnen, eine Achse auszuwählen oder zu definieren.

2Punkte

Definieren Sie die Extrusionsrichtung durch Festlegen von zwei Punkten.

Objekt

Ermöglicht die Auswahl eines axialen Objekts.

Letzte

Verwendet die vorherige Achse.

Ansicht

Ermöglicht es Ihnen, einen Punkt in der Ansichtsrichtung festzulegen.

X-Achse

Legt die Extrusionsrichtung parallel zur X-Achse des aktuellen BKS fest.

Y-Achse

Legt die Extrusionsrichtung parallel zur Y-Achse des aktuellen BKS fest.

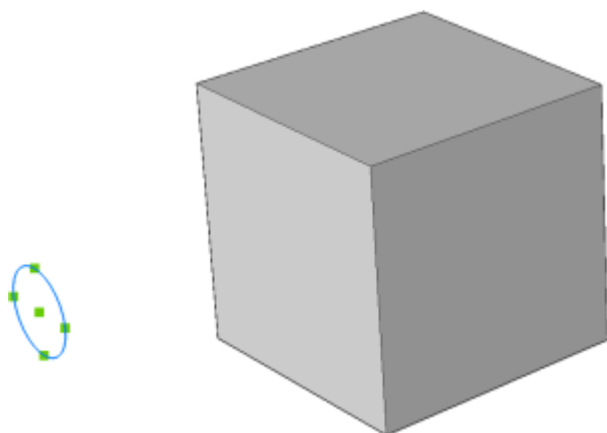
Z-Achse

Legt die Extrusionsrichtung parallel zur Z-Achse des aktuellen BKS fest.

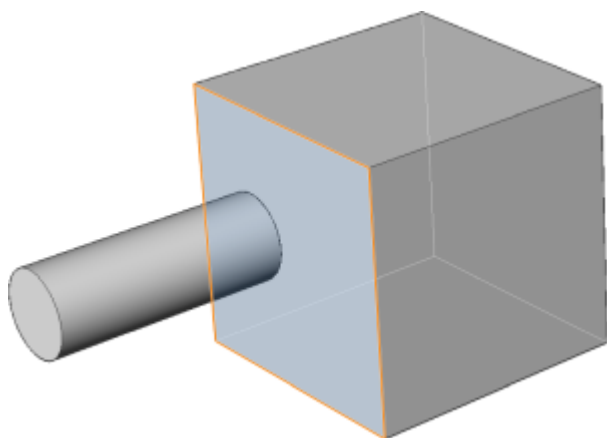
Begrenzung einstellen

Ermöglicht, die Extrusion durch eine Fläche eines Volumenkörpers zu begrenzen.

- Wählen Sie ein zu extrudierendes Objekt aus.



- Wählen Sie eine Fläche als Begrenzung für die Extrusion aus.



Note: Wenn die Systemvariable HOTKEYASSISTANT eingeschaltet ist, wird das Widget **Hotkey-Assistent** angezeigt. Drücken Sie während der dynamischen Anzeige der Extrusion wiederholt auf die STRG-Taste, um die verschiedenen Optionen zu wechseln



11. F

11.1 FBXEXPORT Befehl

Exportiert 3D-Objekte in der aktuellen Zeichnung in das FBX-Format.



Note: Wenn Sie 2D-Objekte exportieren möchten, müssen Sie ihnen zunächst eine Objekthöhe geben.

11.1.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um in das FBX-Format zu exportieren:

- Alle sichtbaren Objekte exportieren.
- Nur ausgewählten Objekte exportieren.

11.1.2 Optionen im Befehl

Ausgewählte

Wählen Sie die zu exportierenden Objekte aus.

Sichtbar

Exportiert alle sichtbaren Objekte.

Note: Diese Option schließt die Objekte auf gefrorenen oder deaktivierten Layern sowie die Objekte aus, die im aktuellen Ansichtsfenster nicht sichtbar sind.

Wählen

Bittet um Auswahl zwischen Objekte, Leuchten, Kameras und Materialien.

Alle

Exportiert alle Objekttypen.

Eingebettet

Schließt die Texturdateien in die FBX-Datei ein.

Referenz zu Datei

Fügt der FBX-Datei einen Referenzlink für den Speicherort der Texturdateien.

In Datei kopieren

Kopiert die Texturdateien getrennt von der FBX-Datei in den Zielordner.

Note: Texturdateien sind nicht in den FBX-Dateien enthalten, wenn sie sehr groß sind oder wenn ein allgemeiner Satz von Texturdateien von Rendering- und Animationsprojekten verwendet wird.

Geben Sie den Pfad zum Exportieren der FBX-Datei ein:

Geben Sie den Pfad zu dem Ordner an, in dem die FBX-Datei gespeichert werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den angegebenen Pfad zu akzeptieren.

Note: Wenn Sie ~ eingeben, wird das FBX-Exportdialogfeld angezeigt, in dem Sie einen Ordner auswählen können.

11.2 -FBXEXPORT Befehl

Exportiert 3D-Objekte in der aktuellen Zeichnung in das FBX-Format.




✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Siehe den Befehl FBXEXPORT.

11.3 SCHRITTFELD Befehl

Öffnet den Dialog "Feld".

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

11.3.1 Methode

Öffnen Sie den Dialog "Feld", um ein Feld in der aktuellen Zeichnung zu erstellen. Nachdem Sie das Feld ausgewählt und **OK** gedrückt haben, werden Sie in der Befehlszeile aufgefordert:

Startpunkt definieren

Geben Sie in der aktuellen Zeichnung einen Punkt an, an dem das Feld eingefügt wird.

Zusätzliche Optionen: [Höhe/Ausrichten]

Höhe

Geben Sie die Höhe des Feldtextes an.

Justieren

Geben Sie eine Ausrichtung für den Feldtext an.

11.4 DATEIÖFFNEN Befehl

Öffnet Dateien über die Befehlszeile.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

11.4.1 Beschreibung

Öffnet Zeichnungen (DWG), Vorlagen (DWT) und Austauschdateien (DXF) durch Eingabe in die Befehlszeile und schließt dabei die aktuelle Zeichnung.

11.4.2 Optionen im Befehl

Die Änderungen in der Zeichnungsdatei speichern?

Gibt an, ob die aktuelle Zeichnung gespeichert werden soll oder nicht.

Zeichnung öffnen

Geben Sie den Namen der Zeichnung ein, einschließlich des Pfads.

Note: Geben Sie ~ ein, um das Dialogfeld "Zeichnung öffnen" anzuzeigen.

11.5 DATEIEN Befehl

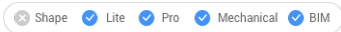
Öffnet den Dateimanager des Betriebssystems, um auf Dateien zuzugreifen.

✗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM



11.6 FÜLLEN Befehl

Schaltet die Systemvariable FILLMODE um.



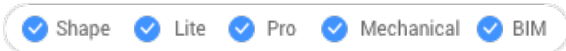
11.6.1 Beschreibung


Schaltet die Systemvariable FILLMODE um, um die Anzeige gefüllter 2D-Objekte wie Polylinien, Schraffuren, Volumenkörper und Spurenobjekte festzulegen. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'FILLMODE. Sie müssen REGEN oder REGENALL verwenden, um die Änderung zu sehen.

- Einschalten: Schaltet die Systemvariable FILLMODE ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable FILLMODE aus.

11.7 ABRUNDEN Befehl

Abrunden von Schnittpunkten; verbindet sich schneidende Linien mit einem Bogen mit einem beliebigen geeigneten Radius.



Symbol: 

Alias: AR

11.7.1 Beschreibung

Legt einen Radiuswert für die Abrundung zwischen zwei Objekten fest.

Die Objekte könnten sein:

- Linien, einschließlich parallelen Linien
- Alle Scheitelpunkte einer 2D-Polylinie; zwei Polylinien können nicht abgerundet werden
- Strahlen, einschließlich paralleler Strahlen
- Unendliche Linien, einschließlich parallelen unendlichen Linien
- Bögen

Note: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, wenn Sie das zweite Objekt zum Erstellen einer Ecke auswählen (Radius = 0). Die ausgewählten Objekte werden am Schnittpunkt verlängert oder getrimmt. Das ausgewählte Teil der Objekte wird erhalten.

Note: Wenn das zweite Objekt parallel zum ersten Objekt ist, werden die Objekte mit einem Halbkreis verbunden. Wenn die parallelen Objekte nicht gleich lang sind, wird das zweite Objekt verlängert oder verkürzt, wenn Stutzen Modus = Stutzen ist.

11.7.2 Optionen

Abrundungseinstellungen

Zeigt die Fase/Abrunden Abschnitt des Einstellungen Dialoges an:



Chamfer/Fillet	
Chamfer mode	[F] Distance Distance
Chamfer first distance	0 mm
Chamfer second distance	0 mm
Chamfer length	0 mm
Chamfer angle	0
Fillet radius	10 mm
Trim mode	<input checked="" type="checkbox"/> Trim selected edges to the endpoints of chamfer lines and fillet arcs

- 1 Abrundungsradius - stellt den Radius des bei der Abrundung benutzten Bogens ein.
- 2 Stutzen Modus - wechselt die Option, ob die Objekte auf den Abrundungsradius gekürzt werden oder nicht.

Polylinie

Abrunden aller Scheitelpunkte einer Polylinie.

Radius

Schaltet den Kanten-Modus um.

Stutzen

Stellt den Stutzen Modus für Fasen und Abrundungen ein:

Stutzen

Stutzt oder erweitert die ausgewählten Objekte.

Nicht stutzen

Erstellt die Fase oder die Rundung und lässt die ausgewählten Objekte unverändert.

Zurück

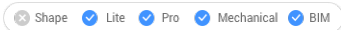
Macht die letzte Abrundung im Mehrere Modus rückgängig.

Mehrere

Ermöglicht das Erstellen zusätzlicher Abrundungen mit denselben Einstellungen, ohne den Befehl neu starten zu müssen.

11.8 Befehl SUCHEN

Öffnet das Dialogfeld "Suchen und Ersetzen".



Symbol:

11.8.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Suchen und Ersetzen" zum Suchen und optionalen Ersetzen von Textzeichenfolgen in der aktuellen Zeichnung. Sucht nach Text in Blöcken, Attributen, Bemaßungen und Hyperlinks.

11.9 ANPASSENBOGEN Befehl

Passt einen Bogen oder einen Kreis an Objekte an.



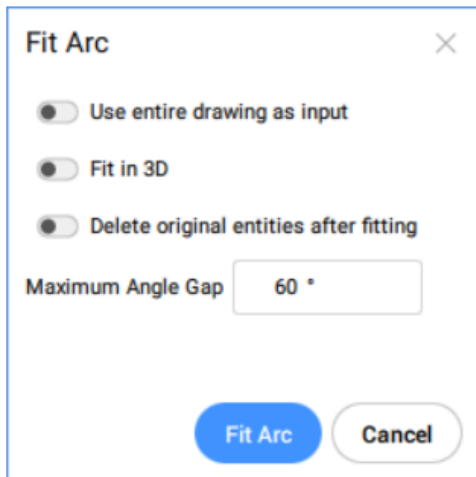
11.9.1 Beschreibung

Zeichnet einen Bogen oder Kreis, die an ein oder mehrere Objekte angepasst ist. Der Befehl minimiert die kumulierten lotrechten Abstände zu den Punkten des/der ausgewählten Objekts/Objekte.

Ein realistischer Anwendungsfall ist eine Produktionsfirma für Werbekarton. In der Regel werden die 2D-CAD-Dateien, die an die Schneidemaschine übergeben werden sollen, aus einer anderen Konstruktionssoftware importiert, wobei Polylinien und Splines die typischen 2D-Kurvenobjekttypen sind. Nehmen wir das Beispiel, in dem die Maschine einen Halbkreis in den Karton schneiden muss und der Halbkreis durch eine Polylinie mit vielen kleinen nachfolgenden linearen Segmenten dargestellt wird. Wenn diese Zeichnung an die Schneidemaschine übergeben wird, führt die Maschine eine Folge von vielen kleinen Schnitten aus. Nach jedem Schnitt muss das Gerät aufhören, die Ausrichtung ändern und neu starten. Bei jeder Aufhören-Ändern-Neuanlauf-Aktion besteht die Möglichkeit von Fehlern. Dies würde nicht nur zu einer viel längeren Schnittzeit führen, sondern der resultierende Schnitt wird auch suboptimal sein und rau aussehen. In diesem Fall kann ANPASSENBOGEN verwendet werden, um diese Polylinie in einen BOGEN zu verwandeln, was zu einem schnellen und glatten Schnittvorgang führt.

11.9.2 Methoden

Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Anpassungsbogen**.

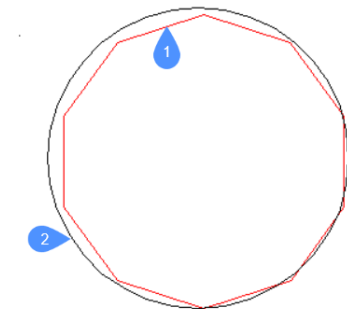


Die Optionen im Befehl ANPASSENBOGEN entsprechen den Optionen im Befehlspanel **Anpassungsbogen**.

Die Objekte und Ergebnisse dieses Befehls werden in den folgenden Beispielen dargestellt:



- 1 Punkte, die der Befehl zur Anpassung des Bogens verwendet.
- 2 An die Punkte angepasster Bogen.



- 1 Polylinie, die der Befehl zur Anpassung des Bogens verwendet.
- 2 An die Polylinie angepasster Bogen.

11.9.3 Optionen im Befehl

Gesamte Zeichnung verwenden

Verwenden Sie alle Objekte in der Zeichnung als Eingabe.

In 3D anpassen

Diese Option wird angewendet, wenn ein oder mehrere Eingabeobjekte nicht in der XY-Ebene liegen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird der resultierende Bogen oder Kreis im 3D-Raum erstellt, andernfalls werden die Eingabeobjekte zuerst auf die XY-Ebene projiziert.

Note: Die für die Projektion verwendete XY-Ebene ist eine der aktuellen BKS (Benutzerkoordinatensystem). Dies ermöglicht dem Benutzer die Anpassung in jeder Ebene vornehmen.

Ursprüngliche Objekte nach der Anpassung löschen

Wenn diese Option auf **Ja** eingestellt ist, werden die ursprünglichen Objekte gelöscht.

Maximaler Spaltwinkel

Definiert den Schwellenwert für den maximalen Winkellücke zwischen den charakteristischen Punkten der Eingabeobjekte. Wenn der maximale Spaltwinkel größer als der Schwellenwert ist, wird ein Bogen erzeugt. Andernfalls wird ein Kreis erstellt.

Auswahl-Optionen (?)

Ermöglicht die Auswahl einer Auswahlmethode. Siehe den Befehl WAHL.

Note: Die Optionen **Gesamte Zeichnung verwenden**, **In 3D anpassen** und **Ursprüngliche Objekte nach der Anpassung löschen** kann mit der Systemvariablen FITLINEFITARCMODE festgelegt werden. Die Option **Maximaler Spaltwinkel** kann mit der Systemvariablen FITARCMAXGAP eingestellt werden.

11.10 ANPASSENLINEIE Befehl

Passt eine Linie an Objekte an.

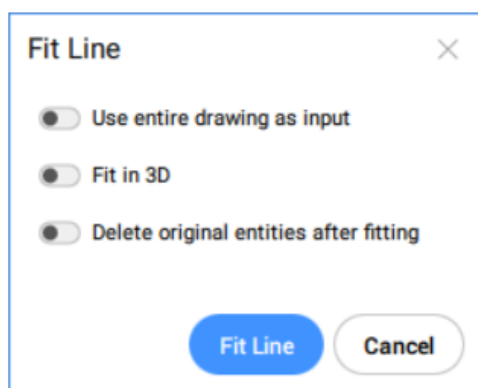
11.10.1 Beschreibung

Zeichnet eine Linie, die an ein oder mehrere Objekte angepasst ist. Der Befehl minimiert die kumulierten lotrechten Abstände zu den Punkten der ausgewählten Objekte.

Der Befehl ANPASSENLINIE funktioniert für jeden Eingabeobjektstyp, sodass er in verschiedenen Anwendungsfällen im echten Leben angewendet werden kann. Sie können damit eine Linie zeichnen, die optimal zu einer Reihe von gescannten Punkten in der XY-Ebene passt. Sie können ANPASSENLINIE verwenden, um die optimale Linie zu finden, die zu einer Polylinie mit mehreren Segmenten oder zu einer Splinekurve passt, die auf und ab geht.

11.10.2 Methoden

Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Anpassungslinie**.

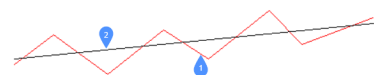


Die Optionen im Befehl ANPASSENLINIE entsprechen den Optionen im Befehlspanel **Anpassungslinie**.

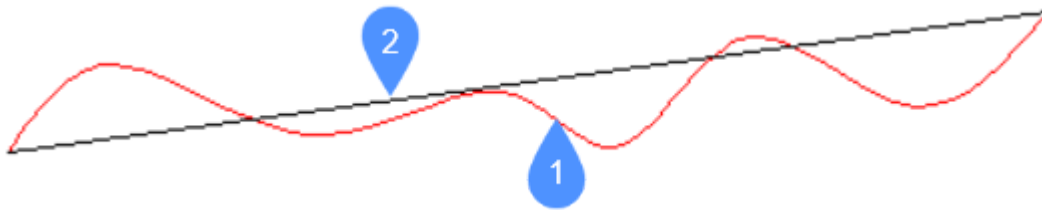
Die Objekte und Ergebnisse dieses Befehls werden in den folgenden Beispielen dargestellt:



- 1 Punkte, die der Befehl zur Anpassung der Linie verwendet.
- 2 An die Punkte angepasste Linie.



- 1 Polylinie, die der Befehl zur Anpassung der Linie verwendet.
- 2 An die Polylinie angepasste Linie.



- 1 Spline, die der Befehl zur Anpassung der Linie verwendet.
- 2 An den Spline angepasste Linie.

11.10.3 Optionen im Befehl

Gesamte Zeichnung verwenden

Verwenden Sie alle Objekte in der Zeichnung als Eingabe.

In 3D anpassen

Diese Option wird angewendet, wenn ein oder mehrere Eingabeobjekte nicht in der XY-Ebene liegen. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die resultierende Linie im 3D-Raum erstellt, andernfalls werden die Eingabeobjekte zuerst auf die XY-Ebene projiziert.

Note: Die für die Projektion verwendete XY-Ebene ist eine der aktuellen BKS (Benutzerkoordinatensystem). Dies ermöglicht dem Benutzer die Anpassung in jeder Ebene vornehmen.

Ursprüngliche Objekte nach der Anpassung löschen

Wenn diese Option auf Ja eingestellt ist, werden die ursprünglichen Objekte gelöscht.

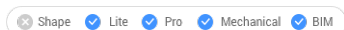
Auswahl-Optionen (?)


Ermöglicht die Auswahl einer Auswahlmethode. Siehe den Befehl WAHL.

Note: Die Optionen **Gesamte Zeichnung verwenden**, **In 3D anpassen** und **Ursprüngliche Objekte nach der Anpassung löschen** kann mit der Systemvariablen FITLINEFITARCMODE festgelegt werden.

11.11 ANPASSENPOLYLINIE Befehl

Passt Polylinien an Objekte an.



Symbol: 

11.11.1 Beschreibung

Zeichnet ein oder mehrere Polylinienobjekte, die an die charakteristischen Punkte der Eingabeobjekte angepasst werden. Der Befehl minimiert die kumulierten lotrechten Abstände zu den Punkten der ausgewählten Objekte. Der Befehl funktioniert mit allen Objekttypen, sofern sie charakteristische Punkte hat.

11.11.2 Methode

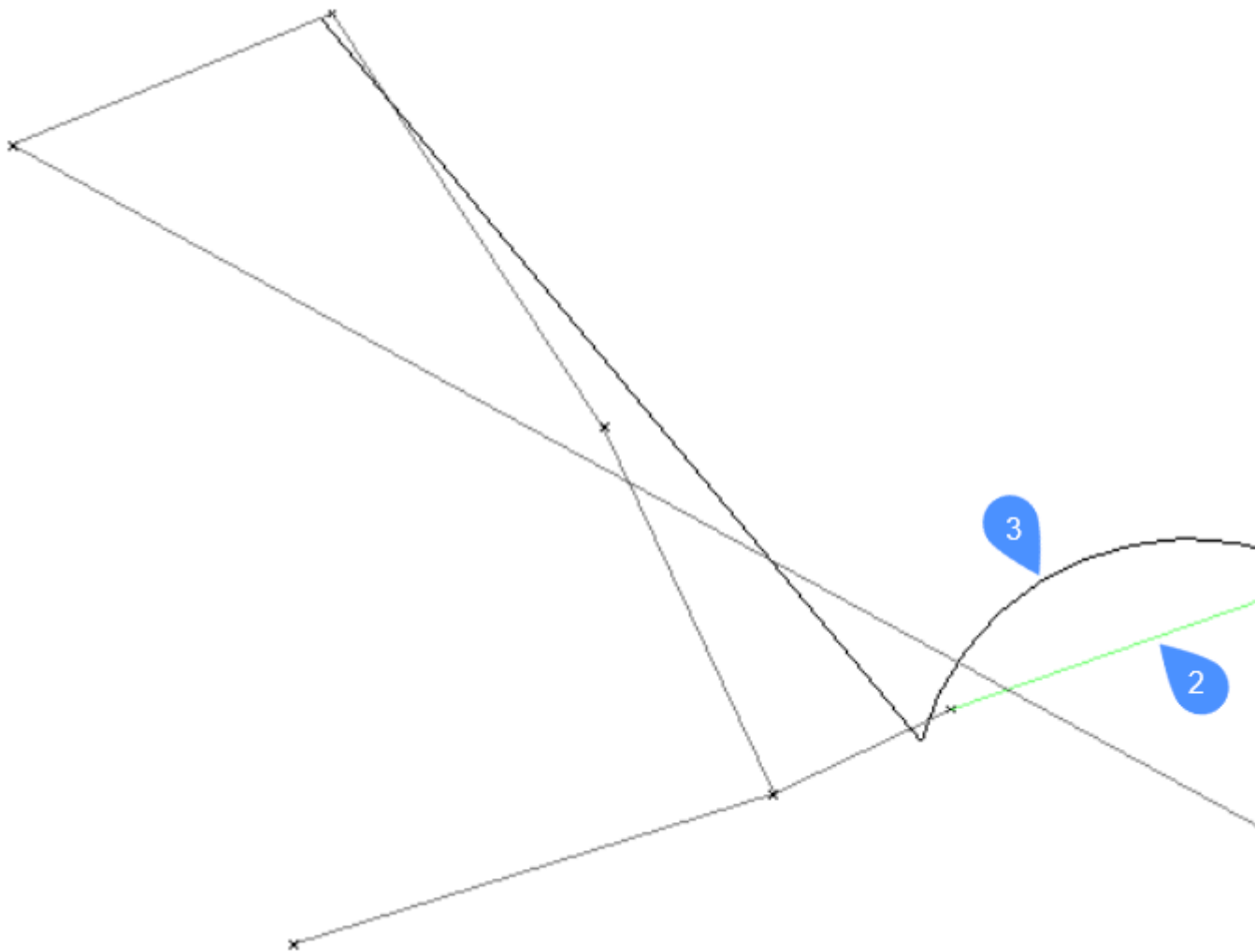
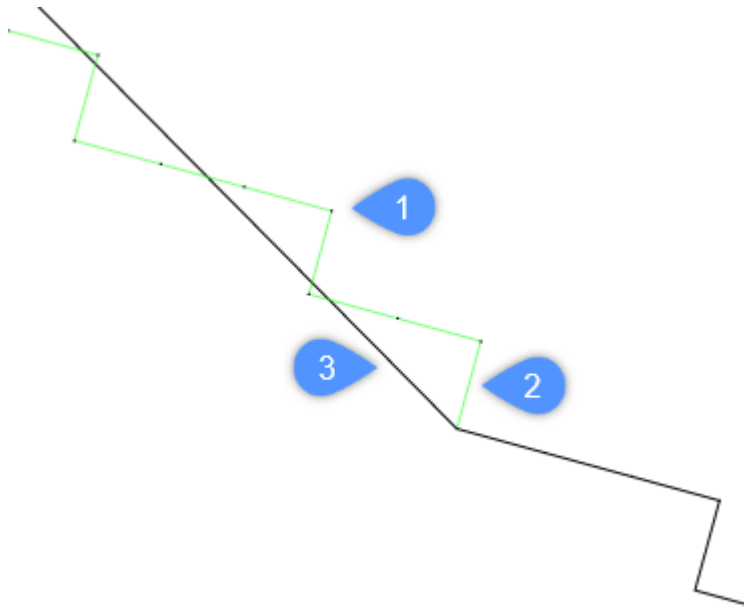
Es gibt zwei Möglichkeiten, die Eingabe für den Befehl ANPASSENPOLYLINIE zu definieren:

- Passende Objekte auswählen: Wählen Sie die Objekte aus, an die die Polylinie angepasst werden soll.



- Gesamte Zeichnung verwenden: Wählen Sie alle nicht eingefrorenen Objekte im aktuellen Ansichtsfenster aus.

Wählen Sie einen Punkt für Beginn der Polylinie. Die Richtlinie wird als visuelle Hilfe für den Benutzer verwendet und hilft bei der Auswahl der geplanten Polylinienscheitelpunkte.



- 1 Punkte, die der Befehl zur Anpassung der Polylinie verwendet.
- 2 Die vorgeschlagene Richtlinie.
- 3 Die Polylinie.



11.11.3 Optionen im Befehl

Beginn der Polylinie

Wählen Sie einen Punkt und starten Sie die Polylinie.

Anpassung Linien

Passt ein lineares Polylinien-Segment an die Punkte zwischen dem letzten festen Polylinien-Scheitelpunkt und der Mausposition an.

Note: Siehe den Befehl ANPASSENLINIE.

Anpassung Bögen

Passt ein Bogenpolylinien-Segment zwischen den Punkten zwischen dem letzten festen Polylinien-Scheitelpunkt und der Mausposition an.

Note: Siehe den Befehl ANPASSENBOGEN.

Am Besten eingepasst

Der Algorithmus entscheidet automatisch, ob ein lineares oder ein bogenförmiges Polyliniensegment am besten geeignet ist, um die Punkte zwischen dem letzten festen Polylinienscheitelpunkt und der Mausposition anzupassen.

Note: Wenn die Systemvariable Hot Key Assistant auf EIN gesetzt ist, drücken Sie die Strg-Taste, um zwischen den Anpassungsoptionen zu wechseln.

Zurück

Macht die letzte Aktion rückgängig.

Polylinie schließen

Schließt die Polylinie.

Neue Polylinie starten

Startet eine neue Polylinie.

Note: Drücken Sie einmal die ESC-Taste, um die aktuelle Polylinie zu beenden und eine neue Polylinie zu beginnen.

Note: Drücken Sie die Esc-Taste zweimal, um den Befehl zu beenden.

Fertig

Schließt den Befehl ab.

11.12 ABFLACH Befehl

Erstellt eine abgeflachte, verdeckte Kantendarstellung eines 3D-Modells.



Symbol:

11.12.1 Beschreibung


Öffnet den Dialog **Abflach**, um eine reduzierte, verdeckte Kantendarstellung eines 3D-Modells als Block oder eine neue Zeichnung zu erstellen.



11.13 FLATTEN Befehl

Flacht 2D- und 3D-Objekte ab.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

11.13.1 Beschreibung

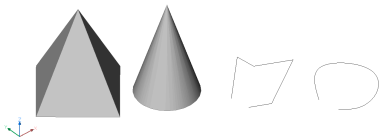
Flacht 2D- und 3D-Objekte ab, indem sie auf die XY-Ebene der aktuellen Ansicht projiziert werden.

Note: Die Systemvariable PERSPECTIVE muss auf 0 eingestellt sein.

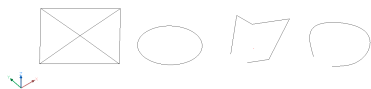
11.13.2 Methode

Die Objekte werden auf die XY-Ebene der aktuellen Ansicht projiziert. In der Draufsicht werden die Objekte auf die XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems (WKS oder BKS) projiziert.

Objekte vor dem Befehl FLATTEN:



Objekte nach dem Befehl FLATTEN:



- In ein Quadrat umgewandelte Pyramide mit Diagonalen.
- Der Kegel wird zu einem Kreis mit einem Punkt in der Mitte.
- 3D-Polylinien und Splines werden in 2D-Polylinien umgewandelt.

11.13.3 Optionen im Befehl

neue bks Höhe

Gibt die neue Erhebung für die resultierenden 2D-Objekte an.

Note: Die Erhebung und Objekthöhe der 2D-Objekte können mit dem Befehl ERHEBUNG geändert werden.

Auflösen erlauben

Explodiert zusammengesetzte Objekte, wie z. B. 3D-Volumenkörper.

11.14 UMKLAPPLINIE Befehl

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

11.14.1 Methoden

Dieser Befehl wird mit parametrischen 2D-Blöcken verwendet.



Mit dem Befehl FLIPLINE können Sie eine Linie zeichnen, die als Referenzachse zum Umklappen der Objekte des Blocks verwendet wird. Nachdem sie erstellt wurde, hat die Umklapplinie eine grüne Farbe und wird in einen speziellen Layer namens UMKLAPPLINIEN verschoben.

Der Befehl UMKLAPPLINIE erstellt automatisch einen speziellen Parametertyp und verknüpft ihn mit der Umklapplinienobjekt. Dieser Parameter hat zwei mögliche Werte, **Nicht umgeklappt** und **Umgeklappt**.

Der Block wird umgeklappt, wenn der Wert des Umklapp-Parameters geändert wird. Auf diesen Parameter kann im Panel **Parameter und Abhängigkeiten** zugegriffen werden. Eine weitere Möglichkeit, den Umklapp-Parameter zu ändern, besteht darin, den Block auszuwählen und zum Panel **Eigenschaften** im Abschnitt **Parameter** zu wechseln.

Wenn der Umklapp-Parameter den Wert **Nicht umgeklappt** annimmt, befindet sich der Block in seiner Standardkonfiguration, so wie er gezeichnet wurde. Wenn der Wert des Umklapp-Parameters in **Umgeklappt** geändert wird, wird der Block um die Umklapplinie herum umgeklappt.

Hinweis: Die Konstruktion der Umklapplinie entspricht der Zeichnung einer Linie mit dem Befehl **Linie**.

11.14.2 Optionen im Befehl

Winkel

Geben Sie den Winkel des Liniensegments an.

Länge

Geben Sie die Länge des Liniensegments an.

Zurück

Machen Sie das letzte Liniensegment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

Schließen

Zeichnet automatisch ein Liniensegment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments.

11.15 VON Befehl

Erlaubt relative Koordinaten mit Bezug zu einem Referenzpunkt einzugeben, wenn Sie von einem Befehl zur Eingabe eines Punkts aufgefordert werden.



Symbol:

Note: Von ist ein Befehlsmodifikator, kein Befehl, und wird daher nur während eines Zeichnungs- oder Bearbeitungsbefehls eingegeben.

Note: Dieser Befehl ist nützlich, um Objekte zu starten, die von einem anderen Objekt versetzt sind, z. B. das Einfügen einer Tür relativ zum Ende einer Wand.

11.15.1 Optionen im Befehl

Basis Punkt

Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie Koordinaten ein, um den Basispunkt festzulegen.



Abstand oder einen Punkt

Geben Sie den Versatz ein, indem Sie relative Koordinaten im Format @x,y,z angeben



12. G

12.1 GAKOINZIDENT Befehl

Erstellt eine koinzidente geometrische Abhängigkeit für 2D-Objekte.



Symbol:

12.1.1 Beschreibung

Erstellt eine koinzidente Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass ein Punkt auf einem Objekt mit einem angegebenen Punkt oder einem bestimmten Objekt koinzident bleibt.

12.1.2 Methoden zum Erstellen einer koinzidenten Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um mit der Erstellung einer koinzidenten Abhängigkeit zu beginnen:

- Ersten Punkt wählen
- Objekt
- Autoabhängigkeit

Ersten Punkt wählen

Beginnen Sie, eine koinzidente Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie einen Punkt auf einem Objekt angeben:

Zweiten Punkt wählen

Geben Sie einen Punkt auf einem Objekt an, der mit dem ersten Punkt zusammenfallen soll. Der Punkt auf dem ersten Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt bei Bedarf anpasst, um koinzident angeordnet zu werden.

Zusätzliche Option: [Objekt]

Objekt

Beginnen Sie, eine koinzidente Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie ein Objekt auswählen:

Wählen Sie einen Punkt

Geben Sie einen Punkt auf einem Objekt an, der mit dem ersten Objekt zusammenzufallen. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich der Punkt auf dem zweiten Objekt nach Bedarf anpasst, um koinzident angeordnet zu werden.

Zusätzliche Optionen: [Mehrere]

Autoabhängigkeit

Erstellen Sie koinzidente Abhängigkeiten, indem Sie alle Objekte auswählen, auf die Sie relevante koinzidente Abhängigkeiten anwenden möchten.

12.1.3 Optionen im Befehl GAKOINZIDENT

Nachdem Sie mit der Erstellung einer koinzidenten Abhängigkeit begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:

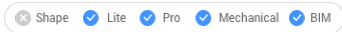


Mehrere

Erstellen Sie mehrere koinzidente Abhängigkeiten, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

12.2 GAKOLLINEAR Befehl

Erstellt eine kollineare geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.2.1 Beschreibung

Erstellt eine kollineare Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass zwei oder mehr lineare Elemente kollinear bleiben.

12.2.2 Methoden zum Erstellen einer kollinearen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer kollinearen Abhängigkeit zu beginnen:

- Erstes Objekt wählen
- Mehrere

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie mit der Erstellung einer kollinearen Abhängigkeit, indem Sie ein lineares Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein lineares Objekt aus, das kollinear zum ersten Objekt liegen soll. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt bei Bedarf anpasst, um kollinear zu verlaufen.

Mehrere

Beginnen Sie mit der Erstellung von mehr als einer kollinearen Abhängigkeit, indem Sie die Option "Mehrere" angeben:

Erstes Objekt wählen

Wählen Sie erst ein lineares Objekt aus, dann:

Wählen Sie ein Objekt aus, das kollinear zum ersten Objekt verlaufen soll.

Wählen Sie ein lineares Objekt aus, das kollinear zum ersten Objekt liegen soll. Sie können weiterhin kollineare Abhängigkeiten zu anderen Objekten hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich die nachfolgenden Objekte nach Bedarf anpassen, um kollinear zu verlaufen.

12.3 GAKONZENTRISCH Befehl

Erstellt eine konzentrische geometrische Abhängigkeit für 2D-Objekte.



Symbol:



12.3.1 Beschreibung

Erstellt eine konzentrische Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass zwei kreisförmige oder elliptische Objekten konzentrisch bleiben.

12.3.2 Methode zum Erstellen einer konzentrischen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um mit der Erstellung einer konzentrischen Abhängigkeit zu beginnen:

- Erstes Objekt wählen

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie mit der Erstellung einer konzentrischen Abhängigkeit, indem Sie ein kreisförmiges oder elliptisches Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein kreisförmiges oder elliptisches Objekt aus, das zum ersten Objekt konzentrisch verlaufen soll. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt je nach Bedarf bewegt, um konzentrisch zu verlaufen.

12.4 GZENTRUM Befehl

Schaltet die Fangfunktion für Geometrischer Mittelpunkt um.



Symbol:

12.4.1 Beschreibung

Schaltet die Fangfunktion für Geometrischer Mittelpunkt um, um das Fangen an der Erweiterung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

12.5 GAGLEICH Befehl

Erstellt eine gleiche geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.5.1 Beschreibung

Erstellt eine analoge Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass kreisförmige Objekte gleiche Radien oder lineare Objekte gleiche Längen haben.



12.5.2 Methoden zum Erstellen einer analogen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer gleichen Abhängigkeit zu beginnen:

- Erstes Objekt wählen
- Mehrere

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie, eine gleiche Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie ein Bogen-, Kreis-, Linien- oder Polyliniensegment auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein ähnliches Objekt aus, um es dem ersten Objekt gleichzustellen. Das erste Objekt behält Radius oder Länge bei, während der Radius oder die Länge des zweiten Objekts aktualisiert wird, um mit dem ersten Objekt übereinzustimmen.

Mehrere

Beginnen Sie, mehr als eine kollineare Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie die Option "Mehrere" angeben:

Erstes Objekt wählen

Wählen Sie ein Bogen-, Kreis-, Linien- oder Polyliniensegment aus.

Wählen Sie das Objekt, um es dem ersten Objekt gleichzustellen.

Wählen Sie ein ähnliches Objekt aus, um es dem ersten Objekt gleichzustellen. Wählen Sie weiterhin ähnliche Objekte aus, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. Das erste Objekt behält Radius oder Länge bei, während der Radius oder die Länge aller nachfolgenden Objekte entsprechend dem ersten Objekt aktualisiert wird.

12.6 GAFIX Befehl

Erstellt eine feste geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.6.1 Beschreibung

Erstellt eine feste Abhängigkeit für einen Punkt oder ein Objekt, um die Position in der Zeichnung beizubehalten.

12.6.2 Methoden zum Erstellen einer festen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um eine feste Abhängigkeit zu erstellen:

- Punkt wählen
- Objekt

Punkt wählen

Erstellen Sie eine feste Abhängigkeit, indem Sie einen Punkt auf einem Objekt angeben. Der Punkt behält seine Position bei, während andere Geometrien nach Bedarf verschoben werden, um andere Abhängigkeit beizubehalten.



Objekt

Erstellen Sie eine feste Abhängigkeit, indem Sie ein Objekt auswählen. Das Objekt behält seine Position bei, während andere Geometrien nach Bedarf verschoben werden, um andere Abhängigkeiten beizubehalten.

12.7 GAHORIZONTAL Befehl

Erzeuge eine horizontale geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.7.1 Beschreibung

Erstellt eine horizontale Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass ein lineares Element oder ein Punktepaar parallel zur X-Achse bleibt.

12.7.2 Methoden zum Erstellen einer horizontalen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer horizontalen Abhängigkeit zu beginnen:

- Objekt auswählen
- 2 Punkte

Objekt auswählen

Erstellen Sie eine horizontale Abhängigkeit, indem Sie ein lineares Objekt auswählen, das parallel zur X-Achse verläuft.

2 Punkte

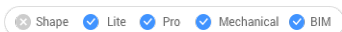
Beginnen Sie, eine horizontale Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie den ersten Punkt angeben, der parallel zur X-Achse verlaufen soll:

Zweiten Punkt wählen:

Geben Sie den zweiten Punkt an, der horizontal zur X-Achse verlaufen soll. Der erste Punkt behält seine Position bei, während sich der zweite Punkt bewegt, um horizontal zum ersten Punkt zu verlaufen.

12.8 GAPARALLEL Befehl

Erstellt eine parallele geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.8.1 Beschreibung

Erstellt eine parallele Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass lineare Objekte parallel zueinander bleiben.

12.8.2 Methoden zum Erstellen einer parallelen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um eine parallele Abhängigkeit zu erstellen:

- Erstes Objekt wählen



Erstes Objekt wählen

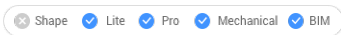
Beginnen Sie, eine parallel Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie ein lineares Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein zweites lineares Objekt, das parallel zum ersten liegen soll. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt nach Bedarf bewegt, um parallel zum ersten Objekt zu verlaufen.

12.9 GASENKRECHT Befehl

Erstellt eine senkrechte geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.9.1 Beschreibung

Erstellt eine rechtwinklige Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass lineare Objekte senkrecht zueinander bleiben.

12.9.2 Methoden zum Erstellen einer rechtwinkligen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über die Methode 1, um mit der Erstellung einer rechtwinkligen Abhängigkeit zu beginnen:

- Erstes Objekt wählen

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie, eine rechtwinklige Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie ein lineares Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein zweites lineares Objekt, um es senkrecht zum ersten Objekt anzuordnen. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt nach Bedarf bewegt, um senkrecht zum ersten Objekt zu verlaufen.

12.10 GAGLATT Befehl

Erstellt eine glatte geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.10.1 Beschreibung

Erstellt eine glatte Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass eine fließende geometrische Kontinuität zwischen zwei Splines aufrechterhalten bleibt.

12.10.2 Methoden zum Erstellen einer glatten Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um mit der Erstellung einer glatten Abhängigkeit zu beginnen:

- Wählen Sie ein erstes Spline-Objekt aus.



Wähle erste Spline-Kurve

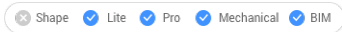
Beginnen Sie, eine glatte Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie eine Spline-Kurve auswählen und dann:

Wähle zweite Kurve

Wählen Sie ein zweites Spline-Objekt aus. Das erste Spline-Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Spline-Objekt nach Bedarf dehnt, um eine glatte Verbindung mit dem ersten Objekt herzustellen.

12.11 GASYMMETRISCH Befehl

Erzwingt eine symmetrische geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol:

12.11.1 Beschreibung

Erstellt eine symmetrische Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass zwei Objekte in Bezug auf eine ausgewählte Linie symmetrisch bleiben.

12.11.2 Methoden zum Erstellen einer symmetrischen Abhängigkeit

Es gibt zwei Methoden, um eine symmetrische Abhängigkeit zu erstellen:

- Erstes Objekt wählen
- 2Punkte

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie mit der Erstellung einer symmetrischen Abhängigkeit, indem Sie ein 2D-Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie dann ein Objekt aus, das symmetrisch zum ersten Objekt sein soll:

Symmetrielinie wählen:

Wählen Sie eine Linie aus, die als Spiegellinie zwischen den beiden Objekten dienen soll. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt bei Bedarf anpasst, um symmetrisch um diese Linie zu verlaufen.

2Punkte

Beginnen Sie mit der Erstellung einer symmetrischen Abhängigkeit, indem Sie einen gültigen Punkt auf einem 2D-Objekt auswählen:

Zweiten Punkt wählen

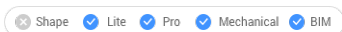
Wählen Sie einen zweiten gültigen Punkt auf einem 2D-Objekt aus, um diesen symmetrisch zum ersten Punkt anzuordnen.

Symmetrielinie wählen:


Wählen Sie eine Linie aus, die als Spiegellinie zwischen den beiden Objekten dienen soll. Der erste Punkt behält seine Position bei, während sich der zweite Punkt nach Bedarf anpasst, um symmetrisch zu dieser Linie zu werden.

12.12 GATANGENTE Befehl

Erzeugt eine tangentielle geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.





Symbol: 

12.12.1 Beschreibung

Erstellt eine tangentiale Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass gekrümmte Objekte tangential zu einem anderen gekrümmten oder linearen Objekt bleiben.

12.12.2 Methoden zum Erstellen einer tangentialen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 1 Methode, um mit der Erstellung einer tangentialen Abhängigkeit zu beginnen:

- Erstes Objekt wählen

Erstes Objekt wählen

Beginnen Sie, eine tangentiale Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie ein lineares oder gekrümmtes Objekt auswählen:

Zweites Objekt wählen

Wählen Sie ein zweites Objekt aus, um es tangential an das erste zu legen. Das erste Objekt behält die Position bei, während sich das zweite Objekt nach Bedarf bewegt, um parallel zum ersten Objekt zu verlaufen. Es muss mindestens ein gekrümmtes Objekt pro tangentialer Abhängigkeit ausgewählt werden.

12.13 GAVERTIKAL Befehl

Erstellt eine vertikale geometrische Abhängigkeit für 2D-Elemente.



Symbol: 

12.13.1 Beschreibung

Erzeugt eine vertikale Abhängigkeit, um sicherzustellen, dass ein lineares Objekt oder ein Punktpaar parallel zur y-Achse bleibt.

12.13.2 Methoden zum Erstellen einer vertikalen Abhängigkeit

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer vertikalen Abhängigkeit zu beginnen.

- Objekt auswählen
- 2 Punkte

Objekt auswählen

Erstellen Sie eine vertikale Abhängigkeit, indem Sie ein lineares Objekt auswählen, das parallel zur Y-Achse verläuft.

2 Punkte

Beginnen Sie, eine vertikale Abhängigkeit zu erstellen, indem Sie den ersten Punkt angeben, der parallel zur Y-Achse verlaufen soll:

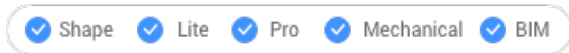
Zweiten Punkt wählen:

Geben Sie den zweiten Punkt an, der horizontal zur Y-Achse verlaufen soll. Der erste Punkt behält seine Position bei, während sich der zweite Punkt bewegt, um vertikal zum ersten Punkt zu verlaufen.



12.14 ERZEUGEUMGRENZUNG Befehl

Erstellt eine geschlossene Polylinie oder einen Spline um die Begrenzung eines flachen, geschlossenen Bereichs.



Symbol:

12.14.1 Beschreibung

Erstellt eine geschlossene Polylinie oder einen Spline um die Begrenzung eines geschlossenen Planarbereichs, einer planaren Fläche eines 3D-Volumenkörpers oder um den Bereich eines Schraffur-Musters.

12.14.2 Methode

Wählen Sie einen planaren, eingeschlossenen Punkt, um eine Begrenzung zu erstellen, indem Sie einen Punkt innerhalb eines der folgenden Objekte auswählen:

- Geschlossener Planarbereich
- Planare Fläche auf einem 3D-Volumenkörper; um die Fläche eines 3D-Volumenkörpers auszuwählen, halten Sie die STRG-Taste gedrückt.
- Schraffur-Muster

Die daraus resultierende Begrenzung ist:

- Polylinie - wenn die Begrenzung polygonal ist (mit Ecken, wie ein Quadrat)
- Spline - wenn die Begrenzung gekrümmt ist, wie ein Spline.

12.15 GEOPOSITION Befehl

Öffnet den Dialog Geografische Lage.



Symbol:

Alias: GEO, NORD, NORDR

12.15.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Geografische Lage, in dem Sie einen Längen- und Breitengrad auf einen Punkt in der aktuellen Zeichnung anwenden können.

12.16 GEOIMPORT Befehl

Importiert eine Zeichnung mit Bezug auf den geografischen Standort.



12.16.1 Beschreibung

Importiert eine Zeichnung mit Bezug auf den geografischen Standort in der Quell- und Zielzeichnung.



Note: Der geographische Standort muss sowohl in der Quell- als auch in der Zielzeichnung definiert werden.

12.16.2 Methode

Dieser Befehl zeigt das Dialogfeld "Zeichnungsdatei öffnen" an, in dem Sie entweder eine Standard-Zeichnungsdatei (*.DWG) oder ein Zeichnungsaustauschformat (*.DXG) auswählen können.

12.17 GEOMABHÄNG Befehl

Wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten, auf Objekte und auf gültige abhängige Punkte an.



12.17.1 Beschreibung

Abhängigkeiten halten Objekte in einer festen Position, z. B. senkrecht oder vertikal.

Note: Geometrische Abhängigkeiten können auf die folgenden Objekte und ihre abhängigen Punkte angewendet werden:

Objekt Typ	Gültige abhängige Punkte
Linien	Endpunkte, Mittelpunkt
Bögen, elliptische Bögen	Endpunkte, Zentralpunkt, Mittelpunkt
Kreise, Ellipsen	Mittelpunkt
Polyliniensegmente	Endpunkte, Scheitelpunkte, Mittelpunkte
Polylinienbögen	Endpunkte, Scheitelpunkte, Mittelpunkte, Zentralpunkte
Splines	Endpunkte
Eingefügte Objekte: Blöcke, XBezug, Text, MText, Attribute, Tabellen	Einfügapunkte

12.17.2 Optionen

Horizontal

Ordnet Objekte oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an. Siehe Befehl GAHORIZONTAL.

Vertikal

Ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an. Siehe Befehl GAVERTIKAL.



Lot

Ordnet zwei Objekte senkrecht zueinander an. Siehe Befehl GASENKRECHT.

Parallel

Ordnet zwei Objekte parallel zueinander an. Siehe Befehl GAPARALLEL.

Tangens

Zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten. Siehe Befehl GATANGENTE.

GLatt

Zwingt einen Spline, kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu verlaufen. Siehe Befehl GAGLATT.

Zusammenfallend

Wendet eine koinzidente geometrische Abhängigkeit auf zwei Punkte an oder macht einen Punkt von einem Objekt abhängig. Siehe Befehl GAKOINZIDENT.

KONzentrisc

Stellt eine zusammenfallende Abhängigkeit zwischen Mittelpunkten von Kreisen, Bögen, Ellipsen oder elliptischen Bögen her. Siehe Befehl GAKONZENTRISCH.

KOLlinear

Ordnet mindestens zwei Objekte entlang derselben Geraden an. Siehe Befehl GAKOLLINEAR.

Symmetrisch

Ordnet zwei Objekte oder Punkte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an. Siehe Befehl GASYMMETRISCH.

Gleich

Schränkt die Größe kreisförmiger Objekte auf den gleichen Radius und die Größe linearer Objekte auf die gleiche Länge ein. Siehe Befehl GAGLEICH.

Beheben

Fixiert Punkte und Objekte an ihrer festen Position. Siehe Befehl GAFIX.

12.18 GEHEZUSTART Befehl

Zeigt die Registerkarte Start an.



12.18.1 Beschreibung

Öffnet oder aktiviert die Registerkarte Start.

12.18.2 Methode

Auf der Registerkarte Start können Sie:

- Öffnen Sie eine aktuelle Zeichnung.

Note: Die Anzahl der verfügbaren aktuellen Dateien wird durch den Wert der Systemvariablen RECENTFILES gesteuert.

- Erstellt eine neue Zeichnung.



Note: Klicken Sie auf "Vorlage", um auszuwählen, welche Vorlage bei der Erstellung der neuen Zeichnung verwendet werden soll.

- Öffnen Sie eine Zeichnung über das Dialogfeld "Datei öffnen".
- Greifen Sie auf BricsCAD-Tutorials und Beispielzeichnungen zu.

Note: Ein Internetzugang ist erforderlich.

- Zugang zum Third-Party Application Katalog auf der Bricsys Website.

Note: Ein Internetzugang ist erforderlich.

12.19 ABSTUF Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf".



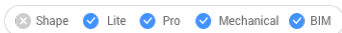
Symbol: 

12.19.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf", um ein Schraffurobjekt in der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

12.20 -ABSTUF Befehl

Füllt geschlossene Fläche mit einer Gradientenfüllung.



12.20.1 Beschreibung

Füllt geschlossene Fläche mit Solidfüllungen in Gradienten von ein oder zwei Farben in einer Vielzahl von Mustern.

Note: 3D-Objekte können nicht in Gradienten ausgefüllt werden.

12.20.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Gradienten auszufüllen:

- Einfarbig
- Zwei Farben

12.20.3 Optionen im Befehl

Schraffur Eigenschaften

Ermöglicht die Angabe eines Schraffurmusters.

?

Listet die Namen aller Schraffurmuster auf. Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.

Solid gefüllt

Geben Sie eine Schraffur an, die mit einer solide Farbe gefüllt ist.

**Benutzerdefiniert**

Ermöglicht die Anpassung des Schraffurmusters.

Winkel für Linien

Geben Sie den Winkel für die Musterlinien an.

Abstand zwischen Standard-Musterlinien

Geben Sie den Abstand zwischen den Schraffurlinien an.

Kreuzschraffur

Das Muster wiederholt sich bei 90 Grad zum Original.

Gradient

Ermöglicht die Angabe eines Gradientenmusters.

Winkel für den Gradient

Ermöglicht die Angabe eines Winkels für den Gradientenfüllung.

Den Gradienten zentrieren?

Zentriert den Gradient.

?

Listet die Namen aller Gradientenmuster auf. Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.

Einfarbig

Geben Sie eine neue Gradientenfarbe und eine Gradiententönung an.

Schatten- oder Tönungswert

Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 1 an (0 = dunkel, 1 = hell).

Farbbuch

Geben Sie den Farbbuchnamen ein.

Zwei Farben

Geben Sie zwei neue Gradientenfarben an.

Umgrenzungen entfernen

Entfernt Umgrenzungsobjekte.

Erweiterte Optionen

Ermöglicht das Festlegen erweiterter Optionen für die Schraffur.

Umgrenzung einstellen

Geben Sie die Objekte an, die beim Erstellen von Umgrenzungen berücksichtigt werden sollen.

Umgrenzung beibehalten

Legen Sie fest, ob die temporäre Umgrenzungen nach dem Befehlsende beibehalten wird.

Insel erkennen

Schaltet, ob Inseln schraffiert werden oder nicht. Inseln stellen innere Grenzen dar.

Definiere Stil

Definiert wie Inseln behandelt werden.



Verschachtelt

Inseln sind abwechselnd schraffiert, beginnend mit der äußersten.

Außen

Nur der äußerste Bereich ist schraffiert. Innere Inseln sind nicht schraffiert.

Ignorieren

Inseln werden ignoriert und schraffiert.

Assoziativität einstellen

Schaltet um, ob Schraffuren assoziativ sind, sodass sie ihre Geometrie entlang der Umgrenzungen aktualisieren/nicht aktualisieren.

Umgrenzungstoleranz

Geben Sie die größte Lücke an, die das Programm ignoriert, wenn eine nicht vollständig geschlossene Umgrenzung schraffiert wird.

Note: Ein Wert von 0 bedeutet, dass keine Lücken in der Umgrenzungen vom Programm toleriert werden.

Separate Schraffuren

Gibt an, dass separate Schraffuren für jeden geschlossenen Bereich oder ein einzelnes Schraffurelement für alle erstellt werden sollen.

Zeichnungsreihenfolge

Definiert, ob Schraffurmuster optisch über/unter überlappenden Objekte oder seiner Umgrenzungen angezeigt wird.

Ursprung

Geben Sie einen neuen Wert für den Schraffurursprung an.

Beschriftungen

Stellt die Beschriftungseigenschaft für die Schraffuren ein. Es wendet den aktuellen Beschriftungsmaßstab an, der durch die Systemvariable CANNOSCALE definiert ist.

Layer

Geben Sie den Layer an, auf dem die Schraffur platziert werden soll.

Transparenz

Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 90 für die Transparenz an.

Note: Ein Wert von 0 bedeutet vollständig undurchsichtig. Die Transparenzstufe ist auf 90% begrenzt, um Verwechslungen mit gefrorenen oder ausgeschalteten Layern zu vermeiden.

VonLayer

Wendet den Wert der Transparenzeigenschaft des Layers an, auf dem sich die Schraffur befindet.

VonBlock

Der Transparenzwert wird durch den Block gesteuert.

Aktuellen verwenden

Benutzt den aktuellen Transparenzwert, der durch die Systemvariable CETRANSARENCY festgelegt ist.

Note: Der Transparenzwert für neue Schraffuren wird in der Systemvariable HPTRANSPARENCY gespeichert.

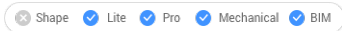


Zurück

Entfernt die ausgewählten Umgrenzungen aus der Auswahl.

12.21 ABSTUFHGAUS Befehl

Schaltet den Hintergrundfarbverlauf aus.



12.21.1 Beschreibung

Deaktiviert die Hintergrundfarbverläufe (die von allen visuellen Stilen mit Ausnahme von 2D-Drahtmodell verwendet werden), um die Standard-Hintergrundfarbe anzuzeigen.

12.22 ABSTUFHGEIN Befehl

Schaltet den Hintergrundfarbverlauf ein.

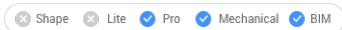


12.22.1 Beschreibung

Schaltet die Hintergrundfarbverläufe ein, die von allen visuellen Stilen verwendet werden (mit Ausnahme von 2D-Drahtmodellen).

12.23 GRADIERUNG Befehl

Erstellt eine abgestufte Oberfläche auf vorhandenen topografischen Oberflächen.



Symbol:

12.23.1 Beschreibung

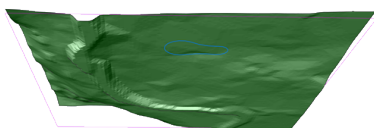
Erstellt eine abgestufte Oberfläche zwischen einem ausgewählten Objekt und einer TIN-Oberfläche oder einer versetzten oder geneigten abgestuften Oberfläche aus einem ausgewählten Objekt. Wählen Sie das Objekt aus, um eine abgestufte Fläche zu definieren, wählen Sie die Ziel-TIN-Oberfläche aus, um eine abgestufte Oberfläche zu erstellen, und bewegen Sie die Maus, um die Neigung der Abstufung anzupassen.

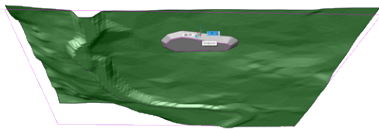
12.23.2 Optionen

Neigung/Versatz

Legt entweder die Neigungs-Option oder die Versatz-Option der Abstufung fest.

Note: Für das Versatz-Neigungs-Projektionsverfahren sind ein Eingabe-Objekt, ein Versatz und eine Neigung erforderlich.





12.24 GRADIERUNGAUSGLEICH Befehl

Abgleich von Aushub-/Auffüll-Volumen.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

12.24.1 Beschreibung

Gleicht die Schnitt- und Füll-Volumen für Gradierung innerhalb der angegebenen Toleranz ab. Dies wird durch Anheben/Absenken der Erhebung des Gradierung-Eingabeobjekts erreicht. Das Ergebnis ist eine Gradierung mit einem Nettovolumen von etwa Null, je nach eingestellter Toleranz.

12.25 GRAFIKÜBERSCHREIBUNG Befehl

Ermöglicht es Ihnen, das Erscheinungsbild von Objekten im 3D-Modelbereich vorübergehend zu ändern.

✕ Shape ✕ Lite ✕ Pro ✕ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

12.25.1 Beschreibung

GRAFIKÜBERSCHREIBUNG ist eine Funktion zur Anpassung von 3D-Zeichnungen, mit der Sie das visuelle Erscheinungsbild einer bestimmten Auswahl von Objekten basierend auf BIM-Eigenschaften vorübergehend überschreiben können.

Der Befehl öffnet den Dialog **3D-Grafik Überschreibung**.

12.26 GRAPHBLD Befehl

Wechselt zum Grafikbildschirm.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

12.26.1 Beschreibung

Wechselt vom Fenster "Eingabe Protokoll" des Programms zum Zeichnungsfenster.


Das Fenster Eingabe Protokoll wird durch den Befehl TEXTBLD oder durch die Taste F2 angezeigt.

12.27 RASTER Befehl

Schaltet die Anzeige des Rasters um und legt einige seiner Eigenschaften fest.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM



Symbol: 

Alias: R

12.27.1 Methode

Geben Sie den Wert für den Rasterabstand an. Der X- und Y-Rasterabstand wird auf den gleichen Wert gesetzt.

12.27.2 Optionen im Befehl

EIN

Schaltet die Anzeige des Rasters ein.

AUS

Schaltet die Anzeige des Rasters aus.

Fang






Synchronisiert den Rasterabstand mit dem aktuellen Fangabstand, sodass beide übereinstimmen.


Aspekt

Legt das Seitenverhältnis des Rasters fest, indem der horizontale und vertikale Abstand angegeben wird.

12.28 GRUPPE Befehl

Öffnet den Dialog Objekte Gruppierung.

 Shape  Lite  Pro  Mechanical  BIM






Symbol: 

12.28.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Objekte Gruppierung, um benannte Gruppen von Objekten in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu verwalten.

12.29 -GRUPPE Befehl

Erstellt und ändert Gruppen von Objekten.

 Shape  Lite  Pro  Mechanical  BIM

12.29.1 Beschreibung

Erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten über die Befehlszeile.

12.29.2 Optionen im Befehl

?

Listet benannte und unbenannte Gruppen in der Zeichnung auf.

Note: Unbenannte Gruppen werden mit dem Präfix *A versehen, gefolgt von einer inkrementierten Zahl, wie z. B. *A3.

**Reihenfolge**

Ordnet die Objekte einer Gruppe in umgekehrter Reihenfolge an.

Hinzufügen

Fügt Objekte einer Gruppe hinzu.

Entfernen

Entfernt Objekte aus einer Gruppe.

Ursprung

Hebt die Gruppierung der ausgewählten Gruppe auf.

Umbenennen

Benennt Gruppen um.

Auswählbar

Schaltet die Selektivität von Gruppen um.

Erstellen

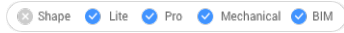
Legt neue Gruppen an.



13. H

13.1 SCHRAFF Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf".



Symbol:

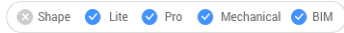
Alias: SCH, GS, H

13.1.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Schraffur und Farbverlauf", um ein Schraffurobjekt in der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

13.2 -SCHRAFF Befehl

Füllt geschlossene 2D-Flächen mit sich wiederholenden Mustern oder Volltonfarben.



Alias: -SCH

Note: 3D-Objekte können nicht schraffiert werden.

13.2.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um ein Schraffurmuster anzuwenden:

- Definiere internen Punkt.
- Wählen Sie Objekte.

Note: Objekte, die im aktuellen Ansichtsfenster nicht sichtbar sind, wenn der Befehl gestartet wird, können nicht ausgewählt werden. Teilweise sichtbare Objekte können jedoch ausgewählt werden.

13.2.2 Optionen im Befehl

Schraffur Eigenschaften

Ermöglicht die Angabe eines Schraffurmusters.

?

Listet die Namen aller Schraffurmuster auf. Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.

Solid gefüllt

Geben Sie eine Schraffur an, die mit einer solide Farbe gefüllt ist.

Benutzerdefiniert

Ermöglicht die Anpassung des Schraffurmusters.

Winkel für Linien

Geben Sie den Winkel für die Musterlinien an.

Abstand zwischen Standard-Musterlinien

Geben Sie den Abstand zwischen den Schraffurlinien an.

**Kreuzschraffur**

Das Muster wiederholt sich bei 90 Grad zum Original.

Gradient

Ermöglicht die Angabe eines Gradientenmusters.

Winkel für den Gradient

Ermöglicht die Angabe eines Winkels für den Gradientenfüllung.

Den Gradienten zentrieren?

Zentriert den Gradient.

?

Listet die Namen aller Gradientenmuster auf. Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.

Einfarbig

Geben Sie eine neue Gradientenfarbe und eine Gradiententönung an.

Schatten- oder Tönungswert

Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 1 an (0 = dunkel, 1 = hell).

Farbbuch

Geben Sie den Farbbuchnamen ein.

Zwei Farben

Geben Sie zwei neue Gradientenfarben an.

Umgrenzungen entfernen

Entfernt Umgrenzungsobjekte.

Erweiterte Optionen

Ermöglicht das Festlegen erweiterter Optionen für die Schraffur.

Umgrenzung einstellen

Geben Sie die Objekte an, die beim Erstellen von Umgrenzungen berücksichtigt werden sollen.

Umgrenzung beibehalten

Legen Sie fest, ob die temporäre Umgrenzungen nach dem Befehlsende beibehalten wird.

Insel erkennen

Schaltet, ob Inseln schraffiert werden oder nicht. Inseln stellen innere Grenzen dar.

Definiere Stil

Definiert wie Inseln behandelt werden.

Verschachtelt

Inseln sind abwechselnd schraffiert, beginnend mit der äußersten.

Außen

Nur der äußerste Bereich ist schraffiert. Innere Inseln sind nicht schraffiert.

Ignorieren

Inseln werden ignoriert und schraffiert.

Assoziativität einstellen

Schaltet um, ob Schraffuren assoziativ sind, sodass sie ihre Geometrie entlang der Umgrenzungen aktualisieren/nicht aktualisieren.



Umgrenzungstoleranz

Geben Sie die größte Lücke an, die das Programm ignoriert, wenn eine nicht vollständig geschlossene Umgrenzung schraffiert wird.

Note: Ein Wert von 0 bedeutet, dass keine Lücken in der Umgrenzungen vom Programm toleriert werden.

Separate Schraffuren

Gibt an, dass separate Schraffuren für jeden geschlossenen Bereich oder ein einzelnes Schraffurelement für alle erstellt werden sollen.

Zeichnungsreihenfolge

Definiert, ob Schraffurmuster optisch über/unter überlappenden Objekte oder seiner Umgrenzungen angezeigt wird.

Ursprung

Geben Sie einen neuen Wert für den Schraffurursprung an.

Beschriftungen

Stellt die Beschriftungseigenschaft für die Schraffuren ein. Es wendet den aktuellen Beschriftungsmaßstab an, der durch die Systemvariable CANNOSCALE definiert ist.

Layer

Geben Sie den Layer an, auf dem die Schraffur platziert werden soll.

Transparenz

Geben Sie einen Wert zwischen 0 und 90 für die Transparenz an.

Note: Ein Wert von 0 bedeutet vollständig undurchsichtig. Die Transparenzstufe ist auf 90% begrenzt, um Verwechslungen mit gefrorenen oder ausgeschalteten Layern zu vermeiden.

VonLayer

Wendet den Wert der Transparenzeigenschaft des Layers an, auf dem sich die Schraffur befindet.

VonBlock

Der Transparenzwert wird durch den Block gesteuert.

Aktuellen verwenden

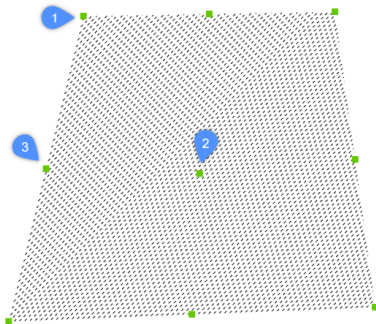
Benutzt den aktuellen Transparenzwert, der durch die Systemvariable CETRANSOPARENCY festgelegt ist.

Note: Der Transparenzwert für neue Schraffuren wird in der Systemvariable HPTRANSPARENCY gespeichert.

Zurück

Entfernt die ausgewählten Umgrenzungen aus der Auswahl.

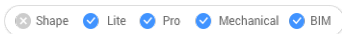
Note: Schraffurmuster können direkt über Griffe bearbeitet werden.




- Ziehen Sie den mittleren Griff (2), um die Schraffur zu verschieben.
- Ziehen Sie einen Scheitelpunktgriff (1) oder ein Mittelpunkt-Griff (3), um die Schraffurumgrenzung zu ändern.

13.3 SCHRAFFEDIT Befehl

Bearbeitet die Schraffuren in einem Dialog.



Symbol: 

Alias: SE

13.3.1 Beschreibung

Wählt ein Schraffur-Muster oder eine Gradientenfüllung aus und bearbeitet es über den Dialog Schraffur bearbeiten.

Note: Das Panel Eigenschaften kann auch zum Bearbeiten von Schraffuren und Gradientenfüllung verwendet werden.

13.4 -SCHRAFFEDIT Befehl

Bearbeitet die Grenzen von Schraffurobjekten in der Befehlszeile.



13.4.1 Beschreibung

Bearbeitet die Grenzen von Schraffur- und Farbverlaufobjekten in der Befehlszeile.

13.4.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl -SCHRAFFEDIT zu verwenden:

- Wähle Schraffur Objekt.
- Wähle ein Farbverlaufobjekt aus.

13.4.3 Optionen im Befehl

Assoziation entfernen

Entfernt die assoziative Eigenschaft der ausgewählten Schraffur oder des Farbverlaufs.



Umgrenzungen hinzufügen

Der Bereich einer Schraffur wird durch Hinzufügen von Umgrenzungen geändert.

Definiere internen Punkt

Die Grenze wird aus einem vorhandenen geschlossenen Bereich um den angegebenen Punkt bestimmt. Die ausgewählte Schraffur wird dann mit dieser Umgrenzung verknüpft.

Objekte auswählen

Die Grenze wird von den ausgewählten Objekte bestimmt, die einen geschlossenen Bereich bilden. Die ausgewählte Schraffur wird dann mit dieser Umgrenzung verknüpft.

Umgrenzungen entfernen

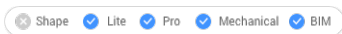
Der Bereich einer Schraffur wird durch Entfernen von Grenzen geändert.

Assoziiert

Ordnet das ausgewählte Schraffur- oder Farbverlaufobjekt einer anderen Umgrenzung zu.

13.5 SCHRAFFEDITTEXT Befehl

Bearbeitet die Scheitelpunkte eines Schraffur- oder Gradienten-Objekts.



13.5.1 Beschreibung

Bearbeitet die Scheitelpunkte eines Schraffur- oder Gradienten-Objekts interaktiv über die Befehlszeile.

13.5.2 Optionen im Befehl

Scheitelpunkt einfügen

Fügt Scheitelpunkte hinzu, indem ausgewählte Griffpunkte gestreckt werden.

Scheitelpunkt entfernen

Entfernt Scheitelpunkte.

in Linie umwandeln

Konvertiert Bogensegmente in Liniensegmente.


in Bogen konvertieren

Konvertiert Liniensegmente in Bogensegmente.

13.6 HATCHGENERATEBOUNDARY Befehl

Generiert eine Umgrenzung um eine Schraffur oder eine Farbverlauf-Füllung.



Symbol: 

13.6.1 Beschreibung

Erstellt eine Umgrenzungs-Polylinie um die ausgewählten Schraffuren oder Farbverläufe.

13.7 HATCHTOBACK Befehl

Verschiebt alle Schraffur-Objekte in der Zeichnung hinter alle anderen überlappenden Objekte.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Note: Mit diesem Befehl werden alle Schraffurmuster in der aktuellen Zeichnung automatisch ausgewählt.

13.8 SPIRALE Befehl

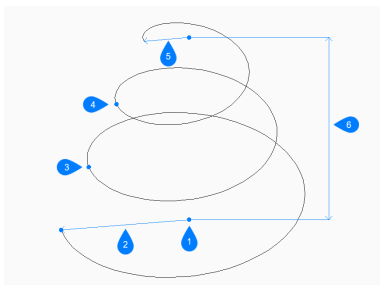
Erstellt eine 2D-Spirale oder eine 3D-Helix.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

13.8.1 Beschreibung

Erstellt eine 2D-Spirale oder eine 3D-Helix aus einer Kombination von Optionen, einschließlich Zentrum, Radius, Durchmesser, Höhe, Endpunkten der Achse, Windungen, Abstand zwischen den Windungen und Verdrehung.



- 1 Mittelpunkt der Basis
- 2 Basis Radius
- 3 2 Windungen starten
- 4 3 Windungen starten
- 5 Oberer Radius
- 6 Höhe

13.8.2 Methoden zum Erstellen einer Spirale

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung einer Spirale zu beginnen:

- Definiere Mittelpunkt der Basis

Definiere Mittelpunkt der Basis

Beginnen Sie, eine Spirale zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt der Basis angeben:

Definiere Basis Radius

Geben Sie den Radius der Basis der Spirale an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Oberen Radius festlegen

Geben Sie den Radius der oberen Spitze der Spirale an.



Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Helix Höhe eingeben

Geben Sie die Höhe der Spirale an.

Zusätzliche Optionen: [Achsendpunkt/Windungen/Windungshöhe/Verdrehung]

13.8.3 Optionen im Befehl SPIRALE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Spirale begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Basis oder der Spitze der Spirale an.

Achsenendpunkt

Geben Sie den Achsenendpunkt an, um Höhe und Ausrichtung der Spirale im 3D-Raum zu definieren. Der Mittelpunkt der Basis wird als weiterer Achsenendpunkt verwendet.

Windungen

Geben Sie die Anzahl der Windungen für die Spirale zwischen 1 und 500 an. Der Standardwert ist 3.

Drehe Höhe

Geben Sie den Abstand zwischen jeder Rotation der Spirale an. Die Höhe einer Windung und die Anzahl der Windungen definieren die Höhe der Spirale.

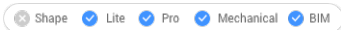
Drehen

Geben Sie an, in welche Richtung sich der Helix dreht.

- CW: im Uhrzeigersinn
- CCW: gegen den Uhrzeigersinn

13.9 HILFE Befehl

Öffnet das BricsCAD Help Center.



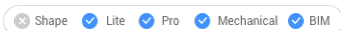
Symbol:

13.9.1 Beschreibung

Öffnen Sie die BricsCAD Help Center Beschreibung, um mehr über BricsCAD Befehle, Systemvariablen und Arbeitsabläufe zu erfahren. Sie wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, wobei der Standard-Webbrowser verwendet wird, wodurch es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

13.10 HILFESUCHEN Befehl

Durchsucht die Online-Hilfe über die Befehlszeile.



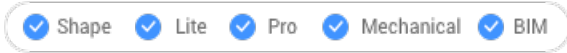



13.10.1 Beschreibung

Durchsucht die Online-BricsCAD-Hilfeseiten und zeigt das Ergebnis dann im Standard-Webbrowser Ihres Computers an; funktioniert in der Befehlszeile.

13.11 VERDECKT Befehl

Löscht verdeckte Linien von 3D-Objekten.



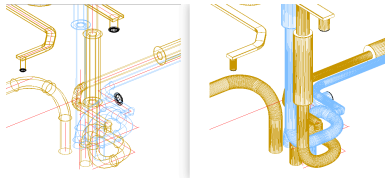
Symbol: 

Alias: VD

13.11.1 Methode

Dieser Befehl bietet nur eine Methode zum Entfernen verdeckter Linien. Der Befehl wird automatisch ausgeführt, wenn Sie in der Befehlszeile "VERDECKT" eingeben und die Eingabetaste drücken.

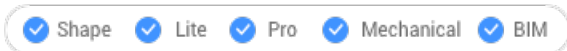
Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an; das Programm entfernt verdeckte Linien sofort.




Note: Um zur Drahtmodell-Anzeige zurückzukehren, ändern Sie den visuellen Stil in 2D-Drahtmodell.

13.12 HIDEOBJECTS Befehl

Blendet ausgewählte Objekte aus.

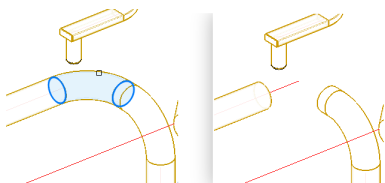


Symbol: 

13.12.1 Beschreibung

Blendet ausgewählte Objekte aus, wie die Option "Einfrieren" des Befehls "Layer", jedoch für einzelne Objekte. Ausgeblendete Objekte bleiben optional zwischen den Zeichnungssitzungen ausgeblendet.

Note: Um ausgeblendete Objekte wieder anzuzeigen, verwenden Sie den Befehl UNISOLATEOBJECTS.



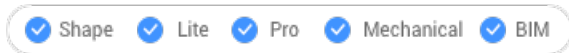
Note: Die Systemvariable OBJECTISOLATIONMODE steuert, ob der ausgeblendete Status gespeichert wird oder nicht.



Note: Der Befehl HIDEOBJECTS ist unter BBEARB- und REFBEARB-Sitzungen aktiviert.

13.13 HYPERLINK Befehl

Links zu Objekten und Webseiten.



13.13.1 Beschreibung

Verknüpft die ausgewählten Objekte mit Feldern und Webseiten über den Dialog Hyperlink bearbeiten.

13.14 -HYPERLINK Befehl

Links zu Objekten und Webseiten.



13.14.1 Beschreibung

Verknüpft Objekte mit Feldern und Web-Seiten über die Befehlszeile.

Note: Dieser Befehl dient zur Verwendung durch Makros und LISP-Routinen.

13.14.2 Optionen im Befehl

Entfernen

Entfernt Hyperlinks aus Objekten.

Einfügen

Fügt einen Hyperlink zu einem oder mehreren Objekten hinzu.

URL eingeben

Geben Sie den Pfad und Namen der Datei, der vernetzten Datei oder des Speicherorts im Internet an.

Benannten Ort eingeben

Definiert den Namen eines Lesezeichens.

Note: Das Zeichen # gibt Positionen (Lesezeichen) innerhalb von Dateien oder Webseiten an.

Beschreibung eingeben

Beschreibt den Hyperlink.

Überschreiben

Ersetzt den bestehenden Hyperlink durch den neuen oder lässt den bestehenden Hyperlink unverändert.

13.15 HYPERLINKOPTIONEN Befehl

Schaltet die Anzeige des Hyperlinks um.



13.15.1 Beschreibung

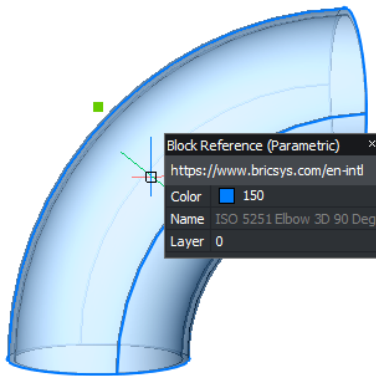
Schaltet die Anzeige von Hyperlink-Cursor und des URL-Tooltip um und fügt den Hyperlink zum Kontextmenü hinzu.

13.15.2 Optionen im Befehl

Hyperlink-Cursor, Tooltip und Kontextmenü anzeigen

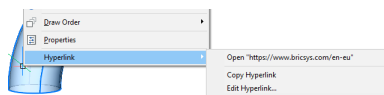
Schaltet die Anzeige des "Hyperlink"-Symbols, des Tooltips mit der URL und des Untermenüs Hyperlink in Kontextmenüs um.

Note: Der Text im Tooltip wird in der Option "Hyperlink-Beschreibung" durch den Befehl HYPERLINK festgelegt.



Hyperlink Menü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das ausgewählte Objekt, das Hyperlinks enthält, und der Eintrag "Hyperlink" wird dem Menü hinzugefügt.



URL öffnen

Öffnet den durch die URL angegebenen Speicherort: einen Speicherort im Internet oder eine Datei mit der zugehörigen Anwendung.

Note: Mit dieser Option wird der URL Befehl ausgeführt.

Hyperlink kopieren

Kopiert die URL in die Zwischenablage.

Note: Die URL kann mit der Tastenkombination STRG + V oder dem Befehl CLIPEINFÜG in die Zeichnung oder andere Dokumente eingefügt werden.

Hyperlink bearbeiten

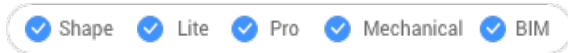
Öffnet das Dialogfeld "Hyperlink bearbeiten".



14. I

14.1 ID Befehl

Gibt die x,y,z-Koordinate an.



Symbol:

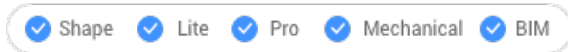
Alias: IDPOINT

14.1.1 Beschreibung

Zeigt die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes im aktuellen Koordinatensystem an.

14.2 IEMBED Befehl

Bettet eine angehängte bitonale .tiff Bilddatei in die aktuelle Zeichnung ein.



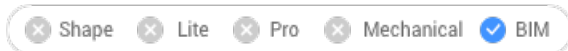
14.2.1 Methode

Normalerweise werden die Bilder, die einer Zeichnung angehängt sind, in einer separaten Datei gespeichert. Dieser Befehl speichert ein gerendertes Bild in der aktuellen Zeichnung.

Note: Um diese Aktion rückgängig zu machen, verwenden Sie den Befehl IUNEMBED.

14.3 IFCEXPORT Befehl

Exportiert ein BIM-Modell nach IFC.



14.3.1 Beschreibung

Exportiert ein BIM-Modell teilweise oder vollständig nach IFC.

Note: Der Import und Export von Ausrichtungen und TIN-Oberflächen mit IFC 4X1 wird unterstützt.

14.3.2 Methode

Wählen Sie die zu exportierenden Objekte aus oder drücken Sie die **Eingabetaste**, um das gesamte Modell zu exportieren.

14.4 BILD Befehl

Öffnet das Anhänge Panel.



Symbol:



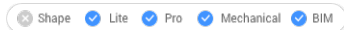
Alias: BI

14.4.1 Beschreibung

Öffnet das Panel "Anhänge", um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel "Anhänge" wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel "Anhänge" schwebend, andockt oder gestapelt angeordnet sein.

14.5 BILDANPASSEN Befehl

Passt die Eigenschaften von Bildern über das Panel Eigenschaften an.



Alias: BIA

Kurztasten: **klicken Sie auf den Bildrahmen**

14.5.1 Methode

Nachdem Sie ein oder mehrere Bild-Objekte anhand ihrer Rahmen ausgewählt haben, werden im Panel Eigenschaften die Eigenschaften des Rasterbilds angezeigt.

Die Eigenschaften der Bildanpassung sind:

Helligkeit

Macht das Bild heller oder dunkler:

- 0 - sehr dunkel oder schwarz
- 50 - normal
- 100 - sehr hell oder weiß

Kontrast

Erhöht oder verringert den Kontrast:

- 0 - sehr schwacher Kontrast
- 50 - normal
- 100 - sehr starker Kontrast

Ausblenden

Blendet das Bild aus:

- 0 - keine Ausblendung
- 100 - voll ausgeblendet

14.6 -BILDZUORDNEN Befehl

Hängt Rasterbilder an die Zeichnung an.





14.6.1 Methode

Geben Sie Pfad und Dateinamen von Bilddatei, Einfügepunkt, Skalierungsfaktor und Rotationsfaktor ein, um das Rasterbild in die Zeichnung einzufügen.

14.6.2 Optionen

Definiert, wie sich das Programm den Pfad zum Bild, das in der Zeichnung gespeichert wird, merken soll:

Vollst. Pfad

Der vollständige Pfad der Bilddatei wird wie folgt gespeichert: D:\BricsCAD Training\DE\Übung\Gearbox.png

Relativ Pfad

Der relative Pfad in Bezug auf den Zeichnungsordner wird z. B. als ...\\Übung\Gearbox.png gespeichert.

Kein Pfad

Der Pfad wird nicht gespeichert, sodass das Programm den Zeichnungsordner oder den Pfad der Unterstützungssuchdatei nach dem Bild durchsucht, der mit dem Befehl SRCHPATH hinzugefügt werden könnte.

Geocodierungs-Informationen verwenden

Verwendet Geokodierungsdaten, um den Einfügepunkt, Maßstab und Drehwinkel des Bildes zu bestimmen.

Geocodierung Dateipfad

Gibt den Namen einer PGW-Datei an, die die Geokodierungsdaten enthält.

Eingebettete Geocodierungs Info

Verwenden Sie die in der Bilddatei eingebetteten Geokodierungsinformationen.

XY Skalierungs-Faktoren

Gibt den Skalierungsfaktor in X und Y-Richtung unabhängig voneinander an.

Drehwinkel

Definiert den Rotationswinkel.

14.7 BILDZUORDNEN Befehl

Öffnet den Dialog Bilddatei wählen.



Symbol:

Alias: BIZ

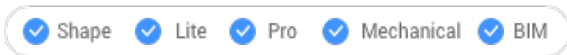
14.7.1 Beschreibung


Öffnet den Dialog Bilddatei wählen um eine Bilddatei auszuwählen, die in der aktuellen Zeichnung referenziert werden soll. Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen** gewählt haben, wird den Dialog Bild anhängen angezeigt. Hier können Sie festlegen, wo und wie das Bild angehängt werden soll.



14.8 BILDZUSCHNEIDEN Befehl

Schneidet Bilder mit rechteckigen oder polygonalen Formen zu.



Symbol: 

Alias: BIU

14.8.1 Methode

Wählen Sie das Bild aus, indem Sie auf den Rahmen klicken, und erstellen Sie eine neue Zuschneide-Umgrenzung.

Zugeschnittene Bilder können direkt über die Griffe bearbeitet werden.

Note: Ein Bild kann nur eine Zuschneide-Umgrenzung haben; wird eine neue erzeugt, so wird die alte gelöscht.

Note: Dieser Befehl kann während der Befehle ('imageclip) transparent eingegeben werden .

14.8.2 Optionen

EIN

Schaltet das Zuschneiden ein und zeigt die Zuschneide-Umgrenzung an.

AUs

Schaltet das Zuschneiden aus und blendet die Zuschneide-Umgrenzung aus.

Invertieren

Kehrt den Zuschneide-Modus um, sodass das Bild außerhalb oder innerhalb der Zuschneide-Umgrenzung zugeschnitten wird.

Umgrenzung löschen

Entfernt die Zuschneide-Umgrenzung.

Neue Umgrenzung

Erstellt eine neue Zuschneide-Umgrenzung und schaltet das Zuschneiden ein.

Polylinie wählen

Erstellt eine Zuschneide-Umgrenzung durch Schließen einer ausgewählten Polylinie.

Polygonal

Erstellt eine polygonale Umgrenzung.

Zurück

Entfernt das letzte polygonale Segment.

Rechteckig


Erstellt eine rechteckige Zuschneide-Umgrenzung.

14.9 BILDRAHMEN Befehl

Schaltet die Systemvariable BILDRAHMEN um.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

14.9.1 Beschreibung


Schalten Sie die Systemvariable BILDRAHMEN ein, um die Sichtbarkeit und Darstellung für Bildrahmen zu ändern. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'BILDRAHMEN.

- 0: Setzt die Systemvariable BILDRAHMEN auf 0.
- 1: Setzt die Systemvariable BILDRAHMEN auf 1.
- 2: Setzt die Systemvariable BILDRAHMEN auf 2.

14.10 BILDQUALITÄT Befehl

Gibt die Anzeigequalität der angehängten Bilder an.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

14.10.1 Beschreibung

Legt die Anzeigequalität der angehängten Bilder fest, um die Leistung oder Bildauflösung zu erhöhen.

- Entwurf: Erhöht die Leistung durch Reduzierung der Farbauflösung, Bildgröße und Speichernutzung. Dies wirkt sich nicht auf die Qualität der geplotteten Bilder aus.
- Hoch: Erhöht die Bildqualität, was zu einer geringeren Leistung bei großen Bildern führt.

14.11 -IMPORT Befehl

Importiert Geometrie aus externen Dateien über die Befehlszeilen.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Note: Dieser Befehl öffnet alle Dateiformate, die vom IMPORT Befehl unterstützt werden.

14.11.1 Methode

Spezifizieren Sie den vollständigen Pfad und Dateinamen einer importierbaren Datei.

Note: Geben Sie ~ (Tilde) ein, um den Dialog Importiere Datei anzuzeigen, in dem Sie eine zu importierende Datei auswählen können.

Note: Die für den Import verfügbaren Dateitypen sind die gleichen wie beim Befehl **IMPORT**.

14.12 IMPORT Befehl

Importiert Geometrie aus externen Dateien in die aktuelle Zeichnung.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM



Symbol: 

Alias: IMP

14.12.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Importiere Datei**, um einen unterstützten Dateityp für den Import in die aktuelle Zeichnung auszuwählen.

Die unterstützten zu importierenden Dateitypen sind:

- **Zeichnungsaustauschformat**(.dxf; .dwg)
- **Windows Metafile Format*** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)^{(1) (2)}
- **Collada**(.dae)
- **MicroStation DGN Datei** (.dgn)

Formate, die mit dem BIM-Add-on verfügbar sind:

- **Wavefront-Objektdati** (.obj)
- **Rhino-Datei** (.3dm)^{(1) (2)}
- **SketchUp-Datei** (.skp)^{(1) (2)}

Note: Die Trimble SketchUp-Dateien werden als Unterteilungsnetze importiert (Objekte werden als benannte Blöcke importiert, Rendermaterialdefinitionen und Materialzuweisungen werden in die Netze importiert). Die Befehle INKÖRPKONV und INNETZKONV ermöglichen eine einfache Umwandlung zwischen Netzen und Volumenkörpern.

- **IFC-Datei** (.ifc; .ifczip)
- **Revit family** (.rfa)
- **Revit Project** (.rvt)

⁽¹⁾ Nicht verfügbar in BricsCAD® für Linux.

⁽²⁾ Nicht verfügbar in BricsCAD® für macOS.

Note: BricsCAD® unterstützt derzeit nur den Import von **Revit 2015-2021** Dateien. Wenn Sie ein Modell importieren möchten, das in einer späteren Version von Revit erstellt wurde, erwägen Sie, das Modell als IFC-Datei in BricsCAD® zu importieren.

Note:

Weitere 3D-Format-Dateien sind über ein separates Modul, BricsCAD Communicator, verfügbar. Sie können es von der Bricsys-Website herunterladen.

Die Import- und Exportvorgänge mit dem Communicator werden über eine Reihe von Benutzereinstellungen gesteuert. Siehe im Abschnitt Communicator im Dialog Einstellungen.

Note: Wenn die importierte Baugruppe technische Materialien für ihre Bauteile zugewiesen hat, können die Materialien zusammen mit der Baugruppenstruktur importiert werden. Für jedes Material in der importierten Datei wird ein entsprechendes Material in der Materialbibliothek des Ziel-Dokument erstellt werden. Der Name, Dichte, Wärmekapazität, Wärmeleitfähigkeit werden vom Ausgangsmaterial



kopiert. Wenn die importierte Datei mehrere Materialien mit dem gleichen Namen enthält, wird das erste verwendet. Wenn das Dokument bereits ein Material mit demselben Namen in seiner Materialbibliothek hat, wird stattdessen dieses Material verwendet.

Materialien, die in die Dokument-Materialbibliothek kopiert werden, können nicht durch rückgängig-Operationen gelöscht werden.

14.13 AUFPRÄG Befehl

Prägt 2D-Objekte auf planaren Flächen von 3D-Volumenkörpern und -Oberflächen, um zusätzliche Kanten zu erstellen.

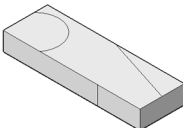
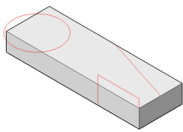


Symbol:

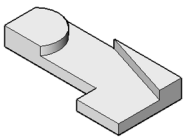
Note: Verwenden Sie dynamische BKS (DUCS), um auf den Flächen von 3D-Objekten (UCSDETECT-Systemvariable =1) zu zeichnen.

14.13.1 Methode

Wählen Sie einen 3D-Volumenkörper, der mindestens eine planare Fläche, eine Oberfläche oder ein Regionsobjekt aufweist. Wählen Sie die Quell-Objekte, 2D-Objekte, die auf einer planaren Fläche des ausgewählten Objekts liegen oder diese schneiden, und wählen Sie nach jedem Objekt, ob Sie es löschen oder behalten möchten.

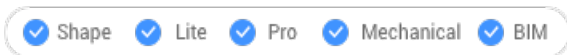


Werden die Objekte auf den Volumenkörper geprägt, können Sie Befehle wie EXTRUSION oder DMDRÜCKENZIEHEN verwenden, um die neu erstellten Flächen zu bearbeiten, wie unten dargestellt.



14.14 EINFÜGE Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Block einfügen".



Symbol:



Alias: EIN

14.14.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Block einfügen", um eine Blockinstanz aus einer Blockdefinition einzufügen. Die Blockdefinition kann in der aktuellen Zeichnung oder in einer externen DWG-Datei vorhanden sein.

14.15 -EINFÜGE Befehl

Fügt Blöcke durch Aufforderungen in der Befehlszeile ein. Fordert auch zur Eingabe von Attributwerten auf, falls welche Teil der Blockdefinition sind.



Alias: -E

14.15.1 Beschreibung

Fügt Blöcke durch Aufforderungen in der Befehlszeile ein. Und fordert zur Eingabe von Attributwerten auf, falls welche Teil der Blockdefinition sind.

14.15.2 Methode

Geben Sie den Namen des einzufügenden Blocks an, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Namen des zuvor eingefügten Blocks zu übernehmen und den Einfügapunkt, den Skalierungsfaktor und den Drehwinkel für den eingefügten Block anzugeben. BricsCAD fordert in der Befehlszeile die Einheiten für den eingefügten Block an, z. B. Einheiten: Millimeter.

Note: Die aktuelle Zeichnung kann als Block eingefügt werden, indem Sie den Zeichnungsnamen als Blocknamen eingeben.

Note: Wenn der Block Attribute enthält, bestimmt der Wert der Systemvariable ATTDIA (Attribute Dialog), ob die Attribute in der Befehlszeile (ATTDIA=0) oder über den Dialog Attribute bearbeiten (ATTDIA=1) eingegeben werden.

14.15.3 Optionen

? um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten

Listet die Namen aller Blöcke in der aktuellen Zeichnung auf.

Geben Sie einen Teil eines Namens ein, um die Namen bestimmter Blöcke anzuzeigen. Du kannst Platzhalter verwenden wie ? für ein einzelnes Zeichen und * für alle Zeichen.

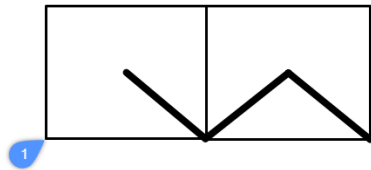
Note: Bei Bedarf drücken Sie F2, um die vollständige Liste aufzulisten; siehe TEXTBLD Befehl. Sie müssen den Befehl -EINFÜGE neu starten, um den Block einzufügen.

~ zum Öffnen des Datei-Dialogs

Zeigt den Dialog Block einfügen an. Wählen Sie eine DWG- oder DXF-Datei aus, und öffnen Sie sie.

Einfügapunkt (1)

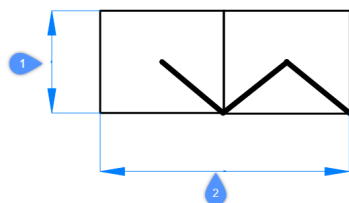
Geben Sie die X-, Y- und Z-Koordinaten an, oder wählen Sie einen Punkt für den Einfügapunkt des Blocks (untere linke Ecke). Die Z-Koordinate wird normalerweise bei 0 für 2D-Blöcke belassen.



Skalieren

Skaliert den Block:

- Werte größer als 1 - vergrößert den Block.
- 1 - fügt den Block mit der aktuellen Größe ein.
- Werte kleiner als 1 - verkleinert den Block.
- Werte kleiner als Null - drehe den Block um, als würde er gespiegelt werden.



X Skalierung (2)

Gibt den Skalierungsfaktor entlang der X-Achse an; geben Sie einen negativen Wert ein, um den Block über die Y-Achse zu spiegeln.

Y Skalierung (1)

Gibt den Skalierungsfaktor entlang der Y-Achse an; geben Sie einen negativen Wert ein, um den Block um die X-Achse zu spiegeln.

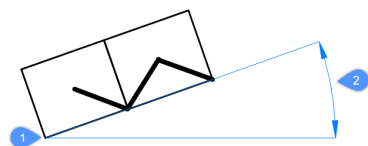
Z Skalierung

Definiert den Skalierungsfaktor entlang der Z-Achse.

Drehen

Gibt den Drehwinkel (2) des Blocks um seinen Einfügapunkt (1), beginnend mit der X-Achse als 0 Grad an:

- **Positive Winkel** - drehen den Block gegen den Uhrzeigersinn.
- **Negative Winkel** - dreht den Block im Uhrzeigersinn.



Mehrere Blöcke

Fügt mehrere Sitzungen des Blocks in die angegebenen Einfügapunkte ein.

Ecke

Gibt die Größe des Blocks an, indem eine zweite Ecke eines Rechtecks angegeben wird. Der Einfügapunkt ist die erste Ecke.



Note: Blöcke können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

14.16 EINFÜGEPASSEND Befehl

Fügt Blöcke ein, die an Objekte ausgerichtet sind.



Alias: EIMPAS

14.16.1 Beschreibung

Fügt Blöcke ein, die an Objekte ausgerichtet sind und spiegelt sie optional. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf ein vorhandenes Objekt, um den Block an seiner Geometrie auszurichten. Der Objektfang muss nicht aktiviert sein, aber die Platzierung ist dann genauer.

14.16.2 Optionen

Einzufügender Block

- Blocknamen eingeben
- ~ - öffnet einen Dialog, um eine externe Zeichnung zum Einfügen auszuwählen
- ? - listet die vorhandenen Blockdefinitionen auf.

Kontrollpunkt für die Blockspiegelung eingeben

Bewegt den Cursor, um den Block um seinen Einfügapunkt zu drehen.

X/Y/Z-Skalierung

Legt den entsprechenden Skalierung des eingefügten Blocks fest.

Mehrere

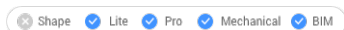
Fügt mehrere Instanzen des Blocks ein.



- 1 Block wird eingefügt
- 2 Block an Objekt ausgerichtet
- 3 Block um das Objekt gespiegelt

14.17 BASISPUNKT Befehl

Schaltet den Basispunkt Fang für Einfügungs-Objekte um.



Symbol:

14.17.1 Beschreibung

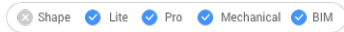
Schaltet den Basispunkt-Objektfang um, um das Fangen an Basispunkten von Objekten zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang



umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

14.18 OBJEINF Befehl

Öffnet den Dialog "Objekt einfügen".



Alias: OEI

Note: Dies ist ein reiner Windows Befehl.

14.18.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Objekt einfügen, um ein OLE-Objekt in die aktuelle Zeichnung einzufügen.

14.19 ÜBERLAG Befehl

Zeigt überlappende Volumen und Fläche zwischen zwei Sätzen von ACIS-Objekte an.

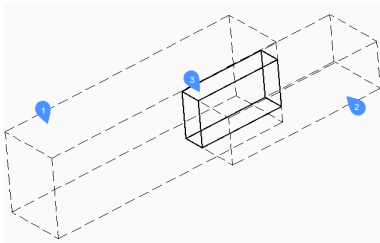


Symbol: 

Alias: ÜB

Note: Dieser Befehl kann während der Befehle transparent eingegeben werden ('überlag').

14.19.1 Methode



Gibt den ersten (1) und den zweiten (2) Satz von ACIS-Objekten an: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper und/oder 2D-Bereiche aus.

Sie können mit ALLE antworten, um alle ACIS-Objekte in einem Satz zu platzieren, und später die Option Ersten Satz prüfen verwenden, um sie gegeneinander zu vergleichen. Dadurch es ist nicht mehr notwendig, zwei Gruppen von Objekte zu erstellen.

Die Objekte im ersten Satz werden mit den Objekten im zweiten Satz verglichen und das Ergebnis ist ein überlappendes Volumen (3) oder eine überlappende Fläche, die in einem Layer erstellt wird, der durch die INTERFERELAYER-Systemvariable definiert wird, die in der Registrierung gespeichert ist und den Anfangswert für "Kollisionen" aufweist.



Note: Die Pro-Edition zeigt zusätzlich überlappende Volumen zwischen zwei Sätzen von ACIS-Volumenkörper an und erstellt optional neue ACIS-Volumenkörper aus den gemeinsamen Teilen von Paaren von sich überschneidenden Volumenkörpern, die auf den Layer "Kollisionen" platziert werden.

Die überlappende Volumenkörper verbleiben in der Zeichnung, wenn der Befehl beendet wird.

Note: Objekte, die sich auf dem Layer befinden, der durch die Systemvariable INTERFERELAYER festgelegt wird, werden bei der Auswahl von Objekten nicht akzeptiert, da dies nur als Ausgabe-Layer betrachtet werden.

Note: Wenn Sie ein Kollisionsobjekt im Modell oder in der Gruppe STRUKTUR auswählen, werden die ursprünglichen Objekte zusammen mit dem ausgewählten Kollisionsobjekt hervorgehoben.

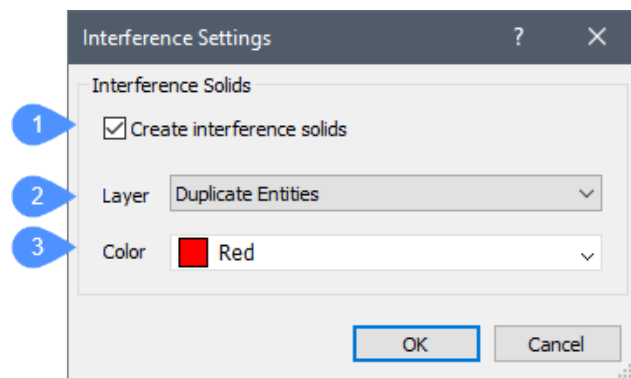
14.19.2 Optionen

Verschachtelte Auswahl

Wählt ACIS-Objekte innerhalb von Blöcken oder XRefs aus.

Einstellungen

Zeigt einen Dialog an:



- 1 **Erzeuge Kollisionsvolumenkörper:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden neue Volumenkörper aus den überlappenden Flächen oder Volumen erzeugt.
- 2 **Layer:** Gibt den Layer an, auf dem Kollisionsobjekte erstellt werden. Standard = in der Systemvariablen INTERFERELAYER gespeicherter Layer. Wählen Sie keinen Layer mit ausgewählten Objekte aus, da er nur als Ausgabe-Layer betrachtet wird. Es wird empfohlen, ein leerer Layer auszuwählen oder die Standardlayer zu übernehmen.
- 3 **Farbe:** Gibt die Farbe der Kollisionsobjekte an. Die Farbe des Kollisionslayers wird entsprechend dieser Farbe geändert.

Ersten Satz prüfen

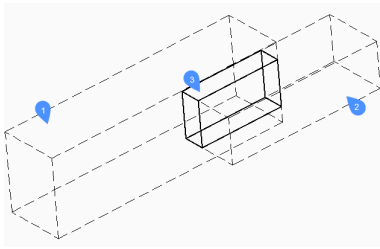
Überprüft die Überlappung von Objekten in den ersten Satz, wenn sie zwei oder mehr Objekte enthält, und erstellt dann Kollisionsobjekte von ihnen.

14.20 -ÜBERLAG Befehl

Zeigt überlappende Volumen und Fläche zwischen zwei Sätzen von ACIS-Objekte an.



14.20.1 Methode



Gibt den ersten (1) und den zweiten (2) Satz von ACIS-Objekten an: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper und/oder 2D-Bereiche aus.

Sie können mit ALLE antworten, um alle ACIS-Objekte in einem Satz zu platzieren, und später die Option Ersten Satz prüfen verwenden, um sie gegeneinander zu vergleichen. Dadurch es ist nicht mehr notwendig, zwei Gruppen von Objekte zu erstellen.

Die Objekte im ersten Satz werden mit den Objekten im zweiten Satz verglichen und das Ergebnis ist ein überlappendes Volumen (3) oder eine überlappende Fläche, die in einem Layer erstellt wird, der durch die INTERFERELAYER-Systemvariable definiert wird, die in der Registrierung gespeichert ist und den Anfangswert für "Kollisionen" aufweist.

Note: Die Platinum-Edition zeigt zusätzlich überlappende Volumen zwischen zwei Sätzen von ACIS-Volumenkörper an und erstellt optional neue ACIS-Volumenkörper aus den gemeinsamen Teilen von Paaren von sich überschneidenden Volumenkörpern, die auf den Layer "Kollisionen" platziert werden.

Die überlappende Volumenkörper verbleiben in der Zeichnung, wenn der Befehl beendet wird.

Note: Objekte, die sich auf dem Layer befinden, der durch die Systemvariable INTERFERELAYER festgelegt wird, werden bei der Auswahl von Objekten nicht akzeptiert, da dies nur als Ausgabe-Layer betrachtet werden.

Note: Wenn Sie ein Kollisionsobjekt im Modell oder in der Gruppe STRUKTUR auswählen, werden die ursprünglichen Objekte zusammen mit dem ausgewählten Kollisionsobjekt hervorgehoben.

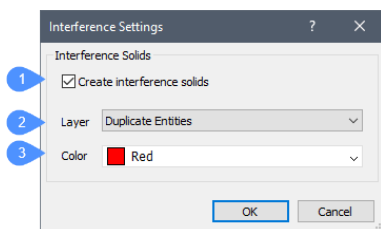
14.20.2 Optionen

Verschachtelte Auswahl

Wählt ACIS-Objekte innerhalb von Blöcken oder XRefs aus.

Einstellungen

Zeigt einen Dialog an:



- 1 Erzeuge Kollisionsvolumenkörper - Wenn diese Option aktiviert ist, werden neue Volumenkörper aus den überlappenden Flächen oder Volumen erzeugt.



- 2 Layer - Gibt den Layer an, auf dem Kollisionsobjekte erstellt werden. Standard = in der Systemvariablen INTERFERELAYER gespeicherter Layer. Wählen Sie keinen Layer mit ausgewählten Objekte aus, da er nur als Ausgabe-Layer betrachtet wird. Es wird empfohlen, ein leerer Layer auszuwählen oder die Standardlayer zu übernehmen.
- 3 Farbe - Gibt die Farbe der Kollisionsobjekte an. Die Farbe des Kollisionslayers wird entsprechend dieser Farbe geändert.

Ersten Satz prüfen

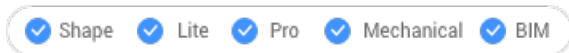
Überprüft die Überlappung von Objekten in den ersten Satz, wenn sie zwei oder mehr Objekte enthält, und erstellt dann Kollisionsobjekte von ihnen.

Erzeuge Kollisionsvolumekörper?

Wählen Sie, ob Kollisionsvolumekörper erstellt werden sollen oder nicht.

14.21 SCHNITTMENGE Befehl

Führt boolesche Schnittmengeoperationen für 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen durch.



Symbol:

Alias: SM

Note: In der Lizenzstufe BricsCAD® Lite gilt der Befehl nur für Regionsobjekte.

14.21.1 Beschreibung

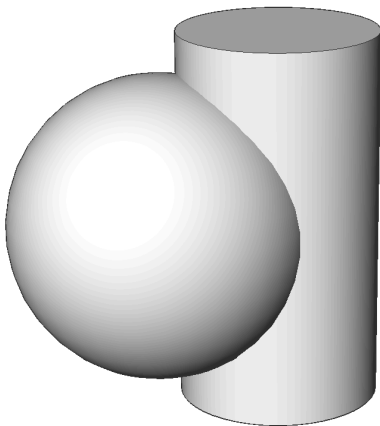
Führt eine boolesche Schnittmengeoperation an 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen durch, indem alle nicht gemeinsamen Teile werden entfernt.

Note: Wenn sich die Volumenkörper und Regionen nicht schneiden, werden diese von BricsCAD gelöscht.

14.21.2 Methode

Geben Sie die 3D-Volumenkörper und/oder 2D-Regionen an, die geschnitten werden sollen. Das Programm entfernt alle Volumes und Flächen, die gemeinsam sind, aus den ausgewählten Objekte.

Die ausgewählten Objekte:



Ergebnis:



14.22 SCHNITTPUNKT Befehl

Schaltet den Schnittpunkt Objekt-Fang um.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

14.22.1 Beschreibung

Schaltet den Schnittpunkt Objektfang um, um das Fangen am Schnittpunkt zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

14.23 ISAVEAS Befehl

Speichert Bilder.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

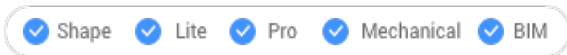
14.23.1 Beschreibung

Speichert Bilder auf Ihrem Computer über das Dialogfeld "Bilddatei speichern".



14.24 ISOLATEOBJECTS Befehl

Blendet alles aus, außer dem/den ausgewählten Objekt(en).



Symbol:

Alias: ISOLIEREN, ISOLATE

14.24.1 Beschreibung

Nur ausgewählte Objekte werden angezeigt. Andere Objekte werden ausgeblendet.

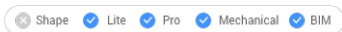
Note: Verwenden Sie den UNISOLATEOBJECTS Befehl, um die ausgeblendeten Objekte wieder sichtbar zu machen.

Note: Die Variable OBJECTISOLATIONMODE steuert, was mit dem ausgeblendeten Zustand der Objekte geschieht, die nicht zum Ausblenden ausgewählt wurden.

Note: Der Befehl ISOLATEOBJECTS ist in BBEARB- und REFBEARB-Sitzungen aktiviert.

14.25 ISOEBENE Befehl

Schaltet die Systemvariable SNAPISOPAIR um.



Alias: IS

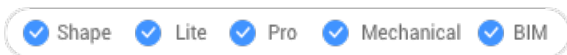
14.25.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable SNAPISOPAIR um, um die Zeichenebene für isometrische Zeichnungen festzulegen. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'ISOEBENE.

- Links: Setzt die Systemvariable SNAPISOPAIR auf Links.
- Rechts: Setzt die Systemvariable SNAPISOPAIR auf Rechts.
- Oben: Setzt die Systemvariable SNAPISOPAIR auf Oben.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable SNAPISOPAIR zur nächsten Einstellung. Wiederholt sich periodisch in der Reihenfolge von der aktuellen Einstellung (links-oben-rechts-links).

14.26 IUNEMBED Befehl

Konvertiert ein eingebettetes Bild in ein angehängtes Bild.



14.26.1 Beschreibung

Konvertiert ein eingebettetes Bild in ein angehängtes Bild, indem es das eingebettete Bild in eine Datei exportiert (an die dann das Bildobjekt angehängt wird).

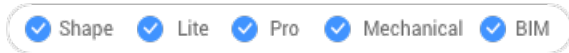
Note: Dieser Befehl macht die Aktion des Befehls IEMBED rückgängig.



15. J

15.1 VERBINDEN Befehl

Verbindet 2D-Elemente an ihren gemeinsamen Endpunkten.



Symbol:

15.1.1 Beschreibung

Verbindet Linien, leichtgewichtige und altmodische 2D-Polylinien, 3D-Polylinien, Bögen, elliptische Bögen, Polybögen, Splines und Helixen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

Note: Der Typ des resultierenden Objektes hängt vom Typ der Eingangs-Objekte und deren Koplanarität ab.

15.1.2 Methode

Zwei 2D-Polylinien werden zu einer einzigen Linie verbunden:

- 2D-Polylinie - Wenn sie koplanar sind.
- 3D-Polylinie - Wenn sie nicht koplanar sind und nur aus geraden Segmenten bestehen.
- Spline - Wenn sie nicht koplanar sind und mindestens eine der Polylinien ein gewölbtes (Bogen-)Segment aufweist.

Eine 2D-Polylinie und eine 3D-Polylinie werden zu einer einzigen Linie verbunden:

- 2D-Polylinie: Wenn sie koplanar sind.
- 3D-Polylinie: Wenn sie nicht koplanar sind und wenn die 2D-Polylinie nur aus geraden Segmenten besteht.
- Spline: Wenn sie nicht koplanar sind und wenn die 2D-Polylinie mindestens ein Bogensegment aufweist.

Eine Linie und ein Kreisbogen (oder eine Polylinie mit Bögen) werden zu einer einzigen Linie verbunden:

- 2D-Polylinie: Wenn sie koplanar sind.
- Spline: Wenn sie nicht koplanar sind.

Die folgenden Paare von Objekten werden zu einem Spline verbunden:

- Eine Linie und ein elliptischer Bogen.
- Ein Spline und ein anderes offenes Objekt, wie z. B. ein elliptischer Bogen oder eine Polylinie.
- Eine Helix und ein anderes offenes Objekt, z. B. eine Linie oder ein Bogen.

Selbst wenn Lücken zwischen diesen Objekten bestehen, verbindet der Befehl diese zu einem einzigen Objekt:

- Kollineare Linien: Zu einer einzigen Linie verbunden.
- Koplanare Bögen (mit gleichen Radien und Mittelpunkten): Zu einem Bogen oder einem Kreis verbunden.



- Koplanare elliptische Bögen (mit denselben großen und kleinen Achsen): Zu einem elliptischen Bogen oder einer Ellipse verbunden.

Kreisförmige und elliptische Bögen werden gegen den Uhrzeigersinn ausgehend vom Quell-Bogen verbunden.

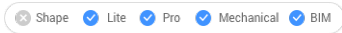
Note: Kollinear bedeutet, dass die Objekte auf derselben gedachten Linie liegen. Koplanar bedeutet, dass die Objekte in derselben Ebene liegen.



16. K

16.1 ERHALTEMICH Befehl

Fügt geänderte Objekte zur Ausgangszeichnung hinzu, wenn zwei etwas unterschiedliche Zeichnungen visuell verglichen werden.



Symbol:

Note: Der Befehl funktioniert nur während einer Sitzung, die mit dem Befehl DWGVERGLEICH begonnen wurde.

16.1.1 Methode

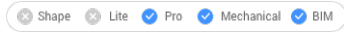
Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, oder geben Sie Alle ein, um alle Objekte in der Zeichnung auszuwählen und sie der Quellzeichnung hinzuzufügen.



17. L

17.1 LANDXMLEXPORT Befehl

Exportiert Civil-Objekte in eine LandXML-Datei.



17.1.1 Beschreibung

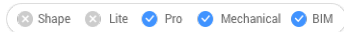
Ermöglicht es Ihnen, die BricsCAD Civil-Objekte auszuwählen, die Sie in eine LandXML-Datei exportieren möchten. Sobald die Objekte ausgewählt sind, wird der Dialog **LandXML-Datei speichern** geöffnet, in dem Sie den Speicherort und den Namen der LandXML-Datei angeben können.

17.1.2 Methode

Wählen Sie in der Zeichnung Civil-Punkte, TIN-Oberflächen, Gradierungen oder horizontale Ausrichtungen und 3D-Ausrichtungen aus, und geben Sie die Ausgabedatei an.

17.2 LANDXMLIMPORT Befehl

Erstellt TIN-Oberflächen oder Ausrichtungen aus einer LandXML-Datei.



Symbol:

17.2.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **LandXML Datei öffnen** zur Auswahl einer zu importierenden xml-Datei.

Die folgenden BricsCAD Civil-Objekte können aus der angegebenen LandXML-Datei importiert werden: Civil Punkte, Oberflächen, Horizontale Ausrichtungen (sowohl Ausrichtungen nach PI als auch Ausrichtungen nach Elementen werden unterstützt) und 3D-Ausrichtungen.

17.2.2 Optionen im Befehl

Bruchlinien als Polylinien zeichnen

Spezifiziert, ob Bruchlinien als Polylinien importiert werden.

Note: Diese Option steht beim Import von TIN-Oberflächen mit Bruchlinien zur Verfügung.

Die Einheiten in der Zeichnung unterscheiden sich von denen in der XML-Datei. Was würden Sie gerne tun?

Diese Option ist verfügbar, wenn die Einheiten in der aktuellen Zeichnung nicht mit den Einheiten in der Eingabe-XML-Datei übereinstimmen.

Skalieren

Skaliert die Einheiten der XML-Datei.

Importieren ohne Skalierung

Importiert die XML-Datei ohne Skalierung.

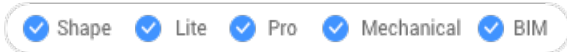
Abbrechen

Bricht den Befehl ab.



17.3 LAYAKT Befehl

Verschiebt ausgewählte Objekte auf den aktuellen Layer.



Symbol:

17.3.1 Beschreibung

Verschiebt ausgewählte Objekte auf den aktuellen Layer, ohne den Namen des aktuellen Layers angeben zu müssen.

Sie werden aufgefordert:

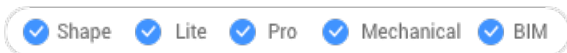
Wählen Sie Objekte aus, die auf den aktuellen Layer verschoben werden sollen.

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, die Sie auf den aktuellen Layer verschieben möchten. Sie können so lange Objekte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. In der Befehlszeile wird angegeben, wie viele Objekte verschoben wurden und auf welche Layer:

Objekte wurden auf den aktuellen Layer verschoben ("LayerName1").

17.4 -LAYER Befehl

Verwaltet Layer über die Befehlszeile.



Alias: -LA

17.4.1 Beschreibung

Erstellt Layer und Layer-Statii und ändert deren Eigenschaften.

Note: Der aktuelle Layer kann nicht ausgeschaltet und gefroren werden.

17.4.2 Optionen im Befehl

?

Listet die Namen der Layer in der aktuellen Zeichnung auf.

Neuer Layer

Erstellt neue Layer.

Note: Sie können mehrere neue Layer erstellen, indem Sie die einzelnen Namen durch ein Komma (,) trennen.

Neuen aktuellen Layer machen

Erzeugt einen neuen Layer und macht ihn dann aktuell.

Layer als aktuell einstellen

Legt einen Layer als aktuellen Layer fest.

Umbenennen

Benennt den Layer um.

**Farbe**

Ändert die Farbe von Layern.

Linientyp

Ändert den Linientyp von Layern.

Linienstärke

Ändert die Linienstärke von Layern.

Transparenz

Legt den Transparenzfaktor des Objekts zwischen 0 (völlig undurchsichtig) und 90 (völlig transparent) fest.

Material

Legt die Materialeigenschaft für alle Objekte auf dem Layer fest.

Plot

Ändert den Plotstatus von Layern.

Status

Verwaltet die Stati der Layer.

Speichern

Speichert den aktuellen Layerstatus.

Wiederherstellen

Stellt einen gespeicherten Layerstatus wieder her.

Bearbeiten

Bearbeitet einen gespeicherten Layerstatus.

Umbenennen

Benennt einen gespeicherten Layerstatus um.

Löschen

Löscht einen gespeicherten Layerstatus.

Import

Zeigt den Dialog Importiere Layerstatus an, mit dem Sie einen Layerstatus importieren können.

Export

Exportiert einen in der aktuellen Zeichnung gespeicherten Layerstatus in eine Layerstatus-Datei.

Layer einschalten

Schaltet Layer ein, die zuvor ausgeschaltet waren.

Layer ausschalten

Schaltet Layer aus, um ihre Objekte auszublenden.

Frieren

Friert Layer ein, so dass sie nicht mehr sichtbar sind.

Tauen

Taut Layer, die zuvor mit der Option Frieren ausgeblendet wurden.

Sperren

Sperrt Layer, so dass die zugehörigen Objekte sichtbar bleiben, aber nicht bearbeitet werden können.



Entsperren

Hebt die Sperrung von Layern auf, die zuvor gesperrt waren.

17.5 LAYER Befehl

Öffnet das Layer-Panel.



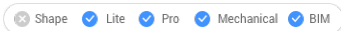
Alias: DDLMODES, LA

17.5.1 Beschreibung

Öffnet das Layer-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Layer-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Layer-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

17.6 LAYERV Befehl

Stellt die Layer-Eigenschaften in den vorherigen Zustand zurück.



Symbol:

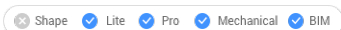
17.6.1 Beschreibung

Stellt die Layer-Eigenschaften nacheinander in den vorherigen Zustand zurück. Dieser Befehl funktioniert nur, wenn die Systemvariable LAYERPMODE aktiviert ist.

Es gibt keine Eingabeaufforderungen. Die Befehlszeile zeigt an: Die vorherigen Layer-Einstellungen wurden wiederhergestellt.

17.7 LAYERSPANELSCHL Befehl

Schließt das Layer-Panel.



17.7.1 Beschreibung

Schließt das Layer Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Layer Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Layer oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

17.8 LAYERSPANELÖFFN Befehl

Öffnet das Layer-Panel.



17.8.1 Beschreibung

Öffnet das Layer-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Layer-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Layer-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

17.9 LAYERSTATUS Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Layerstatus**.

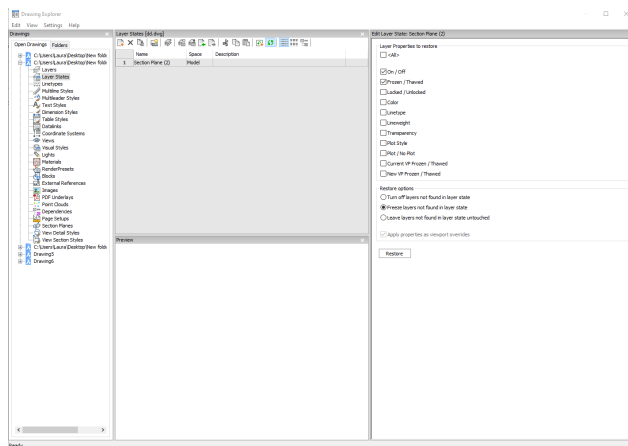


Symbol:

Alias: LAS, LMAN

17.9.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie Layerstatus, in dem Sie Layerstatus von Layern verwalten können, die in der ausgewählten Zeichnung verwendet werden.



17.9.2 Optionen im Befehl

<Alle>

Selektiert oder deselektiert alle Eigenschaften. Siehe den Befehl LAYER für die Bedeutung dieser Eigenschaften.

Wiederherstellungs Optionen

Legt fest, was mit Layern geschieht, die nicht im Layerstatus enthalten sind, z. B. mit solchen, die nach der Erstellung des Layerstatus hinzugefügt wurden.

Wende Eigenschaften als Ansichtsfenster Überschreibung an

Wendet den Layerstatus als Ansichtsfenster-Überschreibung (siehe AF Layer-Eigenschaften) auf das aktuelle Layout-Ansichtsfenster an.

Note: Diese Option ist nur in einem Layout innerhalb eines Layout-Ansichtsfensters verfügbar.



17.9.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erzeugt einen neuen Layerstatus mit einem generischen Namen.

Löschen

Löscht den ausgewählten Layerstatus aus der Zeichnung.

Note: Layer-Statii, die in der Zeichnung verwendet werden, werden ohne Vorwarnung gelöscht.

Xref Symbole ausblenden

Schaltet die Sichtbarkeit von Xref-Symbolen ein und aus.

Bearbeite Layerstatus

Zeigt den Dialog Bearbeite Layerstatus an, um den Status des Layerstatus zu ändern.

Hinzufügen

Fügen Layer zum Layerstatus hinzu

Entfernen

Layer aus Layerstatus löschen

Wiederherstellen

Setzt den Status der ausgewählten Layer auf den Standardstatus zurück.

Note: Die Eigenschaften der Layer ändern sich nach dem Schließen des Dialogs Zeichnungs Explorer.

Überschreiben

Überschreibt die Einstellungen des ausgewählten Layerstatus mit neuen Einstellungen, die im Dialog Bearbeite Layerstatus geändert wurden.

Import

Importiert Layer-Statii aus einer LAS-Datei über den Dialog Importiere Layerstatus.

Export

Exportiert Layer-Statii aus einer LAS-Datei über den Dialog Exportiere Layerstatus.

Note: Die Layerstatus-Datei kann in andere Zeichnungen importiert oder an Kunden gesendet werden.

Umbenennen

Benennt das Element um.

Alle auswählen

Wählt alle Elemente aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

17.10 LAYFRIER Befehl

Friert die Layer der ausgewählten Objekte ein.



Symbol:



17.10.1 Beschreibung

Friert Layer ausgewählter Objekte ein, um alle Objekte auszublenden, die sich auf denselben Layern wie die ausgewählten Objekte befinden.

17.10.2 Methode

Sie werden aufgefordert:

Wähle ein Objekt auf dem Layer der gefroren werden soll

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte auf Layern aus, die Sie einfrieren möchten. Sie können so lange Objekte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. In der Befehlszeile wird angezeigt, welche Layer eingefroren wurden:

- **Dieser Layer wurde eingefroren: LayerName1**
- **Dieser Layer wurde eingefroren: LayerName2**

Wenn sich eines der ausgewählten Objekte auf dem aktuellen Layer befindet, zeigt die Befehlszeile an, dass dieser Layer nicht eingefroren werden kann:

Layer kann nicht eingefroren werden: LayerName3. Dies ist der aktuelle Layer.

Zusätzliche Optionen: [Einstellungen/Rückgängig/Wahloptionen (?)]

17.10.3 Optionen im Befehl LAYFRIER

Nachdem Sie den Befehl LAYFRIER gestartet haben, stehen Ihnen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Einstellungen

Sie können die Einstellungen für das Ansichtsfenster oder die Blockauswahl ändern.

Ansichtsfenster

Legen Sie das Verhalten für Layout-Ansichtsfenster fest.

- **Aus:** Friert Layer in allen Ansichtsfenstern ein. Dies ist die Standardoption.
- **Affrieren:** Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster ein.

Block Auswahl

Legen Sie das Verhalten für Blöcke und externe Referenzen fest.

- **Auswahl:** Der Layer der ausgewählter Objekte, einschließlich Blöcken und externen Referenzen, wird eingefroren. Die Layer von Objekten innerhalb des Blocks oder der externen Referenz werden ignoriert, unabhängig davon, wo Sie den Block auswählen. Dies ist die Standardoption.
- **Block:** Der Layer des ausgewählten Blocks/XRefs oder des verschachtelten Blocks/XRefs wird eingefroren. Bei dieser Option müssen Sie Objekte auswählen, indem Sie diese einzeln anklicken. Der Ort, an dem Sie einen übergeordneten oder verschachtelten Block/XRefs auswählen, bestimmt, welcher Layer eingefroren wird.
- **Objekt:** Der Layer des ausgewählten Objekts innerhalb eines Blocks/XRefs oder eines verschachtelten Blocks/XRefs wird eingefroren. Bei dieser Option müssen Sie Objekte auswählen, indem Sie diese einzeln anklicken. Der Ort, an dem Sie einen übergeordneten oder verschachtelten Block/XRefs auswählen, bestimmt, welcher Layer eingefroren wird.



- **Keine:** Diese Option verhält sich genauso wie die Option "Auswahl".

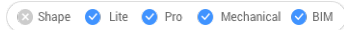
Zurück

Macht den vorherigen Vorgang LAYFRIER rückgängig.

Auswahl-Optionen

17.11 LAYISO Befehl

Isoliert die Layer der ausgewählten Objekte.



Symbol:

17.11.1 Beschreibung

Isoliert die Layer der ausgewählten Objekte, sperrt oder versteckt alle Objekte mit Ausnahme derjenigen, die sich auf denselben Layern wie die ausgewählten Objekte befinden.

17.11.2 Methode

Sie werden aufgefordert:

Wähle Objekte, deren Layer isoliert werden sollen

Wählen Sie eine oder mehrere Objekte auf Layern aus, die Sie isolieren möchten. Sie können so lange Objekte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. Wenn sich alle ausgewählten Objekte auf demselben Layer befinden, gibt die Befehlszeile an, welcher Layer isoliert wurde, und macht diesen zum aktuellen Layer:

Dieser Layer wurde isoliert: LayerName1. Dieser Layer ist aktuell: LayerName1.

Wenn sich die ausgewählten Objekte auf mehr als einem Layer befinden, zeigt die Befehlszeile an, wie viele Layer isoliert wurden.

Anzahl isolierter Layer: #.

Wenn die ausgewählten Objekte keinen aktuellen Layer beinhalten, wird der aktuelle Layer zu einem der isolierten Layer geändert.

Zusätzliche Optionen: [Einstellungen/Wahloptionen (?)]

17.11.3 Optionen im Befehl LAYISO

Einstellungen

Legen Sie das Verhalten von Layern fest, die nicht isoliert sind.

Sperren

Sperren Sie Layer, die nicht isoliert sind. Dies ist die Standardoption.

Aus

Blenden Sie Objekte auf Layern aus, die nicht isoliert sind. Sie können festlegen, wie Objekte für Layout-Ansichtsfenster ausgeblendet werden.

- **Aus:** Friert Layer in allen Ansichtsfenstern ein. Dies ist die Standardoption.
- **Affrieren:** Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster ein.



Auswahl-Optionen

17.12 LAYSPERR Befehl

Sperrt den Layer des gewählten Objekts aus.



Symbol:

17.12.1 Beschreibung

Öffnet das Layer-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Layer-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Layer-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

17.12.2 Methode

Sperren Sie den Layer eines ausgewählten Objekts, um zu verhindern, dass Objekte auf diesem Layer bearbeitet werden.

Sie werden aufgefordert:

Wähle ein Objekt auf dem Layer der gesperrt werden soll

Wählen Sie ein Objekt auf dem Layer aus, den Sie sperren möchten.

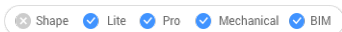
In der Befehlszeile wird angezeigt, welche Layer gesperrt wurden:

- **Dieser Layer wurde gesperrt: LayerName1**
- **Dieser Layer wurde gesperrt: LayerName2**

Objekte auf gesperrten Layern werden standardmäßig ausgeblendet. Sie können das Ausblenden der Layer mit der Systemvariablen LAYLOCKFADECTL ändern.

17.13 LAYAKTM Befehl

Ändert den Arbeitslayer auf den des ausgewählten Objektes (kurz für "Layer aktuell machen").



Symbol:

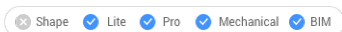
Alias: SETZELAYER

17.13.1 Methode


Wählen Sie ein Objekt aus, dessen Layer als aktueller Layer erstellt wird.

17.14 LAYAUS Befehl

Schaltet die Layer der ausgewählten Objekte aus.





Symbol: 

17.14.1 Beschreibung

Friert Layer ausgewählter Objekte ein, um alle Objekte auszublenden, die sich auf denselben Layern wie die ausgewählten Objekte befinden.

Sie werden aufgefordert:

17.14.2 Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte auf Layern aus, die Sie deaktivieren möchten. Sie können so lange Objekte auswählen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden. Die Befehlszeile gibt an, welche Layer deaktiviert wurden:

- **Dieser Layer wurde deaktiviert: LayerName1**
- **Dieser Layer wurde deaktiviert: EbenenName2**

Wenn sich eines der ausgewählten Objekte auf dem aktuellen Layer befindet, werden Sie dazu aufgefordert:

Dieser Layer ist aktuell aktiviert: LayerName3. Möchten Sie den aktuellen Layer deaktivieren?

Geben Sie an, ob Sie den aktuellen Layer deaktivieren möchten.

- **Ja:** Schaltet den aktuellen Layer aus.
- **Nein:** Schaltet den aktuellen Layer nicht aus.

Zusätzliche Optionen: [Einstellungen/Rückgängig/Wahloptionen (?)]

17.14.3 Optionen im Befehl LAY AUS

Nachdem Sie den Befehl LAY AUS gestartet haben, stehen Ihnen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Einstellungen

Sie können die Einstellungen für das Ansichtsfenster oder die Blockauswahl ändern.

Ansichtsfenster

Legen Sie das Verhalten für Layout-Ansichtsfenster fest.

- **Aus:** Die Layer in allen Ansichtsfenstern werden ausgeschaltet. Dies ist die Standardoption.
- **Auffrieren:** Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster ein.

Block Auswahl

Legen Sie das Verhalten für Blöcke und externe Referenzen fest.

- **Auswahl:** Der Layer der ausgewählten Objekte, einschließlich Blöcken und externen Referenzen, wird ausgeschaltet. Die Layer von Objekten innerhalb des Blocks oder der externen Referenz werden ignoriert, unabhängig davon, wo Sie den Block auswählen. Dies ist die Standardoption.
- **Block:** Der Layer des ausgewählten Block/XRef oder des verschachtelten Block/XRef wird ausgeschaltet. Bei dieser Option müssen Sie Objekte auswählen, indem Sie diese einzeln anklicken. Der Ort, an dem Sie einen übergeordneten oder verschachtelten Block/XRef auswählen, bestimmt, welcher Layer ausgeschaltet wird.



- **Objekt:** Der Layer des ausgewählten Objekts innerhalb eines Block/XRef oder eines verschachtelten Block/XRef wird ausgeschaltet. Bei dieser Option müssen Sie Objekte auswählen, indem Sie diese einzeln anklicken. Der Ort, an dem Sie einen übergeordneten oder verschachtelten Block/XRef auswählen, bestimmt, welcher Layer ausgeschaltet wird.
- **Keine:** Diese Option verhält sich genauso wie die Option "Auswahl".

Zurück


Letzten LAY AUS-Vorgang rückgängig machen.

Auswahl-Optionen

17.15 LAY EIN Befehl

Schaltet alle Layer in der Zeichnung ein.



Symbol: 

17.15.1 Beschreibung

Schaltet alle Layer in der Zeichnung ein, um Objekte auf diesen Layern anzuzeigen und zu bearbeiten.


Es gibt keine Eingabeaufforderungen. In der Befehlszeile wird angezeigt: Alle Layer wurden eingeschaltet.

Note: Objekte auf gefrorenen Layern sind nur sichtbar, wenn Sie den Layer auch auftauen. Objekte auf gesperrten Layern sind nur bearbeitbar, wenn Sie den Layer auch entsperren.

17.16 LAYOUT Befehl

Erstellt, kopiert, benennt Layouts um, oder löscht Layouts.



Symbol: 

17.16.1 Methode

Sie können bis zu 255 Layouts in einer einzigen Zeichnung erstellen. Jedes Layout stellt ein Blatt Papier dar.

17.16.2 Optionen im Befehl

?

Listet die Namen der Layouts die in der Zeichnung bereits bestehen.

Setze

Wechselt in das angegebene Layout.

Neu

Erzeugt neue Layouts.

Kopieren

Erstellt ein neues Layout, indem es eine Kopie eines bestehenden Layouts erstellt.



Löschen

Löscht Layouts aus der Zeichnung.

Umbenennen

Benennt Layouts um.

Speichern

Speichert das genannte Layout im DWG- oder DXF-Dateiformat.

Vorlage

Importiert Layouts aus DWG-, DWF- oder DXF-Zeichnungsdateien. Der Dialog "Layout(s) einfügen" wird angezeigt, in dem Sie einen Layoutnamen auswählen können.

Nächstes

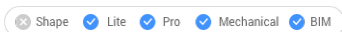
Zeigt das nächste Layout an.

Vorherige

Zeigt das vorherige Layout an.

17.17 LAYOUTMANAGER Befehl

Öffnet den Dialog Layout Manager.

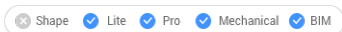


17.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Layout Manager, um Layouts in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu verwalten.

17.18 LAYTAU Befehl

Taut alle Layer in der Zeichnung auf.



Symbol:

17.18.1 Beschreibung

Alle Layer in der Zeichnung werden aufgetaut, um Objekte für diese Layer anzuzeigen und zu bearbeiten.

Es gibt keine Eingabeaufforderungen. Die Befehlszeile gibt Folgendes an: Alle Layer wurden aufgetaut.

Note: Objekte auf ausgeschalteten Layern sind nur sichtbar, wenn Sie auch den Layer einschalten. Objekte auf gesperrten Layern sind nur bearbeitbar, wenn Sie den Layer auch entsperren.

17.19 LAYTRANS Befehl

Öffnet den Layer Übersetzer Dialog.



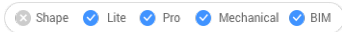
17.19.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Layer Übersetzer zum Übersetzen von Layereigenschaften durch Zuordnen zu anderen Layern.



17.20 LAYSPERRAUFH Befehl

Entsperrt den Layer des gewählten Objekts.



Symbol:

17.20.1 Beschreibung

Entsperrt den Layer eines ausgewählten Objekts, damit Objekte auf diesem Layer bearbeitet werden können.

17.20.2 Methode

Sie werden aufgefordert:

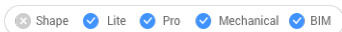
Ein Objekt auf dem zu entsperrenden Layer auswählen

Wählen Sie ein Objekt auf dem Layer aus, den Sie entsperren möchten. In der Befehlszeile wird angezeigt, welche Layer gesperrt wurden:

- **Dieser Layer wurde gesperrt: LayerName1**
- **Dieser Layer wurde gesperrt: LayerName2**

17.21 LAYISOAUFH Befehl

Versetzt isolierte Layer in den vorherigen Zustand zurück.



Symbol:

17.21.1 Beschreibung

Stellt die Eigenschaften "Sperren", "Ein/Aus" und "VP Freeze" von isolierten Layern auf den Zustand vor Verwendung des Befehls LAYISO wieder her.

Es gibt keine Eingabeaufforderungen. Die Befehlszeile zeigt an: Die mit dem Befehl LAYISO isolierten Layer wurden wiederhergestellt.

17.22 LVERB Befehl

Erzeugt oder ändert eine L-Verbindung zwischen Volumenkörper.

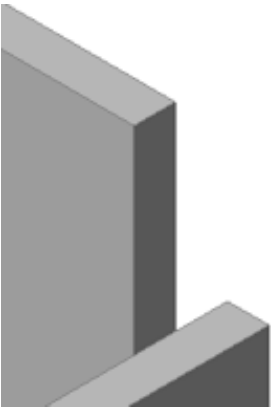
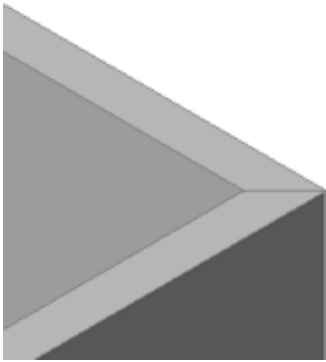
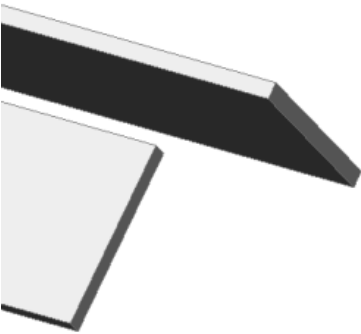
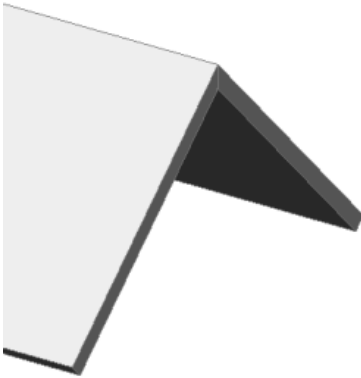
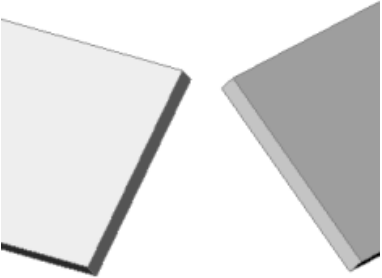
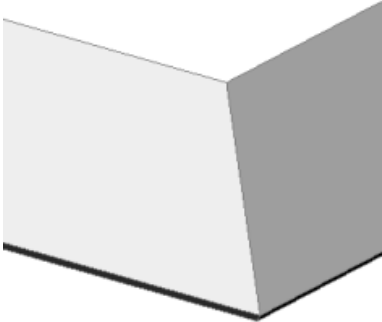


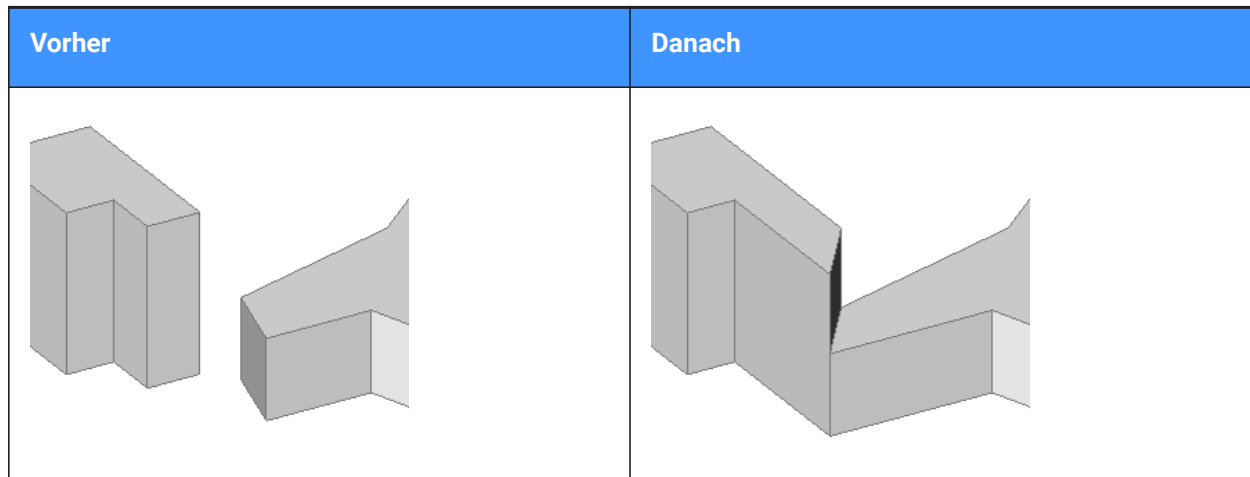
Symbol:

17.22.1 Beschreibung

Erzeugt oder ändert eine L-Verbindung zwischen Volumenkörper. Optional können L-verbundene Volumenkörper getrennt werden.



Vorher	Danach
	
	
	



17.22.2 Optionen

Objekte zum Verbinden wählen

Wählen Sie manuell die beiden Objekte aus, die Sie verbinden möchten.

Umschalten

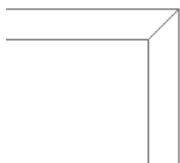
Ermöglicht die Wahl zwischen zwei gestoßenen L-Verbindungs Arten:



oder



oder zwischen einer winkelhalbierenden L-Verbindung:



oder eine berührende (getrennte) Verbindung:



Note: Wenn HOTKEYASSISTANT auf EIN gesetzt ist, drücken Sie die Strg-Taste, um zwischen den Verbindungsarten zu wechseln.

17.23 FÜHRUNG Befehl

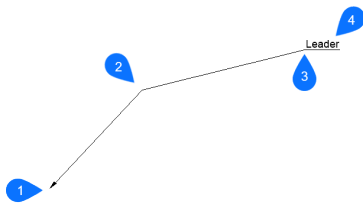
Zeichnet Führungen.



Alias: FRG, FUEHREN

17.23.1 Beschreibung

Zeichnet Führungen durch Angabe mehrerer Punkte.



- 1 Startpunkt
- 2 Nächster Punkt
- 3 Nach Punkt
- 4 Beschriftung

Note: Nachdem Sie mit der Erstellung einer Führung begonnen haben, stehen Ihnen möglicherweise Optionen für die Beschriftung zur Verfügung.

17.23.2 Optionen

Format

Spezifiziert den Stil für die Führung.

Endsymbol

Zeichnet ein Endsymbol am Startpunkt der Führung (Standard).

Keine

Zeichnet das Endsymbol nicht.

Spline

Zeichnet die Führung als Spline.



Gerade

Zeichnet die Führung als gerades Linien-Segmente (Standard).

Zurück

Macht den letzten Linienabschnitt der Führung rückgängig.

Beschriftung

Startet das Hinzufügen von Texten am Ende der Führungs-Linie.

Note: Die Beschriftung wird als MTEXT-Objekt erstellt.

Note: Die Anmerkung ist unabhängig von der Führungslinie. Achten Sie beim Verschieben einer Führung darauf, die Anmerkung in den Auswahlstapel aufzunehmen.

Block

Wählen Sie einen Block in der Zeichnung oder laden Sie eine Blockdatei vom Computer in die Zeichnung.

Kopieren

Wählen Sie einen Mtext, Text, eine Blockreferenz oder ein Toleranzobjekt aus der Zeichnung aus, um es als Beschriftung für die Führung zu verwenden.

Keine

Der Führungs Befehl wird ohne Beschriftung geschlossen.

Toleranz

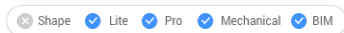
Geben Sie die Beschriftung als Toleranzangabe über den Dialog "Form- und Lagetoleranzen" ein.

Mtext

Geben Sie Beschriftungen als Mtext über einen Werkzeugkasten zur Textformatierung ein.

17.24 LÄNGE Befehl

Ändert die Länge von offenen Objekten, wie Linien, Polyliniensegmenten und Bögen.



Symbol:

Alias: LÄ

17.24.1 Methode

Es gibt vier Methoden, um die Länge eines Objekts zu ändern.

- Dynamisch
- Inkrement
- Prozent
- Gesamt Länge

Note: Wenn Sie ein Objekt auswählen, wird die aktuelle Länge in der Befehlszeile angezeigt.

17.24.2 Optionen

Dynamisch

Geben Sie einen Punkt an, um den Anfangspunkt des Objekts zu definieren.



Note: Die Richtung des Objekts wird sich nicht ändern.

bearbeiten Modus

Kehrt zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück, um den Verlängerungsmodus zu wechseln.

Inkrement

Ändert die Länge um einen bestimmten Betrag.

Winkel

Ändert den Winkel um einen bestimmten Betrag.

Prozent

Ändert die Länge von Objekten um einen bestimmten Prozentsatz.

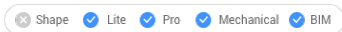
Note: : Beispielsweise geben Sie 25 (für 25 %) ein, und eine 1"-lange Linie wird auf 0,25" verkürzt. Geben Sie 150 % ein, und eine 1"-lange Linie wird auf 1,5" verlängert.

Gesamt

Geben Sie die neue Gesamtlänge des Objekts ein.

17.25 BIBLIOTHEKSPANELSCHL Befehl

Schließt das Bibliotheks Panel.

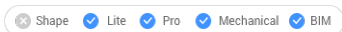


17.25.1 Beschreibung

Schließt das Bibliothek Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Bibliothek Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Bibliothek oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

17.26 BIBLIOTHEKSPANELÖFFN Befehl

Öffnet das Bibliothek-Panel.

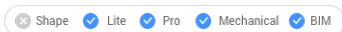


17.26.1 Beschreibung

Öffnet das Bibliotheks-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Bibliotheks-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Bibliotheks-Panel schwebend, ange dockt oder gestapelt angeordnet sein.

17.27 LIZENZMANAGER Befehl

Öffnet das Dialogfeld "BricsCAD Lizenzmanager".



Symbol:

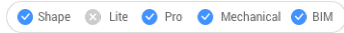



17.27.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "BricsCAD Lizenzmanager", um Ihre BricsCAD-Lizenz anzuzeigen und zu verwalten.

17.28 LICHT Befehl

Platziert leichte Glyphen in Zeichnungen, um realistischere Renderings zu erzeugen.



Symbol: 

Alias: BELEUCHTUNG

Note: Setzen Sie die Systemvariable DEFAULTLIGHTING auf AUS, um die in der Zeichnung definierten aktiven Lichtquellen zu berücksichtigen. Andernfalls wird nur die Standardbeleuchtung verwendet.

17.28.1 Optionen

Punkt

Erstellt ein Punktlicht.

Note: Siehe den Befehl PUNKTLICHT für die Bedeutung dieser Optionen.

Spot

Erstellt ein Spotlicht.

Note: Siehe den Befehl SPOTLICHT für die Bedeutung dieser Optionen.

Netz

Erstellt ein Netzlicht.

Note: Siehe den Befehl NETZLICHT für die Bedeutung dieser Optionen.

Fern


Erstellt ein Fernlicht.

Note: Siehe Befehl FERNLICHT für die Bedeutung dieser Optionen.

17.29 LICHTLISTE Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Lichter**.

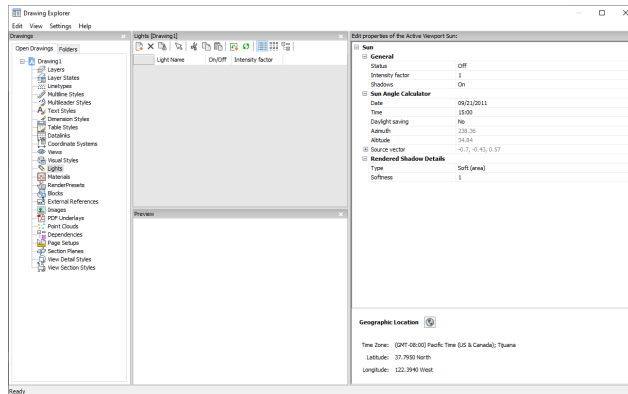


Symbol: 

Alias: LL

17.29.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer in der Kategorie Lichter, um die Lichter in der ausgewählten Zeichnung zu verwalten.



17.29.2 Optionen im Befehl

Allgemein

Definiert die allgemeinen Sonneneinstellungen.

Intensitätsfaktor

Gibt einen Intensitätsfaktor an, der das Licht an seiner Quelle heller oder dunkler macht.

Sonnenwinkel-Berechnung

Definiert den Sonnenwinkel durch Eingabe von Datum, Uhrzeit und Positionsinformationen.

Gerenderte Schatten-Details

Definiert Schatten-Rendering-Einstellungen.

Geografische Lage

Definiert die geografische Lage.

Note: Weitere Informationen zu den Eigenschaften eines Entfernungslichts mit dem Namen Sonne, das Sonnenlicht simuliert, finden Sie unter Befehl SONNENEIGENSCH.

17.29.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erzeugt einen neuen Layerstatus mit einem generischen Namen.

Löschen

Löscht den ausgewählten Layerstatus aus der Zeichnung.

Note: Layer-Statii, die in der Zeichnung verwendet werden, werden ohne Vorwarnung gelöscht.

Lichter in der Zeichnung wählen

Wählt ein Licht aus dem Modelbereich der Zeichnung aus.

Umbenennen

Benennt das Element um.

Alle auswählen

Wählt alle Elemente aus.

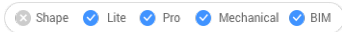
Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.



17.30 LIMITEN Befehl

Legt eine imaginäre Grenze für die Ausmaße der Zeichnung und optional für das Raster fest.



Symbol:

17.30.1 Beschreibung

Der Befehl erstellt eine imaginäre Rechteckbegrenzung innerhalb der Zeichenfläche.

Das Zeichnen außerhalb des durch diesen Befehl definierten Bereichs ist eingeschränkt, wenn die Systemvariable LIMCHECK eingeschaltet ist. "Gewählter Punkt liegt außerhalb der Limiten. Bitte wählen Sie einen anderen Punkt." wird in der Befehlszeile angezeigt.

Die imaginäre Grenze begrenzt auch die Rasterdarstellung, wenn das erste Flag der Variable GRIDDISPLAY nicht gesetzt ist.

17.30.2 Optionen

Untere linke Ecke

Spezifiziert die untere linke Ecke der Limiten.

Obere rechte Ecke

Spezifiziert die obere rechte Ecke der Limiten.

EIN

Schaltet die Limiten für den Zeichnungsbereich ein.

AUs

Schaltet die Limiten für den Zeichnungsbereich aus.

17.31 LINIE Befehl

Erstellt Liniensegmente.

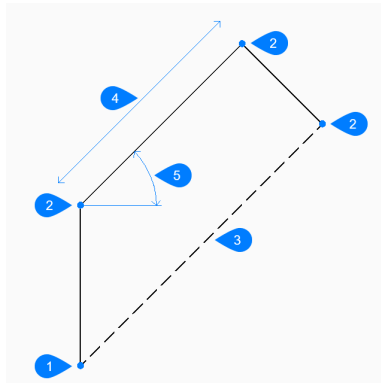


Symbol:

Alias: 3DLINIE, L

17.31.1 Beschreibung

Erstellt eine Reihe von einzelnen Linienobjekten, indem der Anfangs- und Endpunkt jedes Segments angegeben wird. Mit den Optionen können Sie den Winkel angeben, die Geometrie rückgängig machen und schließen.



- 1 Start
- 2 Ende
- 3 Schließen
- 4 Länge
- 5 Kreisbogen

17.31.2 Methoden zum Starten einer Linie

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um ein Liniensegment zu erstellen:

- Beginn der Linie
- Letzter Punkt
- Folgen

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Segmente hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Beginn der Linie

Beginnen Sie, eine Linie zu erstellen, indem Sie den Startpunkt angeben:

Endpunkt festlegen

Geben Sie den Endpunkt des Liniensegments an.

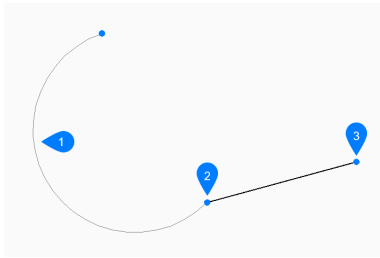
Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Rückgängig]

Letzter Punkt

Beginnen Sie, eine Linie ab dem zuletzt ausgewählten Punkt zu erstellen:

Endpunkt festlegen

Geben Sie den Endpunkt des Liniensegments an.



- 1 Letzter gezeichneter Bogen
- 2 Letzter Punkt
- 3 Endpunkt

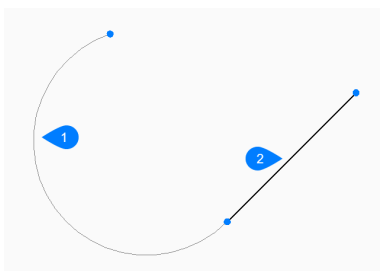
Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Rückgängig]

Folgen

Beginnen Sie, eine Linie vom letzten gezeichneten Bogen- oder Liniensegment aus zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen:

Länge der Linie

Geben Sie die Länge der Linie an. Die Auswahl eines Punktes bestimmt nur die Länge, da der Winkel dem vorherigen Segment folgt.



- 1 Letzter gezeichneter Bogen
- 2 Folgen

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Rückgängig]

17.31.3 Optionen im Befehl LINIE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Linie begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Winkel

Geben Sie den Winkel des Liniensegments an.

Länge

Geben Sie die Länge des Liniensegments an.

Zurück

Machen Sie das letzte Liniensegment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

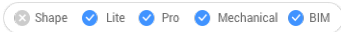
Schließen

Zeichnet automatisch ein Liniensegment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments.



17.32 -LINIENTYP Befehl

Lädt, setzt und erstellt Linientypen in der Befehlszeile.



Alias: -LT, -LTYT

17.32.1 Methode

Sie können einen neuen Linientyp erstellen, indem Sie eine Beschreibung (bis zu 47 Zeichen lang) und eine Linientypdefinition angeben.

Die Linientyp-Definition besteht aus einer Reihe von Zahlen, die durch Kommas getrennt sind:

- Striche: Werden durch positive Zahlen dargestellt.
- Leerräume: Werden durch negative Zahlen dargestellt.
- Punkte: Werden mit der Zahl Null angezeigt.

Note: Nachdem Sie einen neuen Linientyp erstellt haben, müssen Sie ihn laden, damit er aufgerufen werden kann.

17.32.2 Optionen im Befehl

?

Zeigt den Dialog Linetype-Datei wählen an, in dem Sie eine LIN-Datei auswählen können.

Erstellen

Zeigt den Dialog Linientypdatei erstellen oder anhängen an, in dem Sie eine LIN-Datei auswählen können, um einen neuen Linientyp hinzuzufügen.

Laden

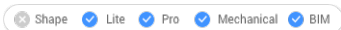
Zeigt den Dialog Linientypdatei wählen an, in dem Sie eine Linientypdefinition laden können.

Setze

Setzt einen geladenen Linientyp aktuell.

17.33 LINIENTYP Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Linientypen**.



Symbol:

Alias: LTYP, LT

17.33.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog **Zeichnungs Explorer** mit ausgewählter Kategorie **Linientyp**, um die Linientypen in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.

Neue Zeichnungen enthalten in der Regel diese drei Linientyp Definitionen: Continuous, VonLayer und VonBlock.

- **Continuous** Linientyp: Zeigt Objekte mit einer durchgehenden, ununterbrochenen Linie an.

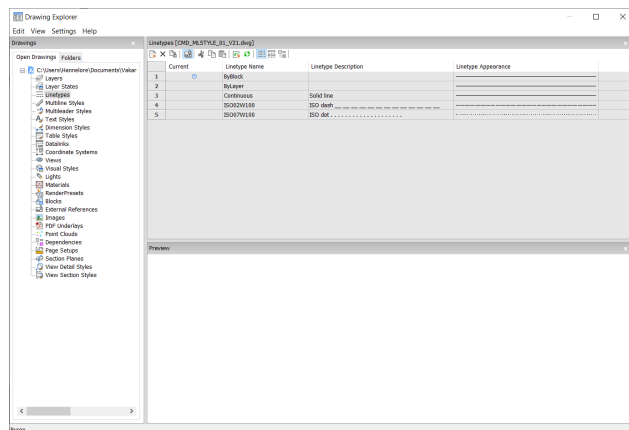
- **VonLayer** Linientyp: Zeigt Objekte mit dem Linientyp an, der dem aktuellen Layer zugeordnet ist.
- **VonBlock** Linientyp: zeigt Elemente mit dem Linientyp **Continuous** an, bis die Objekte zu einer Blockdefinition zusammengefasst werden.

Note:

- Wenn Sie den Linientyp eines bestimmten Teils eines Blocks steuern müssen, können Sie den Wert **VonBlock** diesem Teil des Blocks zuweisen. Das bedeutet, dass diesem Teil des Blocks erst dann ein Wert zugewiesen wird, wenn er in eine Zeichnung eingefügt wird. Sie sollten den Wert **BVonBlock** den Objekten zuweisen, bevor Sie den Block erstellen, oder ihn danach im Blockeditor ändern.
- Wenn der Block in die Zeichnung eingefügt wird, zeigt er den aktuellen Linientyp der Zeichnung für diese Objekte an.

Alle anderen Linientypen müssen in die Zeichnung geladen werden, bevor sie verwendet werden können; klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**, um Linientypen zu laden.

Um neue Zeichnungen mit allen Linientypen zu laden, erstellen und speichern Sie die Zeichnung als DWT Vorlagen-Datei.



17.33.2 Optionen im Kontextmenü

Neu

Lädt zusätzliche Linientypen in die Zeichnung. Zeigt den Dialog **Lade Linientypen** an.

Löschen

Löscht Linientypen aus der Zeichnung.

Note: Die folgenden Linientypen können nicht gelöscht werden:

- Kontinuierlich
- VonLayer
- VonBlock
- Jeder Linientyp der in Benutzung ist

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Linientyp um.



Note: Die folgenden Linientypen können nicht umbenannt werden:

- VonBlock
- VonLayer
- Kontinuierlich

Alle auswählen

Wählt alle Linientypen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

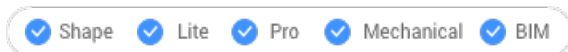
Setzt den ausgewählten Linientyp aktuell.

Xref Symbole ausblenden

Schaltet die Sichtbarkeit von Xref-Symbolen ein und aus.

17.34 LISTE Befehl

Listet die Eigenschaften der ausgewählten Objekte auf.



Symbol:

Alias: LIS, LS, ZEIGMAT

17.34.1 Beschreibung

Sendet eine Liste der Eigenschaften der ausgewählten Objekte zurück. Es kann eine lange Datenliste generiert werden. Drücken Sie daher F2, um zum Fenster "Eingabe-Protokoll" zu wechseln. Wenn die Liste zu lang wird, drücken Sie Esc, um diese zu beenden.

Folgende Eigenschaften werden für jedes Objekt aufgelistet:

- Objekt Typ
- Layer, Farbe, Linientyp, Linienstärke: Wenn diese Eigenschaften nicht speziell definiert sind, werden die Informationen auf "VonLayer" festgelegt.
- Koordinaten des umgebenden Quaders

17.34.2 Methode

Dieser Befehl bietet zwei Methoden, um die Eigenschaften eines ausgewählten Objekts anzuzeigen.

- Auswahl von Objekten vor der Ausführung des Befehls LISTE: Gibt die Eigenschaften des ausgewählten Objekts zurück.
- Ausführen des Befehls LISTE vor der Auswahl von Objekten: Ermöglicht die Auswahl zwischen verschiedenen Optionen vor der Auswahl der Objekte.



17.34.3 Optionen

Sortieren

Die Objekte werden nach unterschiedlichen Eigenschaften geordnet aufgelistet.

SEquenzielle

Die Objekte werden in der Reihenfolge ihrer Auswahl aufgeführt.

Verfolgen

Gibt die Anzahl der Textzeilen an, die angezeigt werden sollen.

zum Satz hinzufügen (+)

Zusätzliche Objekte können hinzugefügt werden, um ihre Eigenschaften aufzulisten.

abziehen vom Satz (-)

Ermöglicht die Auswahl des Objekts, das Sie aus der Auswahl entfernen möchten.

Vorherige Auswahl

Wählen Sie die Option in der Befehlszeile, um zur vorherigen Auswahl zurückzukehren.

nach Eigenschaften wählen

Zeigt die Eigenschaften von Objekten mit denselben angegebenen Eigenschaften an. Elemente mit demselben Eigenschaftswert für Eigenschaften, wie Farbe, Layer, Linientyp, Name, Stärke, Typ, Wert, Breite, Griff, Position, können ausgewählt werden.

Auswahlmethoden

Ändert die Auswahlmethode, die mit der Systemvariablen PICKAUTO übereinstimmt.

17.35 LIVESCHNITT Befehl

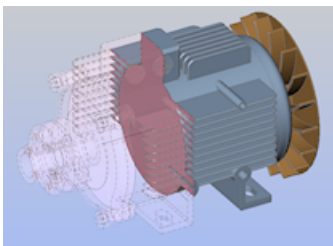
Schaltet die Schnittsansichten ein/aus.



Symbol:

17.35.1 Beschreibung

Schaltet die Anzeige der Eigenschaft Live Schnitt der Schnittebenen ein und aus. Wenn diese Funktion aktiviert ist, kann das Innere von 3D-Modellen betrachtet werden.



Live-Schnitte unterscheiden sich von normalen Schnittebenen durch ihre Interaktivität. Dieser Befehl erfordert mindestens eine Schnittebene in einer Zeichnung, die mit dem Befehl SCHNEBENE erstellt wurde.

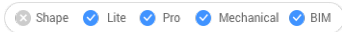
Note: Wenn der Schnitt eingeschaltet war, ist er jetzt ausgeschaltet - und umgekehrt.



Note: Es wird empfohlen, die Eigenschaft "Anzeige abschneiden" anstelle von "Live Schnitt" zu verwenden. Der Status der Anzeige abschneiden kann für mehrere Schnittobjekte gleichzeitig eingestellt werden.

17.36 LADEN Befehl

Öffnet den Dialog "Symbol Datei laden".

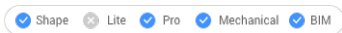


17.36.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Symbol Datei laden, um eine shx-Datei auszuwählen, die in die aktuelle Zeichnung geladen werden soll.

17.37 ANHEBEN Befehl

Erstellt 3D-Volumenkörper oder 3D-Oberflächen.



Symbol:

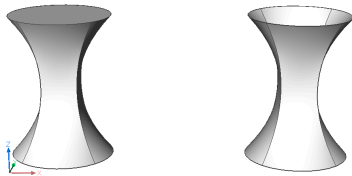
17.37.1 Beschreibung

Erstellt 3D-Volumenkörper oder 3D-Oberflächen, die 2 ausgewählte Querschnitte durchlaufen.

17.37.2 Optionen

Modus

Legt fest, ob die resultierende Anhebung ein Volumenkörper oder eine Oberfläche ist.



Solid

Erstellt Anhebungen als Volumenkörper.

Oberfläche

Erstellt Anhebungen als Oberflächen.

Führungen

Verwendet sowohl Querschnitte als auch Führungslinien zwischen den ausgewählten Querschnitten, um die Anhebung zu erstellen.

Note: Wenn die Systemvariable DELOBJ auf 2 gesetzt ist, werden die ausgewählten Führungslinien gelöscht.

Pfad

Geben Sie die Pfad-Kurve an.



Nur Querschnitte

Verwendet nur Querschnitts-Objekte zur Erstellung der Anhebungen und keine Führungen.

Einstellungen

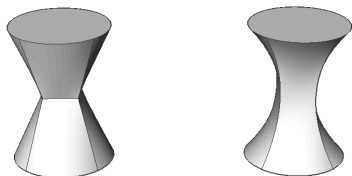
Legt Variablen fest, die beeinflussen, wie die Anhebung erstellt wird.

Geregelt

Zeichnet gerade Oberflächen zwischen den Querschnitten, erzeugt scharfe Kanten an jedem Querschnitt.

Geglättet angepasst

Zeichnet glatte Oberflächen zwischen den Querschnitten.



Normale zu

Zeichnet senkrechte Oberflächen zu den gewählten Querschnitten. Wählen Sie eine der Optionen, um eines der folgenden Ergebnisse zu erhalten:

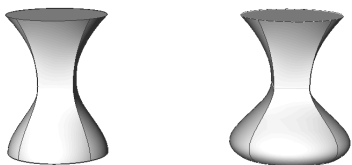
- Start
- Beide
- Ende
- Alle



Entwurfswinkel

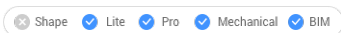
Gibt die Winkel am Start- und Endquerschnitt an, um die Anhebungsform zu verändern.

Note: Die Option "Winkel" gibt den Winkel an, unter dem die Anhebung von einem Querschnitt aus startet. Die Option Größeneinstellung steuert den relativen Abstand der Oberfläche zum Querschnitt in die Richtung des Entwurfswinkels, bevor die Oberfläche beginnt, sich in Richtung des nächsten Schnitts zu biegen.



17.38 LOGFILEOFF Befehl

Schaltet die Aufzeichnung von Protokolldateien aus.





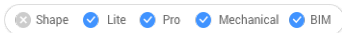
17.38.1 Beschreibung

Schaltet die Aufzeichnung von Protokolldateien aus.

Note: Protokolldateien zeichnen alle Eingabeaufforderungen des Programms und alle Ihre Tastatureingaben auf. Es werden keine Mauseaktionen oder andere nicht Tastatur-bezogene Aktivitäten aufgezeichnet.

17.39 LOGFILEON Befehl

Schaltet die Aufzeichnung von Protokolldateien ein.



17.39.1 Beschreibung

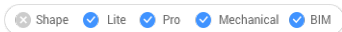
Schaltet die Aufzeichnung von Protokolldateien ein.

Note: Protokolldateien zeichnen alle Eingabeaufforderungen des Programms und alle Ihre Tastatureingaben auf. Es werden keine Mauseaktionen oder andere nicht Tastatur-bezogene Aktivitäten aufgezeichnet.

BricsCAD zeichnet alle Befehls-Texte in der Log-Datei auf. Der Speicherort der log-Datei wird durch die Variable LogFilePath definiert. Der Standardname der Datei ist "Zeichnungsname_Jahr-Monat-Datum_Stunde-Minuten-Sekunden.log", z. B. Zeichnung1_2020-08-31_08-32-46.log. Das Setzen der Systemvariablen LOGFILEMODE auf 1 hat die gleiche Wirkung wie der Befehl LOGFILEON. Sie können die resultierende Protokolldatei in Notepad oder einem anderen Texteditor öffnen.

17.40 -LOGIN Befehl

Authentifiziert sich beim Bricsys-Server.

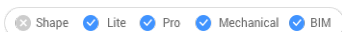


17.40.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Login, um sich beim Bricsys-Server zu authentifizieren.

17.41 -LOGOUT Befehl

Melden Sie sich vom Konto von Bricsys ab.



17.41.1 Beschreibung

Meldet den Benutzer vom Bricsys-Konto ab, das für den Zugriff auf Online-Dienste verwendet wurde.

17.42 BLICKVON Befehl

Schaltet das BlickVon Widget um.



Alias: NAVANSICHTSW, NAVVCUBE



17.42.1 Beschreibung

Ändert die Anzeige des BlickVon Widgets zwischen ein und aus und greift auf die Einstellungen für die Anzeige des Widgets zu.

17.42.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, das Widget zu steuern:

- Ein/Aus - schaltet die Anzeige des Widgets um.
- Einstellungen - passt das Aussehen des Widgets an, durch Zugriff auf den Abschnitt BlickVon Steuerung im Dialog Einstellungen.

17.43 LSTÄRKE Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Linienstärken**.



17.43.1 Beschreibung

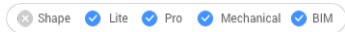
Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Linienstärken** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.



18. M

18.1 SENDEN Befehl

Öffnet das Standard E-Mail-Programm.

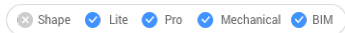


18.1.1 Beschreibung

Öffnet das Standard E-Mail-Programm, um automatisch eine neue E-Mail mit der aktuellen Zeichnung im Anhang zu erstellen. Es wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

18.2 MANIPULIEREN Befehl

Startet das Manipulator Widget zum Drehen, Verschieben, Kopieren, Spiegeln und/oder Skalieren von 2D-Objekten und 3D-Modellen.



Symbol:

18.2.1 Methoden

Es gibt mehrere Methoden, um auf den Manipulator zuzugreifen.

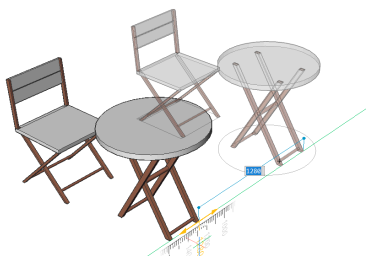
- MANIPULIEREN Befehl
- Wählen Sie Objekte aus und drücken Sie die Eingabetaste.
- Quad
- Drücken Sie lange auf ein Objekt.
- Stellen Sie sicher, dass die Systemvariable MANIPULATOR richtig eingestellt ist.

18.2.2 Optionen

Eine Achse auswählen

Verschiebt die Auswahl von Objekten entlang der ausgewählten Achse.

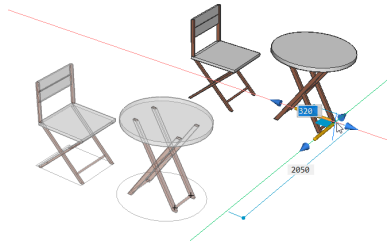
Wählen Sie eine Achse und geben Sie den Wert der Verschiebung ein oder definieren Sie die neue Position durch Angabe eines Punktes.



Eine Ebene auswählen

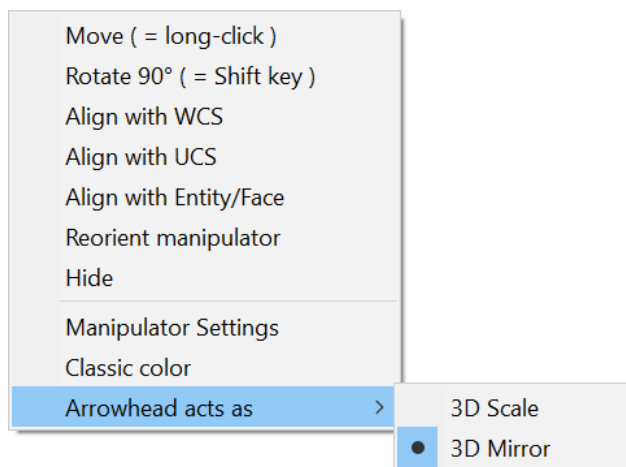
Verschiebt die Auswahl der Objekte in die ausgewählte Ebene.

Wählen Sie eine Ebene und geben Sie den Wert der Verschiebung ein oder definieren Sie die neue Position durch Angabe eines Punktes.



Eine Pfeilspitze auswählen

Spiegelt oder skaliert die Auswahl. Wenn Sie mit der rechten Maustaste über dem Manipulator Widget klicken, wird ein Kontextmenü mit weiteren Optionen angezeigt. Dort kann die Funktion einer Pfeilspitze zwischen 3D-Spiegel und 3D-Skalieren umgeschaltet werden.



Wählen Sie eine der Pfeilspitzen aus und geben Sie die Spiegelachse oder Skalierung an.

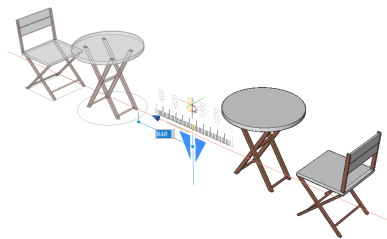


Figure 1: 3D Spiegeln

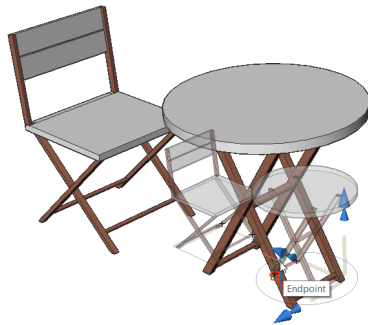
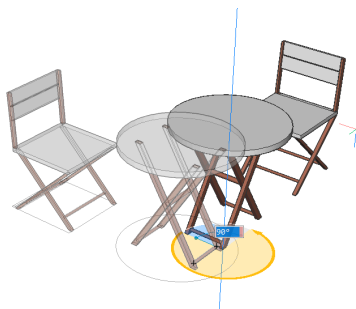


Figure 2: 3D Skalieren

Einen Rotationsbogen auswählen

Dreht die Auswahl um eine der Achsen des Manipulators. Geben Sie den Wert des Rotationswinkels ein oder legen Sie ihn durch Klicken auf einen Punkt in der Zeichnung fest.



Den Ankergriff auswählen

- Wenn MANIPULATORHANDLE = 0: Verschiebt den Manipulator. Geben Sie einen Punkt an, um neu zu positionieren.
- Wenn MANIPULATORHANDLE = 1: Verschiebt die ausgewählten Objekte uneingeschränkt.
- Klicken Sie lange auf den Manipulator und verschieben Sie ihn an eine neue Position.

Note: Um das ursprüngliche Objekt zu kopieren, damit ein neues Objekt erstellt wird, halten Sie die STRG-Taste gedrückt, bevor Sie die Achse starten, oder stellen Sie sicher, dass die Option "Kopieren" aktiviert ist.

18.3 KARTEVERBINDEN Befehl

Ermöglicht es eine Verbindung mit einem Web Map Service einzurichten.



18.3.1 Beschreibung

Zeigt den Dialog Karten Verbindung an.

Note: Bevor Sie einer Zeichnung Kartendaten hinzufügen, müssen Sie den Befehl GEOPOSITION ausführen, um die geografische Position der Zeichnung zu definieren.

18.4 MAPSTUTZEN Befehl

Stützt Objekte anhand einer ausgewählten Umgrenzung.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

18.4.1 Beschreibung

Ermöglicht eine einfache und schnelle Möglichkeit zum Stutzen von Zeichnungsobjekten, entweder innerhalb oder außerhalb einer bestimmten Grenze.

Note: Der Befehl ermöglicht das Löschen oder Ignorieren von Objekten, die nicht gestutzt werden können, wie Blöcke und Texte.

18.4.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um eine Grenze zu definieren:

- Wählen Sie ein Objekt als Stutzumgrenzung aus.
- Definieren Sie ein Polygon.

Als Stutzumgrenzung akzeptierte Objekte:

- Geschlossene Polylinien
- Kreise
- Geschlossene Splines
- Ellipsen

Note: Objekte, die nicht gestutzt werden können

- Führungen
- Blöcke
- Texte
- MTexte
- 3D Flächen
- Volumenkörper
- Abdeckungen
- Raster Bilder
- Oberfläche
- Regionen
- Bemaßungen
- Schraffuren
- 3D Volumenkörper
- Vielflächennetze
- Polygonnetze

18.4.3 Optionen im Befehl

Stutzen Umgrenzung wählen

Ermöglicht es Ihnen, ein vorhandenes Objekt in der Zeichnung als Grenzpolygon auszuwählen.

Definieren

Ermöglicht es Ihnen, Punkte als Grenzpolygon zu definieren.

Zurück

Macht den letzten Endpunkt einer Linie rückgängig.

Objekte zum Stutzen wählen

Ermöglicht Ihnen die Auswahl von Objekten zum Stutzen in der Zeichnung.

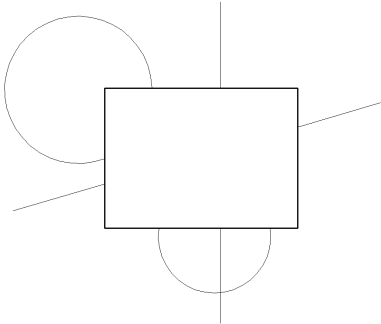
Automatisch

Wählt automatisch alle Objekte in der Zeichnung aus, die gestutzt werden sollen.

Note: **Automatisch** ist die Standardoption für die Objektauswahl.

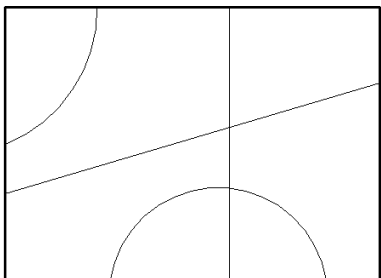
Innen

Stutzt die Objekte innerhalb der definierten Grenze.



Außen

Stutzt die Objekte außerhalb der definierten Grenze.



Note: **Außerhalb** ist die Standardoption zum Stutzen von Objekten.

Ignorieren

Ignoriert Objekte, die nicht gestutzt werden können.

Löschen

Löscht die Objekte, die nicht gestutzt werden können.



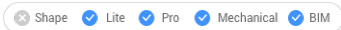
Referenz

Wenn die Option **Innen** ausgewählt wurde, wird das Objekt, das nicht gestutzt werden kann, nur gelöscht, wenn sein Einfügapunkt innerhalb der angegebenen Umgrenzung liegt.

Wenn die Option **Außen** ausgewählt wurde, wird das Objekt, das nicht gestutzt werden kann, nur gelöscht, wenn sein Einfügapunkt außerhalb der angegebenen Umgrenzung liegt.

18.5 MASSEIG Befehl

Berichtet mathematische Eigenschaften von 3D- und 2D-Regionen.



18.5.1 Beschreibung

Gibt einen Bericht über Fläche, Umfang und weitere mathematische Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionsobjekten aus.

Note: Alle anderen Objekte werden vom Programm ignoriert.

18.5.2 Optionen

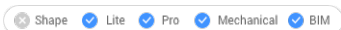
Schreibe Analyse in eine Datei?

Entscheidet, ob der Bericht in einer *.MPR-Datei gespeichert werden soll oder nicht.

Note: Wenn Sie Ja wählen, wird das Dialogfeld "Massen- und Flächeneigenschaften-Datei erstellen" geöffnet. Die *.MPR-Datei kann in einem beliebigen Texteditor geöffnet werden. MPR ist die Abkürzung für "Mass Properties Report" (Masseneigenschaftsbericht).

18.6 MATBROWERSCHL Befehl

Schließt das Rendermaterialien-Panel.

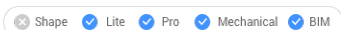


18.6.1 Beschreibung

Schließt das Render-Materialien Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht mehr anzuzeigen. Wenn das Render-Materialien Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Layer oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

18.7 MATBROWSERÖFFN Befehl

Öffnet das Render-Materialien Panel.



Alias: MAT, MATB, FINISH

18.7.1 Beschreibung

Öffnet das Render-Materialien Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Render-Materialien Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Render-Materialien Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

18.8 PERSPEKTIVEANPASS Befehl

Passt die aktuelle Modellbereichsansicht mit einem Hintergrundbild an.

✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

18.8.1 Beschreibung

Passt den Ansichtspunkt des Modellraums über ein Hintergrundbild an die scheinbare Ansichtsperspektive an, nachdem drei oder mehr gleiche Punktpaare ausgewählt wurden.


Bevor Sie diesen Befehl starten, platzieren Sie mit dem Befehl HINTERGRUND ein Bild in der Zeichnung und schalten dann mit der Variablen PERSPECTIVE den Ansichtspunkt in den Perspektiven-Modus.



18.9 EIGANPASS Befehl

Kopiert ausgewählte Eigenschaften und Stile von einem Objekt und wendet diese auf eine oder mehrere Objekte an.

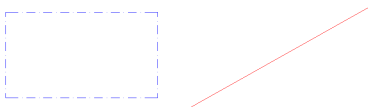
✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

Alias: EG

18.9.1 Methode

Wählen Sie das Objekt, dessen Eigenschaften kopiert werden sollen, und die Objekte, auf die diese Eigenschaften angewendet werden sollen.





18.9.2 Optionen

Einstellungen

Gibt an, welche Einstellungen kopiert werden sollen. Im Dialogfeld "Übereinstimmungseigenschaften" werden die zutreffenden Eigenschaften zusammen mit ihrem aktuellen Wert aufgelistet.

Prüfen Sie alle Eigenschaften, die auf andere Objekte angewendet werden können, damit nicht alle Eigenschaften automatisch abgeglichen werden.

18.10 MATZUWEIS Befehl

Weist den Objekten das aktuelle Material zu.



18.10.1 Beschreibung

Wendet eine Materialdefinition auf gefüllte Objekte an. Diese Materialien lassen die Ergebnisse von visuellen Stilen und Renderings realistischer aussehen. Sie definieren keine physikalischen Eigenschaften, wie z. B. die Masse. Die Materialien werden durch die visuellen Stile Modellierung, Realistisch und Xray dargestellt.

18.10.2 Methode

Bevor ein Material zugeordnet werden kann, muss eines ausgewählt werden. Es gibt drei Methoden, um Materialien aus Objekten auszuwählen, zuzuordnen und zu entfernen.

Materialien auswählen

Führen Sie eine dieser Methoden aus, um das anzuwendende Material festzulegen:

- Geben Sie ein Material mit dem Befehl CMATERIAL an:
- (Versteckte Option.) Halten Sie nach Starten des Befehls MATZUWEIS die ALT-Taste gedrückt:

Verwenden Sie das Dropper-Widget, um ein Objekt auszuwählen, dem bereits ein Material zugewiesen wurde.



Materialien zuordnen

Verwenden Sie das Pinsel-Symbol, um das Material auf ein oder mehrere gültige Objekte anzuwenden.



Gültige Objekte sind 3D-Volumenkörper und 3D-Oberflächen sowie "Solid gefüllte" 2D-Objekte, wie Regionen und Bänder. Materialien können weder ungefüllten Objekten, wie z. B. Kreisen, noch offenen Objekten, wie z. B. Bögen, noch scheinbar gefüllten Bereichen, wie z. B. Schraffuren oder Verläufen, zugewiesen werden.

Um das Material nur auf eine Fläche und nicht auf das gesamte Objekt anzuwenden, halten Sie die STRG-Taste gedrückt.



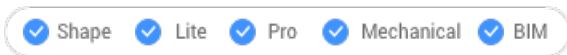
Wählen Sie weitere Objekte aus, machen Sie die letzte Materialzuweisung rückgängig oder beenden Sie den Befehl.


Materialien entfernen

Um Materialien zu entfernen, wenden Sie das Material **VONLAYER** auf Objekte oder auf Layer an.

18.11 MATMAP Befehl

Passt die Platzierung von Texturbildern an.



Symbol: 

Alias: MAPPING

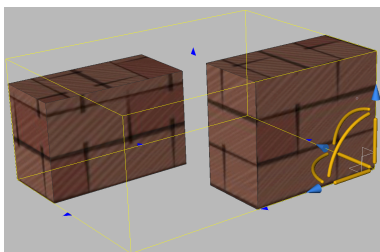
18.11.1 Beschreibung

Passt die Platzierung von Texturbildern auf 3D-Volumenkörper, 3D-Flächen, breiten Polylinien und Polygon-Netzen an, um ein realistischeres Aussehen zu schaffen, z. B. das Abgleichen eines Ziegelmusters mit der Wand eines Hauses.

18.11.2 Methode

Die ausgewählten Objekte sind in einem gelben Begrenzungsrahmen enthalten. Blaue Griffe und das Manipulator-Widget werden angezeigt:

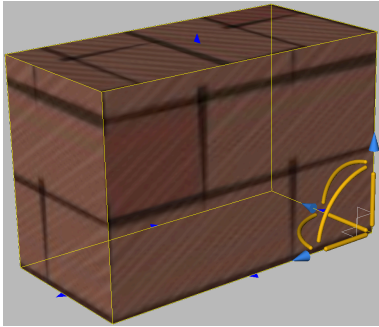
- Ziehen Sie die blauen Griffe, um die Skalierung des Materials horizontal und vertikal zu ändern.
- Klicken Sie auf verschiedene Teile des Manipulators, um das Material zu verschieben, zu skalieren und zu drehen.



18.11.3 Optionen im Befehl

Quader

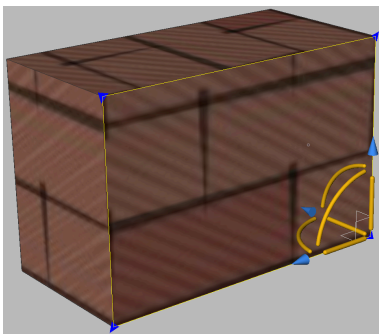
Wickelt die Textur um die sechs Flächen des Begrenzungsrahmens.



Planar

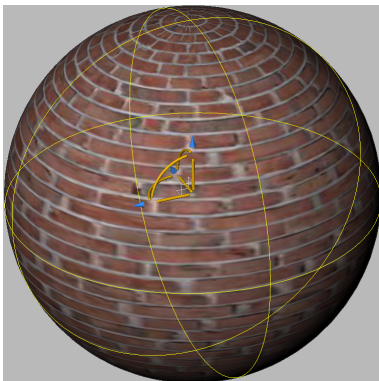
Richtet die Textur an einer einzelnen Fläche aus.

Note: Um eine Fläche eines 3D-Volumenkörpers auszuwählen, aktivieren Sie die Option Flächen wählen der Variablen SELECTIONMODES.



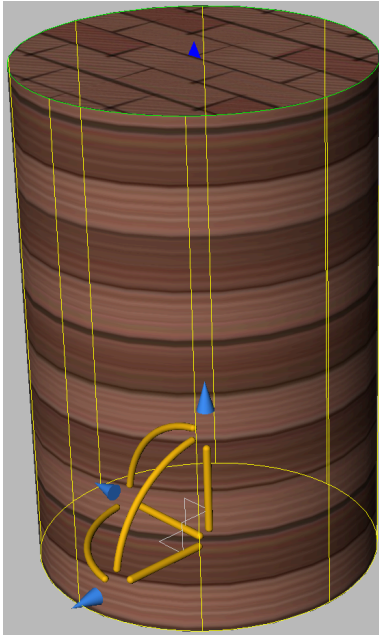
Sphärisch

Richtet die Textur auf einer kugelförmige Fläche aus. Die oberen und unteren Kanten des Bildes werden zu einem Punkt an den Nord- und Südpolen der Kugel komprimiert.



Zylindrisch

Richtet die Textur an einer zylindrischen Form aus. Die vertikalen Kanten des Bildes werden zusammengewickelt. Die Höhe des Bildes wird entlang der Achse der zylindrischen Form skaliert.



Zuordnungsmodus wechseln

Wechselt in einen anderen Zuordnungsmodus.

Zuordnung Kopieren nach

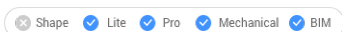
Wendet Zuordnung von der Quellenobjekte oder Fläche auf die ausgewählten Objekte an und dupliziert so die Zuordnung, einschließlich aller Anpassungen, auf andere Objekte. Alle Objekte haben denselben Zuordnung-Ursprung, dieselben Achsen und denselben Skalierung. Infolgedessen wird das Texturbild nahtlos von einem Objekte zur anderen erweitert.


Zuordnung zurücksetzen

Stellt die Standardzuordnung wieder her.

18.12 MATERIALIEN Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Materialien**.




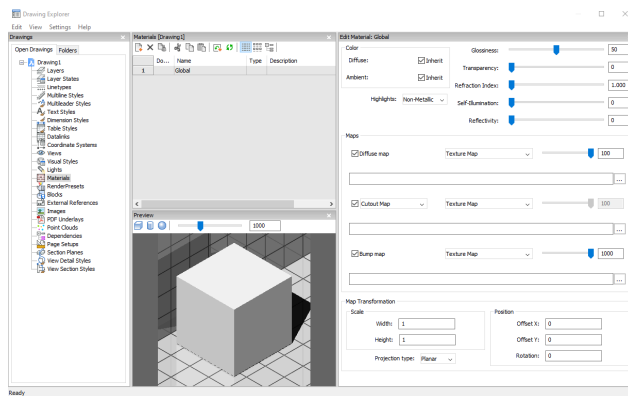
Symbol: 

Alias: RMat

18.12.1 Methode

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie **Materialien**, um die Materialien in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.

Note: Materialien, die von RedWay () bereitgestellt werden, können anfangs nicht bearbeitet werden und daher sind ihre Einstellungen ausgegraut, mit Ausnahme der Map Transformation. Um diese Materialien zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Redway-Material, und wählen Sie dann im Kontextmenü die Option In normales Material konvertieren.



18.12.2 Optionen im Befehl

Voransicht-Optionen

Würfel

Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Materials auf einem Würfel an.

Zylinder

Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Materials auf einem Zylinder an.

Kugel

Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Materials auf einer Kugel an.

Lichtintensität

Definiert die Lichtintensität im Voransicht-Fenster.

Farbe

Diffuse

Legt die Diffuse-Farbe fest. Sie können auf die farbige Schaltfläche klicken, um im Dialog Wähle Farbe eine Farbe auszuwählen. Wenn Übernehmen aktiviert ist, wird die Objektfarbe angewendet.

Umgebung

Legt die Umgebungsfarbe fest. Sie können auf die farbige Schaltfläche klicken, um im Dialog Wähle Farbe eine Farbe auszuwählen. Wenn Übernehmen aktiviert ist, wird die Objektfarbe angewendet.

Hervorhebung

Legt die Hervorhebungseigenschaft des Materials fest. Sie können zwischen Nicht-Metallisch oder Metallisch wählen.

Glanz

Definiert die Glanz der Materialoberfläche. Sie können eine Zahl im Bereich von 0 — 100 wählen.

Transparenz

Definiert die Transparenz der Materialoberfläche. Sie können eine Zahl im Bereich von 0 — 100 wählen.

Lichtbrechungsindex

Definiert den Lichtbrechungsindex der Materialoberfläche. Sie können eine Zahl im Bereich von 1.00 — 3.00 wählen.

Selbstillumination

Definiert die Selbstillumination der Materialoberfläche. Sie können eine Zahl im Bereich von 0 — 100 wählen.

Reflexionsvermögen

Definiert das Reflexionsvermögen der Materialoberfläche. Sie können eine Zahl im Bereich von 0 — 100 wählen.

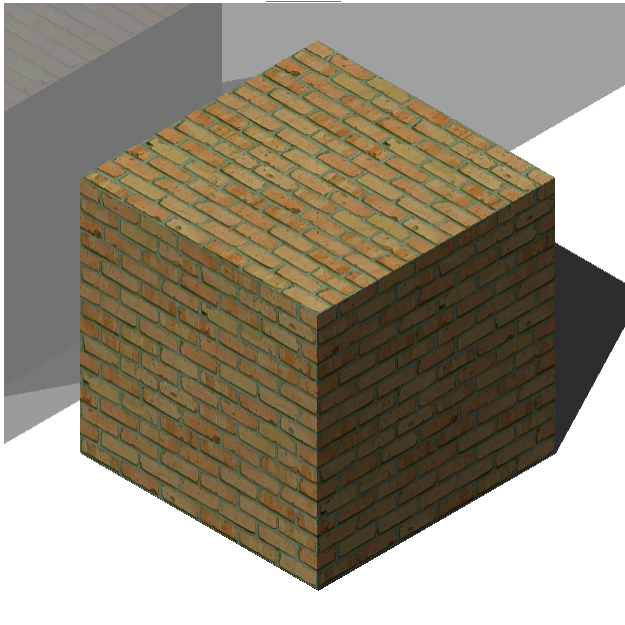
Maps

Textur-Maps fügen einer Oberfläche Details hinzu, die nicht im 3D-Modell selbst enthalten sind.

Note: Die Benutzereinstellung TextureMapPath definiert den Suchpfad für Textur-Map-Bilder. Im BricsCAD Programmordner existieren unter Textures drei Unterordner, die jeweils eine Anzahl von Texturdateien mit dem gleichen Namen enthalten. Bilder in Ordner 1 haben eine Größe von 256 x 256 Pixeln, Ordner 2 enthält Bilder von 512 x 512 Pixeln, Bilder in Ordner 3 haben eine Größe von 1024 x 1024 Pixeln. Wenn die Einstellung Diffuse-Map eines Materials nur den Bildnamen (nicht den Pfad) verwendet, können Sie die Qualität eines gerenderten Bildes steuern, indem Sie die Benutzereinstellung TextureMapPath auf Ordner 1, 2 oder 3 festlegen.

Diffuse-Map

Diffuse-Maps fügen eine Textur, wie Holzmaserung, Ziegel oder Fliesen, auf der Oberfläche des Materials ein. Sie können eine Textur-Bitmap-Datei mit der Schaltfläche Durchsuchen auswählen. Die ausgewählte Textur-Map kann entweder als Transparenz-Map oder als Ausschnitt-Map angewendet werden.



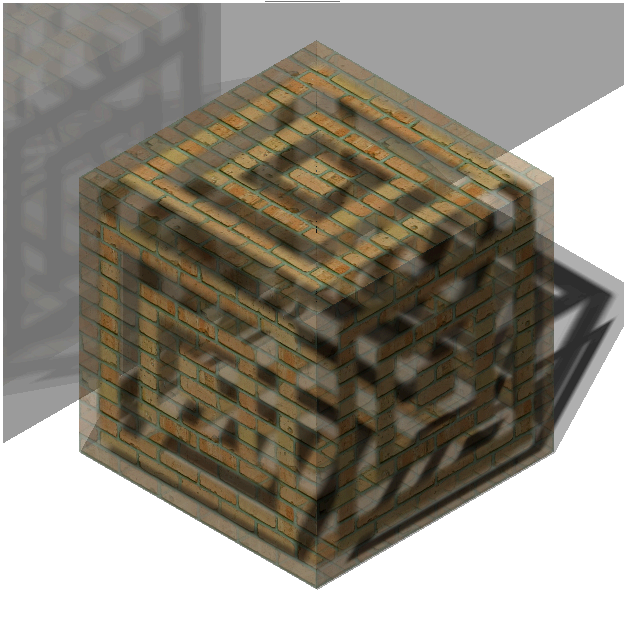
Mischfaktor

Legt die Intensität der Textur-Map fest. Auf diese Weise können Sie die Textur-Map mit den Farbeinstellungen mischen. Sie können den Mischfaktor in einem Bereich von 0 bis 100 festlegen.

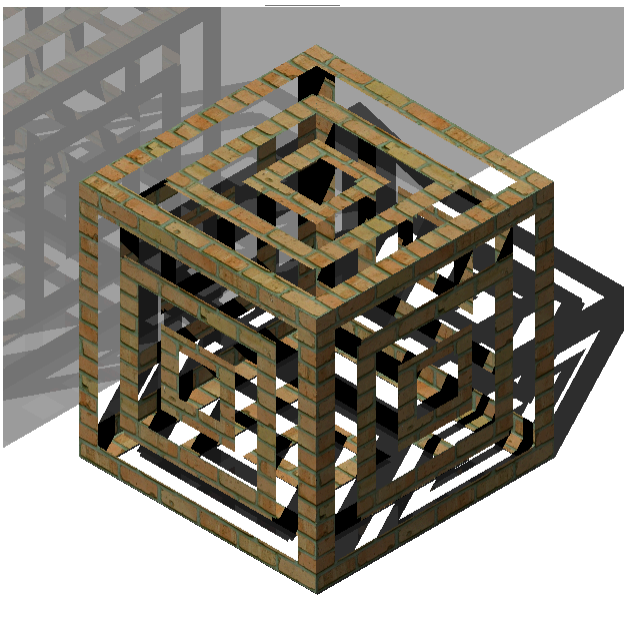
Transparenz-Map

Wenn Transparenz-Map ausgewählt ist, definiert das ausgewählte Textur-Map-Bild eine Transparenz-Map. Das Bild wird als Graustufenbild empfohlen. Weiße Pixel sind unsichtbar, schwarze Pixel sind undurchsichtig und graue Pixel sind transparent.

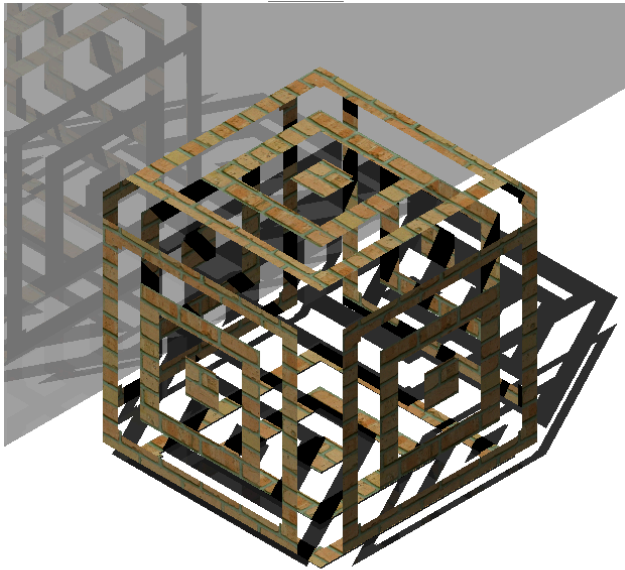
Note: Wenn Sie ein farbiges Bild auswählen, wird es im Hintergrund in ein Graustufenbild umgewandelt. Der Alphakanal des Bildes wird ignoriert.

**Ausschnitt-Map**

Wenn Ausschnitt-Map ausgewählt ist, definiert die ausgewählte Transparenz-Map Ausschnitte. Weiße Pixel sind sichtbar und schwarze Pixel sind unsichtbar. Es wird empfohlen, dass das Bild ein bitonales Schwarzweißbild ohne Graustufen ist.

**Ausschnitt-Map invertiert**

Kehrt den Ausschnitt-Map-Effekt um. Schwarze Pixel sind sichtbar und weiße Pixel sind unsichtbar.



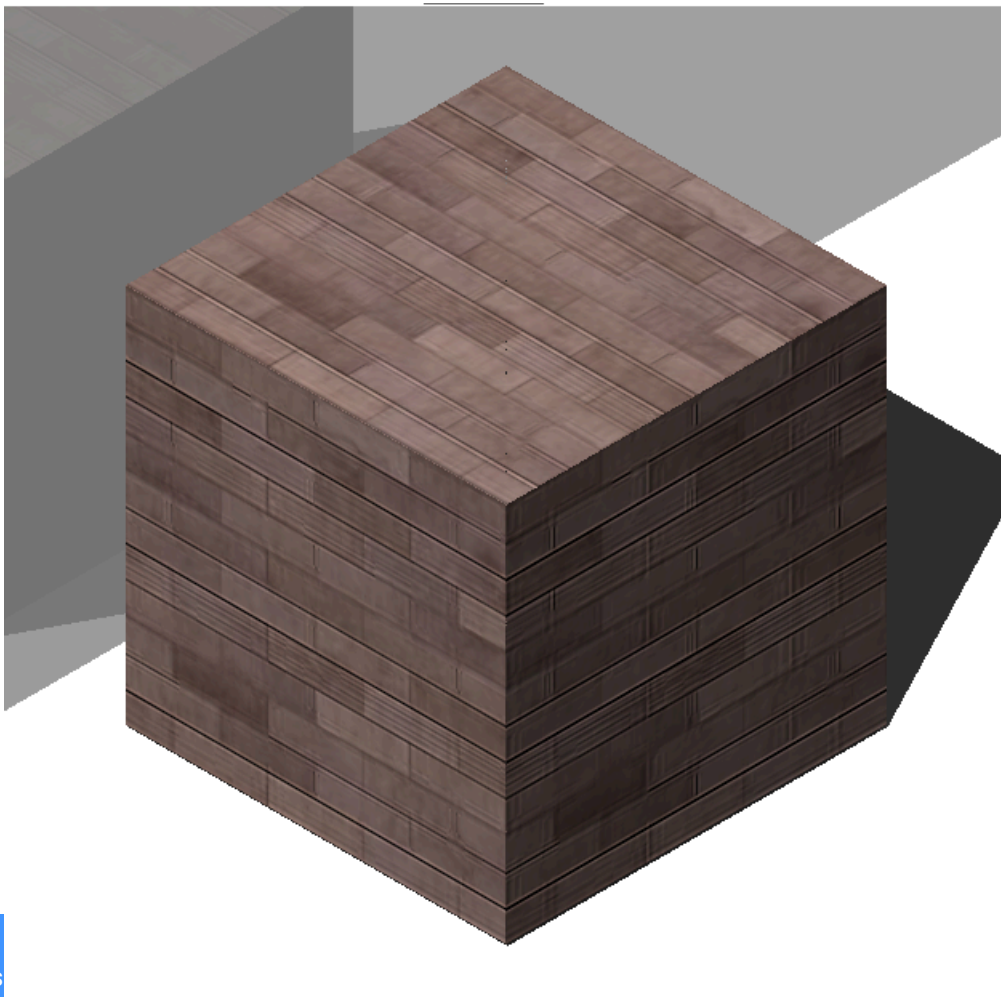
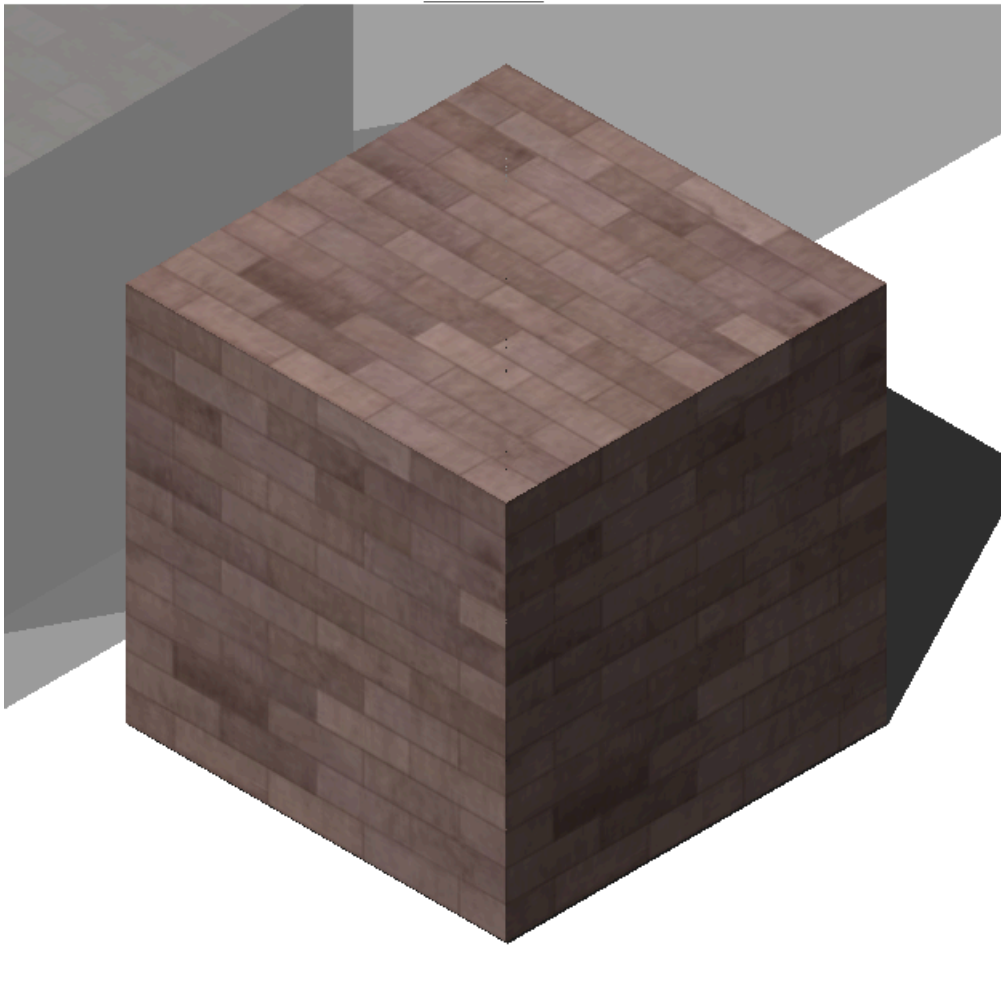
Note: Wenn Sie ein Farb- oder Graustufenbild auswählen, wird es im Hintergrund in ein Schwarzweißbild konvertiert. Der Alphakanal des Bildes wird ignoriert.

Mischfaktor

Die Transparenzwerte in der Textur nähern sich der Skalar-Transparenzeinstellung, wenn sich der Mischfaktor 0 nähert. Das bedeutet, wenn der Mischfaktor 100 beträgt, wird der Transparenzwert vollständig durch das Textur-Map-Bild gesteuert. Wenn der Mischfaktor 0 ist, wird die Transparenzstruktur vollständig ignoriert und der Skalar-Transparenzwert verwendet.

Bump-Map

Simuliert Unebenheiten und Falten auf der Oberfläche eines Objekts. Das Ergebnis ist eine holprige Oberfläche, obwohl die Oberfläche des darunter liegenden Objekts nicht verändert wird.





Mischfaktor

Definiert die Höhe der Unebenheit, die auf das Material angewendet wird.

Map Transformation

Skalieren

Das Textur-Map-Bild wird mit einer Größe von 1 Zeichnungseinheit multipliziert mit den Faktoren Breite und Höhe angewendet. Beispiel: Wenn Breite und Höhe auf 10 festgelegt sind, beträgt die Größe des Texturbildes 10 x 10 Zeichnungseinheiten.

Position

Versatz

Textur-Maps werden vom Ursprung des WKS beginnend verlegt.

Um die Kachelung anzupassen, können Sie einen Versatz X und Versatz Y definieren. Die Versätze werden in Zeichnungseinheiten ausgedrückt.

Drehung

Legt die Drehung der Textur-Maps fest.

Projektionstyp

Definiert die Art, wie das Material auf das Objekt projiziert wird.

18.12.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt ein neues Material.

Löschen

Löscht die Material-Definitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Material-Definitionen können nicht gelöscht werden:

- Global
- Materialien im Einsatz

Umbenennen

Benennt das Material um.

Note: Folgendes Material kann nicht umbenannt werden: Global.

Alle auswählen

Wählt alle Material-Definitionen.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

In normales Material konvertieren

Konvertiert Materialien in normales Material und ermöglicht deren Bearbeitung.

Material(ien) zur Bibliothek hinzufügen

Fügt der Materialbibliothek Materialien hinzu, damit Sie sie auch in anderen Dateien verwenden können.

18.13 MATBIBL Befehl

Öffnet das Render-Materialien Panel.





18.13.1 Beschreibung

Öffnet das Render-Materialien Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Render-Materialien Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Render-Materialien Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

18.14 MESSEN Befehl

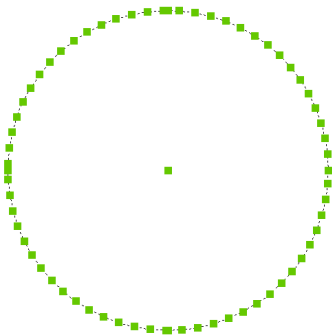
Platziert Punkte oder Blöcke entlang von Objekten, die gleichmäßig in bestimmten Abständen angeordnet sind.



Symbol:

18.14.1 Methode

Geben Sie das zu messende Objekt an und geben Sie einen Blockdistanzwert ein oder fügen Sie einen Block hinzu. Auf dem Objekt sind die Punkte in gleichmäßigen Abständen angeordnet.



Note: Punkte sind in der Regel unsichtbar, daher sollten Sie die Variable "PdMode" verwenden, um diese zu vergrößern.

18.14.2 Optionen im Befehl

Block einfügen

Fügt einen Block anstelle eines Punktes ein.

Block ausrichten

Dreht die Blöcke so, dass sie mit der Ausrichtung des Objekts übereinstimmen.

18.15 MECHANICALBROWERSCHL Befehl

Schließt das Mechanical-Browser-Panel.





18.15.1 Beschreibung

Schließt das Mechanical Browser Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Mechanical Browser Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Mechanical Browser oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

18.16 MECHANICALBROWSERÖFFNEN Befehl

Öffnet das Mechanical-Browser-Panel.



Symbol:

18.16.1 Beschreibung

Öffnet das Mechanical-Browser-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Mechanical-Browser-Panel erscheint in der gleichen Größe und an der gleichen Position wie vor dem Schließen oder Zusammenklappen. Wie jedes andere andockbare Panel kann das Mechanical-Browser-Panel entweder schwebend, angedockt oder gestapelt sein.

18.17 MENÜ Befehl

Öffnet den Dialog Wähle eine benutzerdefinierbare Datei.



Symbol:

18.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Wähle eine benutzerdefinierbare Datei, in dem Sie eine cui-, cuix-, mnu-, mns- oder icm-Datei zum Laden auswählen können. Diese benutzerdefinierbare Dateien modifizieren die BricsCAD-Benutzeroberfläche.

18.18 MENÜLAD Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Anpassungsgruppen".



18.18.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld Anpassungsgruppen zum Laden und Entladen von Anpassungsgruppen.

18.19 MENÜENTF Befehl

Öffnet den Dialog "Benutzerdefinierte Gruppen".



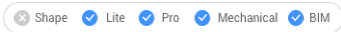
18.19.1 Beschreibung


Öffnet den Dialog Benutzerdefinierte Gruppen zum Laden und Entladen von benutzerdefinierten Gruppen.



18.20 MITTELPUNKT Befehl

Schaltet den Mittelpunkt Objektfang um.



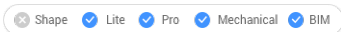
Symbol: 

18.20.1 Beschreibung

Schaltet den Mittelpunkt Objektfang um, um das Fangen an der Erweiterung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

18.21 MEINFÜG Befehl

Fügt einen Block als rechteckiges Array ein.



18.21.1 Beschreibung

Fügt einen Block als rechteckige Reihe ein. Dieser Befehl kombiniert die Befehle -EINFÜGE und -REIHE und erstellt ein MEinfüge-Block-Objekt.

18.21.2 Optionen im Befehl

Einzufügender Block

Definiert den Namen des Blocks, der eingefügt werden soll.

~

Zeigt das Dialogfeld "Block einfügen" an.

Einfügepunkt für Block

Definieren Sie den Einfügepunkt des ausgewählten Blocks.

Skalieren

Ermöglicht die identische Einstellung des X- und Y-Skalierungsfaktors.

Ecke

Gibt die Größe des Blocks an, indem ein zweiter Punkt ausgewählt wird.

X Skalierung

Gibt den Skalierungsfaktor des Blocks in X-Richtung an.

Y Skalierung

Gibt den Skalierungsfaktor des Blocks in Y-Richtung an.

Z Skalierung

Gibt den Skalierungsfaktor des Blocks in Z-Richtung an.

Drehen

Bestimmt den Rotationswinkel des Blocks um dessen Einfügepunkt.



Mehrere Blöcke

Ermöglicht das Einfügen einer rechteckigen Reihe von mehreren Blöcken.

Anzahl Zeilen in Reihe

Definiert die Anzahl der Zeilen.

Note: Um eine lineare Reihe einzufügen, geben Sie 1 ein. Um die Reihe nach unten zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.

Anzahl der Spalten in der Reihe

Definiert die Anzahl der Spalten.

18.22 SPIEGELN Befehl

Spiegelt Objekte um eine Spiegellinie in einer 2D-Ebene.



Symbol:

Alias: SP

Note: Die Systemvariable MIRRTEXT legt fest, ob Text mit dem Befehl SPIEGELN gespiegelt wird oder nicht.

18.22.1 Beschreibung

Die Objekte werden um eine Spiegellinie gespiegelt, die Sie durch Angabe von zwei Punkten definieren.

Note: Um vertikal oder horizontal zu spiegeln, halten Sie, für die Eingabe des zweiten Punktes, die Umschalttaste gedrückt oder benutzen Sie die Polare Spur.

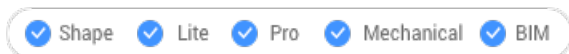
18.22.2 Optionen im Befehl

Ursprüngliche Objekte löschen?

Legt fest, ob die ursprünglichen Objekte gelöscht werden oder nicht.

18.23 3DSPIEGELN Befehl

Spiegelt Objekt über eine Spiegelebene im 3D-Raum.



Symbol:

Alias: 3S, SPIEGELN3D

18.23.1 Beschreibung

Erstellt eine Spiegelskopie der ausgewählten Objekte im dreidimensionalen Raum.

18.23.2 Optionen im Befehl

Objekt

Legt die Spiegelebene durch die Extrusionsrichtung fest.



Note: Diese Option funktioniert nicht mit flachen Objekten oder 3D-Volumenkörper. Um einem Objekt eine Extrusion mitzugeben, verwenden Sie die Option Objekthöhe des Panels Eigenschaften.

Letzte

Verwendet die letzte Spiegelebene erneut.

Ansicht

Definiert die Spiegelebene als aktuelle Ansichtsebene.

Z-Achse

Definiert die Spiegelebene über die Z-Achse und einem Punkt auf der Ansichtsebene.

X-Y-Ebene

Legt die Spiegelebene als XY-Ebene fest.

Y-Z-Ebene

Legt die Spiegelebene als YZ-Ebene fest.

Z-X-Ebene

Legt die Spiegelebene als ZX-Ebene fest.

3 Punkte

Definiert die Spiegelebene über drei Punkte.

Ursprüngliche Objekte löschen?

Legt fest, ob die ursprünglichen Objekte gelöscht werden oder nicht.

18.24 MFÜHRUNG Befehl

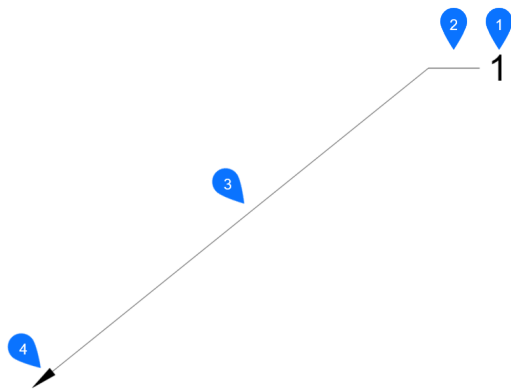
Erstellt Mehrfachführungsobjekte mit dem aktuellen Mehrfachführungsstil.



Symbol:

18.24.1 Beschreibung

Erstellt eine Mehrfachführung mit drei Komponenten: einer Führungslinie mit einem optionalen Endsymbol, einer Ziellinie und dem Inhalt, wie Text oder Block. Mehrfachführungen unterstützen mehr als eine Führungslinie pro Inhalt.



- 1 MText/Block
- 2 Ziel
- 3 Segment
- 4 Endsymbol

18.24.2 Methoden

Es gibt drei Methoden, um mit der Erstellung einer Mehrfachführung zu beginnen:

- Führungsendsymbol zuerst
- Führungsziel zuerst
- Inhalt zuerst

18.24.3 Optionen für den Befehl

Führungsendsymbol zuerst

Erstellen Sie eine Mehrfachführung, indem Sie zuerst die Position des Endsymbols angeben.

Führungsziel zuerst

Erstellen Sie eine Mehrfachführung, indem Sie zuerst die Position des Führungsziels angeben.

Inhalt zuerst

Erstellen Sie eine Mehrfachführung, indem Sie zuerst die Position des Inhalts angeben.

Führungstyp

Legt den Typ der Führung fest: gerade, Spline oder keine.

Gerade

Der Führung wird aus geraden Segmenten gezeichnet.

Spline

Ein Spline wird unter Verwendung der Auswahlpunkte als Kontrollpunkte gezeichnet.

Keine

Es wird keine Führung gezeichnet.

Führungsziel

Geben Sie an, ob ein Ziel gezeichnet werden soll.



Inhaltstyp

Gibt den Inhaltstyp der Mehrfachführung an.

Block

Verwendet den Blocknamen, den Sie einfügen.

Mtext

Verwendet MText; zeigt den MText-Editor an.

Keine

Zeichnet keinen Inhalt

Maxpunkte

Geben Sie die maximalen Punkte ein.

Erster Winkel

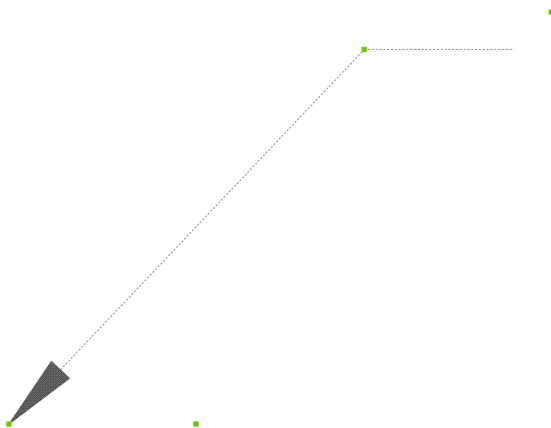
Erste Winkel-Abhängigkeit eingeben.

Zweiter Winkel

Zweite Winkel-Abhängigkeit eingeben.

Griffbearbeitung

Durch Klicken auf die grünen Quadrate können Sie die Griffpunkte der Mehrfachführung bearbeiten.



18.25 MFÜHRAUSR Befehl

Richtet die Positionsnummern von zwei oder mehr Mehrfachführungen aus.

⊗ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol:

18.25.1 Beschreibung

Richtet die Positionsnummern von zwei oder mehr Mehrfachführungslinien aufeinander, an einer Polylinie oder einem Array um einen Kreis aus. Sie können auch den Abstand zwischen Mehrfachführungslinien angeben.

18.25.2 Methode

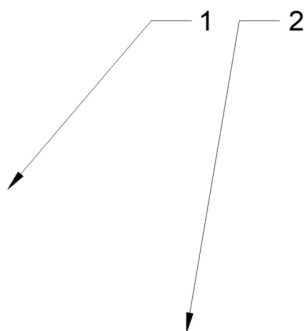
Dieser Befehl bietet fünf Methoden, um Multiführungslinien auszurichten:

- nachMführung
- Aufpolylinie
- Parallel
- Abstand
- Kreis

18.25.3 Optionen im Befehl

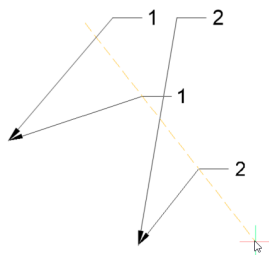
nachMführung

Richten Sie die Segmente der Mehrfachführungslinien auf die Segmente einer ausgewählten Mehrfachführung aus.



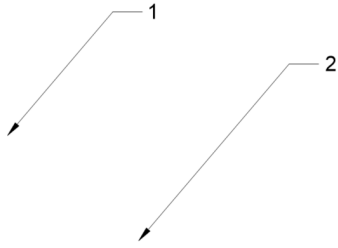
Aufpolylinie

Richten Sie Mehrfachführungslinien entlang einer gedachten Polylinie aus.



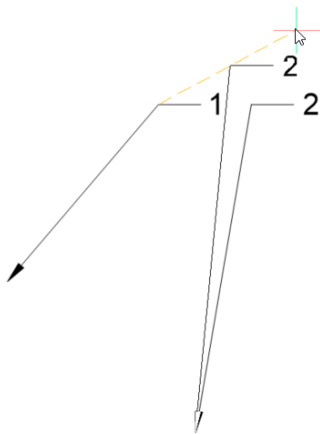
Parallel

Richten Sie das Segment der Mehrfachführungslinien parallel zum Segment einer ausgewählten Mehrfachführung aus.



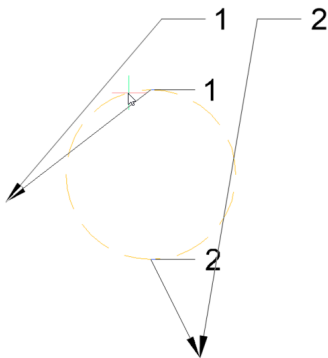
Abstand

Geben Sie den Abstand zwischen Mehrfachführungslinien an.



Kreis


Ordnet die Mehrfachführungslinien um einen Kreis an.



18.26 MFÜHRSAMMELN Befehl

Fasst zwei oder mehr mehrzeilige Führungen in einer einzigen Führung zusammen.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

Symbol: 

18.26.1 Beschreibung

Fasst zwei oder mehr mehrzeilige Führungen in einer horizontalen oder vertikalen Anordnung zu einer einzigen Führung zusammen. Die Führungen können alphabetisch sortiert werden.

Note: Der Befehl funktioniert nur mit M-Führungen, die Blöcke als Inhalt haben.

18.26.2 Methode

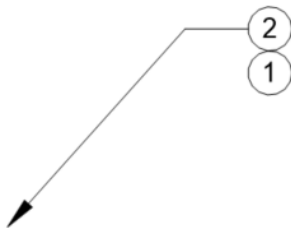
Es gibt fünf Methoden, um mehrzeilige Führungen zusammenzufassen:

- Vertikal
- Horizontal
- Umbruch
- Sortierung
- Einklappen

18.26.3 Optionen im Befehl

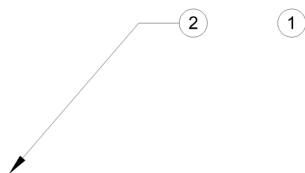
Vertikal

Ordnet die Inhaltsblöcke vertikal als eine einzige Führung an.



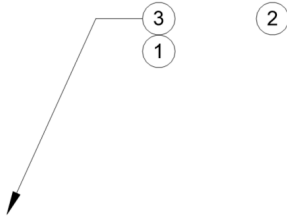
Horizontal

Ordnet die Inhaltsblöcke horizontal als eine einzige Führung an.



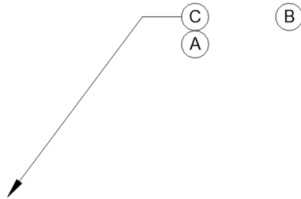
Umbruch

Ordnet die Inhaltsblöcke horizontal über eine maximale Breite an und platziert dann die verbleibenden Blöcke in der Zeile darunter.



Sortierung

Sortiert den Inhalt nach Namen.



Keine

Sortiert die Blöcke nicht.

Aufsteigend

Sortiert von A nach Z.

Absteigend

Sortiert von Z nach A.

Einklappen


Ordnet die Inhaltsblöcke horizontal als eine einzige Führung an.



18.27 MFÜHRBEARB Befehl

Bearbeiten Sie Führungslinien von Mehrfachführungs-Objekten.



Symbol: 

18.27.1 Beschreibung

Fügt Führungslinien zu Mehrfachführungs-Objekten hinzu und entfernt sie.

18.27.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Bearbeiten von Mehrfachführungen:

- führungen Hinzufügen

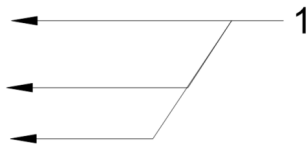


- führungen Entfernen

18.27.3 Optionen im Befehl

führungen Hinzufügen

Fügt dem ausgewählten MFührungs-Objekt Führungslinien hinzu.



führungen Entfernen

Entfernt Führungslinien aus dem ausgewählten MFührungs-Objekt.



18.28 MFÜHRBEARBERW Befehl

Bearbeiten Sie Führungslinien von Mehrfachführungs-Objekten.



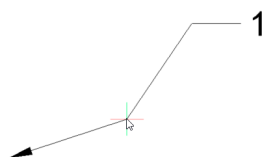
18.28.1 Beschreibung

Fügt Führungslinien hinzu und entfernt sie, fügt Scheitelpunkte hinzu und entfernt sie und ändert die Zielänge eines Mehrfachführungsobjekts (kurz für "Mehrfachführungslinienbearbeitung erweitert").

18.28.2 Optionen im Befehl

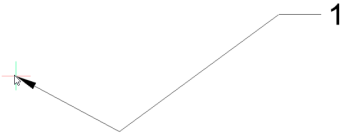
Scheitelpunkt einfügen

Fügt der Führungslinie einen Scheitelpunkt hinzu.



scheitelpunkt am ENde einfügen

Fügt einen Scheitelpunkt und eine neue Führungslinie am Pfeilkopf hinzu.

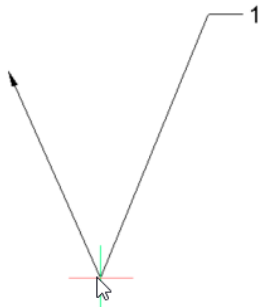


Scheitelpunkt entfernen

Entfernt einen Scheitelpunkt aus der Führungslinie.

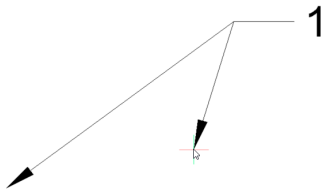
Scheitelpunkt strecken

Strecken Sie eine Führungslinie, indem Sie einen Scheitelpunkt verschieben.



Führung einfügen

Fügt einer vorhandenen MFührung eine oder mehrere Führungslinien hinzu.



führung entFernen

Entfernt eine Führung und einen zugehörigen Scheitelpunkt von der Führungslinie.

verlängere Ziel

Ändert die Länge des Ziels.



18.29 MFÜHRUNGSSTIL Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Mehrfachführungsstil**.






18.29.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Mehrfachführungsstil**, um Mehrfachführungs-Stile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.

18.30 MLINIE Befehl

Erstellt eine MLinie.

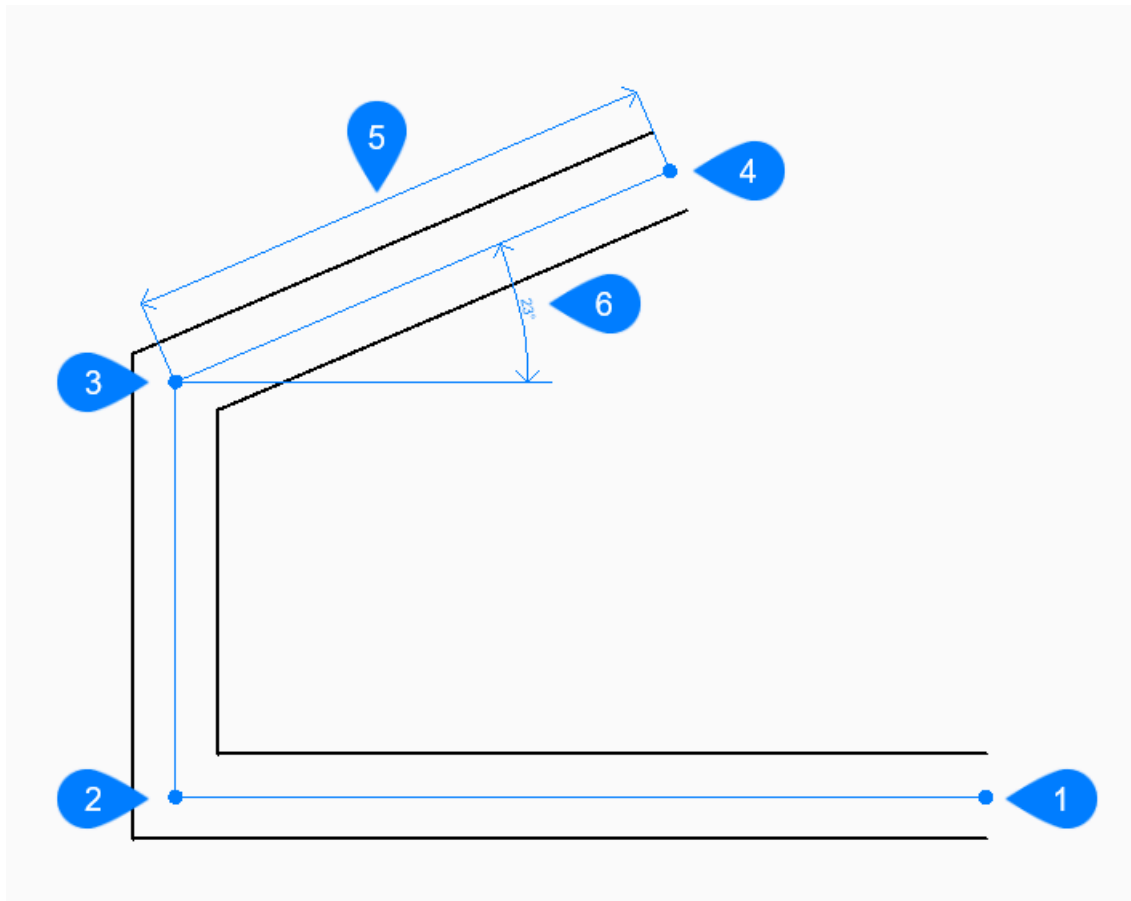


Symbol: 

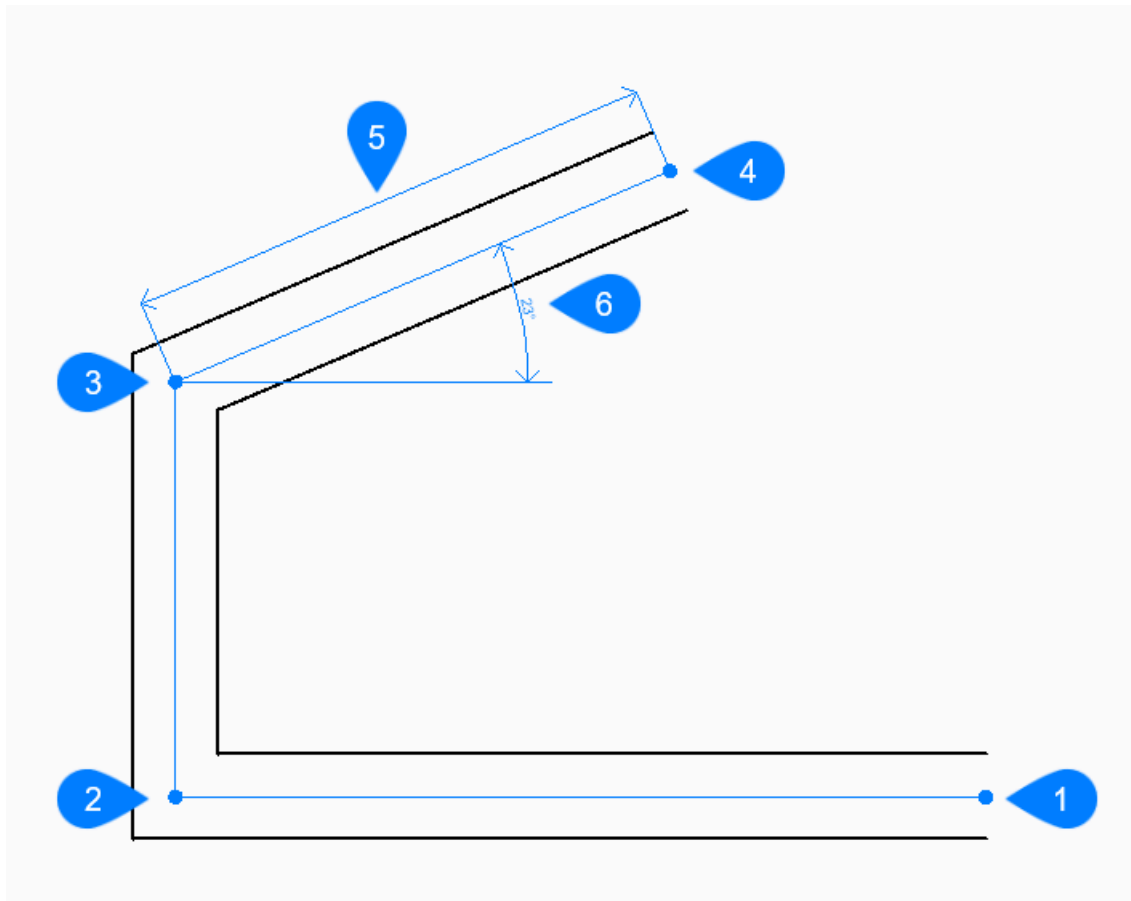
Alias: ML

18.30.1 Beschreibung

Erstellt ein einzelnes MLinie-Objekt mit mehreren parallelen Linien und Segmenten, indem der Anfangs- und Endpunkt jedes Segments angegeben wird. Die MLinie basiert auf dem aktuellen mehrzeiligen Stil. Mit den Optionen können Sie die Begründung und den Maßstab angeben.



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Ende
- 5 Länge
- 6 Winkel



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Ende
- 5 Schließen

18.30.2 Methoden zum Erstellen einer MLine

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um mit der Erstellung einer MLine zu beginnen:

- Beginn der Linie
- Letzter Punkt
- Folgen

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Segmente hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Beginn der Linie

Beginnen Sie, eine MLine zu erstellen, indem Sie den Startpunkt angeben:

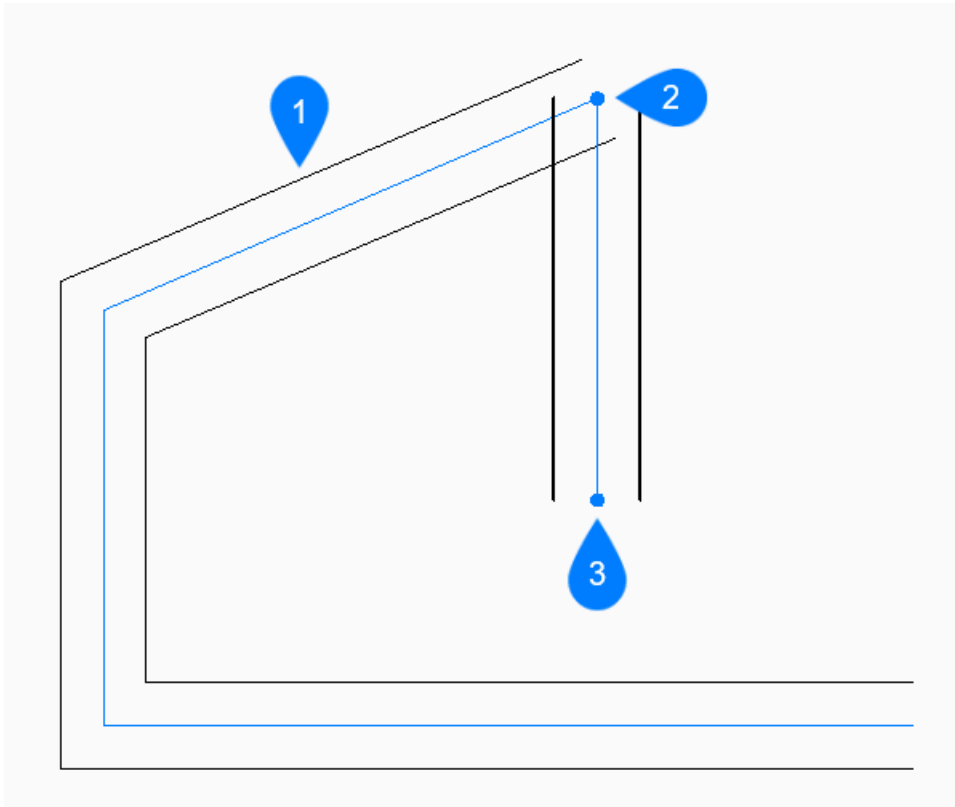
Zusätzliche Optionen: [Begründung/Maßstab/Stil/Folgen]

Endpunkt festlegen

Geben Sie den Endpunkt des MLine-Segments an.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Rückgängig]

Letzter Punkt



1 Letztes gezeichnetes Segment

2 Letzter Punkt

3 Endpunkt

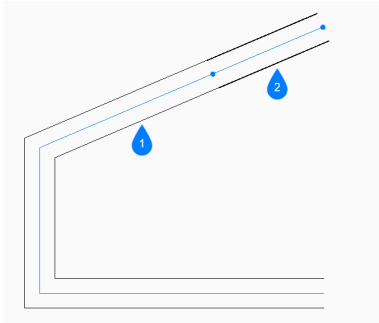
Beginnen Sie, eine MLinie ab dem zuletzt ausgewählten Punkt zu erstellen:

Endpunkt festlegen

Geben Sie den Endpunkt des MLinie-Segments an.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Rückgängig]

Folgen



- 1 Letztes gezeichnetes Segment
- 2 Folgen

Beginnen Sie, eine MLine vom letzten gezeichneten Liniensegment aus zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen:

Länge der Linie

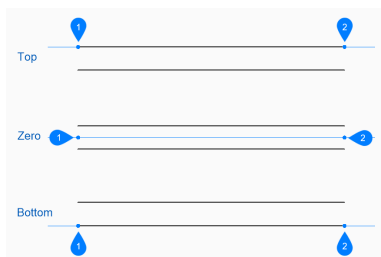
Geben Sie die Länge des MLine-Segments an. Die Auswahl eines Punktes bestimmt nur die Länge, da der Winkel dem vorherigen Segment folgt.

18.30.3 Optionen im Befehl MLINE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer MLine begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Ausrichtung

Geben Sie die Ausrichtung der MLine in Bezug auf den Startpunkt an.



- 1 Start
- 2 Ende

Die Begründung wird in der Variablen CMLJUST gespeichert.

Skalieren

Geben Sie den Gesamtmaßstab der MLine an.

Der Maßstab wird in der Variablen CMLSCALE gespeichert.

Stil (style)

Geben Sie den Stil an, der für die MLine verwendet werden soll, wie durch den Befehl MLSTIL definiert. Der Stil wird in der Variablen CMLSTYLE gespeichert.

Zusätzliche Option: [? zur Auflistung der verfügbaren Stile]

[?, um verfügbare Stile aufzulisten]

Geben Sie ? ein, um eine Liste aller in der Zeichnung definierten Mehrzeilenstile anzuzeigen.



Winkel

Geben Sie den Winkel des MLinie-Segments an, das von der positiven X-Achse gegen den Uhrzeigersinn gemessen wird.

Länge der Linie

Geben Sie die Länge des MLinie-Segments an.

Länge

Geben Sie die Länge des MLinie-Segments an.

Winkel der Linie

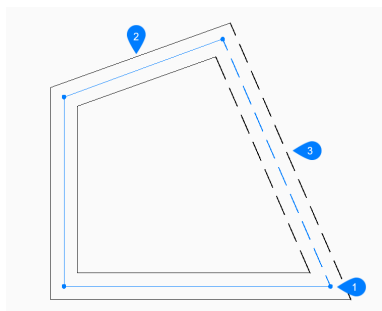
Geben Sie den Winkel des MLinie-Segments an, das von der positiven X-Achse gegen den Uhrzeigersinn gemessen wird.

Zurück

Machen Sie das letzte MLinie-Segment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

Schließen

Zeichnet automatisch ein MLinie-Segment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments.



- 1 Start/Ende
- 2 Letztes gezeichnetes Segment
- 3 Schließen

18.31 MLSTIL Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Multilinienstile**.

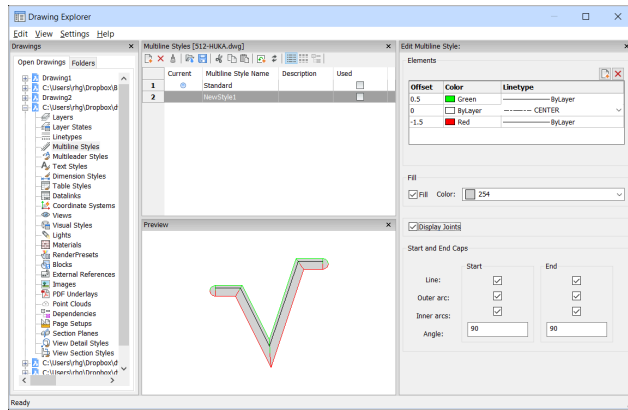


Symbol:

18.31.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie Multilinienstile, um Multilinienstile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.

Note: Einige durch diesen Befehl definierte Eigenschaften können durch Optionen im Befehl MLinie außer Kraft gesetzt werden.



18.31.2 Optionen im Befehl

Elemente

Bearbeitet die Elemente der Multilinen.

Hinzufügen

Fügt eine Linie zur Multilinen-Definition hinzu und verwendet dabei die Standardeigenschaften.

- Versatz = 0 Zeichnungseinheiten
- Farbe = VonLayer
- Linientyp = VonLayer

Löschen

Löscht eine Linie in der Multilinen-Definition ohne Warnung.

Note: Der folgende Multilinenstil kann nicht gelöscht werden: Der Standard Stil.

Versatz

Spezifiziert, wie weit jede Linie von der Mittellinie der MLine entfernt ist.

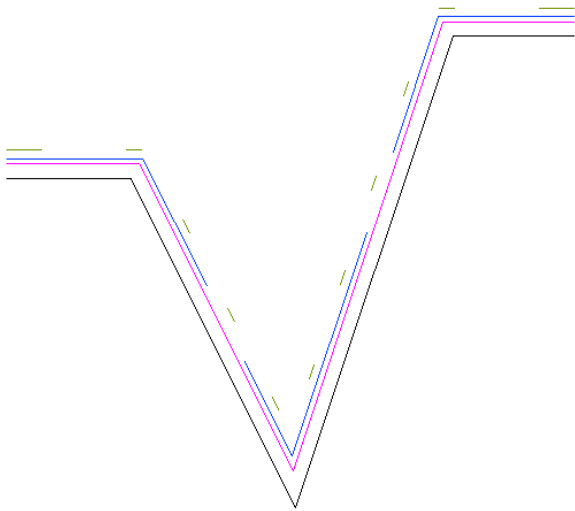
Farbe

Spezifiziert die Farbe der einzelnen Linien.

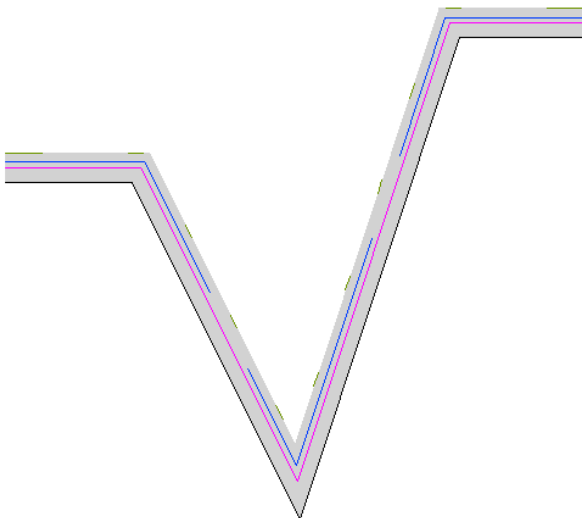
Linientyp

Spezifiziert den Linientyp für jede Linie. Sie können einen Linientyp aus der Liste auswählen oder über die Schaltfläche Laden auf weitere Linientypen zugreifen.

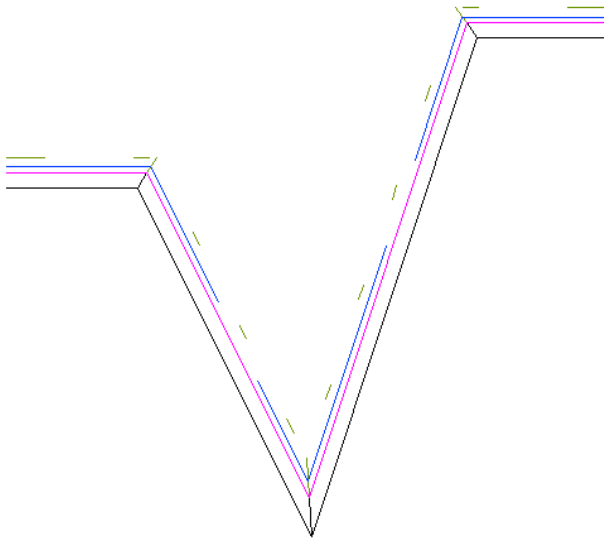
Note: Die Vorschau zeigt an, wie die Linie jetzt aussieht, während Sie Elemente hinzufügen und Eigenschaften ändern. Wenn die Änderungen nicht geladen werden, sollten Sie auf Erneuern klicken oder den Dialog schließen und erneut öffnen.

**Füllen**

Wenn diese Funktion aktiviert ist, wird die MLine zwischen den äußeren Linien mit einer Solid Füllung geflutet.

**Verbindungen anzeigen**

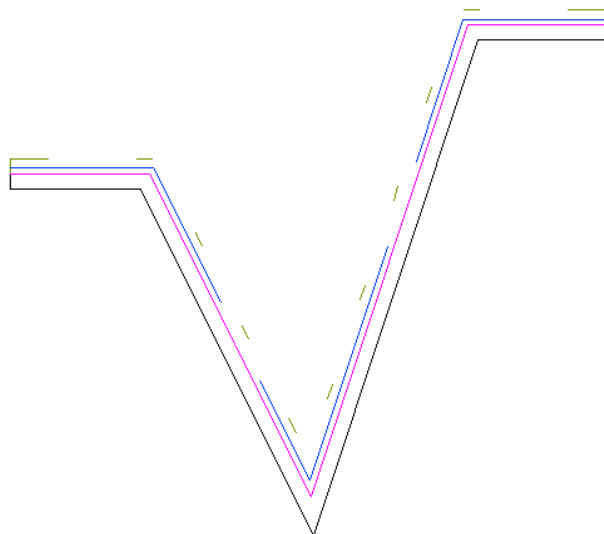
Ist diese Option ausgewählt, werden Verbindungen (diagonale Linien) zwischen Segmenten gezeichnet.

**Start- und End-Kappen**

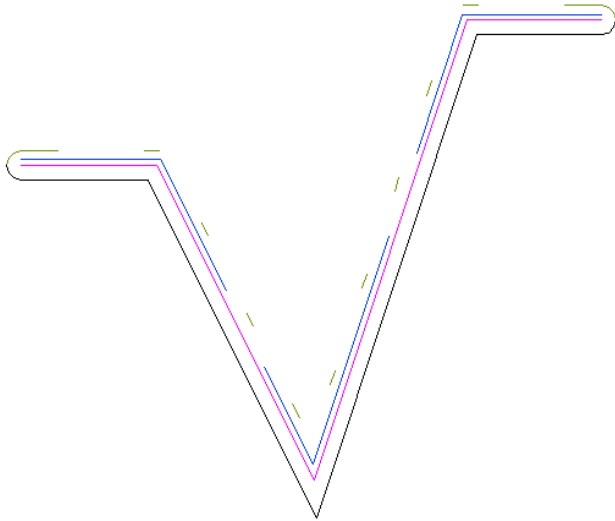
Schließt die Endsegmente offener Multilinen mit einer Vielzahl von Methoden.

Linie

Zeichnet eine gerade Linie, um die Endsegmente zu schließen.

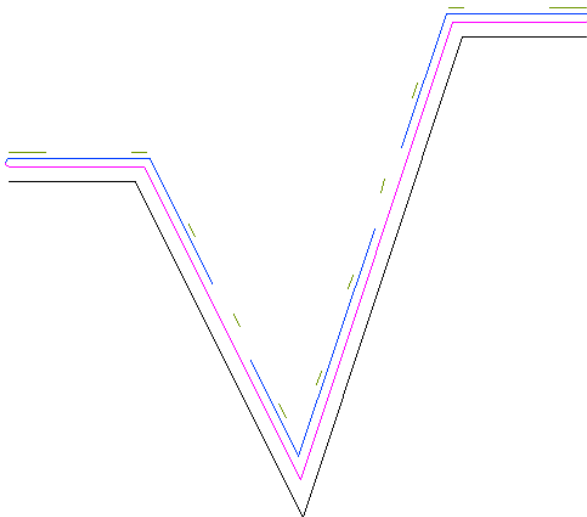
**Äußere Bögen:**

Zeichnet einen Bogen, der die äußeren Linien der Multiline verbindet, um die Endsegmente zu schließen.



Innere Bögen:

Zeichnet Bögen, die die inneren Linien der Multiline verbinden, um die Endsegmente zu schließen.



Winkel

Legt den Winkel des äußeren und inneren Bogens fest.

18.31.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt eine neue Multiliniestil-Definition. Zeigt den Dialog Neuer Multiliniestil an.

Löschen

Löscht Multilinen-Stildefinitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Multiliniestil-Definitionen können nicht gelöscht werden:

- Standard Stil
- Die verwendeten Stile



Laden aus mIn Datei

Lädt Multiliniestile aus einer Multiliniendatei (*.mIn Datei). Zeigt den Dialog Lade Multiliniestile an.

In mIn Datei speichern

Speichert alle Multiliniestile in der Zeichnung in einer Multiliniendatei (*.mIn) zur Verwendung durch andere CAD-Systeme. Zeigt den Dialog Speichere Multilinienstil Datei an.

Umbenennen

Benennt den Multilinienstil um.

Note: Der folgende Multilinienstil kann nicht umbenannt werden: Standard Stil.

Alle auswählen

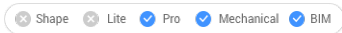
Wählt alle Multilinienstil-Definitionen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

18.32 MODELLEREIGENSCHAFTEN Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Modeler Eigenschaften für ACIS**.

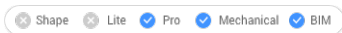


18.32.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Modeler Eigenschaften für ACIS** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

18.33 -MODELLEREIGENSCHAFTEN Befehl

Einstellungen für den ACIS-Modeler.



18.33.1 Beschreibung

Legt Einstellungen für den ACIS-Modeler fest.

18.33.2 Methode

Es gibt 14 Methoden, um ACIS-Modellierungseigenschaften festzulegen:

- Ansichtseigenschaften
- Facetres benutzen
- Oberflächen Toleranz
- Normalen Toleranz
- Max Raster Linien
- Kanten-Länge
- Raster Seitenverhältnis
- Modus anpassen
- Raster-Modus



- Triangulations Modus
- Min U Raster Linien
- Min V Raster Linien
- Massen Genauigkeit Eigenschaft
- Prüfstufe

Note: Durch das Einschalten von FACETRES werden alle anderen Einstellungen deaktiviert.

Verwenden Sie den Befehl MODELLEREIGENSCHAFTEN, um die Einstellung Genauigkeit verdeckter Linien anzupassen.

18.33.3 Optionen im Befehl

Ansichtseigenschaften

Meldet den Wert jeder Einstellung.

Facetres benutzen

Liest den Wert der Variablen FACETRES, um die Glätte von schattierten und gerenderten Szenen festzulegen.

Oberflächen Toleranz

Legt den Wert für die Variable SPANORMALTOL fest.

Normalen Toleranz

Legt den Wert für die Variable SPASURFACETOL fest.

Max Raster Linien

Legt den Wert für die Variable SPAMAXNUMGRIDLINES fest.

Kanten-Länge

Legt den Wert für die Variable SPAMAXFACETEDGELENGTH fest.

Raster Seitenverhältnis

Legt den Wert für die Variable SPAGRIDASPECTRATIO fest.

Modus anpassen

Legt den Wert für die Variable SPAADJUSTMODE fest.

Raster-Modus

Legt den Wert für die Variable SPAGRIDMODE fest.

Triangulations Modus

Legt den Wert für die Variable SPATRIANGMODE fest.

Min U Raster Linien

Legt den Wert für die Variable SPAMINUGRIDLINES fest.

Min V Raster Linien

Legt den Wert für die Variable SPAMINVGRIDLINES fest.

Massen Genauigkeit Eigenschaft

Legt den Wert für die Variable MASSPROPACCURACY fest.

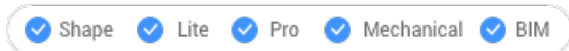


Prüfstufe

Legt den Wert für die Variable SPACHECKLEVEL fest.

18.34 SCHIEBEN Befehl

Verschiebt Objekte.

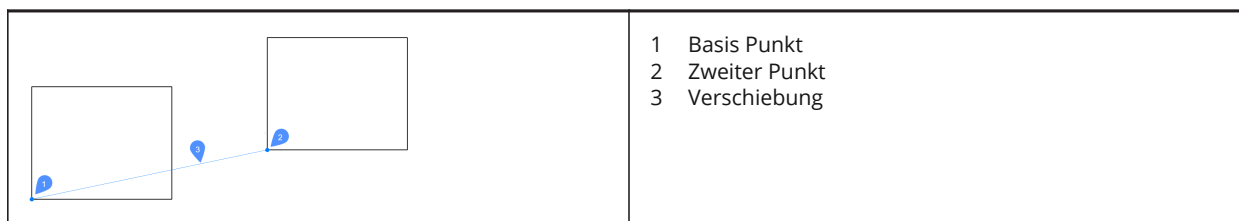


Symbol:

Alias: S

18.34.1 Beschreibung

Verschiebt Objekte durch Angabe des Start- und Zielpunktes.



18.34.2 Optionen im Befehl

Verschiebung

Geben Sie den Verschiebungsvektor an (den Abstand, in dem die Kopie positioniert werden soll). Vektor" bedeutet, dass Sie gleichzeitig den Abstand und den Winkel angeben.

Note: Wenn der dynamische Eingabemodus aktiviert ist, können Sie einen Abstand und einen Winkel in die dynamischen Eingabefelder eingeben.

18.35 SCHIEBENODATEN Befehl

Verschiebt erweiterte Objektdaten von einem Objekt in ein oder mehrere andere Objekte.



Symbol:

18.35.1 Methode

Geben Sie den Namen der Anwendung ein, zu der die Objektdaten gehören, wählen Sie das Objekt aus, von dem die Objektdaten verschoben werden sollen, und ein oder mehrere Objekte, in die Objektdaten verschoben werden sollen (die die E-Daten empfangen). Erweiterte Objektdaten können mit dem Befehl "EditEData" erstellt werden.

18.35.2 Optionen

?, um Anwendungsnamen aufzulisten


Listet die Namen der in der aktuellen Zeichnung geladenen Anwendungen auf.



18.36 SCHIEBENGEFÜHRT Befehl

Verschiebt Objekte mit Hilfe von Leitkurven.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

18.36.1 Beschreibung

Richtet verschobene Objekte automatisch an der entsprechenden Geometrie aus, wobei temporäre Führungskurven verwendet werden.

18.36.2 Methode

Der Befehl kann auf zwei Arten ausgeführt werden:

Vorgewählter Modus

Wählen Sie zunächst Objekte aus und starten Sie dann den Befehl.

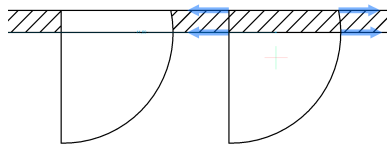
Note: Die zu kopierenden Objekte werden in grüner Farbe angezeigt.

Erstellen einer Auswahl nach dem Befehlsstart (post- Pick)

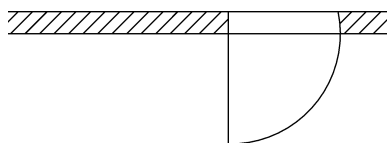
Starten Sie den Befehl und wählen Sie dann die Objekte in einem Auswahlfenster aus.

Note: Alle Objekte, die sich vollständig innerhalb des Auswahlfensters befinden, werden in den Kopier-Auswahlsatz aufgenommen und gelb dargestellt. Elemente, die das Auswahlfenster kreuzen, werden als Führungskurven verwendet und blau dargestellt.

Blaue Pfeile zeigen die Ankerpunkte und die Richtung der Führungskurven an. Die verschobenen Objekte werden nur an der Geometrie ausgerichtet, die der Anzahl der Führungskurven und den dazwischenliegenden Abständen entspricht.



Klicken Sie, um das verschobene Objekt zu platzieren, oder geben Sie einen Abstand in die dynamischen Eingabefelder ein.



18.36.3 Optionen im Befehl

Polygonal

Erstellt ein polygonales Auswahlfenster.

Rechteckig

Erstellt ein rechteckiges Auswahlfenster.



Region

Fügt den zugeschnittenen Bereich in das Auswahlfenster ein.

Objekte

Fügt die Objekte in das Auswahlfenster ein.

18.37 MACHDIA Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Momentaufnahme erstellen".



Symbol:

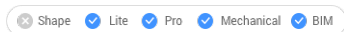
Alias: SCHNAPPSCHUSS

18.37.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Momentaufnahme erstellen", um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer SLD-Datei zu speichern.

18.38 MBEREICH Befehl

Wechselt vom Papierraum- zum Modellraum-Ansichtsfenster.



Alias: MB

18.38.1 Beschreibung

Wechselt in einer Layout-Registerkarte vom Papierraum- zum Modellraum-Ansichtsfenster. Dieser Befehl verfügt über ein Kontextmenü, das durch einen Rechtsklick auf M:Layout in der Statusleiste geöffnet wird.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur, wenn sich eine Layout-Registerkarte im Papierraum-Modus befindet. Um die Wirkung dieses Befehls rückgängig zu machen, führen Sie einen Doppelklick außerhalb des Ansichtsfensters aus oder verwenden Sie den Befehl PBEREICH.

18.39 MTEXT Befehl

Platziert Text in einem Umgrenzungsrahmen.



Symbol:

Alias: MT, T

18.39.1 Beschreibung

Platziert formatierten Absatztext in einem umgebenden Quader, der den Umfang des Textes begrenzt.

Nachdem Sie die Grenzen des Textbegrenzungsrahmens festgelegt haben, wird der Werkzeugkasten für die Text Formatierung geöffnet.

Sie können MText-Begrenzungsrahmen direkt mithilfe von Griffen bearbeiten:



- 1 Ziehen Sie, um die Breite der Umgrenzung zu ändern.
- 2 Ziehen Sie, um die Höhe der Umgrenzung zu ändern.

18.39.2 Optionen im Befehl

Ausrichtung

Spezifiziert die Ausrichtung (horizontale Ausrichtung) des Textes innerhalb des Umgrenzungsrahmens.

Drehwinkel

Definiert den Rotationswinkel des Textblocks. Positive Winkel drehen den Textblock gegen den Uhrzeigersinn.

Textstil

Spezifiziert den Textstil, der verwendet werden soll. Sehen Sie auch beim Befehl STIL nach.

Texthöhe

Definiert die Höhe des Textes.

Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn im Textstil die Texthöhe definiert ist.

Richtung

Definiert die Richtung, in die der umgebende Quader erweitert wird.

Links-nach-rechts

Der Text wird auf der linken Seite platziert und erweitert den umgebenden Quader nach rechts.

Oben nach unten

Der Text wird am oberen Rand platziert und erweitert den unteren Rand des umgebenden Quaders.

Nach Stil

Verwendet die durch den Textstil definierte Richtung.

Breite

Definiert die Breite des umgebenden Umgrenzungsrahmen.

Note: Bei einem Wert von 0 hat das Feld eine "unendliche" Breite.

Zeilenabstand

Definiert den Zeilenabstand des Textes.

Mindestens

Spezifiziert den minimalen Faktor für den Zeilenabstand.

Genau

Spezifiziert den genauen Faktor für den Zeilenabstand.

Spalten

Definiert die Anzahl der Spalten.

Keine Spalten

Es werden keine Spalten erstellt.



Static

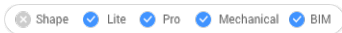
Es wird eine feste Anzahl von Spalten mit festen Abmessungen erstellt.

Dynamisch

Es wird eine dynamische Anzahl von Spalten erstellt. Die Anzahl der Spalten hängt von der Länge des Textes ab.

18.40 -MTEXT Befehl

Erstellt mehrzeiligen Text mit der Befehlszeile.



Platziert formatierten Absatztext in einem umgebenden Quader, der den Umfang des Textes begrenzt.

Note: Der Text erscheint erst in der Zeichnung, wenn Sie den Befehl beenden.

18.40.1 Beschreibung

Erstellt einen mehrzeiligen Text durch Angabe der ersten Ecke und der gegenüberliegenden Ecke für den Textblock.

18.40.2 Optionen im Befehl

Ausrichtung

Definiert die horizontale Ausrichtung des Textes innerhalb des umgebenden Quaders. Wählen Sie zwischen: Oben-Links, Oben-Zentrum, Oben-Rechts, Mitte-Links, Mitte-Zentrum, Mitte-Rechts, Unten-Links, Unten-Zentrum, Unten-Rechts.

Drehwinkel

Definiert den Rotationswinkel des Textblocks.

Note: Positive Winkel drehen den Textblock gegen den Uhrzeigersinn.

Textstil

Definiert den Textstil, der für MText verwendet werden soll.

?

Listet alle in der aktuellen Zeichnung definierten Stile auf.

Texthöhe

Definiert die Höhe des Textes.

Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn im Textstil die Texthöhe definiert ist.

Richtung

Definiert die Richtung, in die der umgebende Quader erweitert wird.

Links-nach-rechts

Der Text wird auf der linken Seite platziert und erweitert den umgebenden Quader nach rechts.

Oben nach unten

Der Text wird am oberen Rand platziert und erweitert den unteren Rand des umgebenden Quaders.

Breite

Definiert die Breite des umgebenden Umgrenzungsrahmen.



Note: Bei einem Wert von 0 hat das Feld eine "unendliche" Breite.

Zeilenabstand

Definiert den Zeilenabstand von MText.

Mindestens

Die Textzeilen werden automatisch angepasst und basieren auf dem höchsten Zeichen in der Zeile.

Genau

Der Zeilenabstand ist für alle Zeilen von MText identisch.

Spalten

Definiert die Eigenschaften der Spalten.

Keine Spalten

Legt keine Spalte für MText fest.

Static

Geben Sie die Gesamtbreite, die Anzahl der Spalten, den Zwischenraum (Abstand) zwischen den Spalten und die Höhe der Spalten an.

Dynamisch

Geben Sie die Breite, den Zwischenraum (Abstand) zwischen den Spalten und die Höhe der Spalten an.

18.41 MTP Befehl

Ermöglicht es, einen Punkt als Mittelpunkt festzulegen.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

18.41.1 Beschreibung

Ermöglicht es, einen Punkt als Mittelpunkt zwischen zwei Punkten festzulegen, wann immer ein Befehl zur Punkteingabe auffordert.

Note: Dies ist ein transparenter Befehl.

18.41.2 Methode

Dieser Befehl funktioniert nur mit Befehlen, die zur Eingabe eines Punktes auffordern.

Note: Dieser Befehl legt Objektfänge fest, ähnlich dem Befehl OFANG.

18.41.3 Optionen im Befehl

Ersten Punkt für die Mitte

Identifizieren Sie den ersten Referenzpunkt.

Zweiten Punkt für die Mitte

Identifizieren Sie den zweiten Referenzpunkt.

18.42 NOCHMAL Befehl

Wiederholt Befehle.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

18.42.1 Beschreibung

Wiederholt Befehle, bis die Esc-Taste gedrückt wird.

Note: Dieser Befehl ist nützlich für Befehle, die sich nicht automatisch wiederholen.

18.43 MANSFEN Befehl

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster im Papierbereich (kurz für "Ansichtsfenster erstellen"), um die im Modelbereich gezeichneten Objekte anzuzeigen. Jedes Ansichtsfenster kann seine eigenen Einstellungen haben (siehe unten).



Symbol: 

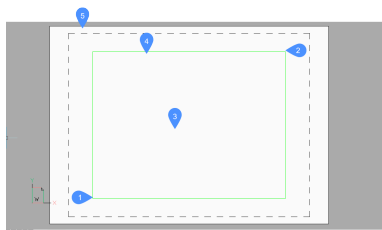
Alias: MA

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.

Note: Um Ansichtsfenster im Modellbereich zu erstellen, verwenden Sie den Befehl AFENSTER.

18.43.1 Beschreibung

Gibt die erste und die gegenüberliegende Ecke an, um ein rechteckiges Ansichtsfenster zu erstellen.



- 1 Erste Ecke
- 2 Gegenüberliegende Ecke
- 3 AFenster
- 4 Rand des Ansichtsfensters
- 5 Papierbereich (Layout)

18.43.2 Optionen

EIN

Schaltet ausgeschaltete Ansichtsfenster wieder ein.

AUs

Schaltet Ansichtsfenster aus.

Diese Option blendet den Inhalt des Ansichtsfensters aus; die Ansichtsfenster-Grenze bleibt sichtbar. Um Ansichtsfenster-Grenzen unsichtbar zu schalten, legen Sie diese auf einen eigenen Layer und frieren Sie diesen ein.

Sperren

Sperrt den Skalierungsfaktor des Ansichtsfensters.



Stellen Sie den Skalierungsfaktor mit der Option nXP des Befehls ZOOM ein.

Anpassen

Zeichnet ein rechteckiges Ansichtsfenster, das sich der Größe des aktuellen Layouts anpasst.

2 AFenster erstellen

Zeichnet zwei rechteckige Ansichtsfenster.

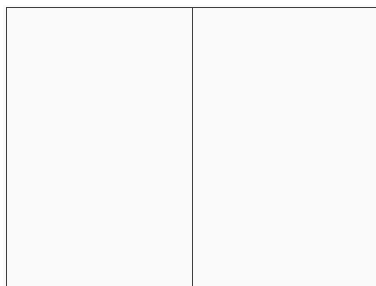
Horizontal

Zeichnet zwei horizontale Ansichtsfenster gleicher Größe.



Vertikal

Zeichnet zwei vertikale Ansichtsfenster gleicher Größe.



3 AFenster erstellen

Zeichnet drei rechteckige Ansichtsfenster.

Oben

Zeichnet ein Ansichtsfenster über zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.



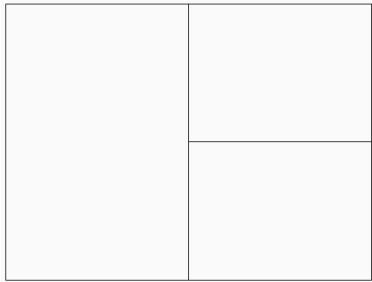
Unter

Zeichnet ein Ansichtsfenster unter zwei nebeneinander liegende Ansichtsfenster.



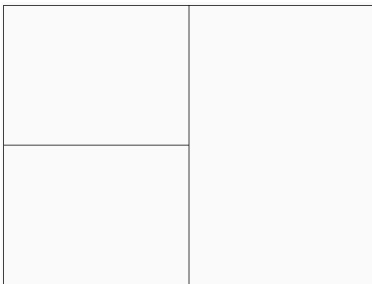
Links

Zeichnet ein Ansichtsfenster links neben zwei übereinanderliegenden Ansichtsfenstern.



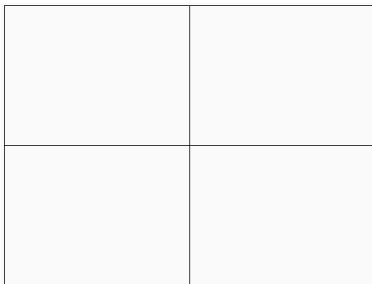
Right

Zeichnet ein Ansichtsfenster rechts neben zwei übereinanderliegenden Ansichtsfenstern.



4 A Fenster erstellen

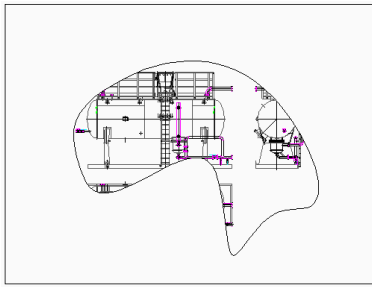
Zeichnet vier gleich große rechteckige Ansichtsfenster.



Objekt

Konvertiert ein Objekt in eine Ansichtsfenster-Grenze.

Das Ansichtsfenster wird entlang des Objektes gezeichnet; das ursprüngliche Objekt bleibt in der Zeichnung erhalten. Diese Option ist für Ansichtsfenster nützlich, die genau entlang bestimmter Grenzen gezogen werden müssen.



Polygonal

Zeichnet nicht rechteckige Ansichtsfenster, die aus Linien und Bögen bestehen.

Bögen zeichnen

Wechselt in den Bogen-Zeichnungsmodus; die Optionen des Befehls BOGEN werden aktiviert.

Linien zeichnen

Öffnen Sie den Linien-Zeichnungsmodus; die Optionen des Befehls LINIE werden aktiviert.

Abstand

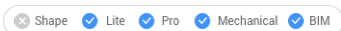
Zeichnet das nächste Liniensegment in einem bestimmten Abstand und einem bestimmten Winkel.

Folgen

Zeichnet das nächste Liniensegment unter demselben Winkel.

18.44 MVSETUP Befehl

Erstellt mehrere Papierbereich-Ansichtsfenster und bearbeitet diese.



18.44.1 Beschreibung

Erstellt mehrere Papierbereich-Ansichtsfenster und richtet diese dann aus, dreht und skaliert sie.

Note: Dieser Befehl funktioniert unterschiedlich, je nachdem, ob er in der Registerkarte "Modell" oder "Layout" gestartet wird.

Note: Dieser Befehl kann transparent eingegeben werden.

18.44.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den MVSETUP Befehl zu verwenden:

- Registerkarte "Modell"
- In Layout Registerkarte.

18.44.3 Optionen im Befehl

Ja

Wechselt zur Registerkarte "Layout".

Nein

Bleiben Sie in der Registerkarte "Modell".



Ausrichten

Schwenkt die Anzeige in einem Ansichtsfenster, um sie an einem Basispunkt in einem Referenzansichtsfenster auszurichten.

Note: Je nach der relativen Position der beiden Ansichtsfenster könnte die Anzeige des geschwenkten Ansichtsfensters außerhalb der Ansichtsfenstergrenzen liegen.

Winkel

Schwenkt die Ansicht im zweiten Ansichtsfenster um den angegebenen Abstand und Winkel.

Horizontale Ausrichtung

Schwenkt die Ansicht im zweiten Ansichtsfenster vertikal, um den Basispunkt und den Ankerpunkt horizontal auszurichten.

Vertikale Ausrichtung

Schwenkt die Ansicht im zweiten Ansichtsfenster horizontal, um den Basispunkt und den Ankerpunkt vertikal auszurichten.

Ansicht drehen

Dreht die Ansicht im Ansichtsfenster um den angegebenen Winkel.

Note: Wenn die Variable VPROTATEASSOC eingeschaltet ist, wird die Anzeige in einem Ansichtsfenster gedreht, wenn das Ansichtsfenster gedreht wird.

Zurück

Macht die vorherige Aktion rückgängig und kehrt zur Eingabeaufforderung für die Optionen zurück.

Erstellen

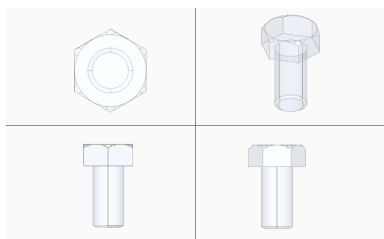
Erstellt Ansichtsfenster im aktuellen Layout.

Objekte löschen

Löscht Objekte im Ansichtsfenster.

2 - Std. Engineering

Erstellt 4 Ansichtsfenster, die auf oben, vorne, rechts und südöstlich der isometrischen Ansichtsfenster voreingestellt sind.



3 - Reihe von Ansichtsfenstern

Erstellt die gewünschte Anzahl von Ansichtsfenstern.

Ansichtsfenster skalieren

Gibt die Skalierung innerhalb von Ansichtsfenstern an.

Interaktiv

Skalieren Sie jedes Ansichtsfenster separat.

**Vereinheitlichen**

Skalieren Sie alle Ansichtsfenster gleich.

Zurück

Macht alle Aktionen rückgängig, die in der aktuellen Sitzung des MVSETUP Befehls ausgeführt wurden.

Wissenschaftlich

Skaliert das Ansichtsfenster auf eine wissenschaftliche Skala.

Dezimal

Skaliert das Ansichtsfenster auf eine Dezimalskala.

Engineering

Skaliert das Ansichtsfenster auf eine technische Skala.

Architektonisch

Skaliert das Ansichtsfenster auf eine architektonische Skala.

Metrisch

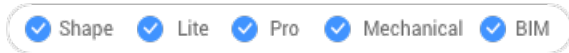
Skaliert das Ansichtsfenster auf eine metrische Skala.



19. N

19.1 NAVIGIEREN Befehl

Ändert die Art und Weise, wie Sie in BricsCAD navigieren.



Symbol:

19.1.1 Beschreibung

Geht und fliegt mit der Tastatur durch 3D-Modelle, wie sie in Computerspielen verwendet werden.

19.1.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um durch das Modell zu navigieren:

- Tastaturoption: Bewegen Sie den Mauszeiger über die Zielposition und halten Sie dann eine Taste gedrückt, um zu navigieren.
- Mausoption: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus.

Durch Drücken der rechten Maustaste wird der Dialog Navigationseinstellungen geöffnet.

19.1.3 Optionen für die Tastatur

A/Pfeil nach links

Verschieben nach links.

W/Pfeil nach oben

Vorwärts bewegen.

S/Pfeil nach unten

Rückwärts bewegen.

D/Pfeil nach rechts

Verschieben nach rechts.

F

Schaltet den Flugmodus ein und aus.

ESC

Beendet den Befehl.

19.1.4 Optionen für Maus

Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus

Sich umsehen Modus.

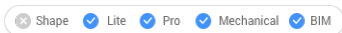
Rechtsklick

Öffnet den Dialog Navigationseinstellungen.



19.2 NÄCHSTER Befehl

Schaltet den Fang des nächstgelegenen Objekts ein.



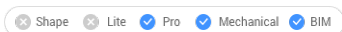
Symbol:

19.2.1 Beschreibung

Schaltet den Fang des nächstgelegenen Objekts um, um das Einfangen an der Hilfslinie zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

19.3 NETLOAD Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Netload".

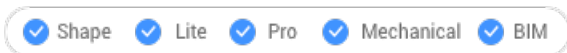


19.3.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Netload, in dem Sie eine dll-Datei auswählen und die Anwendung laden können.

19.4 NEU Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Vorlage wählen".



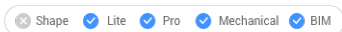
Symbol:

19.4.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Vorlage auswählen", um eine DWT- oder DWG-Datei auszuwählen, die als Vorlage zum Erstellen einer neuen Zeichnung verwendet werden soll.

19.5 NEUPLANSATZ Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Neuen Plansatz erstellen".



Symbol:

19.5.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Neuen Plansatz erstellen", um einen neuen Plansatz zu erstellen.

19.6 NEUASS Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen".



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Alias: DDNEU

19.6.1 Beschreibung

Öffnen Sie das Dialogfeld "Neue Zeichnung erstellen", um eine neue Zeichnung mithilfe eines Assistenten zu erstellen.

19.7 KNOTEN Befehl

Schaltet den Objektfang-Knoten um.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

19.7.1 Beschreibung

Schaltet den Objektfang-Knoten um, um das Fangen an der Verlängerung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

19.8 KEINER Befehl

Deaktiviert den Fang aller 2D-Objekte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

19.8.1 Beschreibung

Deaktiviert jeden 2D-Objektfang, um zu verhindern, dass sich der Cursor an 2D-Objekten fängt wird. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang auszuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE auf Null gesetzt. Sie können diesen Befehl auch innerhalb eines anderen Befehls aufrufen, um die Objekt-Fänge nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.


Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

19.9 NUMMER Befehl

Erstellt inkrementelle Nummern-Bezeichner für BIM-Objekte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



Symbol: 

19.9.1 Beschreibung


Stellt den ersten Index für die ausgewählten Objekte bereit.

Note: Ganzzahlen werden akzeptiert.

Der Befehl öffnet das Befehlspanel Anzahl.

Number
Number selected elements according to given sorting order.

Entities 3 entities selected

☐ Select entities in drawing 

☒ Entire drawing

Numbering Options Current: 1, 2, ...

Start index

Increment

Field Width

Formatting

Prefix

Suffix

Formatting style

Sorting Options Current: selection order

Choose which axis to order in first.

First axis

Second axis

Third axis

Distance tolerance

Overwrite Options

☒ Overwrite existing numbers

Objekte wählen:

- **Objekte in der Zeichnung wählen:** Wählen Sie aus, welche Objekte ausgewählt werden sollen.
- **Gesamte Zeichnung:** Standardmäßig wählt das Panel alle BIM-Objekte im Modelbereich aus.



Nummerierungsoptionen

- **Start-index:** Legt den Index fest, ab dem die Nummerierung beginnen soll.
- **Inkrement:** Legt die für die Nummerierung verwendete Inkrement fest
- **Feldbreite:** Legt die Gesamtlänge des Zahlenfeldes fest. Dadurch wird die entsprechende Anzahl führender Nullen vor arabischen Zahlen hinzugefügt, sodass die Länge der resultierenden Zeichenfolge der Feldbreite entspricht.

Formatierung

- **Präfix:** Legt ein Präfix für die Nummerierung fest.
- **Suffix:** Legt ein Suffix für die Nummerierung fest.
- **Formatierungsstil:** Wählen Sie einen Zahlenstil aus der Dropdownliste aus.

Sortieroptionen

Ermöglicht die Angabe, welche Achse zuerst angeordnet werden soll.

X

Basierend auf dem Wert der X-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Y

Basierend auf dem Wert der Y-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Z

Basierend auf dem Wert der Z-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Keine

Verwendet die Auswahlreihenfolge, es sei denn, die Option „Gesamte Zeichnung“ wurde ausgewählt. In diesem Fall wird vom ältesten zum neuesten sortiert.

Abstandstoleranz

Legt die Abstandstoleranz für das Sortieren im Vergleich fest. Die Schwerpunkte von zwei Volumenkörpern innerhalb einer bestimmten Toleranz werden als gleich betrachtet und in der Auswahlreihenfolge nummeriert.

Optionen überschreiben

Ermöglicht das Überschreiben oder Beibehalten vorhandener Zahlen.

19.9.2 Optionen innerhalb der Befehlszeile

Inkrement

Die für die Nummerierung verwendete Inkrement.

Präfix

Gibt ein Präfix für die Nummerierung an.

Suffix

Gibt ein Suffix für die Nummerierung an.

Nummernstil

Definiert den Nummernstil.

0

Definieren Sie arabische Zahlen (1, 2, 3, ...).



1

Definieren Sie römische Großbuchstaben (I, II, III, ...).

2

Definieren Sie römische Kleinbuchstaben (i, ii, iii, ...).

3

Definieren Sie Großbuchstaben (A, B, C, ...).

4

Definieren Sie Kleinbuchstaben (a, b, c, ...).

Feldbreite

Legt die Gesamtlänge des Zahlenfeldes fest. Dadurch wird die entsprechende Anzahl führender Nullen vor arabischen Zahlen hinzugefügt.

Objekt-Sortierung

Ermöglicht die Angabe der Sortierreihenfolge.

X

Basierend auf dem Wert der X-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Y

Basierend auf dem Wert der Y-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Z

Basierend auf dem Wert der Z-Koordinate, von niedrig nach hoch.

Keine

Verwendet die Auswahlreihenfolge, es sei denn, die Option **Gesamte Zeichnung** wurde ausgewählt. In diesem Fall wird vom ältesten zum neuesten sortiert.

Toleranz

Legt die Abstandstoleranz für das Sortieren im Vergleich fest. Die Schwerpunkte von zwei Volumenkörpern innerhalb einer bestimmten Toleranz werden als gleich betrachtet und in der Auswahlreihenfolge nummeriert.

Überschreiben von Nummern

Ermöglicht das Überschreiben oder Beibehalten vorhandener Zahlen.

Erhalten

Behält bestehende Zahlen bei.

Überschrieben

Überschreibt bestehende Zahlen.

Auswahl ändern

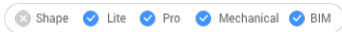
Ermöglicht das Ändern des Auswahlsetzes.



20. 0

20.1 OBJEKTMASS Befehl

Fügt Skalierungsfaktoren hinzu oder entfernt sie.



Symbol:

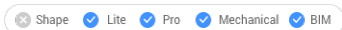
20.1.1 Beschreibung

Fügt Skalierungsfaktoren für Beschriftungs-Objekte im Dialog Beschriftungs Objekt Maßstab hinzu oder entfernt sie.

Note: Die Skalierung von Beschriftungen passt die Skalierungsfaktoren von Beschriftungen wie Text und Schraffurmuster an den Plotmaßstab an.

20.2 -OBJEKTMASS Befehl

Fügt Skalierungsfaktoren hinzu oder entfernt sie.



20.2.1 Beschreibung

Fügt Skalierungsfaktoren für Beschriftungs-Objekte im Dialog Beschriftungs Objekt Maßstab hinzu oder entfernt sie.

Note: Die Skalierung von Beschriftungen passt die Skalierungsfaktoren von Beschriftungen wie Text und Schraffurmuster an den Plotmaßstab an.

20.2.2 Optionen im Befehl

Beschriftungsobjekte auswählen

Wählen Sie mit einer beliebigen Auswahlmethode ein oder mehrere Elemente aus.

Note: Schreiben Sie Alle in die Befehlszeile, um alle Objekte in der Zeichnung auszuwählen. Das Programm filtert nicht berechnete Objekte automatisch heraus.

Hinzufügen

Fügt Beschriftungsskalierungen zu den ausgewählten Beschriftungsobjekten hinzu.

Note: Fügen Sie ? ein, um die verfügbaren Beschriftungsskalierungsfaktoren aufzulisten.

Löschen

Löscht Beschriftungsskalierungen von den gewählten Beschriftungsobjekten.

?

Zeigt eine Liste verfügbarer Beschriftungsskalierungen wie in der Skalierungsliste definiert an.

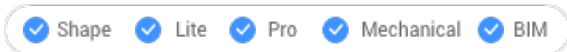
Note: Siehe den Befehl -MSTABLISTERBEARB.



Scale Name	Paper Units	Drawing Units	Effective Scale
1: 100:1	100.0000	1.0000	100.0000
2: 10:1	10.0000	1.0000	10.0000
3: 1:1	1.0000	1.0000	1.0000
4: 1:10	1.0000	10.0000	0.1000
5: 1:100	1.0000	100.0000	0.0100
6: 1:125	1.0000	125.0000	0.0080
7: 1:16	1.0000	16.0000	0.0625
8: 1:2	1.0000	2.0000	0.5000
9: 1:20	1.0000	20.0000	0.0500
10: 1:25	1.0000	25.0000	0.0400
11: 1:250	1.0000	250.0000	0.0040
12: 1:30	1.0000	30.0000	0.0333
13: 1:4	1.0000	4.0000	0.2500
14: 1:40	1.0000	40.0000	0.0250
15: 1:5	1.0000	5.0000	0.2000
16: 1:50	1.0000	50.0000	0.0200
17: 1:8	1.0000	8.0000	0.1250
18: 2:1	2.0000	1.0000	2.0000
19: 4:1	4.0000	1.0000	4.0000
20: 8:1	8.0000	1.0000	8.0000

20.3 VERSETZ Befehl

Erstellt parallele Kopien.



Symbol:

Alias: VS

20.3.1 Beschreibung

Erstellt parallele Kopien von 2D-Objekten und 3D-Volumenkörper-Flächen.

Note: Die Systemvariable OFFSETGAPTYPE steuert, wie eventuelle Lücken zwischen den Segmenten behandelt werden, wenn die Polylinien versetzt werden.

Note: Die Systemvariable SELECTIONMODES steuert, wie potentielle Konflikte behandelt werden.

Note: Wenn gekrümmte Objekte versetzt sind, ändert der Befehl die Radien der Kopien.

20.3.2 Methode

Es gibt vier Methoden, um eine Versetzung zu erstellen:

- Versatzabstand eingeben
- Durch Punkt
- Löschen
- Layer

20.3.3 Optionen im Befehl

Versatzabstand eingeben

Definiert die Entfernung zwischen dem ursprünglichen Objekt und seiner parallelen Kopie.

Note: Der Versetzungsabstand wird in der Variablen OFFSETDIST gespeichert.

Beide Seiten

Platziert parallele Versetzungskopien auf beiden Seiten des ursprünglichen Objektes.

Mehrere

Wiederholt den Befehl, bis Sie die Taste ESC drücken.

Durch Punkt

Legt den Versetzungsabstand durch Auswahl von zwei Punkten fest.



Mehrere

Wiederholt den Befehl, bis Sie die Taste ESC drücken.

Löschen

Löscht das Quell-Objekt nach dem Versetzungsvorgang.

Note: Der Status wird mit der Zeichnung in der Variablen OFFSETERASE gespeichert, aber mit der nächsten Zeichnung zurückgesetzt (ausgeschaltet).

Layer

Gibt den Layer an, auf dem das kopierte Objekt platziert werden soll.

Aktuell

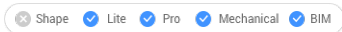
Platziert das Versetungsobjekt auf dem aktuellen Layer.

Quelle

Platziert die Versetzung auf demselben Layer wie das Quell-Objekt.

20.4 OLEVERKN Befehl

Öffnet den Dialog Links.

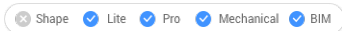


20.4.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Links zum Anzeigen und Verwalten von OLE-Links.

20.5 OLEOPEN Befehl

Öffnet das ausgewählte OLE-Objekt.



20.5.1 Beschreibung

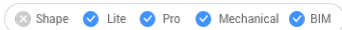
Öffnet das ausgewählte OLE-Objekt in der Quellanwendung zur Bearbeitung. (kurz für "object linking und embedding linking"). Wenn die Verbindung zwischen der Zeichnung und der Quellanwendung gestört ist, kann das OLE-Objekt nicht geöffnet werden.

Note: Verwenden Sie den Befehl ObjEinf, um OLE-Objekte in die Zeichnungen einzufügen.

Note: Der Befehl ist nur auf der Windows-Plattform verfügbar.

20.6 ONWEB Befehl

Öffnet den voreingestellten Web-Browser.



20.6.1 Beschreibung

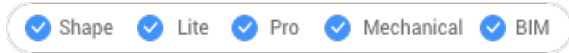
Öffnet den Standard-Webbrowser, um das Internet von der BricsCAD-Startseite aus zu durchsuchen. Es wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass es geöffnet bleiben kann, während Sie an



Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

20.7 HOPPLA Befehl

Stellt das letzte gelöschte Objekt wieder her.



Alias: OO

20.7.1 Beschreibung

Stellt das zuletzt gelöschte Objekt wieder her, einschließlich der durch den Befehl Block gelöschten Objekte. Wenn keine gelöschten Objekte in der Zeichnung vorhanden sind, zeigt BricsCAD dies an: Löschen rückgängig nicht möglich.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

20.8 ÖFFNEN Befehl

Öffnet den Dialog Datei öffnen.



Symbol:

20.8.1 Beschreibung

Öffnen Sie den Dialog Datei öffnen, um eine Datei auszuwählen, die im Zeichnung-Editor geöffnet werden soll.

Unterstützte Dateiformate sind:

- **Standard-Zeichnungsdatei** (.dwg)
- **Zeichnungs-Austauschformat** (.dxf)
- **Vorlagenformat** (.dwt)
- **Standardsdatei** (.dws)
- **Windows Metafile-Formate** (.wmf; .emf; .wmz; .emz)^{(1) (2)}
- **Collada** (.dae)
- **MicroStation DGN Datei** (.dgn)

Formate, die mit dem BIM-Add-on verfügbar sind:

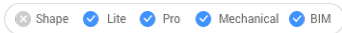
- **Rhino-Datei** (.3dm)^{(1) (2)}
- **SketchUp-Datei** (.skp)^{(1) (2)}
- **IFC-Datei** (.ifc; .ifczip)
- **Revit-Familie** (.rfa)^{(1) (2)}



- **Revit-Projekt (.rvt)** (1) (2)
 - (1) In BricsCAD für Linux nicht verfügbar.
 - (2) In BricsCAD für macOS nicht verfügbar.

20.9 PLANSATZÖFFN Befehl

Öffnet den Dialog Wähle eine Plansatz-Datei.



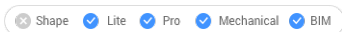
Symbol:

20.9.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Wähle eine Plansatz-Datei, um eine Datei auszuwählen, die im Panel Plansätze geöffnet werden soll.

20.10 -PLANSATZÖFFN Befehl

Öffnet eine Plansatzdatei.

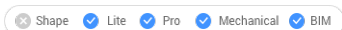


20.10.1 Beschreibung

Öffnet eine .dst Plansatzdatei und zeigt dann das Panel Plansätze an, in dem alle Zeichnungen und Pläne aufgelistet sind, die mit dem Satz verknüpft sind; dies ist für die Verwendung durch Makros gedacht. Ein Beispiel für den Pfad und Dateinamen einer .dst Plansatz Datei ist *F:\work\Documentation\Documentation\project.dst*.

20.11 OPTIMIEREN Befehl

Korrigiert Ungenauigkeiten in der Zeichnung für 2D-Objekte oder 3D-Objekte.



Symbol:

20.11.1 Beschreibung

Dieser Befehl funktioniert entweder mit 2D-Objekten oder 3D-Objekten. Die unterstützten 2D-Objekte sind Linie, Bogen und Polylinie. Der Befehl nimmt Korrekturen vor, z. B. kleine Lücken zwischen Linien oder fast senkrechte, horizontale und diagonale Linien.

Die einzigen unterstützten 3D-Objekte sind Volumenkörper. Der Befehl führt Korrekturen durch, z. B. indem Flächen, die nahezu parallel zu den orthogonalen Ebenen liegen, koplanar zu diesen Ebenen werden und Flächen, die zu unterschiedlichen Volumenkörpern gehören, koplanar zueinander angeordnet werden.

Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Optimiere**.




Command Context

Optimize

Rectify line segments to align with a coordinate system axis and connect gaps between line and arc segments, or rectify faces to align with a coordinate system plane.

Mode: 2D 3D

Entities 2 entities selected ▼

☒ Select entities in drawing 

☐ Entire drawing

Options ▼

☒ Close gaps

☒ Round coordinates

Reference Angles ▼

☒ Horizontal

☒ Vertical

☒ Diagonal

Tolerances ▼

Angle tolerance 2.0 °

Distance tolerance 0.050 mm

Gap tolerance 0.050 mm

Rounding precision 1 mm ▼

Feedback ▼

☒ Highlight entities to be optimized

1 entity will be optimized

All selected entities will be flattened

Preview

Cancel Keep Selection OK

Note:

- Die Optionen im Befehl OPTIMIEREN entsprechen den Optionen im Befehlspanel **Optimiere**.
- Im Befehlspanel **Optimiere** können Sie die Live-Rückmeldung ein-/ausschalten. Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Objekte hervorgehoben, die den ausgewählten Optionen entsprechen, und es wird die Anzahl der zu optimierenden Objekte angezeigt.

20.11.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um mit der Optimierung von Objekten zu beginnen:



Gesamte Zeichnung

Wenn diese Option ausgewählt ist, werden alle nicht eingefrorenen Objekte im aktuellen Ansichtsfenster als Eingabe verwendet.

Auswahl-Optionen (?)

Ermöglicht die Auswahl einer Auswahlmethode. Siehe den Befehl WAHL.

20.11.3 Optionen innerhalb des Befehls, im 2D-Modus

Referenzwinkel ändern

Diese Option legt fest, welche Objekte basierend auf ihrer Ausrichtung optimiert werden.

Horizontale Linien

Korrigiert fast horizontale Linien entsprechend der Winkeltoleranz.

Vertikale Linien

Korrigiert fast senkrechte Linien entsprechend der Winkeltoleranz.

45-Grad Linien

Korrigiert Linien in der Nähe von 45° entsprechend der Winkeltoleranz.

Alle

Korrigiert fast horizontale, fast vertikale und Linien in der Nähe von 45° gemäß der Winkeltoleranz.

Keine

Korrigiert Objekte basierend auf ihrer Ausrichtung nicht.

Toleranzen ändern

Ermöglicht das Festlegen der Toleranzen für die bei der Optimierung verwendeten Parameter.

Winkel

Legt die Winkeltoleranz in Grad in Bezug auf das Weltkoordinatensystem (WKS) fest. Nahezu horizontale, vertikale oder diagonale Linien innerhalb dieser Winkeltoleranz werden optimiert.

Abstand

Legt die Abstandstoleranz fest (siehe **Hinweis**). Parallele Linien innerhalb dieses Abstands werden zusammengeführt.

Rundungsgenauigkeit

Legt die Rundungsgenauigkeit fest (siehe **Hinweis**). Diese Option rundet die Koordinaten auf die angegebene Anzahl von Ziffern nach der Dezimalzahl.

Lücken-Toleranz

Legt die Lückentoleranz fest (siehe **Hinweis**). Lücken zwischen kollinearen Linien innerhalb der Lückentoleranz werden gefüllt.

Note: Die Werte werden in Einfügeeinheiten ausgedrückt (siehe die Systemvariable INSUNITS).

Optionen ändern

Legt fest, ob Lücken geschlossen werden und ob die Zeichnung abgerundet wird.

Lücken schließen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Lücken zwischen kollinearen Linien, die kleiner als die Lückentoleranz sind, geschlossen.



Koordinaten Rundung

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Koordinaten auf die Rundungsgenauigkeit gerundet.
Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Zeichnung nicht gerundet.

Note: Diese Aktion wird durch die Einstellung **Rundungsgenauigkeit** gesteuert

Alle aktivieren

Aktiviert die Optionen **Lücken schließen** und **Koordinaten runden**.

Eingabeauswahl ändern

Ermöglicht es Ihnen, eine neue Auswahl von Objekten zu treffen, die vom Befehl verwendet werden sollen.

Einstellungen und Vorschau anwenden

Erstellt eine Vorschau der korrigierten Segmente. Sie können das Ergebnis akzeptieren oder zurücksetzen.

Auswahl beibehalten

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird der Befehl abgebrochen, ohne zu optimieren, aber die markierten Linien bleiben ausgewählt. Mit dieser Option können Sie suboptimale Linien in einer Zeichnung auswählen.

In den 3D-Modus wechseln

Schaltet den Modus in 3D um.

20.11.4 Optionen innerhalb des Befehls, im 3D-Modus

Bezugsebene ändern

Legt fest, auf welche Ebene für die Korrektur der Flächenposition verwiesen wird. Sie können XY-Ebene, YZ-Ebene, XZ-Ebene oder alle auswählen.

Toleranzen ändern

Mit dieser Option können Sie die Toleranzen für die bei der Optimierung verwendeten Parameter festlegen.

Winkel

Legt die Winkeltoleranz in Grad für die relative Position von Flächen und Ebenen fest.

Abstand

Legt die Abstandstoleranz fest (siehe **Hinweis**).

Die Flächen innerhalb der Toleranz werden entsprechend den Einstellungen koplanar, parallel oder rechtwinklig gemacht.

Rundungsgenauigkeit

Legt die Rundungsgenauigkeit fest (siehe **Hinweis**). Diese Option rundet die Koordinaten auf die angegebene Anzahl von Ziffern nach der Dezimalzahl.

Note: Die Werte werden in Einfügeeinheiten ausgedrückt (siehe die Systemvariable INSUNITS).

Optionen ändern

Ändert die Optionen zum Korrigieren der Flächenposition.

Flächen koplanar machen

Macht die Flächen in der Auswahl in Bezug auf die Werte im Abschnitt **Toleranzen** koplanar.



Flächen parallel zu Bezugsebenen rektifizieren

Stellt die Flächen in der Auswahl parallel zu den ausgewählten Referenzebenen in Bezug auf die Werte im Abschnitt Toleranzen ein.

Flächen senkrecht zu Bezugsebenen rektifizieren

Stellt die Flächen in der Auswahl senkrecht zu den ausgewählten Referenzebenen in Bezug auf die Werte im Abschnitt Toleranzen ein.

Koordinaten Rundung

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Koordinaten auf die Rundungsgenauigkeit gerundet.

Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Zeichnung nicht gerundet.

Note: Diese Aktion wird durch die Einstellung **Rundungsgenauigkeit** gesteuert

Alle aktivieren

Alle Optionen für 3D-Flächen (koplanar, parallel, senkrecht und rund) werden vom Befehl verwendet.

Eingabeauswahl ändern

Ermöglicht eine neue Auswahl von Objekten, die vom Befehl verwendet werden sollen.

Einstellungen und Vorschau anwenden

Erstellt eine Vorschau der korrigierten Flächen. Sie können das Ergebnis akzeptieren oder zurücksetzen.

Auswahl beibehalten

Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird der Befehl abgebrochen, ohne zu optimieren, aber die markierten Objekte bleiben ausgewählt. Mit dieser Option können Sie suboptimale Objekte in einer Zeichnung auswählen.


In den 2D-Modus wechseln

Schaltet den Modus auf 2D um.

20.12 OPTIONEN Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Programmooptionen**.



Symbol: 

Alias: O, OP, VOREINSTELLUNGEN

20.12.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Programmooptionen**, um die relevanten Systemvariablen anzuzeigen und zu ändern.

20.13 ORTHOGONAL Befehl

Schaltet die Systemvariable ORTHOMODE um.



Alias: OR, ORTHO



20.13.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable ORTHOMODE um, um festzulegen, ob der Cursor auf das Ziehen in einem 90-Grad-Winkel beschränkt ist. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'ORTHOGONAL.

- Einschalten: Schaltet die Systemvariable ORTHOMODE ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable ORTHOMODE aus.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable ORTHOMODE in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.

20.14 OFANG Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objektfang-Modus**.



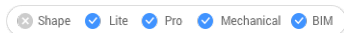
Alias: DDOSNAP, OF

20.14.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Objektfang-Modus**, um relevante Systemvariablen anzuzeigen und zu ändern.

20.15 -OFANG Befehl

Schaltet den Objektfang-Modi ein oder aus.



Alias: -OF

20.15.1 Beschreibung

Schaltet den Objektfang-Modus über die Befehlszeile ein oder aus (kurz für "Objekt-Fang").

Note: Objektfänge helfen Ihnen beim präzisen Zeichnen und Bearbeiten, indem Sie den Cursor am nächstgelegenen geometrischen Feature fangen.

20.15.2 Optionen im Befehl

NÄChster

Schaltet den Fangmodus für nächstgelegene Objekte um. Fängt den nächstgelegenen Punkt auf einem beliebigen Objekt.

Note: Kann auch mit dem Befehl NÄCHSTER umschalten.

ENDpunkt

Schaltet den Objektfang-Modus Endpunkt ein oder aus. Fängt das Ende von offenen Objekten, wie z. B. Linien, Bögen, offenen Polylinien und offene Splines.

Note: Es kann auch mit dem Befehl ENDPUNKT geschaltet werden.

MITtelpunkt

Schaltet den Objektfang-Modus Mittelpunkt ein oder aus. Fängt den Mittelpunkt eines Objektes.

Note: Es kann auch mit dem Befehl MITTELPUNKT geschaltet werden.



ZENtrum

Schaltet den Objektfang-Modus Zentrum ein oder aus. Fängt das Zentrum kreisförmiger Objekte wie Kreise, Bogen und Polybögen ein.

Note: Es kann auch mit dem Befehl ZENTRUM geschaltet werden.

Geometrisches ZENtrum

Schaltet den Fangmodus für geometrischen Zentrumsobjekt (GZENtrum) um. Fängt am Schwerpunkt von geschlossenen Polylinien und Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten.

Note: Kann auch mit dem Befehl GZENTRUM umgeschaltet werden.

LOT

Schaltet den Objektfang-Modus Lot ein oder aus. Fängt an die lotrechte Linie von einem Objekt zum anderen.

Note: Es kann auch mit dem Befehl LOT geschaltet werden.

TANgente

Schaltet den Fangmodus für Tangentenobjekte um. Fängt an den Tangenten von kreisförmigen Objekte ein.

Note: Es kann auch mit dem Befehl TANGENTE geschaltet werden.

QUAdrAnt

Schaltet den Objektfangmodus für Quadranten. Fängt an den Quadrantenpunkten von kreisförmigen Objekten wie Kreisen, Bögen und Polybögen ein.

Note: Es kann auch mit dem Befehl QUADRANT geschaltet werden.

einfüge punkt (BAS)

Schaltet den Fangmodus für Einfügingsobjekte um. Fängt an dem Einfügapunkt von Blöcken und Text.

Note: Es kann auch mit dem Befehl BASISPUNKT geschaltet werden.

PUNKt

Schaltet den Objektfang-Modus für Knoten ein oder aus. Fängt an Punktoobjekte.

Note: Es kann auch mit dem Befehl KNOTEN geschaltet werden.

HILfslinie

Schaltet den Objektfang-Modus Erweiterungen um. Fängt am Schnittpunkt offener Objekte ein, als ob sie bis zum Schnittpunkt verlängert worden wären.

Note: Es kann auch mit dem Befehl ERWEITERUNG geschaltet werden.

PARAllel

Schaltet den Objektfang-Modus Parallel ein oder aus. Fängt am Parallelpunkt von Objekten ein. Ermöglicht das Zeichnen von Linien, Polyliniensegmenten, X-Linien und Strahlen parallel zu einem anderen Objekt.

Note: Es kann auch mit dem Befehl PARALLEL geschaltet werden.

SCHNittpunkt

Schaltet den Fangmodus für Schnittpunkte ein oder aus. Fängt am Schnittpunkt eines beliebigen Paares von Objekten.



Note: Kann auch mit den Befehlen SCHNITTPUNKT und 3DSCHNITTPUNKT umgeschaltet werden.

SICHTbarer Schnittpunkt

Schaltet den Objektfang-Modus Sichtbares Objekt ein oder aus. Fängt am sichtbaren Schnittpunkt von Objekten im 3D-Raum ein.

Note: Es kann auch mit den Befehlen SICHTBAR und 2DSCHNITTPUNKT geschaltet werden.

KEI

Löscht Objektfänge.

EIN

Schaltet alle Objektfang-Modi ein.

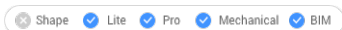
AUs

Schaltet alle Objektfang-Modi aus.

Note: Modi können auch mit dem Befehl KEINER ausgeschaltet werden.

20.16 AUFRÄUM Befehl

Löscht doppelte und sich überschneidende Objekte und kombiniert doppelte Blöcke.

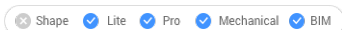


20.16.1 Beschreibung

Löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängende Elemente. Bewegt doppelte Objekte optional zu einem bestimmten Layer. Verbindet doppelte Blöcke und löscht optional doppelte Blockdefinitionen. Nach der Auswahl der Objekte wird das Dialogfeld "Doppelte Objekte löschen" angezeigt.

20.17 -AUFRÄUM Befehl

Löscht doppelte und sich überschneidende Objekte und kombiniert doppelte Blöcke.



20.17.1 Beschreibung

Löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängende Elemente. Bewegt doppelte Objekte optional zu einem bestimmten Layer. Verbindet doppelte Blöcke und löscht optional doppelte Blockdefinitionen.

20.17.2 Optionen im Befehl

Erledigt

Führt die Aufräum-Prozedur aus.

Ignorieren

Legt die zu ignorierenden Eigenschaften fest.

Keine

Die Eigenschaften werden berücksichtigt, um festzustellen, ob überlappende Objekte verbunden werden sollten.

**Alle**

Alle Eigenschaften werden berücksichtigt.

Farbe usw.

Die Farben der sich überlappenden Objekte werden berücksichtigt. Wenn die Farben übereinstimmen, werden sie kombiniert oder gelöscht.

Toleranz

Legt die Toleranz für den Vergleichsprozess fest.

Note: Wenn dieser Wert auf 0 gesetzt ist, müssen die Objekte vollständig übereinstimmen, bevor sie im Aufräum-Prozess ausgewertet werden.

Plinien optimieren

Segmente ausgewählter Polylinien werden einzeln ausgewertet, doppelte Scheitelpunkte und Segmente werden entfernt. Wenn Linien oder Bögen ein Polyliniensegment duplizieren, wird eines davon gelöscht, wodurch eine Polylinie gebrochen werden könnte.

Segment-Breite

Gibt an, ob die Eigenschaft "Breite" von Polyliniensegmenten ignoriert wird.

Polylinie brechen

Die Polyliniensegmente bleiben erhalten, auch wenn die Duplikate gelöscht werden.

Ja

Optimiert Polylinien-Objekte.

Nein

Polylinien-Objekte werden nicht optimiert.

Teilweise Überlappung verbinden

Teilweise überlappende Objekte werden zu einem Objekt vereint.

Übereinstimmende Enden verbinden

Auf derselben Geraden liegende Linien und Polyliniensegmente mit übereinstimmenden Endpunkten werden zu einem Objekt oder Segment verbunden.

Assoziativität

Assoziative Objekte werden nicht bearbeitet.

Duplikate löschen oder verschieben

Legt fest, was mit doppelten Objekten geschehen soll.

Schieben

Objekte werden in den Aufräum-Layer verschoben.

Note: Dieser Layer wird von der Systemvariable OVERKILL_LAYER festgelegt. Standardmäßig ist "Objekte duplizieren" eingestellt.

Kombiniere doppelte Blockdefinitionen

Durchsucht die Zeichnung nach doppelten Blockdefinitionen und ersetzt alle diese Blockinstanzen durch die neuesten Duplikate.

Doppelte Block Definition bereinigen

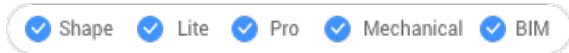
Löscht doppelte Blockdefinitionen.



21. P

21.1 PAKET Befehl

Erstellt eine ZIP-Paketdatei mit der Zeichnung und ihren Abhängigkeiten.



Siehe Befehl -ETRANSMIT.

21.2 SEITENEINR Befehl

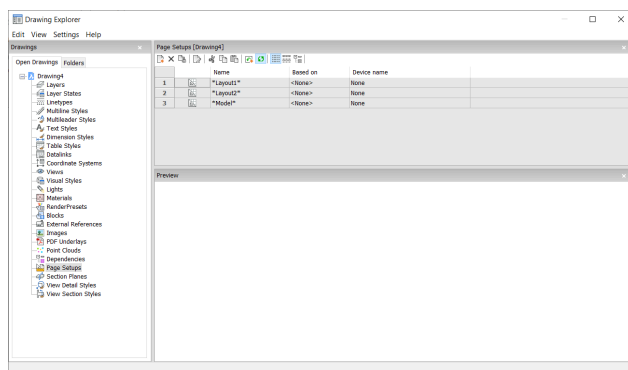
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Option **Seiteneinrichtungen** ausgewählt.



Symbol:

21.2.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der gewählten Option **Seiteneinrichtungen**, um Seiteneinrichtungen in der aktuellen Zeichnung zu ändern und anzuzeigen.



21.2.2 Optionen im Kontextmenü

Neu

Lädt zusätzliche Seiteneinrichtung-Definitionen in die Zeichnung. Öffnet den Dialog Neue Seiteneinrichtung.

Löschen

Löscht Seiteneinrichtung-Definitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Seiteneinrichtung-Definitionen können nicht gelöscht werden:

- Die Registerkarte Model
- Das letzte Layout

Seiteneinrichtung bearbeiten

Bearbeiten Sie die gewählte Seiteneinrichtung. Öffnet den Dialog Seite einrichten. Hier können Sie die Eigenschaften der ausgewählten Seiteneinrichtung bearbeiten.

Umbenennen

Benennt die Layout-Registerkarten um.



Note: Die folgenden Linientypen können nicht umbenannt werden:

- Die Registerkarte Model
- Die Layout-Registerkarten

Alle auswählen

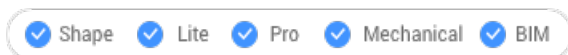
Wählt alle Seiteneinrichtung-Definitionen aus.


Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

21.3 PAN Befehl

Verschiebt die gesamte Zeichnung.



Symbol: 

Alias: P

21.3.1 Beschreibung

Verschiebt die gesamte Zeichnung in Echtzeit innerhalb des aktuellen Ansichtsfensters.

Note: Echtzeit bedeutet, dass sich die Zeichnung mit der Maus bewegt.

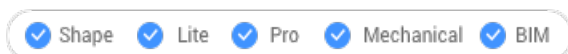
Note: Die Systemvariable PERSPECTIVE muss auf 0 eingestellt sein.

Nachdem der Befehl ausgeführt wurde, verändert sich der Cursor zu einem Handsymbol. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung zu schwenken, oder machen Sie einen rechten Mausklick, um das Kontextmenü "Schwenken" zu öffnen.

Note: Schwenken Sie die Zeichnung auch mit den Bildlaufleisten. Schalten Sie diese mit dem Befehl BILDLAUFLEISTE ein.

21.4 -PAN Befehl

Verschiebt die gesamte Zeichnung.



Alias: -P

21.4.1 Beschreibung

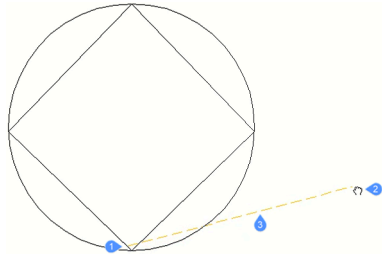
Verschiebt die gesamte Zeichnung im aktuellen Ansichtsfenster.

Note: Die Systemvariable PERSPECTIVE muss auf 0 eingestellt sein.

21.4.2 Methode

Es gibt zwei Möglichkeiten, um den -PAN Befehl zu verwenden:

- Wählen Sie einen Basispunkt und einen Verlagerungspunkt.
- Wählen Sie eine der vordefinierten Optionen aus.

	<ol style="list-style-type: none"> 1 Pan-Basispunkt. 2 Schwenken Sie den Cursor, der den Punkt der Schwenkverlagerung angibt. 3 Schwenkverlagerung.
---	--

21.4.3 Optionen im Befehl

Pan-Basispunkt

Definiert den Ausgangspunkt des Schwenkabstands.

Pan-Verschiebungspunkt

Definiert den Endpunkt des Schwenkabstands.

Note: Die Zeichnung wird um 5 % oder 100 % der Breite des aktuellen Ansichtsfensters geschwenkt.

Links

Schwenkt die Zeichnung um 5 % zur rechten Seite.

Right

Schwenkt die Zeichnung um 5 % zur linken Seite.

Nach oben

Schwenkt die Zeichnung um 5 % nach unten.

Unten

Schwenkt die Zeichnung um 5 % nach oben.

PaGe Left

Schwenkt die Zeichnung um 100 % zur rechten Seite.

Note: Sie können auch Umschalttaste + linke Cursortaste drücken.

Seite Rechts

Schwenkt die Zeichnung um 100 % zur linken Seite.

Note: Sie können auch Umschalttaste + rechte Cursortaste drücken.

PaGe Up

Schwenkt die Zeichnung um 100 % nach oben.

Note: Sie können auch Umschalttaste + Nach-Oben-Cursortaste drücken.

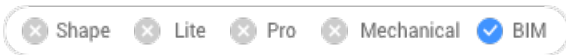
PaGe Down

Schwenkt die Zeichnung um 100 % nach unten.

Note: Sie können auch Umschalttaste + Nach-Unten-Cursortaste drücken.

21.5 PANELISIEREN Befehl

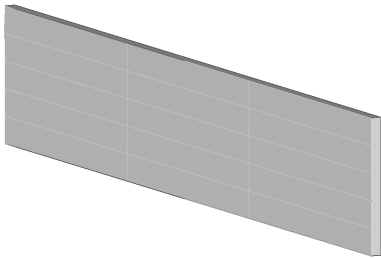
Erstellt ein Raster auf der Fläche eines 3D-Volumenkörpers als Blockreferenz.



Symbol:

21.5.1 Beschreibung

Erstellt ein benutzerdefiniertes Raster auf der Fläche eines 3D-Volumenkörpers, indem die Länge und die Anzahl der Paneele angegeben werden.



21.5.2 Optionen

Länge U-Panels

Legt die Länge der Paneele in U-Richtung (Höhe) fest.

Länge V-Panels

Legt die Länge der Paneele in V-Richtung (Breite) fest.

Anzahl U-Panels

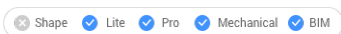
Anzahl der Paneele in U-Richtung (Reihen).

Anzahl V-Panels

Anzahl der Paneele in V-Richtung (Spalten).

21.6 PARALLEL Befehl

Schaltet den Parallelen Objektfang um.



Symbol:

21.6.1 Beschreibung

Schaltet den Parallelen-Objektfang um, um das Fangen an der Verlängerung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

21.7 -PARAMETER Befehl

Verwaltet Parameter für Bemaßungsabhängigkeiten.





21.7.1 Beschreibung

Erstellt, bearbeitet, benennt um und löscht parametrische Gleichungen, die aus Abhängigkeiten und benutzerdefinierten Variablen bestehen; läuft über die Befehlszeile.

21.7.2 Optionen

?

Listet alle Bemaßungsabhängigkeiten und Benutzervariablen in der aktuellen Zeichnung auf. Es werden die Namen, die Ausdrücke und die aktuellen Werte jeder Bemaßungsabhängigkeit oder Benutzervariablen angezeigt.

Neu

Erstellt eine Benutzervariable.

Bearbeiten

Bearbeitet den Ausdruck für die Bemaßungsabhängigkeit oder die Benutzervariable.

Umbenennen

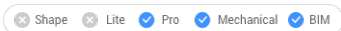
Benennt eine Bemaßungsabhängigkeit oder Benutzervariable um.

Löschen

Löscht eine Bemaßungsabhängigkeit oder Benutzervariable.

21.8 PARAMETERPANELSCHL Befehl

Schließt das Parameter- und Abhängigkeit-Panel.



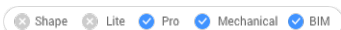
21.8.1 Beschreibung

Schließt das Panel Parameter und Abhängigkeiten, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen.

Wenn das Panel Parameter und Abhängigkeiten gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Parameter und Abhängigkeiten oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

21.9 PARAMETERPANELÖFFN Befehl

Öffnet das Parameter und Abhängigkeiten Panel.



Symbol:

21.9.1 Beschreibung


Öffnet das Parameter und Abhängigkeiten Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Parameter und Abhängigkeiten Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Panel eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Parameter und Abhängigkeiten Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.



21.10 PARAMETRISCHESBLOCKIFY Befehl

Ersetzt automatisch Sätze von Objekte, die einem ausgewählten parametrischen Block oder einem Satz parametrisierter Objekte in einem Modell entsprechen, durch parametrische Blockreferenzen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

21.10.1 Beschreibung

Der Befehl PARAMETRISCHESBLOCKIFY ersetzt Sätze von Objekte in der aktuellen Zeichnung durch parametrische Blöcke. Um die Ersetzungen vorzunehmen, verwendet dieser Befehl einige Eingabeobjekte. Es gibt zwei Typen von Eingabeobjekten:

- Eine Referenz auf eine Blockdefinition, die parametrisierte Objekte enthält.
- Ein Satz parametrisierter Objekte.

Der Arbeitsablauf dieses Befehls beinhaltet die folgenden Schritte:

- Zunächst definiert der Befehl einige Eingabeobjekte, die für den Vergleich verwendet werden sollen. Diese Eingabeobjekte können parametrische Blöcke oder Gruppen von parametrisierten Objekte sein.
- Die Geometrie jedes Eingabeobjekts wird von einigen Parametern gesteuert. Eine Konfiguration wird durch die Werte der Parameter definiert.
- Nachdem die Eingabeobjekte definiert wurden, durchsucht der Befehl die aktuelle Zeichnung nach Sätzen von Objekte mit einer Geometrie, die der Geometrie einer der Konfigurationen entspricht.
- Eine Übereinstimmung tritt auf, wenn die Eingabeobjekte genau als den Satz von Objekten konfiguriert werden können, mit denen diese Eingabe verglichen wird.
- Nachdem eine Übereinstimmung gefunden wurde, wird die Gruppe von Objekten durch einen parametrischen Block ersetzt. Die Parameter weisen die spezifischen Werte für die Konfiguration auf, für die die Übereinstimmung gefunden wurde.

Note:

- Die Systemvariable BLOCKIFYMODE definiert das Verhalten des Befehls PARAMETRISCHESBLOCKIFY. Je nach Wert der Systemvariable sind einige Optionen nicht verfügbar.
- Der Befehl PARAMETRISCHESBLOCKIFY unterstützt keine 2D-Parameter und Abhängigkeiten. Der Befehl wird keinen Ersatz vornehmen, wenn sie mit parametrischen 2D-Blöcken oder Sätzen parametrisierter 2D-Objekte verwendet wird. Eine Ausnahme ist der Fall, wenn die Geometrie einer Gruppe von Objekten genau der Geometrie der Objekte innerhalb der parametrischen 2D-Blockdefinition entspricht. Für eine solche exakte Übereinstimmung führt der Befehl den Ersatz durch.

21.10.2 Methoden

Es gibt drei Methoden, um den Befehl PARAMETRISCHESBLOCKIFY zu verwenden:

- Verwenden eines einzelnen in der Zeichnung ausgewählten parametrischen Blocks.
- Verwenden eines Satzes parametrisierter Objekte, die in der Zeichnung ausgewählt wurden.
- Verwenden der Blockdefinitionen aus der Bibliothek



Verwenden eines einzelnen parametrischen Blocks

- Wählen Sie den parametrischen Block aus, um das Eingabeobjekt zu erstellen.
- Durchsuchen Sie die aktuelle Zeichnung nach Sätzen von Objekten, die mit dem Eingabeobjekt übereinstimmen.
- Eine Übereinstimmung liegt vor, wenn die Eingabeobjekte genau wie den Satz der durchsuchten Objekte konfiguriert werden kann.
- Wenn eine Übereinstimmung gefunden wird, wird der Satz von Objekten durch eine Instanz des parametrischen Blocks ersetzt.
- Wenn es keine Übereinstimmung gibt, nimmt der Befehl keine Änderungen an der Zeichnung vor.

Verwenden eines Satzes parametrisierter Objekte

- Wählen Sie eine Gruppe von parametrisierten Objekten aus, um die Eingabe zu erstellen.
- Durchsuchen Sie die aktuelle Zeichnungsdatenbank nach Sätzen von Objekten, die mit der Eingabe übereinstimmen.
- Eine Übereinstimmung liegt vor, wenn die Eingabeobjekte genau wie den Satz der durchsuchten Objekte konfiguriert werden können.
- Wenn mindestens eine Übereinstimmung gefunden wird, werden die Eingabeobjekte in eine parametrische Blockdefinition konvertiert. Die Eingabe und die übereinstimmenden Sätze von Objekten werden dann durch Instanzen des neu erstellten parametrischen Blocks ersetzt.
- Wenn es keine Übereinstimmung gibt, nimmt der Befehl keine Änderungen an der Zeichnung vor.

Verwenden der Blockdefinitionen aus der Bibliothek

- Die in diesem Fall verwendeten Eingaben sind die parametrischen Blöcke in der Bibliothek.
- In diesem Fall gibt es viele Eingaben. Jeder parametrische Block in der Bibliothek ist eine Eingabe.
- Durchsuchen Sie die aktuelle Zeichnung nach Sätzen von Objekten, die mit einer der Eingaben übereinstimmen.
- Eine Übereinstimmung liegt vor, wenn eine der Eingaben genau wie den Satz der durchsuchten Objekte konfiguriert werden kann.
- Wenn eine Übereinstimmung gefunden wird, wird der Satz von Objekten durch eine Instanz des übereinstimmenden parametrischen Blocks ersetzt.
- Wenn es keine Übereinstimmung gibt, nimmt der Befehl keine Änderungen an der Zeichnung vor.

21.10.3 Optionen im Befehl

Parametrischen Eingabeblock oder parametrisierte Elemente auswählen oder

Mit dieser Option können Sie eine Auswahl treffen. Der Typ der Auswahl bestimmt, welche Methode vom Befehl verwendet wird.

Einstellungen

Zeigt die Systemvariable BLOCKIFYMODE im Dialog Einstellungen an. Für weitere Informationen, siehe Systemvariable BLOCKIFYMODE.

Auswahl-Optionen (?)

Ermöglicht die Auswahl einer Auswahlmethode.



Bibliothek überprüfen

Mit dieser Option können Sie Blöcke außerhalb der Zeichnung auswählen, die bei der Suche nach Übereinstimmungen verwendet werden sollen.

Pfad der Bibliothekskomponenten verwenden oder [Ordner wählen/Bibliothek] <Bibliothek>

Mit dieser Eingabeaufforderung können Sie entweder die Bibliothek oder einen angegebenen Ordner als Quelle für parametrische Blöcke auswählen, die vom Befehl verwendet werden sollen.

Die Standardoption ist **Bibliothek**. Diese Option verwendet die Blöcke in der Bibliothek als abzugleichende Eingänge.

Note:

- Der Suchpfad für die Bibliothek ist <Install_Folder>/UserDataCache/Support/<Sprache>/BIM/Components. Dieser Pfad beinhaltet nicht die Normteile.
- Die Option **Bibliothek** unterstützt auch Bibliothekskomponenten, die nicht parametrisiert sind.
- Wenn die Option **Ordner auswählen** aktiviert ist, kann der Benutzer einen Ordner mit .dwg-Dateien auswählen. In diesem Fall wird die Geometrie in jeder der Dateien als Eingabe verwendet.

Suchbereich auswählen oder [Gesamte zeichnung/auswahl-optionen (?)] <Gesamte zeichnung>:

Mit dieser Option können Sie auswählen, wo die Suche durchgeführt werden soll. Der Benutzer kann einen Bereich der Zeichnung oder die gesamte Zeichnung auswählen.

Parametrischen Block Einfügepunkt wählen oder [Standardpunkt] <Standardpunkt>:

Diese Option ist nur für die Methode mit parametrisierten Objekten verfügbar.

Es ermöglicht die Auswahl eines Einfügepunkts für den parametrischen Block, der erstellt werden soll, nachdem eine Übereinstimmung gefunden wurde. Der Standardpunkt wird vom Befehl abhängig von der Geometrie der ausgewählten parametrisierten Objekte berechnet.

Blockname eingeben oder <EINGABETASTE, um den Standardnamen zu verwenden>:

Diese Option ist nur für die Methode mit parametrisierten Objekten verfügbar.

Es ermöglicht dem Benutzer, den Namen des parametrischen Blocks einzugeben, der erstellt werden soll. Der Standardblockname ist **Param_Block**, zu dem eine inkrementierende Nummer hinzugefügt wird.

21.11 PARAMETRISCHESSTRECKEN Befehl

Dieser Befehl definiert einen Parameter, der von einem Streckungsvorgang für einige Objekte eines parametrischen Blocks verwendet wird.



Symbol:

21.11.1 Methoden

Dieser Befehl ermöglicht es, einige Objekte in einem Block zu strecken. Das Aussehen des Blocks kann gesteuert werden, indem der Wert des Parameters geändert wird, der mit dem Streckvorgang verknüpft ist.

Das Ziel dieser parametrischen Streckungsaktion besteht darin, die Streckung von Objekten im Block zu vereinfachen. Normalerweise kann dasselbe Verhalten mit Parametern und Abhängigkeiten abgerufen werden, es würde jedoch mehr Zeit und Mühe benötigen, um dasselbe Verhalten zu erhalten.

Der Befehl PARAMETRISHESSTRECKEN kann von der Befehlszeile aus aufgerufen werden, indem Sie PARAMETRISHESSTRECKEN eingeben. Dieser Befehl kann auch über die Multifunktionsleiste in einem **Konstruieren** Arbeitsbereich aufgerufen werden. Gehen Sie zur Registerkarte **Parametrisch** > **Parametrische Blöcke Panel**.

Note: Der Streckungsparameter funktioniert in Kombination mit den geometrischen und dimensional Abhängigkeiten möglicherweise nicht gut. Das Verhalten des Blocks bei der Anwendung von den Streckungsparameter zusammen mit Abhängigkeiten hängt in hohem Maße von der Komplexität der Blockgeometrie und der Anzahl und Art der Abhängigkeiten ab.

21.11.2 Optionen im Befehl

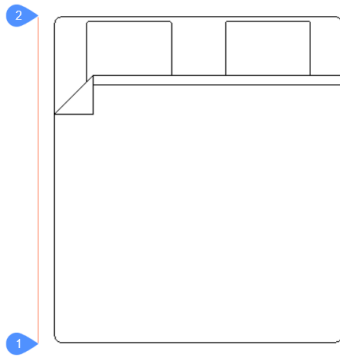
Basis Punkt der Versetzung

Ein Positionspunkt für den Ursprung des Streckungsvektors.

Zweiter Punkt der Versetzung

Ein Positionspunkt für den Kopf des Streckungsvektors.

Wenn Sie beispielsweise einen parametrischen Block für ein Bettsymbol definieren, könnte der Streckungsvektor wie folgt aussehen:



Der mit 1 markierte Punkt ist der Basispunkt des Versatzes (der Ursprung des Vektors) und der mit 2 markierte Punkt ist der zweite Versatzpunkt (der Kopf des Vektors). Die beiden Punkte befinden sich auf einer vertikalen Linie in einem Abstand, der der Länge des Bettes entspricht. Die Punkte können auf der tatsächlichen Geometrie platziert werden, wenn dies für den Benutzer bequemer ist. Hier wurden die Punkte zu Visualisierungszwecken auf der Seite des Blocks platziert.

Der parametrische Streckungsvektor hat eine weiche rote Farbe und wird auf einem speziellen Layer namens PARAMETRIC_STRETCH_VECTORS platziert.

Streckrahmen konstruieren: Ersten Punkt des rechteckigen Rahmens auswählen oder [Polygonal]

Die erste Ecke des rechteckigen Streckungsrahmens.

Gegenüberliegende Ecke

Die zweite Ecke des rechteckigen Streckungsrahmens.

Polygonal

Ermöglicht die Eingabe einer Reihe von Punkten, die einen polygonalen Streckungsrahmen festlegen.

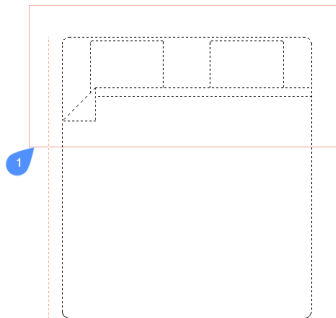
Note: Die Scheitelpunkte innerhalb der Auswahlkontur (Rechteck oder Polygon) werden entsprechend dem Streckungsvektor verschoben.

Objekte, die von der Streckung betroffen sein können, auswählen/abwählen [auswahl-optionen (?)]:

Ermöglicht das Bearbeiten der Auswahl von Objekten, die von der Streckungsaktion beeinflusst werden sollen.

Standardmäßig sind die Objekte, die Streckpunkte innerhalb des Streckungsrahmens haben, bereits ausgewählt. Mit dieser Option kann der Benutzer die Auswahl ändern. Alle ausgewählten Objekte werden hervorgehoben.

In diesem Schritt sieht der Bildschirm wie folgt aus:



Die mit 1 gekennzeichnete Kontur ist der Streckungsrahmen. Die Scheitelpunkte, die sich innerhalb dieser Kontur befinden und zu einem ausgewählten Objekt gehören, werden von der parametrischen Streckung beeinflusst.

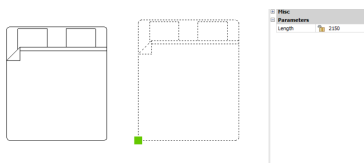
Name für den Streckungsparameter eingeben <Dehnen>:

Geben Sie dem Streckungsparameter einen Namen. Der Standardname ist **Dehnen**.

In diesem Beispiel hat der Parameter stretch den Namen **Länge**.

Um den Block bei der Arbeit anzuzeigen, öffnen Sie eine neue Zeichnung und fügen Sie den Block ein. Wechseln Sie nach dem Einfügen bei ausgewähltem Block zum Panel **Eigenschaften** im Abschnitt **Parameter** und ändern Sie den Wert für den Streckungsparameter, in diesem Fall **Länge**.

Die Blockobjekte, die für die Dehnung ausgewählt wurden, werden entsprechend dem neuen Wert des Streckungsparameters angepasst.



21.12 PARAMETRIEREN Befehl

Wendet Abhängigkeiten automatisch an.



21.12.1 Beschreibung

Fügt automatisch geometrische Abhängigkeiten und parametrische Gleichungen zur 3D-Volumenkörper Geometrie hinzu. Die resultierenden Parameter und geometrischen Abhängigkeiten können im Mechanical Browser (Befehl MECHANICALBROWSERÖFFNEN) angezeigt und bearbeitet werden.



21.13 PARAMETRIEREN2D Befehl

Wendet automatisch geometrische und dimensionale 2D-Abhängigkeiten auf ausgewählte 2D-Geometrie an.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

21.13.1 Beschreibung

Wählen Sie die 2D-Objekte aus, um automatisch Bemaßungsabhängigkeiten sowie geometrische Abhängigkeiten hinzuzufügen.

Die Parameter und Abhängigkeiten können im Parameter- und Abhängigkeiten-Panel oder im Mechanical-Browser bearbeitet werden.

21.14 BLOCKEINFÜG Befehl

Fügt CAD-Objekte aus der Zwischenablage als Block ein.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Note: Bevor Sie diesen Befehl verwenden können, müssen Sie zunächst die Befehle COPYCLIP oder KOPIEBASISP verwenden, um Objekte aus der aktuellen Zeichnung oder sogar aus einem anderen CAD-Programm zu kopieren.

21.14.1 Beschreibung

Dieser Befehl kann nur CAD-Objekte als Block-Objekte in die Zeichnung einfügen. Andere Inhalte der Zwischenablage können als OLE-Objekte eingefügt werden.

21.15 CLIPEINFÜG Befehl

Fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

Note: Bevor Sie diesen Befehl verwenden können, müssen Sie zunächst die Befehle COPYCLIP oder KOPIEBASISP verwenden, um Objekte aus der aktuellen Zeichnung oder sogar aus einem anderen CAD-Programm zu kopieren.

21.15.1 Methode

Dieser Befehl kann nur CAD-Objekte als Objekte in die Zeichnung einfügen.

Wenn die Zwischenablage Nicht-BricsCAD Objekte enthält:

- Nicht-BricsCAD-Objekte, wie z. B. Rasterbilder, werden als OLE-Objekte eingefügt.
- Wenn ein Nicht-BricsCAD-Text (einschließlich LISP- und Diesel-Code) in die Befehlszeile eingefügt wird, führt das Programm den Text als Befehl aus.



21.15.2 Optionen im Befehl

Drehen

Definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen.

Skalieren

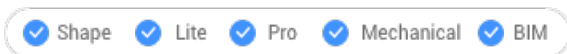
Spezifiziert den Skalierungsfaktor.

Spiegeln

Spiegelt die Objekte um eine Spiegellinie in einer 2D-Ebene.

21.16 ORIGEINFÜG Befehl

Fügt Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung ein.



Symbol:

Note: Bevor Sie diesen Befehl verwenden können, müssen Sie zunächst die Befehle COPYCLIP oder KOPIEBASISP verwenden, um Objekte aus der aktuellen Zeichnung zu kopieren.

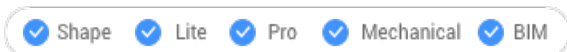
21.16.1 Beschreibung

Fügt CAD Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung, unter Berücksichtigung der Koordinaten der Objekte in der Quellzeichnung ein. ORIGEINFÜG kommt von "an den original Koordinaten einfügen".

Note: Mit diesem Befehl werden Objekte nicht wieder in die Quellzeichnung eingefügt.

21.17 INHALTEINFÜG Befehl

Öffnet den Dialog Inhalte einfügen.



Symbol:

Alias: IE

Note: Dies ist ein reiner Windows Befehl.

21.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Inhalte einfügen, in dem Sie angeben können, wie Elemente aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung eingefügt werden. Der Befehl ist nur auf der Windows-Plattform verfügbar.

21.18 PDF Befehl

Öffnet das Anhänge Panel.



Symbol:



21.18.1 Beschreibung

Öffnet das Panel "Anhänge", um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel "Anhänge" wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel "Anhänge" schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

21.19 PDFANPASS Befehl

Passt die grafischen Eigenschaften einer PDF-Unterlage an.



Symbol:

21.19.1 Beschreibung

Passt die Fläche, den Kontrast und die monochrome Ebene einer oder mehrerer PDF-Unterlagen an, die mit der aktuellen Zeichnung verbunden sind.

Note: Es kann einfacher sein, die Parameter im Abschnitt "Unterlage" des Eigenschaften-Panels einzustellen.

21.19.2 Optionen

Ausblenden

Legt die Ausblend-Einstellung der PDF-Unterlage(en) fest.

- 0: Minimale Ausblendung: Unterlage-PDF wird vollständig angezeigt.
- 100: max. Verblenden: Unterlage-PDF ist kaum sichtbar.

Kontrast

Legt die Kontrasteinstellung der PDF-Unterlage(en) fest.

- 0: Minimaler Kontrast: Sowohl dunkle als auch helle Elemente werden mittelgrau dargestellt.
- 100: Maximaler Kontrast: Dunkle Elemente werden dunkel angezeigt, helle Elemente werden hell angezeigt.

Monochrom

Schaltet die Monochrom-Einstellung der PDF-Unterlage(n) um.

Ja

Verwandelt Farben in Grautöne.

Nein

Hält die PDF-Datei unverändert.

21.20 PDFANHANG Befehl

Öffnet das Dialogfeld "PDF-Unterlage-Datei wählen".



Symbol:



21.20.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog PDF-Unterlagendatei, um eine PDF-Datei auszuwählen, die in der aktuellen Zeichnung referenziert werden soll. Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen** gewählt haben, wird den Dialog PDF-Unterlage anhängen angezeigt. Hier können Sie festlegen, wo und wie die PDF-Datei angehängt werden soll.

21.21 -PDFANHANG Befehl

Hängt eine PDF-Datei als Unterlage an.



21.21.1 Beschreibung

Hängt über die Befehlszeile eine PDF-Datei als Unterlage an die aktuelle Zeichnung an.

21.21.2 Optionen

PDF-Unterlage-Datei

Gibt den Dateinamen der anzuhängenden PDF-Datei an, indem der Pfad des PDF-Namens eingegeben wird.

Note: Geben Sie ~ ein, um den Dialog Datei zu öffnen.

PDF-Unterlage Seitennummer

Gibt die Seitennummer einer mehrseitigen PDF-Datei zum Einfügen an.

Note: Diese Option wird nicht angezeigt, wenn das PDF nur eine Seite hat.

Einfüge Punkt

Gibt den Einfügepunkt in der Zeichnung an. Das kann auf 2 Arten geschehen.

- Auswählen eines Punktes
- Eingabe von XY-Koordinaten

Skalieren

Legt die Größe der PDF-Unterlage fest, indem Sie einen Skalierungsfaktor eingeben oder den Cursor bewegen.

Größe

Legt die Größe der Einfügung dynamisch fest. Der erste Punkt ist der Einfügepunkt. Durch Bewegen des Cursors wird das Programm die Größe und Position der Unterlage relativ zum Einfügepunkt als Geisterbilder angezeigt.

XY Skalierungsfaktoren

Skaliert die Unterlage separat in X- und Y-Richtungen.

Drehwinkel


Definiert den Winkel der Unterlage.

21.22 PDFZUSCHNEID Befehl

Schneidet eine PDF-Unterlage mit einer Umgrenzung zu.





Symbol: 

21.22.1 Beschreibung

Schneidet eine PDF-Unterlage mit einer rechteckigen oder polygonalen Umgrenzung zu und invertiert die Umgrenzung.

21.22.2 Optionen

PDF-Unterlage-Datei

Wählt die zuzuschneidende PDF-Unterlage durch Klicken auf den PDF-Rahmen aus.

EIN

Schaltet die Zuschneide-Umgrenzung ein. Der Bereich außerhalb der Zuschneide-Umgrenzung ist nicht sichtbar.

AUs

Schaltet die Zuschneide-Umgrenzung aus. Die gesamte PDF-Unterlage ist sichtbar. Die Zuschneide-Umgrenzung wird gespeichert.

Löschen

Löscht die vorhandene Zuschneide-Umgrenzung.

Invertieren

Kehrt die Zuschneide-Umgrenzung um. Wird die PDF-Unterlage außerhalb der Zuschneide-Umgrenzung vorher ausgeblendet, wird sie danach sichtbar und die PDF-Unterlage innerhalb der Zuschneide-Umgrenzung wird ausgeblendet. Verwenden Sie diese Option, um dies umzukehren, sodass der Bereich des PDF, der sich innerhalb der Umgrenzung befindet, ausgeblendet wird, und der Bereich außerhalb der Umgrenzung sichtbar wird.

Note: : Möglicherweise ist es bequemer, den Abschnitt "Verschiedenes" im Eigenschaften-Panel zu verwenden, um das Zuschneiden ein- und auszuschalten und es umzukehren.

Neu

Zeichnet eine neue Zuschneide-Umgrenzung. Der Typ muss angegeben werden.

Polygonal

Zeichnet mehrseitige Zuschneide-Umgrenzungen. Der Startpunkt und der nächste Punkt werden durch Auswahl von Punkten festgelegt.






Note: Um den letzten Punkt rückgängig zu machen, drücken Sie Z.


Rechteckig

Zeichnet eine rechteckige Zuschneide-Umgrenzung durch Auswahl von zwei gegenüberliegenden Ecken.

21.23 PDFIMPORT Befehl

Importiert eine PDF-Datei und konvertiert ihren Inhalt in einfache CAD-Objekte.

Symbol: 



21.23.1 Methode

Dieser Befehl konvertiert auch eine bereits an die Zeichnung angehängte PDF-Unterlage in CAD-Objekte. Je nach Art des PDF-Objekts werden unterschiedliche Konversionen durchgeführt.

PDF-Objekt	CAD-Objekt
Gerade und gekrümmte Linien	Polylinien und Splines
SHX-Text	Polylinien
TrueType Text	MText
Mit Volumenkörpern gefüllte Bereiche und breite Linien	Klappen mit 50 % Transparenz
Raster Bilder	Raster Bilder
Layer	Layer
Zeilen mit Linientypen	Polyliniensegmente

Es gibt 2 Methoden, um ein PDF in CAD-Objekte zu konvertieren.

- PDF Unterlage
- PDF-Datei

21.23.2 Optionen

21.23.3 Optionen "Unterlage"

Bereich angeben

Wählt die ersten beiden Punkte aus, um einen rechteckigen Bereich einer Unterlage in CAD-Objekte zu konvertieren.

Polygonal

Wählt drei oder mehr Punkte aus, um einen polygonalen Bereich einer Unterlage in CAD-Objekte zu konvertieren.

Note: Wenn Sie Punkte auswählen, die nicht in der PDF-Datei enthalten sind, ignoriert BricsCAD diese Punkte, sodass mehr Punkte ausgewählt werden müssen.

Alle

Wählt die gesamte PDF-Unterlage für die Konvertierung in CAD-Objekte aus.

Einstellungen

Zeigt den Abschnitt "PDF-Importeinstellungen" im Dialogfeld "Einstellungen" an.



Erhalten

Hält die PDF-Unterlage nicht nur an Ort und Stelle, sondern konvertiert auch die Vektorschnitte in CAD-Objekte.

Lösen

Entfernt die PDF-Unterlage, sodass sie nicht mehr in der Zeichnung zu sehen ist, aber immer noch an die Zeichnung angehängt ist.

Entladen

Löscht die PDF-Unterlage, sodass sie nicht mehr in der Zeichnung zu sehen ist, aber immer noch an die Zeichnung angehängt ist.

21.23.4 Optionen "Datei importieren"

Seitenzahl

Importiert eine bestimmte Seite aus der PDF-Datei. Wenn Sie die Eingabetaste drücken, wird die erste Seite importiert.

?

Zeigt die Seitenzahl im PDF-Dokument an.

Note: Um den Inhalt der Seiten vor dem Import anzuzeigen, verwenden Sie das Vorschaufenster des Datei-Managers.

Einstellungen

Zeigt den Abschnitt "PDF-Importeinstellungen" im Dialogfeld "Einstellungen" an.

Einfüge Punkt

Gibt den Einfügepunkt in der Zeichnung an.

Skalieren

Gibt den Skalierungsfaktor oder die eingefügte Geometrie an.

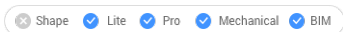
Drehung

Definiert den Rotationswinkel.

Note: Der Winkel muss eingegeben werden und kann nicht durch Auswahl von Punkten in der Zeichnung festgelegt werden.

21.24 -PDFIMPORT Befehl

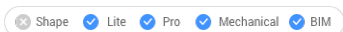
Importiert eine PDF-Datei und konvertiert ihren Inhalt in einfache CAD-Objekte.



Weitere Informationen finden Sie unter dem PDFIMPORT Befehl.

21.25 PDFLAYER Befehl

Schaltet die Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen um.



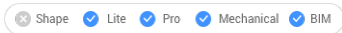


21.25.1 Beschreibung

Schaltet die Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen um. Nach der Eingabe des Befehls und der Auswahl einer PDF-Unterlage wird das Dialogfeld "Unterlage-Layer" angezeigt. Hier können Sie die Anzeige der Layer des PDFs bearbeiten.

21.26 PDFOPTIONEN Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **PDF Export**.

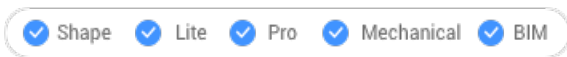


21.26.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **PDF Export** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

21.27 PEDIT Befehl

Bearbeitet Polylinien.



Symbol:

Alias: EDITPLINE, PE

21.27.1 Beschreibung

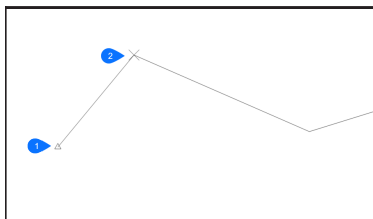
Bearbeitet Polylinien, 3D-Polylinien und 3D-Netze (Abkürzung für "Polylinienbearbeitung") und konvertiert 2D-Objekte in Polylinien.

Note: Die Optionen dieses Befehls ändern sich in Abhängigkeit von dem Objekt, die Sie bearbeiten. Sie können einzelne oder mehrere 2D-Polylinien, einzelne 3D-Polylinien, 3D-Netze und einzelne oder mehrere Linien, Bögen, Kreise, Splines oder Helixe bearbeiten.

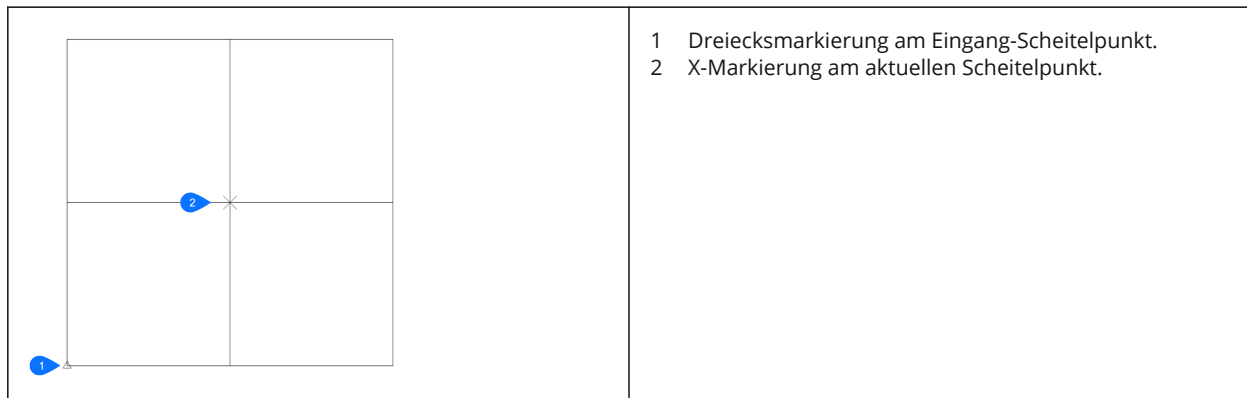
21.27.2 Optionen

Scheitelpunkte bearbeiten

Bearbeitet die Scheitelpunkte.



- 1 Dreiecksmarkierung am Anfang der Polylinie.
- 2 X-Markierung am aktuellen Scheitelpunkt.



Note: Es kann einfacher sein, die Scheitelpunkte mit der Bearbeitung von Griffen zu bearbeiten.

Nächster Scheitelpunkt

Verschiebt die X-Markierung zum nächsten Scheitelpunkt. Wenn die Markierung auf dem letzten Scheitelpunkt einer geschlossenen Polylinie steht, wird diese nicht weiter auf den "Nächsten" (Ersten) Scheitelpunkt verschoben.

Vorheriger Scheitelpunkt

Verschiebt die X-Markierung zum vorherigen Scheitelpunkt.

Winkel

Ändert den Winkel des aktuellen Segments. Wenn es sich um ein Bogensegment handelt, wird der Winkel (Krümmung) des Bogens geändert. Wenn es sich um ein Liniensegment handelt, wird es in einen Bogen umgewandelt. Um einen Bogen in ein Liniensegment umzuwandeln, geben Sie einen Winkel von null Grad ein.

Note: Winkel > 0 ist gegen den Uhrzeigersinn, Winkel = 0 ist gerade, Winkel < 0 ist im Uhrzeigersinn.

Bruch

Entfernt Segmente aus der Polylinie zwischen den beiden Scheitelpunkten, die mit X-Markierungen markiert sind. Diese Aktion wandelt geschlossene Polylinien in offene Polylinien und offene Polylinien in zwei Polylinien mit einer Lücke zwischen ihnen um.

Scheitelpunkt einfügen

Fügt einen Scheitelpunkt ein. Eine Zug-Linie zeigt eine Vorschau der Position des neuen Scheitelpunkts an.

Links

Verschiebt die X-Markierung auf den Scheitelpunkt auf der linken Seite.

Right

Verschiebt die X-Markierung auf den Scheitelpunkt auf der rechten Seite.

Nach oben

Verschiebt die X-Markierung auf den Scheitelpunkt mit einer höheren Nummer.

Unten

Verschiebt die X-Markierung auf den Scheitelpunkt mit einer niedrigeren Nummer.

Weiter

Wählen Sie den nächsten Scheitelpunkt.



Vorherige

Wählen Sie den vorherigen Scheitelpunkt.

Wählen

Verschiebt die zweite X-Markierung direkt zum ausgewählten Scheitelpunkt.

Los

Unterbrechen Sie die Polylinie zwischen den ersten und zweiten markierten Scheitelpunkte.

Note: Es ist viel einfacher, die Befehle BRUCH oder STUTZEN zu verwenden, um einen Teil einer Polylinie zu entfernen.

Schieben

Verschiebt den aktuellen Scheitelpunkt. Die Zug-Linie zeigt eine Vorschau der neuen Position des Scheitelpunkts an.

Note: Es ist viel einfacher, die Scheitelpunkte einer Polylinie mit der Bearbeitung von Griffen zu verschieben.

Regen

Regeneriert die Polylinie, um Änderungen, die durch die Bearbeitung mit diesem Befehl entstehen, direkt anzuzeigen.

WAhl

Verschiebt die X-Markierung direkt auf einen anderen Scheitelpunkt, den Sie auswählen. Diese Option ist schneller als die Verwendung der Optionen Nächster und Vorher.

Ausrichten

Entfernt alle Segmente zwischen zwei Scheitelpunkte. Wenn Sie den Start- und Endpunkt einer Polylinie mit mehreren Segmenten auswählen, wird die gesamte Polylinie begradigt und bildet ein einzelnes Segment. Dies gilt auch für geschlossene Polylinien.

Weiter

Verschiebt die zweite X-Markierung auf den nächsten Scheitelpunkt.

Vorherige

Verschiebt die zweite X-Markierung auf den vorherigen Scheitelpunkt.

Wählen

Verschiebt die zweite X-Markierung direkt auf einen anderen Scheitelpunkt.

Los

Ersetzt die Segmente zwischen den beiden markierten Scheitelpunkten durch ein einzelnes Segment.

Tangens

Bearbeitet die Tangentenrichtung des Scheitelpunkts.

Breite

Ändert die Breite des aktuellen Segments. Das aktuelle Segment liegt zwischen der X-Markierung und dem nächste Scheitelpunkt.

Schließen

Schließt die Polylinie, indem ein Segment zwischen dem Start- und Endpunkt eingefügt wird. Wenn die Polylinie geschlossen ist, wird die Option Öffnen dargestellt.



Öffnen

Öffnet geschlossene Polylinien durch Löschen des zuletzt gezeichneten Segments, das zum Schließen der Polylinie benutzt wurde. Wenn die Polylinie offen ist, wird die Option Schließen dargestellt.

Kurve löschen

Macht die Auswirkungen der Optionen Anpassen und Spline rückgängig.

GLättungslöschen

Entfernt die Bezier-Spline-Glättung vom 3D Polyflächennetz.

Anpassen

Passt eine Kurve an die Polylinie an.

Note: Um die angepasste Polylinie wieder in eine "normale" Polylinie umzuwandeln, verwenden Sie die Option Kurve löschen.

Verbinden

Fügt der ausgewählten Polylinie offene Objekte hinzu.

Note: Diese Option funktioniert nur mit offenen und mit verbundenen Objekten. Verbunden bedeutet, dass sich die Endpunkte von Objekten treffen, z. B. beim Zeichnen mit dem Endpunkt-Objektfang oder mit der Option Letzter Punkt. Die verbundenen Objekte übernehmen die Eigenschaften der Quellpolylinie wie Farbe, Breite und Layer.

Empfindliche Entfernung

Wenn sich Endpunkte innerhalb der empfindlichen Entfernung befinden, werden die Objekte verlängert oder getrimmt.

Verbindungstyp

Typ der Verbindung angeben.

Dehnen

Verlängert oder trimmt Segmente bis zu den nächstgelegenen Endpunkten.

Hinzufügen

Fügt lineare Segmente zwischen den nächstgelegenen Endpunkten hinzu.

Beide

Verlängert oder trimmt wenn möglich, andernfalls werden lineare Segmente hinzugefügt.

M schließen

Schließt das 3D-Netz in der M-Richtung. Wenn das Netz geschlossen ist, erscheint Option M öffnen.

M öffnen

Öffnet das 3D-Netz in M-Richtung. Wenn das Netz geschlossen ist, erscheint Option M schließen.

N schließen

Schließt das 3D-Netz in der n Richtung. Wenn das Netz geschlossen ist, erscheint Option N öffnen.

N öffnen

Öffnet das 3D-Netz in der n Richtung. Wenn das Netz geschlossen ist, erscheint Option N schließen.

Linientyp Modus

Legt fest, wie Linientypen über die Polylinien dargestellt werden.



Ein

Linientypen fangen beim Startpunkt an und hören beim Endpunkt auf.

Aus

Linientypen beginnen und stoppen an jedem Scheitelpunkt.

Note: Diese Option wird in der Variablen PLINEGEN gespeichert.

Richtung wechseln

Kehrt die Richtung der Polylinie um: Der Startpunkt ist jetzt ihr Endpunkt und umgekehrt. Die Polylinie ändert bei diesem Vorgang nicht ihr Aussehen, außer dass sich die Dreiecksmarkierung an das andere Ende offener Polylinien bewegt. Diese Option wirkt sich auf Vorgänge aus, die abhängig von der Richtung einer Polylinie sind, wie z. B. die Bearbeitung von Scheitelpunkten.

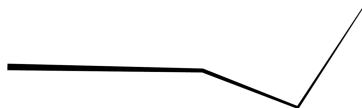
SPLine

Wandelt die Polylinie in einen Spline um.

Note: Alle Breiteninformationen gehen verloren. Verwenden Sie die Option Breite, um die Breite erneut anzuwenden. Der Spline ist ein Bezier-Spline, dessen Glättung durch die Systemvariable SPLINETYPE definiert wird.

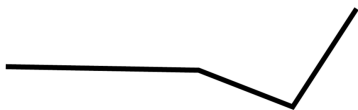
verJüngung

Verjüngt die Breite der gesamten Polylinie von einem Ende zum anderen.



Breite

Ändert die Breite aller Segmente.



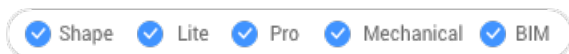
Note: Diese Option überschreibt die Breiten, die durch die Option Verjüngen entstanden sind.

Zurück

Macht die letzte Aktion rückgängig.

21.28 PEDITEXT Befehl

Bearbeitet Scheitelpunkte und Segmente einer Polylinie.



Symbole:

21.28.1 Beschreibung

Ändert Scheitelpunkte und Segmente einer Polylinie interaktiv, ohne zuerst die Polylinie auszuwählen.



Note: Dieser Befehl ist für die Verwendung mit dem Quad-Cursor gedacht. Weitere Informationen zum Verwenden dieses Befehls mit dem Quad finden Sie in der zugehörigen Vorgehensweise "Bearbeiten einer Polylinie mit dem Quad-Cursor".

21.28.2 Optionen

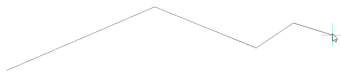
Scheitelpunkt einfügen

In das ausgewählte Segment wird ein Scheitelpunkt eingefügt.



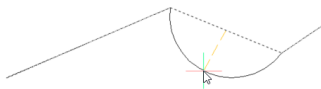
Scheitelpunkt am Ende einfügen

Fügt einen neuen Scheitelpunkt am Ende der Polylinie ein.



Ausbuchtung anpassen

Ändert den Ausbuchtungs-Faktor des ausgewählten Segments.

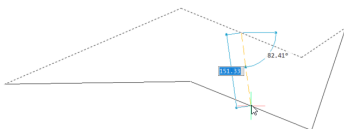


Segment entfernen

Löscht das ausgewählte Segment.

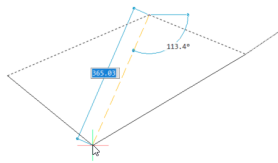
Segment strecken

Verschiebt das ausgewählte Segment.



Scheitelpunkt strecken


Verschiebt den markierten Scheitelpunkt.



21.29 LOT Befehl

Schaltet den senkrechten Objektfang um.



Symbol: 


21.29.1 Beschreibung

Schaltet den senkrechten Objektfang um, um das Einfangen an der Hilfslinie zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

21.30 PNETZ Befehl

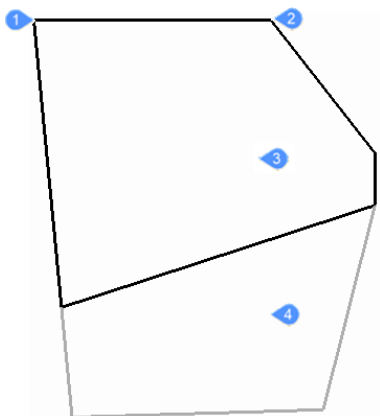
Zeichnet mehrseitige Netze.



Symbol: 

21.30.1 Beschreibung

Zeichnet mehrseitige Vielflächennetze in 3D; für die Verwendung durch Makros gedacht.



- 1 Scheitelpunkt 1
- 2 Scheitelpunkt 2



3 Fläche 1

4 Fläche 2

21.30.2 Optionen

Unsichtbar

(Versteckte Option.) Geben Sie eine unsichtbare Kante an, indem Sie eine negative Zahl eingeben.

Farbe

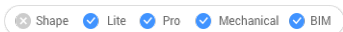
Geben Sie die Farbe der Kante an, indem Sie einen Farbnamen, eine Farbnummer oder einen Farbbuchnamen eingeben.

Layer

Geben Sie den Layernamen für die Kante an, indem Sie den Namen eines Layers eingeben.

21.31 PLATZANSICHT Befehl

Importieren Sie benannte Ansichten aus einer Quellzeichnung.



21.31.1 Beschreibung

Platziert benannte Ansichten aus einer Quellzeichnung in ein Papierbereich-Layout der aktuellen Zeichnung.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich und ist für Plansätze gedacht.

Note: Es ist nicht erlaubt, eine benannte Ansicht in ein Layout der Quellzeichnung einzufügen.

21.31.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um benannte Ansichten zu platzieren:

- Befehlszeile: Starten Sie den Befehl, indem Sie PLATZANSICHT in die Befehlszeile eingeben.
- Maus: Ziehen Sie eine Modelansicht aus dem Panel Inhaltsbrowser in ein Papierbereich-Layout.

21.31.3 Optionen

Dateiname eingeben

Geben Sie den Dateiname aus der Quelldatei ein, aus der die Ansichten importiert werden.

Ansichtsname zum Platzieren eingeben

Geben Sie den Name der Ansicht ein, die Sie importieren möchten.

?

Listet gespeicherte benannte Ansichten im Eingabe-Protokol Fenster auf.

Ansichtsursprung eingeben


Geben Sie die Position der linken unteren Ecke der benannten Ansicht an.

21.32 DRSICHT Befehl

Die Zeichnung wird im Draufsicht-Modus angezeigt.

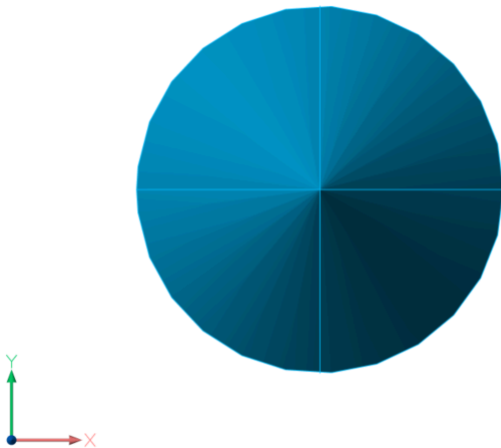
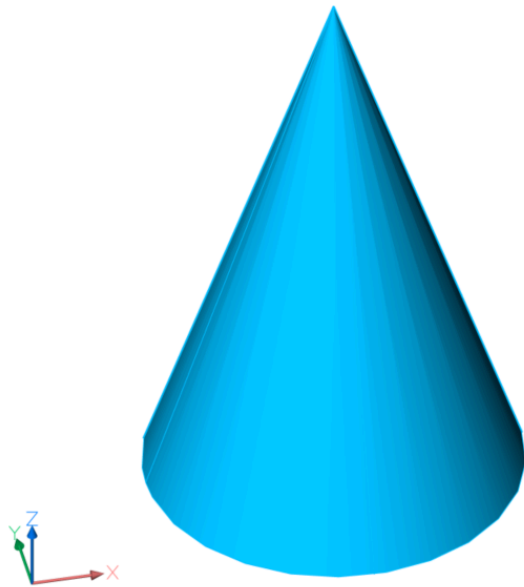


✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

21.32.1 Beschreibung

Zeigt das 3D-Modell in der Draufsicht, die gerade nach unten auf die X,Y-Ebene blickt.



21.32.2 Optionen

BKS

Zeigt die Draufsicht eines benannten BKS oder dynamischen BKS an, nachdem Sie einen Namen eingegeben oder den Cursor auf einen 3D-Volumenkörper gesetzt haben.



Note: Um diesen Befehl auf die zweite Weise ausführen zu können, stellen Sie sicher, dass die Systemvariable DBKS (Link einfügen) aktiviert ist.

?

Listet die Namen der BKS in der aktuellen Zeichnung auf.

Welt

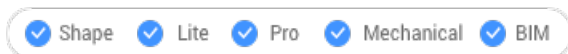
Zeigt die Draufsicht des Welt-Koordinatensystems an.

Aktuell

Zeigt die Draufsicht des aktuellen BKS an.

21.33 PLINIE Befehl

Erstellt eine Polylinie.

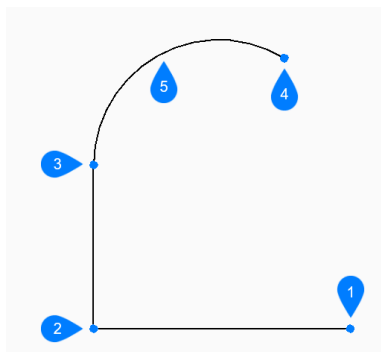


Symbol:

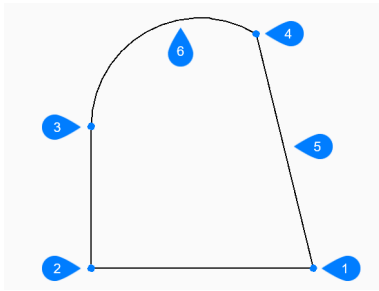
Alias: PL

21.33.1 Beschreibung

Erstellt ein einzelnes Polylinienobjekt mit mehreren Linien- und Bogensegmenten, indem der Anfangs- und Endpunkt jedes Segments angegeben wird. Mit den Optionen können Sie zwischen Linien- und Bogensegmenten umschalten, Breiten anwenden, die Geometrie rückgängig machen und schließen.



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Ende
- 5 Bogensegment



- 1 Start/Ende
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Weiter
- 5 Schließen
- 6 Bogensegment

21.33.2 Methoden zum Erstellen einer Polylinie

Dieser Befehl umfasst 3 Methoden, um mit der Erstellung eines Polygons zu beginnen:

- Beginn der Polylinie
- Letzter Punkt
- Folgen

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Segmente hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Beginn der Polylinie

Beginnen Sie, eine Polylinie zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Nächsten Punkt definieren

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

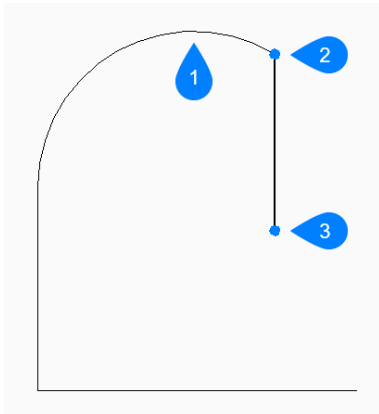
Zusätzliche Optionen: [Bögen zeichnen/Schließen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite/Rückgängig]

Letzter Punkt

Beginnen Sie, eine Polylinie aus dem zuletzt ausgewählten Punkt zu erstellen:

Nächsten Punkt definieren

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.



- 1 Letztes gezeichnetes Segment
- 2 Letzter Punkt
- 3 Endpunkt

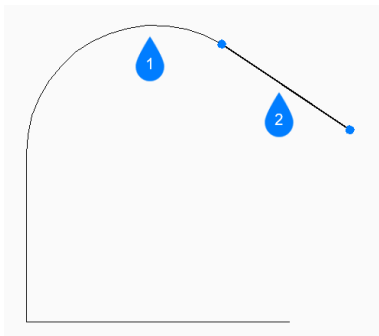
Zusätzliche Optionen: [Bögen zeichnen/Schließen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite/Rückgängig]

Folgen

Beginnen Sie, eine Polylinie vom letzten gezeichneten Bogen- oder Liniensegment aus zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen:

Nächsten Punkt definieren

Geben Sie die Länge des Segments an. Die Auswahl eines Punktes bestimmt nur die Länge, da der Winkel dem vorherigen Segment folgt.



- 1 Letztes gezeichnetes Segment
- 2 Folgen

21.33.3 Optionen im Befehl PLINIE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Polylinie begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung.

Bögen zeichnen

Geben Sie den Endpunkt des Polylinienbogensegments an. Der Bogen wird tangential zum vorherigen Segment gezeichnet.

Zusätzliche Optionen: [Linien zeichnen/Winkel/Zentrum/Richtung/Halbbreite/Radius/Zweiter Punkt/Breite]

Winkel

Geben Sie dann den eingeschlossenen Winkel des Bogensegments an:



Ende des Bogens festlegen

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Zusätzliche Optionen: [Zentrum/Radius]

Mittelpunkt

Geben Sie das Zentrum des Bogensegments an:

Ende des Bogens festlegen

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Zusätzliche Optionen: [Winkel/Länge der Sehne]

Richtung

Geben Sie die Richtung des Bogensegments an:

Ende des Bogens

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Radius

Geben Sie den Radius des Bogensegments an:

Ende des Bogens festlegen

Bestimmen Sie den nächsten Scheitelpunkt der Polylinie.

Zusätzliche Optionen: [inklusive Winkel]

Zweiter Punkt

Geben Sie einen Punkt entlang des Bogenumfangs an.

Linien zeichnen

Geben Sie den Endpunkt des Liniensegments an.

Zusätzliche Optionen: [Bögen zeichnen/Schließen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite/Rückgängig]:

Abstand

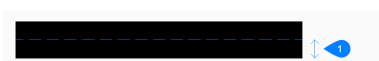
Geben Sie dann den Abstand für das Liniensegment an:

Segment-Winkel

Geben Sie den Winkel des Liniensegments an.

Halbbreite

Geben Sie die Anfangs- und End-Halbbreite des Segments an, sowie für alle folgenden Segmente, bis Sie die Breite oder Halbbreite ändern.



1 Halbbreite

Die Breite wird in der Variablen PLINEWID gespeichert.

Breite

Geben Sie die Anfangs- und End-Halbbreite des Segments an, sowie für alle folgenden Segmente, bis Sie die Breite oder Halbbreite ändern.



1 Start Breite

2 Ende Breite

Die Breite wird in der Variablen PLINEWID gespeichert.



Zurück

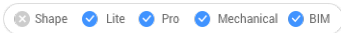
Machen Sie das letzte Polyliniensegment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

Schließen

Zeichnet automatisch ein Polyliniensegment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments. Damit ist der Befehl beendet.

21.34 PLOT Befehl

Öffnet den Dialog Drucken.

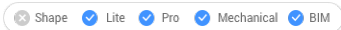


21.34.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Drucken, um die Druckoptionen festzulegen und die aktuelle Zeichnung in der Vorschau anzuzeigen oder zu drucken.

21.35 -PLOT Befehl

Plottet Zeichnungen auf Druckern und in Dateien.



21.35.1 Beschreibung

Plotten von Zeichnungen auf Druckern und in Dateien, über die Befehlszeile.

Note: Dieser Befehl ist für Skripte und Routinen bestimmt.

21.35.2 Methode

Wählen Sie, ob Sie eine detaillierte Plotkonfiguration vornehmen möchten.

21.35.3 Optionen

Detaillierte Plotkonfiguration?

Legen Sie fest, ob die Plotkonfiguration geändert werden soll.

Ja

Zeigt 16 Optionen zur Plotkonfiguration an.

Nein

Zeigt 6 Optionen an.

Layoutnamen eingeben oder ?

Definiert den Namen des Layouts zum Plotten. Geben Sie ? ein, um die Layouts in der aktuellen Zeichnung aufzulisten.

Ausgabe-Gerätenamen eingeben oder?

Gibt den Namen des Ausgabegeräts (Plotter oder Datei) an. Geben Sie ? ein, um die verfügbaren Plotgeräte aufzulisten.

Papiergröße eingeben oder?

Definiert den Namen der Papiergröße. Geben Sie ? ein, um die verfügbaren Mediengrößen aufzulisten.



Geben Sie Papier Einheiten ein

Gibt die Papiereinheiten an: Zoll oder Millimeter.

Geben Sie die Zeichnungsausrichtung an

Gibt die Ausrichtung der Zeichnung an: Hoch- oder Querformat.

Auf dem Kopf plotten?

Plottet die Zeichnung auf dem Kopf.

Note: Diese Option ist nützlich, wenn Papier mit einer Zeichnungsgrenze rückwärts in den Drucker geladen wird.

Geben Sie den Plotbereich an

Definiert, welcher Bereich der Zeichnung geplottet werden soll.

Anzeigen

Stellt den im aktuellen Ansichtsfenster angezeigten Bereich dar.

Grenzen

Plottet die Grenzen der Zeichnung, um sicherzustellen, dass alle nicht eingefrorenen Objekte geplottet werden.

Limiten

Plottet die Grenzen der Zeichnung, wie diese mit dem Befehl "Limits" definiert wurden.

Ansicht

Plottet die aktuelle Ansicht oder eine benannte Ansicht. Siehe den Befehl "Ausschnt".

Fenster

Plottet einen vom Benutzer definierten rechteckigen Bereich.

Plotskalierung eingeben

Definiert den Plotskalierungsfaktor.

Note: Mit der Option "Anpassen" wird der Skalierungsfaktor automatisch berechnet.

Plotabstand eingeben

Definiert den Abstand für den Druck auf dem Papier.

Note: Geben Sie positive oder negative Abstandswerte ein, um die Zeichnung in die X- und/oder Y-Richtung zu verschieben. Positive Werte verschieben die Zeichnung nach oben und rechts, negative Werte verschieben die Zeichnung nach unten und links.

Note: Die linke untere Ecke der Zeichnung wird um die angegebenen Entfernungen verschoben. Dies ist nützlich, wenn das Papier einen Titel-Bereich besitzt, der sich mit der Zeichnung überschneidet.

Plotten mit Plotstilen?

Schaltet die Verwendung von Plotsilen um.

Note: Plotstile überschreiben Linienstärken-Einstellungen.

Plotstil-Tabellennamen eingeben

Definiert die Plotstil-Tabelle, die benutzt werden soll; diese weist Eigenschaften für "Stifte", Farben und Objekte zu.

Note: Geben Sie ? ein, um die in der Zeichnung verfügbaren Plotstile aufzulisten.



Plotten mit Linienstärken?

Schaltet die Verwendung von Linienstärken um.

Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Plotten mit Plotstilen eingeschaltet ist.

Ja

Imitiert die Linienstärken, die der Zeichnung beim Drucken zugewiesen sind.

Schattierungsplot eingeben

Gibt den schattierten Plot an. Ermöglicht, den visuellen Stil der aktuellen Ansicht beim Drucken des Modellbereichs zu überschreiben.

Note: Diese Option ist deaktiviert, wenn aus einem Papierbereich-Layout gedruckt wird.

Der Schattierungsplot-Modus eines Papierbereich-Ansichtsfensters wird in der Eigenschaft "Schattierungsplot" des Ansichtsfensters eingestellt. Die Qualität der Option "Gerendert" wird durch die aktuellen Render-Voreinstellungen definiert. Siehe den Befehl RENDERVOREINST.

Plot in eine Datei schreiben?

Legt fest, ob der Plot an eine Datei gesendet wird. Wenn Ja, wird das Dialogfeld "Plotmdatei erstellen" angezeigt.

Note: Der Plot wird in einer .PLT- Datei gespeichert.

Sichere Änderungen im Layout?

Schaltet das Speichern der Plotparameter in der Registerkarte "Modell" oder "Layout" ein oder aus.

Mit Plot fortfahren?

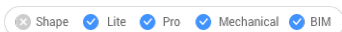
Schaltet Plotten der Zeichnung ein oder aus.

Geben Sie einen Namen für diese Seiten-Einrichtung ein

Definiert den Namen der Seiteneinrichtung.

21.36 PLOTMARKIERUNG Befehl

Öffnet den Dialog Plot-Stempel.



21.36.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Plot-Stempel, um Informationen über Zeichnungen am Rahmen der geplotteten Zeichnung hinzuzufügen.

21.37 PLOTSTIL Befehl

Legt den aktuellen Plotstil fest.



21.37.1 Beschreibung

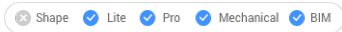
Der Befehl öffnet den Dialog Aktueller Plotstil, in dem Sie den aktuellen Plotstil einstellen können.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur, wenn Plotstile in Zeichnungen aktiviert sind.



21.38 PLOTTERMANAGER Befehl

Erstellen und bearbeiten Sie Plotter-Einstellungen.

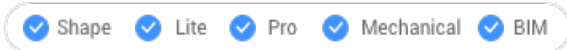


21.38.1 Beschreibung

Öffnet ein generisches Systemdialogfeld PlotConfig, in dem Sie eine Plotterkonfigurationsdatei auswählen oder benutzerdefinierte PC3-Parameterdateien für Drucker und andere Ausgabegeräte erstellen und bearbeiten können.

21.39 PNGOUT Befehl

Öffnet das Dialogfeld "PNG speichern".

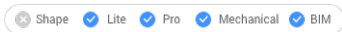


21.39.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog PNG speichern, um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer png-Datei zu speichern. Die aktuelle Ansicht gibt an, welche Daten in das Bild aufgenommen werden sollen.

21.40 PUNKT Befehl

Erstellt einen Punkt.

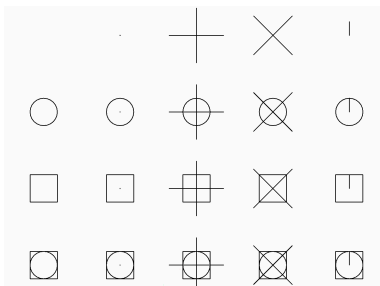


Symbol: 

Alias: PU

21.40.1 Beschreibung

Erstellt einen oder mehrere Punkte, um deren Größe und Stil zu steuern.



21.40.2 Option zum Erstellen eines Punktes

Erstellen Sie einen einzelnen Punkt, der durch ein Pünktchen dargestellt wird, indem Sie die Position des Punktes angeben.

Position für Punkt

Geben Sie die Position des Punktes an.

Alternative Optionen: [Punkteinstellungen.../Mehrere Punkte]



21.40.3 Zusätzliche Optionen im PUNKT Befehl

Bevor Sie mit der Erstellung eines Punktes beginnen, sind möglicherweise die folgenden Optionen verfügbar.

Punkt Einstellungen

Rufen Sie das Dialogfeld "Einstellungen" auf, um den Anzeigemodus und die Größe für Punkte festzulegen.

Mehrere Punkte

Zeichnen Sie mehrere Punkte, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

21.41 PUNKTWOLKE Befehl

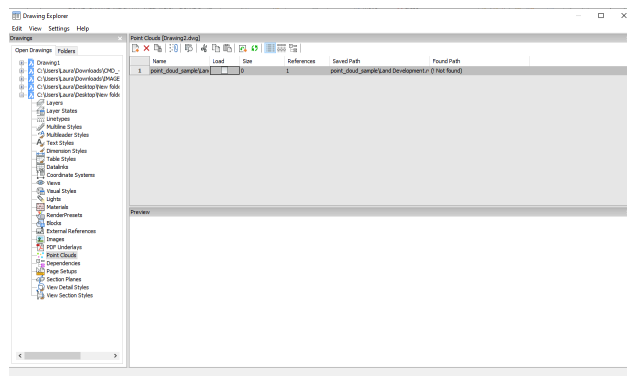
Verwaltet Punktwolkendateien.



Symbol:

21.41.1 Beschreibung

Zeigt die Kategorie Punktwolken des Zeichnungs-Explorers an:



21.41.2 Option im Befehl

Name

Zeigt den Namen der Einfügung der Punktwolkendatei an.

Laden

Schaltet das Laden der Punktwolkendatei um.

- Ein: Lädt die Punktwolke und macht sie sichtbar
- Aus: Entlädt die Punktwolke und macht sie unsichtbar

Größe

Zeigt die Größe der Punktwolkendatei an. Sehr große Dateien können das System verlangsamen.

Referenzen

Gibt an, wie oft die Punktwolke an die aktuelle Zeichnung angehängt ist.



Gespeicherter Pfad

Zeigt den originalen Pfad der Punktwolkendatei beim ersten Laden an. Wenn der Pfad nicht gefunden werden kann, klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, woraufhin der Dialog Datei auswählen angezeigt wird und Sie die fehlende Punktwolkendatei suchen können.

Gefundener Pfad

Zeigt den aktuellen Pfad zur Punktwolkendatei an. Dieser Pfad sollte in den meisten Fällen gleich dem Gespeicherten Pfad sein.

21.41.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Ordnet der aktuellen Zeichnung eine Punktwolkendatei zu, wie der Befehl PUNKTWOLKEZUORD.

Löschen

Entfernt die ausgewählte Punktwolke aus der aktuellen Zeichnung.

Einfügen

Fügt zusätzliche Kopien der vorhandenen Punktwolkendateien in die Zeichnung ein. Zeigt den Dialog Punktwolke anhängen an, wie der Befehl PUNKTWOLKEZUORD.

Alle auswählen

Wählt alle Linientyp Definitionen.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

Erweiterte Suche nach fehlenden Anhängen ausführen.

21.42 PUNKTWOLKENAUSRICHTUNG Befehl

Dreht die Punktwolke, um sie optimal an der X- und Y-Achse auszurichten.



Symbol:

21.42.1 Beschreibung

Dreht die Punktwolke, um sie optimal an den X- und Y-Achsen im Weltkoordinatensystem auszurichten. Auf diese Weise können Sie mithilfe gängiger Werkzeuge wie orthogonale und polare Spur effizient Objekte relativ zur Punktwolke erstellen und bearbeiten.

21.42.2 Optionen im Befehl

Punktwolkenobjekt auswählen

Ermöglicht die Auswahl eines Punktwolkenobjekt, wenn die aktuelle Zeichnung mehr als eine Punktwolke angehängt hat.

Note: Wenn an die aktuelle Zeichnung nur eine Punktwolke angehängt ist, wird diese automatisch für den Ausrichtungsvorgang ausgewählt.



Erster Scheitelpunkt

Geben Sie die erste Ecke eines rechteckigen Auswahlfensters an.

Gegenüberliegende Ecke festlegen

Geben Sie die gegenüberliegende Ecke eines rechteckigen Auswahlfensters an.

21.43 PUNKTWOLKEZUORD Befehl

Hängt Punktwolken-Dateien an die aktuelle Zeichnung an.



Symbol:

21.43.1 Methode

Wählen Sie eine Datei oder einen Ordner aus, geben Sie den Namen der Punktwolke an, geben Sie eine Einheit für die Punktkoordinaten ein und hängen Sie sie dann im Dialog Punktwolke anhängen an.

Die Punktwolkendatei oder der Ordner wird im Hintergrund vorverarbeitet und eine entsprechende Nachricht erscheint, sobald sie fertig ist.

Note: Die Systemvariable POINTCLOUDCACHEFOLDER legt den Ordner fest, in dem die Punktwolkendaten gespeichert werden.

21.43.2 Optionen im Befehl

Datei

Öffnet den Dialog Vorverarbeitung der Punktwolke Datendatei(en), in dem Sie eine Punktwolkendatei zum Anhängen auswählen müssen.

Ordner

Öffnet den Dialog Eingabeordner wählen, in dem Sie einen Ordner für den Import auswählen müssen.

21.44 -PUNKTWOLKENZUORD Befehl

Hängt Punktwolken-Dateien an die aktuelle Zeichnung an.



21.44.1 Beschreibung

Fügt Punktwolken Dateien (die zuvor in das BPT-Format von BricsCAD konvertiert wurden) über die Befehlszeile an die aktuelle Zeichnung an.

21.44.2 Optionen im Befehl

Spezifizieren sie Punktwolkendaten, die angehängt werden sollen

Geben Sie den Punktwolken-Link an, der an die aktuelle Zeichnung angehängt werden soll.

Verschiebe Vektor eingeben

Geben Sie die Koordinaten des Verschiebungsvektors ein oder legen Sie diese am Bildschirm fest.

Drehwinkel

Drehwinkel angeben.




Skalierungsfaktor

Geben Sie den Skalierungsfaktor an.

21.45 PUNKTWOLKENFARBMAP Befehl

Färbt die Punktwolke ein.

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

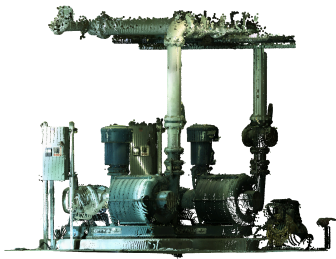
21.45.1 Beschreibung

Färbt die Punktwolke basierend auf einer Reihe von Farben ein.

21.45.2 Optionen im Befehl

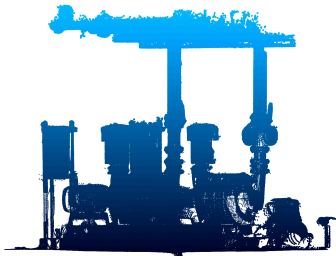
Scan

Passt die Farbe basierend auf den vom Scan erfassten Farbdaten an.



Erhebung

Passt die Farbe basierend auf der Höhe der Punkte anhand einer angegebenen Farbkarte an.



Spektrum

Weist einen Farbbereich basierend auf dem gesamten Farbspektrum zu.

Erde

Weist einen Farbbereich von Hellbraun bis Dunkelbraun zu.

Hydro

Weist einen Farbbereich von hellblau bis dunkelblau zu.

grAu

Weist einen Farbbereich von Hellgrau bis Dunkelgrau zu.

Rottöne

Weist einen Farbbereich von hellrot bis dunkelrot zu.



Grüntöne

Weist einen Farbbereich von hellgrün bis dunkelgrün zu.

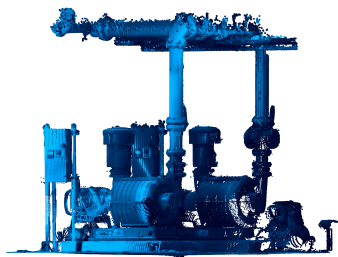
Blautöne

Weist einen Farbbereich von hellblau bis dunkelblau zu.

Intensität

Weist Farben entsprechend ihrem Intensitätswert basierend auf der angegebenen Farbkarte zu.

Note: Wenn die Punktwolkendatei keine Intensitätsdaten enthält, werden die Farben nach Höhe zugewiesen, unabhängig von der ausgewählten Option.

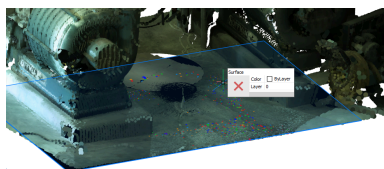


Planabweichung

Die Abweichung färbt Punkte in der Punktwolke entsprechend ihrer Entfernung zu den ausgewählten Ebenen.

Note: Diese Option wird verwendet, um zu überprüfen, wie gut Punkte mit bestimmten oder angepassten Objekte passen.

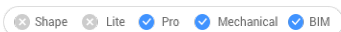
Note: Die Farben werden durch die beiden Toleranzstufen beeinflusst: Ebenentoleranz OK und Ebenentoleranzwarnung. Sie finden sie im Panel Eigenschaften. Alle Punkte, die sich in einem Abstand von weniger als Ebenentoleranz OK von der Ebene befinden, sind grün eingefärbt. Punkte, die weiter entfernt sind als Ebenentoleranz OK, aber kleiner als die Ebenentoleranzwarnung, sind orange (auf einer Seite der Ebene) oder hellblau (auf der anderen Seite der Ebene) eingefärbt. Punkte, die noch weiter als die Ebenentoleranzwarnung liegen, sind rot (auf der einen Seite) oder dunkelblau (auf der anderen Seite) gefärbt.



Note: Diese Option funktioniert mit Bereichen, Oberflächen und Volumenkörpern.

21.46 PUNKTWOLKEKOMPRIMIEREN Befehl

Komprimiert einen Punktwolken-Cache-Eintrag.





21.46.1 Methode

Öffnet den Dialog **Bitte stellen Sie einen Punktwolken-Cache zur Verfügung**, um einen Punktwolken-Cache-Ordner auszuwählen. Innerhalb des ausgewählten Ordners, Datendateien im relativen Pfad Data/* .pnt wird komprimiert. Die Erweiterung der Datendateien ändert sich von .pnt in .pnz.

Das Kompressionsverhältnis wird in der Befehlszeile angezeigt.

Note: Wenn FILEDIA =0, müssen Sie den Speicherort des Punktwolken-Cache-Ordners in der Befehlszeile angeben.

Note: Bei Datenaustausch zwischen BricsCAD® V21 und V22 kann eine Punktwolken-Cache-Datei manuell komprimiert und dekomprimiert werden. BricsCAD® V22 kann nahtlos mit komprimierten oder unkomprimierten Daten arbeiten, BricsCAD® V21 funktioniert jedoch nur mit unkomprimierten Daten.

Note: Stellen Sie die Systemvariable POINTCLOUDCACHEFOLDER wie gewünscht ein.

21.47 PUNKTWOLKENSCHNITT Befehl

Erstellt eine Zuschnittsumgrenzung für eine Punktwolke.



Symbole:

Erstellt eine Zuschnittsumgrenzung auf einer angehängten Punktwolke, um die angezeigten Punkte auf einen bestimmten Bereich zu beschränken. Wenn der aktuellen Zeichnung nur eine Punktwolke zugeordnet ist, wird sie automatisch für den Zuschneidevorgang ausgewählt. Wenn die aktuelle Zeichnung über mehr als eine Punktwolke verfügt, werden Sie aufgefordert, auszuwählen, welche Punktwolke zuzuschneiden ist.

21.47.1 Methode

Schneidet ein Punktwolken-Objekt zu und zeigt nur den Teil der Punktwolke innerhalb oder außerhalb eines prismatischen oder zylindrischen Volumens an.

21.47.2 Optionen im Befehl

Rechteckig

Erstellt einen rechteckigen prismatischen Zuschnitt.

Note: Die Zuschneide-Umgrenzung erstellt ein rechteckiges Volumen von Punkten senkrecht zur Ansicht, in der Sie diese definiert haben.

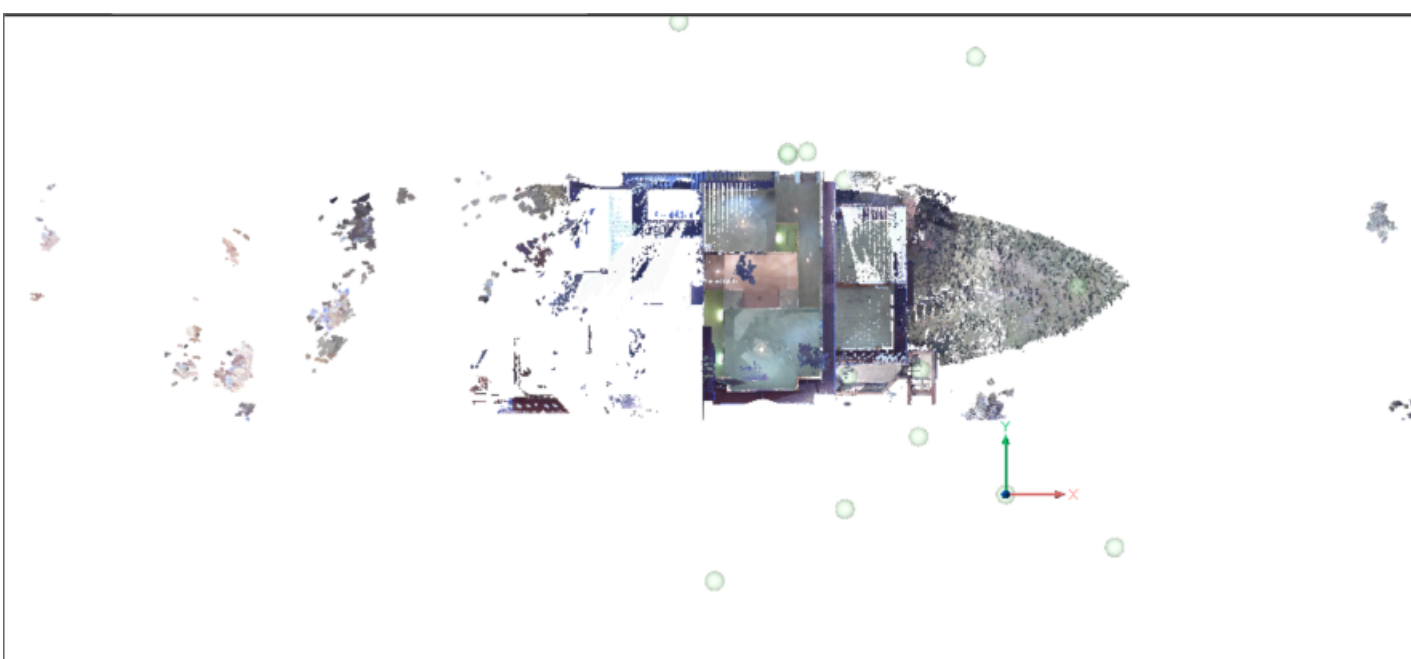




Kreisförmig

Erstellt einen zylindrischen Zuschnitt.

Note: Die Zuschnittsumgrenzung erstellt ein kreisförmiges Volumen von Punkten senkrecht zur Ansicht, in der Sie diese definiert haben.





Polygonal

Erstellt einen polygonalen prismatischen Zuschnitt.

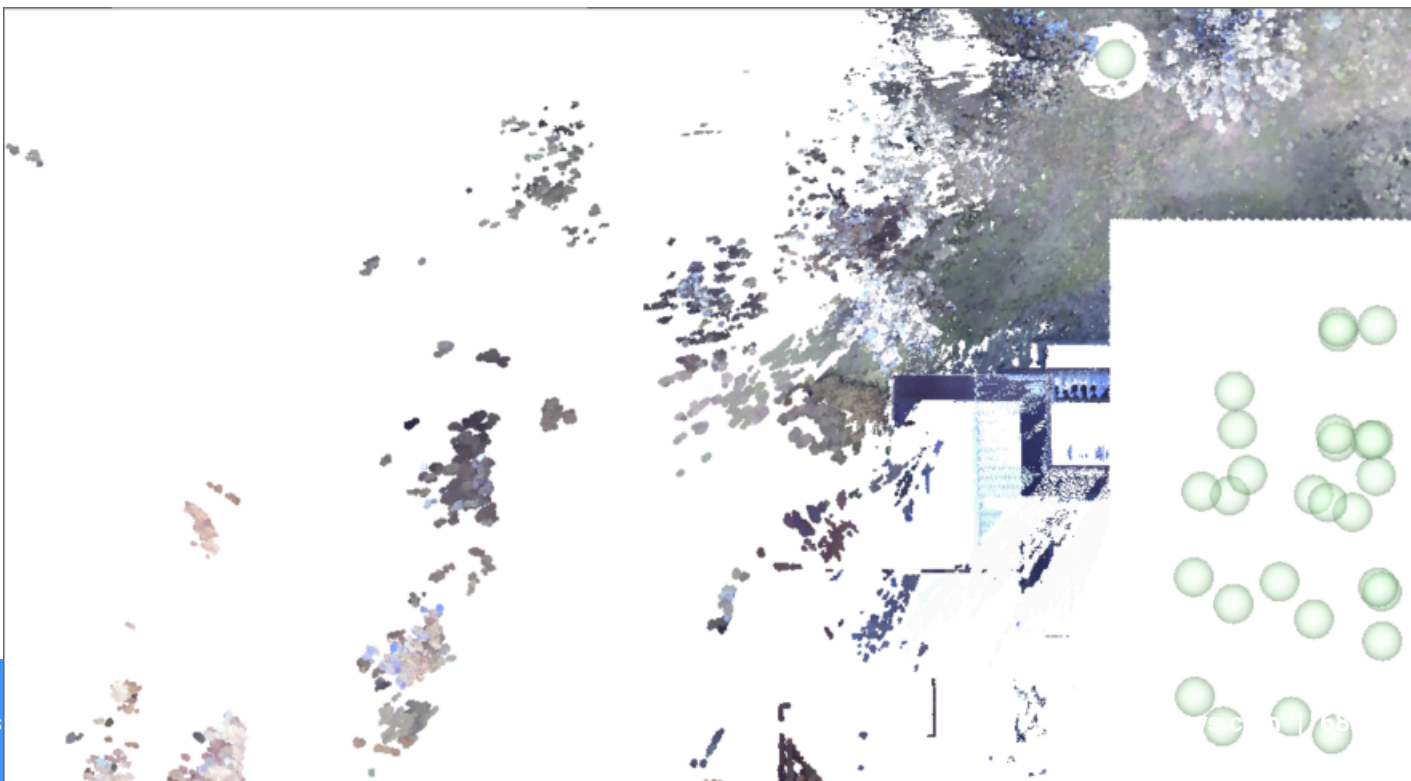
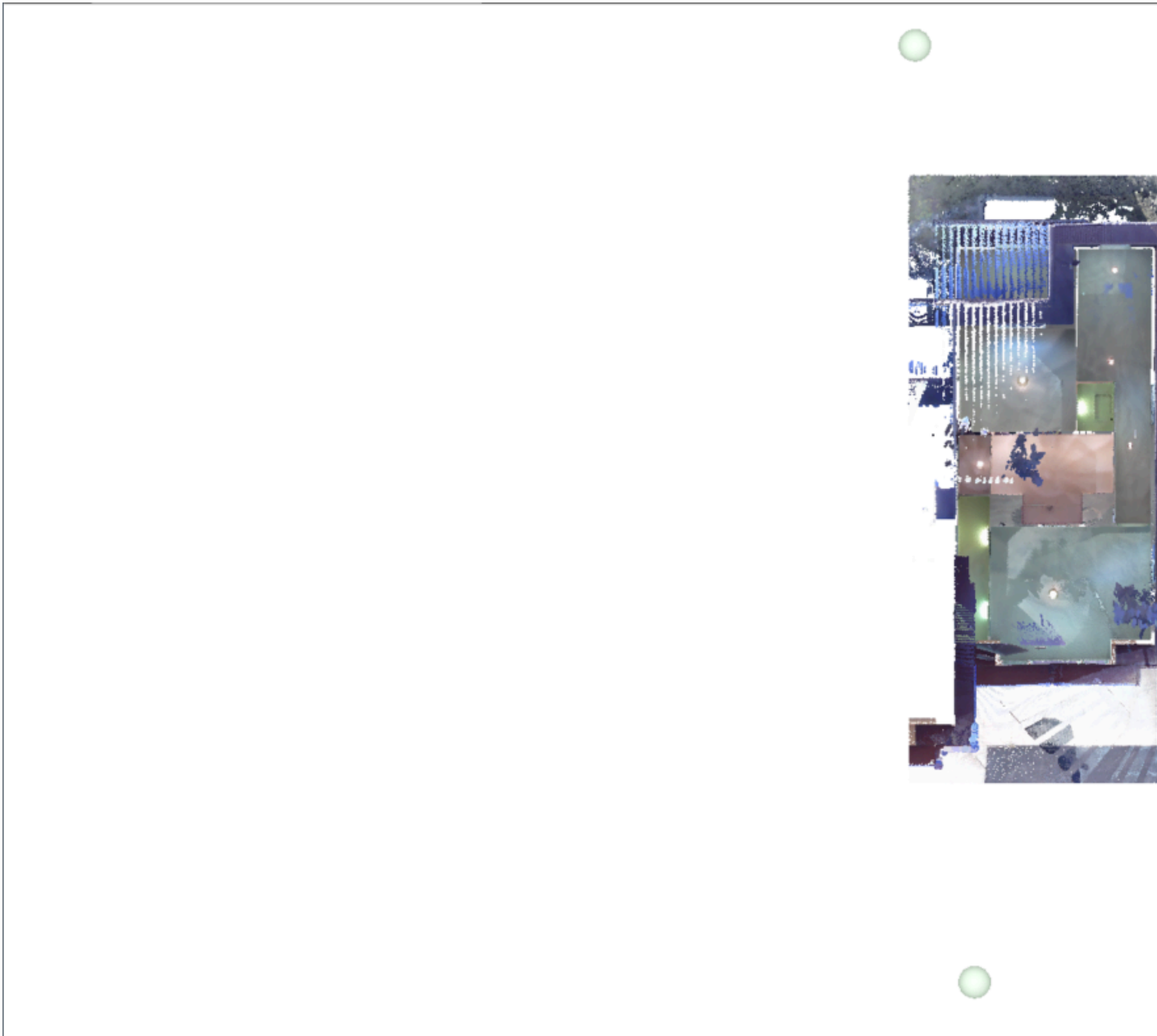
Note: Die Zuschnittsumgrenzung erstellt ein polygonales Volumen von Punkten senkrecht zur Ansicht, in der Sie diese definiert haben.





Invertieren

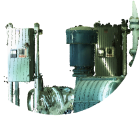
Kehrt den aktuellen Zuschnitt um. Schaltet zwischen Innen/Außen um.





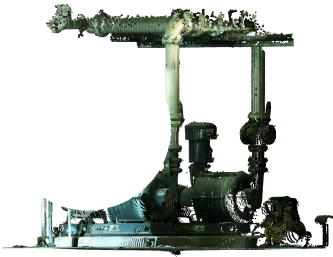
Innen

Zeigt nur den Teil der Punktwolke an, der innerhalb des Volumens liegt.



Außen

Zeigt nur den Teil der Punktwolke an, der außerhalb des Volumens liegt.



Anzeige umschalten

Schaltet die Anzeige des aktuellen Zuschnitts ein/aus.

Letztesentfernen

Entfernt das zuletzt hinzugefügte Schnittvolumen.

Alleentfernen

Entfernt alle Zuschnitte.

21.48 PUNKTWOLKEZUSCHNEIDENVOLUMENKÖRPER Befehl

Konvertiert einen extrudierten Volumenkörper/Polykörper in einen Zuschneidevolumenkörper.



Symbol:

Note: Zuschneide-Volumenkörper können zum Zuschneiden von Punktwolken im 3D verwendet werden und können wie jeder andere BricsCAD-Volumenkörper modifiziert werden.

21.48.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Volumenkörper oder Polykörper in einen Zuschneidevolumenkörper umzuwandeln:

- Innen
- Außen



21.48.2 Optionen im Befehl

Innen

Wandelt die ausgewählten Volumenkörper in Innen-Zuschneidevolumenkörper um.

Außen

Wandelt die ausgewählten Volumenkörper in Außen-Zuschneidevolumenkörper um.

Note: Sie können die Eigenschaft Innen-/Außenzuschnitt eines Zuschneidevolumenkörpers im Eigenschaften-Panel umschalten.

21.49 PUNKTWOLKEDEKOMPRIMIEREN Befehl

Dekomprimieren Sie einen Punktwolken-Cache-Eintrag.

21.49.1 Methode

Öffnet den Dialog **Bitte stellen Sie einen Punktwolken-Cache zur Verfügung**, um einen Punktwolken-Cache-Ordner auszuwählen. Innerhalb des ausgewählten Ordners, Datendateien im relativen Pfad Data/* .pnz werden dekomprimiert. Die Erweiterung der Datendateien ändert sich von .pnz in .pnt.

Das Kompressionsverhältnis wird in der Befehlszeile angezeigt.

Note: Wenn FILEDIA =0, müssen Sie den Speicherort des Punktwolken-Cache-Ordners in der Befehlszeile angeben.

Note: Bei Datenaustausch zwischen BricsCAD® V21 und V22 kann eine Punktwolken-Cache-Datei manuell komprimiert und dekomprimiert werden. BricsCAD® V22 kann nahtlos mit komprimierten oder unkomprimierten Daten arbeiten, BricsCAD® V21 funktioniert jedoch nur mit unkomprimierten Daten.

Note: Stellen Sie die Systemvariable POINTCLOUDCACHEFOLDER wie gewünscht ein.

21.50 PUNKTWOLKENLÖSCHELEM Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Aus dem Cache zu löschende Elemente auswählen".



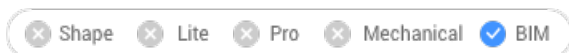
Symbol:

21.50.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Aus dem Cache zu löschende Elemente auswählen", um Punktwolkendateien aus dem Cache-Speicher zu löschen.

21.51 PUNKTWOLKENERKENNEGESCHOSSE Befehl

Generiert Volumenschnitte.



Symbol:



21.51.1 Beschreibung

Erzeugt Volumenschnitte für jedes Stockwerk, das sich in einer Punktwolke befindet, die ein Gebäude darstellt.

21.51.2 Optionen im Befehl

Vollständig

Erkennt automatisch Stockwerke für die gesamte Punktwolke.

Wahl

Gibt den Punktwolkenbereich an, in dem Stockwerke erkannt werden sollen.

21.52 PUNKTWOLKENABWEICHUNG Befehl

Weist den Punkten der Punktwolke Farben zu, um die Nähe der Anpassung in Bezug auf das nächstgelegene ausgewählte planare (Unter-)Objekt zu visualisieren. Die ausgewählten Objekte werden mithilfe von Zuschneiden isoliert, während das Befehlspanel geöffnet ist.



Symbol:


21.52.1 Methode

Nach Auswahl der planaren Oberfläche oder des Volumenkörpers aus Punktwolkenobjekte wird das Befehlspanel Punktwolkenabweichung geöffnet.



Point Cloud Deviation

Assigns colors to point cloud points to visualize closeness of fit with respect to its closest selected planar (sub)entity.

- ☒ Select entities in drawing 
- ☐ Entire drawing

Deviation range parameters

☐ Use vertical distance / use closest distance

☒ Use crop solids

Crop Thickness

Good fit tolerance (G)

Bad fit tolerance (B)

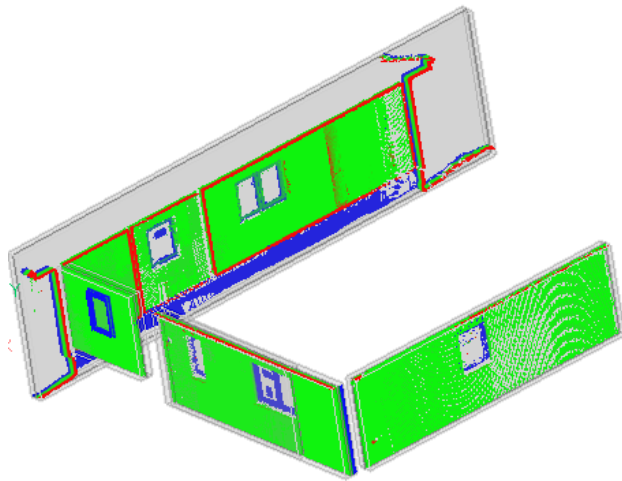
Color Mode

Deviation Results

Out-		
+2B (+20 mm)		
	Bad+	1.78%
+B (+10 mm)		
	Intermed.-	1.78%
+G (+5 mm)		
0	Good	83.42%
-G (-5 mm)		
	Intermed.-	0.65%
-B (-10 mm)		
	Bad-	0.65%
-2B (-20 mm)		
Out-		

☒ Keep Deviation Colors on Close

Close



21.52.2 Optionen innerhalb des Befehls und Panels

Objekte

Objekte in der Zeichnung wählen

Wählt bestimmte geometrische Objekte in der Zeichnung aus.

Gesamte Zeichnung

Wählt alle geometrische Objekte in der Zeichnung aus.

Parameter der Bereichsabweichung

Note: Parameter, die zuvor vom Benutzer eingestellt wurden, werden gespeichert.

Vertikalen Abstand verwenden / kürzesten Abstand verwenden

Der vertikale Abstand berücksichtigt nur den Unterschied in der Z-Koordinate (dies ist in Civil relevant).
Die kürzesten Abstand berücksichtigt lediglich die kürzesten Abstand zum nächsten planaren Objekt, senkrecht zu diesem Objekt.

Beschneidungs-Volumenkörpern verwenden

Schaltet den Zuschnitt der Volumenkörper um.

Beschneidungsstärke

Definiert eine Stärke für einen Volumenkörper, der um die Geometrie herum verwendet wird, um die Position der Punktwolkenpunkte zu vergleichen.

Toleranzen ändern

Gute Passform-Toleranz (G)

Legt den Toleranzwert für gute Passung (OK) fest.

Schlechte Passform-Toleranz (B):

Legt den Toleranzwert für fehlerhafte Passung (Warnung) fest.

Farbmodus

Kontinuierlich

Verteilt Farben kontinuierlich

Individuell

Verteilt Farben diskontinuierlich.

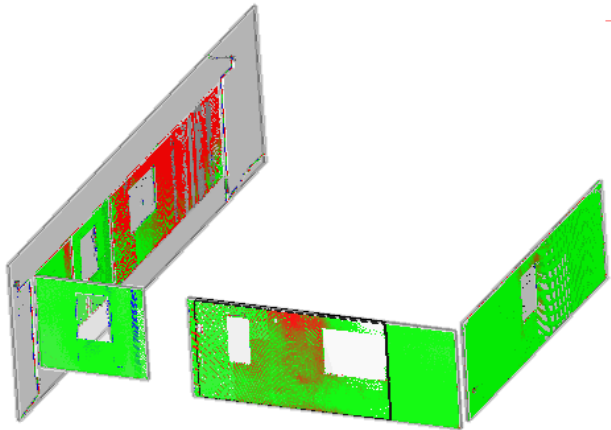


Eingabeauswahl ändern

Definiert eine neue Auswahl von Geometrieobjekten.

Abweichungs-Ergebnisse

Zeigt die Punktwolkenverteilung in Prozent und Farben an.

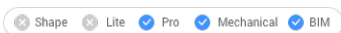


Abweichungsfarben erhalten beim Schließen

Schaltet die Visualisierung der Punktwolkenverteilung in Farben um, nachdem das Panel geschlossen wurde.

21.53 PUNKTWOLKENEXPORT Befehl

Exportiert eine zugeschnittene Auswahl einer Punktwolke in eine .pts .Hspc oder .laz Datei.



Symbol:

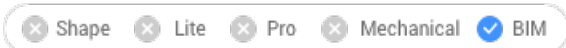
21.53.1 Beschreibung

Speichert Daten aus der aktuellen Zeichnung im angegebenen Dateiformat [Pts/Hspc/Laz].

Note: Das HSPC-Dateiformat ist ein proprietäres Format, das von Hexagon VCH (Visual Computing Hub) entwickelt wurde.

21.54 PUNKTWOLKEDDEANPASSENZYLINDER Befehl

Erzeugt Zylinder in Punktwolken.



Symbol:

21.54.1 Beschreibung

Dieser Befehl kann nur in **Bubble Viewer** ausgeführt werden.



21.54.2 Methode

Öffnen Sie **Bubble Viewer** und wählen Sie zwei Punkte entlang der Achse aus, um einen Zylinder zu erstellen.

Nach Auswahl des zweiten Punktes wird der Zylinder in den Modelbereich eingefügt. Drücken Sie **Strg+A** Tasten, um die Zeichnungsansicht mit dem **Bubble Viewer** zu synchronisieren und den neu eingefügten Zylinder zu sehen.

21.54.3 Optionen im Befehl

Akzeptieren

Nimmt den neuen eingefügten Zylinder auf.

Ablehnen

Nimmt den neuen eingefügten Zylinder nicht auf.

21.55 PUNKTWOLKENEINPASSENPLANAR Befehl

Erstellt eine planare Oberfläche oder einen Volumenkörper aus einem Punktwolkenpunkt.



Symbol:

21.55.1 Methode

Durchsucht eine Punktwolke nach einem dichten Satz planarer Punkte um ausgewählte Saatpunkte und erstellt nach Möglichkeit eine planare Oberfläche oder einen Volumenkörper.

Note: Ermöglicht das Erstellen mehrerer Oberflächen oder Volumenkörper, bis Sie den Vorgang abbrechen.

Note: Sie können den Befehl in der Modellansicht oder in der Bubble-Ansicht ausführen. Doppelklicken Sie auf die Bubble, in der Sie den Befehl starten möchten, bevor Sie den Befehl starten.

Der Befehl öffnet das Befehlspanel **Punktwolke Planar anpassen**.

Point Cloud Fit Planar

Fit planes to pointcloud surfaces.

Options

Data type

Noisy Regular

Solid mode

Disable Enable

Mode

Rectangle

Adjust borders

☐
Stitch surfaces

Fit tolerance

30.0000 mm

Bubble

Switch Bubbles

Select Opening

Info

Click a point in the bubble viewer to fit a plane, or Shift+click on an adjacent intersecting plane to connect planes.

Cancel

Undo

Decline

Accept

21.55.2 Optionen im Befehl

Punktwolkenobjekt auswählen

Gibt ein Punktwolken-Objekt an.

Datentyp

- **Verrauscht:** Robuste Erkennung für grobe/verrauschte Daten - erfordert die Auswahl von 3 Saatkpunkten.
- **Regulär:** Normale Daten - erfordert die Auswahl von 1 Saatkpunkt.

Volumenkörper-Modus

Sucht nach einer parallelen Ebene in der Punktwolke, um einen Volumenkörper zu erstellen. Zum Beispiel eine Wand oder eine Platte.

- **Deaktivieren:** Deaktiviert die Berechnung von Solid-Modus-Daten, um Zeit zu sparen.
- **Aktivieren:** Aktiviert die Berechnung von Solid-Modus-Daten.

Note: Solid-Modus ist nur in der Modellansicht verfügbar, wenn eine dichte Fläche in einer Ebene erkannt wird, die parallel zur erkannten Oberfläche verläuft.

Saatkpunkt in der Modellansicht auswählen

Gibt den Saatkpunkt für die Erstellung einer planaren Oberfläche oder eines Volumenkörpers an.

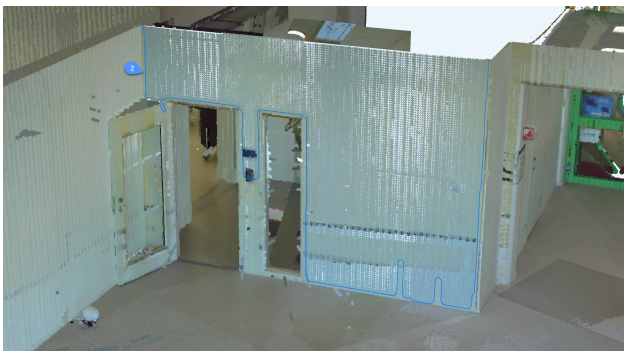
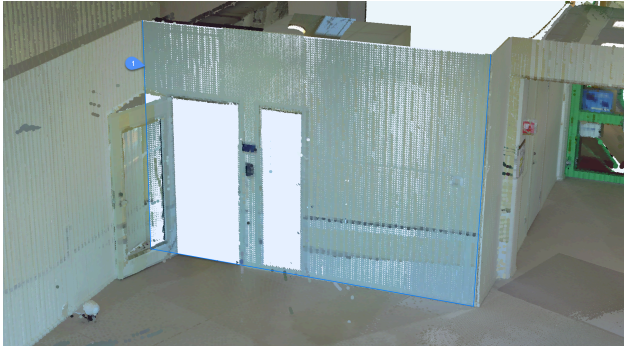
Modus

Schaltet zwischen:

- **Rechteck (1):** Erstellt eine einzelne Ebene um den ausgewählten Punkt, rechteckiger Außenrand;

- **Kontur** (2): Erstellt eine einzelne Ebene um den ausgewählten Punkt, konturierter Außenrand;
- **Volumenkörper** (3): Erstellt einen quaderförmigen Volumenkörper mit einer Fläche, die den angegebenen Saatpunkt enthält, und eine automatisch erkannte zweite Ebene in der Nähe.

Note: Drücken Sie Strg, um zwischen den verfügbaren Modi zu wechseln.



Grenzen anpassen

Definiert einen neuen Rahmen für die ausgewählte Ebene durch Angabe der Scheitelpunkte (Scheitelpunkte am Rahmen auswählen).

Oberflächen heften

Heftet benachbarte Oberflächen, die im Schnellauswahlmodus ausgewählt wurden.

Note: Die schnelle Auswahl wird aktiviert, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten.

Angleichungstoleranz

Legen Sie einen Toleranzwert für die Ebenenanpassung fest.



Akzeptieren

Aktuelle planare Oberfläche oder Volumenkörper akzeptieren.

Ablehnen

Aktuelle planare Oberfläche oder Volumenkörper ablehnen.

Zurück

Entfernt die zuletzt hinzugefügte Oberfläche aus der aktuellen Auswahl. Verwenden Sie **Ablehnen**, um den kompletten Satz zu entfernen.

Bubble



Note: Drücken Sie die Umschalttaste und klicken Sie, um benachbarte Oberflächen schnell auszuwählen. Wenn die Option **Oberflächen heften** aktiviert ist, werden diese Oberflächen zusammengeheftet.

Bubbles umschalten

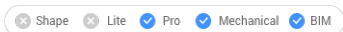
Schaltet zwischen Bubble-Viewern um. Wählen Sie die Bubble aus, zu der Sie wechseln möchten. Nur im Bubble-Modus verfügbar.

Öffnung wählen

Erstellt eine Öffnung, indem ein Punkt auf einer Öffnung in einer Oberfläche ausgewählt wird. Nur im Bubble-Modus verfügbar.

21.56 PUNKTWOLKEGEOPOSITION Befehl

Legt die geografische Position basierend auf der Punktwolke fest.



Legt die geografische Position basierend auf der Punktwolke fest; legt die Punktwolkentransformation basierend auf der geografischen Position fest; richtet zwei Punktwolken relativ aus.

Note: Diese Funktion kann nur mit LAS und LAZ-Dateiformaten verwendet werden.

21.56.1 Methode

Es gibt drei Methoden:

- Geolokalisierung
- Transformieren
- Relativ

21.56.2 Optionen im Befehl

Geolokalisierung

Ermöglicht das Festlegen einer geografischen Markierung in der DWG basierend auf einer Punktwolke mit geografischer Position.



Transformieren

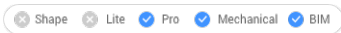
Aktualisiert die Punktwolkentransformation basierend auf einer geografischen Position in der DWG sowie die geografischen Informationen in der Punktwolke.

Relativ

Richtet zwei Punktwolken relativ aus, wenn beide eine geografische Position enthalten.

21.57 PUNKTWOLKENIMPORT Befehl

Öffnet den Dialog Bitte stellen Sie einen Punktwolken-Cache zur Verfügung.

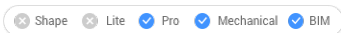


21.57.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Bitte stellen Sie einen Punktwolken-Cache zur Verfügung, um einen Punktwolken-Cache-Ordner auszuwählen.

21.58 POINTCLOUDPOINTS_SIZE_MINUS Befehl

Verkleinert die Anzeigegröße von Punkten in einer Punktwolke.



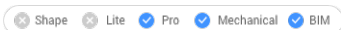
21.58.1 Beschreibung

Verkleinert die Anzeigegröße von Punkten in einer Punktwolke, um die einzelnen Scanpunkte besser erkennen zu können. Dadurch wird die Systemvariable POINTCLOUDPOINTS_SIZE um eins verringert.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

21.59 POINTCLOUDPOINTS_SIZE_PLUS Befehl

Vergrößert die Anzeigegröße von Punkten in einer Punktwolke.



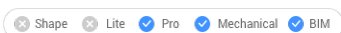
21.59.1 Beschreibung

Vergrößert die Anzeigegröße von Punkten in einer Punktwolke, um Lücken zwischen einzelnen Scanpunkten visuell auszufüllen. Dadurch wird die Systemvariable POINTCLOUDPOINTS_SIZE um eins erhöht.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

21.60 PUNKTWOLKENVORVERARBEITUNG Befehl

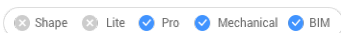
Hängt Punktwolken-Dateien an die aktuelle Zeichnung an.



Note: Ab BricsCAD V20 wurde dieser Befehl durch PUNKTWOLKEZUORD ersetzt.

21.61 -PUNKTWOLKENVORVERARBEITUNG Befehl

Hängt Punktwolken-Dateien an die aktuelle Zeichnung an.

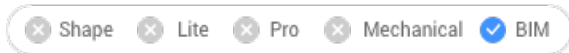




Note: Ab BricsCAD V20 wurde dieser Befehl durch -PUNKTWOLKEZUORD ersetzt.

21.62 PUNKTWOLKENPROJIZIERESCHNITT Befehl

Generiert automatisch ein 2D-Rasterbild mit optionalen Konturlinien aus einem definierten Schnittbereich.



Symbol:

21.62.1 Beschreibung

Öffnet das Panel Befehlskontext.

Command Context

×

Project Section

Create 2D projections of point clouds using section volumes.

Entities

No entities selected

☒ Select entities in drawing

☐ Entire drawing

Projection Settings

Pixel size

10.00 mm

Attach to

Same dwg

▼

Resolution

Adaptive

▼

Attachment point

☒ Section plane

☐ X-Y plane

☐ Back plane

Wall Detection Settings

☒ Detect walls

Search area

Distance from section

▼

Wall distance

0.00 mm

Gap tolerance

50.00 mm

Angular tolerance

5.00 deg

Minimum length

200.00 mm

☒ Overwrite old projection files

☒ Remove old images/lines

Reset

Cancel

Apply

Note: Die Optionen im Befehl PUNKTWOLKENPROJIZIERESCHNITT sind identisch mit den Optionen im Panel **Befehlskontext**.



21.62.2 Optionen im Befehl

Auswahl ändern

Ermöglicht die Auswahl der zu projizierenden Schnittvolumen.

Pixelgröße ändern

Steuert die Pixelgröße des generierten Bildes.

Zuordnen zu

Bestimmt, wo das resultierende Bild generiert wird. Ermöglicht das Umschalten zwischen **Gleiche.dwg** und **Zieldatei**.

Gleiche dwg

Die Projektion erfolgt in derselben Datei.

Ziel Datei

Erstellt eine neue .dwg-Datei, um die Projektion zu erstellen.

Note: Sie können eine vorherige Datei überschreiben oder eine neue erstellen.

Auflösung

Bestimmt die Auflösung der Projektion. Ermöglicht den Wechsel zwischen **Feinste** und **Adaptiv**.

Feinste

Erzeugt ein scharfes und detailliertes Hintergrundbild. Sie verwendet alle Punkte in der Punktwolke.

Note: Die Projektion in der feinsten Auflösung würde länger dauern.

Adaptiv

Erzeugt ein weniger detailliertes und weiches Hintergrundbild.

Einfügapunkt

Bestimmt den Einfügapunkt für das generierte Bild. Ermöglicht das Umschalten zwischen **Schnittebene**, **X-Y-Ebene** und **Hinterebene**.

Schnitt Ebene

Hängt die Projektion an der Schnittebene an.

X-Y-Ebene

Hängt die Projektion flach auf der X-Y-Ebene an.

Hinterebene

Hängt die Projektion an der hinteren Ebene des Schnittvolumens an.

Wände erkennen

Ermöglicht das Umschalten zwischen **Ja** und **Nein**.

Ja

Linien, die Wände darstellen, werden mit dem Rasterbild generiert.

Nein

Es wird nur ein Rasterbild erstellt.

Toleranzen

Ermöglicht es Ihnen, die Parameter zu ändern, die das 2D-Linienzeichnung steuern.



Suchbereich

Ermöglicht den Wechsel zwischen **Gesamtes Volumen** und **Entfernung vom Schnitt**.

Gesamtes Volumen

Erkennt alle Wände in den Punktwolken. Diese Option wird häufig verwendet, um Grundrisse zu erstellen.

Entfernung vom Schnitt

Erkennt Wände in einem bestimmten Radius von einer Ebene aus. Diese Option wird häufig verwendet, um vertikale Schnitte zu erzeugen.

Wandabstand

Steuert den Suchbereich für die Wanderkennung.

Lücke

Steuert den Suchbereich für den Algorithmus zum Zeichnen von Linien. Lücken, die kleiner als der angegebene Wert sind, werden geschlossen.

Winkelig

Steuert die Winkeltoleranz der erstellten Linien. Eine hohe Toleranz führt zu ausgeprägten rechten Winkeln. Dies ist nützlich für senkrechte Pläne.

Generierte Linien mit einem kleineren Winkel als dem angegebenen Wert werden zusammengeführt.

Minimale Länge

Steuert die Mindestlänge einer generierten Linie. Linien mit einer kleineren Länge als dem angegebenen Wert werden nicht generiert.

Überschreiben

Ermöglicht das Umschalten zwischen **Ja** und **Nein**.

Falls zutreffend, überschreibt es alle alten Bilddateien auf der Festplatte, die sich auf dieses Abschnittsvolumen beziehen.

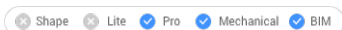
Altes entfernen

Ermöglicht das Umschalten zwischen **Ja** und **Nein**.

Falls zutreffend, entfernt zuvor hinzugefügte Bilder oder Linien, die sich auf dieses Schnittsvolumen beziehen.

21.63 PUNKTWOLKEREFERENZ Befehl

Öffnet den Dialog Punktwolkenreferenz-Manager.



Symbol:

21.63.1 Methode

Wenn Sie auf **Einfügen** drücken, wird der Dialog Punktwolke anhängen geöffnet, in dem Sie Punktwolkendateien aus dem Zwischenspeicher an die aktuelle Zeichnung anhängen können.

21.64 PUNKTWOLKENZEIGEBUBBLES Befehl

Schaltet die Anzeige von Punktwolken-Bubbles um.



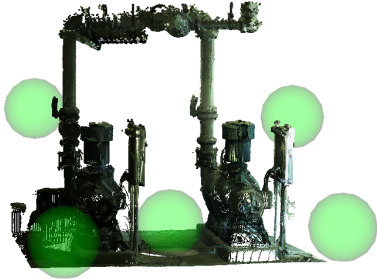


Note: Sie können die Größe der Bubbles im Panel Eigenschaften ändern.

21.64.1 Optionen im Befehl

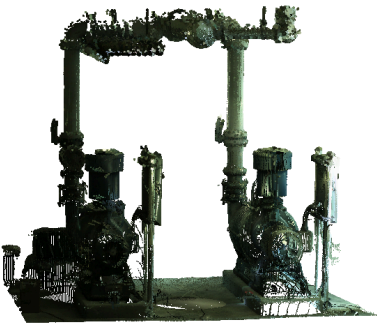
Ja

Zeigt die Bubbles an.



Nein

Zeigt die Bubbles nicht an.




21.65 PUNKTWOLKENSCHNITTENTF Befehl

✕ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

21.66 PUNKTLICHT Befehl

Platziert Punktlichter.

✓ Shape ✕ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

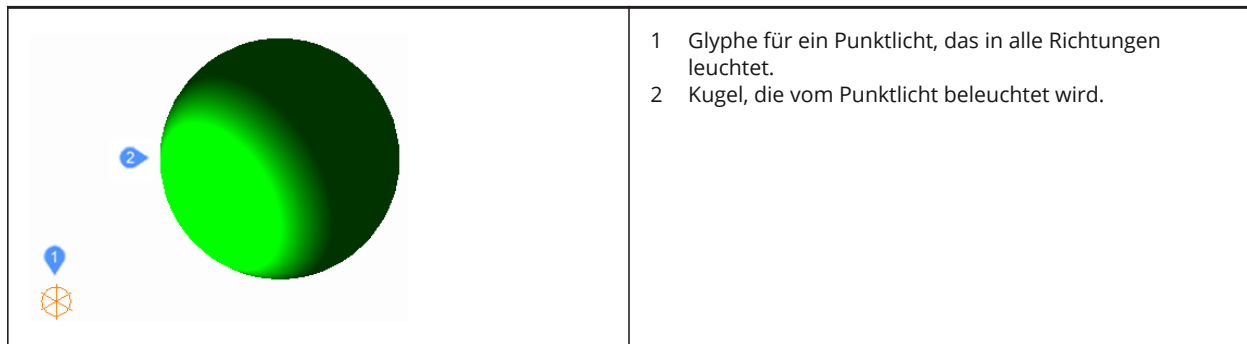
Symbol: 

21.66.1 Beschreibung

Platziert Punktlichter zur Verwendung mit Renderings. Ein Punktlicht ist eine Lichtquelle, die in alle

Richtungen leuchtet, wie z. B. eine ungeschützte Glühbirne, und hat somit kein Ziel.





Note: Im Gegensatz zu allen anderen Lichttypen sind Punktlichter nicht mit einem Ziel oder Vektor verbunden. Zeichnungen können mehr als einen Lichtpunkt aufweisen.

21.66.2 Optionen im Befehl

Name

Gibt einen Namen für das Licht an, damit es mit dem Befehl "LightList" identifiziert werden kann.

Intensitätsfaktor

Gibt die Lichtstärke an.

Status

Schaltet die Verwendung dieses Lichts um.

Fotometrie

Gibt die photometrischen Eigenschaften des Lichts an.

Intensität

Legt die Lichtstärke, ausgedrückt in Candela, fest.

Fluß

Legt den Lichtstrom, ausgedrückt in Lumen, fest.

Illuminanz

Stellt die Beleuchtungsstärke, ausgedrückt in Lux oder Foot-Candles, ein.

Abstand

Legt einen Abstand in Zeichnungseinheiten fest.

Farbe

Legt die Farbe fest.

?

Listet die Namen der verfügbaren Farben auf.

Kelvin

Legt eine Farbtemperatur, ausgedrückt in Grad Kelvin, fest.

sSchatten

Gibt das Aussehen von Schatten an, die von diesem Licht geworfen werden.

Aus

Deaktiviert die Berechnung der Schatten für das Licht.

**Scharf**

Zeigt Schatten mit scharfen Kanten an. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung zu erhöhen.

Weich zugeordnet

Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an.

weich beMustert

Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten basierend auf erweiterten Lichtquellen an.

Form

Legt die Form des Lichts fest.

Scheibe

Legt den Radius der Platte fest.

Rechteck

Legt die Länge und Breite des Rechtecks fest.

Muster

Gibt den Stichprobenumfang des Schattens an.

Note: Größere Zahlen sind genauer, brauchen aber länger zum Rendern.

Sichtbar

Schaltet die Sichtbarkeit der Form um.

Lichtintensitätsverlust

Gibt an, wie die Beleuchtungsstärke mit dem Abstand zum Licht abnimmt.

lichtintensitätsverlust Typ

Gibt die Art der Dämpfung an.

Keine

Keine Dämpfung, sodass der Abstand zur Lichtquelle keinen Einfluss hat.

Invers linear

Dämpfung ist der Kehrwert des linearen Abstands vom Licht.

Note: In einem Abstand von 2 Einheiten von der Lichtquelle ist das Licht halb so stark. In einem Abstand 4 Einheiten ist das Licht ein Viertel so stark.

invers Quadratisch

Die Dämpfung ist der Kehrwert des Quadrats des Abstands vom Licht.

Note: In einem Abstand 2 Einheiten ist das Licht ein Viertel so stark. In einem Abstand 4 Einheiten ist das Licht ein Sechzehntel so stark.

Grenzen verwenden

Schaltet um, ob der Umfang der Beleuchtung begrenzt ist.

Lichtintensitätsverlust Anfangsbegrenzung

Definiert den Punkt, an dem das Licht beginnt zu leuchten, gemessen von der Mitte des Lichts.

Lichtintensitätsverlust Endbegrenzung

Definiert den Punkt, an dem das Licht aufhört zu leuchten, gemessen von der Mitte des Lichts.



Filterfarbe

Gibt die Farbe des Lichts an.

Index Farbe

Gibt eine Indexfarbe an.

Hsl

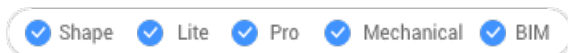
Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.


Farbbuch

Gibt den Namen einer Buchfarbe an.

21.67 POLYGON Befehl

Erstellt eine geschlossene Polylinie in Form eines Polygons.

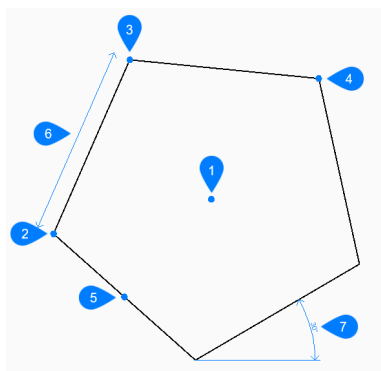


Symbol: 

Alias: PG

21.67.1 Beschreibung

Erstellt eine geschlossene Polylinie in Form eines gleichseitigen Polygons. Mit den Optionen können Sie den Mittelpunkt, die Anzahl der Seiten, die Kantenlänge und den Winkel sowie den Abstand vom Mittelpunkt zum Eck- oder Mittelpunkt einer Kante angeben.



- 1 Polygonmittelpunkt
- 2 Erster Endpunkt der Kante
- 3 Zweiter Endpunkt der Kante
- 4 Scheitelpunkt
- 5 Mittelpunkt der Seite
- 6 Kanten-Länge
- 7 Winkel des Polygons



21.67.2 Methoden, um ein Polygon zu beginnen

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung eines Polygons zu beginnen:

- Anzahl der Seiten festlegen

Anzahl der Seiten festlegen

Beginnen Sie, ein Polygon zu erstellen, indem Sie die Anzahl der Seiten zwischen 3 und 1024 angeben:

Zusätzliche Optionen: [Breite der Linie/Mehrere Polygone]

Mittelpunkt des Polygons festlegen

Definieren Sie den Mittelpunkt des Polygons.

Zusätzliche Option: [Nach Kante angeben]

Mittelpunkt der Seite auswählen

Geben Sie die Position des Mittelpunkts eines Polygonliniensegments an. Die Lage des Mittelpunkts bestimmt die Größe und den Winkel des Polygons.

Zusätzliche Option: [Nach Scheitelpunkt angeben]

21.67.3 Zusätzliche Optionen im POLYGON Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Polygons begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung.

Breite der Linie

Geben Sie die Breite der Polygonliniensegmente an. Alle Segmente haben die gleiche Breite.

Mehrere Polygone

Erstellen Sie mehrere Polygone mit der gleichen Größe und Ausrichtung, wenn Sie die Option "Mittelpunkt des Polygons festlegen" verwenden. Fahren Sie mit dem Platzieren von Polygonen fort, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Nach Kante angeben

Geben Sie die Endpunkte einer Kante des Polygons an, um dessen Größe und Winkel zu definieren.

Nach Scheitelpunkt angeben

Geben Sie die Position eines Scheitelpunkts des Polygons an. Die Lage des Scheitelpunktes bestimmt Größe und Winkel des Polygons.

21.68 POLYKÖRPER Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer breiten, extrudierten Polylinie.

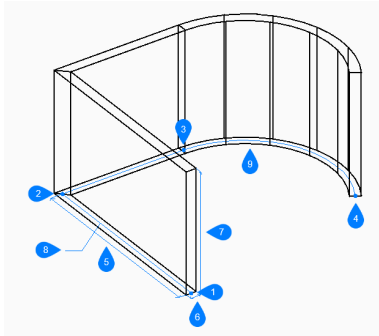


Symbol:

Alias: PKÖRP

21.68.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer breiten, extrudierten Polylinie mit mehreren Linien- und Bogensegmenten. Mit den Optionen können Sie die Breite, Höhe und Begründung festlegen.



- 1 Start
- 2 Weiter
- 3 Weiter
- 4 Ende
- 5 Länge
- 6 Breite
- 7 Höhe
- 8 Basispfad
- 9 Bogensegment

21.68.2 Methoden zum Erstellen eines Polykörpers

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung eines Polykörpers zu beginnen:

- Startpunkt
- Objekt

Startpunkt

Beginnen Sie, einen Polykörper zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt für den Basispfad angeben:
Zusätzliche Optionen: [Höhe/Breite/Begründung/Separate Volumenkörper/Dynamisch]

Nächsten Punkt definieren:

Geben Sie den nächsten Scheitelpunkt des Basispfades an.

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Strahlen hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Bögen zeichnen/Schließen/Abstand/Folgen/Rückgängig]

Höhe des Polykörpers

Geben Sie die Höhe des Polykörpers an.

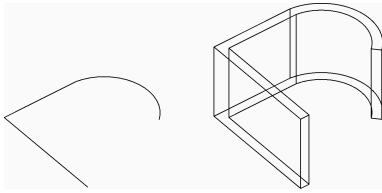
Die Höhe wird in der Variable PSOLHEIGHT gespeichert.

Objekt

Beginnen Sie, einen Polykörper zu erstellen, indem Sie als Basispfad ein 2D-Objekt (Linie, offene oder geschlossene Polylinie, Bogen, Kreis, Ellipse, elliptischer Bogen oder Splines) auswählen:

Höhe des Polykörpers

Geben Sie die Höhe des Polykörpers an.



Die Höhe wird in der Variable PSOLHEIGHT gespeichert.

21.68.3 Zusätzliche Optionen im POLYKÖRPER Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Polykörpers begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Höhe

Geben Sie die Höhe des Polykörpers an.

Die Höhe wird in der Systemvariablen PSOLHEIGHT gespeichert.

Breite

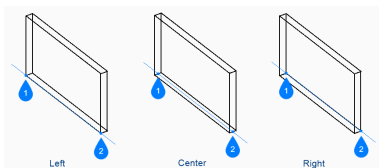
Geben Sie die Breite des Polykörpers an.

Die Breite wird in der Systemvariablen PSOLWIDTH gespeichert.

Ausrichtung

Geben Sie die Position des Polykörpers in Bezug auf den Basispfad an.

- **Links:** Die linke Kante des Polykörpers folgt dem Basispfad.
- **Rechts:** Die rechte Kante des Polykörpers folgt dem Basispfad.
- **Mittelpunkt:** Der Mittelpunkt des Polykörpers folgt dem Basispfad.



1 Start

2 Ende

Hot-Key-Assistent

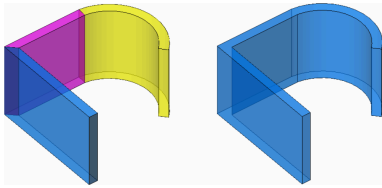
Wenn der Hot-Key-Assistent (HKA) aktiviert ist, können Sie mit dem folgenden Widget durch Drücken der STRG-Taste zwischen linker, mittlerer und rechter Begründung dynamisch wechseln.



Trenne Volumenkörper

Legen Sie fest, ob der Polykörper einen einzelnen 3D-Volumenkörper für jedes Segment oder einen einzelnen 3D-Volumenkörper für alle Segmente erstellt.

- **Ein:** Einzelne Volumenkörper erstellen.
- **Aus:** Einen einzigen Volumenkörper erstellen.

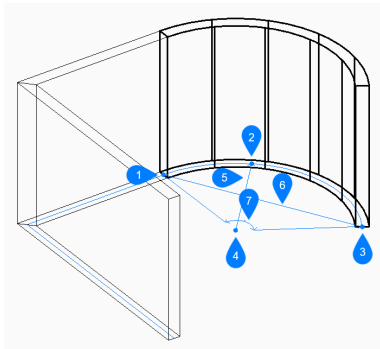


Dynamisch

Geben Sie an, ob Sie beim Erstellen eines Polykörpers aufgefordert werden, die Höhe anzugeben.

- **Ein:** Sie werden aufgefordert, die Höhe festzulegen.
- **Aus:** Die Höhe wird durch die Systemvariable PSOLHEIGHT definiert.

Bögen zeichnen



- 1 Erster Punkt
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Ende des Bogens
- 4 Mittelpunkt
- 5 Radius
- 6 Sehnenlänge
- 7 Winkel

Geben Sie den Endpunkt eines Polykörper-Bogensegments an. Das Bogensegment wird tangential zum vorherigen Segment gezeichnet.

Zusätzliche Optionen: [Linien zeichnen/Schließen/Richtung/Zweiter Punkt/Rückgängig]Richtung

Geben Sie die Richtung des Polykörper-Bogensegments an:

Ende des Bogens

Geben Sie den nächsten Scheitelpunkt des Polykörpers an.

Zweiter Punkt

Geben Sie einen Punkt entlang des Umfangs des Polykörper-Bogens an.

Linien zeichnen

Geben Sie den Endpunkt eines Polykörper-Liniensegments an. Das Liniensegment wird tangential zum vorherigen Segment gezeichnet.

Zusätzliche Optionen: [Bögen zeichnen/Schließen/Abstand/Folgen/Rückgängig]

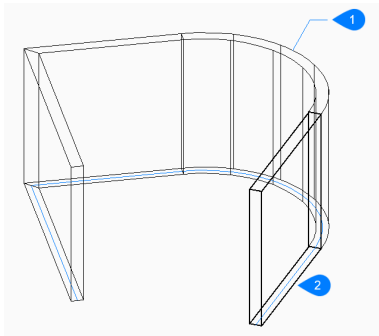
Abstand

Geben Sie Länge und Winkel eines Polykörper-Segments an.



Folgen

Beginnen Sie, einen Polykörper aus dem letzten gezeichneten Bogen- oder Liniensegment zu erstellen, indem Sie dessen Winkel folgen.



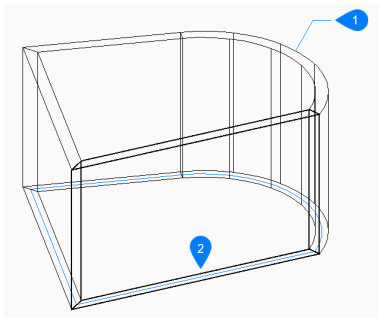
- 1 Letztes gezeichnetes Segment
- 2 Folgen

Zurück

Machen Sie das letzte Polykörper-Segment rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Startpunkt fort.

Schließen

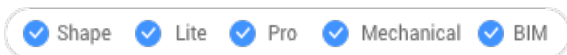
Zeichnet automatisch ein Polykörper-Segment vom Endpunkt des letzten Segments zum Startpunkt des ersten Segments. Damit ist der Befehl beendet.



- 1 Letztes gezeichnetes Segment
- 2 Schließen

21.69 VORANSICHT Befehl

Zeigt das Vorschauenfenster an, in dem Sie das Aussehen der Zeichnung vor dem Plotten überprüfen können.



Symbol:

Alias: PRAE, VA

Note: Dieser Befehl funktioniert nicht mit dem Drucker "Keiner"; verwenden Sie den Befehl DRUCKEN oder SEITENEINR, um zuerst einen Drucker anzugeben.



21.69.1 Beschreibung

Zeigt ein Fenster an:



Verwenden Sie das Mausrad zum Zoomen und die Bildlaufleisten zum panen.

1. Drucken

Druckt die Zeichnung; der Dialog DRUCKEN wird nicht angezeigt. Siehe DRUCKEN Befehl.

2. Druckeinstellungen

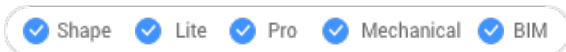
Zeigt den Dialog DRUCKEN an. Siehe Befehl SEITENEINR.


3. Zoomen

Ändert die Größe der Vorschau.

21.70 DRUCKEN Befehl

Öffnet den Dialog Drucken.



Symbol: 

21.70.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Drucken, um die Druckoptionen festzulegen und die aktuelle Zeichnung in der Vorschau anzuzeigen oder zu drucken.

21.71 PROFILEMANAGER Befehl

Öffnet den Dialog Benutzerprofil-Manager.



21.71.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Benutzerprofil-Manager, um Benutzerprofile zu erstellen und zu verwalten.

21.72 GEOMETRIEPROJIZIEREN Befehl

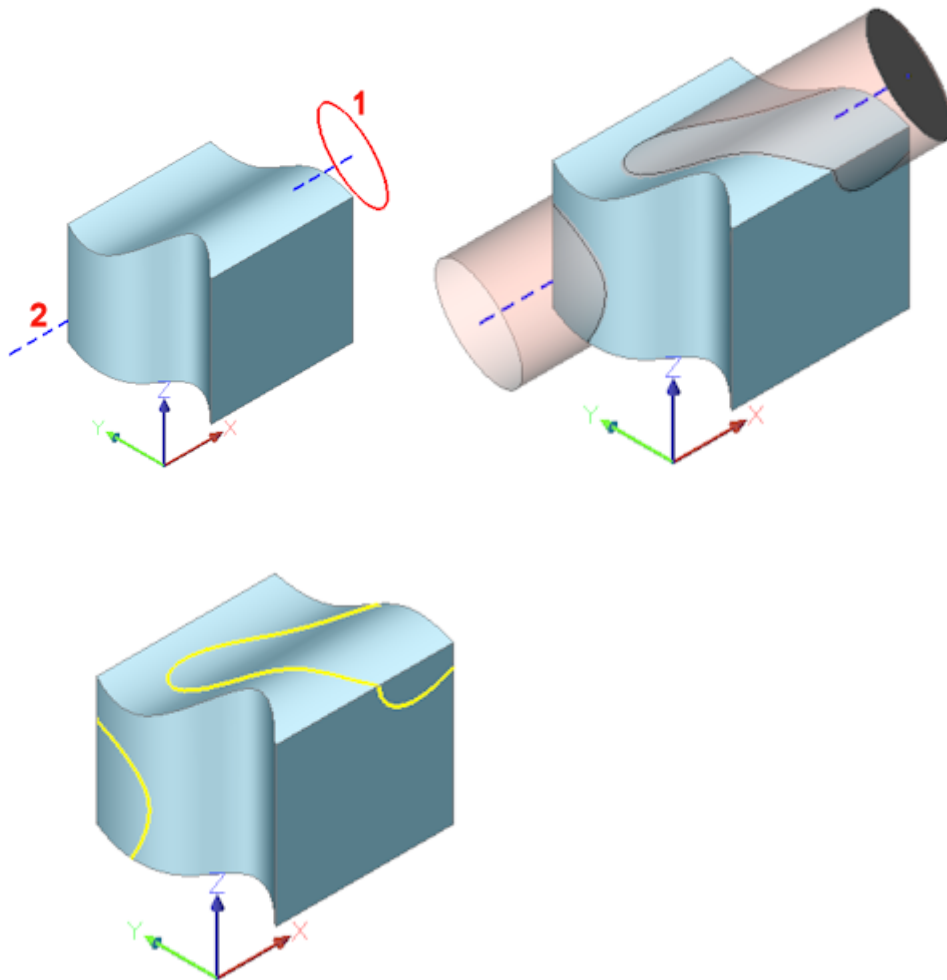
Projiziert 2D-Geometrie.



Symbol: 

21.72.1 Beschreibung

Projiziert 2D-Geometrie auf Regionen, Oberflächen oder 3D-Volumenkörper, um zusätzliche Kanten zu erzeugen (Linienarbeit).



(1) 2D-Objekt; (2) 3D-Volumenkörper; blaue Linie = Projektionsrichtung; rosa Rohr = Projektion; gelbe Kurven = neue Kanten

21.72.2 Optionen im Befehl

Projektions Richtung einstellen

Definiert die Richtung der Projektion. Standardmäßig wird die 2D-Geometrie orthogonal auf das empfangende Objekt projiziert.

Ansicht

Legt die Projektionsrichtung lotrecht zur aktuellen Ansichtsorientierung fest.

BKS

Verwendet die Z-Achse des aktuellen BKS.

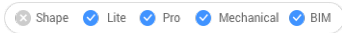


Punkte

Spezifizieren Sie den Anfangs- und Endpunkt der Richtung, in die projiziert werden soll.

21.73 EIGENSCHAFTEN Befehl

Öffnet das Eigenschaften-Panel im Eigenschaften-Modus.



Symbol:

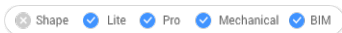
Alias: E, DDCHPROP, DDMODIFY, SCHAFT

21.73.1 Beschreibung

Öffnet das Eigenschaften Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Eigenschaften-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Eigenschaften-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

21.74 EIGSCHLIESS Befehl

Schließt das Eigenschaften-Panel.



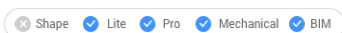
Alias: EIGS

21.74.1 Beschreibung

Schließt das Panel Eigenschaften, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel Eigenschaften beim Schließen gestapelt ist, wird die Registerkarte oder das Symbol Eigenschaften aus dem Stapel entfernt.

21.75 PROXYINFO Befehl

Öffnet den Dialog Proxy Informationen.

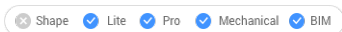


21.75.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Proxy Informationen, um Informationen über Proxy Objekte anzuzeigen und deren Anzeige in der aktuellen Zeichnung umzuschalten.

21.76 SEINRICHTIMP Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Seiteneinrichtung aus Datei auswählen".



21.76.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Wähle Seiten Einrichtung aus Datei", um eine dwg-, dwt- oder dxf-Datei auszuwählen, aus der Seiteneinrichtungen importiert werden sollen. Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen**



gewählt haben, wird den Dialog "Importiere Seiteneinrichtungen" angezeigt. Sie können wählen, welche Seiteneinrichtungen aus der ausgewählten Datei in die aktuelle Zeichnung importiert werden sollen.

21.77 -SEINRICHTIMP Befehl

Importiert Definitionen der Seiteneinrichtung.



21.77.1 Beschreibung

Importiert Definitionen der Seiteneinrichtung aus einer anderen Zeichnung über die Befehlszeile.

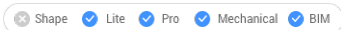
Note: Die Seiteneinrichtungen definieren, wie eine Zeichnung gedruckt wird, und wird von den Befehlen Drucken und Publizieren verwendet.

21.77.2 Methode

Führen Sie den Befehl aus, um den Dialog Wähle Seiteneinrichtung aus Datei zu öffnen.

21.78 PBEREICH Befehl

Wechselt zwischen Modelbereich und Papierbereich.



Alias: PB

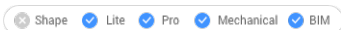
21.78.1 Beschreibung

Wechselt vom Modelbereich zum Papierbereich in eine Layout-Registerkarte. Dieser Befehl verfügt über ein Kontextmenü, das durch einen Rechtsklick auf **P:Layout** in der Statusleiste geöffnet wird.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur, wenn sich eine Layout-Registerkarte im Papierraum-Modus befindet.

21.79 PUBLIZIEREN Befehl

Öffnet den Dialog Publizieren.



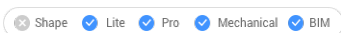
Symbol: 

21.79.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Veröffentlichen", um einen bestimmten Satz von Zeichnungen im Batch-Modus zu drucken.

21.80 -PUBLIZIEREN Befehl

Druckt den Inhalt einer DSD-Datei.



21.80.1 Beschreibung

Druckt den Inhalt einer Drawing Set Description-Datei (*.dsd) in der Befehlszeile.



Note: Erstellen Sie die .dsd-Datei mit dem Befehl PUBLIZIEREN. Die DSD-Datei gibt den Dateinamen, die Layouts, Seiteneinrichtungen, Plotter- und Druckernamen, die Ausrichtung, die Plot-Skalierung, die Anzahl der Kopien, die optionale Plot-Stempel und die Reihenfolge an, in der die Dateien geplottet werden sollen.

21.80.2 Methode

Wählen Sie eine .dsd-Datei im Dialog Wähle Planliste.

Note: Wenn die Systemvariable BACKGROUNDPLOT auf 2 oder 3 eingestellt ist, werden die Pläne im Hintergrund gedruckt.

21.81 BEREINIG Befehl

Entfernt unbenutzte benannte Objekte aus Zeichnungen.



Symbol:

Alias: BE

21.81.1 Methode

Geben Sie an, welche Art von Objekten bereinigt werden sollen.

21.81.2 Optionen im Befehl

Alle im Stapel

Bereinigt alle nicht verwendeten benannte Objekte aus der Zeichnung, ohne Eingabeaufforderungen.

Alles bereinigen

Bereinigt alle nicht verwendeten benannte Objekte aus der Zeichnung, mit Eingabeaufforderungen.

Ja

Löscht jede nicht verwendete benannte Objekt nach der Bestätigung.

Nein

Löscht alle nicht verwendeten benannten Objekte ohne Bestätigung.

Blöcke

Entfernt nicht verwendeten Blockdefinitionen aus der aktuellen Zeichnung.

Detailansichtsstile

Entfernt nicht verwendete Detailansichtsstile.

Bemaßungsstile

Entfernt nicht verwendete Bemaßungsstile aus der aktuellen Zeichnung.

GRuppen

Entfernt nicht verwendete benannte Gruppen aus der aktuellen Zeichnung.

Layer

Entfernt nicht verwendete Layer aus der aktuellen Zeichnung.



Linientypen

Entfernt nicht verwendete Linientypen aus der aktuellen Zeichnung.

MAaterialien

Entfernt nicht verwendete Materialien aus der aktuellen Zeichnung.

MLinien-Stile

Entfernt nicht verwendete MLinien-Stile aus der aktuellen Zeichnung.

Mehrfachführungsstile

Entfernt nicht verwendete Mehrfachführungsstile aus der aktuellen Zeichnung.

Plotstile

Entfernt nicht verwendete Plotstile aus der aktuellen Zeichnung.

Regapps

Entfernt nicht verwendete Regapp-Schlüssel aus der aktuellen Zeichnung.

Note: Regapp-Schlüssel (registrierte Anwendung) werden verwendet, um zusätzliche Informationen an Objekte in Zeichnungen von Drittanbieteranwendungen anzuhängen.

SCHnittansichtsstile

Entfernt nicht verwendete Schnittansichtsstile aus der aktuellen Zeichnung.

SYmbole

Entfernt nicht verwendete Symbole, die mit dem Befehl Laden in die Zeichnung geladen wurden.

Tabellenstile

Entfernt nicht verwendete Tabellenstile aus der aktuellen Zeichnung.

Textstile

Entfernt nicht verwendete Textstile aus der aktuellen Zeichnung.

Visuelle Stile

Entfernt nicht verwendete benutzerdefinierte visuelle Stile aus der aktuellen Zeichnung.

Note: Nur benutzerdefinierte visuelle Stile können bereinigt werden. Hartcodierte visuelle Stile können nicht bereinigt werden.

Null-Längen-Geometrie

Entfernt Geometrie ohne Länge.

Leere Textobjekte

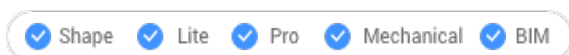
Entfernt leere Textobjekte aus der aktuellen Zeichnung.

Verwaiste Daten

Führt einen Zeichnungsscan aus und entfernt veraltete DGN-Linienstil-Daten.

21.82 BEREINIG Befehl

Entfernt unbenutzte benannte Objekte aus Zeichnungen.



Alias: -PU




Siehe Befehl BEREINIG.

21.83 PYRAMIDE Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer Pyramide.



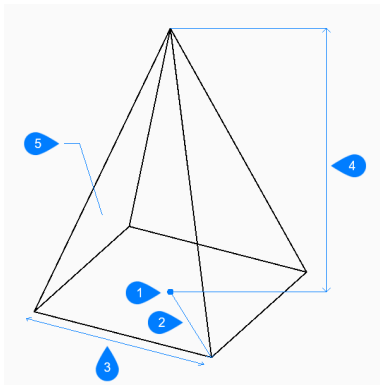
Symbol: 

Alias: PYR

Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl PYRAMIDE den Befehl AI_PYRAMID.

21.83.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer Pyramide mit mindestens drei Seiten. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Mitte, Kante, Radius, Seiten, Höhe und Achse, aus. Die Pyramide kann eine spitze oder flache Spitze haben.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Radius
- 3 Kante
- 4 Höhe
- 5 Seite

21.83.2 Methoden zum Erstellen einer Pyramide

Dieser Befehl umfasst 2 Methoden, um mit der Erstellung einer Pyramide zu beginnen:

- Mittelpunkt definieren
- Kante

Mittelpunkt definieren

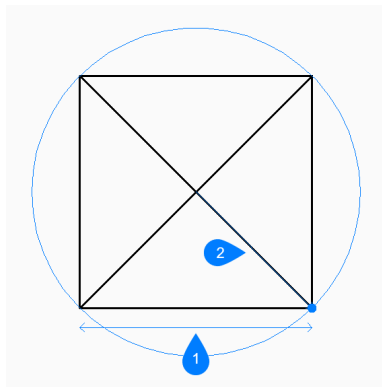
Beginnen Sie mit der Erstellung einer Pyramide, indem Sie den Mittelpunkt für die Basis der Pyramide angeben:

Alternative Optionen: [Kante/Seiten]



Basis Radius

Geben Sie den Abstand vom Mittelpunkt zu einem Scheitelpunkt an, als ob die Basis in einen Kreis integriert wäre.



1 Mittelpunkt

2 Radius

Zusätzliche Option: [Umriss]

Höhe

Geben Sie die Höhe der Pyramide an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]

Kante

Beginnen Sie, eine Pyramide zu erstellen, indem Sie den ersten Endpunkt für eine Kante der Basis angeben:

Definieren sie den zweiten Endpunkt der Kante

Geben Sie den zweiten Punkt der Kante an, um deren Länge und Winkel in der XY-Ebene zu definieren.

Höhe angeben

Geben Sie die Höhe der Pyramide an.

Zusätzliche Optionen: [2Punkte/Achsenendpunkt/Spitzenradius]

21.83.3 Optionen im Befehl PYRAMIDE

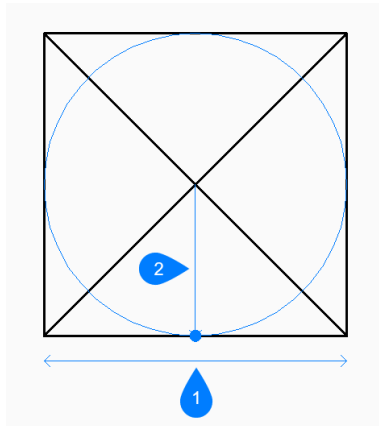
Nachdem Sie mit der Erstellung einer Pyramide begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Seiten

Geben Sie die Anzahl der Seiten oder Scheitelpunkte für die Basis an.

Umkreis

Geben Sie den Abstand vom Zentrum zu einem Mittelpunkt auf einer Kante an, als ob die Basis einen Umriss um einen Kreis bilden würde.



- 1 Kante
- 2 Radius

2Punkte

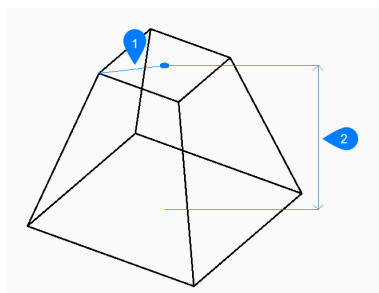
Geben Sie die Höhe der Pyramide als den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten an.

Achsenendpunkt

Geben Sie den Endpunkt der Achse an, um die Höhe und Ausrichtung der Pyramide im 3D-Raum zu definieren. Der Mittelpunkt der Basis wird als anderer Achsenendpunkt verwendet.

Oberer Radius

Geben Sie den Abstand vom Mittelpunkt der oberen Fläche zu einem Scheitelpunkt an, als ob die obere Fläche in einen Kreis integriert wäre. Jeder Radius größer als Null (0) erstellt eine Pyramide mit einer flachen Spitze.



- 1 Oberer Radius
- 2 Höhe



22. Q

22.1 SFÜHRUNG Befehl

Zeichnet Führungen über einen Dialog.



Symbol:

22.1.1 Beschreibung

Zeichnet Führungen mit einer Vielzahl von Beschriftungstypen und ermöglicht, die Eigenschaften in einem Dialog festzulegen.



22.1.2 Optionen im Befehl

Einstellungen

Das Dialogfeld "SFührungs-Einstellungen" wird geöffnet. Dort können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden.

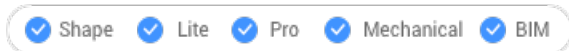
Text Breite

Gibt die Textbreite für den umgebenden Textrahmen an. Geben Sie einen Wert oder 0 ein, wenn kein Limit für die Breite festgelegt werden muss.

Note: Wenn die Länge des Textes die Breite des umgebenden Quaders überschreitet, fließt der Text automatisch in die nächste Zeile.

22.2 SNEU Befehl

Startet eine neue Zeichnung basierend auf der Standardvorlagendatei.



Symbol:

Alias: NEU, SN

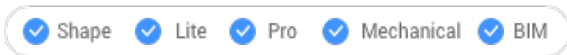
22.2.1 Beschreibung

Öffnet eine neue Dokumentregisterkarte basierend auf der Standardvorlage und dem Benutzerprofil (kurz für "schnell neu").



22.3 SDRUCKEN Befehl

Druckt die Zeichnung mit der Standard-Druckkonfiguration.



Symbol:

22.3.1 Beschreibung

Ermöglicht das Drucken einer Zeichnung, ohne den Dialog Drucken anzuzeigen (kurz für "Schnell drucken").

Wenn kein Drucker als Standarddrucker hinzugefügt wird, wird eine Warnmeldung angezeigt.

Sie sollten die Druckeigenschaften der Zeichnung im Voraus mit dem Befehl SeitenEinr konfigurieren.

22.4 QRTEXT Befehl

Erstellt einen MText und zeigt ihn als QR-Code an.



Symbol:

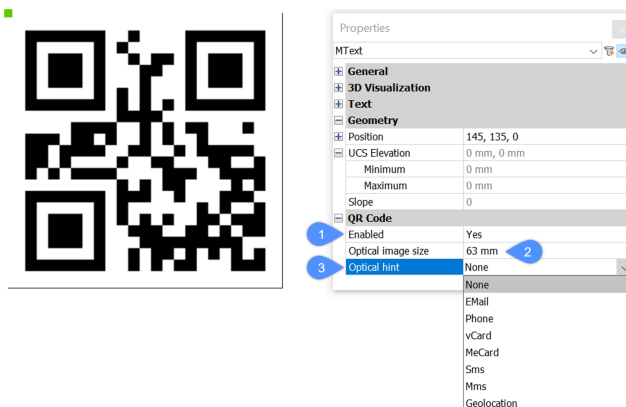
22.4.1 Beschreibung

Erstellt einen MText, der standardmäßig als QR-Code dargestellt wird.

Note:

- Der QR-Code für einen Text wird als Rasterbild dargestellt.
- Sie können das Panel **Eigenschaften** verwenden, um jeden Text oder MText in QR-Code umzuschalten, indem Sie die Option **Aktiviert** auf **Ja** (1) setzen, die **Optische Bildgröße** (2) bearbeiten und den Typ des QR-Codes steuern durch Änderung der Option **Optischer Hinweis** (3).

Mit der Option **Optischer Hinweis** können Sie 7 Arten von Hinweisen für den QR-Code-Scanner angeben: E-Mail, Telefon, vCard, MCard, SMS, MMS, Geolokalisierung.



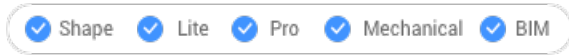


22.4.2 Optionen im Befehl

Die Befehlszeilenoptionen sind identisch mit den Befehlszeilenoptionen im Befehl MTEXT. Ausführliche Informationen finden Sie im Artikel MTEXT Befehl.

22.5 KSICH Befehl

Speichert die Zeichnung sofort.



Symbol: 

22.5.1 Beschreibung

Speichert die Zeichnung, ohne den Dialog Speichern anzuzeigen (kurz für "Schnellspeichern").

22.5.2 Methode


Wenn die Zeichnungsdatei bereits mindestens einmal gespeichert wurde, wird kein Dialogfeld geöffnet und die Zeichnung wird gespeichert. Wenn Sie die Zeichnung unter einem anderen Namen speichern wollen, verwenden Sie den Befehl "Speichern unter".

Wenn die Zeichnung noch nie gespeichert wurde oder die Zeichnung im schreibgeschützten Modus geöffnet ist, wird das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter" angezeigt.

22.6 SAUSWAHL Befehl

Öffnet das Eigenschaften-Panel im Schnellauswahlmodus.



Symbol: 

22.6.1 Beschreibung

Öffnet das Eigenschaften Panel im Modus **Schnellauswahl**, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Eigenschaften Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Eigenschaften-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

22.7 QRFÜHRUNG Befehl

Erstellt eine Führung und zeigt ihren Text als QR-Code an.



Symbol: 

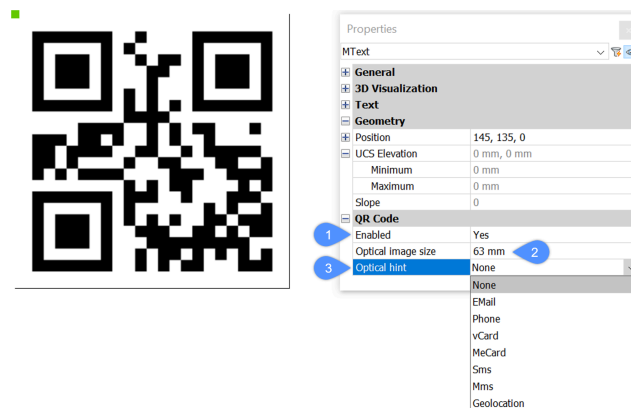
22.7.1 Beschreibung

Erstellt eine Führung mit dem Text, der standardmäßig als QR-Code dargestellt wird.

Note:

- Der QR-Code für einen Text wird als Rasterbild dargestellt.
- Sie können das Panel **Eigenschaften** verwenden, um jeden Text oder MText in QR-Code umzuschalten, indem Sie die Option **Aktiviert** auf **Ja** (1) setzen, die **Optische Bildgröße** (2) bearbeiten und den Typ des QR-Codes steuern durch Änderung der Option **Optischer Hinweis** (3).

Mit der Option **Optischer Hinweis** können Sie 7 Hinweise für den QR-Code-Scanner angeben: E-Mail, Telefon, vCard, MEcard, SMS, MMS, Geolokalisierung.



22.7.2 Optionen im Befehl

Die Befehlszeilenoptionen sind identisch mit den Befehlszeilenoptionen im Befehl FÜHRUNG. Ausführliche Informationen finden Sie im Artikel FÜHRUNG Befehl.

22.8 QTEXT Befehl

Schaltet die Systemvariable QTEXTMODE um.



Alias: QT

22.8.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable QTEXTMODE um, um Text-Objekte als Rechtecke oder Text anzuzeigen. Sie müssen REGEN oder REGENALL verwenden, um die Änderung zu sehen.

- Ein: Schaltet die Systemvariable QTEXTMODE ein.
- Aus: Schaltet die Systemvariable QTEXTMODE aus.
- Wechseln: Ändert die Systemvariable QTEXTMODE in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.

22.9 QUADRANT Befehl

Schaltet den Quadranten-Objektfang um.



Symbol:



22.9.1 Beschreibung

Schaltet den Quadranten-Objektfang um, um das Einfangen an der Hilfslinie zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

22.10 QUIT Befehl

Schließt alle offenen Zeichnungen und beendet BricsCAD; bietet die Möglichkeit, nicht gespeicherte Zeichnungen zu speichern.



Symbol: ⓘ

Alias: EXIT

22.10.1 Methode

Wenn alle Zeichnungen zuvor gespeichert wurden, verlässt der Befehl BricsCAD, ohne einen Dialog anzuzeigen.

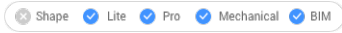
Wenn noch nicht gespeicherte Dateien geöffnet sind, werden Sie gefragt, ob Sie die Zeichnungen speichern möchten. Für jede nicht gespeicherte Zeichnung wird einen Dialog geöffnet, in dem Sie die Zeichnung speichern können.



23. R

23.1 STRAHL Befehl

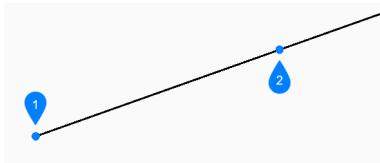
Erzeugt Strahlen.



Symbol:

23.1.1 Beschreibung

Erstellt einen Strahl (halb-unendliche Linie) aus einer Kombination von Optionen, wie Punkt, Richtung und Winkel.



- 1 Beginn des Strahls
- 2 Richtung

23.1.2 Methoden, um einen Strahl zu starten

Dieser Befehl umfasst 6 Methoden, um mit der Erstellung eines Strahls zu beginnen:

- Beginn des Strahls
- Horizontal
- Vertikal
- Winkel
- Winkelhalbierende
- Parallel

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Strahlen hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Beginn des Strahls

Beginnen Sie, einen Strahl zu erstellen, indem Sie den Startpunkt des Strahls angeben:

Richtung

Geben Sie die Richtung des Strahls vom Startpunkt aus an.

Horizontal

Beginnen Sie, einen Strahl horizontal zur X-Achse zu erstellen:

Position

Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls.

Vertikal

Beginnen Sie, einen Strahl parallel zur X-Achse zu erstellen:



Position

Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls.

Winkel

Beginnen Sie, einen Strahl über einen Winkel zu erstellen:

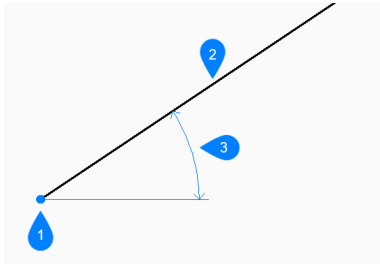
Winkel eingeben

Geben Sie den Winkel des Strahls an.

Zusätzliche Option: [Referenz]

Position

Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls.



1 Position

2 Strahl

3 Winkel

Winkelhalbierende

Beginnen Sie, einen Strahl zu erstellen, der den Winkel zwischen zwei gedachten Linien halbiert:

Kontrollpunkt festlegen

Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls.

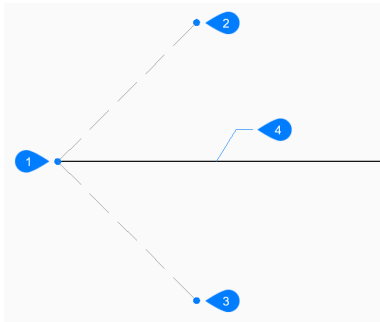
Zusätzliche Option: [Objekt]

Winkelhalbierende-Startpunkt

Geben Sie einen Punkt an, um die erste gedachte Linie zu definieren. Der Scheitelpunkt wird als der andere Punkt verwendet.

Winkelhalbierende-Endpunkt

Geben Sie einen Punkt an, um die zweite gedachte Linie zu definieren. Der Scheitelpunkt wird als der andere Punkt verwendet.



- 1 Scheitelpunkt
- 2 Winkelhalbierende-Startpunkt
- 3 Winkelhalbierende-Endpunkt
- 4 Strahl

Parallel

Beginnen Sie, einen Strahl parallel zu einer Linie oder einem Polyliniensegment zu erstellen:

Versatzabstand für parallelen unendlichen Strahl einstellen

Geben Sie den Versetzungsabstand für den Strahl an.

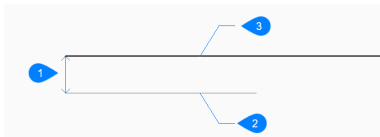
Zusätzliche Option: [Durchgangspunkt]

Objekt für parallelen unendlichen Strahl auswählen

Wählen Sie ein Linien- oder Polyliniensegment aus, von dem der Strahl versetzt werden soll.

Seite für parallelen unendlichen Strahl

Geben Sie die Seite an, auf der der Strahl platziert werden soll. Der Startpunkt des Strahls ist parallel zum Startpunkt der Linie.



- 1 Abstand Entfernung
- 2 Liniensegment
- 3 Strahl

23.1.3 Optionen im Befehl STRAHL

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Strahls begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Referenz

Wählen Sie ein Objekt aus, um einen Referenzwinkel zu verwenden:

Winkel eingeben

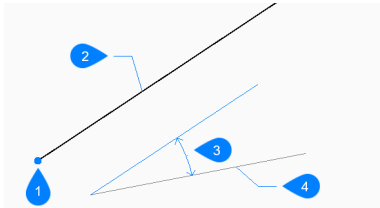
Geben Sie den Winkel an, unter dem der Strahl in Bezug auf das ausgewählte Objekt platziert werden soll.

Position

Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls.

Position

Die Eingabeaufforderung **Position** wiederholt sich, sodass Sie mehr abgewinkelte Strahlen mit verschiedenen Startpunkten zeichnen können. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



- 1 Position
- 2 Strahl
- 3 Winkel
- 4 Referenzobjekt

Objekt

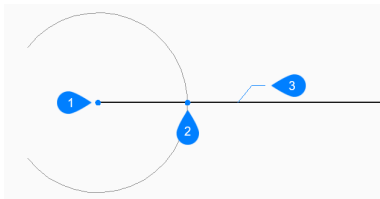
Wählen Sie eine Linie, einen Bogen oder ein Polyliniensegment aus, um es zu halbieren:

Seite für Strahl-Halbierung wählen

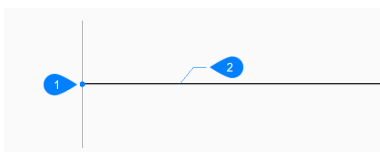
Geben Sie die Seite an, auf der der Strahl platziert werden soll.

Wenn Sie ein Linien- oder Polyliniensegment auswählen, zeichnet der Befehl eine senkrechte KLinie zum Mittelpunkt des Segments. Wenn Sie einen Bogen oder einen Polylinienbogen auswählen, zeichnet der Befehl eine senkrechte KLinie zum Zentrum und Mittelpunkt des Bogens.

Dieser Befehl funktioniert mit gesplinten Polylinien, aber nicht mit gesplinten Objekten.



- 1 Senkrecht zum Bogenzentrum
- 2 Senkrecht zum Bogenmittelpunkt
- 3 Strahl



- 1 Senkrecht zum Linienmittelpunkt
- 2 Strahl

Durch Punkt

Geben Sie einen Punkt an, durch den der Strahl gezeichnet werden soll.

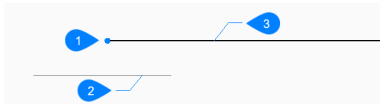
Objekt für parallelen unendlichen Strahl auswählen

Geben Sie das Objekt an, das mit dem Strahl versetzt werden soll.



Durch den Punkt

Geben Sie den Punkt an, durch den der Strahl gezeichnet werden soll. Dieser Punkt ist der Startpunkt des Strahls.



- 1 Durch Punkt
- 2 Liniensegment
- 3 Strahl

23.2 NEUZUORDAPP Befehl

Öffnet den Dialog Objektdaten neu assoziieren.



Symbol:

23.2.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Objektdaten neu assoziieren, um erweiterte Objektdaten einer bestimmten Applikation zuzuordnen.

23.3 WHERST Befehl

Öffnet den Dialog "Zeichnung öffnen".



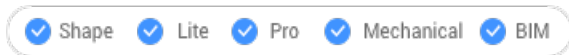
Symbol:

23.3.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung öffnen", um eine beschädigte DWG-, DWT- oder DXF-Datei auszuwählen, aus der Daten wiederhergestellt werden sollen.

23.4 ALLEWIEDERHERST Befehl

Öffnet den Dialog "Zeichnung öffnen".



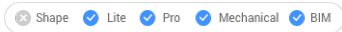
23.4.1 Beschreibung


Öffnet den Dialog "Zeichnung öffnen", um eine beschädigte DWG-, DWT- oder DXF-Datei auszuwählen, aus der Daten wiederhergestellt werden sollen. Zusätzlich zu der ausgewählten Datei wird BricsCAD versuchen, die Daten aller verschachtelten externen Referenzen wiederherzustellen.



23.5 RECSCRIPT Befehl

Öffnet das Dialogfeld Skript aufzeichnen.



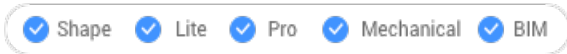
Symbol: 


23.5.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Skript aufzeichnen", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer SCR-Datei zu speichern. Nachdem Sie im Dialogfeld die Option "Speichern" gewählt haben, werden die Befehle und der Auswahlpunkt, die Sie im Zeichnungs-Editor angeben, in der SCR-Datei gespeichert, bis Sie den Befehl STOPSCRIPT ausführen.

23.6 RECHTECK Befehl

Erstellt eine Polylinie in Form eines Rechtecks.

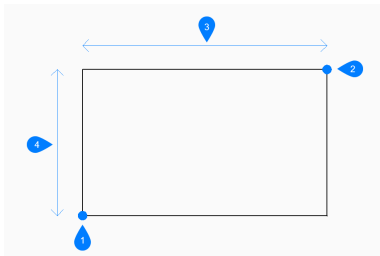


Symbol: 

Alias: RE, REC, RECH, RECHTE, RECTANGLE

23.6.1 Beschreibung

Erzeugt eine geschlossene, vierseitige rechteckige Polylinie in Form eines Rechtecks, Quadrats und Varianten mit Fasen oder Verrundungen.



- 1 Erste Ecke
- 2 Zweite Ecke
- 3 Länge
- 4 Breite

23.6.2 Methoden zum Erstellen eines Rechtecks

Dieser Befehl verfügt über 5 Methoden, um mit der Erstellung eines Rechtecks zu beginnen:

- Erste Ecke des Rechtecks wählen
- Drehen
- Quadrat



- Fläche
- Bemaßungen

Zusätzliche Optionen: [Fase/Rundung/Erhebung/Stärke/Breite der Linie]

Erste Ecke des Rechtecks wählen

Beginnen Sie, ein Rechteck zu erstellen, indem Sie eine Ecke eines Rechtecks angeben:

Andere Ecke des Rechtecks:

Bestimmen Sie die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks. Das Rechteck wird parallel zur X- und Y-Achse gezeichnet.

Drehen

Beginnen Sie, ein Rechteck zu erstellen, indem Sie eine Ecke eines Rechtecks angeben:

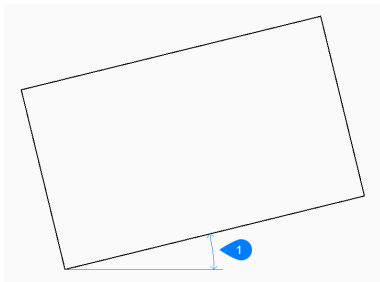
Zusätzliche Optionen: [Fase/Rundung/Rotiert/Viereckig/Erhebung/Stärke/Breite der Linie/Fläche/Abmessungen]:

Andere Ecke des Rechtecks:

Bestimmen Sie die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks.

Rotationswinkel für Rechteck

Geben Sie den Rotationswinkel des Rechtecks an.



1 Drehwinkel

Quadrat

Beginnen Sie, ein Rechteck zu erstellen, indem Sie eine Ecke eines Quadrats angeben:

Zusätzliche Optionen: [Fase/Rundung/Rotiert/Viereckig/Erhebung/Stärke/Breite der Linie/Fläche/Abmessungen]:

Zweite Ecke des Quadrats

Geben Sie eine Ecke entlang derselben Seite des Quadrats an, um Länge und Winkel zu definieren.

Fläche

Beginnen Sie, ein Rechteck zu erstellen, indem Sie dessen Fläche angeben:

Berechnen Sie die Abmessungen des Rechtecks auf der Grundlage von [Länge/Breite]

Wählen Sie, ob Sie die Länge oder Breite zur Berechnung der Abmessungen des Rechtecks verwenden möchten.

- **Länge:** Länge des Rechtecks eingeben.
- **Breite:** Breite des Rechtecks eingeben.

Bemassung

Beginnen Sie, ein Rechteck zu erstellen, indem Sie dessen Länge angeben:

Breite die für Rechtecke benutzt wird

Geben Sie die Breite des Rechtecks an.



Erste Ecke des Rechtecks wählen

Bestimmen Sie die erste Ecke des Rechtecks.

Zusätzliche Optionen: [Fase/Rundung/Rotiert/Viereckig/Erhebung/Stärke/Breite der Linie/Fläche/Abmessungen]:

23.6.3 Optionen im Befehl RECHTECK

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Rechtecks begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

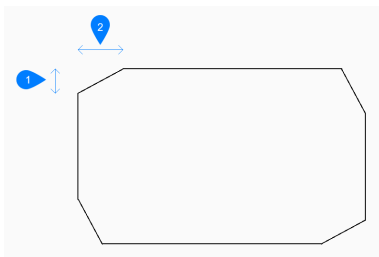
Fasen

Geben Sie den ersten Fasenabstand an, der dann für alle Rechtecke verwendet werden soll:

Zusätzliche Optionen [Fase ausschalten, Standardeinstellung verwenden]

Zweiter Fasenabstand für alle Rechtecke

Geben Sie den zweiten Fasenabstand an, der für alle Rechtecke verwendet werden soll.

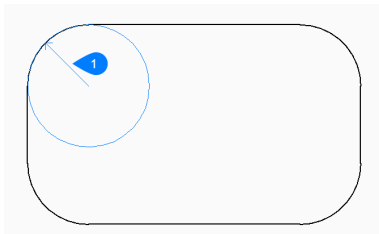


- 1 Erster Fasenabstand
- 2 Zweiter Fasenabstand

Abrunden

Geben Sie den Rundungsabstand an, der für alle Rechtecke verwendet werden soll.

Zusätzliche Optionen [Rundung ausschalten, Standardeinstellung verwenden]



- 1 Abrundungs Radius

Erhebung

Geben Sie die Höhe über der XY-Ebene an, die für alle Rechtecke verwendet werden soll.

Zusätzliche Optionen: [Standard verwenden]:

Breite der Linie

Geben Sie die Breite der rechteckigen Liniensegmente an. Alle Segmente haben die gleiche Breite.

Objekthöhe

Geben Sie die Stärke der Rechteckliniensegmente an. Alle Segmente haben die gleiche Stärke.

Fase ausschalten

Schalten Sie die Fase aus.



Rundung ausschalten.

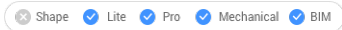
Schalten Sie die Rundung au.

Vorgaben verwenden

Setzen Sie den Standardwert zurück.

23.7 BFRÜCK Befehl

Aktiviert Befehle, die mit dem Befehl Bflösch deaktiviert wurden.

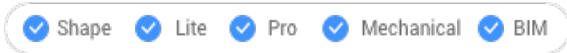


23.7.1 Beschreibung

Reaktiviert Befehle, die mit dem Befehl Bflösch deaktiviert wurden, durch Eingabe des Namens des undefinierten Befehls.

23.8 ZLÖSCH Befehl

Macht die letzte Aktion der Befehle Z oder ZURÜCK rückgängig.



Symbol: 

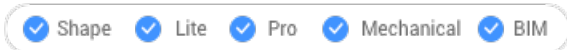
23.8.1 Beschreibung


Macht die Aktion des vorangegangenen Z- oder ZURÜCK Befehls rückgängig, um die Objekte in den Zustand vor der Z- oder ZURÜCK-Operation zurückzusetzen. Der ZLÖSCH Befehl funktioniert nur direkt nach den Z- oder ZURÜCK Befehlen.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

23.9 NEUZEICH Befehl

Zeichnet Objekte im aktuellen Ansichtsfenster neu nach.



Symbol: 

Alias: N

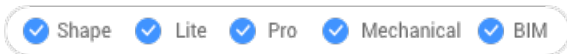
23.9.1 Beschreibung

Zeichnet Objekte im aktuellen Ansichtsfenster neu, um grafische Reste, wie Blip- oder Drag-Markierungen, zu entfernen.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

23.10 NEUZALL Befehl

Zeichnet Objekte in allen Ansichtsfenstern neu.





Symbol:

Alias: NA

23.10.1 Beschreibung

Zeichnen Sie Objekte in allen Ansichtsfenstern neu, um grafische Reste, wie Markierungspunkte oder Ziehmarkierungen, zu entfernen.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

23.11 REDSDKINFO Befehl

Zeigt renderbezogene Hardware- und Treiberspezifikationen in der Befehlsleiste an.



23.11.1 Beschreibung

Druckt einen Bericht im Befehlsfenster mit Informationen zu den Grafikfähigkeiten Ihres Computers.

Drücken Sie F2, um das Fenster Eingabe-Protokoll zu öffnen.

23.12 REFSCHLIESSEN Befehl

Schließt den Referenzzeichnung-Editor.



Symbole:

23.12.1 Beschreibung

Schließt den Referenzzeichnung-Editor, der zum Bearbeiten von extern referenzierten Dateien in der aktuellen Zeichnungssitzung verwendet wird.

Note: Dieser Befehl kann nur verwendet werden, nachdem der Befehl REFBEARB gestartet wurde.

23.12.2 Methoden

Es gibt 2 Methoden zum Schließen des Referenzzeichnung-Editors:

- Speichern
- Verwerfen

23.12.3 Optionen

Speichern

Speichert die Referenzzeichnung einschließlich der Änderungen.

Verwerfen

Speichert die Referenzzeichnung, ohne die Änderungen zu speichern.

23.13 REFBEARB Befehl

Bearbeitet Block-Referenzen und externe Referenz-Zeichnungen.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

23.13.1 Beschreibung

Bearbeitet die ausgewählte Blockreferenz oder extern referenzierte Zeichnung. Der Dialog **Referenz bearbeiten** wird angezeigt, nachdem Sie einen Block ausgewählt haben. Sie können den REFSCHLIESSEN-Befehl oder die Werkzeugleiste "Ref Bearbeiten" verwenden, um die Referenzbearbeitungssitzung zu beenden. Die Systemvariable XFADECTL setzt das Ausblenden (Fading) für den Rest der Zeichnung fest, wenn eine externe Referenz oder ein Block bearbeitet wird. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert. Wenn die Systemvariable XEDIT der ausgewählten externen Referenz 0 oder AUS ist, wird in einem Dialog die Meldung angezeigt, dass Sie den ausgewählten XRef-Block nicht bearbeiten können.

Note: Gleichzeitig kann nur eine einzige Referenz bearbeitet werden.

Note: Die Befehle HIDEOBJECTS, ISOLATEOBJECTS und UNISOLATEOBJECTS sind aktiviert.

23.14 -REFBEARB Befehl

Bearbeitet Block-Referenzen und externe Referenz-Zeichnungen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

23.14.1 Beschreibung

Bearbeitet den ausgewählten Block oder die extern referenzierte Zeichnung. Die Systemvariable XFADECTL setzt das Ausblenden (Fading) für den Rest der Zeichnung fest, wenn eine externe Referenz oder ein Block bearbeitet wird. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert. Benutzen Sie REFSCHLIESSEN oder den RefBearbeiten Werkzeugkasten um die Referenzbearbeitung zu schließen.

Note: Gleichzeitig kann nur eine einzige Referenz bearbeitet werden.

23.14.2 Optionen

Verschachtelungsebene

Gibt eine verschachtelte Referenz zur Bearbeitung an.

Ok

Bearbeitet die ausgewählte Referenz.

Weiter

Bearbeitet die Referenz auf einer tieferen Verschachtelungsebene.

Note: Diese Option wird so lange wiederholt, bis 0 eingegeben wird.

Methode zur Auswahl der Objekte

Gibt an, wie verschachtelte Referenzen ausgewählt werden.

Alle

Wählt alle verschachtelten Objekte automatisch aus.



Verschachtelt

Wählt bestimmte verschachtelte Objekte aus.

Fenster Innenseite

Wählt alle verschachtelten Objekte in einem rechteckigen Fenster aus, was durch Auswahl von 2 gegenüberliegenden Ecken angegeben wird.

Kreuzen Fensters

Wählt alle verschachtelten Objekte aus, die ein rechteckiges Fenster kreuzen, was durch Auswahl von 2 gegenüberliegenden Ecken angegeben wird.

Fenster Polygon

Wählt alle verschachtelten Objekte innerhalb eines polygonalen Fensters aus, das durch Auswahl von Punkten angegeben wird.

Kreuzen Polygon

Wählt alle verschachtelten Objekte aus, die ein polygonales Fenster kreuzen, was durch Auswahl von Punkten angegeben wird.

Hinzufügen

Fügt der Auswahl Objekte hinzu.

Entfernen

Entfernt Objekte aus der Auswahl.

Zurück

Macht den letzten Schritt der Auswahl von Objekten rückgängig.

Attribut Definitionen anzeigen

Schaltet die Inkludierung von Attributen ein oder aus.

Ja

Attributdefinitionen können bearbeitet werden, alle Attributwerte sind sichtbar.

Nein

Attribute sind nicht bearbeitbar.

Note: Geänderte Attributdefinitionen haben keinen Einfluss auf bestehende Einfügungen; sie treten bei Einfügungen von nun an in Kraft.

23.15 REFERENZKURVEN Befehl

Erstellt Referenzgeometrie, um einen Block während des Einfügens automatisch auszurichten.



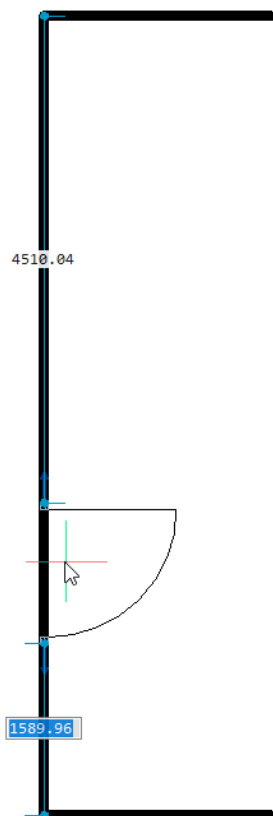
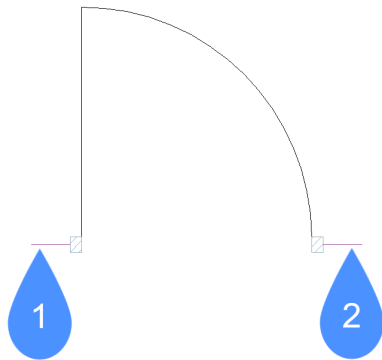
Symbol: 

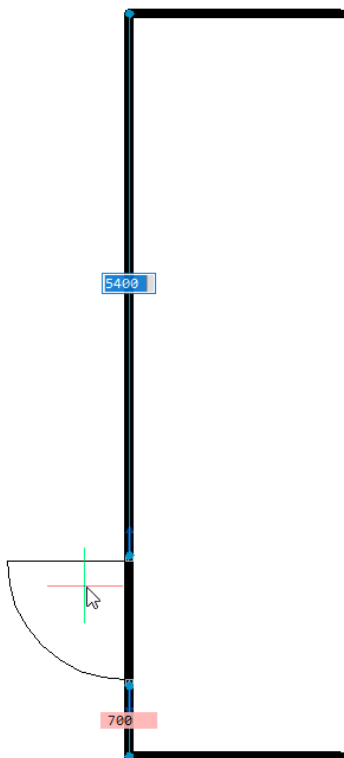
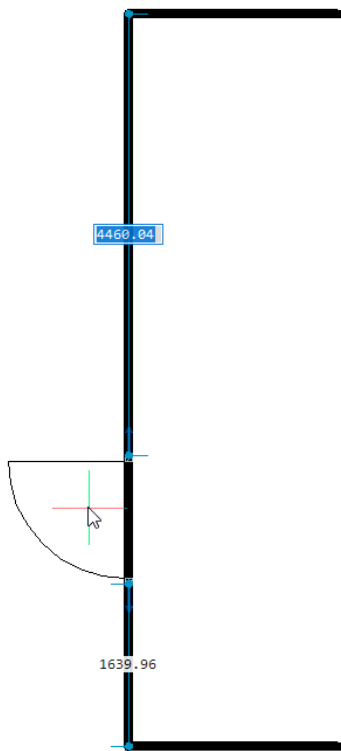
23.15.1 Methode

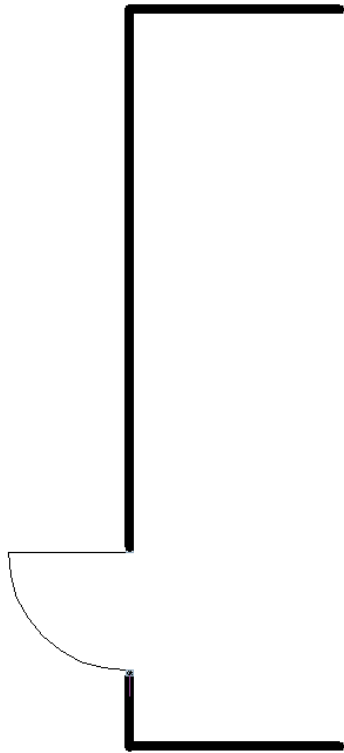
Die ausgewählten Objekte, die Sie als Referenz zum Ausrichten des eingefügten Blocks verwenden möchten, werden in eine neu erstellten REFERENCE_CURVES-Layer verschoben (falls sie nicht bereits existiert).



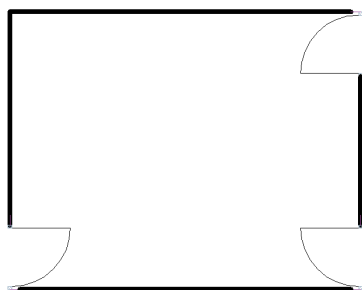
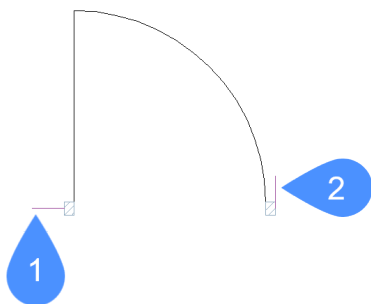
Mit Referenzkurven ((1) und (2)), die in einer Zeichnung oder Blockdefinition angegeben sind, können Sie den Block oder die Zeichnung beim Einfügen automatisch an der entsprechenden Geometrie ausrichten. Die Anzahl der Referenzkurven und der Abstand zwischen ihnen bestimmt, mit welcher Geometrie er sich ausrichten kann. Wenn sich der Cursor der relevanten Geometrie nähert, kann der Block automatisch umklappen und bietet so mehrere Einfüge-Optionen. Die Abstände zwischen den Enden der jeweiligen Geometrie und des Blocks werden angezeigt, so dass Sie auf Wunsch bestimmte Werte eingeben können. Und wenn die Referenzkurven Lücken enthalten, wird die entsprechende Geometrie automatisch getrimmt, um passende Lücken zu erzeugen.







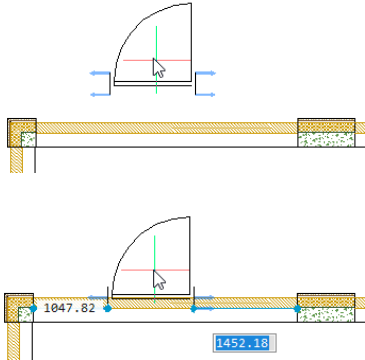
Sie können Referenzkurven auch zum automatischen Ausrichten an Ecken verwenden. Das folgende Beispiel enthält 4 parallele Referenzkurven (1) und eine einzelne Eckreferenzkurve (1), die es dem Türblock ermöglicht, sich an einer Geometrie auszurichten, die mit den vier parallelen Linien und der einzelnen senkrechten Linie übereinstimmt.



23.15.2 Optionen

Parametrieren

Parametrisiert die Referenzkurven, sodass der resultierende parametrische Block "unscharf" eingefügt werden kann. Beispielsweise können Sie die vier parallelen Referenzkurven in einem einfachen Tür parametrisieren. Anschließend können Sie den resultierenden parametrischen Türblock geführt in Wände mit unterschiedlichen Stärken einfügen.

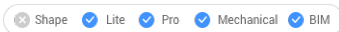


Akzeptieren

Erstellt Referenzkurven ohne Parametrisierung.

23.16 REFSATZ Befehl

Fügt Objekte von den zu bearbeitenden Referenzen hinzu oder entfernt Objekte aus dem Bearbeitungssatz (Block oder XRef).



Symbole: 

23.16.1 Beschreibung

Transferiert Objekte zwischen dem RefBearb Arbeitssatz und der Quell-Zeichnung.

Note: Dieser Befehl kann nur verwendet werden, nachdem der Befehl REFBEARB gestartet wurde.

23.16.2 Optionen

Hinzufügen

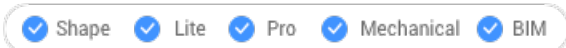
Fügt Objekte aus der Zeichnung für die Referenz Bearbeitung hinzu.

Entfernen


Entfernt Objekte aus dem Referenz Bearbeitungssatz; entfernte Objekte werden in der Zeichnung platziert. Objekte, die nicht in der Referenz sind, werden grau dargestellt.

23.17 REGEN Befehl

Regeneriert Objekte im aktuellen Ansichtsfenster.





Symbol: 

Alias: RG

23.17.1 Beschreibung

Regeneriert Objekte im aktuellen Ansichtsfenster für optimale Anzeige- und Auswahlleistung.

REGEN bewirkt Folgendes:


- Berechnet die Position und Sichtbarkeit aller Objekte im aktuellen Ansichtsfenster neu.
- Passt die Zeichnungsdatenbank neu an.
- Aktualisiert den für das Zoomen und Schwenken verfügbaren Bereich.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

23.18 REGENALL Befehl

Regeneriert Objekte in allen Ansichtsfenstern.



Symbol: 

Alias: RGA

23.18.1 Beschreibung

Regeneriert Objekte in allen Ansichtsfenstern erneut für optimale Anzeige- und Auswahlleistung.

REGENALL führt Folgendes aus:

- Berechnet die Position und Sichtbarkeit aller Objekte neu.
- Passt die Zeichnungsdatenbank neu an.
- Aktualisiert den für das Zoomen und Schwenken verfügbaren Bereich.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

23.19 REGENAUTO Befehl

Schaltet die Systemvariable REGENMODE um.



23.19.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable REGENMODE um, um festzulegen, ob sich die Anzeige bei Bedarf automatisch regeneriert. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'REGENMODE.

- Einschalten: Schaltet die Systemvariable REGENMODE ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable REGENMODE aus.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable REGENMODE in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.



23.20 REGION Befehl

Erstellt Regionen.

Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

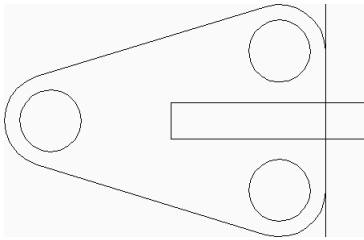
Symbol:

Alias: RIO

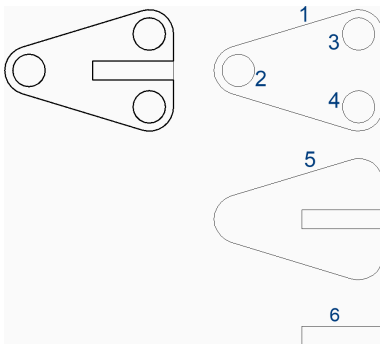
23.20.1 Beschreibung

Erstellt Regionen aus geschlossenen Objekten oder Mengen von Objekten, die einen Raum umschließen.

Originalobjekte:



Regionen (6):



23.20.2 Optionen zum Erstellen einer Region

Dieser Befehl verfügt über 1 Möglichkeit, um mit der Erstellung einer Region zu beginnen:

- Wähle Objekte oder Grenzen

Sie können so lange Regionen erstellen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Wähle Objekte oder Grenzen

Beginnen Sie, eine Region zu erstellen, indem Sie geschlossene Objekte oder Gruppen von Objekten auswählen, die einen Raum umschließen. Jedes geschlossene Objekt oder jede Gruppe von Objekten bildet eine Region. Abhängig vom aktuellen Wert der Systemvariablen DELOBJ wird die ursprüngliche Geometrie gelöscht oder beibehalten.

Zusätzliche Optionen: [Wahloptionen (?)]

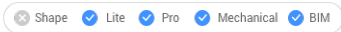
23.20.3 Optionen im REGION Befehl

Auswahl-Optionen (?)



23.21 NEUINIT Befehl

Lädt die Alias-Datei (PGP) neu.



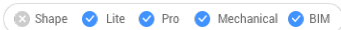
Alias: RLA

23.21.1 Beschreibung

Lädt die Alias-Datei (PGP) erneut, nachdem sie extern bearbeitet wurde. Ein BricsCAD-Dialog fordert zur Bestätigung auf, dass die Datei neu geladen werden soll.

23.22 UMBENENN Befehl

Benennt benannte Objekte über den Dialog Zeichnungs Explorer um.



Alias: DDRENAME, DU

23.22.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer auf der zuletzt verwendeten Registerkarte oder Kategorie, um Definitionen zu verwalten und Inhalte zu referenzieren, die in der Zeichnung verwendet werden. Auf den Umbenennen kann über das Kontextmenü zugegriffen werden.

Note: Verwenden Sie den Befehl -UMBENENN, um Namen in der Befehlszeile zu ändern.

Sie können weder die Namen angehängter Dateien wie Bilder und externe Referenzen ändern, noch die folgenden Namen:

- Layer "0"
- Linientyp "VonBlock", "VonLayer", "Continuous"
- Textstil "Standard"
- Bemaßungsstil "Standard"
- Multiliniestil "Standard"
- Visueller Stil "2D-Drahtmodell"
- Material "Global"
- Seitenlayouts, die * als Präfix und Suffix haben, z. B. *Model*
- Ansichtsdetailstil "Metric50"
- Ansichtsschnittstil "Metric50"

23.23 -UMBENENN Befehl

Benennt Objekte in der Befehlszeile um.



Alias: -UN



23.23.1 Optionen im Befehl

Block

Benennt Blöcke um.

Bemaßungsstil

Benennt Bemaßungsstile um.

LAyer

Benennt Layer um.

Linientyp

Benennt Linientypen um.

Textstil

Benennt Textstile um.

Tabellenstil

Benennt Tabellenstile um.

BKs

Benennt benutzerdefinierte Koordinatensysteme um.

Ansicht

Benennt Ansichten um.

AFenster

Benennt Ansichtsfenster-Konfigurationen um.

23.24 RENDER Befehl

Öffnet den Dialog Render.



Symbol:

Alias: REN

23.24.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Render, um ein fotorealistisches Rendering der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

23.25 -RENDER Befehl

Rendert 3D-Modelle.



23.25.1 Beschreibung

Generiert fotorealistische Renderings von 3D-Modellen im aktuellen Ansichtsfenster und wendet Materialien und Lichter an, falls verfügbar; funktioniert in der Befehlszeile.



23.25.2 Optionen

Render Voreinstellungen

Wählen Sie einen voreingestellten Renderingstil aus den im Programm enthaltenen Stilen, oder wählen Sie Andere, um eine benutzerdefinierte Voreinstellung auszuwählen, die von Benutzern mit dem Befehl RENDEROOREINST erstellt wurde:

- Entwurf - Rendert 3D-Modelle ohne Raytracing; schnellste Rendergeschwindigkeit.
- Niedrig - Rendert mit Raytracing auf Stufe 3 (niedrig).
- Mittel - Rendert mit Raytracing auf Stufe 5 (mittel).
- Hoch - Rendert mit Raytracing auf Stufe 7 (hoch).
- Präsentation - Rendert mit Raytracing auf Stufe 9 (höchste); langsamste Rendergeschwindigkeit.
- Andere - Geben Sie den Namen einer benutzerdefinierten Rendering-Voreinstellung an.

Render Ziel

Zeigen Sie das Rendering an einem der folgenden Orte an:

- Ansichtsfenster - Zeigt das Rendering im aktuellen Ansichtsfenster an. Wenn sich der Cursor auf dem Arbeitsbereich befindet, wird das Renderergebnis ausgeblendet, wenn das Ansichtsfenster neu gezeichnet wird.
- Datei - speichert das Rendering als BMP-Datei in dem Ordner, der durch die Variable DWGPREFIX definiert ist.
- Render Fenster - Zeigt die Darstellung in einem separaten Fenster an. Die Abmessungen des Renderings werden in Pixeln angegeben.

23.26 RENDEROOREINST Befehl

Erstellt und bearbeitet Eigenschaften für Renderings im Dialog Zeichnungs Explorer.

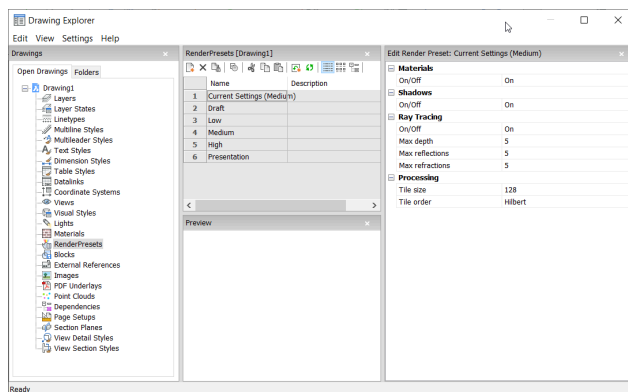


Symbol:

Alias: REV, RFILEOPT

23.26.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie Render Voreinstellungen, um die Render-Voreinstellungen in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.





23.26.2 Optionen im Befehl

Materialien

Schaltet die Verwendung von Materialien in einem Rendering um

Note: Materialien werden auf Layer und Objekte angewendet, siehe Befehl Materialien.

Ein

Verwendet Material-Definitionen für das Rendering.

Note: Allerdings geht dies mit einem langsameren Rendering-Prozess einher.

Aus

Verwendet keine Materialien.

Note: Das hat allerdings den Preis einer weniger realistischen Darstellung

Schatten

Schaltet die Verwendung von Schatten beim Rendering um

Ein

Verwendet Schatten zum Rendern.

Note: Allerdings geht dies mit einem langsameren Rendering-Prozess einher.

Aus

Verwendet keine Schatten.

Note: Das hat allerdings den Preis einer weniger realistischen Darstellung.

Ray Tracing

Jeder Lichtstrahl von jeder Lichtquelle wird verfolgt, während er durch die Szene läuft und von Objekten reflektiert wird.

Ein

Ray Tracing verwenden.

Note: Allerdings geht dies mit einem langsameren Rendering-Prozess einher.

Aus

Verwendet kein Ray Tracing.

Note: Das hat allerdings den Preis einer weniger realistischen Darstellung.

Max. Tiefe

Spezifiziert die maximale Gesamtzahl der Lichtreflexionen und -brechungen.

Max. Reflexionen

Spezifiziert die maximalen Male, die Lichtstrahlen von Objekten reflektiert werden.

Max. Brechungen

Spezifiziert die maximalen Werte für die Lichtbrechung durch transparente Objekte.

Verarbeitung

Spezifiziert, wie das gerenderte Bild verarbeitet wird, angewandt auf Renderings, die an ein separates Fenster gesendet werden.

Tile Größe

Legt die Größe der Kachel fest, die den Bereich des zu verarbeitenden gerenderten Bildes darstellt.



Tile Reihenfolge

Definiert die Reihenfolge, in der die Kacheln erzeugt werden

- **Hilbert:** Rendert mit einer Hilbert-Kurve, einer kontinuierlichen fraktalen Bereichsausfüllung; siehe http://en.wikipedia.org/wiki/Hilbert_curve für eine Beschreibung.
- **Spirale:** Rendert vom Zentrum aus in einer Spirale gegen den Uhrzeigersinn.
- **Links nach rechts:** Rendert vertikale Spalten, beginnend in der linken unteren Ecke.
- **Rechts nach links:** Rendert vertikale Spalten, beginnend in der rechten unteren Ecke.
- **Oben nach unten:** Rendert horizontale Reihen, beginnend in der linken oberen Ecke.
- **Unten nach oben:** Rendert horizontale Reihen, beginnend in der linken unteren Ecke.

23.26.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erzeugt zusätzliche Render-Voreinstellungs Definitionen in der Zeichnung. Zeigt den Dialog Neue Render-Voreinstellungen an.

Löschen

Löscht Render-Voreinstellungs Definitionen in der Zeichnung. Die folgenden Render-Voreinstellungen können nicht gelöscht werden:

- Entwurf
- Niedrig
- Mittel
- Hoch
- Präsentation

Aktuell setzen

Legt die ausgewählte Rendering-Voreinstellung als aktuell fest.

Note: Die aktuelle Render-Voreinstellung wird vom Befehl RENDER genutzt oder beim Drucken mit dem schattierten Plot Gerendert wie er in den Einstellungen Schattierter Plot in den Dialogen Seiten Einrichtung oder Drucken eingestellt werden kann. Der Name der aktuellen Render-Voreinstellung wird in Klammern angezeigt: Z. B. Aktuelle Einstellungen (Mittel).

Note: Sie können die Eigenschaften einer Vorgabe im Bereich "Bearbeite Render Voreinstellungen" überschreiben. Wenn Überschreibungen vorhanden sind, wird ein Sternchen vor der aktuellen Render-Voreinstellung angezeigt: Z. B. Aktuelle Einstellungen (*Mittel)

Umbenennen

Benennt die Rendering-Voreinstellung um.

Note: Die folgenden Render-Voreinstellungen können nicht umbenannt werden:

- Entwurf
- Niedrig
- Mittel
- Hoch
- Präsentation



Alle auswählen

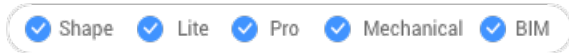
Wählt alle Rendering-Voreinstellungen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

23.27 RENDERFENSTERSCHL Befehl

Schließt das Renderfenster.



23.27.1 Beschreibung

Schließt das Fenster Rendering, das das Ergebnis des Befehls RENDER angezeigt hatte.

23.28 BERICHTPANELSCHL Befehl

Schließt das Berichts-Panel.



23.28.1 Beschreibung

Schließt das Bericht Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Bericht Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Bericht oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

23.29 BERICHTPANELÖFFNEN Befehl

Öffnet das Berichts-Panel.



23.29.1 Beschreibung

Öffnet das Panel Bericht, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel Bericht wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel Bericht schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

23.30 ZURÜCKASSOZANSICHTEN Befehl

Entfernt die Assoziativität zwischen 2D-Zeichnungen und 3D-Modellen.



23.30.1 Beschreibung

Entfernt die Assoziativität zwischen 2D-Zeichnungen und 3D-Modellen, die durch Befehle wie GRUNDANS generiert wurden. Dies kann verwendet werden, um Zeichnungslayouts in bestimmten Phasen der 3D-Modellentwicklung, wie z. B. für die Archivierung von Plänen, "einzufrieren".

23.31 BLOCKZURÜCKS Befehl

Setzt parametrische Blöcke auf Standardwerte zurück.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

23.31.1 Beschreibung

Da parametrische Blöcke vom Benutzer interaktiv manipuliert werden können, setzt dieser Befehl die Blöcke auf ihren ursprünglichen Zustand zurück.

23.32 RESUME Befehl

Setzt die Ausführung angehaltener Skripte fort.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM


23.32.1 Beschreibung

Setzt Skripte fort, nachdem diese mit der ESC-Taste angehalten wurden.

23.33 REWOLKE Befehl

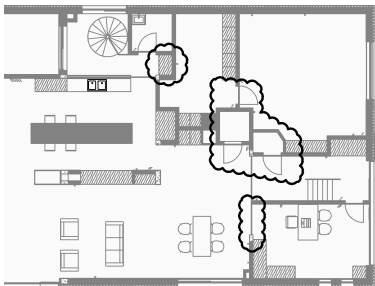
Erstellt eine Polylinie in Form einer Revisionswolke.

✕ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

23.33.1 Beschreibung

Erstellt eine geschlossene Polylinie in Form einer Revisionswolke. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, wie rechteckig, polygonal, Freihand und Objekt, aus.



23.33.2 Methoden zum Erstellen einer Revisionswolke

Dieser Befehl umfasst 4 Methoden, um mit der Erstellung einer Revisionswolke zu beginnen:

- Rechteckig
- Polygonal
- Freihand
- Objekt

Rechteckig

Beginnen Sie, eine rechteckige Revisionswolke zu erstellen, indem Sie eine Ecke des Rechtecks angeben:

Zusätzliche Optionen: [Bogenlänge/Objekt/Rechteckig/Polygonal/Freihand/Stil]

Gegenüberliegende Scheitelpunkte angeben

Bestimmen Sie die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks. Die Revisionswolke wird parallel zu den X- und Y-Achsen gezeichnet.

Polygonal

Beginnen Sie, eine polygonale Revisionswolke zu erstellen, indem Sie einen Scheitelpunkt des Polygons angeben:

Zusätzliche Optionen: [Bogenlänge/Objekt/Rechteckig/Polygonal/Freihand/Stil]

Definiere den nächsten Punkt

Geben Sie den nächsten Punkt des Polygons an.

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Strahlen hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Option: [Rückgängig]

Freihand

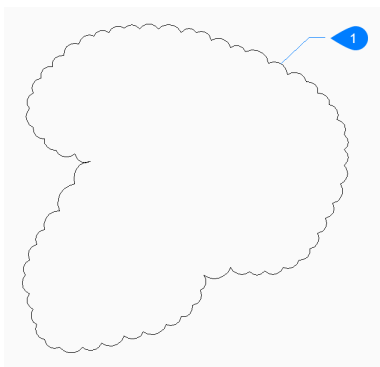
Beginnen Sie, eine Freihand-Revisionswolke zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Zusätzliche Optionen: [Bogenlänge/Objekt/Rechteckig/Polygonal/Freihand/Stil]

Führen Sie das Fadenkreuz entlang dem Pfad der Wolke...

Ziehen Sie den Cursor, um Revisionswolkensegmente hinzuzufügen. Fügen Sie so viele Segmente hinzu, bis Sie Folgendes ausführen:

Bewegen Sie den Mauszeiger über den Startpunkt, um eine geschlossene Revisionswolke zu erstellen.



1 RevWolke geschlossen

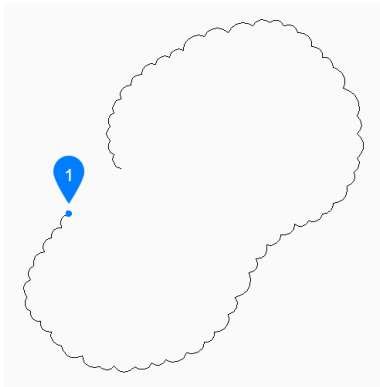
Oder

Machen Sie einen rechten Mausklick, um eine offene Revisionswolke zu erstellen, und dann:

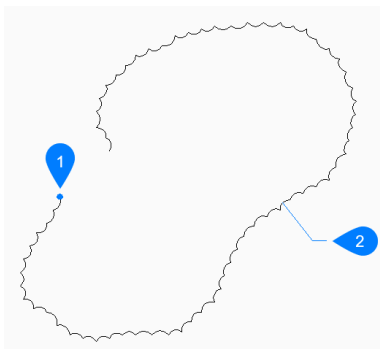
Richtung wechseln [Ja/Nein]

Legen Sie fest, ob Sie die Richtung der Revisionswolke ändern möchten.

- **Ja:** Die Richtung der Bogensegmente wird umgekehrt.
- **Nein:** Die Richtung des Bogensegments wird beibehalten.



1 Startpunkt



1 Startpunkt
2 Umgekehrt

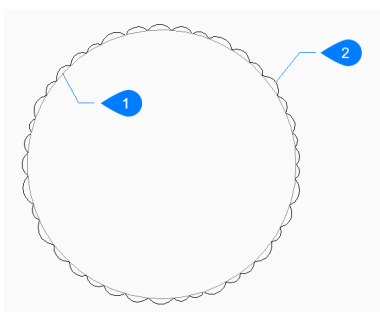
Objekt

Beginnen Sie, eine Revisionswolke zu erstellen, indem Sie ein bestehendes Objekt auswählen, das Sie in eine Revisionswolke umwandeln:

Richtung wechseln [Ja/Nein]

Legen Sie fest, ob Sie die Richtung der Revisionswolke ändern möchten.

- **Ja:** Die Richtung der Bogensegmente wird umgekehrt.
- **Nein:** Die Richtung des Bogensegments wird beibehalten.



1 Originalobjekt
2 RevWolke

Objekte können offen oder geschlossen sein. Das ursprüngliche Objekt wird gelöscht.



23.33.3 Optionen im Befehl REVWOLKE

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Revisionswolke begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung.

Bogenlänge

Geben Sie die kürzeste und längste Länge für die Bögen an, die die Wolke bilden.

Minimale Länge des Bogens angeben

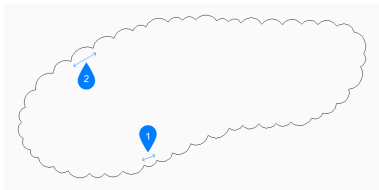
Geben Sie die minimale Länge der Bögen an.

Die minimale Bogenlänge wird in der Systemvariablen REVCLLOUDMINARCLENGTH gespeichert.

Maximale Länge des Bogens angeben

Geben Sie die maximale Länge der Bögen an.

Die minimale Bogenlänge wird in der Systemvariable REVCLLOUDMAXARCLENGTH gespeichert.

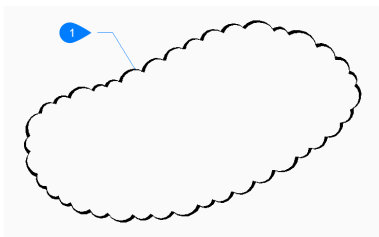


- 1 Minimale Bogenlänge
- 2 Maximale Bogenlänge

Stil (style)

Geben Sie den für die Revisionswolke zu verwendenden Bogenstil an.

- **Normal:** Die Polylinie, aus der die Wolke besteht, besitzt eine einheitliche Breite.
- **Kalligraphie:** Die Polylinie besitzt eine unterschiedliche Breite (schmal zulaufende Polybögen), um einen kalligraphischen Look zu simulieren.



- 1 Kalligrafischer Stil

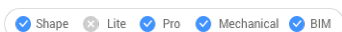
Der Bogenstil wird in der Systemvariablen REVCLLOUDARCSTYLE gespeichert.

Zurück

Machen Sie das letzte Segment in einer polygonalen Revisionswolke rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen des vorherigen Segments fort.

23.34 ROTATION Befehl

Erzeugt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen durch die Rotation von 2D-Objekten um eine Achse.



Symbol:



Alias: ROT

23.34.1 Beschreibung

Rotiert offene oder geschlossene 2D-Objekte, Volumenkörperkanten, Flächen von 3D-Volumenkörpern, Regionen oder geschlossene Begrenzungen in 3D-Volumenkörper oder 3D Oberflächen.

Note:

- Die Systemvariable SELECTIONPREVIEW muss auf 2 oder 3 eingestellt sein, um Flächen hervorzuheben.
- Je nach dem Wert der Systemvariablen DELOBJ werden die Quellobjekte entweder beibehalten oder gelöscht oder Sie werden aufgefordert, die Objekte zu löschen oder nicht.

23.34.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Objekte zu rotieren:

- Erstellen Sie 3D-Volumenkörper.
- Erstellen Sie Oberflächen.

23.34.3 Optionen im Befehl

Modus

Ermöglicht das Erstellen von Volumenkörpern oder Oberflächen.

Volumenkörper

Erstellt einen 3D-Volumenkörper.

Oberfläche

Erstellt eine 3D-Oberfläche.

X-Achse

Verwendet die X-Achse des aktuellen Koordinatensystems als Rotationsachse.

Y-Achse

Verwendet die Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems als Rotationsachse.

Z-Achse

Verwendet die Z-Achse des aktuellen Koordinatensystems als Rotationsachse.

2Punkte

Spezifiziert den Start- und Endpunkt der Rotationsachse.

Note: Wenn sich das resultierende 3D-Objekt selbst schneidet, tritt ein Fehler auf.

Objekt

Definiert die Rotationsachse durch Auswahl einer axialen Entität des Objekts an.

Letzte

Verwendet die zuletzt eingegebene Achse zum Drehen der Objekte.

Ansicht

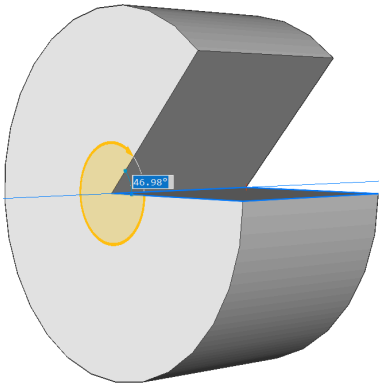
Verwendet die aktuelle Ansicht als Achse zum Drehen der Objekte.

Note: Die Rotationsachse ist parallel zur Blickrichtung und verläuft durch den Punkt, der gewählt wurde.

Rotationswinkel

Gibt an, wie weit um das Quell-Objekt um die Achse gedreht wird.

Note: Sie können den Rotationswinkel dynamisch angeben, indem Sie den **Manipulator** verwenden oder einen Wert eingeben.



Auto

Bewegen Sie die Maus, um die Winkelrichtung festzulegen.

Das Ergebnis hängt von der Extrusionsrichtung und dem Wert der Systemvariablen EXTRUDEOUTSIDE, EXTRUDEINSIDE, INTERSECTEDENTITIES und UNITESURFACES ab.

Differenz

Der 3D-Volumenkörper wird von jedem interferierenden bestehenden Volumenkörper subtrahiert.

Erstellen

Unabhängig von der Rotationsrichtung entsteht ein neuer 3D-Volumenkörper.

Vereinigen

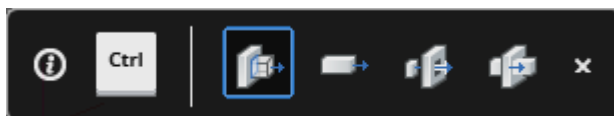
Der neue 3D-Volumenkörper wird mit interferierenden vorhandenen Volumenkörpern vereinigt.





Beide Seiten

Rotiert in beide Richtungen.



Note: Wenn die Systemvariable HOTKEYASSISTANT eingeschaltet ist, wird das Widget **Hotkey-Assistent** angezeigt. Drücken Sie während der dynamischen Anzeige der Extrusion wiederholt auf die **STRG**-Taste, um die verschiedenen Optionen zu wechseln:

- Volumenkörper-Modus:



- : Auto
- : Erstellen
- : Subtrahieren
- : Vereinigen
- Oberflächen-Modus:




-  Auto
-  Erstellen

23.35 ROTOB Befehl

Erstellt eine 3D-Netzoberfläche, indem ein lineares Objekt um eine Linie gedreht wird (kurz für "Rotierte Oberfläche").



Symbol: 

Note: Um 3D-Flächen und 3D-Volumenkörper durch Drehen eines Profils um eine Achse zu erzeugen, verwenden Sie den Befehl ROTATION.

Die Systemvariable SURFTAB1 steuert die Anzahl der Segmente der rotierten Oberfläche.

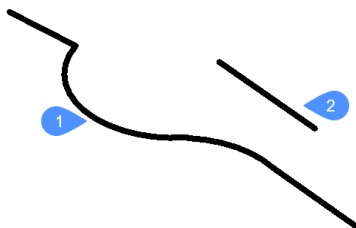
Die Systemvariable SURFTAB2 steuert die Anzahl der Segmente, die für jedes Bogen-Segment im rotierten Objekt erstellt werden.

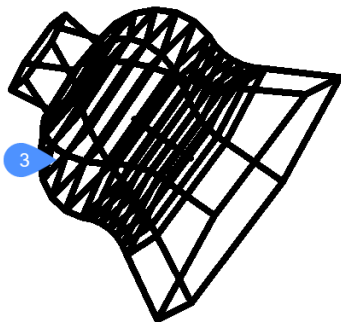
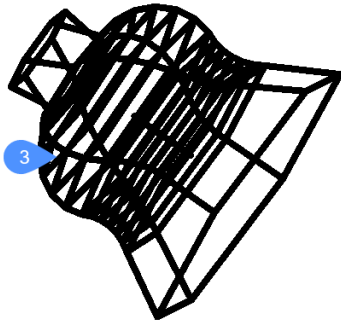
23.35.1 Methode

Gibt ein einzelnes Objekt (1) an, das zu einem 3D-Oberflächen-Maschenelement (3) rotiert wird. Sie können eine Linie, einen Kreis, einen Bogen, eine offene oder geschlossene Polylinie oder einen offenen oder geschlossenen Spline wählen; 3D-Objekte sind nicht möglich.

Wählen Sie ein Objekt (2) aus, um welches die Oberfläche gedreht werden soll. Sie können eine Linie oder eine Polylinie auswählen, aber keine gekrümmten Objekte.

Gibt den Startwinkel (4) der Umdrehung und den Rotationswinkel (5) an, also die Gradzahl, mit der das Objekt gedreht wird.





23.36 MFLEISTE Befehl

Öffnet das Multifunktionsleiste-Panel.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

23.36.1 Beschreibung

Öffnet das Panel Multifunktionsleiste, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel Multifunktionsleiste wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel Multifunktionsleiste schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

23.37 MFLEISTESCHL Befehl

Schließt das Multifunktionsleiste-Panel.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

23.37.1 Beschreibung

Schließt das Panel Multifunktionsleiste, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel Multifunktionsleiste gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Multifunktionsleiste oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

23.38 DREHEN Befehl

Dreht Objekte um einen definierten Punkt.

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM



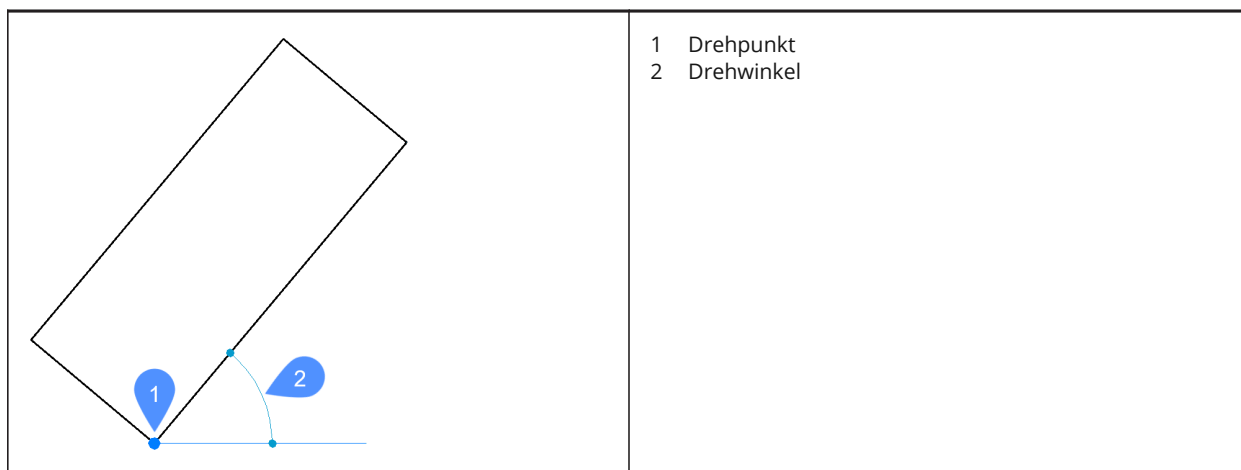
Symbol:

Alias: DH

23.38.1 Beschreibung

Drehen Sie Objekte um einen bestimmten Punkt in einem angegebenen Rotationswinkel oder um einen Winkel, der auf einen Basiswinkel verweist.

Note: Bei einer positiven Zahl werden die Objekte gegen den Uhrzeigersinn gedreht. Bei einer negativen Zahl werden die Objekte im Uhrzeigersinn gedreht. Der Startwinkel beträgt 0 Grad, und der Rotationswinkel wird von der positiven X-Achse aus gemessen.



23.38.2 Optionen im Befehl

Basiswinkel

Legt einen neuen Basiswinkel fest, d. h. einen anderen Startwinkel als 0. Mit dieser Option können Sie einen anderen Winkel als Ausgangspunkt festlegen.

Kopieren

Dreht eine Kopie des Quell-Objekts, anstatt das Quell-Objekt selbst zu drehen.

23.39 3DDREHEN Befehl

Dreht Objekte um eine Achse im 3D-Raum.



Symbol:

Alias: DREHEN3D, 3R

23.39.1 Beschreibung

Dreht 3D-Volumenkörper, Oberflächen, 2D-Objekte, Flächen (planare, zylindrische, kugelförmige, konische und toroidale Flächen eines 3D-Volumenkörpers oder einer Oberfläche), Kanten oder Scheitelpunkte eines Volumenkörpers dynamisch um eine Achse.



Note: Wenn die Fläche eines Volumenkörpers oder einer Oberfläche gedreht wird, werden die angrenzenden Flächen und Kanten so angepasst, dass die korrekte Volumenkörper-/Flächentopologie erhalten bleibt.

23.39.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Objekte zu drehen:

- Geben Sie eine Achse an.
- Verwenden Sie die Geometrie eines Objekts als Achse zum Drehen der ausgewählten Objekte.
 - Bewegen Sie den Mauszeiger über eine Linie oder ein lineares Polyliniensegment. Klicken Sie, wenn das Objekt hervorgehoben ist.
 - Zeigen Sie mit der Maus auf eine 3D-Volumenkörperfläche und bewegen Sie dann den Cursor nahe an die Kante, die Sie als Rotationsachse verwenden möchten. Ein Rotationsbogen und die Rotationsachse werden dynamisch angezeigt. Klicken Sie, um die Rotationsachse zu übernehmen.

23.39.3 Optionen im Befehl

X-Achse

Dreht die Auswahl um die X-Achse des aktuellen Koordinatensystems.

Y-Achse

Dreht die Auswahl um die Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems.

Z-Achse

Dreht die Auswahl um die Z-Achse des aktuellen Koordinatensystems.

2Punkte

Definiert die Drehachse durch zwei Punkte.

Objekt

Verwenden Sie die Geometrie eines Objekts, um die Achse zum Drehen der ausgewählten Objekte zu bestimmen.

Start

Startet die Rotation des ausgewählten Objekts. Wählt automatisch eine Rotationsachse aus, wenn sich der Cursor über einer planaren Fläche befindet.

Letzte

Verwendet die zuletzt eingegebene Achse zum Drehen der Objekte.

Ansicht

Verwendet die aktuelle Ansicht als Achse zum Drehen der Objekte.

Note: Die Rotationsachse ist parallel zur Blickrichtung und verläuft durch den Punkt, der gewählt wurde.

Drehwinkel

Definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen.

Basiswinkel

Hier können Sie einen neuen Basiswinkel definieren.



Kopieren

Dreht eine Kopie des Auswahl-Satzes.

Wiederholen

Erstellt mehrere Kopien.

Verbindungsmodus deaktivieren

Hebt die Konnektivität mit benachbarten Objekten auf.

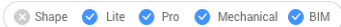
Verbindungsmodus aktivieren

Behält die Konnektivität mit benachbarten Objekten bei.

Note: Wenn die Systemvariable HOTKEYASSISTANT aktiviert ist, drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen dem Strg-Taste, um zwischen dem Deaktivieren/Aktivieren des Verbindungsmodus zu wechseln.

23.40 RSCRIPT Befehl

Führt die aktuell geladene SCR-Skriptdatei erneut aus.



Note: Laden Sie SCR-Skriptdateien und führen Sie sie mit dem Befehl Script aus.

Note: Dieser Befehl kann während der Befehle (**rscrip**) transparent eingegeben werden .

23.40.1 Methode

Nachdem eine Skriptdatei geladen und ausgeführt wurde, geben Sie RSCRIPT ein, um sie erneut auszuführen (kurz für "Skript wiederholen").

23.41 EZBLICK Befehl

Schaut sich in einer 3D-Szene um.



23.41.1 Methode

Der Cursor "Umherschauen" wird während der Echtzeit-Rotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um sich in Echtzeit umzusehen.

23.41.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

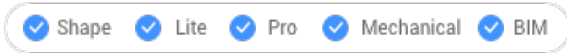


Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.42 EZPAN Befehl

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit.



Symbol:

23.42.1 Methode

Der Pan-Cursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu schwenken.

Note: Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um das Schwenken auf die X- und Y-Richtung des Ansichtsfensters zu beschränken.

23.42.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.43 EZROT Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen unter bestimmten Bedingungen in Echtzeit.



Symbol:

23.43.1 Methode

Der eingeschränkte Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu drehen.

Note: Die Systemvariable ORBITAUTOTARGET bestimmt, ob sich der Ansichtspunkt um den Auswahlpunkt oder den Mittelpunkt des Objekts dreht.



23.43.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

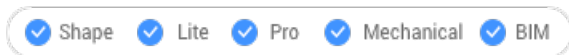
Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.44 EZROTZTR Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen in Echtzeit um einen Mittelpunkt, den Sie in der Zeichnung auswählen.



23.44.1 Methode

Der eingeschränkte Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu drehen.

23.44.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

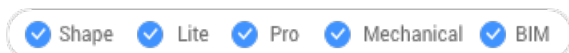
Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.45 EZROTF Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen in Echtzeit um einen festen Punkt.



Symbol: 



23.45.1 Methode

Der Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um sich in Echtzeit umzusehen.

Note: Die Systemvariable ORBITAUTOTARGET bestimmt, ob sich der Ansichtspunkt um den Auswahlpunkt oder den Mittelpunkt des Objekts dreht.

23.45.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.46 EZROTX Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen in Echtzeit um die X-Achse.



Symbol:

23.46.1 Methode

Der Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu drehen.

Note: Die Systemvariable ORBITAUTOTARGET bestimmt, ob sich der Ansichtspunkt um den Auswahlpunkt oder den Mittelpunkt des Objekts dreht.

23.46.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.



Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.47 EZROTY Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen in Echtzeit um die Y-Achse.



Symbol:

23.47.1 Methode

Der Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu drehen.

23.47.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.48 EZROTZ Befehl

Dreht 3D-Zeichnungen in Echtzeit um die Z-Achse.



Symbol:

23.48.1 Methode

Der Rotationscursor wird während der Echtzeitrotation angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu drehen.

23.48.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.



Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.49 EZHOCHRUNTER Befehl

Verschiebt den Ansichtspunkt in Echtzeit in einer 3D-Szene nach oben und unten sowie nach links und rechts.



23.49.1 Methode

Der Auf/Ab-Cursor wird während der Echtzeitbewegung angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit nach oben/unten und links/rechts zu bewegen.

23.49.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.50 EZGEHEN Befehl

Läuft links-rechts und vorwärts-rückwärts in Echtzeit durch 3D-Szenen.



23.50.1 Methode

Der Laufcursor wird während der Echtzeitbewegung angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus, um in Echtzeit nach links und rechts sowie vorwärts und rückwärts zu laufen.



23.50.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.51 EZZOOM Befehl

Zoomt den Ansichtspunkt in Echtzeit in die Zeichnung hinein und aus dieser heraus.



Symbol:

23.51.1 Methode

Der Zoom-Cursor wird während des Zoomens in Echtzeit angezeigt. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echtzeit zu zoomen.

23.51.2 Optionen im Kontextmenü

Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen und in den Anzeigemodus zu wechseln.

Schwenken

Schwenkt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZPAN Befehl.

Zoom

Zoomt die Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZZOOM Befehl.

Eingeschränkte Kugel

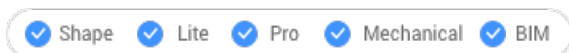
Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROTZTR Befehl.

Kugel

Rotiert die 3D-Zeichnung in Echtzeit. Startet den EZROT Befehl.

23.52 REGELOB-Befehl

Erstellt ein 3D-Polygonnetz durch Verbinden von zwei separaten linearen Objekten (kurz für „Regeloberflächen“).

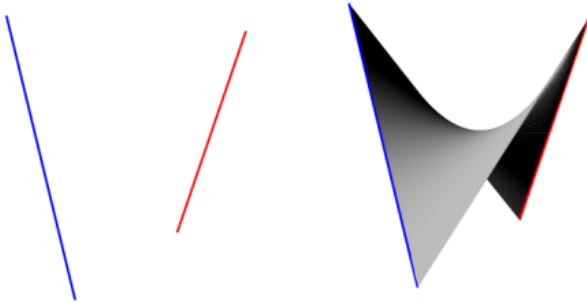




Symbol:

23.52.1 Beschreibung

Erstellt ein 3D-Polygonnetz in Form einer Regeloberfläche, indem zwei separate Objekte angegeben werden.



23.52.2 Methode

Bestimmen Sie das erste und das zweite Umgrenzungsobjekt. Für die erste Umgrenzung kann jedes offene Objekt wie eine Linie, ein Bogen, eine Polylinie oder ein Spline ausgewählt werden.

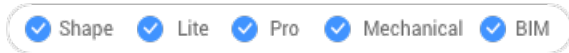
Geschlossene Objekte und 3D-Objekte werden nicht akzeptiert.



24. S

24.1 SPEICHERN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter".



Symbol:

Alias: SA

24.1.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Zeichnung speichern unter", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer dwg-, dxf-, dwt- oder dws-Datei zu speichern.

Zum Speichern verfügbare Dateitypen sind:

- **AutoCAD 2018** (*.dwg)
- **AutoCAD 2018 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2018 Binäres DXF** (*.dxf)
- **Standarddatei** (*.dws)
- **Zeichnungsvorlage** (*.dwt)
- **AutoCAD 2013** (*.dwg)
- **AutoCAD 2013 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2013 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010** (*.dwg)
- **AutoCAD 2010 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2010 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007** (*.dwg)
- **AutoCAD 2007 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2007 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004** (*.dwg)
- **AutoCAD 2004 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2004 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000** (*.dwg)
- **AutoCAD 2000 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD 2000 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 14 ASCII DXF** (*.dxf)



- **AutoCAD Release 14 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 14 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 14 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 13 Zeichnung** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 13 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 13 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Zeichnung** (*.dwg)
- **AutoCAD Release 11/12 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 11/12 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 ASCII DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 10 Binäres DXF** (*.dxf)
- **AutoCAD Release 9 ASCII DXF** (*.dxf)

24.2 SAVEALL Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter".

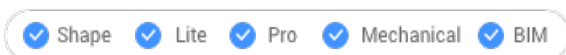


24.2.1 Methode

Das Dialogfeld wird für jede geöffnete Zeichnung angezeigt, die seit dem letzten Speichern geändert wurde.

24.3 SICHALS-Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter".



Symbol:

24.3.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Zeichnung speichern unter", um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer dwg-, dxf-, dwt- oder dws-Datei zu speichern.

Note: Dateitypen, die zum Speichern verfügbar sind, sind die gleichen wie für den Befehl SPEICHERN.

24.4 SPEIALSR12 Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnung speichern unter".





24.4.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Zeichnung speichern unter", um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer R11/12 dwg-Datei zu speichern.

24.5 DATEISPEICHERPFAD Befehl

Öffnet den standardmäßigen Datei-Explorer.



24.5.1 Beschreibung

Öffnet den Standard-Dateiexplorer für den schnellen Zugriff auf automatische Speicher- und Sicherungsdateien. Es wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

24.6 VARIA Befehl

Ändert die Größe von 2D- und 3D-Objekten.



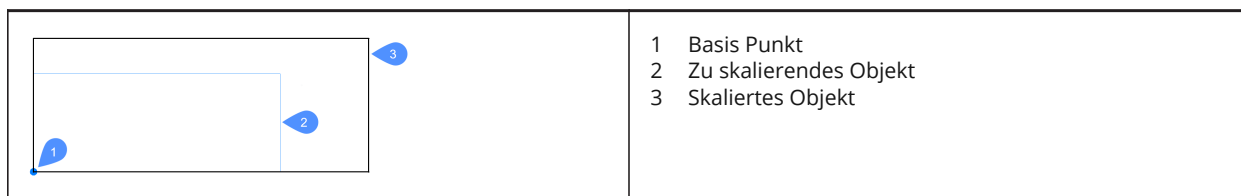
Symbol:

Alias: V

24.6.1 Methode

Sie können den Skalierungsfaktor angeben, indem Sie einen Basispunkt und eine Länge auswählen oder einen expliziten Skalierungsfaktor in die Befehlszeile eingeben.

Note: Ein Skalierungsfaktor kleiner als 1 verkleinert die Objekte. Ein negativer Skalierungsfaktor skaliert die Objekte in negativer Richtung.



24.6.2 Optionen im Befehl

Referenz

Ändert die Größe von Objekten mit einer Basis oder einem Bezugsmaßstab.

Note: Verwenden Sie diese Option, um Objekte in Bezug auf ein anderes Objekt zu skalieren. Dieser Befehl skaliert normalerweise ab einem Basisfaktor von 1.

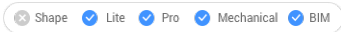
Kopieren

Skaliert eine Kopie des Auswahl-Satzes, sodass die ursprünglichen Objekte intakt bleiben.



24.7 MSTABLISTEBEARB Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungsmaßstäbe bearbeiten.

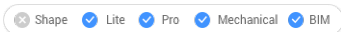


24.7.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungsmaßstäbe bearbeiten, in dem Sie die Liste der Maßstäbe bearbeiten können, auf die über einige Befehle zugegriffen werden kann.

24.8 -MSTABLISTEBEARB Befehl

Ändert voreingestellte Skalierungsfaktoren.



24.8.1 Beschreibung

Fügt Skalierungsfaktoren zur und aus der Liste hinzu, die von Befehlen wie Drucken und durch Beschriftungsskalierung verwendet wird; funktioniert in der Befehlszeile.

24.8.2 Optionen im Befehl

? für Liste

Listet vorhandene voreingestellte Skalierungsfaktoren im Fenster Eingabe-Protokoll auf.

Hinzufügen

Erstellt einen neuen Skalierungsfaktor.

Löschen

Entfernt den angegebenen Skalierungsfaktor oder alle ungenutzten Skalierungsfaktoren.

Zurücksetzen

Entfernt alle benutzerdefinierten Skalierungsfaktoren, die nicht verwendet werden.

24.9 SCREENSHOT Befehl

Öffnet den Dialog "Bilddatei speichern".

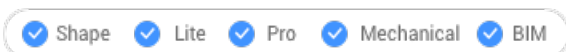


24.9.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Bilddatei speichern, um die Daten der aktuellen Zeichnung in einer png-Datei zu speichern. Die aktuelle Ansicht gibt an, welche Daten in das Bild aufgenommen werden sollen.

24.10 SCRIPT Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Skript ausführen".



Symbol:

Alias: SR

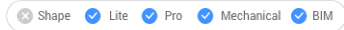


24.10.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Skript ausführen", in dem Sie eine SCR-Datei zur Ausführung auswählen können. Nachdem Sie im Dialogfeld die Option "Öffnen" gewählt haben, beginnt umgehend die Ausführung des Skripts. Sie können die ESC-Taste drücken, um dies zu beenden.

24.11 BILDLAUFLEISTE Befehl

Schaltet die Systemvariable WNDLSCRL um.



24.11.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable WNDLSCRL um, um die Bildlaufleisten des Zeichenfensters ein- oder auszublenden. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'BILDLAUFLEISTE.

- Einschalten: Schaltet die Systemvariable WNDLSCRL ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable WNDLSCRL aus.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable WNDLSCRL in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.

24.12 QUERSCHNITT-Befehl

Erstellt Schnittebenen.



Symbol:

Alias: QU

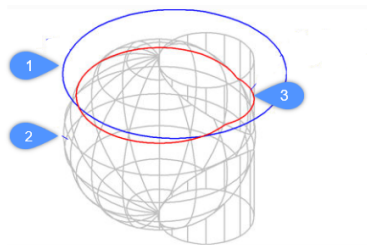
24.12.1 Beschreibung

Erstellt Schnittebenen aus 3D-Volumenkörpern, Oberflächen, Polyflächennetzen und 3D-Flächen. Das Ergebnis ist einen Schnitt, das aus Region-Objekte besteht.

24.12.2 Optionen im Befehl

Objekt

Erzeugt den Querschnitt aus Objekte, das die 3D-Volumenkörper überschneiden.



- 1 Kreis-Objekt
- 2 3D Volumenkörper
- 3 Schnitt, der durch die Ebene des Kreises definiert wird.



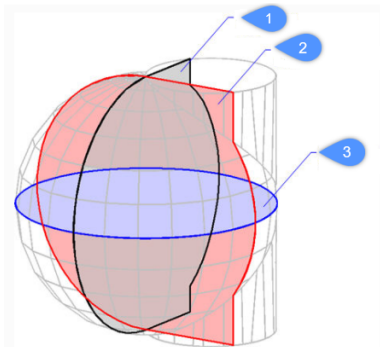
Note: Das Objekt definiert die Ebene, über die der Schnitt erzeugt wird.

Z-Achse

Erstellt einen Schnitt in der Ebene, die durch einen Punkt auf der Ebene definiert wird, und einen zweiten auf der Normalen der Ebene (z-Achse).

Ansicht

Erzeugt einen Schnitt in der Ebene des aktuellen 3D-Ansichtsfensters.



XY (3)

Erzeugt einen Schnitt parallel zur x, y-Ebene.

YZ (2)

Erzeugt einen Schnitt parallel zur y, z-Ebene.

ZX (1)

Erzeugt einen Schnitt parallel zur z, x-Ebene.

3Punkte

Wählen Sie Punkte, um die Position der Ebene festzulegen, in der der Schnitt liegt.

Note: Drei Punkte definieren eine Ebene.

24.13 SCHNEBENE Befehl

Erstellt Schnittobjekte.



Symbol:

24.13.1 Beschreibung

Erstellt Schnittobjekte aus 3D-Volumenkörpern, 3D-Oberflächen, Polyflächennetzen und 3D-Flächen. Dieser Befehl hilft, in ein 3D-Objekt zu sehen.

Note: Für neue erstellte Schnittebenen ist der Status der Clip-Anzeige aktiviert. Da Schnittebenen Objekte sind, können sie bearbeitet und gelöscht werden.

24.13.2 Optionen im Befehl

Startpunkt definieren

Gibt den Startpunkt einer 2D-Schnittsebene an.



Note: BricsCAD zeigt eine Geisteransicht der Schnittebene bei Bewegung des Cursors an.

Note: Verwenden Sie den Objektfang, um die Auswahlpunkte korrekt einzufügen.

wähle Fläche

Wählen Sie die planare Fläche eines 3D-Volumenkörpers.

Note: BricsCAD zeigt eine Geisteransicht der Schnittebene bei Bewegung des Cursors an. Verwenden Sie den Objektfang, um die Auswahlpunkte korrekt einzufügen.

Note: Die Schnittebene wird dann deckungsgleich mit der ausgewählten Fläche angeordnet. Die Eigenschaft "Live-Schnitt" wird automatisch aktiviert. Live-Schnitte sind Schnitte, die über das Eigenschaften-Panel interaktiv bearbeitet werden können.

Zeichnen

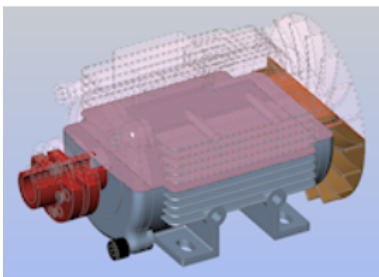
Definieren Sie die Schnittebene durch zwei oder mehr Punkte. Zeichnet L- und U-förmige Schnittebenen.

Note: Die Schnittebene wird durch die angegebenen Punkte und senkrecht zum aktuellen BKS erstellt.

Orthogonal

Platziert ein Schnittebenen-Objekt in einer der sechs Standard-Zeichnungsausrichtungen in Bezug auf das aktuelle BKS.

Note: BricsCAD zeichnet die orthographische Schnittebene durch den Mittelpunkt des umgebenden Quaders, der alle 3D-Objekte in der Zeichnung enthält. Z. B. das Ergebnis einer obersten Schnittebene:



24.14 SCHNEBENEEINST Befehl

Shape Lite Pro Mechanical BIM

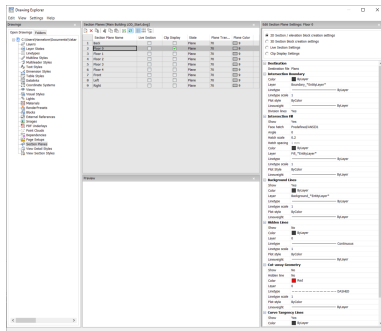
Symbol:

24.14.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Zeichnungs Explorer" mit der ausgewählten Kategorie "Schnittebenen".

24.14.2 Methoden

Öffnen Sie den Dialog Zeichnungs Explorer mit der ausgewählten Kategorie Schnittebenen, um Schnittebenen in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



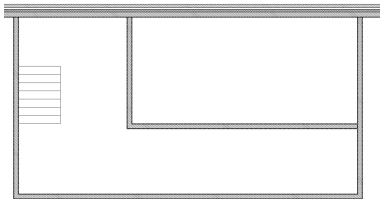
Note: Die verfügbaren Optionen hängen von der Art des Schnitts ab, den Sie bearbeiten möchten.

24.14.3 Optionen im Befehl

Schnitt Typen

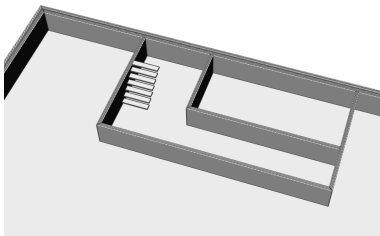
2D Schnitt / Ansicht Einstellungen für die Block Erstellung

Gibt Eigenschaften für 2D-Schnitte und Erhebungen an. Diese Eigenschaften werden dem 2D-Schnitt zugewiesen, den Sie als Block erstellen.



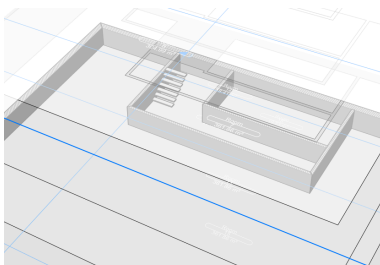
3D Schnitt Einstellungen für die Block Erstellung

Legt Eigenschaften für 3D-Schnitte fest. Diese Eigenschaften werden dem 3D-Schnitt zugewiesen, den Sie als Block erstellen.



Live-Schnitt-Einstellungen

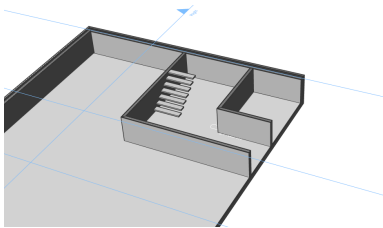
Legt Eigenschaften für Live-Schnitte fest. Bei Live-Schnitten werden die Objekte in der Zeichnung vorübergehend geändert und sind in der Zeichnung sichtbar.





Zuschneide-Anzeige-Einstellungen

Bei der Verwendung des Zuschneide-Anzeige-Status wird die Anzeige von Objekten zugeschnitten. Der Status kann für mehrere Schnittobjekte gleichzeitig eingestellt werden.



Ziel

Ziel Datei

Gibt die Zieldatei an, in der die Schnittebene gespeichert werden soll.

Kreuzungs Umgrenzung

Farbe

Legt die Farbe der Schnittpunktsgrenze fest. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.

Layer

Gibt den Layer der Schnittpunktsgrenze an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_Schnittpunktsgrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.

- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namenseinstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp der Schnittpunktsgrenze an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Gibt den Linientyp-Maßstab der Schnittpunktsgrenze an.

Plotstil

Gibt den Plotstil der Schnittpunktsgrenze an.

Linienstärke

Gibt die Linienstärke der Schnittpunktsgrenze an.

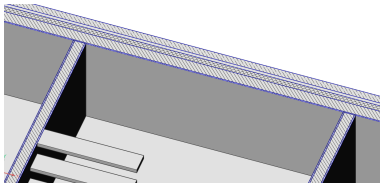
Teilungslinien (Option für 2D-Schnitte verfügbar)

Gibt an, ob die Teilungslinien der Schnittpunktsgrenze dargestellt werden sollen.

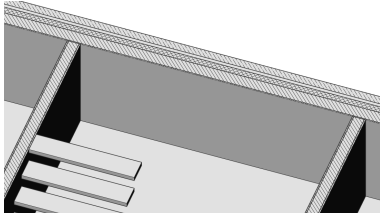
Anzeigen (Option verfügbar für 3D-Schnitte)

Gibt an, ob die Schnittpunktsgrenze gezeichnet wird.

- Ja: Die Schnittpunktsgrenze wird angezeigt. Die Schnittpunktsgrenzen sind blau angegeben.



- Nein: Keine Schnittpunktsgrenze wird angezeigt.



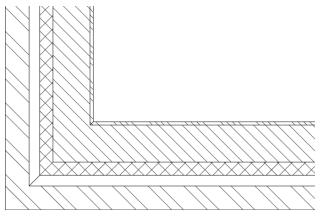
Note: Die Schnittpunktsgrenze ist weiterhin sichtbar, da die Linien auch für die Schnittpunktsfüllung dargestellt werden. Die Farbe wird nun durch die Schnittpunktsfüllung statt durch die Schnittpunktsgrenze bestimmt.

Schnittpunktsfüllung

Anzeigen

Gibt an, ob die Schnittpunktsfüllung angezeigt wird.

- Ja: Die durchgeschnittene Geometrie wird durch eine Schraffur dargestellt.



- Nein: Die durchgeschnittene Geometrie wird ohne Schraffur gezeichnet.



Flächen Schraffur

Gibt das verwendete Schraffurmuster für den Schnitt an. Öffnet das Dialogfeld "Schraffur-Mustertyp", in dem Sie ein Schraffurmuster auswählen können.

Winkel

Gibt den Winkel des Schraffurmusters an.

Schraffur Skalierung

Gibt den Maßstab des Schraffurmusters an.



Schraffur Abstände

Gibt den Schraffurabstand an.

Farbe

Gibt die Farbe der Schraffur an. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.

Layer

Gibt den Layer der Schnittpunktsgrenze an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_Schnittpunktsgrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.

- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namenseinstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp der Schnittpunktsgrenze an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Legt den Linientyp-Maßstab des Schraffurmusters fest.

Plotstil

Gibt den Plotstil des Schraffurmusters an.

Linienstärke

Gibt die Linienstärke des Schraffurmusters an.

Hintergrundlinien

Anzeigen

Gibt an, ob die Hintergrundlinien dargestellt werden. Dies sind die Linien, die die Geometrie hinter der Schnittebene anzeigen, die nicht durchgeschnitten ist.

- Ja: Die Hintergrundlinien werden angezeigt.



- Nein: Die Hintergrundlinien werden nicht angezeigt.



Farbe

Gibt die Farbe der Hintergrundlinien an. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.



Layer

Gibt den Layer der Hintergrundlinien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_SchnittpunktsGrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.

- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namenseinstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp für die Hintergrundlinien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Legt den Linientyp-Maßstab für die Hintergrundlinien fest.

Plotstil

Gibt den Plotstil der Hintergrundlinien an.

Linienstärke

Gibt die Linienstärke der Hintergrundlinien an.

Verdeckte Linien

Anzeigen

Gibt an, ob die verdeckten Linien gezeichnet werden.

- Ja: Die verdeckten Linien werden angezeigt.



- Nein: Die verdeckten Linien werden nicht angezeigt.



Farbe

Gibt die Farbe der verdeckten Linien an. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.

Layer

Gibt den Layer der verdeckten Linien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_SchnittpunktsGrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.



- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namenseinstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp der verdeckten Linien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Gibt den Linientyp-Maßstab der verdeckten Linien an.

Plotstil

Gibt den Plotstil der verdeckten Linien an.

Linienstärke

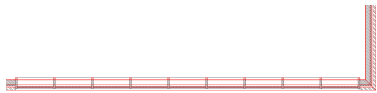
Gibt die Linienstärke der verdeckten Linien an.

Abgeschnittene Geometrie

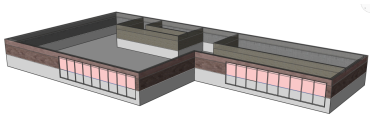
Anzeigen

Gibt an, ob die Schnittlinien der abgeschnittenen Geometrie angezeigt werden sollen.

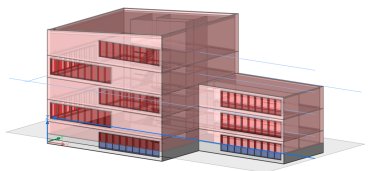
- Ja: Die ausgeschnittene Geometrie wird angezeigt.



Ausgeschnittene Geometrie eines 2D-Schnitts.



Ausgeschnittene Geometrie eines 3D-Schnitts.

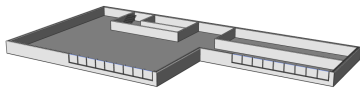


Ausgeschnittene Geometrie eines Live-Schnitts.

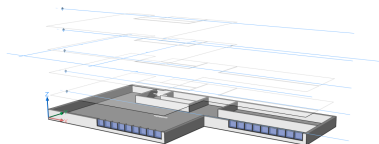
- Nein: Die ausgeschnittene Geometrie wird nicht angezeigt.



Die ausgeschnittene Geometrie eines 2D-Schnitts wird angezeigt.



Die ausgeschnittene Geometrie eines 3D-Schnitts wird nicht angezeigt.



Die ausgeschnittene Geometrie eines Live-Schnitts wird angezeigt.

Verdeckte Linie

Gibt an, ob die verdeckten Linien der ausgeschnittenen Geometrie angezeigt werden.

Farbe

Gibt die Farbe der ausgeschnittenen Geometrie (Linien) an. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.

Layer

Gibt den Layer der ausgeschnittenen Geometrie an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_SchnittpunktsGrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.

- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namens Einstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp der ausgeschnittenen Geometrie an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Legt den Linientyp-Maßstab der ausgeschnittenen Geometrielinien fest.

Plotstil

Gibt den Plotstil der ausgeschnittenen Geometrielinien an.

Linienstärke

Gibt die Linienstärke der ausgeschnittenen Geometrielinien an.

Kurven Tangentiallinien

Anzeigen

Gibt an, ob die Kurven-Tangentenlinien dargestellt werden.



Farbe

Legt die Farbe der Kurven-Tangentenlinien fest. Sie können eine Farbe aus der Dropdown-Liste auswählen oder "Farbe wählen" anklicken; dann wird das Dialogfeld "Farbe wählen" angezeigt.

Layer

Gibt den Layer der Kurven-Tangentenlinien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Layer in der Zeichnung.
- *ObjektLayer*_SchnittpunktsGrenze: Die Eigenschaften der Layer der Objekte im Schnitt werden beibehalten, es wird jedoch eine Kopie dieser Layer erstellt.

Note: Dadurch werden die anderen angegebenen Eigenschaften überschrieben.

- Einstellungen Neuer Layer-Name: Die Option öffnet das Dialogfeld "Neuer Layer-Name". Hier können Sie die Namens Einstellungen für die obige Option bearbeiten.

Linientyp

Gibt den Linientyp der Kurven-Tangentenlinien an. Sie haben die Wahl zwischen:

- Die verfügbaren Linientypen in der Zeichnung
- Laden, um neue Linientypen zu laden. Dadurch wird das Dialogfeld "Linientypen laden" geöffnet, in dem Sie neue Linientypen zum Laden in die Zeichnung auswählen können.

Linientypfaktor

Legt den Linientyp-Maßstab für die Kurven-Tangentenlinien fest.

Plotstil

Gibt den Plotstil der Kurven-Tangentenlinien an.

Linienstärke

Gibt die Linienstärke der Kurven-Tangentenlinien an.

24.14.4 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt neue Schnittebenen-Definitionen in der Zeichnung. Eine ausführliche Erklärung finden Sie unter dem Befehl SCHNEBENE.

Löschen

Löscht Schnittebenen aus der Zeichnung.

Umbenennen

Benennt die ausgewählte Schnittebene um.

Alle auswählen

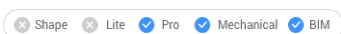
Wählt alle Schnittebenen-Definitionen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

24.15 SCHNEBENEZUBLOCK Befehl

Öffnet den Dialog Erstellen von Schnitten/Ansichten.





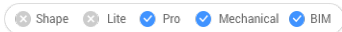
Symbol:

24.15.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Erstellen von Schnitten/Ansichten, in dem Sie die Schnittgeometrie als Block oder in einer externen dwg-Datei speichern können.

24.16 SICHERHEIT Befehl

Öffnet den Dialog "Sicherheit".

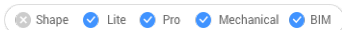


24.16.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Sicherheit, in dem festgelegt wird, ob VBA-Makros automatisch ausgeführt werden dürfen.

24.17 SICHERHEITSOPTIONEN Befehl

Öffnet den Dialog Sicherheits-Optionen.



24.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Sicherheits-Optionen, in dem Sie ein Passwort festlegen können, um Ihre Zeichnung vor unbefugtem Zugriff zu schützen.

24.18 WAHL Befehl

Wählt Objekte aus.



Symbol:

24.18.1 Beschreibung

Wählt ein oder mehrere Objekte über eine Vielzahl von Auswahl-Methoden aus.

Note: Auf den Auswahl-Satz greifen Sie bei nachfolgenden Befehlen mit der Option "Vorherige" zu.

24.18.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um Objekte auszuwählen:

- Wählen Sie Objekte separat mit dem Befehl aus.
- STRG+A wählt alle Objekte auf "nicht eingefrorenen" Layern aus.

24.18.3 Optionen im Befehl

Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen

Wählt Objekte aus, die dem Auswahl-Satz hinzugefügt werden sollen. Verwenden Sie eine der unten aufgeführten Methoden. Wenn Sie dem Auswahl-Satz Objekte hinzufügen, hebt das Programm diese mit Strichen hervor.

ALLE Objekte auswählen

Wählt alle Objekte in der Zeichnung aus, außer den Objekten, die auf "eingefrorenen" Layern liegen.

Hinzufügen

Fügt zusätzliche Objekte zum Auswahl-Satz hinzu. (Wird nach der Option "Entfernen" durch Eingabe von "Hinzufügen" in der Befehlszeile verwendet).

zum Satz hinzufügen (+)

Fügt zusätzliche Objekte zum Auswahl-Satz hinzu. (Wird nach der Option "Entfernen" durch Eingabe von "+" in der Befehlszeile verwendet).

Entfernen

Entfernt Objekte aus dem Auswahl-Satz. Wenn Sie Objekte aus dem Auswahl-Satz entfernen, werden diese vom Programm nicht mehr hervorgehoben.

abziehen vom Satz (-)

Entfernt Objekte aus dem Auswahl-Satz. Wenn Sie Objekte aus dem Auswahl-Satz entfernen, werden diese vom Programm nicht mehr hervorgehoben.

Vorherige Auswahl

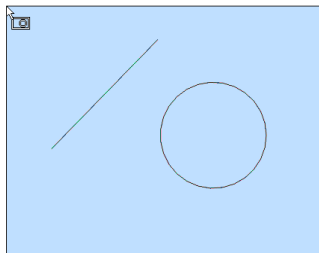
Fügen Sie die Objekte aus der vorherigen Auswahl zum aktuellen Auswahl-Satz hinzu.

Letztes Objekt in Zeichnung

Fügt das letzte gezeichnete Objekt zum Auswahl-Satz hinzu.

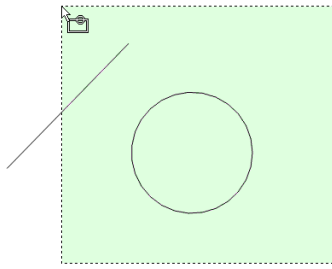
Fenster Innenseite

Wählt alle Objekte aus, die sich vollständig innerhalb eines rechteckigen Auswahl-Fensters befinden. Der Umriss des Auswahl-Fensters wird gezeichnet und ist mit transparentem Blau gefüllt.



Kreuzen Fensters

Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines rechteckigen Auswahl-Fensters befinden und dieses Fenster kreuzen. Der Umriss des Auswahlfensters wird als gestrichelte Linie gezeichnet und ist mit transparentem Blau gefüllt.

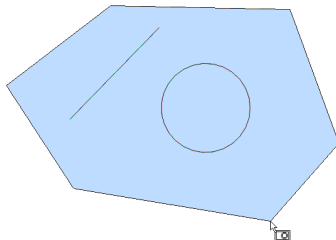


Fenster Außenseite

Wählt alle Objekte aus, die vollständig außerhalb eines rechteckigen Auswahl-Fensters liegen.

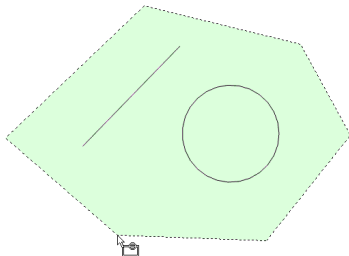
Fenster Polygon

Wählt alle Objekte aus, die vollständig innerhalb eines polygonalen Auswahl-Fensters liegen. Der Umriss des Auswahl-Polygons wird gezeichnet und ist mit transparentem Blau gefüllt.



Kreuzen Polygon

Wählt alle Objekte, die sich innerhalb eines polygonalen Auswahl-Fensters befinden und dieses kreuzen. Der Umriss des Auswahl-Polygons wird mit einer gestrichelten Linie gezeichnet und ist mit transparentem Grün gefüllt.

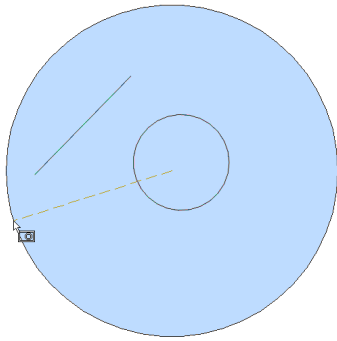


Außerhalb des Polygons

Wählt alle Objekte aus, die vollständig außerhalb eines polygonalen Auswahl-Fensters liegen.

Fenster Kreis

Wählt alle Objekte aus, die vollständig innerhalb eines kreisförmigen Auswahl-Fensters liegen. Die Umrisslinie des Auswahlkreises wird dargestellt, gefüllt mit transparentem Blau.



Kreuzen Kreis

Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines kreisförmigen Auswahl-Fensters befinden und dieses kreuzen. Der Umriss des Auswahl-Kreises wird mit einer gestrichelten Linie gezeichnet und ist mit transparentem Grün gefüllt.

Außen Kreis

Wählt alle Objekte aus, die vollständig außerhalb eines kreisförmigen Auswahl-Fensters liegen.

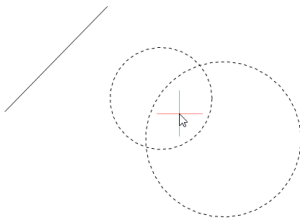
Quader

Wählt Objekte aus, je nachdem, in welche Richtung Sie den Cursor bewegen:

- Von rechts nach links - Quader verhält sich wie im Kreuzungsmodus.
- Von links nach rechts - Quader verhält sich wie im Fenstermodus.

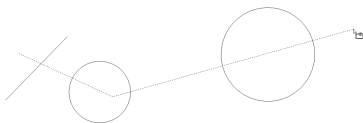
Punkt

Wählt alle geschlossenen Objekte aus, die den Auswahlpunkt umgeben, z. B. alle Wände eines Raums.



Zaun

Wählt alle Objekte aus, die die Zaun-Auswahllinien kreuzen.



Auto

Wählt Objekte aus, je nachdem, wie Sie den Cursor verwenden:

- Objekt auswählen - das Objekt wird ausgewählt
- Zwei Punkte von rechts nach links auswählen - Automatische Aktionen wie im Kreuzungsmodus.
- Zwei Punkte von links nach rechts auswählen - Automatische Aktionen wie im Fenstermodus.



Mehrere

Alle in diesem Modus ausgewählten Objekte werden dem Auswahl-Satz hinzugefügt.

Einzel

Nachdem Sie ein einzelnes Objekt ausgewählt haben, endet der Befehl.

Nach Eigenschaften auswählen...

Wählt Objekte auf der Grundlage ihrer Eigenschaften aus.

Note: Für die Panel-Version dieser Option siehe den Befehl SAUSWAHL.

Farbe

Wählt Objekte auf der Grundlage ihrer Farbe aus.

Note: : Wenn es Objekte gibt, die in einer bestimmten Farbe gefärbt sind, weil die Farbeigenschaften des Layers oder des Blocks auf diese bestimmte Farbe eingestellt sind, werden diese Objekte nicht ausgewählt.

Farbbuch

Wählt Objekte mit einer Farbbuch-Farbe aus.

Note: Wenn es Objekte gibt, die in einer bestimmten Farbbuch-Farbe gefärbt sind, weil die Farbeigenschaften des Layers oder des Blocks auf diese bestimmte Farbe eingestellt sind, werden diese Objekte nicht ausgewählt.

Layer

Wählt Objekte auf der Grundlage ihrer Layer aus. Geben Sie * ein, um alle Layer auszuwählen.

Linientyp

Wählt Objekte auf der Grundlage ihres Linientyps aus. Geben Sie * ein, um alle Linientypen auszuwählen.

Name

Wählt Objekte auf der Grundlage ihres Objektnamens aus. Geben Sie * ein, um alle Objektnamen auszuwählen.

Objekthöhe

Wählt Objekte auf der Grundlage ihrer Stärke aus.

Typ

Wählt Objekte auf der Grundlage ihres Objekttyps aus, z. B. Linie, Kreis, Bogen usw... Geben Sie * ein, um alle Objekttypen auszuwählen.

Wert

Wählt Objekte auf der Grundlage ihres Werts aus. Geben Sie * ein, um alle Werte auszuwählen.

Breite

Wählt Objekte auf der Grundlage der Objektbreite aus.

Handle

Wählt Objekte auf der Grundlage des Wertes eines Griiffs aus. Hierbei handelt es sich um eine hexadezimale Zahl, die jedes Objekt in den Zeichnungen eindeutig identifiziert. Der Befehl "Liste" meldet Griff-Nummern.

Position

Kehrt zurück zur Eingabeaufforderung 'Wählen Sie Objekte, die in den Satz aufgenommen werden sollen'.



Auswahl-Methoden...

Öffnet das Dialogfenster "Einstellungen" im Abschnitt "Objektauswahl".

Zurück

Macht die letzte Aktion während dieses Befehls rückgängig.

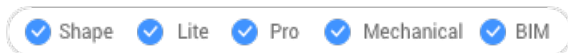
Gruppe

Fügt dem Auswahl-Satz eine Gruppe hinzu. Siehe den Befehl GRUPPE.

Note: Bei Makros wählt der Metacharakter ^S das Objekt unter dem Cursor automatisch aus.

24.19 Befehl WAHLAUSGERICHTETEFLÄCHEN

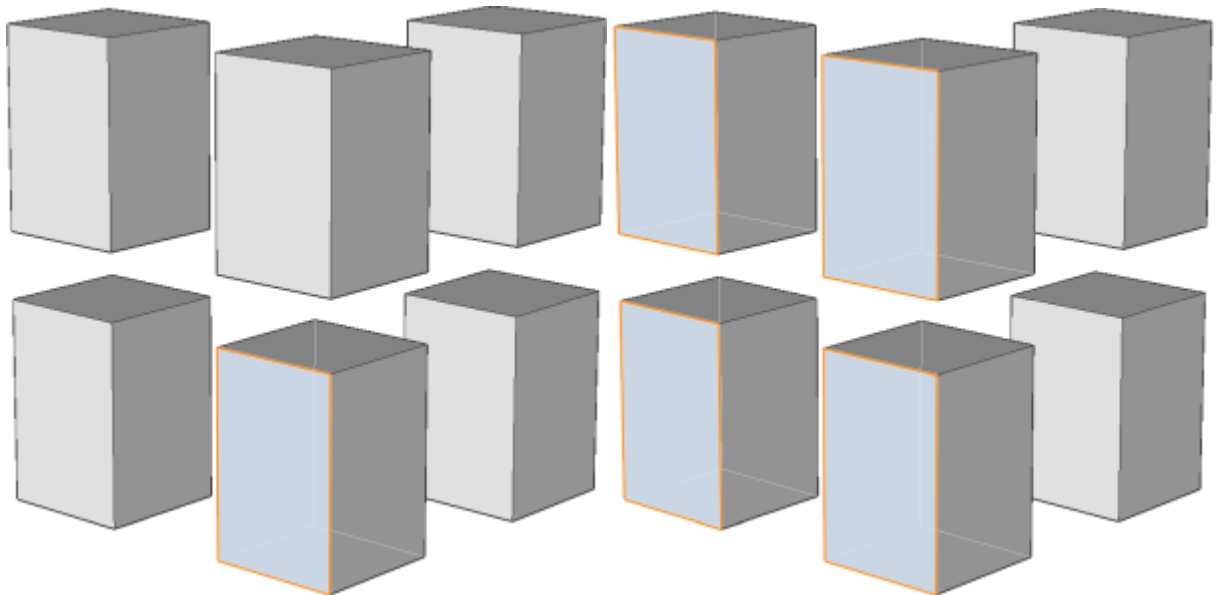
Wählt alle Flächen in einem Model, die zu einer ausgewählten Fläche koplanar sind.



Symbol:

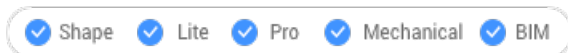
24.19.1 Methode

Wählen Sie eine einzelne Fläche aus. Das Programm wählt alle anderen Flächen aus, die sich in der gleichen Ebene befinden (umrandet dargestellt).



24.20 WAHLAUSGERICHTETEVOLUMENKÖRPER Befehl

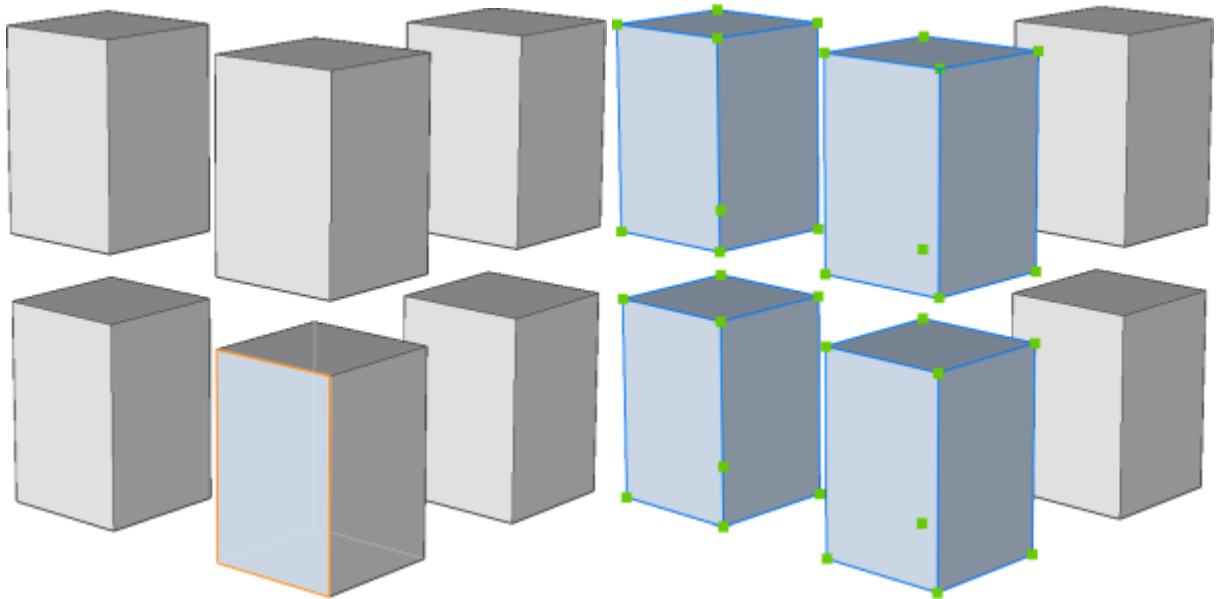
Wählt alle Volumenkörper in einem Modell aus, deren Flächen koplanar zur ausgewählten Fläche sind.



Symbol:

24.20.1 Methode


Wählen Sie eine einzelne Fläche aus. Das Programm wählt alle Volumenkörper aus, deren Flächen in der gleichen Ebene liegen (umrandet dargestellt).



24.21 WAHLVERBUNDENEFLÄCHEN-Befehl

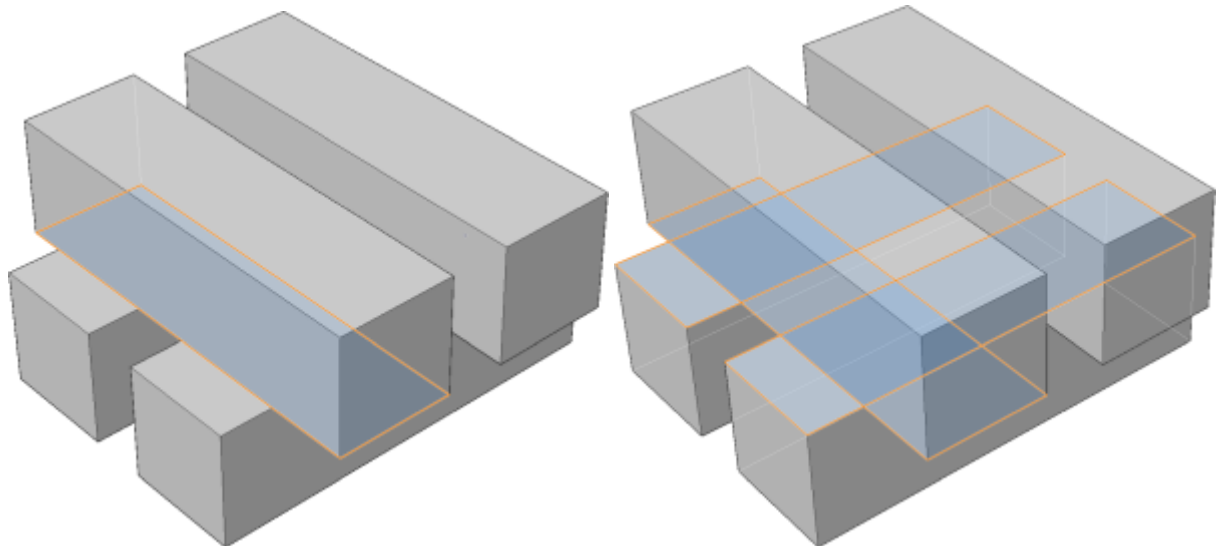
Wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.



Symbol: 

24.21.1 Methode

Wählen Sie eine Fläche aus. Das Programm wählt alle Flächen aus, die mit der ausgewählten Fläche verbunden sind (umrandet dargestellt).



24.22 WAHLVERBUNDENEVOLUMENKÖRPER Befehl

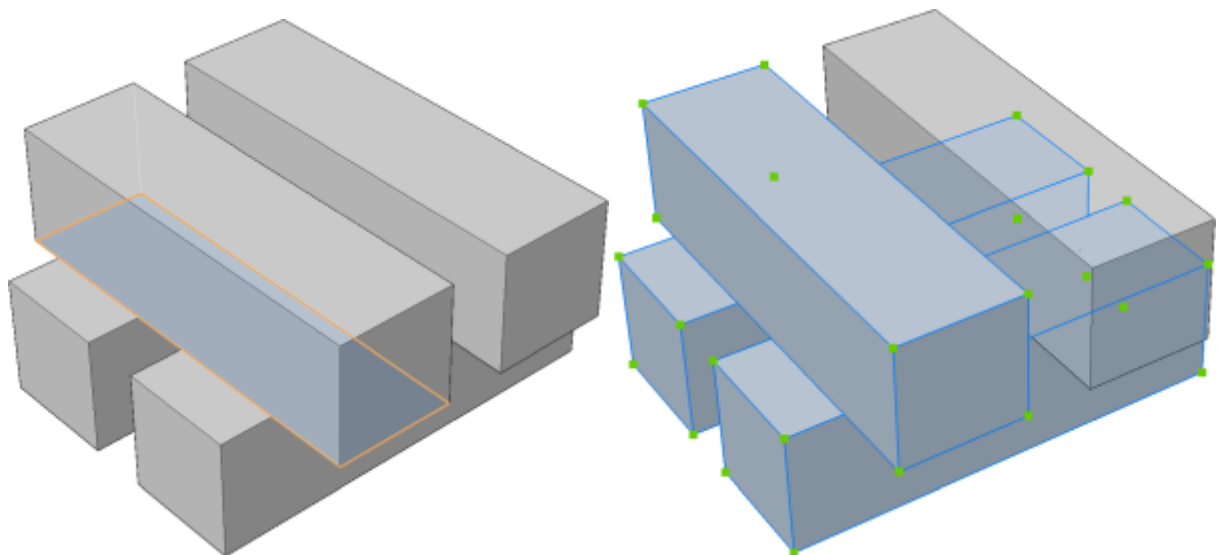
Wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.



Symbol: 

24.22.1 Methode

Fläche wählen Das Programm wählt alle Volumenkörper aus, die mit der ausgewählten Fläche verbunden sind (umrandet dargestellt).




24.23 SELECTSIMILAR Befehl

Wählt ähnliche Objekte aus.



✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

24.23.1 Beschreibung

Wählt alle Objekte mit denselben Eigenschaften wie das aktuell ausgewählte Objekt aus.

24.23.2 Methode

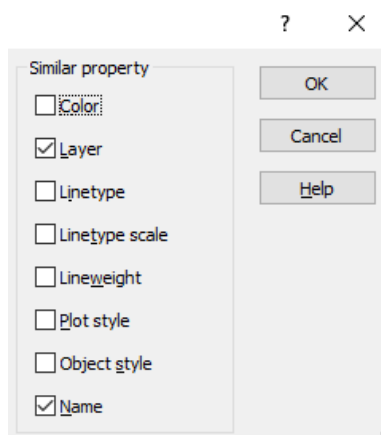
Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und legen Sie die Eigenschaften fest, anhand denen die Auswahl getroffen werden soll. Wenn Sie den Befehl beenden, werden die Objekte, die den Eigenschaften entsprechen, gestrichelt und mit Objektgriffen angezeigt.

Note: Damit dieser Befehl wie gewünscht funktioniert, muss mindestens eine Eigenschaft ausgewählt werden.

24.23.3 Optionen im Befehl

Einstellungen

Zeigt ein Dialogfeld zur Auswahl der Eigenschaften an.



Note: Durch Ändern der Einstellungen in diesem Dialogfeld wird der Wert der Systemvariablen SELECTSIMILARMODE geändert, auf die über den Befehl "Einstellungen" zugegriffen wird.

24.24 WAHLGRIFFE-Befehl

Zeigt Objektgriffe an.

✓ Shape ✓ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

24.24.1 Beschreibung

Wählt Objekte aus und zeigt dann deren Griffe an.

BricsCAD hebt die ausgewählten Objekte hervor und zeigt deren Griffe an.



Bearbeiten Sie die Objekte durch Ziehen der Griffe. Verwenden Sie die Tastenkombination Strg+A, um alle Objekte in einer Zeichnung auszuwählen.

24.25 VONLAYEREINST Befehl

Setzt nicht berücksichtigte Eigenschaften auf VONLAYER zurück.



24.25.1 Beschreibung

Ändert den Wert überschriebener Eigenschaften (Farbe, Linientyp, Linienstärke, Material, Plotstil und Transparenz) wieder in den Standardwert VONLAYER.

24.25.2 Methoden

Wählen Sie die Objekte aus, deren Eigenschaften entsprechend dem Wert der Systemvariablen SETBYLAYERMODE als VONLAYER eingestellt werden sollen.

Geben Sie "alle" ein, um alle nicht eingefrorenen Objekte im aktuellen Ansichtsfenster auszuwählen.

Wenn Objekte Blöcke enthalten, fragt BricsCAD, ob die Eigenschaften der Blöcke geändert werden sollen.

24.25.3 Optionen

Einstellungen

Ermöglicht die Auswahl der zu ändernden Objekteigenschaften im Dialogfeld "VonLayerEinst-Einstellungen":

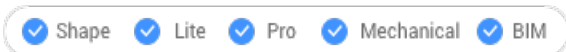
- Farbe - Setzt die Farbe der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Linientyp - Setzt den Linientyp der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Linienstärke - Setzt die Linienstärke der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Material - Setzt das Material der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Plotstil - (nur in Zeichnungen mit Plotstilen) Setzt den Plotstil der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Transparenz - Setzt den Transparenzwert der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.

Note: Die Einstellungen werden in der Systemvariablen SETBYLAYERMODE gespeichert.

Note: Die Option "Plotstil" ist nur für STB-Zeichnungen verfügbar. Siehe die Befehle KONVERTCTB und KONVERTPSTILE.

24.26 -VONLAYEREINST Befehl

Setzt die Eigenschafts-Überschreibungen der ausgewählten Objekte auf VonLayer.



24.26.1 Beschreibung

Ändert den Wert überschriebener Eigenschaften (Farbe, Linientyp, Linienstärke, Material, Plotstil und Transparenz) wieder in den Standardwert VONLAYER.



24.26.2 Methoden

Wählen Sie die Objekte aus, deren Eigenschaften entsprechend dem Wert der Systemvariablen SETBYLAYERMODE als VONLAYER eingestellt werden sollen.

Geben Sie "alle" ein, um alle nicht eingefrorenen Objekte im aktuellen Ansichtsfenster auszuwählen.

Wenn Objekte Blöcke enthalten, fragt BricsCAD, ob die Eigenschaften der Blöcke geändert werden sollen.

24.26.3 Optionen

Einstellungen

Ermöglicht die Auswahl der Objekteigenschaften, die über die Befehlszeile geändert werden sollen:

- Farbe - Setzt die Farbe der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Linetyp - Setzt den Linetyp der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Linienstärke - Setzt die Linienstärke der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Material - Setzt das Material der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Plotstil - (nur in Zeichnungen mit Plotstilen) Setzt den Plotstil der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.
- Transparenz - Setzt den Transparenzwert der ausgewählten Objekte auf VONLAYER zurück.

Note: Die Einstellungen werden in der Systemvariablen SETBYLAYERMODE gespeichert.

Note: Die Option "Plotstil" ist nur für STB-Zeichnungen verfügbar. Siehe die Befehle KONVERTCTB und KONVERTPSTILE.

24.27 LIZENZSTUFEFESTLEGEN Befehl

Ändert die verfügbaren Befehle durch Einstellen des Lizenztyps.



24.27.1 Beschreibung

Führt BricsCAD und/oder Communicator auf verschiedenen Lizenzstufen aus, was sich auf die Befehle auswirkt, die dem Benutzer zur Verfügung stehen. Damit die neue Lizenzstufe wirksam wird, müssen Benutzer BricsCAD verlassen und dann erneut starten.

24.27.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um die Lizenzstufe zu ändern:

- Ändern Sie die Lizenzstufe von BricsCAD.
- Ändern Sie die Lizenzstufe des Communicator.

24.27.3 Optionen

BricsCAD auf einer anderen Lizenzstufe ausführen

- Führen Sie BricsCAD aus als: Lite - Führt BricsCAD ohne 3D-Funktionalitäten aus, außer API und LISP.
- Pro - Führt BricsCAD ohne BIM- und Mechanical-Befehlen aus.
- Bim - Führt BricsCAD mit Pro- und BIM-Befehlen aus.



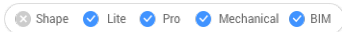
- Mechanical - Führt BricsCAD mit Pro- und Mechanical-Befehlen aus.
- Ultimate - Führt BricsCAD mit allen Funktionen aus, einschließlich BIM- und Mechanical-Befehlen.

Communicator auf einer anderen Lizenzstufe ausführen

- Communicator ausführen mit: Keine Lizenz - deaktiviert den Communicator.
- Testversion - Nach 30 Tagen wird der Communicator nicht mehr ausgeführt.
- Vollversion - Der Communicator läuft normal.

24.28 EINSTELLUNGEN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen".



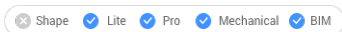
Symbol:

24.28.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Einstellungen" zum Anzeigen und Ändern von Systemvariablen. Die meisten, aber nicht alle Systemvariablen sind im Dialogfeld "Einstellungen" verfügbar. Sie können alle Systemvariablen mit dem SETVAR Befehl ändern.

24.29 EINSTELLUNGENSUCHEN-Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen bei dem vom Benutzer angegebenen Wort.



24.29.1 Beschreibung

Sucht im Dialog Einstellungen nach dem vom Benutzer angegebenen Wort.

24.29.2 Methoden

- 1 Geben Sie ein einzelnes Wort ein. Das Suchwort, das mit den folgenden Einträgen abgeglichen wird:
 - Titel der Kategorie
 - Variablentitel, Namen und Werte
 - Hilfetext für Variablen
- 2 Das Programm zeigt den Dialog Einstellungen an und wechselt zum ersten Eintrag, der mit dem Suchwort übereinstimmt.
- 3 Klicken Sie auf die Schaltflächen Vorheriges suchen und Nächstes suchen, um andere Vorkommen des Suchworts zu finden.
- 4 Klicken Sie auf die Schaltfläche Konfiguration, um zu ändern, wie das Programm die Einstellungen durchsucht.



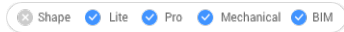
- 1 Vorheriges suchen



- 2 Nächstes suchen
- 3 Konfiguration
- 4 Gefundener Suchausdruck

24.30 SETBKS Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Benutzerkoordinatensystem".



Symbol:

Alias: DDBKSP, BKV

24.30.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Benutzerkoordinatensystem", um einen Ansichtspunkt für das aktuelle BKS (Benutzerkoordinatensystem) festzulegen.

24.31 SETVAR-Befehl

Zeigt die Werte von Systemvariablen an und ändert sie.



Alias: SET

24.31.1 Beschreibung

Zeigt die Werte von Systemvariablen in der Befehlszeile an und ändert sie.

Note: Dieser Befehl kann transparent eingegeben werden: 'SETVAR.

Note: Die Namen von Systemvariablen können auch direkt in die Befehlszeile eingegeben werden, ohne diesen Befehl zu verwenden.

24.31.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl SETVAR zu verwenden:

- Geben Sie den Namen einer Systemvariablen ein, um ihren Status zu sehen.
- Wählen Sie die Anzeige einer Liste, die alle Systemvariablen enthält.

24.31.3 Optionen

Variablenname

Bestimmt den Namen der Systemvariablen.

?

Listet die Namen der Systemvariablen auf.

*

Listet alle Systemvariablen auf.



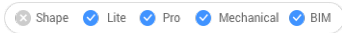
Name*


Listet alle Systemvariablen auf, die mit "Name" beginnen.

24.32 SH-Befehl

24.33 SHADE Befehl

Erstellt ein schattiertes Bild einer 3D-Zeichnung.



Symbol: 

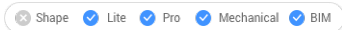
Alias: SCHATTIEREN

24.33.1 Beschreibung

Generiert schattierte Bilder der aktuellen 3D-Zeichnung basierend auf der aktuellen Einstellung des SHADEMODE-Befehls. Schattierte Bilder sind einfachere Versionen von visuellen Stilen und dargestellten Bildern.

24.34 SHADEMODE Befehl

Gibt den Schattierungsstil für die aktuelle Zeichnung an.



24.34.1 Beschreibung

Gibt den Schattierungsstil für die aktuelle Zeichnung an, der vom Befehl SHADE verwendet werden soll.

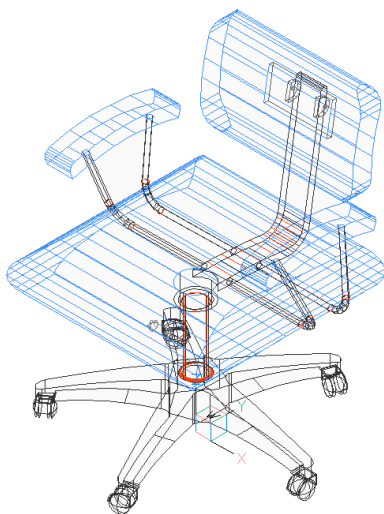
24.34.2 Optionen

Visuellen Stil eingeben

Wählen Sie den Namen eines voreingestellten visuellen Stils aus.

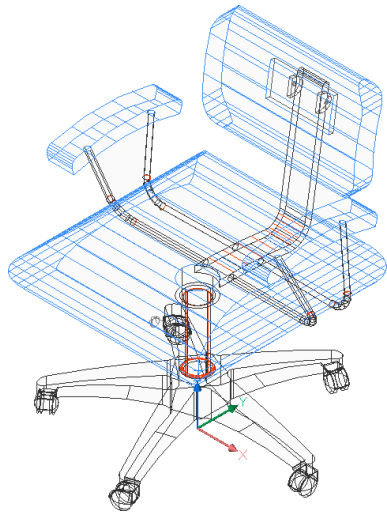
2ddrahtmodell

Standard-Anzeigemodus.

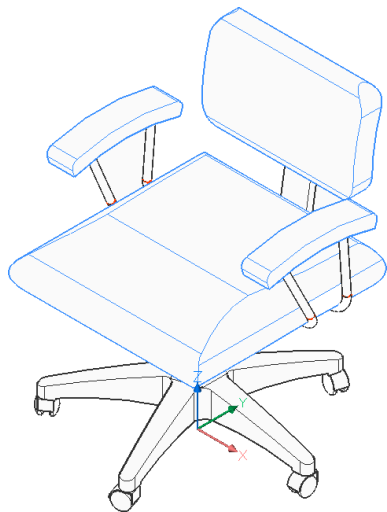


Drahtmodell

Drahtmodell, das alle Kanten anzeigt.

**Unsichtbar**

Drahtmodell mit entfernten verdeckten Linien.

**Realistisch**

Wird mit Materialien dargestellt, falls verfügbar.



Konzeptionell

Wird mit psychographischer Farbpalette dargestellt.



Schattiert

Wird ohne Materialien dargestellt.



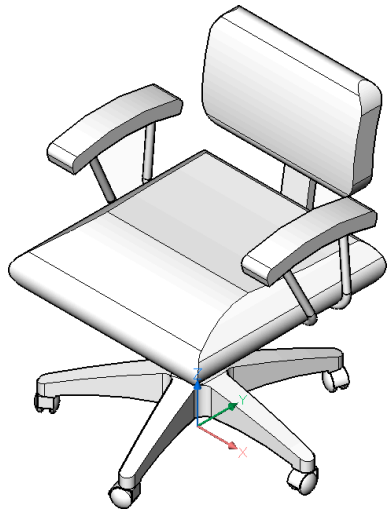
schattiert mit Kanten

Wird mit kontrastierenden Kanten, ohne Materialien, dargestellt.



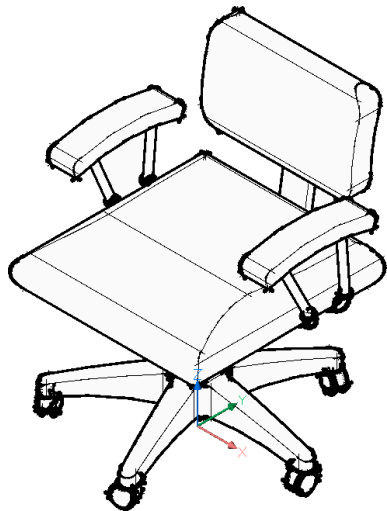
Graustufen

Wird in Grautönen ohne Farben dargestellt.



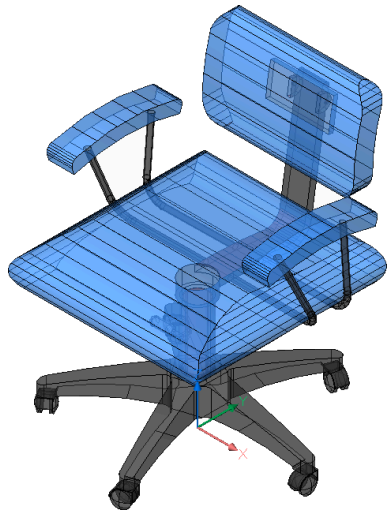
Skizzenhaft

Wird mit groben Kantenlinien dargestellt.



Röntgen

Mit halbtransparenten Flächen dargestellt.



Sonstiges

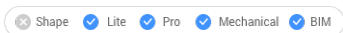
Erstellen Sie einen neuen visuellen Stil.

Aktuell

Behalten Sie den aktuellen visuellen Stil bei.

24.35 -SHADEMODE Befehl

Gibt den Schattierungsstil für den Befehl SHADE an.



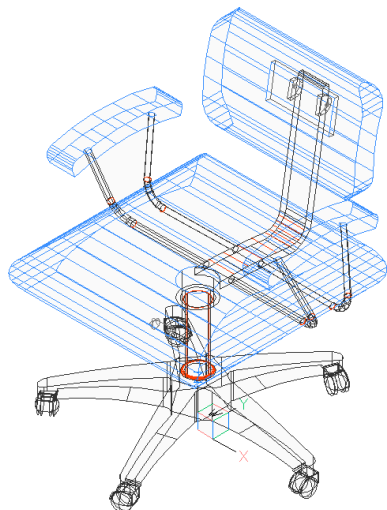
24.35.1 Beschreibung

Gibt den Schattierungsstil für die aktuelle Zeichnung an, der vom Befehl SHADE verwendet werden soll.

24.35.2 Optionen

2ddrahtmodell

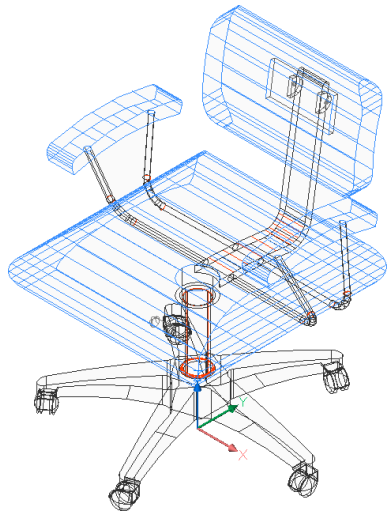
Drahtmodelanzeige ohne Schattierung.





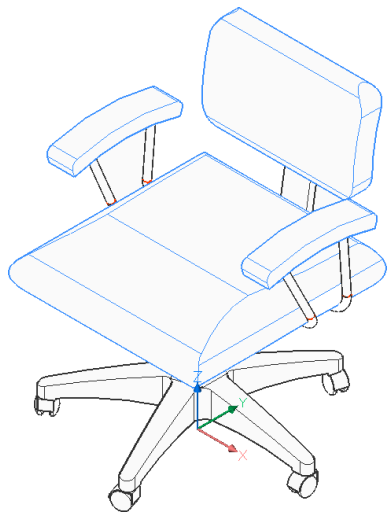
3D drahtmodell

Drahtmodelanzeige ohne Schattierung.



Unsichtbar

Drahtmodell mit entfernten verdeckten Linien.



Flach

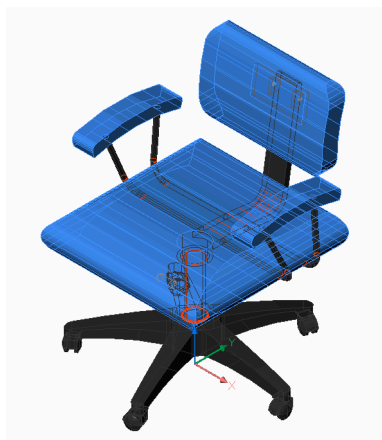
Flache Schattierung.



Gouraud
Glatte Schattierung.



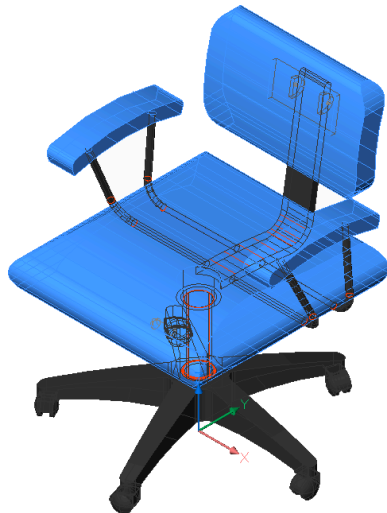
fLach+kanten
Flache Schattierung mit hervorgehobenen Kanten.





gOuraud+kanten

Glatte Schattierung mit hervorgehobenen Kanten.



24.36 SYMBOL Befehl

Platziert Shapes in Zeichnungen.



Symbol: ✱

Note: Bevor Sie Shapes in Zeichnungen platzieren können, müssen Sie zunächst eine SHX-Shape-Datei mit dem Laden-Befehl öffnen.

24.36.1 Methode

Geben Sie den Namen des Shapes ein und legen Sie den Einfügepunkt, den Maßstab und den Rotationswinkel fest, um dieses in der Zeichnung zu platzieren.

Shapes sind eine frühere Version von Blöcken, die sehr effizient, aber schwer zu codieren waren; Shapes werden nur noch selten benutzt. Das SHP-Format wird auch von einigen Schriften verwendet; es enthält ein Unterscheidungs-Flag zwischen Shapes und Schriften.

24.36.2 Optionen im Befehl

? für Liste

Listet die Namen der in der aktuellen Zeichnung geladenen Shapes auf. Es wird der Dateiname und die Namen der Shapes dargestellt.

Shape-Datei: C:\temp\611.shx

HAIE BOIS

HOTALU BATALU

CLOTUR FROST

RAILS PGA

PGAE PGBR

Wenn keine Shapes geladen sind, wird gemeldet: "Keine Shapes geladen".



Note: Shapes können mit Griffen bearbeitet werden.

24.37 PLANSATZ-Befehl

Öffnet das Panel Plansätze.



Symbol:

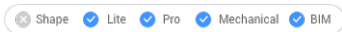
Alias: MPU

24.37.1 Beschreibung

Öffnet das Panel Plansätze, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel Plansätze wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel Plansätze schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

24.38 PLANSATZAUSBL Befehl

Schließt das Plansatz-Panel.

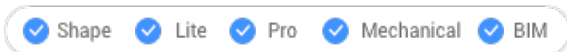


24.38.1 Beschreibung

Schließt das Panel Plansätze, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel Plansätze beim Schließen gestapelt ist, wird die Registerkarte Plansätze oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

24.39 SHELL Befehl

Öffnet das Fenster "Eingabeaufforderung".



24.39.1 Beschreibung

Öffnet das Eingabeaufforderungs-Fenster und führt andere Anwendungen aus.

Note: Dies ist ein reiner Windows Befehl.

24.39.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den SHELL-Befehl zu verwenden:

- Geben Sie den Namen eines durchzuführenden Programms an.
- Drücken Sie die Eingabetaste, um das Eingabeaufforderungs-Fenster zu öffnen.

24.40 SIGVALIDIER-Befehl

Zeigt die digitalen Signaturen für die Zeichnung und ihre XRefs an.

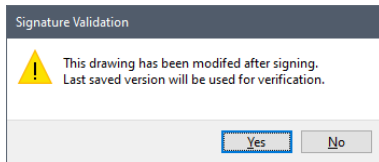




24.40.1 Methode

Öffnet den Dialog Digitale Signatur validieren.

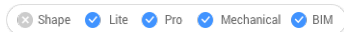
Note: Wenn die aktuelle Zeichnung nach der letzten Signatur geändert wurde, wird die folgende Warnmeldung angezeigt:



Note: Die Systemvariable SIGWARN steuert die Anzeige eines Dialogs mit dem Signaturinhalt, wenn eine Zeichnung mit einer digitalen Signatur geöffnet wird.

24.41 VEREINFACHEN Befehl

Vereinfacht Objekte.



Symbol:

24.41.1 Beschreibung

Reduziert die Anzahl der Scheitelpunkte von Polylinien, Splines und nicht-assoziativen Schraffuren mit durch Polylinien dargestellten Geometriebegrenzungen, ohne ihre allgemeine Form zu ändern.

Note: Vereinfachte Objekte sind einfacher zu handhaben und können die Dateigröße erheblich reduzieren.

24.41.2 Optionen im Befehl

Vereinfachen

Reduziert die Anzahl der Scheitelpunkte.

maximaler Winkel und abstand

Gibt die maximale Abstand zwischen nicht-kollinearen Scheitelpunkten zum Glätten und die maximale Änderung (Winkel) in einer Richtung zwischen zwei aufeinander folgenden Segmenten zum Glätten an. Diese Methode ist für Lw/2D-Polylinien, Schraffuren und 3D-Polylinien verfügbar.

Polylinien-Bogensegmente begradigen?

Entscheidet, ob Polylinien-Bogensegmente gerade ausgerichtet werden (Ja/Nein).

Lw/2D-Polyliniensegmente glätten?

Entscheidet, ob Lw/2D-Polyliniensegmente geglättet werden (Ja/Nein).

max Abweichung

Gibt die maximale Bogen-Länge zwischen den beiden angrenzenden Scheitelpunkten und den maximalen Bogen-Winkel zwischen den beiden angrenzenden Stützpunkten an. Diese Methode ist für Lw/2D Polylinien und Splines verfügbar.

Glätten

Steuert, ob aufeinanderfolgende gerade Segmente (mindestens drei), deren Endpunkte auf einem Bogen liegen, durch ein gewölbtes Polyliniensegment ersetzt werden.



Maximale Bogen-Länge zwischen jeweils zwei benachbarten Scheitelpunkten

Spezifiziert die maximale Länge des Bogens zwischen jeweils zwei benachbarten Scheitelpunkten an.

Maximale Bogen-Winkel zwischen jeweils zwei benachbarten Scheitelpunkten

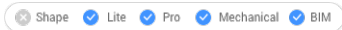
Gibt den maximalen Winkel des Bogens zwischen jeweils zwei benachbarten Scheitelpunkten an.

Minimale Anzahl von Scheitelpunkten pro Bogen

Spezifiziert die Mindestanzahl von Scheitelpunkten pro Bogen an.

24.42 EINMALSTART Befehl

Definiert, ob mehrere Kopien von BricsCAD gleichzeitig laufen können oder nicht.



Note: Dieser Befehl kann bei Befehlen transparent eingegeben werden ('einmalstart').

24.42.1 Optionen im Befehl

Ja

Erlaubt es, nur eine Kopie von BricsCAD zu starten.

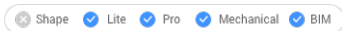
Nein

Ermöglicht die Ausführung von zwei oder mehr Kopien von BricsCAD.

Note: Einige Third-Party-Applikationen laufen nur im Modus EinmalStart.

24.43 SKIZZE Befehl

Erstellt Linien oder Polylinien aus einer Freihandskizze.



Symbol:

Alias: FREIHAND

24.43.1 Beschreibung

Erstellt eine Reihe einzelner Linien oder eine Polylinie durch Freihandzeichnen.



24.43.2 Methoden zum Starten einer Skizze

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung einer Skizze zu beginnen:

- Länge des Skizzen-Linien-Segmente

Länge des Skizzen-Linien-Segmente

Beginnen Sie, eine Skizze zu erstellen, indem Sie die Länge der Skizzenlinienssegmente angeben. Eine kleine Segmentlänge erstellt eine glattere Skizze, erhöht jedoch die Größe der Zeichnung. Die Länge wird in der Variablen SKETCHINC gespeichert.

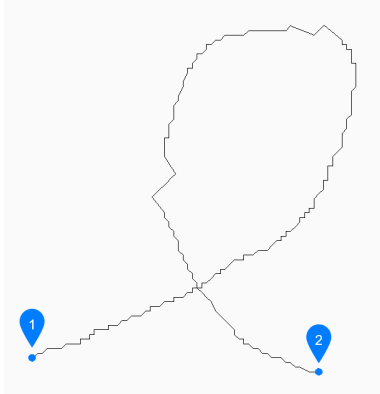


EINGABETASTE oder Klicken, um zu wechseln

Drücken Sie die Eingabetaste oder machen Sie einen linken Mausklick, um den Stift abzusenken. Der Cursor verwandelt sich in einen Stift und skizziert automatisch, wenn Sie ihn bewegen.

EINGABETASTE oder Klicken, um zu wechseln

Drücken Sie die Eingabetaste oder machen Sie einen linken Mausklick, um den Stift anzuheben. Sie können den Cursor bewegen, ohne zu zeichnen.



1 Stift oben

2 Stift unten

Sie können den Stift weiter anheben und absenken, um unbegrenzt Skizzen zu erstellen, bis Sie X oder Q drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Löschen/Verbinden/Speichern und Beenden/Schließen ohne Speichern/Speichern (sichern)]

24.43.3 Optionen im SKIZZE Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Skizze begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Löschen

Löschen Sie die Skizzenlinien nacheinander, indem Sie den Cursor von einem der Endpunkte aus entlang der Skizze ziehen. Machen Sie einen linken Mausklick, um mit dem Radieren aufzuhören und mit dem Skizzieren zu beginnen.

Verbinden

Fahren Sie nach Anheben des Stifts zum letzten Skizzenpunkt fort, indem Sie den Cursor über das Ende des vorherigen Segments führen.

Speichern und beenden

Speichern Sie die Skizze und beenden Sie den Befehl. Jede kontinuierliche Skizze wird als Reihe einzelner Linien oder als Polylinie über die Variable SKPOLY gespeichert.

Beenden nicht speichern

Beenden Sie den Befehl, ohne die Skizze zu speichern.


Aufzeichnung (sichern)

Speichern Sie die aktuelle Skizze, ohne den Befehl zu beenden, damit Sie mit dem Skizzieren fortfahren können.

24.44 KAPPEN Befehl

Erzeugt 3D-Volumenkörper und -Oberflächen durch Schneiden vorhandener Objekte.

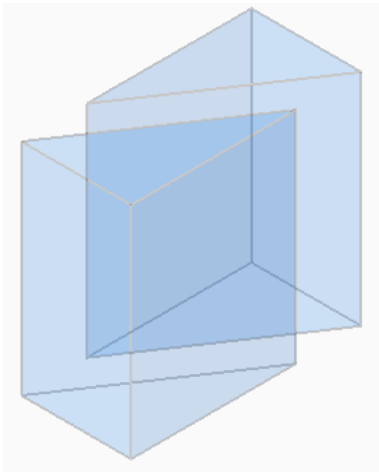
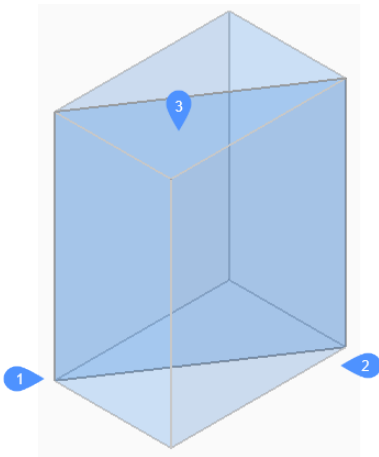
✓ Shape ✗ Lite ✓ Pro ✓ Mechanical ✓ BIM

Symbol: 

Alias: KA

Note: Stellen Sie sicher, dass die Option "Flächen auswählen" der Systemvariablen SELECTIONMODES aktiviert ist, um einen planaren 3D-Volumenkörper als Schnittebene verwenden zu können.

24.44.1 Methode



Bestimmt die Objekte, die geschnitten werden sollen. Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Körper oder Flächen.

Note: Dieser Befehl funktioniert nicht mit 2D-Regionen.

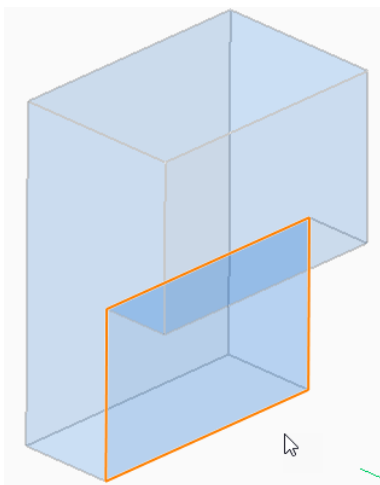
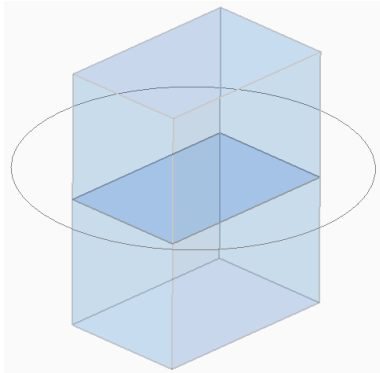
Geben Sie den ersten (1) und den zweiten (2) Punkt auf der Schnittebene an, und wählen Sie aus, nur eines der Teile (3) oder beide Teile beizubehalten. Die Schnittebene ist senkrecht zur XY-Ebene des Weltkoordinatensystems (WKS):

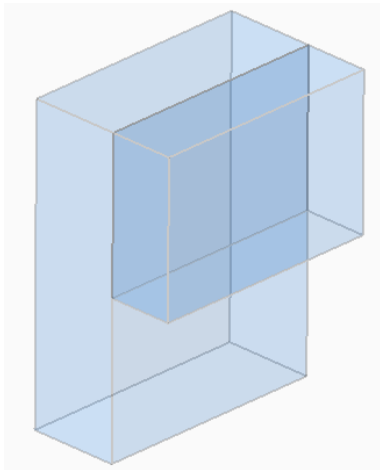
Das geschnittene Objekt kann als unabhängiges Objekt manipuliert werden.

24.44.2 Optionen im Befehl

Objekt

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einem schneidenden Objekt (Kreis, Ellipse, Bogen, 2D-Spline, 2D-Polylinie, planare Fläche eines 3D-Volumenkörpers, planare Fläche einer Oberfläche oder planarer Bereich). Das Objekt definiert die Ebene, die die ausgewählten 3D-Objekte schneidet.

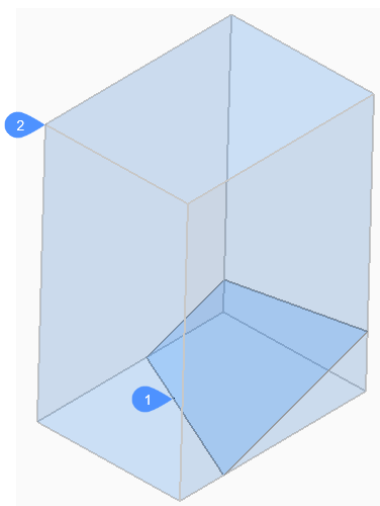


**Oberfläche**

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Fläche.

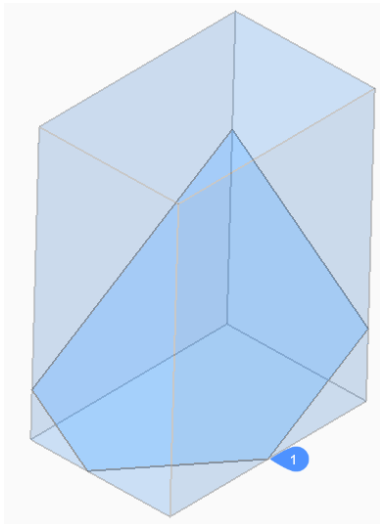
Z-Achse

Schneidet Volumenkörper und Flächen mit einer Ebene, senkrecht zu einer Linie, die durch einen Punkt auf der Ebene (1) und einen zweiten Punkt auf der Normalachse der Ebene (Z-Achse) (2) definiert ist.

**Ansicht**

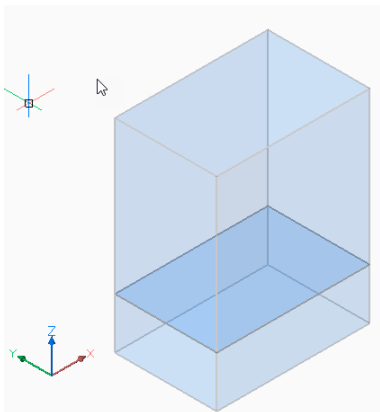
Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, die durch den aktuellen 3D-Ansichtspunkt definiert ist.

Die Schnittebene ist senkrecht zur Sichtrichtung und verläuft durch den gewählten Punkt.



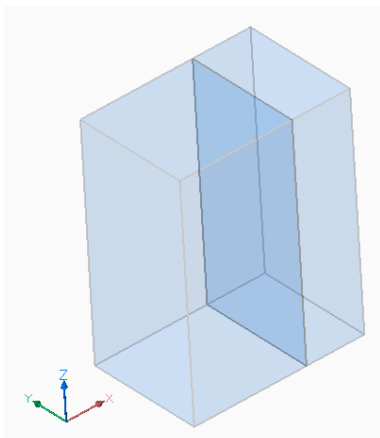
XY

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, parallel zur XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems.



YZ

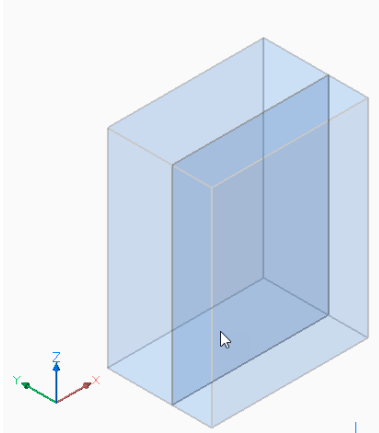
Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, parallel zur YZ-Ebene des aktuellen Koordinatensystems.





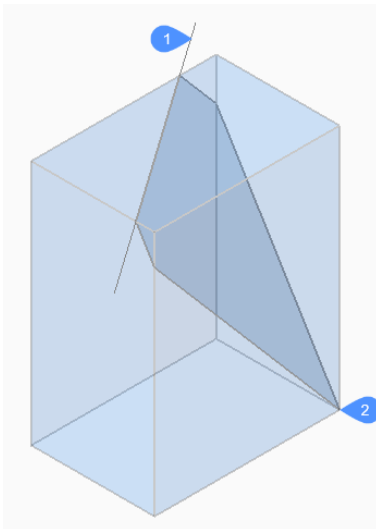
ZX

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, parallel zur ZX-Ebene des aktuellen Koordinatensystems.



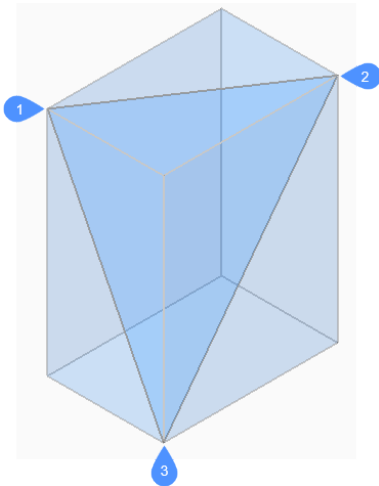
Linien-punkt

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, die durch ein lineares Objekt (1) und einen Punkt (2) definiert ist.



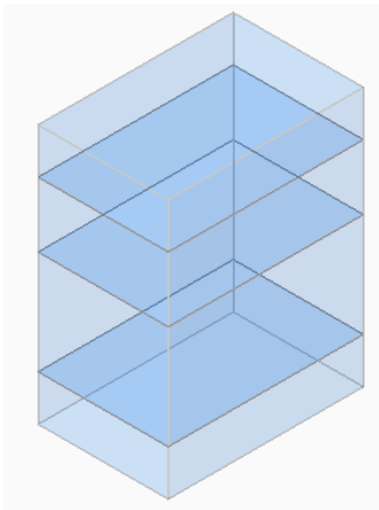
3Punkte

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen mit einer Ebene, die durch drei Punkte definiert ist.



Multikappen

Schneidet Volumenkörper und Oberflächen in mehr als ein Stück, indem eine Fläche verwendet und der Abstand zwischen den Schnitten angegeben wird.

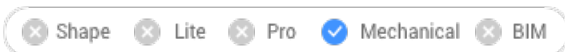



Beide

Behält beide Teile bei.

24.45 BKBAUGRUPPENEXPORT Befehl

Durchsucht die Baugruppen-Struktur der aktuellen Zeichnung auf 3D-Volumenkörper innerhalb einer Komponente und wendet die Befehle BKKONVERT und BKEXPORT2D an.



Symbol: 

24.45.1 Methode

Das Ergebnis dieses Befehls ist ein Satz von .DXF- Dateien mit Abwicklungsinformationen, die in einem benutzerdefinierten Ausgabeordner gespeichert und nach Stärke sortiert werden. Bauteile, die mit



Befehlswarnungen oder Fehlern verarbeitet wurden, werden in einem speziellen Ordner abgelegt. Es wird ein HTML-Bericht erstellt, in dem alle Volumenkörper in der Baugruppe aufgelistet sind. Dies verweist auf den Status und die Links zu den entsprechenden .DWG- und .DXF- Dateien.

Note: Der Befehl BKBAUGRUPPENEXPORT kann auf Mischbaugruppen mit Blech- und Nicht-Blechkonstruktions-Bauteilen angewendet werden. Sortiert Nicht-Blechkonstruktions-Bauteile schnell aus Blechkonstruktions-Bauteilen aus.

Die Klassifizierung der Volumenkörper lautet wie folgt:

- "Blechkonstruktion" - Der Volumenkörper ist ein Blechkonstruktions-Bauteil.
- "Mangelhafte Blechkonstruktion" - Der Volumenkörper sieht wie eine Blechkonstruktion aus, benötigt aber Benutzerassistenz und Nacharbeiten.
- "Nicht-Blechkonstruktion" - Der Volumenkörper wird nicht als Blechkonstruktions-Design anerkannt.

Note: Der Befehl BKBAUGRUPPENEXPORT kann auf einfache Zeichnungen mit Volumenkörpern, auf in BricsCAD erstellte Baugruppen und auf mit dem Communicator für BricsCAD importierte Zeichnungen angewendet werden.

Note: Für eine optimale Verarbeitung setzen Sie die Systemvariable IMPORTPRODUCTSTRUCTURE auf 2, andernfalls werden die Mechanical-Komponenten in Volumenkörper aufgelöst, was die Verarbeitungszeit verlängert.

Note: Für eine optimale Leistung stellen Sie den visuellen Stil auf 2D-Drahtmodell ein.

24.45.2 Optionen im Befehl

Ausgabe-Ordner

Gibt den Ausgabeordner an.

Biegetabelle

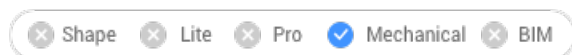
Weist eine Biegungstabelle zu, die bei Aufruf des Befehls BKEXPORT2D im Ausgabeprozess verwendet wird.

Dxf Version

Gibt die DXF-Version an.

24.46 BKSICKE-Befehl

Erstellt assoziative Rippenform-Features auf Blechkonstruktionen.



Symbol:

24.46.1 Beschreibung

Erstellt assoziative Rippen-Form-Features auf Blechkonstruktions-Bauteilen aus 2D-Profilen. Das Feature wird automatisch aktualisiert, wenn das definierte Profil geändert wird.

Der Unterschied zu linearen Rippen-Features, die aus der Bibliothek mit dem Befehl BMEINFÜGE eingefügt wurden, besteht darin, dass Rippen-Features, die mit dem Befehl BKSICKE erstellt wurden, einen willkürlichen Verlauf haben können.

24.46.2 Methode

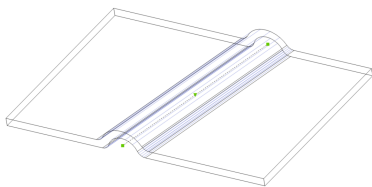
Es gibt zwei Methoden, um eine Steuerkurve auszuwählen, entlang der die Rippe erzeugt wird:

- Geben Sie einen Profilradius an.
- Geben Sie einen Rungungsradius an.

24.46.3 Optionen im Befehl

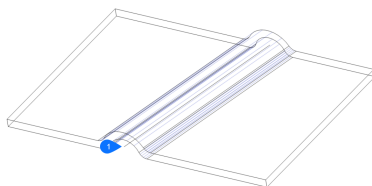
Steuerkurve auswählen

Wählt eine Steuerkurve aus, entlang der die Rippe erstellt werden soll. Bei der ausgewählten Kurve kann es sich um eine Linie, eine Polylinie, einen Kreis, einen Bogen, eine Ellipse, einen elliptischen Bogen oder einen Spline handeln. Die 2D-Kurve kann geöffnet oder geschlossen werden, kann sich jedoch weder selbst noch andere Form-Features schneiden.



Profil Radius

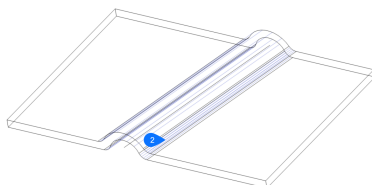
Legt den Radius des Rippenprofils (1) fest.



Note: Der Anfangswert des Profilradius wird aus dem **Mechanical Browser für Blechkonstruktion** oder aus dem **Sicken-Feature** in **Einstellungen > Ausgangsparameter**.

Rundungs Radius

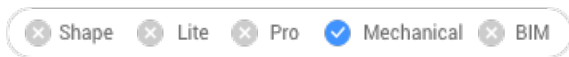
Legt den Radius der glättenden Rundungen (2) fest.




Note: Der Anfangswert des Rungungsradius wird aus dem **Mechanical Browser für Blechkonstruktion** oder aus dem **Sicken-Feature** in **Einstellungen > Ausgangsparameter**.

24.47 BKBIEGUNG Befehl

Konvertiert harte Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) oder Verbindungen in Biegungen.



Symbol: 

24.47.1 Methode

Wählen Sie harte Kanten, Verbindungsstellen, Flansche oder 3D-Solids.





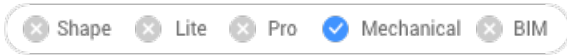
24.47.2 Optionen im Befehl

Gesamtes Modell

Erkennt und konvertiert harte Kanten oder Verbindungen im gesamten Modell.

24.48 BKBIEGUNGERZ Befehl

Konvertiert harte Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) oder Verbindungen in Biegungen.

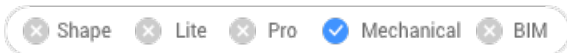



24.48.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKBIEGUNG*.

24.49 BKBIEGUNGUMSCH-Befehl

Konvertiert Biegungen zu ausgeformten Biegungen.



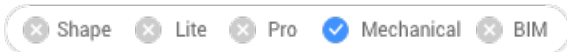
Symbol: 


24.49.1 Beschreibung

Ermöglicht die Auswahl von Biegeflächen, die in ausgeformte Biegungen umgewandelt werden.

24.50 BKKONVERT Befehl

Erkennt automatisch Features für Blechkonstruktionen.



Symbol: 

24.50.1 Beschreibung

Erkennt automatisch Laschen, Biegungen, ausgeformte Biegungen, Rippen, Form Features und Löcher für ausgewählte 3D-Volumenkörper.

24.50.2 Optionen im Befehl

Gesamtes Modell

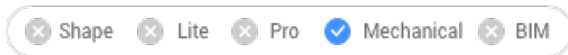
Wendet den Befehl auf das gesamte Modell an.

Note: Alle Volumenkörper im Modell werden analysiert und wenn möglich in Blechkonstruktions-Körper umgewandelt. Der Befehl erkennt Blechkonstruktions-Features (wie Laschen und Biegungen) in der Eingabegeometrie. Die Körperstärke der Blechkonstruktions-Bauteile ist das Kriterium, falls mehrere Volumenkörper ausgewählt werden. Daher müssen ausgewählte Körper die gleiche Stärke haben, andernfalls wird im Befehlsfenster eine Fehlermeldung angezeigt.



24.51 BKLÖSCH Befehl

Entfernt Features aus Blechelementen.



Symbol:

24.51.1 Beschreibung

Entfernt eine Biegung oder eine Verbindung, indem eine harte Kante zwischen zwei Laschen wiederhergestellt wird. Mit diesem Befehl kann auch eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen entfernt werden, und Gehrungen können durch das Wiederherstellen der Geometrie, die vom Feature geschnitten wird, entfernt werden.

Die angrenzenden Laschen werden auf eine Verbindungskonfiguration erweitert, wobei die Lasche gelöscht wird.

24.51.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Features durch harte Kanten zu ersetzen:

- Wählen Sie Feature-Flächen aus.
- Wählen Sie Stärken-Flächen.

24.52 BKLÖSEN Befehl

Entfernt Blechkonstruktions-Daten aus den ausgewählten Features.



Symbol:

24.52.1 Beschreibung

Löst Blechkonstruktions-Feature auf 3D-Volumenkörperflächen auf. Aufgelöste Features werden nicht mehr im Mechanical-Browser aufgeführt. Die Flächen der aufgelösten Features können frei verschoben, gedreht oder gedrückt/bezogen werden.

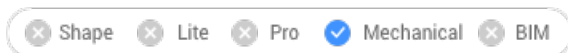
24.52.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Blechkonstruktions-Daten aus Features zu entfernen:

- Flächen am Modell auswählen.
- Aus der gesamten Zeichnung entfernen.

24.53 BKEXPLOSION Befehl

Konvertiert Biegungen, Formen, Bördeln, Joggen, Verbindungen und Registerkarten in möglicherweise primitive Features und entfernt das ursprüngliche Feature.



Symbol: 💣

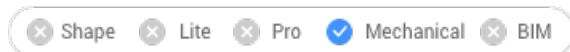
24.53.1 Methode

Das Feature wird entweder in einige Grundkörper zerlegt (d. h. ein Form-Feature in Biegungen und Laschen) oder in mehrere Elemente desselben Typs aufgeteilt (d. h. eine Biegung mit einem Loch in zwei Biegungen):

- Biegung mit mehreren Konnektivitätskomponenten in einer Liste von Biegung-Features;
- Verbindung mit mehreren Komponenten in mehrere Verbindungen;
- Form in Laschen und Biegungen;
- Jog in Laschen und Biegungen;
- Bördel in Laschen und Biegungen;
- Registerkarte in mehrere Verbindungen;

24.54 BKEXPORT2D Befehl

Exportiert die abgewinkelte Darstellung eines Blechkonstruktions-Körpers.



Symbol: ^{DXF}

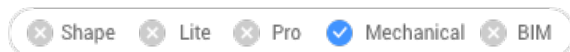
24.54.1 Beschreibung

Exportiert die abgewinkelte Darstellung eines Blechkonstruktions-Körpers als 2D-Profil im .DXF- / .DWG-Dateiformat.

Zeigt das Dialogfeld "Abgewickelte 2D-Objekte speichern" an. Hier können Sie die 2D-Profildatei speichern.

24.55 BKEXPORTOSM Befehl

Exportiert einen Blechkonstruktions-Volumenkörper in ein Dateiformat Open Sheet Metal (.osm).



Symbol:



24.55.1 Beschreibung

Zeigt das Dialogfeld "OSM-Datei speichern" an, in dem Sie einen Ordner für die exportierte Datei auswählen können.

24.55.2 Methode

Das .osm-Bauteil wird je nach dem Wert der Systemvariablen MEASUREMENT des Dokuments in mm oder Zoll gespeichert. Für die richtige Skalierung werden die INSUNITS des Dokuments berücksichtigt.

Note: Sie können die Näherungsgenauigkeit und die minimale Länge des Dokuments festlegen.

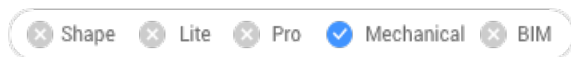
24.55.3 Optionen im Befehl

Dekorationen hinzufügen

Ermöglicht den Export von angrenzenden Nicht-Blechkonstruktions-Bauteilen in demselben .osm- Bauteil.

24.56 BKEXTRUSION-Befehl

Erstellt ein Blechteil durch Extrudieren einer planaren Polylinie.



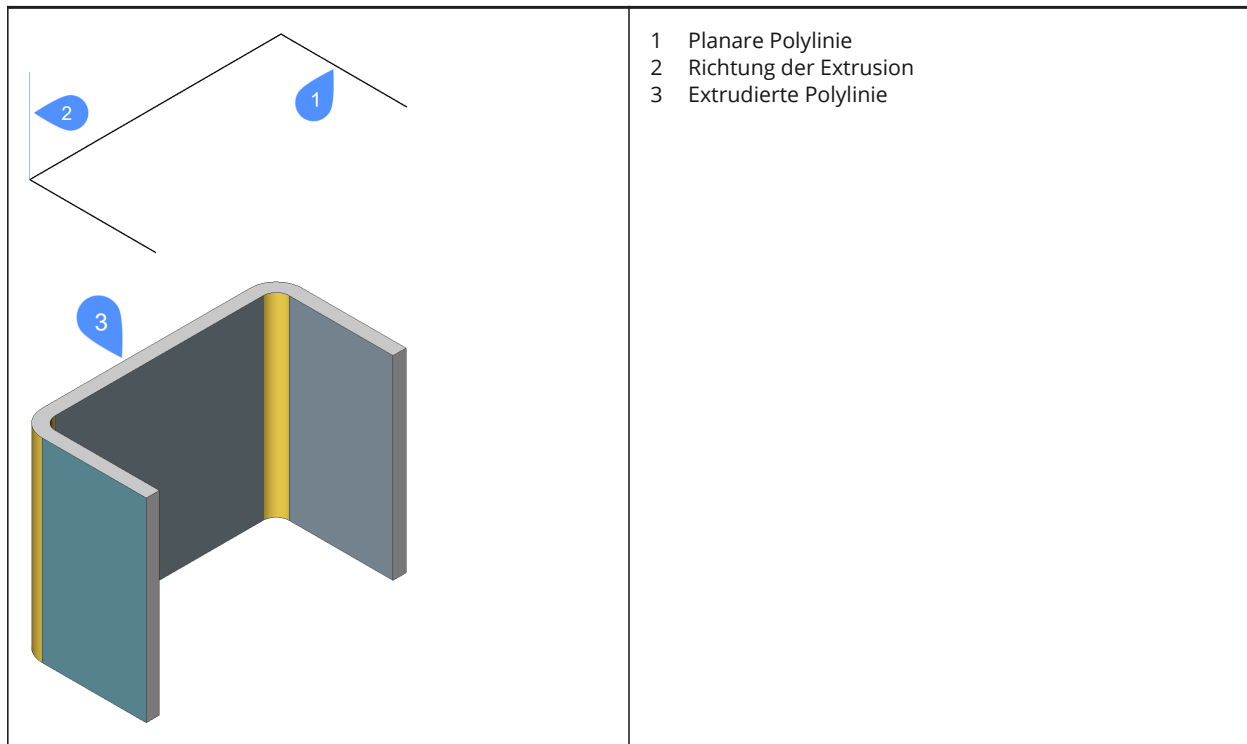
Symbol:

24.56.1 Beschreibung

Erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

24.56.2 Methode

Wählen Sie eine planare Polylinie, und geben Sie die Höhe der Extrusion an.




Die Verstärkungsrichtung der extrudierten Oberfläche wird für jede Lasche separat festgelegt, um die Gesamtabmessungen der Polylinie zu erhalten.

Die Gesamtabmessungen des Blechbauteils entsprechen den Abmessungen der extrudierten Polylinie.

24.57 BKLASCHE-Befehl

Erstellt eine Basislasche (Anfangslasche).



Symbol: 

24.57.1 Beschreibung

Erstellt eine Basislasche (Anfangslasche) eines Blechkonstruktions-Bauteils aus einem geschlossenen planaren Profil.

Note: Für jede ausgewählte geschlossene Polylinie oder Region wird eine Basislasche erstellt. Im **Mechanical-Browser** wird für jedes Objekt ein Körper und eine Lasche aufgenommen.

24.57.2 Optionen im Befehl

Nach oben

Die Lasche wird an der Oberseite des Basisobjektes extrudiert.

Middle

Die Lasche wird an beiden Seiten des Basisobjektes extrudiert.



Unten

Die Lasche wird an der Unterseite des Basisobjektes extrudiert.

Note: Wenn der **Hot-Key-Assistent** EINGeschaltet ist, können Sie die verschiedenen Optionen durch Drücken der STRG-Taste wechseln.

Akzeptiere Model

Akzeptieren Sie die aktuelle Extrusion.

24.58 BKBASISLASCHE Befehl

Erstellt eine Basislasche (Anfangslasche).



24.58.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKLASCHE*.

24.59 BKLASCHEBIEGEN-Befehl

Ermöglicht es, eine bestehende Lasche unter Beachtung des k-Faktors entlang einer Linie mit einem vorgegebenen Biegeradius zu biegen.



Symbol:

24.59.1 Optionen im Befehl

Neue Linie

Erlaubt das Zeichnen einer Linie, um die Position der Biegung definieren zu können.

Winkel

Legt den Biegewinkel fest.

Radius

Gibt den Biegeradius an.

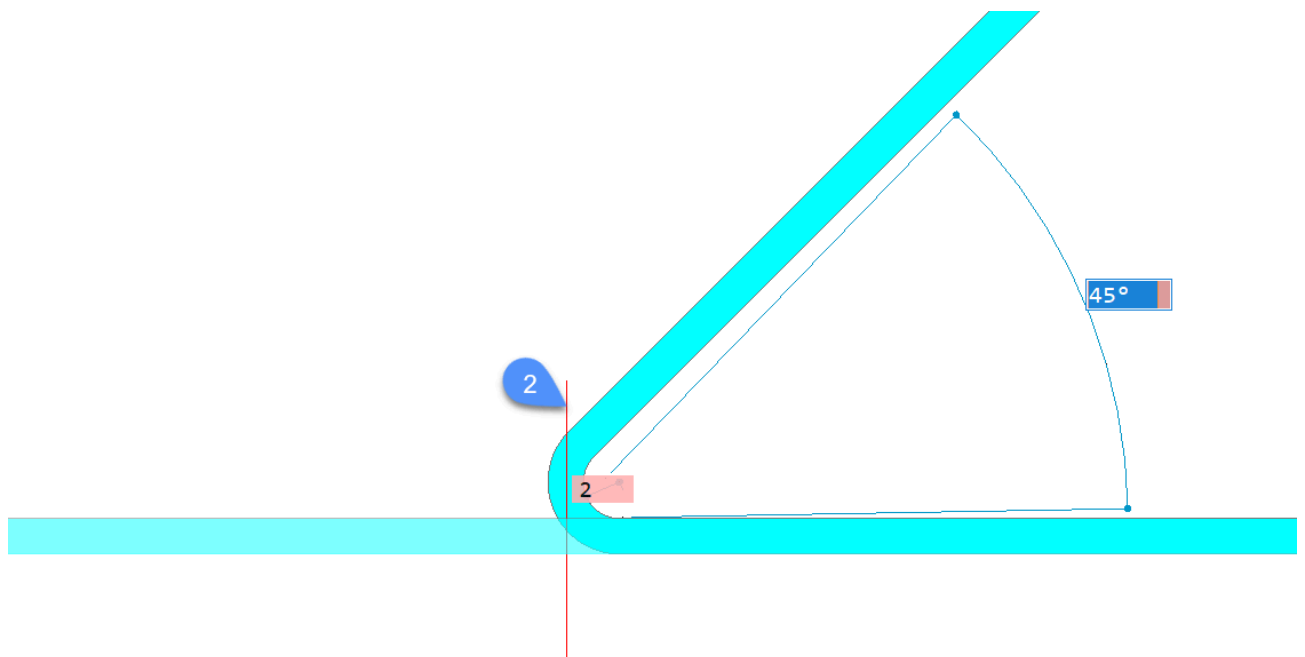
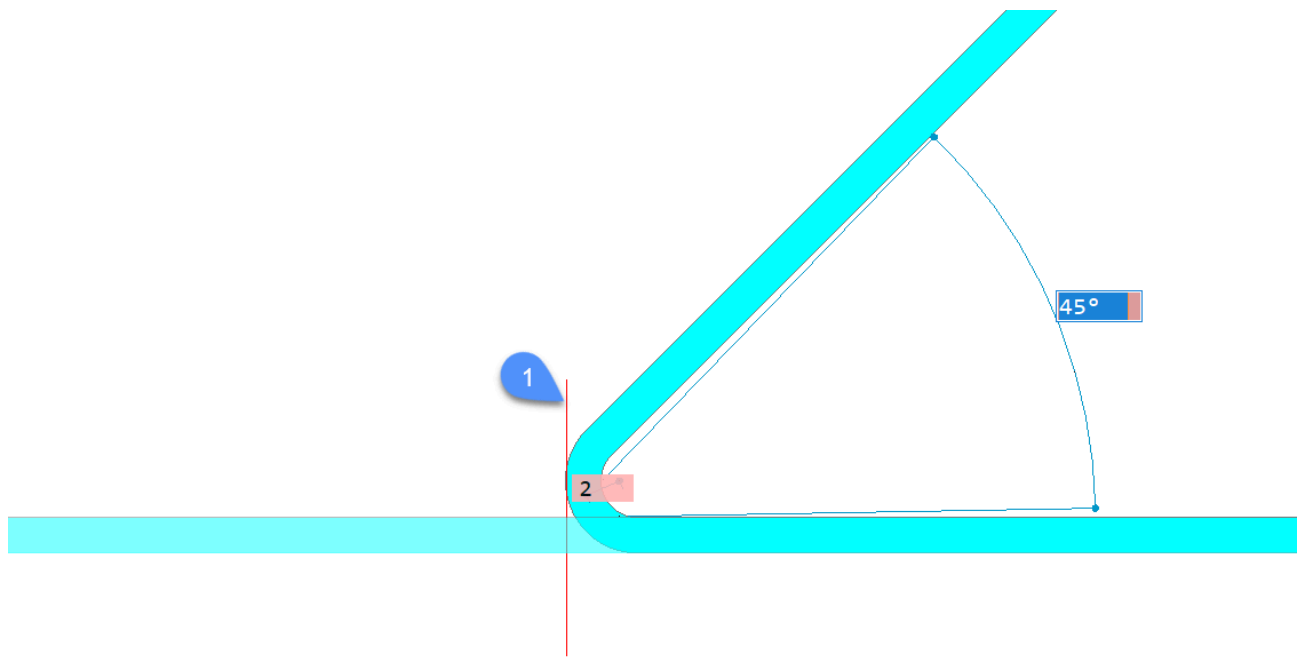
Note: Der Standard Biegeradius wird durch die Eigenschaft Modellierung/Biegeradius im Mechanical Browser für Blechkonstruktion definiert.

Seite wechseln

Erlaubt es, den Teil der Lasche auf die andere Seite der Linie oder Kante zu verschieben.

Biegeausdehnungen umschalten

Wechselt zwischen der Beibehaltung der Biegeausdehnungen (1) oder nicht (2). Die Standardeinstellung ist nicht.

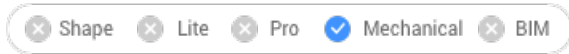




Akzeptieren

Erzeugt die Biegung mit dem aktuellen Winkel und Radius.

24.60 BKLASCHEVERB Befehl



Symbol:

24.61 BKLASCHEKONTUR Befehl

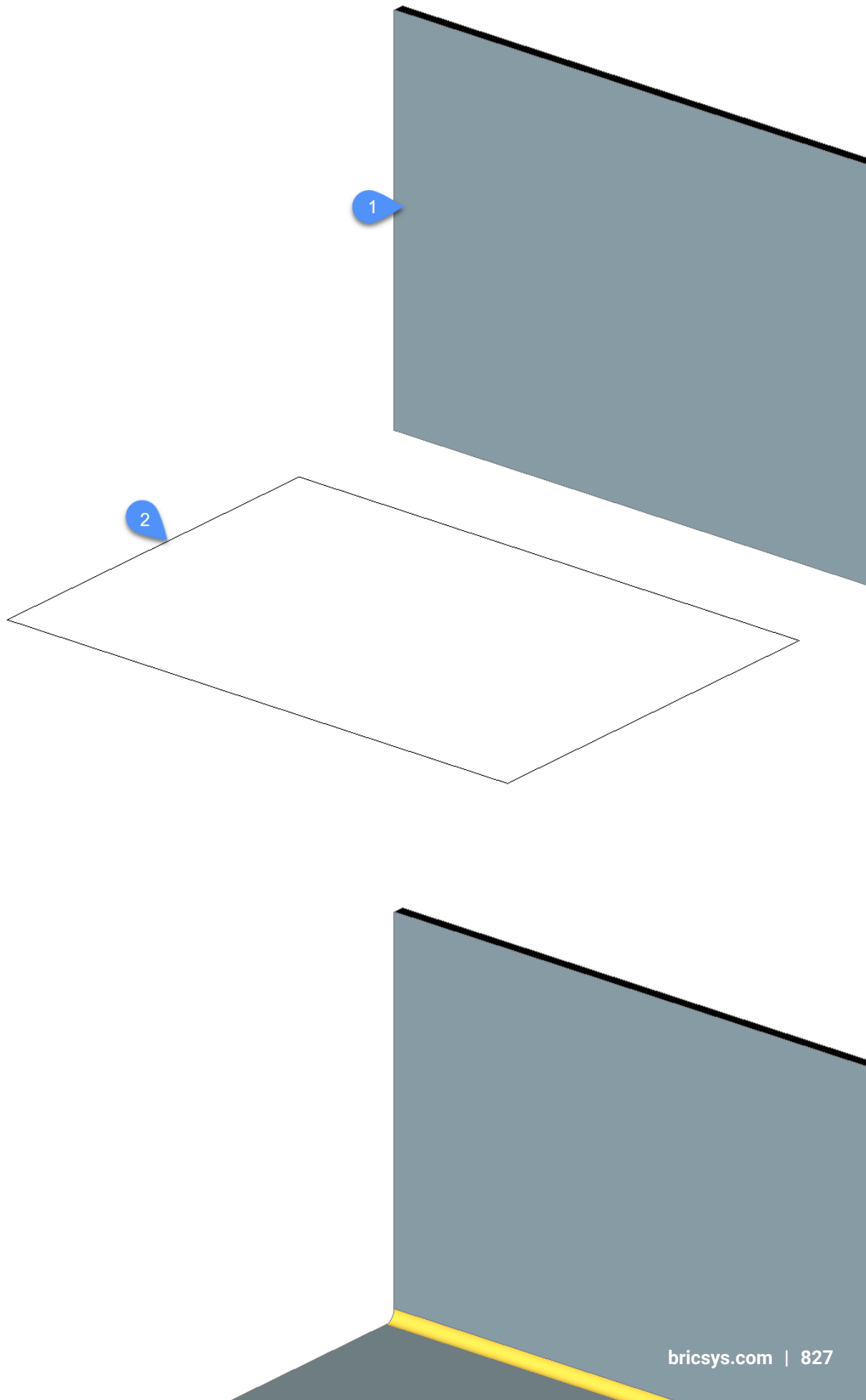
Erstellt eine neue Lasche aus einer geschlossenen Kontur und hängt sie an ein bestehendes Blechkonstruktions-Bauteil.



Symbol:

24.61.1 Beschreibung

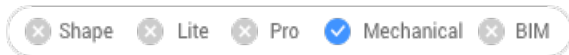
Extrudiert eine Lasche aus einer Kontur und verbindet sie über Biegungen mit ausgewählten Laschen.





24.62 BKLASCHEKANTE Befehl

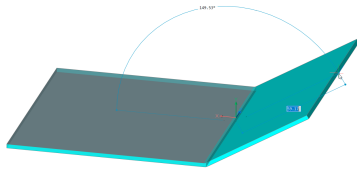
Erstellt Flansche an einem Blechkonstruktions-Bauteil.



Symbol:

24.62.1 Beschreibung

Erstellt, durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche oder ausgeformten Biegung, eine oder mehrere Laschen für ein Blechkonstruktions-Bauteil.



24.62.2 Optionen im Befehl

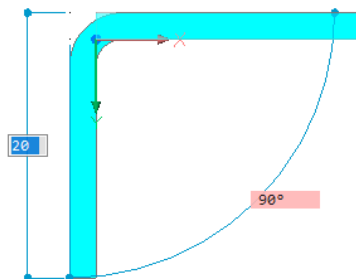
Dynamische Bemaßung

Erstellt eine neue Lasche unter Verwendung der dynamischen Bemaßung der Höhe und des Winkels der neuen Lasche oder durch Platzierung der Position.

Note: Verwenden Sie die TAB-Taste um zwischen dem Höhen- und Winkelfeld zu schalten.

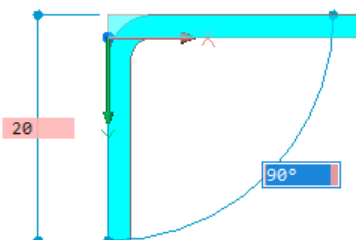
Material außen

Erstellt eine Lasche, die um eine Materialstärke nach außen verschoben ist.



Material innen

Erstellt eine Lasche, die die äußeren Abmessungen der übergeordneten Lasche beibehält.





Winkel

Ermöglicht es Ihnen, zuerst den Winkel der Lasche und dann die Höhe zu definieren.

Länge

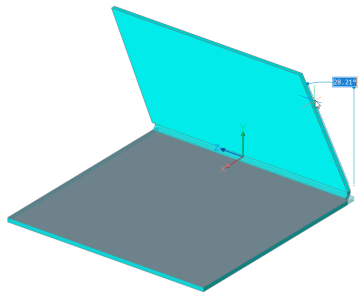
Ermöglicht es Ihnen, zuerst die Länge der Lasche und dann den Winkel zu definieren.

Radius

Definiert den Radius der mit der neuen Lasche verbundenen Biegung.

Verjüngungswinkel

Erstellt eine Lasche mit einer oder zwei verjüngten Seitenflächen.



Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn mehrere Kanten ausgewählt sind.

Hinten

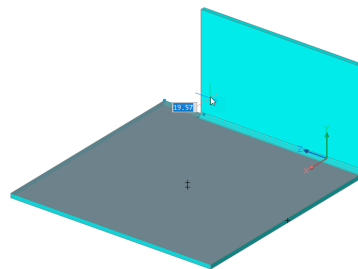
Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

Überspringen

Hält die Flanschseite orthogonal, anstatt sie zu verjüngen.

Breite

Kann eine andere Breite als die Länge der ausgewählten Kante definieren. Standardmäßig ist die Laschenbreite gleich der Länge der ausgewählten Kante.



Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn mehrere Kanten ausgewählt sind.

Hinten

Hebt das aktuelle Breitenverfahren auf.

Überspringen

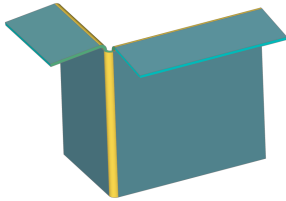
Hält die Seitenkante der Lasche am Endpunkt der Kante.

Verbindung umschalten

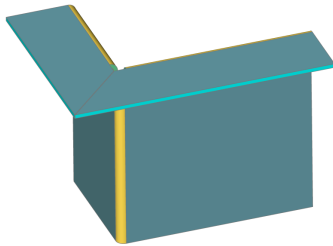
Schaltet zwischen verschiedenen Verbindungsoptionen um, wenn mehrere Laschen gleichzeitig erstellt werden.

Note: Die Umschalt-Verbindung ist nur verfügbar, wenn mindestens zwei benachbarte Kanten ausgewählt sind.

Keine Verbindung



Mit Verbindung



Note: Verwenden Sie die STRG-Taste, um zwischen den Optionen zu wechseln. Vergewissern Sie sich, dass der Hot-Key-Assistent (HKA-Feld in der Statusleiste) eingeschaltet ist.

Note: Wenn TIPPS = aktiviert ist, wird die aktuell ausgewählte Option im Widget Tipps am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Richtung festlegen

Definiert den Winkel der Lasche durch Angabe einer Richtung, zu der er parallel sein soll.

2Punkte

Definieren Sie die Richtung durch Festlegen von zwei Punkten.

X-Achse

Verwendet die X-Achse als Richtung.

Y-Achse

Verwendet die Y-Achse als Richtung.

Z-Achse

Verwendet die Richtung der Z-Achse, falls geeignet.

Objekt

Definiert die Richtung durch Auswahl eines axialen Objekts (z. B. lineare Kanten oder planare Flächen).

Letzte

Verwendet die zuletzt verwendete Richtung.

Ansicht

Verwendet die Z-Richtung der Ansicht.

24.63 BKLASCHEDREHEN Befehl

Dreht einen ausgewählten Lasche eines Blechkonstruktions-Bauteils.



× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM

24.63.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKDREHEN*.

24.64 BKUMKLAPPEN Befehl

Tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche.

× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM

Symbol: 

Tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche, sodass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional die Lasche um die Stärke des Blechkonstruktions-Bauteils.

24.64.1 Methode

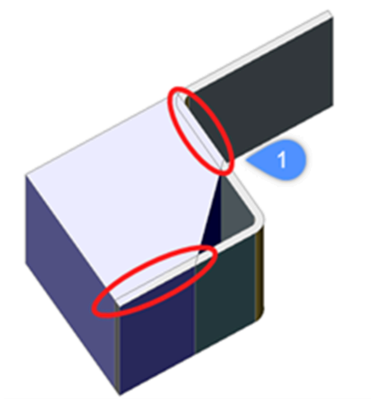
Wählen Sie einen 3D-Volumenkörper oder eine Laschenfläche aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Seiten für alle Laschen umzuklappen.

24.64.2 Optionen im Befehl

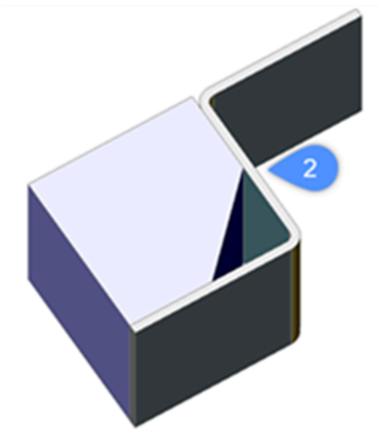
Nur die Referenzseite umklappen

Schaltet die Verschiebung der Laschen um die Stärke AUS; in diesem Modus werden die Referenzseiten für ausgewählte Laschen einfach vertauscht.

Note: Wenn der BKEXTRUSION-Befehl Laschen erzeugt, die mit einem anderen Volumenkörper kollidieren, kann es erforderlich sein, Referenzflächen mit Stärkenverschiebung zu ändern.



1. Kollisionen zwischen einem Volumenkörper und Blechkonstruktions-Bauteil-Laschen.



2. Kollisionen, die nach Anwendung von BKUMKLAPPEN gelöst werden.

Gesamtes Modell

Wendet den Klappvorgang auf alle Laschen in der Zeichnung an.

24.65 BKFORM Befehl

Wandelt einen ausgewählten Flächen-Satz in ein Form Feature um.



Symbol: 

24.65.1 Methode

Dieser Befehl konvertiert einen ausgewählten Satz von Flächen in ein Form Feature oder löst Form Features in Laschen und Biegungen auf:

Im Erstellungsmodus ermöglicht der Befehl die Definition eines Form-Features durch manuelle Auswahl der Flächen.

Note: Dies kann notwendig sein, wenn die automatische Erkennung durch BKKONVERT nicht das erwartete Ergebnis liefert.

Zum Beispiel: Wenn Sie das Form-Feature **Cardguide** aus der Bibliothek einfügen und auflösen, erkennt BKKONVERT zwei Form-Features, da ihre Geometrie getrennt ist. Die manuelle Auswahl der Form-Feature-Flächen beim Ausführen von BKFORM löst das Problem.

Note: Form Features, die mit BKFORM erstellt wurden, weisen die gleichen grundlegenden Operationen auf, wie wenn sie mit BMEINFÜGE erstellt oder mit BKKONVERT erkannt werden.

Im Modus "Ursprung" löst der Befehl das Form Feature und versucht, die Geometrie in Form von Laschen und Biegungen zu erkennen. Dies kann hilfreich sein, wenn BKKONVERT das Muster nicht richtig als Form Feature erkennt.

24.65.2 Optionen im Befehl

Neues Form Feature erstellen

Erstellt neue Form Features.



Form Feature auflösen

Löst vorhandene Form Features in Laschen und Biegungen auf.

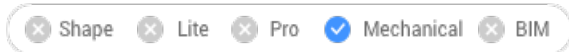
Note: Mindestens eine Fläche jedes aufzulösenden Form Features muss ausgewählt werden.

Konvertieren in Form

Ermöglicht die Konvertierung von Sicke- und Fasen-Features in Formen.

24.66 BKBÖRDEL Befehl

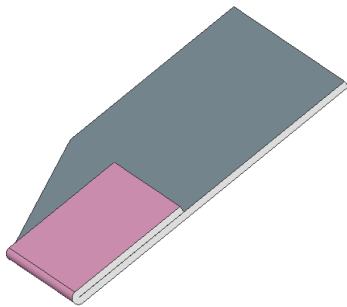
Erstellt ein oder mehrere Bördelungs-Merkmale auf einem Blechkonstruktions-Bauteil, indem eine oder mehrere Kanten einer vorhandenen Lasche gezogen werden.



Symbole:

24.66.1 Methode

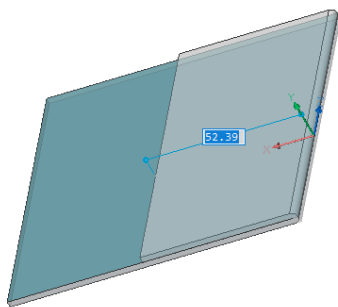
Standardmäßig erstellt der Befehl eine geschlossene Bördelung.



24.66.2 Option im Befehl

Länge

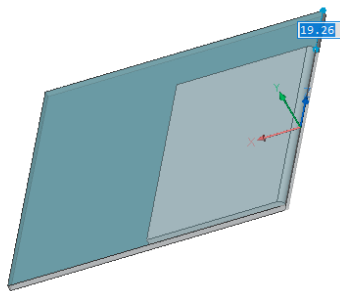
Geben Sie die Länge der Bördelung ein.



Breite

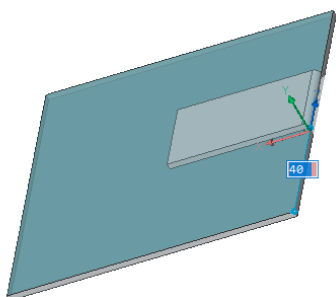
Standardmäßig ist die Bördelungs-Breite gleich der Länge der ausgewählten Kante. Mit der Option **Breite** wird eine andere Breite festgelegt.

Note: Die Option **Breite** ist nicht verfügbar, wenn mehrere Kanten ausgewählt sind.



Überspringen

Behält den Abstandswert für die erste Seitenkante der Lasche am Anfangspunkt der Kante bei und schaltet das dynamische Feld um, um den Versatz vom Endpunkt der Kante zu definieren.



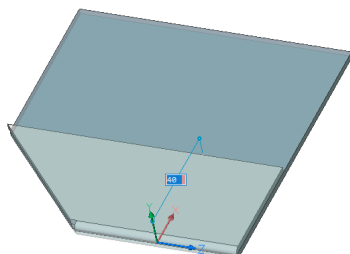
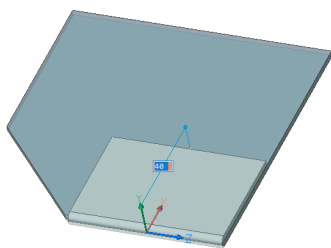
Hinten

Hebt das aktuelle **Breite** Verfahren auf.

Verjüngung umschalten

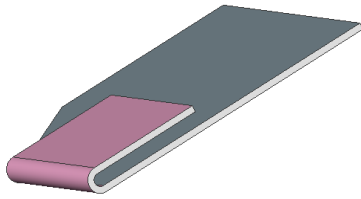
Schalten Sie um, wie eine neue Bördelung an die Rand einer vorhandenen Lasche passt. Es sind zwei Varianten möglich:

Die Option funktioniert nur, wenn die Kanten einer Lasche an der Ecke nicht 90° betragen.



offene Bördelung

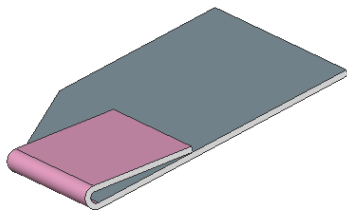
Erstellt einer offenen Bördelung.

**Radius**

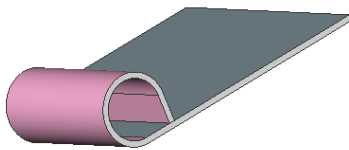
Definieren Sie den Radius der Bördelung.

Bördelung

Erstellt eine Tropfen-Bördelung.

**Rund**

Erstellt eine runde Bördelung.

**24.67 BKBÖRDELERZ Befehl**

Erstellt ein oder mehrere Bördelungs-Merkmale auf einem Blechkonstruktions-Bauteil, indem eine oder mehrere Kanten einer vorhandenen Lasche gezogen werden.

× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM

24.67.1 Methode

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKBÖRDEL*.

24.68 BKAUFPRÄG Befehl

Teilt Stärke-Flächen eines Blechkonstruktions-Bauteils durch Einprägen von Kanten, die mit benachbarten Laschen und Biegungen übereinstimmen.

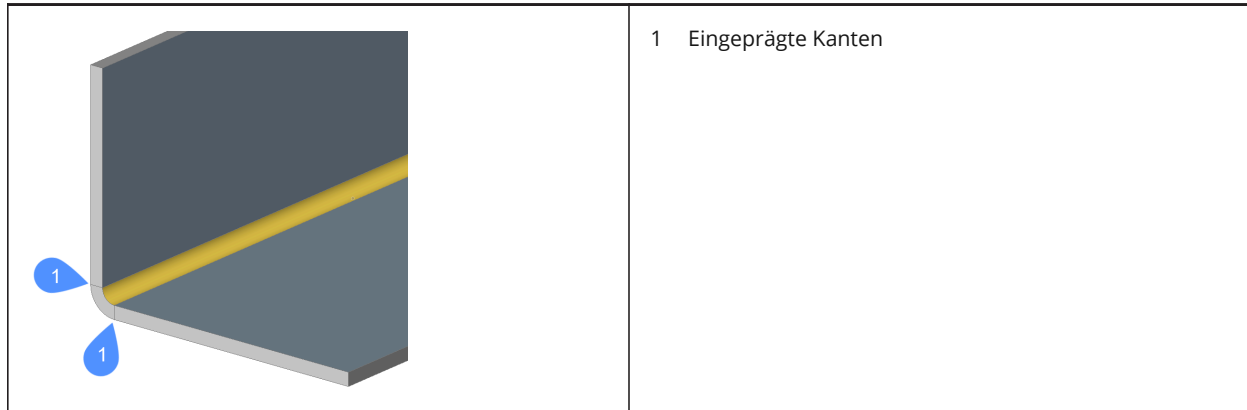
× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM



Symbol:

24.68.1 Beschreibung

Prägt Kanten in Stärke-Flächen ein, um sie in Bereiche zu unterteilen, die automatisch nachbearbeitet werden können.



24.69 BKJOG-Befehl

Erzeugt einen Jog auf eine Lasche oder auf zylindrischen ausgeformten Biegungen, die die Kollision mit der anderen Ausdehnung vermeiden und die kleinsten Schnitte ermöglichen.

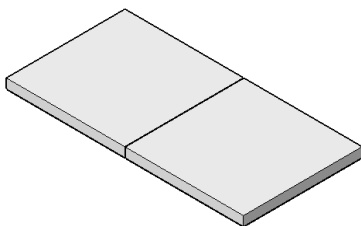


Symbol:

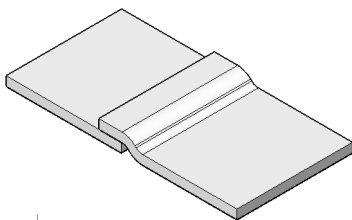
24.69.1 Methode

Jog auf eine Lasche

Wählen Sie eine Kante auf eine Lasche:



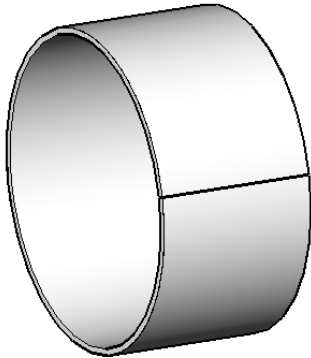
Wenn der dynamische Eingabemodus (DYN) aktiviert ist, geben Sie die Länge in die dynamischen Eingabefelder ein.



Note: Auf der anderen Seite gibt es keine Kollision.

Jog auf zylindrischen ausgeformten Biegungen

Wählen Sie eine Kante der zylindrischen ausgeformten Biegung aus.

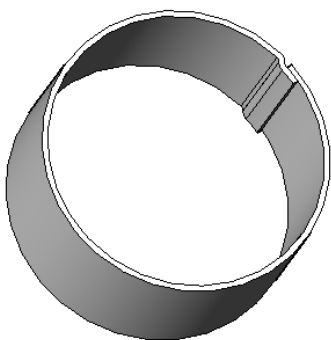


Wenn der dynamische Eingabemodus (DYN) aktiviert ist, geben Sie die Länge in die dynamischen Eingabefelder ein.



Note: Auf der anderen Seite gibt es keine Kollision.

Optional kann einen Jog an Innenkanten aufgebaut werden:



Note: Wenn die Systemvariable FEATURECOLORS EIN ist, werden die Jogs in der von der Systemvariablen SMCOLORJOG festgelegten Farbe angezeigt.



24.69.2 Option im Befehl

Winkel

Legt den Jogwinkel fest. Der Standardwinkel ist 45 Grad.

Länge

Legt die Länge des Jogs fest. Wenn der dynamische Eingabemodus (DYN) aktiviert ist, geben Sie die Länge in die dynamischen Eingabefelder ein.

Höhe

Legt die Höhe des Jogs fest.

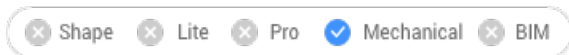
Radius


Legt den Radius für den Jog fest.

Note: Der Startpunkt für die Messung der obigen Bemaßungen befindet sich an der ausgewählten Kante.

24.70 BKVERBINDUNG Befehl

Erstellt ein Feature Verbindung an harten Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und gekrümmten oder gebogenen harten Kanten zwischen zwei Biegungen (oder Anhebungen).



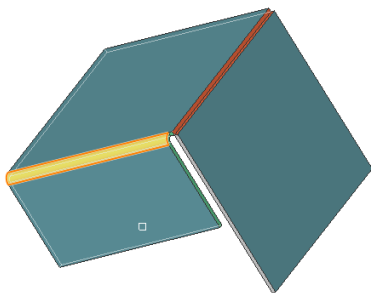
Symbol: 

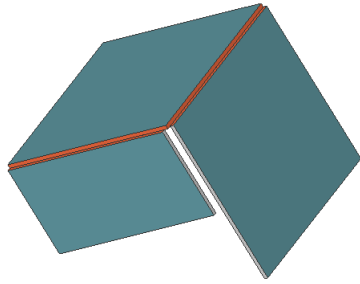
24.70.1 Beschreibung

Die Einstellung "Zusammenfallende Verbindungsflächen reparieren" (Systemvariable *SMJUNCTIONCREATEHEALCOINCIDENT*) steuert, wie BricsCAD Verbindungsdesigns mit zusammenfallenden Flächen erkennt und diese in reguläre Verbindungen umgewandelt werden.

24.70.2 Methode

Wählen Sie Laschen, harte Kanten, Biegungen oder 3D-Volumenkörper aus. Sie können auch "gebogene" Kanten zwischen Laschen und Biegungen, zwischen Laschen und ausgeformten Biegungen, zwischen zwei Biegungen oder zwischen zwei Ausformungen auswählen.





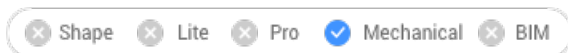
24.70.3 Option im Befehl

Gesamtes Modell

Analysiert das gesamte Modell, um harte Kanten zu erkennen. Eine gekrümmte harte Kante, die in eine gekrümmte Laschenverbindung zwischen einer Lasche und einer Biegung (oder einer hochgezogenen Biegung) übergeht.

24.71 BKVERBINDERZ Befehl

Erstellt ein Feature Verbindung an harten Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und gekrümmten oder gebogenen harten Kanten zwischen zwei Biegungen (oder Anhebungen).

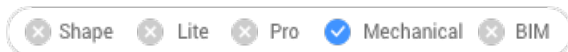



24.71.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKVERBINDUNG*.

24.72 BKVERBINDUNGUMSCH Befehl

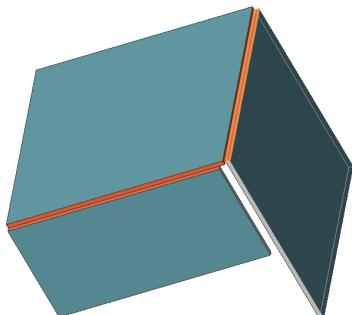
Erlaubt das Ändern eines symmetrischen Verbindungs-Features in ein Feature mit überlappenden Flächen.

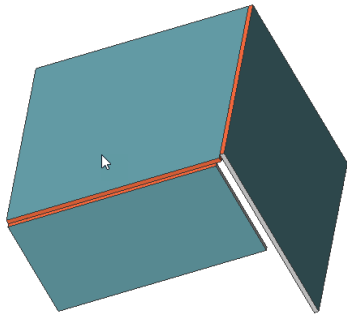


Symbol: 

24.72.1 Methode

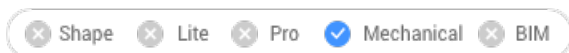
Wählen Sie die Verbindungsfläche (Bild auf der linken Seite) und sehen Sie, wie die Verbindung transformiert wird (Bild auf der rechten Seite).






24.73 BKAUSFORM Befehl

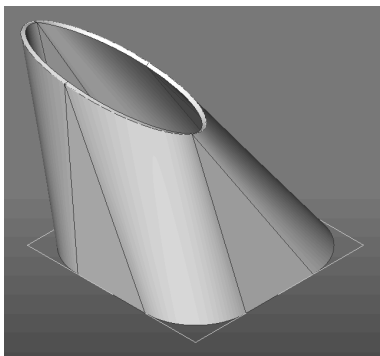
Erstellt ein Blechkonstruktions-Bauteil.



Symbol: 

24.73.1 Beschreibung

Erstellt ein Blechkonstruktions-Bauteil mit ausgeformten Bögen und Laschen aus zwei nicht koplanaren Kurven.



24.73.2 Optionen im Befehl

Rundungsradius

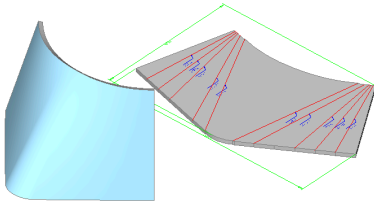
Legt den Radius der Abrundung fest, der auf Verbindungen zwischen geraden Linien erstellt wird. Durch Drücken der Eingabetaste kann ein Radius angegeben oder der Mindestradius anhand der Stärke des Modells berechnet werden.

Objekthöhe

Legt die Modellstärke fest.

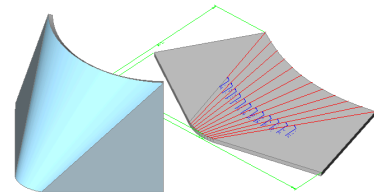
Einzelne Biegung

Erstellt ein ausgeformtes Biegungs-Feature ohne Laschen.



Laschen mit Biegungen

Erstellt ein Laschen-Feature für jedes gerade Segment der ausgewählten 2D-Objekte oder ein ausgeformtes Biegungs-Feature für gekrümmte Segmente.



Ausrichtung

Nachdem Sie alle Optionen festgelegt haben, kann die Ausrichtung des Blechbauteils ausgewählt werden.

Note: Drücken Sie die STRG-Taste, um die Ausrichtung anzupassen: Innen, Beide Seiten oder Außen.



Innen verstärken

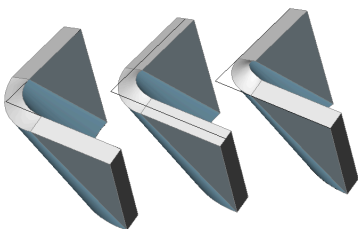
Die Verstärkungsrichtung wird so gewählt, dass sich das 3D-Bauteil innerhalb der ausgewählten 2D-Objekte befindet.

Beide Seiten

Verstärkt an beiden Seiten der ausgewählten 2D-Objekte.

Außen verstärken

Die Verstärkungsrichtung wird so gewählt, dass sich das 3D-Bauteil außerhalb der ausgewählten 2D-Objekte befindet.




24.74 BKPAREMETRISIEREN-Befehl

Erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.





Symbol: 

24.74.1 Beschreibung

Erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil und erkennt eine rechteckige Anordnung von Löchern an Laschen. Der Befehl berücksichtigt implizite Abhängigkeiten aus den Blechkonstruktion-Features und stellt sicher, dass das Abhängigkeitensystem nicht überbestimmt ist.


Für optimale Ergebnisse sollte das Blechbauteil eine Reihe von Features aufweisen, einschließlich Laschen, Biegungen, Verbindungsstellen und Biege- und Eckausklinkungen.

Abhängigkeiten können im Mechanical Browser bearbeitet werden.

24.75 BKQUICK-Befehl

Schlägt den optimalen Satz von Teilungen/Verbindungen/Biegungen für einen geschliffenen Volumenkörper vor.



Symbol: 

24.75.1 Methode

Dieser Befehl kann auf 3D-Volumenkörper und auf Blechvolumenkörper verwendet werden.

Wenn ein 3D-Volumenkörper ausgewählt ist, kann dieser Befehl verwendet werden, um:

- Schalenvolumenkörper zu erstellen.
- Ausklinkungen zu erstellen.
- "Harte" Kanten in Verbindungen und Biegungen zu konvertieren.

Wenn ein Blechvolumenkörper ausgewählt ist, erkennt dieser Befehl seine Features und erzeugt Ausklinkungen, Verbindungen und Biegungen.

24.75.2 Optionen im Befehl

Schalen-Versatz-Abstand eingeben

Legt eine Entfernung fest.

Note: Wenn ein positiver Abstand eingegeben wird, wird der Körper nach außen abgetragen. Wenn ein negativer Abstand eingegeben wird, wird der Körper nach innen abgetragen.

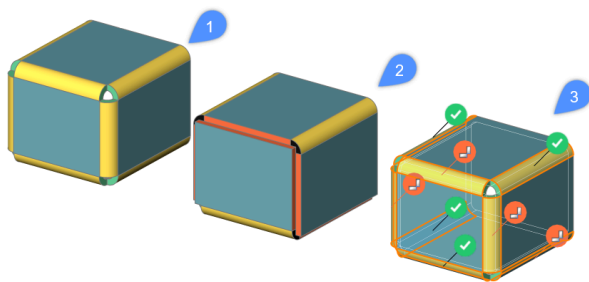
Note: Wenn der Schalen-Versatz-Abstand größer als der 3D-Volumenkörper ist, wird dieser Befehl nicht ausgeführt.

Überspringen

Überspringt die Erstellung eines Schalenvolumenkörpers und verhält sich ähnlich wie der Befehl BKKONVERT.

Optimierungsmodus auswählen

Wählen Sie einen Modus, um das Modell zu optimieren.



Aus (1)

Erzeugt Biegungen für alle harten Kanten.

Auto (2)

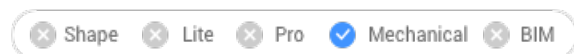
Erzeugt Biegungen, Verbindungen und Teilungen.

Interaktiv (3)

Gibt Vorschläge für Biegungen, Verbindungen und Teilungen mithilfe einer Widget-Oberfläche. Wählen Sie, ob Sie die vorgeschlagene Konfiguration anwenden oder die Vorschläge ändern möchten.

24.76 BKAUSKLINK-Befehl

Erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen.



Symbol: 

24.76.1 Beschreibung

Eckausklinkungen werden an Ecken erzeugt, die drei oder mehr angrenzende Laschen aufweisen.

Biegeausklinkungen werden am Anfang und am Ende einer Laschenkante gebildet. Der Befehl unterstützt die Erstellung von Ausklinkungen an falschen Biegungen.

Der Befehl entscheidet automatisch, ob für eine bestimmte Biegung eine Ausklinkung erstellt werden muss. Die Größe wird entweder automatisch aus dem **Mechanical-Browser für Blechkonstruktionen** in der Zeichnung ausgewählt oder kann in der Befehlszeile eingegeben werden.

Um die Erstellung einer Biegeerleichterung für eine bestimmte Biegung zu erzwingen, wählen Sie die Fläche der gewünschten Biegung aus. In diesem Fall wird eine Biegung erstellt, auch wenn der Befehl entscheidet, dass eine Biegeausklinkung nicht erforderlich ist (d. h. der Befehl erkennt, dass es keine Kollisionen oder Dehnungen des Materials gibt).

24.76.2 Optionen im Befehl

Gesamtes Model

Erzeugt Ausklinkungen für alle harten Kanten, Biegungen und Ecken des gesamten Models.

Biegeausklinkungen erzwingen

Erzwingt die Erstellung von Biegeausklinkungen bei Biegungen.

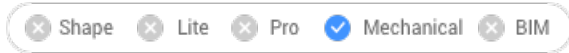


Auto

Der Befehl erkennt Biegeradien automatisch und passt die Ausklinkungs-Größe entsprechend an.

24.77 BKAUSKLINKERZ Befehl

Erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen.

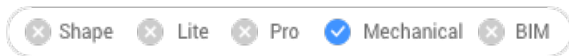


24.77.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKAUSKLINK*.

24.78 BKAUSKLINKUMSCH-Befehl

Konvertiert Eckausklinkungen.



Symbole:

24.78.1 Beschreibung

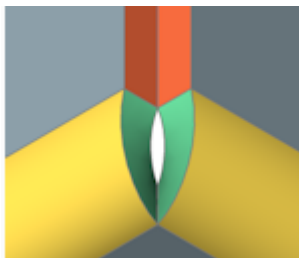
Konvertiert Eckausklinkungen in kreisförmige, rechteckige oder V-förmige Ausklinkungen. Konvertiert Biegeausklinkungen in glatte, runde, Schlitz- oder rechteckige Ausklinkungen. Mit diesem Befehl können Sie auch die Parameter vorhandener Eckausklinkungen ändern.

24.78.2 Optionen im Befehl

Vtyp

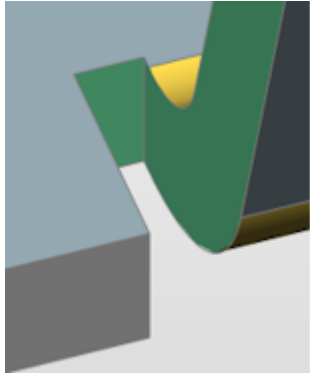
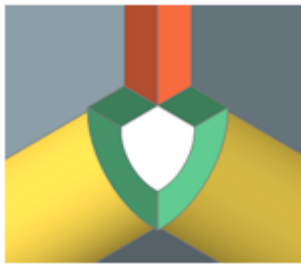
Schaltet die ausgewählten Eckausklinkungen auf V-Typ um.

Note: Nur Eckausklinkungen, die genau zwei Biegungen zugeordnet sind, können auf V-Typ umgeschaltet werden.



REChteckig

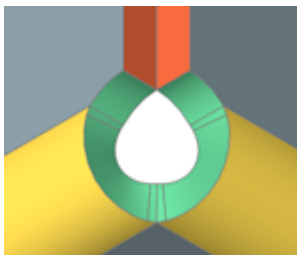
Schaltet die ausgewählten Eckausklinkungen/Biegeausklinkungen auf rechteckig um.

Biegung	Ecke
	

Kreisförmig

Schaltet die ausgewählten Eckausklinkungen auf kreisförmig um.

Note: Nur Eckausklinkungen, die genau zwei Biegungen zugeordnet sind, können auf kreisförmige Ausklinkung umgeschaltet werden.



Ausklindungsdurchmesser

Gibt den Ausklindungsdurchmesser an.

Auto

Nutzt den minimalen Durchmesser.

Referenzpunkt

Gibt den Referenzpunkt für die Ausklindung an.

Middle

Der Referenzpunkt liegt an der Kreuzung der Biegelinien.

Ecke

Der Referenzpunkt liegt am Kreisbogen durch die Basispunkte der entsprechenden rechteckigen Ausklindung.

von globalen Einstellungen

Verwendet den Wert aus globalen Blechkonstruktionseinstellungen des Dokuments.

GLatt

Schaltet die ausgewählte Biegeausklindungen auf glatt um.

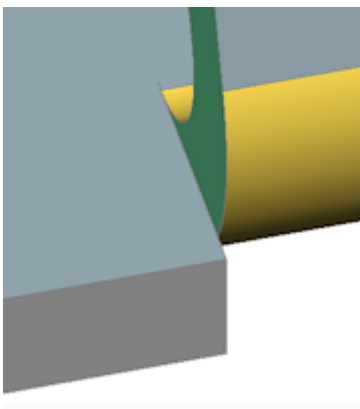
Note: Glatte Biegeausklinkungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklinkungstyp rechteckig ist. Wenn nicht, zeigt BricsCAD die folgende Meldung an: Die Biegeausklinkung-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.



Schlitz

Schaltet die ausgewählte Biegeausklinkung zu Schlitzten um.

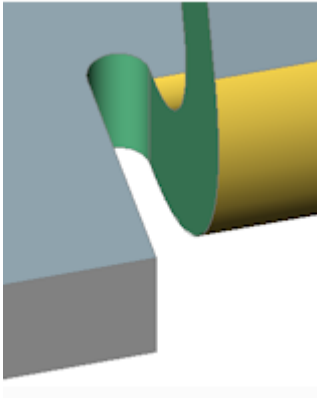
Note: Schlitz-Biegeausklinkungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklinkungstyp rechteckig ist. Wenn nicht, zeigt BricsCAD die folgende Meldung an: Die Biegeausklinkung-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.



RUnd

Schaltet die ausgewählte Biegeausklinkung auf rund um.

Note: Runde Biegeausklinkungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklinkungstyp rechteckig ist. Wenn nicht, zeigt BricsCAD die folgende Meldung an: Die Biegeausklinkung-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.



Ausklüpfungsverlängerung

Gibt die Ausklüpfungsverlängerung an.

Auto

Behalten Sie die aktuelle Erweiterung bei.

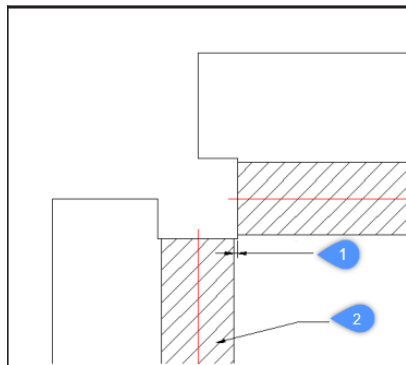
Gesamtes Model

Alle Eck- oder Biegeausklüpfungen in allen Blechkonstruktionsbauteilen im gesamten Model werden in den angegebenen Typ mit den angegebenen Parameter umgestellt.

Note: Wenn diese Option als Antwort auf die anfängliche Eingabeaufforderung gewählt wird, schalten alle Eckausklüpfungen auf V-Typ um.

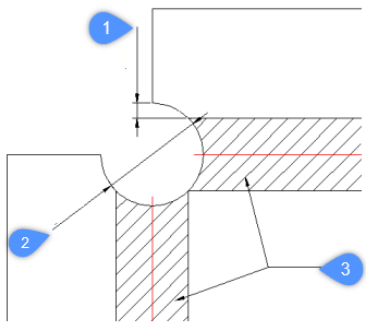
24.78.3 Abbildung der Ausklüpfungserweiterung

Rechteckige und V-förmige Ausklüpfungen:

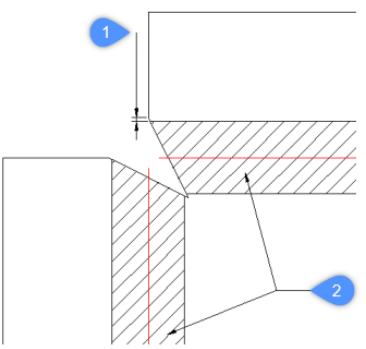


- 1 Erweiterung
- 2 Biegung

Kreisförmige Ausklüpfungen:

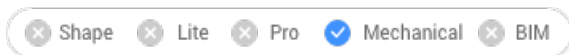
	<ol style="list-style-type: none"> 1 Minimale Verlängerung 2 Durchmesser der Ausklinkung in der entfalteten Darstellung <p>Note: Referenz zur Bestimmung der Mitte der Ausklinkung.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3 Biegung
---	--


Reliefs vom Typ V:

	<ol style="list-style-type: none"> 1 Erweiterung 2 Biegung
--	--

24.79 BKREPARIEREN-Befehl

SmRepair stellt das 3D-Volumenkörpermodell eines Blechkonstruktions-Bauteils wieder her.



Symbol: 

24.79.1 Methode

Es gibt drei Methoden:

- Reparatur durch Verstärkung einer der Seiten

Note: BkReparieren stellt das 3D-Volumenkörpermodell eines Blechkonstruktions-Bauteils wieder her, indem eine der Seiten verstärkt wird. Alle Verstärkungsflächen stehen senkrecht zu den Laschenflächen.
- Reparatur des Features Ausgeformte Biegung

Note: Behebt Probleme, die speziell bei Bauteilen mit den Features Ausgeformte Biegung auftreten. Führt angrenzende Biegungen zusammen und stellt tangential Verbindungen mit Laschen her.
- Reparatur durch Konvertierung von Biegungen

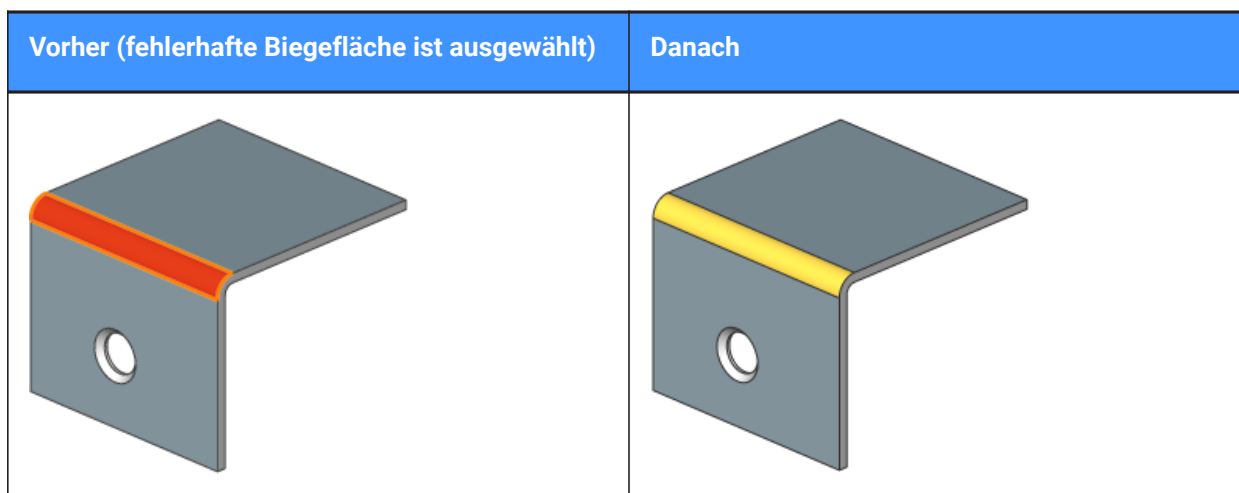
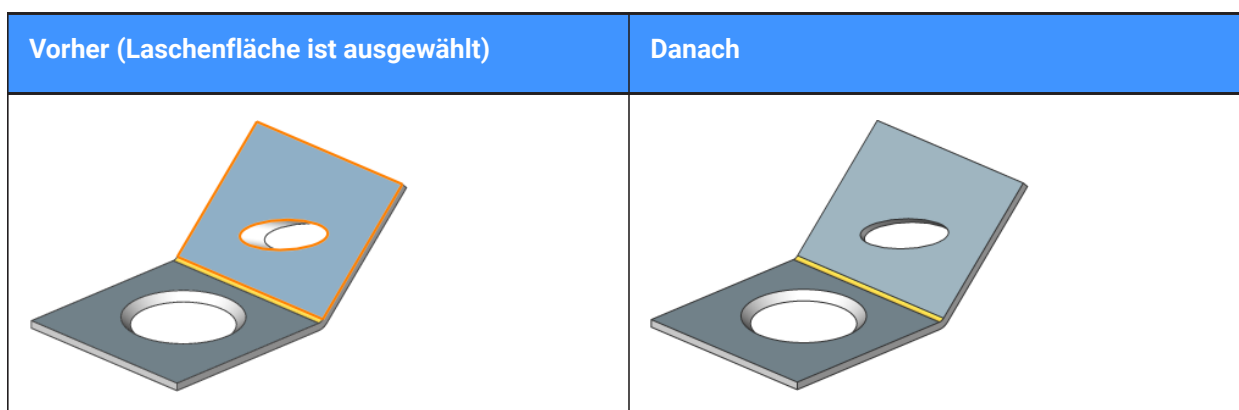
Note: Konvertiert falsche Biegungen in reguläre Biegungen. Wenn eine einzelne, fehlerhafte Biegung ausgewählt wird, wird diese repariert. Wenn ein 3D-Volumenkörper ausgewählt ist, werden alle fehlerhaften Biegungen in reguläre Biegungen umgewandelt.

24.79.2 Optionen im Befehl

Lokale Reparatur einschalten

Repariert eine ausgewählte Laschenfläche, eine ausgeformte Biegungsfläche, eine Verstärkungsfläche oder eine Seitenkante. Es wird ein Körper mit Verstärkungsflächen senkrecht zur ausgewählten Fläche und ohne angrenzende ausgeformte Biegungen erstellt.

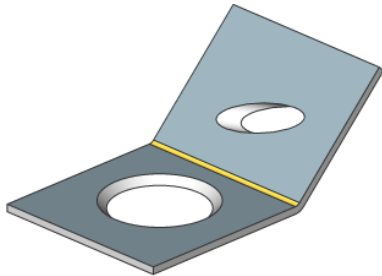
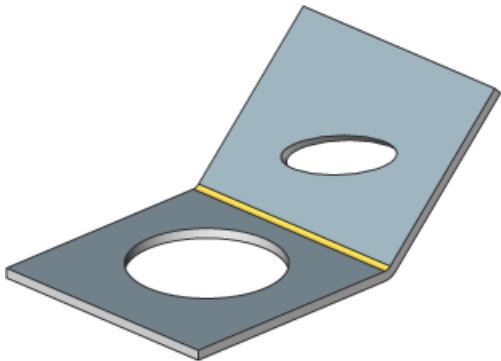
Note: Beachten Sie, dass die Größe und Position der Öffnung auf der ausgewählten Fläche beibehalten wird; die Größe und Position der Öffnung auf der gegenüberliegenden Fläche wird angepasst.



Auf globale Reparatur umschalten

Repariert alle fehlerhaften Laschenflächen, ausgeformten Biegungsflächen, Verstärkungsflächen oder Seitenkanten des ausgewählten Volumenkörpers. Es wird ein Körper mit Verstärkungsflächen senkrecht zur ausgewählten Fläche und ohne angrenzende ausgeformte Biegungen erstellt.

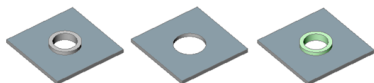
Note: Beachten Sie, dass die Größe und Position der Öffnung auf der ausgewählten Fläche beibehalten wird; die Größe und Position der Öffnung auf der gegenüberliegenden Fläche wird angepasst.

Vorher	Danach
	

Scannen nach verlorenen Details

Sucht und bewahrt Modellteile auf, die nach der Reparatur als getrennte Körper übrig bleiben.

Note: Die Abtasttoleranz ist ein Bruchteil des ursprünglichen Modellvolumens. Dieser Bruchteil wird ignoriert und es werden nur größere Körper beibehalten. Wenn beispielsweise die Abtasttoleranz = 0,25 ist, werden nur Teile mit einem Volumen von mehr als 25 % des ursprünglichen Körpers beibehalten.

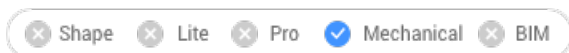



Von links nach rechts:

- Ursprüngliches Modell mit nicht erkanntem Form Feature
- Modell nach BkReparieren ohne Abtasten für verloren gegangene Details: Das kreisförmige Feature wird entfernt.
- Modell nach BkReparieren mit Abtasten auf verloren gegangene Details. Es werden zwei Körper erstellt: eine horizontale Lasche mit einem Loch und ein separater Körper (grün hervorgehoben). Die Körper können bei Bedarf mit dem Befehl "Vereinigen" zusammengelegt werden.

24.80 BKERSETZEN Befehl

Ersetzt die Form Features in Blechkonstruktions-Bauteilen.



Symbol: 

24.80.1 Beschreibung

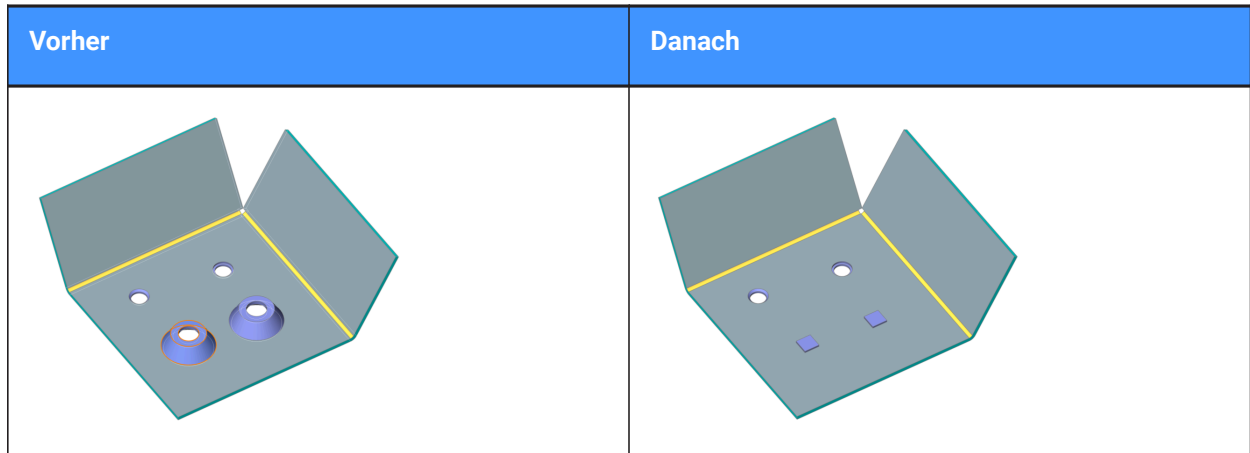
Ersetzt (auch erkannte) Form Features in Blechkonstruktions-Bauteilen durch Form Features aus der integrierten oder Benutzer-Bibliothek. Zeigt das Dialogfeld "Datei für Form Feature auswählen" an, in dem Sie eine Form-Feature-Datei auswählen können.



24.80.2 Optionen im Befehl

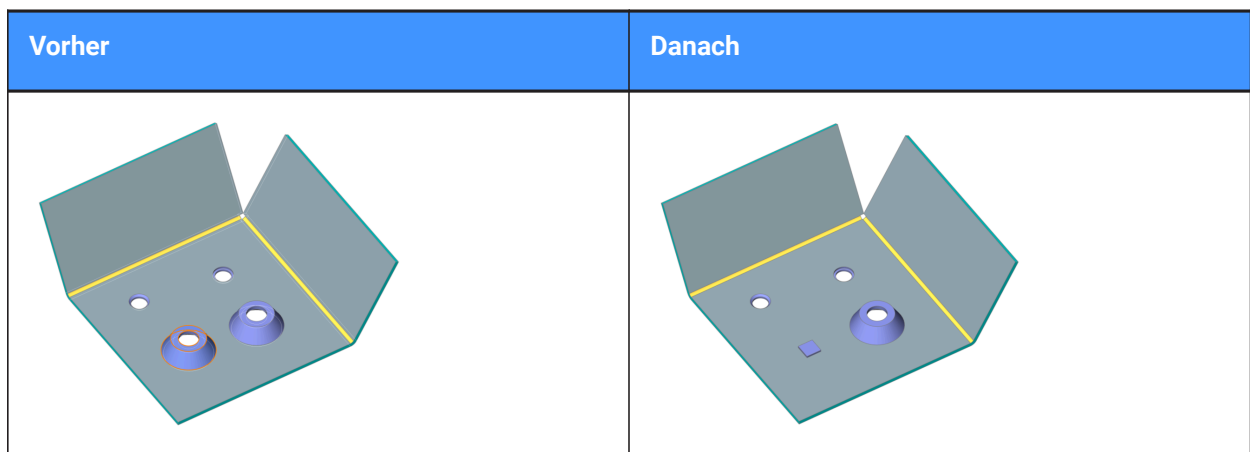
Ja

Ersetzt alle Form Features desselben Typs, wie die ausgewählten Features.



Nein

Ersetzt nur die ausgewählten Form Features.



parameter Modus

Steuert, ob die Parameterwerte der Form Features, die ersetzt werden, übernommen werden oder nicht. Dies wird durch den gewählten Modus für die Ersetzung bestimmt.

Komponenten Standardwerte

Parameterwerte des neuen Form Features werden verwendet.

Übernehmen vom ersetzten Features

Wenn möglich werden die Parameterwerte aus den zu ersetzenden Form-Features kopiert.

Parameter bearbeiten

Ermöglicht die Bearbeitung aller Parameter.

24.81 BKRIPPENERZ Befehl

Erstellt assoziative Rippenform-Features auf Blechkonstruktionen.



× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM


24.81.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl BKSICKE.

24.82 BKGEROLLTEKANTE-Befehl

Erzeugt gerollten Kanten an gekrümmten Laschen.

× Shape × Lite × Pro ✓ Mechanical × BIM

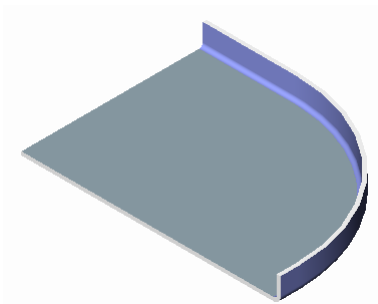
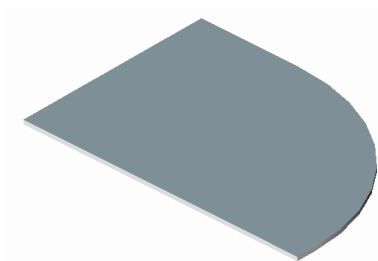
Symbol: 

24.82.1 Methode

Wählen Sie die Kanten auf Laschen oder der Laschenfläche (Seite der gesamten Lasche) aus, und geben Sie die Länge der gerollten Kante an.

Note: Die GerollteKante wird nicht an Kanten erzeugt, die an Biege, Jog, BiegeAusklinkung, EckAusklinkung angrenzen.

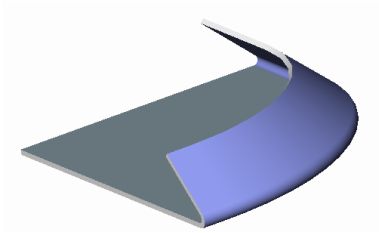
Wenn der dynamische Eingabemodus (DYN) aktiviert ist, geben Sie die Länge in die dynamischen Eingabefelder ein.



24.82.2 Option im Befehl

Winkel

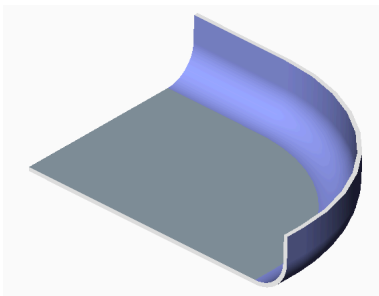
Gibt den Winkel der gerollten Kante an. Der Standardwert beträgt 90 Grad.



Note: Wenn die Systemvariable FEATURECOLORS EIN ist, werden die gerollten Kanten in der von der Systemvariablen SMCOLORROLLEDEGE festgelegten Farbe angezeigt.

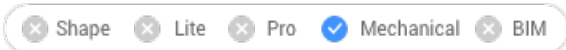
Radius

Gibt den Radius der gerollten Kante an. Der Standardwert ist die Dicke der Lasche.



24.83 BKDREHEN-Befehl

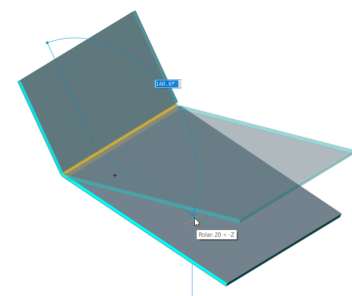
Dreht einen ausgewählten Lasche eines Blechkonstruktions-Bauteils.



Symbol: 

24.83.1 Beschreibung

Dreht eine ausgewählte Lasche eines Blechbauteils mit automatischer Auswahl der Rotationsachse abhängig von der Konstruktionsabsicht.



Note: Ein dynamisches Winkelfeld zeigt den Winkel zwischen der ausgewählten Lasche und der Basis-Lasche an. Sie können die TAB-Taste drücken, um den absoluten Drehwinkel anzuzeigen.

24.84 BKWAHL Befehl

Wählt alle identischen Form Features im Blechkonstruktions-Modell.



Symbole:

24.84.1 Beschreibung

Wählt harte Kanten, gleiche Form Features, Kanten mit nicht orthogonaler Dicke, flache Kanten und die Seite eines Blechkonstruktions-Bauteils aus.

24.84.2 Optionen im Befehl

Harte Kanten

Wählt alle harten Kanten im Model.

Gleiche Form Features

Wählt alle Form Features, die mit dem ausgewählten Feature identisch sind.

Ähnliche Form Features

Wählt alle Form Features, die ähnlich zu den ausgewählten Features sind (gleicher Typ, aber unterschiedliche Parameterwerte).

Nicht orthogonale Stärken Flächen

Wählt alle Kanten einer bestimmten Lasche aus, die mit Flächen mit nicht orthogonaler Dicke gemeinsam sind.

Seite des Blechkonstruktions-Bauteils

Wählt Flächen auf derselben Seite eines Blechkonstruktions-Bauteils innerhalb einer ausgewählten Fläche aus.

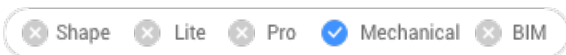
Note: Zum Starten ist eine Lasche, eine normale oder ausgeformte Biegungsfläche erforderlich.

Flache Kanten

Wählt alle flachen Kanten eines bestimmten Volumenkörpers aus.

24.85 BKTEILEN-Befehl

Teilt eine Lasche.



Symbole:

24.85.1 Beschreibung

Teilt eine Lasche entlang einer Polylinie, die auf einer Fläche gezeichnet ist. Es teilt ausgeformte Biegungen entlang der Linie auf der linierten Oberfläche auf. (Abkürzung für Blechkonstruktion teilen).

24.85.2 Methode

Es gibt drei Methoden zum Trennen von Blechkonstruktionen:

- Trennen
- Smart Teilen

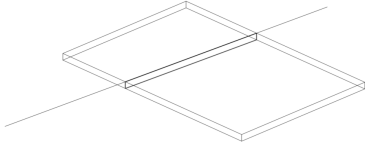


- Smart Teilen übertragen

24.85.3 Optionen im Befehl

Wählen Sie Linien oder Kanten, um die Lasche zu teilen

Teilt die Lasche gemäß einer ausgewählten Linie oder Kante.



Mittelpunkt

Teilt entlang der Mitte der Polylinie.

Links

Teilt auf der linken Seite der Polylinie.

Right

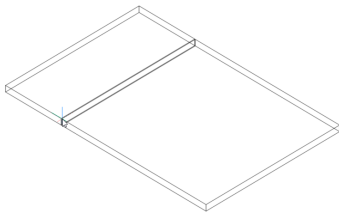
Teilt auf der rechten Seite der Polylinie.

Akzeptieren

Akzeptiert den vorgeschlagenen Teilungstyp.

Smart-Teilung

Teilt die Lasche an einem bestimmten Punkt.



Note: Stellen Sie sicher, dass die 3D-Objektfänge aktiviert sind, um Punkte auf der Lasche auswählen zu können.

Übertragen (BIMÜBERTRAGE)

Schlägt automatisch mehrere Teilungen eines ähnlichen Typs vor.



: Ausgewählter Vorschlag. Klicken Sie hier, um zu nicht ausgewählt zu wechseln.



: Nicht ausgewählter Vorschlag. Klicken Sie hier, um zu ausgewählten zu wechseln.

Zeichne eine neue Linie

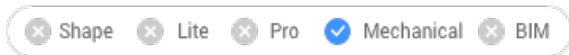
Gibt die Option, eine Linie auf einer ausgewählten Lasche zu zeichnen, um die Lasche zu trennen.

Note: Stellen Sie sicher, dass die 3D-Objektfänge aktiviert sind, um Punkte auf der Lasche auswählen zu können.



24.86 BKZUNGE-Befehl

Erstellt Zungen-Features auf Blechkonstruktions-Bauteilen.



Symbole:

24.86.1 Methode

Es gibt zwei Hauptarbeitsabläufe:

- Konvertieren einer Verbindung in eine Zungen-Verbindung (entweder im Modus "Einzel-Zunge" oder "Array-Zunge").
- Konvertieren einer gebogenen harten Kante in eine gekrümmte Zungen-Verbindung zwischen Lasche und Biegung (oder hochgezogener Biegung).

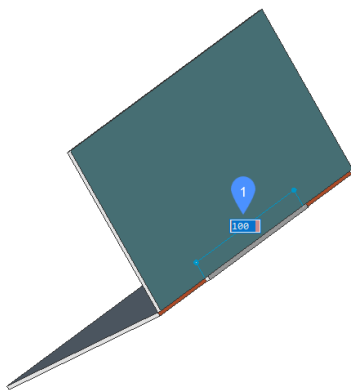
24.86.2 Option im Befehl

Einzelne Lasche

Erstellt eine einzelne Zunge.

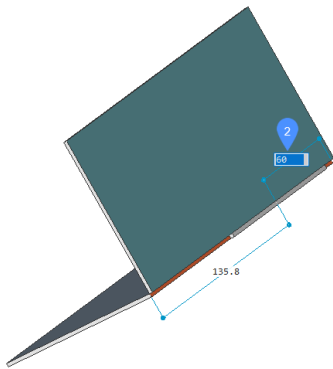
Länge

Definiert die Länge der Zunge (1). Die Zunge ist symmetrisch zum Mittelpunkt angeordnet.



Zentraler Punkt

Platziert die Zunge entlang der Verbindung. Die dynamischen Abmessungsfelder zeigen den Abstand zu den Endpunkten der Verbindung (2) an. Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den dynamischen Feldern zu wechseln.



Reihen Zunge

Erzeugt mehrere Zungen.

Lasche umklappen

Ermöglicht das Umschalten zwischen zwei möglichen Konfigurationen, wenn das Zungen-Feature nicht symmetrisch in Bezug auf die Verbindungsseiten angeordnet ist.

Schlitz Anzahl

Legt die Anzahl der Schlitz fest.

Abstand

Legt den Abstand zwischen den Zungen fest.

Länge

Bestimmt die Länge einer Zunge.

Rundungs Radius

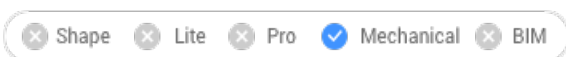
Erstellt eine abgerundete Zunge mit einem vorgegebenen Rundungsradius.

Fasen Abstand

Erstellt eine abgeschrägte Zunge mit einem bestimmten Fasen-Parameter.

24.87 BKZUNGEERZ Befehl

Erstellt Zungen-Features auf Blechkonstruktions-Bauteilen.

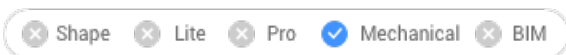


24.87.1 Beschreibung

Dieser Befehl ist veraltet. Verwenden Sie stattdessen den Befehl *BKZUNGE*.

24.88 BKABWICKELN Befehl

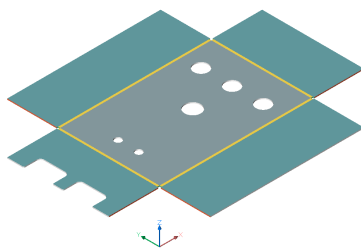
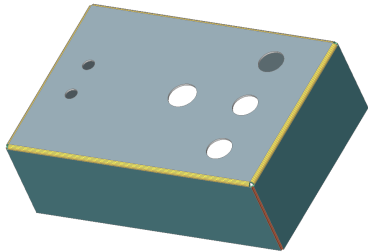
Erstellt eine abgewickelte 2D- oder 3D-Darstellung eines Blechkonstruktions-Bauteils.



Symbole: 

24.88.1 Methode

Wählen Sie die Basislasche des Blechkonstruktions-Bauteils aus, geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an, um den abgewickelten Körper zu platzieren, und drücken Sie die Eingabetaste, um den abgewickelten Körper in der Zeichnung beizubehalten, oder wählen Sie eine Option.



24.88.2 Option im Befehl

Assoziativ

Öffnet ein zusätzliches Fenster mit der abgewickelten Darstellung des Modells. Sowohl die nicht abgewickelten (links) als auch die abgewickelten (rechts) Darstellungen besitzen eine bidirektionale Assoziativität, die es ermöglicht, Änderungen automatisch auf das Nachbarmodell zu übertragen, wenn der Fokus des Fensters wechselt.

speichere 2D Geometrie

Speichert die 2D-Geometrie des abgewickelten Blechkonstruktions-Bauteils als separate Zeichnungs-Datei.

Im angezeigten Dialogfeld "Standard-Speicherdatei" können Sie wählen, ob Sie die Zeichnung im Drawing Exchange Format (*.DXF) oder als Standard-Zeichnungsdatei (*.DWG) speichern möchten.

speichere 3D Geometrie

Speichert den 3D-Volumenkörper des abgewickelten Blechkonstruktions-Bauteils als separate Zeichnungs-Datei.

Im angezeigten Dialogfeld "Standard-Speicherdatei" können Sie wählen, ob Sie die Zeichnung im Drawing Exchange Format (*.DXF) oder als Standard-Zeichnungsdatei (*.DWG) speichern möchten.

Ansicht im Layout platzieren

Platziert die Ansicht in einem neuen oder einem bestehenden Layout.

Optimiere Biegungs Beschriftungen

Optimiert die Biegungs-Beschriftung in der exportierten Geometrie.

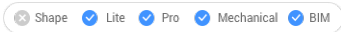
Erhalten

Platziert den abgewickelten 3D-Volumenkörper in der aktuellen Zeichnung.



24.89 FANG Befehl

Legt die Eigenschaften für das Einfangen des Cursors fest.



Symbol:

Alias: F

Legt die Fangschritte für den Cursor fest, indem die X- und Y-Werte oder Abstand zwischen zwei Punkten, Rotation und Stil angegeben werden.

24.89.1 Methode

Es gibt drei Methoden zum Festlegen von Fangschritten:

- Durch Angabe eines einzigen Wertes für die X- und Y-Achse.
- Durch Angabe eines Abstands zwischen zwei Punkten als Wert für die X- und Y-Achse.
- Durch Angabe der unabhängigen Abstände für die X- und Y-Achse.

Note: Unabhängige X- und Y-Abstände funktionieren nur im Standard-Fangstil.

24.89.2 Optionen im Befehl

Fangen EIN/AUS

Schaltet das Fangen ein oder aus.

Note: Die Fangfunktion muss in jedem Ansichtsfenster separat aktiviert werden.

Note: Der Fang kann über die Systemvariablen SNAPTYPE, POLARDIST, ADAPTIVEGRIDSTEPSIZE und SNAPSTYL gesteuert werden.

Drehen

Geben Sie den Basispunkt und den Rotationswinkel für das Fangraster an.

Fang Stil

Schalten Sie zwischen Standard- und isometrischem Fangabstand um.

Standard

Rechtwinkliger Fangabstand.

Aspekt

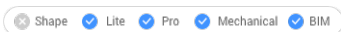
Gibt den Rasterabstand unabhängig für die horizontale (X) und vertikale (Y) Richtung an.

Isometrisch

Legt Rasternetz, Fangabstand und Fadenkreuz auf der aktuellen isometrischen Ebene fest.

24.90 SOLID-Befehl

Zeichnet solid gefüllte Polygone.



Symbol:



Alias: SO

Zeichnet 3- und 4-seitige, solid gefüllte reguläre und irreguläre 2D-Polygone.

Note: Zeichnet keine 3D-Volumenkörper.

24.90.1 Methode

Es gibt vier Methoden, um solid gefüllte Polygone zu zeichnen:

- Durch Auswahl von Punkten.

Note: Nachdem Sie den ersten Punkt ausgewählt haben, zieht BricsCAD eine Geisterlinie zum nächsten Punkt. Nachdem Sie die zweite Ecke des Polygons angegeben haben, können dessen Form und Größe in der Vorschau angezeigt werden. Wenn ein vierter Punkt angegeben wird, wird ein angrenzendes Polygon erstellt (der dritte und vierte Punkt des ersten Polygons werden zum ersten und zweiten Punkt des zweiten Polygons).

- Rechteckig.
- Quadrat.
- Dreieck.

24.90.2 Optionen im Befehl

Rechteck

Zeichnet ein oder mehrere verbundene, solid gefüllte Rechtecke.

Quadrat

Zeichnet ein oder mehrere verbundene, solid gefüllte Quadrate.

Dreieck

Zeichnet ein oder mehrere verbundene gleichseitige, solid gefüllte Dreiecke.

Note: 2D-Volumenkörper können direkt über Griffe bearbeitet werden.

24.91 VOLKÖRPERBEARB Befehl

Bearbeitet 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen.



Symbole:

24.91.1 Beschreibung

Bearbeitet die Flächen, Kanten und Körper von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen.

24.91.2 Optionen im Befehl

Fläche

Eine Fläche bearbeiten.

Extrudieren

Extrudiert die ausgewählte Fläche oder Region.



Höhe der Extrusion wählen

Geben Sie einen Abstand an.

Note: Positiver Abstand - Extrudiert nach außen der Fläche (erstellt einen Pfosten). Negativer Abstand - Extrudiert in den Körper (erstellt ein Loch).

Pfad

Gibt das Objekt zur Definition der Extrusionsform und -richtung an.

Geben Sie den Verjüngungs-Winkel für die Extrusion an

Geben Sie einen Winkel an.

Note: Positive Winkel - Verjüngen sich nach innen (werden enger). Negative Winkel - Verjüngen sich nach außen (werden breiter).

Schieben

Verschiebt die ausgewählte Fläche.

Vektor

Gibt den Versatz durch einen Vektor an, der vom Ursprung (0.0.0) zum Auswahlpunkt des Cursors gemessen wird.

Drehen

Neigt die ausgewählte Fläche um eine Achse.

Definieren Sie den Rotationswinkel.

Geben Sie einen Winkel an.

Note: Bei einem positiven Winkel wird die Fläche gegen den Uhrzeigersinn um die Achse gedreht. Ein negativer Winkel dreht die Fläche im Uhrzeigersinn.

Versatz

Erweitert die ausgewählte Fläche.

Definiere Versetzungsentfernung

Geben Sie einen Abstand an.

Note: Wenn Sie ein positiver Abstand eingeben, wird die Fläche nach außen versetzt (3D-Volumenkörper wird größer). Wenn Sie einen negativen Abstand eingeben, wird die Fläche nach innen versetzt (3D-Volumenkörper wird kleiner).

verJüngung

Verjüngt (schräg) die ausgewählte Fläche.

Löschen

Löscht die ausgewählte Fläche und repariert dann das Modell.

Note: Die ausgewählten Flächen werden gelöscht und BricsCAD repariert den 3D-Volumenkörper, um diesen als Volumenkörper zu erhalten. Diese Option kann keine inneren Flächen entfernen.

Kopieren

Kopiert Flächen. Ausgewählte Flächen werden in Regionen umgewandelt.

Farbe

Ändert die Farbe der ausgewählten Fläche.



Zurück

Macht die zuletzt ausgeführte Bearbeitungsaktion rückgängig.

beenden (X)

Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Kante

Bearbeitet eine Kante.

Kopieren

Kopiert die ausgewählte Kante und wandelt sie in eine Linie um.

Note: Die Kopierten Kanten werden in Objekte, wie Linien und Splines, umgewandelt.

Körper

Bearbeitet den Körper eines 3D-Volumenkörpers.

Aufdruck

Druckt in 2D auf 3D-Volumenkörper. Das 2D-Objekt muss auf einer Fläche des 3D Volumenkörpers liegen oder diese schneiden.

Note: Der Druck kann extrudiert werden.

Trennen

Trennt gelöste 3D-Volumenkörper.

Note: Diese Option funktioniert nicht bei Körpern, die durch Boolesche Operationen (Vereinigen, Schneiden, Subtrahieren) erstellt wurden.

Schale

Wandelt den 3D-Volumenkörper in ein hohles Element (mit Schale) um.

Schalen-Versatz-Abstand eingeben

Geben Sie einen Abstand an.

Note: Wenn ein positiver Abstand eingegeben wird, wird der Körper nach außen abgetragen. Wenn ein negativer Abstand eingegeben wird, wird der Körper nach innen abgetragen.

Note: Wenn der Schalen-Versatz-Abstand größer als der 3D-Volumenkörper ist, wird dieser Befehl nicht ausgeführt.

Bereinigen

Reinigt den 3D-Volumenkörper.

Note: Das Bereinigen prüft auch auf Fehler im 3D-Volumenkörper.

Prüfen

Berichtet über den 3D-Volumenkörper.

24.92 SOLPROFIL-Befehl

Erstellt eine verdeckte Linien Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Layout-Ansichtsfenster.



Symbol: 

24.92.1 Methode

Wählen Sie eine oder mehrere 3D-Volumenkörper aus, und erstellen Sie verdeckte Linien Darstellungen. Die Darstellungen sind Blöcke.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Modelbereich eines Ansichtsfensters auf der Registerkarte Layout. Verwenden Sie den Befehl MBEREICH, um das Ansichtsfenster für den Modelbereich zu aktivieren.

Note: Dieser Befehl funktioniert nicht mit anderen 3D-Objekten oder mit extern referenzierten 3D-Volumenkörpern (XRefs). BricsCAD kann die nicht berechtigten Objekte herausfiltern.

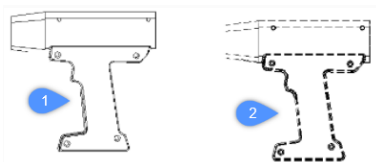
24.92.2 Optionen im Befehl

Verwende separaten Layer für verdeckte Linien?

Legt fest, ob verdeckte Linien auf einer von den sichtbaren Linien getrennten Layer platziert werden.

Ja

Erstellt zwei 2D-Blöcke, einen für die sichtbaren Linien auf Layer PV (1) und einen weiteren Block für verdeckte Linien auf Layer PH (2).



Nein

Erstellt einen Block aus sowohl verdeckten als auch sichtbaren Linien auf Layer PV.

Note: Die Blöcke und Layer werden vom Programm benannt, z. B. Block *U3 und Layer PH-88 und PV_88:

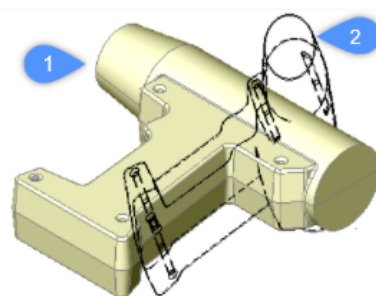
- *U identifiziert vom Programm erstellte Blöcke
- PH ist die Abkürzung für „profile hidden“ (Profil versteckt)
- PV ist die Abkürzung für „profile visible“ (Profil sichtbar)

Projektionsergebnisse auf Ebene?

Bestimmt, ob die Profile projiziert werden (wenn die resultierenden Blöcke 2D sind).

Ja

Profillinien werden auf die Zeichnung projiziert. Die 3D-Volumenkörper (1) werden auf eine Ebene parallel zum Ansichtsfenster des Layouts projiziert, wodurch ein Block in 2D (2) entsteht.



Note: In diesem Bild wurde der Blickpunkt gedreht, um zu zeigen, dass die Blöcke tatsächlich 2D sind.



Nein

Keine Projektion, die Blöcke bestehen aus 3D-Objekten.

Tangentiale Kanten ausblenden?


Schaltet die Anzeige von Tangentiallinien um.

Note: Tangentiallinien werden verwendet, um den Übergang zwischen zwei gekrümmten Flächen zu zeigen. In einem 3D-Schattierungsmodell werden sie nicht benötigt, da Hervorhebungen und Schatten den Übergang angeben. Im 2D-Drahtmodell-Modus kann es hilfreich sein, sie anzuzeigen.

24.93 RECHTSCHREIBUNG Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Rechtschreibprüfung".



Symbol: 

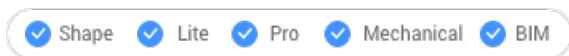
Alias: RS


24.93.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Rechtschreibprüfung", um mögliche Rechtschreibfehler in der aktuellen Zeichnung zu finden und zu beheben.

24.94 KUGEL Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer Kugel.

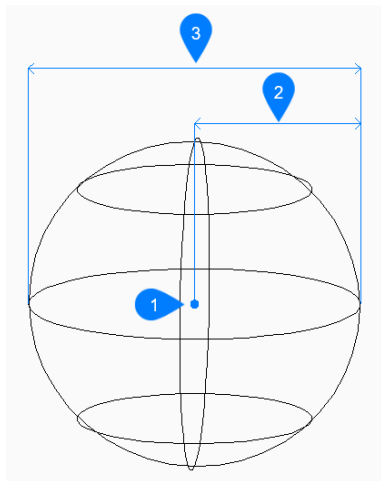


Symbol: 

Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl KUGEL den Befehl AI_SPHERE.

24.94.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form einer Kugel. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, einschließlich Zentrum, Radius und Durchmesser.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Radius
- 3 Durchmesser

24.94.2 Methoden zum Erstellen einer Kugel

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung einer Kugel zu beginnen:

- Mittelpunkt der Kugel

Mittelpunkt der Kugel

Beginnen Sie, eine Kugel zu erstellen, indem Sie die Mitte angeben:

Radius der Kugel festlegen

Geben Sie den Radius der Kugel an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

24.94.3 Option im Befehl KUGEL

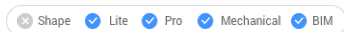
Nachdem Sie mit der Erstellung einer Kugel begonnen haben, steht möglicherweise die folgende Option zur Verfügung:


Durchmesser

Geben Sie den Durchmesser der Kugel an.

24.95 SPLINE Befehl

Erstellt einen Spline.

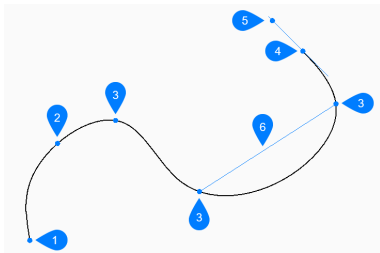


Symbol: 

Alias: SPL

24.95.1 Beschreibung

Erstellt einen 2D- oder 3D-Spline, der offen oder geschlossen ist. Mit den Optionen können Sie Start- und Endpunkte, Passpunkte und Tangenten festlegen.



- 1 Erster Punkt des Spline (keine Tangente)
- 2 Zweiter Punkt
- 3 Nächster Punkt
- 4 Endpunkt
- 5 Tangentenpunkt zum Endpunkt
- 6 Abstand zwischen zwei Drag-Linien

24.95.2 Methoden zum Erstellen eines Splines

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung eines Splines zu beginnen:

- Erster Punkt für Spline

Sie können weiterhin unbegrenzt viele Segmente hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Erster Punkt für Spline

Beginnen Sie, einen Spline zu erstellen, indem Sie den Startpunkt angeben:

Zweiter Punkt

Geben Sie den ersten Angleichungspunkt an.

Nächsten Punkt definieren

Geben Sie den nächsten Angleichungspunkt an.

Zusätzliche Optionen: [Schließen/Toleranz einpassen/Rückgängig]

Starttangentenpunkt wählen

Geben Sie eine Tangente für den Startpunkt an oder drücken Sie die Eingabetaste, um diese Option zu ignorieren.

Tangente für Endpunkt eingeben

Geben Sie eine Tangente für den Endpunkt an oder drücken Sie die Eingabetaste, um diese Option zu ignorieren.

24.95.3 Zusätzliche Optionen im Befehl SPLINE

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Splines begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:



Schließen

Zeichnen Sie automatisch ein Spline-Segment zwischen dem Start- und Endpunkt, um einen geschlossenen Spline zu erstellen.

Angleichungs Toleranz

Geben Sie (in Zeichnungseinheiten) an, wie nahe der Spline zu den Angleichungspunkten liegt. Wenn die Passtoleranz 0 ist, verläuft der Spline durch seine Passpunkte.

Zurück

Machen Sie den letzten Angleichungspunkt rückgängig und fahren Sie mit dem Zeichnen am vorherigen Angleichungspunkt fort.

24.96 SPLINEEDIT-Befehl

Ändert die Eigenschaften eines Splines. Wandelt einen Spline in eine Polylinie um.



Symbol:

Alias: SIE

24.96.1 Beschreibung

Ermöglicht die Änderung der Angleichungsdaten (Angleichungspunkte, Angleichungstoleranz, Tangente an den Endpunkten und Knotenparametrisierung), Scheitelpunkte, des polynomialen Grads des Splines und der Gewichtungen jedes Kontrollpunkts. Ermöglicht auch das Verbinden des Splines mit einem offenen 2D-Objekt und das Umkehren der Richtung des Splines.

24.96.2 Optionen im Befehl

Schließen/Öffnen

Öffnet oder schließt den Spline, indem ein Segment zwischen Start- und Endpunkt hinzugefügt oder entfernt wird.

Verbinden

Verbindet den Spline mit einem offenen 2D-Objekt, das einen (zusammenfallenden) Endpunkt mit dem Spline gemeinsam hat.

Daten anpassen

Ändert die Angleichungspunktdaten.

Hinzufügen

Fügt einen Angleichungspunkt zwischen zwei vorhandenen Angleichungspunkte hinzu.

Löschen

Entfernt Angleichungspunkte.

Knick

Fügt einen Knoten- und Angleichungspunkt an der angegebenen Stelle auf dem Spline hinzu, der an diesem Punkt keine Tangente oder Krümmungskontinuität beibehält.

Schieben

Verschiebt einen Angleichungspunkt.



Bereinigen

Ersetzt die Angleichungsdaten aus dem Spline durch Kontrollpunkte.

Tangenten

Gibt die Start- und Endtangente an.

Toleranz

Passt erneut den ausgewählten Spline mit einem neuen Toleranzwert auf die vorhandenen Angleichungspunkte an.

Scheitelpunkt bearbeiten

Bearbeitet Steuerrahmendaten.

Hinzufügen

Fügt am angegebenen Punkt einen neuen Kontrollpunkt hinzu.

Löschen

Entfernt einen Kontrollpunkt.

Höherer Grad

Erhöht die Polynomordnung des Splines (Grad plus eins), um die Anzahl der Kontrollpunkte über den Spline zu erhöhen. Maximalwert ist 26.

Schieben

Ordnet die Kontrollpunkte nacheinander neu an.

Gewichtung

Ändert die Gewichtung eines angegebenen Kontrollpunkts und berechnet dann den Spline basierend auf dem neuen Wert neu. Größere Gewichtungen ziehen den Spline näher an den Kontrollpunkt.

In Polylinie konvertieren

Wandelt eine Spline in eine Polylinie um. Die Genauigkeit bestimmt, wie genau die resultierende Polylinie mit dem Spline übereinstimmt.

Note: Die Variable PLINECONVERTMODE gibt die Art der Polylinie an, in die konvertiert werden soll (0 – mit Liniensegmenten, 1 – mit Bogensegmenten).

Richtung

Kehrt die Richtung des Splines um. Auf dem früheren Endpunkt des Splines wird ein Dreieckssymbol angezeigt.

Zurück

Macht die vorherige Änderung rückgängig.

beenden (X)

Schließt die Bearbeitung des Splines ab oder kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

24.97 SPOTLICHT Befehl

Erstellt ein Spotlicht.



Symbol: 



24.97.1 Beschreibung

Erstellt ein Spotlicht, das einen schmalen Strahl auf einen Zielpunkt wirft.

Note: Die Optionen dieses Befehls werden durch den Wert der Systemvariablen LIGHTUNITS beeinflusst.

24.97.2 Optionen im Befehl

Quellposition angeben

Gibt die Position des Lichts im 3D-Raum an.

Geben Sie die Zielposition an

Gibt die Position des Ziels an.

Note: Das Ziel ist der Punkt, auf den das Spotlicht gerichtet ist.

Name

Gibt den Namen für das Spotlicht an.

Intensitätsfaktor

Gibt die Lichtstärke an.

Note: Geben Sie einen Lichtstärkenwert zwischen 0,00 und dem vom System unterstützten Maximalwert ein (max. Gleitkommawert = Maximalwert einer Gleitkommazahl).

Note: Wenn der Wert der Systemvariablen LIGHTINGUNITS 0 ist, heißt diese Option Lichtstärke.

Status

Schaltet die Verwendung von Licht um.

EIN

Das Licht wird bei der Rendering-Berechnung berücksichtigt.

AUs

Das Licht ist ausgeschlossen.

Fotometrie

Gibt die photometrischen Eigenschaften des Lichts an.

Note: Diese Option ist nur verfügbar, wenn LIGHTUNITS den Wert 1 oder 2 aufweist.

Intensität

Geben Sie die Lichtstärke, ausgedrückt in Candela (Cd), ein.

Fluß

Geben Sie den Lichtstrom in Lumen (Lm) ein.

Illuminanz

Geben Sie die Beleuchtungsstärke in Lux (Lx) oder Foot-Candles (Fc) ein.

Abstand

Geben Sie einen Abstand in Zeichnungseinheiten ein.

Farbe

Geben Sie einen Farbnamen ein.

?

Listet die Namen der verfügbaren Farben auf.



Kelvin

Geben Sie die Kelvin-Temperatur in Grad Kelvin ein.

Maximaler Lichthelligkeitsbereich (Hotspot)

Gibt den Hotspot-Winkel, d. h. des Bereichs der Lichtkonzentration, an.

Note: Der Hotspot-Winkel stellt den Winkel des zentralen Lichtkegels dar.

Note: Der Winkel bestimmt die Hotspot-Größe, unabhängig vom Abstand zum Ziel.

Minimaler Lichthelligkeitsbereich (Falloff)

Gibt den Winkel der schwächeren Beleuchtung rund um den Hotspot an.

Note: Der Falloff-Winkel ist der Winkel des vollen Lichtkegels.

Note: Außerhalb des Falloffs gibt es kein Licht.

Note: Wenn ein Falloff-Winkel eingegeben wird, der kleiner als der Hotspot-Winkel ist, wird dieser auf den gleichen Wert wie der Falloff-Winkel festgelegt. Wenn eine Fläche von einem Spotlicht beleuchtet ist, entsteht ein maximaler Lichthelligkeitsbereich (Hotspot), der umgeben ist von einem kleineren Lichthelligkeitsbereich (Falloff).

Note: Die Differenz zwischen dem Hotspot-Winkel und dem Falloff-Winkel definiert den Bereich mit geringerer Lichtstärke. Wenn der Falloff-Winkel und der Hotspot-Winkel fast gleich sind, ist der Rand des Lichtkegels ziemlich scharf. Je größer der Unterschied zwischen den beiden Winkeln ist, desto weicher ist der Rand des Lichtkegels.

sSchatten

Gibt das Aussehen von Schatten an, die von diesem Licht geworfen werden.

Aus

Deaktiviert die Berechnung der Schatten für das Licht.

Scharf

Zeigt Schatten mit scharfen Kanten an.

Note: Verwenden Sie diese Option, um die Leistung zu erhöhen.

Weich zugeordnet

Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an.

weich beMustert

Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten basierend auf erweiterten Lichtquellen an.

Form

Scheibe

Definiert eine runde Schattenform, die sich als Flächenlicht verhält.

Rechteck

Definiert eine rechteckige Schattenform, die sich als Flächenlicht verhält.

Muster

Gibt den Stichprobenumfang des Schattens an.

Note: Größere Zahlen sind genauer, brauchen aber länger zum Rendern.



Sichtbar

Wirft einen Schatten, der Formen darstellt (genauer) oder rechteckig ist (schneller zu rendern).

Lichtintensitätsverlust

Gibt an, wie die Beleuchtungsstärke mit dem Abstand zum Licht abnimmt.

lichtintensitätsverlust Typ

Gibt die Art der Dämpfung an.

Keine

Keine Dämpfung, sodass der Abstand zur Lichtquelle keinen Einfluss hat.

Invers linear

Dämpfung ist der Kehrwert des linearen Abstands vom Licht.

Note: In einem Abstand von 2 Einheiten von der Lichtquelle ist das Licht halb so stark. In einem Abstand von 4 Einheiten ist das Licht ein Viertel so stark.

invers Quadratisch

Die Dämpfung ist der Kehrwert des Quadrats des Abstands vom Licht.

Note: In einem Abstand von 2 Einheiten ist das Licht ein Viertel so stark. In einem Abstand von 4 Einheiten ist das Licht ein Sechzehntel so stark.

Grenzen verwenden

Schaltet um, ob der Umfang der Beleuchtung begrenzt ist.

Lichtintensitätsverlust Anfangsbegrenzung

Definiert den Punkt, an dem das Licht beginnt zu leuchten, gemessen von der Mitte des Lichts.

Lichtintensitätsverlust Endbegrenzung

Definiert den Punkt, an dem das Licht aufhört zu leuchten, gemessen von der Mitte des Lichts.

Filterfarbe

Gibt die Farbe des Lichts an.

Note: Wenn der Wert der Systemvariablen LIGHTUNITS 0 ist, heißt diese Option Farbe.

Echtfarbe eingeben

Das RGB-Farbmodell ist ein additives Farbmodell, in dem rotes, grünes und blaues Licht in verschiedenen Möglichkeiten gemischt werden, um eine breite Palette von Farben zu reproduzieren. Die Komponentenwerte werden als ganze Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, d. h. in dem Bereich, den ein einzelnes 8-Bit-Byte bieten kann (durch Kodierung von 256 verschiedenen Werten).

Index Farbe

Definiert den Farbnamen nach der Indexfarbe.

Hsl

Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.

Farbbuch

Geben Sie einen Namen aus einem Farbbuch ein.

beenden (X)

Schließt den Befehl ab und erstellt das Licht.



24.98 NORMTEILEPANELSCHL Befehl

Dieser Befehl ist veraltet.

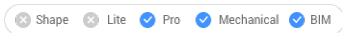


24.98.1 Beschreibung

Verwenden Sie stattdessen BIBLIOTHEKSPANELSCHL.

24.99 NORMTEILEPANELÖFFNEN Befehl

Dieser Befehl ist veraltet.

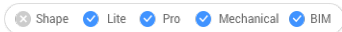



24.99.1 Beschreibung

Benutzt stattdessen BIBLIOTHEKSPANELÖFFN.

24.100 STANDARDS Befehl

Ermöglicht das Hinzufügen und Bearbeiten von CAD-Standards für die aktuelle Zeichnung.



Symbol: 

24.100.1 Methoden

Dieser Befehl verknüpft eine oder mehrere Standarddateien (DWS) mit der aktuellen Zeichnung.

Eine Standarddatei definiert gemeinsame Eigenschaften für viele Zeichnungsdateien, um die Konsistenz zwischen diesen Dateien zu gewährleisten. Diese Konsistenz kann in gemeinschaftlichen Arbeitsumgebungen wichtig sein, in denen viele Personen an der Erstellung von Zeichnungssätzen beteiligt sind, die bestimmten vordefinierten Regeln entsprechen sollten.

Standards werden für die folgenden benannten Objekte erstellt:

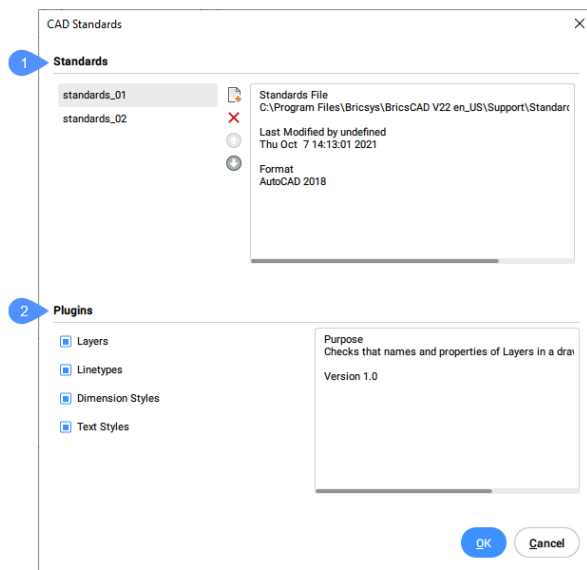
- Layer
- Textstile
- Linientypen
- Bemaßungsstile

Standard (DWS) Dateien können mit dem Befehl SICHALS erstellt werden, wenn Sie in der Liste Dateityp die Option Standarddatei (*.dws) wählen.

Zu diesem Befehl gehört ein Dialog, der alle mit diesem Befehl verbundenen Vorgänge verwaltet.

24.100.2 CAD-Standards Dialog

Im Dialog CAD-Standards können Sie die Optionen für den Befehl STANDARDS auswählen.



1 Standards

2 Plugins

Standards

Dieser Abschnitt ist in zwei Bereiche unterteilt.

Die linke Seite enthält eine Liste mit den Namen der bereits in die Zeichnung geladenen Standards und eine Reihe von Schaltflächen zur Verwaltung der Liste.

Die Namen der Standards sind die gleichen wie die Namen der als Standards ausgewählten Dateien.

Die Schaltflächen zur Verwaltung der Liste sind von oben nach unten angeordnet:

- **Fügt Standarddatei hinzu:** Fügt die ausgewählten Dateien zur Liste der Standards hinzu.
- **Entfernt Standards Datei:** Entfernt die ausgewählte Datei aus der Liste der Standards.
- **Verschiebt die Standarddatei um eine Position nach oben:** Verschiebt den in der Liste ausgewählten Namen um eine Position nach oben.
- **Verschiebt die Standarddatei um eine Position nach unten:** Verschiebt den in der Liste ausgewählten Namen um eine Position nach unten.

Auf der rechten Seite des Abschnitts **Standards** werden einige Eigenschaften der in der Liste ausgewählten Standards angezeigt. Zu diesen Eigenschaften gehören der Pfad der Datei, die den Standard enthält, das Datum der Erstellung und das Dateiformat.

Standard (DWS) Dateien können mit dem Befehl **SICHALS** erstellt werden, wenn Sie in der Liste Dateityp die Option Standarddatei (*.dws) wählen.

Plugins

Dieser Bereich enthält eine Liste der Plugins, die bei einem Prüfungsvorgang verwendet werden sollen.

Ein Plugin ist eine Eigenschaft oder ein Satz von Eigenschaften der Objekte in den Standarddateien.

Wenn das entsprechende Auswahlfeld eines Plugins markiert ist, wird dieses Plugin in die Prüfung einbezogen.

Die verfügbaren Plugins sind die folgenden:



Layer

Die in den Standarddateien definierten Layer.

Linientypen

Die in den Standarddateien definierten Linientypen.

Bemaßungsstile

Die in den Standarddateien definierten Bemaßungsstile.

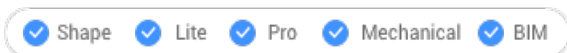
Textstile

Die in den Standarddateien definierten Textstile.

24.101 START Befehl

24.102 STATLEISTE Befehl

Schaltet die Systemvariable STATUSBAR um.



24.102.1 Beschreibung

Schaltet die Systemvariable STATUSBAR um, um die Statusleiste ein- oder auszublenden. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung oder in einem anderen Befehl starten, indem Sie ein Apostroph voranstellen: 'STATLEISTE.

- Einschalten: Schaltet die Systemvariable STATUSBAR ein.
- Ausschalten: Schaltet die Systemvariable STATUSBAR aus.
- Umschalten: Ändert die Systemvariable STATUSBAR in das Gegenteil der aktuellen Einstellung.

24.103 STATUS Befehl

Zeigt den Status der Zeichnung an.



Symbol:

24.103.1 Beschreibung

Zeigt den Statusbericht der Zeichnung in der Befehlszeile an.

Note: Um den vollständigen Bericht anzuzeigen, drücken Sie die Taste F2.

24.104 STLOUT-Befehl

Exportieren Sie 3D-Volumenkörper und geschlossene Netze.





24.104.1 Beschreibung

Exportiert 3D-Volumenkörper und geschlossene Netze in ein Format, das für Stereolithographie (3D-Druck) verwendet werden kann.

24.104.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um den Befehl STLOUT zu verwenden:

- 3D-Volumenkörper exportieren.
- Netze exportieren.

24.104.3 Optionen im Befehl

Binäre STL-Datei erstellen

Bestimmt, ob die Ausgabedatei im Binär- oder ASCII-Format vorliegt.

Note: Die binäre STL-Datei ist kompakter, während eine ASCII-Text-STL-Datei visuell lesbar ist.

Glattheit der in eine STL-Datei exportierten Objekte auswählen

Passt die Qualität der exportierten Objekte an.

Note: Beim Exportieren von 3D-Volumenkörpern in STL werden gekrümmte Flächen facettiert. Verwenden Sie die Variable FACETRES, um die Größe der Facetten festzulegen:

- Minimum: 0,01 für größere Kurven, aber kleinere Dateigröße.
- Voreinstellung: 0,5.
- Maximal: 10 für sehr feine Kurven, aber größere Dateigröße.

Niedrig

Exportiert mit FACETRES = 0,5.

Mittel

Exportiert mit FACETRES = 2,0.

Hoch

Exportiert mit FACETRES = 10.

Vorgabe

Die Modellierer-Eigenschaften aus den Einstellungen werden verwendet.

Note: Die Modellierer-Eigenschaften setzen FACETRES außer Kraft, um die Glättung durch die Verwendung verschiedener Parameter zu steuern.

24.105 STOPSCRIPT Befehl

Stoppt die Aufzeichnung von Skripten.



Symbol:

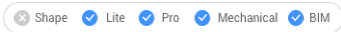
24.105.1 Beschreibung


Stoppt die Aufzeichnung von Skripten, die mit dem Befehl RECSCRIPT begonnen wurde.



24.106 STRECKEN Befehl

Streckt 2D-Objekte.



Symbol: 

Alias: STR

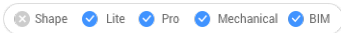
Note: Dieser Befehl dehnt Texte, Formen und 3D-Volumenkörper nicht.

24.106.1 Methode

Wählen Sie einen Bereich in Ihrer Zeichnung aus, indem Sie entweder ein rechteckiges Fenster oder ein Polygon verwenden, und geben Sie dann einen Basispunkt und einen Verschiebepunkt an. Alle Punkte und Knoten innerhalb des ausgewählten Bereichs werden über den angegebene Abstand verschoben.

24.107 STRUKTURPANEL Befehl

Öffnet das Struktur-Panel.

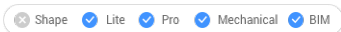


24.107.1 Beschreibung

Öffnet das Panel Struktur, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel Struktur wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel Struktur schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

24.108 STRUKTURPANELSCHL Befehl

Schließt das Struktur-Panel.

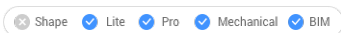


24.108.1 Beschreibung

Schließt das Struktur Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Struktur Panel gestapelt ist, wenn Sie es schließen, wird die Registerkarte Struktur oder das Symbol aus dem Stapel entfernt.

24.109 STIL-Befehl

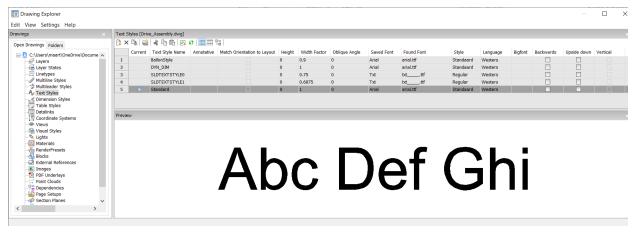
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Textstile**.



Alias: STI

24.109.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der ausgewählten Kategorie Textstile, um Stile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



24.109.2 Optionen im Befehl

Aktuell

Gibt den aktuellen Textstil an. Dies ist der Stil, der standardmäßig von den Befehlen TEXT und MTEXT verwendet wird.

Textstil Name

Bestimmt den Namen des Textstils.

Beschriftungen

Stellt die Beschriftung-Eigenschaft für Textobjekte, die mit diesem Textstil erstellt wurden.

Note: Wenn es sich bei dem Textstil um einen Beschriftungsstil handelt, gibt die Höhe-Eigenschaft die Höhe im Papierbereich an, während die Höhe im Modelbereich vom aktuellen Beschriftungsskalierung abhängt (angegeben durch die Variablen CANNOSCALE und CANNOSCALEVALUE).

Anpassen der Ausrichtung an Layout

Passt die Ausrichtung des Texts an die Ausrichtung des Papierbereich-Layouts an.

Note: Diese Option ist nur für Beschriftungstext vorgesehen.

Höhe

Definiert die Höhe des Textes. Geben Sie 0 oder eine Zahl größer als 0 ein:

- 0: Stellt die Höhe nicht ein; Beim Befehl TEXT werden Sie zur Eingabe einer Höhe aufgefordert.
- Ungleich 0: bestimmt die Höhe des Textes. Beim Befehl TEXT werden Sie nicht mehr zur Eingabe einer Texthöhe aufgefordert.

Breitenfaktor

Bestimmt den Breitenfaktor des Textes. Z. B. bei der Eingabe von 2 wird der Text doppelt so breit.

Geben Sie eine Zahl größer oder kleiner als 1 ein:

- Kleiner als 1: der Text wird zusammengepresst.
- Größer als 1: der Text wird gestreckt.

Neigungswinkel

Bestimmt den Neigungswinkel für den Text. Wenn Sie beispielsweise 15 eingeben, wird der Text um 15 Grad nach vorne geneigt.

Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein:

- Negative Zahl: neigt den Text nach links.
- 0: der Text ist aufrecht.
- Positive Zahl: neigt den Text nach rechts.



Gespeicherte Schriftart

Bestimmt die Verwendung von SHX- oder TTF-Schriftartdatei. Wählen Sie einen Namen aus der Dropdown-Liste aus:

- SHX: Kompilierte Symboldateien, erzeugt für AutoCAD und BricsCAD
- TTF: TrueType-Schriftartdateien, erzeugt für Windows und Macintosh

Note: Das Programm kann alle SHX- und TTF-Schriftarten auf Ihrem Computer verwenden.

Gefundene Schriftart

Zeigt den Namen der gefundenen Schriftartdatei an. Wenn die in Gespeicherte Schriftart definierte Schriftart nicht gefunden wird, .shx-Schriftarten werden durch die Schriftart ersetzt, die durch die Systemvariable FONTALT (Alternative Schriftart) definiert ist.

Note: TTF-Schriftarten werden gemäß der von der FONTMAP-Systemvariable definierten Ersatztabelle ersetzt. Standardmäßig ist dies die Default.fmp-Datei, die im Unterordner Support des Ordners Roamable Root gespeichert ist (z. B. C:\Users\<Benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V21x64\de_DE\Support).

Note: Schriftarten, die ersetzt wurden werden in rot angezeigt.

Stil (style)

Bestimmt den Stil für den TTF-Schriftarten. Wählen Sie einen Stil aus der Dropdown-Liste aus:

- Regular: Weder fett noch kursiv
- Fett: Wendet Fettdruck an
- Kursiv: Wendet Kursivschrift an
- Fett Kursiv: Es wird Fett- und Kursivdruck verwendet

Note: Diese Eigenschaft ist bei SHX-Schriftarten nicht verfügbar.

Sprache

Gibt die Sprache für TTF-Schriftarten an. Wählen Sie einen aus der Dropdown-Liste aus.

Note: Die verfügbaren Sprachen können für jede Schriftart variieren. Diese Eigenschaft wirkt sich auf Akzente und andere sprachspezifische Attribute aus.

Note: Diese Eigenschaft ist bei SHX-Schriftarten nicht verfügbar. Verwenden Sie stattdessen die Bigfont-Eigenschaft.

Bigfont

Listet die Namen von SHX-Bigfont-Dateien auf. Wählen Sie einen aus der Dropdown-Liste aus.

Note: "Bigfonts" ist die Bezeichnung für große SHX-Dateien, die Zeichen für mehrere Sprachen enthalten.

Note: Diese Eigenschaft ist bei SHX-Schriftarten nicht verfügbar. Verwenden Sie stattdessen die Eigenschaft Sprache.

Rückwärts

Schaltet Rückwärtstext um. Der Rückwärtstext ist hilfreich, wenn Sie einen Text auf die Rückseite einer Filmfolie oder anderen durchsichtigen Medien plotten.

Auf dem Kopf

Schaltet den auf dem Kopf stehenden Text um.



Vertikal

Schaltet vertikalen Text um. Nur einige SHX-Schriftarten unterstützen den vertikalen Text; diese Option ist für TTF-Schriftarten nicht verfügbar.

Vorschau

Zeigt an, wie der aktuelle Stil aussieht: die Schriftart mit den angewendeten Eigenschaften.

24.109.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Lädt zusätzliche Textstil Definitionen in die Zeichnung.

Löschen

Löscht Textstil Definitionen aus der Zeichnung. Der aktuelle Stil und der Standardstil können nicht gelöscht werden.

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Stil um.

Alle auswählen

Wählt alle Stile aus.

Auswahl umkehren

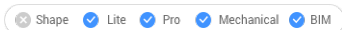
Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Zeigt den aktuellen Arbeitsstil an. Es kann jeweils nur ein Stil aktuell sein.

24.110 -STIL Befehl

Erstellt und ändert Textstile.



Alias: nicht definiert

24.110.1 Beschreibung

Erstellt und ändert Textstile, die das Aussehen von Text festlegen, wie z. B. seine Schriftart und Höhe. Es ist für Makros gedacht. Stile bestimmen das Aussehen von Text in einzeiligem Text, MText, Attributen, Tabellen sowie Bemaßungen und Führungen, jedoch nicht in Bemaßungsabhängigkeiten.

24.110.2 Optionen im Befehl

?

Listet vorhandene Stile und einige ihrer Eigenschaften auf, einschließlich Stilname, Höhe und Generierung.

Textstil zum Erstellen oder Ändern

Bestimmt den Namen des Textstils.

Schrift

SHX - Schriftdateien, die für DWG-basierte Programme wie BricsCAD erstellt wurden.

TTF - Schriftdateien, die für Windows und macOS erstellt wurden und von BricsCAD verwendet werden können.



Höhe

Geben Sie die Höhe des Textes an, gemessen von der Basislinie bis zur Spitze der Aufsteiger.

Breite

Macht Zeichen breiter oder schmaler.

Neigungswinkel

Neigt Text für eine negative Zahl nach links, für eine positive Zahl nach rechts und hält den Text für den Wert 0 aufrecht.

Text rückwärts schreiben?

Schaltet Rückwärtstext um.

Text auf dem Kopf?

Schaltet den auf dem Kopf stehenden Text um.

Text vertikal zeichnen?

Schaltet vertikalen Text um. Diese Option ist nur bei bestimmten SHX-Schriftdateien verfügbar und bei TTF-Schriftdateien überhaupt nicht.

Beschriftungen

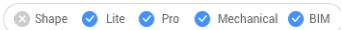
Ein beschriftungsskalierter Stil passt seine Höhe im Papierbereich gemäß der Plotskalierung automatisch an.

Sie können die Erstellung eines Beschriftungstextstils umschalten und die Textorientierung an das Layout anpassen.

Wenn es sich bei dem Textstil um einen Beschriftungsstil handelt, gibt die Eigenschaft Texthöhe die Höhe im Papierbereich an, während die Beschriftungsskalierung die Höhe im Modelbereich festlegt.

24.111 PLOTSTILMANAGER-Befehl

Erstellt und bearbeitet Plotstildateien.



24.111.1 Methode

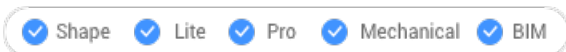
Dieser Befehl zeigt einen Dateimanager-Dialog an, in dem eine CTB- oder STB-Datei ausgewählt werden kann. Doppelklicken Sie auf eine Datei, um den Dialog Plotstiltabellen-Editor anzuzeigen, oder auf Erzeuge eine Plotstiltabelle, um einen Plotstil von Grund auf neu oder aus einer vorhandenen Tabelle zu erstellen.

Note: Plotstile optimieren die Art und Weise, wie Zeichnungen gedruckt werden, sind aber für den Druck nicht erforderlich. BricsCAD unterstützt zwei Gruppen von Plotstilen zur Steuerung der Druckausgabe:

- CTB-Farbtabellen verwenden einfach Farben.
- STB-Stiltabellen verwenden eine Vielzahl von Eigenschaften.

24.112 DIFFERENZ Befehl

Führt die Boolesche Subtraktion durch.



Symbol:



Alias: DI

Note: In der Lizenzstufe BricsCAD® Lite gilt der Befehl nur für Regionsobjekte.

24.112.1 Beschreibung

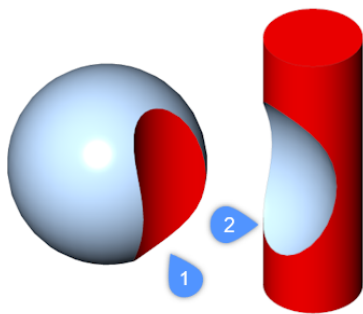
Führt Boolesche Subtraktionsoperationen an 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen durch, indem die überlappenden Teile des einen vom anderen Objekt entfernt werden.

24.112.2 Methode

Wählen Sie das Objekt, von dem subtrahiert werden soll, und die Objekte, die subtrahiert werden sollen. Die Systemvariable DELETETOOL bestimmt, ob die Quell-Objekte gelöscht oder beibehalten werden.

Note: Das Ergebnis dieses Befehls reagiert empfindlich auf die Reihenfolge, in der Sie Objekte auswählen.

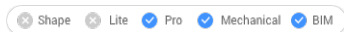
- Ein Zylinder wurde von einer Kugel (1) subtrahiert und umgekehrt (2).



- Die Reihenfolge, in der Sie Objekte auswählen, gilt auch für Regionen.

24.113 SONNENEIGENSCH-Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Lichter**.

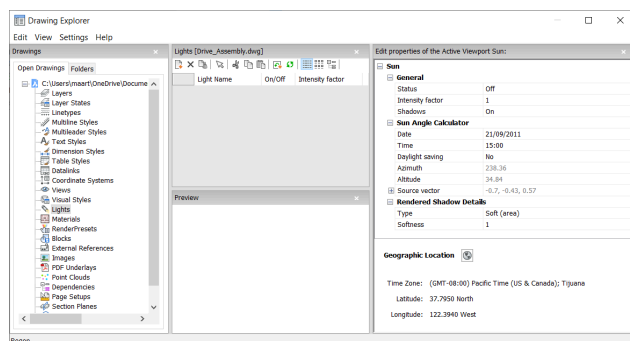


Symbol: ☀

Alias: SON

24.113.1 Beschreibung

Öffnet die Kategorie **Lichter** zur Anzeige und Änderung der Sonneneigenschaften in der aktuellen Zeichnung.



24.113.2 Optionen im Befehl

Allgemein

Status

Schaltet die Sonne ein und aus.

Intensitätsfaktor

Definiert die Intensität und die Helligkeit der Sonne. Je höher die Zahl, je heller das Licht.

Schatten

Schaltet die Anzeige von Schatten durch das Sonnenlicht um.

Note: Die Farbe des Sonnenlichts ist fest codiert.

Sonnenwinkel-Berechnung

Datum

Zeigt das aktuelle Datum an. Bearbeiten Sie das Datum, um die Sonne zu einer anderen Jahreszeit anzuzeigen.

Zeit

Zeigt die aktuelle Zeit an. Bearbeiten Sie die Uhrzeit, um die Sonne zu einer anderen Tageszeit anzuzeigen.

Sommerzeit

Schaltet den Effekt der Sommerzeit auf der Zeiteigenschaft um.

Azimuth

Berichtet den horizontalen Winkel der Sonne, der im Uhrzeigersinn von Norden gemessen wird.

Note: Diese Einstellung kann nicht geändert werden, da das Programm sie aus den anderen Einstellungen in diesem Abschnitt berechnet.

Höhe

Berichtet den vertikalen Winkel der Sonne, gemessen vom Horizont.

Note: Diese Einstellung kann nicht geändert werden, da das Programm sie aus den anderen Einstellungen in diesem Abschnitt berechnet.

Quell-Vektor

Zeigt die Richtung des Sonnenlichts an. Diese Einstellung kann nicht geändert werden, da das Programm sie aus den anderen Einstellungen in diesem Abschnitt berechnet.



Gerenderte Schatten-Details

Typ

Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten basierend auf erweiterten Lichtquellen gemäß der Eigenschaft Weichheit an.

Weichheitsgrad

Bestimmt den Stichprobenumfang des Schattens. Größere Zahlen sind genauer, brauchen aber länger zum Rendern.

Geografische Lage

Meldet die Position der Zeichnung auf der Erde. Um die Position zu ändern, klicken Sie auf die Schaltfläche Bearbeiten, um auf den Dialog Geographische Lage zuzugreifen; siehe Befehl GEOPOSITION.

24.113.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Lädt zusätzliche Lichtdefinitionen in die Zeichnung.

Löschen

Löscht die Lichtdefinitionen aus der Zeichnung.

Umbenennen

Benennt die Lichtdefinition um.

Alle auswählen

Wählt alle Lichtdefinitionen.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Setzt die gewählte Lichtdefinition als aktuell.

24.114 SUPPORTORDNER Befehl

Öffnet den Dateimanager des Betriebssystems im Ordner "Support".



24.114.1 Beschreibung

Zeigt ein Dateimanager-Dialog an, der den Inhalt des Support-Ordners anzeigt.

Note: Der Support-Ordner enthält viele Dateien, die für Zeichnungen und Befehle benötigt werden, wie z. B. Linientypenmuster und Werkzeugpalettenbibliotheken.


Note: Pfade zum Support-Ordner werden in der Systemvariablen SRCHPATH gespeichert, und der Standardpfad lautet: C:\Users\<Benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Support.

24.115 UNTERDRÜCKE-Befehl

Unterdrückt die Anzeige von Objekten.





Symbol: 

24.115.1 Beschreibung

Erstellt benannte Gruppen von Objekten, deren Anzeige ausgeschaltet werden kann. Verwenden Sie den Befehl STRUKTURPANEL, um die Anzeige wieder einzuschalten.

24.115.2 Optionen im Befehl

Neu

Erstellen Sie eine neue benannte Gruppe von Objekten.

Bearbeiten

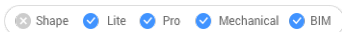
Ändern Sie die in einer benannten Gruppe enthaltenen Objekte.

Auflösen

Schalten Sie die Anzeige unterdrückter Objekte wieder ein und entfernen Sie den Namen der Gruppe.

24.116 SVGOPTIONEN Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **SVG Export**.

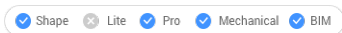


24.116.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **SVG Export** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

24.117 SWEEP Befehl

Erstellt 3D-Volumenkörper oder -Oberflächen, indem Profile entlang eines Pfades gesweept werden.



Symbol: 

24.117.1 Beschreibung

Erstellt 3D-Volumenkörper oder 3D-Oberflächen, indem Profile (offene oder geschlossene 2D-Objekte oder 3D-Unterobjekte) entlang eines offenen oder geschlossenen Pfades gesweept werden.

Als Profil-Objekte akzeptierte Objekte: 2D-Splines, 3D-Splines, 2D-Polylinien, 2D-Volumenkörper, 3D-Volumenkörper-Flächen, 3D-Volumenkörper-Kanten, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen, Linien, Regionen, Oberflächen- und Netzkanten, Spuren.

Als Pfad-Objekte akzeptierte Objekte: 2D-Splines, 3D-Splines, 2D-Polylinien, 3D-Polylinien, Kanten von 3D-Volumenkörpern, Oberflächen oder Netze, Helixe, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen, Linien.

Note: Je nach dem Wert der Systemvariablen DELOBJ werden die definierenden Objekte entweder beibehalten oder gelöscht.



24.117.2 Methoden

Es gibt zwei Methoden, um Objekte zu sweepen:

- Erstellen Sie 3D-Volumenkörper.
- Erstellen Sie Oberflächen.

24.117.3 Optionen im Befehl

Modus

Legt den 3D-Objektyp fest, den dieser Befehl erstellt.

- **Volumenkörper:** Erzeugt 3D-Volumenkörper.
- **Oberfläche:** Erzeugt Oberflächen.

Note: Offene Objekte erstellen immer 3D-Oberflächen.

Wähle Sweep Pfad

Wählt ein Objekt aus, um den Pfad zu definieren.

Ausrichtung

Bestimmt den Winkel, unter dem die 2D-Profilobjekte entlang der Pfade gesweeped werden.

- **Ja:** Richtet das Sweep-Objekt senkrecht zur Sweep-Pfad-Objekt aus
- **Nein:** Das Sweep-Objekt behält seine ursprüngliche Ausrichtung bei und wird nicht entlang des Pfades gedreht.

Basis Punkt

Definiert den Punkt auf dem Sweep-Objekt, der dem Pfad folgt. Diese Option ermöglicht versetzte Sweep-Pfade.

Drehen

Gibt einen Verdrehungswinkel für das gesweeped Objekt an. Der Verdrehungswinkel entspricht dem Betrag der Rotation über die gesamte Länge des Sweep-Pfades.

- **Neigung:** Bestimmt, ob die gesweeped Objekte sich auf natürliche Weise entlang eines 3D-Sweep-Pfades neigen (drehen), z. B. aus einer 3D-Polylinie, einem Spline oder einer Spirale.

Interaktiv

Ermöglicht den dynamischen Sweep von Profilen entlang einer Sequenz von miteinander verbundenen linearen Objekten oder entlang eines Abschnitts eines Pfades.

- **Profil transformieren:** Mit dem Manipulator können Sie das Profil verschieben, drehen, spiegeln oder skalieren.
- **Akzeptieren:** Akzeptiert die aktuelle Position des Profils.
- **Cursor entlang der ausgewählten Kante bewegen:** Das Profil wird dynamisch entlang des Pfades oder Pfadsegments gezogen.
- **Benachbarte Kante auswählen:** Klicken Sie, wenn das nächste Segment hervorgehoben wird, um fortzufahren.
- **Rückgängig:** Entfernt das letzte Segment.

24.118 SYSFENSTER Befehl

Ordnet die Fenster an.

☐ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

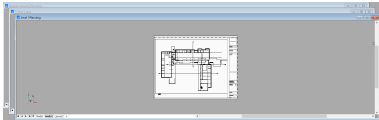
24.118.1 Beschreibung

Ordnet die Fenster des Programms in kachelförmigen oder kaskadenförmigen Formationen an (kurz für "Systemfenster").

24.118.2 Optionen im Befehl

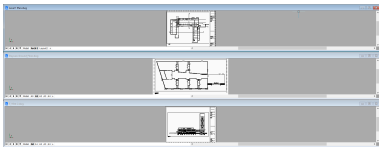
Überlappend

Überlappt Fenster in einer kaskadierenden Anordnung wie der Befehl FÜBERLAPP.



Horizontal anordnen

Ordnet Fenster horizontal an wie der Befehl FUNTEREINANDER.



Vertikal anordnen

Ordnet Fenster vertikal an wie der Befehl FNEBENEINANDER.



Symbole anordnen

Ordnet Symbole der minimierten Fenster am unteren Rand des Hauptfensters an, wie der Befehl FANORDNEN.






25. T

25.1 TABELLE Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Tabelle einfügen".



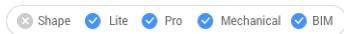
Symbol: 

25.1.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Tabelle einfügen", um ein Tabellenobjekt in der aktuellen Zeichnung zu erstellen.

25.2 -TABELLE Befehl

Erstellt ein Tabellenobjekt.



25.2.1 Beschreibung

Erstellt eine Tabelle mit einer bestimmten Anzahl von Spalten und Zeilen oder automatisch durch Angabe und Ziehen eines Punkts.

25.2.2 Methode

Es gibt 2 Methoden:

- Durch Angabe der Anzahl von Spalten und Zeilen.
- Automatisch durch Ziehen.

25.2.3 Option im Befehl

Stil (style)

Gibt den Tabellen-Stil an.

Breite

Definiert die Spaltenbreite.

Höhe

Definiert die minimale Zeilenhöhe.

Auto

Legen Sie fest, ob die Spalten, Zeilen oder beide durch Ziehen automatisch erstellt werden sollen.

Note: Das Fenster "Textformatierung" wird nach der Erstellung der Tabelle angezeigt.

25.3 TABELLEBEARB Befehl

Bearbeiten von Text in einer Tabellenzelle.





25.3.1 Methode

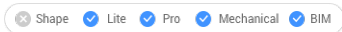
Bearbeitet den Text in einer Tabellenzelle über das Fenster Text Formatierung.

Note: Um das Format der Zellen zu bearbeiten, verwenden Sie den Befehl TABELLENMOD.

Note: Das Text Formatierungs Fenster funktioniert genauso wie das des Befehls MTEXT.

25.4 TABELLENEXPORT Befehl

Exportiert den Inhalt einer Tabelle.



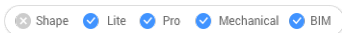
25.4.1 Methode

Exportiert den Inhalt einer Tabelle über das Dialogfeld "Daten exportieren" in eine CSV- oder XML-Datei.

Note: Die CSV-Datei kann in Tabellen- und Datenbankprogramme importiert werden, um die Daten zu formatieren und weiter zu verarbeiten.

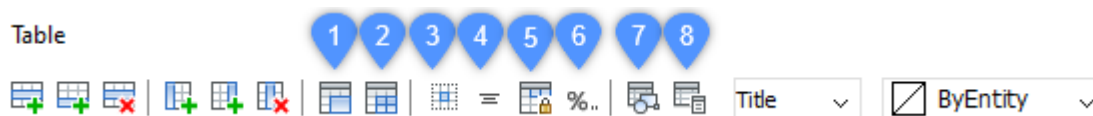
25.5 TABELLENMOD Befehl

Formatiert die Eigenschaften von Tabellenzellen und fügt Blöcke ein.



25.5.1 Methode

Wählen Sie eine zu bearbeitende Tabellenzelle aus und die Symbolleiste "Tabelle" wird angezeigt.



Note: Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und definieren Sie ein Rechteck, um mehrere Zellen auszuwählen.

Note: Um Formattext in Zellen zu bearbeiten, verwenden Sie den Befehl TABELLEBEARB.

25.5.2 Optionen im Befehl

Zeile oben einfügen

Fügt eine leere Zeile über der ausgewählten Zelle ein.

Zeile unten einfügen

Fügt eine leere Zeile unter der ausgewählten Zelle ein.

Zeile löschen

Löscht die Zeile(n) der ausgewählten Zelle(n) ohne Warnung.

Note: Verwenden Sie den Befehl Z, um die Änderung rückgängig zu machen.

Spalte links einfügen

Fügt links neben der ausgewählten Zelle eine leere Spalte ein.



Spalte rechts einfügen

Fügt rechts neben der ausgewählten Zelle eine leere Spalte ein.

Spalte löschen

Löscht die Spalte(n) der ausgewählten Zelle(n) ohne Warnung.

Note: Verwenden Sie den Befehl Z, um die Änderung rückgängig zu machen.

Zellen zusammenführen (1)

Verbindet die ausgewählten Zellen. Klicken Sie auf das Symbol und wählen Sie dann eine Option.

- **Alle zusammenführen:** Führt alle ausgewählten Zellen zu einer einzigen Zelle zusammen.
- **Nach Zeilen zusammenführen:** Führt die ausgewählten Zellen zu Zeilen mit jeweils einer Zelle zusammen.
- **Nach Spalten zusammenführen:** Führt die ausgewählten Zellen zu Spalten mit jeweils einer Zelle zusammen.

Note: Beim Zusammenführen von Zellen wird ihr gesamter Inhalt gelöscht, mit Ausnahme des Inhalts der ersten Zelle.

Zellen teilen (2)

Teilt zuvor zusammengeführte Zellen nach Zeilen und Spalten auf. BricsCAD® verwendet die Zeilennummern (1, 2, 3 usw.) und Spaltenbuchstaben (A, B, C usw.), um zu wissen, wie die zusammengeführten Zellen im ursprünglichen Satz aufgeteilt werden.

Note: Wenn Zellen nicht zusammengeführt werden, wird der Inhalt, der durch die Option Zellen zusammenführen gelöscht wird, nicht wieder angezeigt.

Rahmenstil (3)

Legt den Rahmenstil der Auswahl fest. Zeigt den Dialog **Zellrahmen-Eigenschaften** an.

Textausrichtung (4)

Legt die Textausrichtung in den markierten Zellen fest. Klicken Sie auf das Symbol und wählen Sie dann eine Option.

Note: Der Inhalt jeder ausgewählten Zelle wird innerhalb der Zelle ausgerichtet. Wählen Sie beispielsweise vier Zellen aus und dann "Unten Rechts", wobei der Inhalt in jeder der vier Zellen unten rechts begründet wird.

Gesperrt/entsperrt (5)

Sperrt und entsperrt den Inhalt und/oder das Format der ausgewählten Zellen. Klicken Sie auf das Symbol und wählen Sie dann eine Option:

- **Entsperrt:** Die ausgewählten Zellen werden entsperrt, d. h. sie können bearbeitet werden.
- **Inhalt gesperrt:** Der Inhalt der markierten Zellen ist gesperrt, das Format der Zellen kann jedoch weiterhin geändert werden.
- **Format gesperrt:** Das Format der ausgewählten Zellen ist gesperrt, der Inhalt der Zellen kann jedoch weiterhin bearbeitet werden.
- **Format und Inhalt gesperrt:** Der Inhalt und das Format der ausgewählten Zellen sind gesperrt.

Note: Es ist üblich, Kopfzeilen-Zellen zu sperren.



Zellformat (6)

Legt das Zellformat der Auswahl im Dialog **Tabellenzellenformat** fest.

Block Referenz einfügen (7)

Fügt einen Block oder eine Zeichnung in die ausgewählte Zelle ein. Klicken Sie auf das Symbol, um den Dialog **Block in Zelle einfügen** anzuzeigen.

Note: Die Platzierung einer großen Zeichnung in einer kleinen Zelle kann zu Programminstabilität führen.

Note: Sie können sowohl Text als auch Blöcke in einer einzigen Zelle unterbringen.

Note: Verwenden Sie den Dialog **Zelleninhalt verwalten**, um den Text und die Blöcke anzuordnen.

Zelleninhalt verwalten (8)

Verwaltet Blöcke und Zeichnungen in Zellen; klicken Sie auf das Symbol, um den Dialog **"Zelleninhalt verwalten"** anzuzeigen.

Zellstil

Legt den Unterstil für die ausgewählten Zellen fest. Klicken Sie auf die Dropdown-Liste und wählen Sie dann einen Namen für den Unterstil aus:

- **Titel:** Der Titel-Stil wird normalerweise auf die oberste Zeile der Tabelle angewendet
- **Kopfzeile:** Der Kopfzeilen-Stil wird in der Regel auf die erste Zeile einer Spalte angewendet
- **Daten:** Der Daten-Stil wird in der Regel auf alle anderen Zeilen der Tabelle angewendet

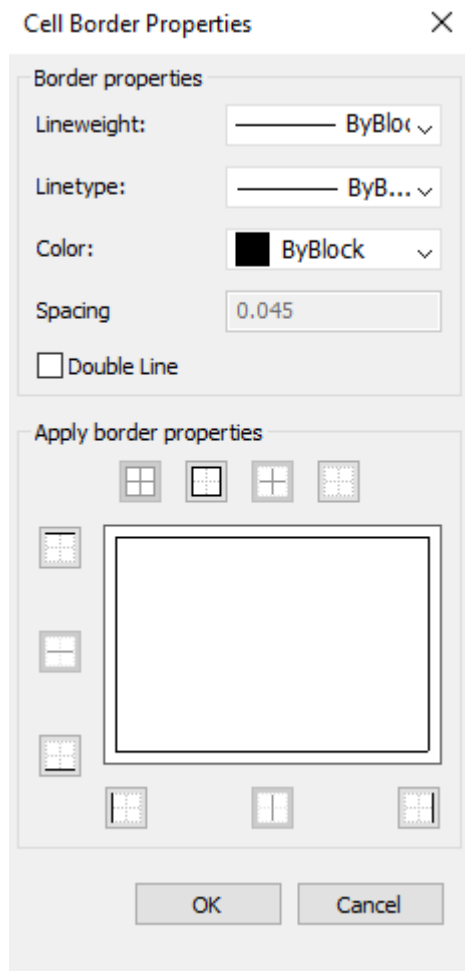
Note: Die Eigenschaften der Unterstile Kopfzeile, Rahmen und Zellen werden durch den Tabellenstil definiert. Siehe den Befehl TABELLENSTIL.

Zellhintergrund

Legt die Hintergrundfarbe der ausgewählten Zellen fest. Klicken Sie auf die Dropdown-Liste und wählen Sie eine Farbe aus.

Dialog "Zellenrahmen-Eigenschaften"

Der Dialog **Zellenrahmen-Eigenschaften** steuert die Rahmen-Eigenschaften einer Tabellenzelle.



Rahmen Eigenschaften

Bestimmt das Aussehen der Rahmen, die jede Zelle umgeben. Weitere Informationen zu den Eigenschaften Linienstärke, Linientyp und Farbe finden Sie im Eigenschaften-Panel.

Note: Die Option "Abstände" ist noch nicht implementiert.

Rahmen Eigenschaften anwenden

Wendet Eigenschaften nur auf bestimmte Rahmen an.

Note: Wählen Sie mehr als eine Zelle aus, damit die Option Innen Rahmen funktioniert.

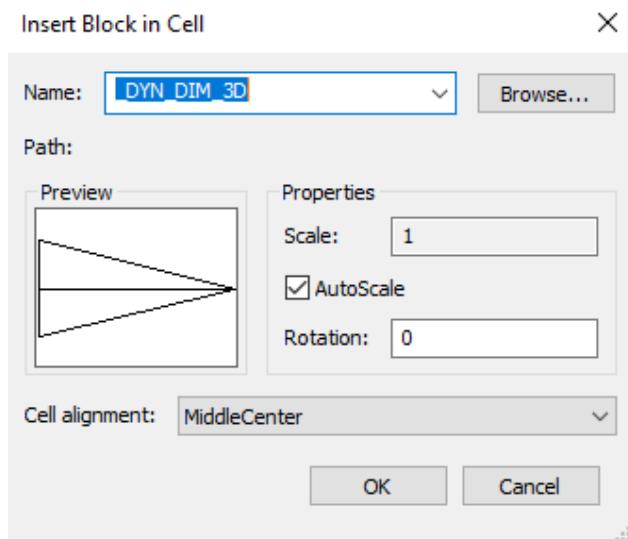
Note: Obwohl im Vorschauenster nur der Doppellinien-Effekt angezeigt wird, werden die anderen Eigenschaften auf die angegebene Zell-Rahmenlinie angewendet.

OK

Beendet den Dialog, wendet die Eigenschaften an und kehrt zum Werkzeugkasten "Tabelle" zurück.

Dialog "Block in Zelle einfügen"

Der Dialog **Block in Zelle einfügen** verwaltet das Einfügen eines Blocks in eine Tabellenzelle.



Name

Geben Sie den Namen des einzufügenden Blocks oder der Zeichnung an oder klicken Sie auf **Durchsuchen, um den Dialog Zeichnungsdatei öffnen** anzuzeigen und nach einem einzufügenden Block zu suchen.

Note: Wenn die Zelle klein ist, kann der Block oder die Zeichnung kaum wahrnehmbar sein.

Möglicherweise müssen Sie die Zeilen- oder Spaltengröße erhöhen, um die Blöcke unterzubringen. Eine Zelle kann Text und einen oder mehrere Blöcke enthalten. Wenn ein 3D-Modell in die Zelle eingefügt wird, wird die 2D-Planansicht angezeigt.

Eigenschaften

Definiert die Größe des Blocks in der Zelle:

Skalieren

Gibt die Größe des Blocks an:

- Ein Wert größer als 1,0 vergrößert den Block.
- 1 - Fügt den Block in seiner tatsächlichen Größe ein.
- Ein Wert kleiner als 1,0 verkleinert den Block.
- Negative Zahlen spiegeln den Block nach unten.

Note: Diese Option ist nicht verfügbar, wenn "AutoScale" aktiviert ist.

AutoSkalierung

Größenanpassung des Blocks an die Zelle:

- **Ein:** Der Block wird an die Größe der Zelle angepasst
- **Aus:** Die Größe der Zelle wird an den Block angepasst

Drehung

Drehen Sie den Block um seinen Mittelpunkt (und nicht seinen Einfügapunkt). Geben Sie einen Winkel ein:

- Positive Zahlen drehen den Block gegen den Uhrzeigersinn.
- 0 - Dreht den Block nicht.
- Negative Zahlen drehen den Block im Uhrzeigersinn.

Zellen-Ausrichtung

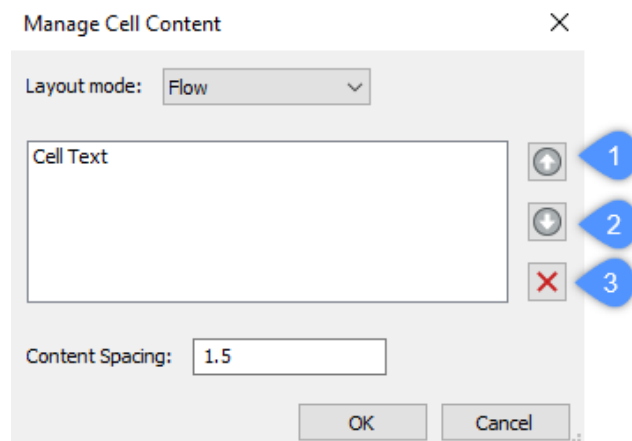
Richtet den Block in der Zelle aus:

OK

Schließt den Dialog, fügt den Block ein und kehrt zum Tabellen Werkzeugkasten zurück

Dialog "Zellen-Inhalt verwalten"

Im Dialog **Zelleninhalt verwalten** wird der Inhalt einer Tabellenzelle verwaltet.



Layout Modus

Wenn eine Zelle mehr als ein Element enthält, bestimmt diese Option, wie sie miteinander in Beziehung stehen. Klicken Sie auf die Dropdown-Liste und wählen Sie dann eine Option:

- **Fluss:** Ordnet die Elemente so an, dass sie in die Zelle passen
- **Horizontal gestapelt:** Erzwingt die horizontale Anordnung der Elemente
- **Vertikal gestapelt:** Erzwingt die vertikale Anordnung der Elemente

Nach oben (1)

Verschiebt das ausgewählte Element in der Liste nach oben, sodass es über anderen Elementen in der Zelle erscheint.

Nach unten (2)

Verschiebt das ausgewählte Element in der Liste nach unten, sodass es sich unter anderen Elementen in der Zelle befindet.

Löschen (3)

Löscht das ausgewählte Element aus der Zelle.

Inhalts-Abstand

Gibt den Abstand zwischen Elementen in der Zelle an. Geben Sie eine Zahl in Zeichnungseinheiten ein.

Note: Diese Option steht nicht zur Verfügung.

OK

Beendet den Dialog, ändert die Anordnung des Zellen-Inhalts und kehrt dann zur Symbolleiste "Tabelle" zurück.



25.5.3 Optionen im Kontextmenü

Wenn der Befehl TABELLENMOD ausgeführt wird, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Zelle, um das Kontextmenü anzuzeigen.

Zellen-Überschreibungen entfernen

Setzt die Eigenschaften der Zellen, auf die im Tabellenstil definierten Einstellungen des Unterstils "Zellen" zurück.

Tabellen-Überschreibungen entfernen

Setzt die Tabelleneigenschaften auf die im Tabellenstil definierten Parameter zurück.

Block-Referenz einfügen

Fügt Blöcke und Zeichnungen ein.

Zellen-Inhalt verwalten

Verwaltet den Text und die Blöcke in Zellen.

Kopieren

Kopiert den Inhalt der Zelle(n) in die Zwischenablage, um diesen in eine oder mehrere andere Zellen einzufügen.

Ausschneiden

Schneidet den Inhalt der Zelle(n) in die Zwischenablage aus, um diesen in eine oder mehrere andere Zellen einzufügen.

Einfügen

Fügt den Zellen-Inhalt aus der Zwischenablage mit den folgenden Einschränkungen in die Zelle(n) ein:

- Der gesamte Inhalt der Zelle wird durch das eingefügte Element ersetzt.
- Wenn mehr als eine Zelle zum Einfügen ausgewählt ist, wird der Inhalt nur in die erste Zelle eingefügt.
- Daten, die keine Zellen sind, werden nicht eingefügt, z. B. Objekte aus der Zeichnung oder Text aus einer anderen Anwendung.

Datenverknüpfung einfügen

Fügt am Ende der Tabelle Daten aus einer externen Datei hinzu. Zulässige Dateiformate sind:

- CVS: ASCII-Dateien, in denen die Felder durch ein Trennzeichen, wie ein Komma oder einen Tabulator, getrennt sind.
- XLS: Ältere Excel-Tabellendateien.
- XLSX: neue Excel-Tabellendateien.

Note: Weitere Informationen finden Sie unter Befehl DATENVERKN.

Datenverknüpfung entfernen

Entfernt die Verknüpfung zur Tabelle, aber die Daten bleiben in der Tabelle.

Note: Nur verfügbar, wenn die Tabelle eine Datenverknüpfung aufweist.

Datenverknüpfung aktualisieren

Aktualisiert die Daten in der Tabelle aus der externen Datei.

Note: Nur verfügbar, wenn die Tabelle eine Datenverknüpfung aufweist.

Zeilen gleichmäßig dimensionieren

Passt die Größe der ausgewählten Zeilen an die Größe der höchsten Zelle im Auswahl-Satz an.

Spalten gleich groß

Passt die Größe der ausgewählten Spalten an die Größe der breitesten Zelle im Auswahl-Satz an.

Alle Zeilen gleich groß machen

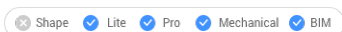
Passt die Größe aller Zeilen in der Tabelle an die höchste Zeile an.

Alle Spalten gleich groß machen

Passt die Größe aller Spalten in der Tabelle an die breiteste Spalte an.

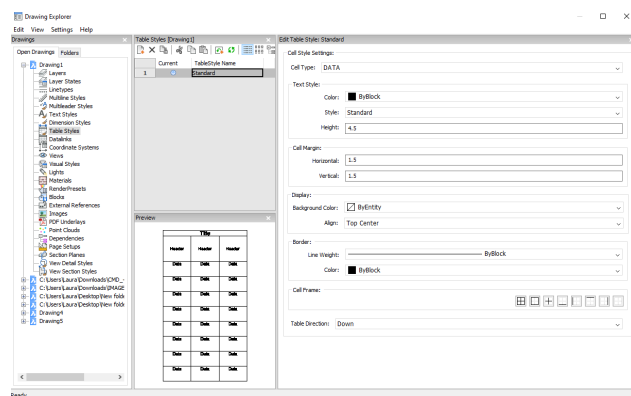
25.6 TABELLENSTIL-Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Tabellenstile**.



25.6.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie **Tabellenstile**, um die Tabellenstile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



25.6.2 Optionen im Befehl

Zell-Stil-Einstellungen

Definiert die Zell-Stil-Einstellungen für jeden Zelltyp: Titel, Kopfzeile, Daten. Klicken Sie auf die Dropdown-Liste, und wählen Sie einen Zelltyp aus.

Text Stil

Legt die Farbe, den Stil und die Höhe für den ausgewählten Zelltyp fest.

Zell Begrenzung

Definiert den Abstand zwischen dem Zellenrahmen und dem Inhalt der Zelle.

Horizontal

Gibt den Abstand zwischen dem Zellinhalt und dem vertikalen Zellrahmen an.

Vertikal

Gibt den Abstand zwischen dem Zellinhalt und dem horizontalen Zellrahmen an.



Anzeigen

Definiert die Hintergrundfarbe und die Textausrichtung.

Hintergrundfarbe

Gibt die Hintergrundfarbe an. Dies kann in der Dropdown-Liste oder über den Dialog Farbe erfolgen.

Ausrichten

Gibt eine Ausrichtung über eine Dropdown-Liste an

Grenze

Legt die Linienstärke und Farbe der Zellenrahmen fest.

Linienstärke

Legt die Linienstärke über eine Dropdown-Liste fest.

Farbe

Wählen Sie eine Rahmenfarbe aus der Dropdown-Liste aus, oder wählen Sie Farbe wählen, um den Dialog Farbe anzuzeigen.

Zellrahmen

Wendet die Rahmeneigenschaften auf bestimmte Linien an, aus denen die Zellrahmen bestehen.

Tabellenrichtung

Bestimmt die Richtung, in der die Tabelle wächst, wenn Sie Zeilen hinzufügen und entfernen.

Unten

Die Titel- und Kopf-Zellen oben, und die Tabelle wächst nach unten.

Nach oben

Die Titel- und Kopf-Zellen unten, und die Tabelle wächst nach oben.

25.6.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt einen neuen Tabellenstil.

Löschen

Löscht Tabellenstil Definitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Tabellenstil-Definitionen können nicht gelöscht werden:

- Verwendeten Tabellenstile
- „Standard“-Tabellenstil

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Tabellenstil um.

Alle auswählen

Wählt alle Definitionen von Tabellenstilen aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

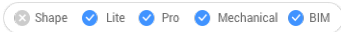
Aktuell setzen

Setzt den ausgewählten Tabellenstil als aktuell.



25.7 TABLETT Befehl

Konfiguriert Digitalisier-Tabletts.



Alias: TA

25.7.1 Beschreibung

Funktioniert nur unter Windows. Dazu muss Wintab32.dll im Ordner C:\Windows\System32 installiert sein.

25.7.2 Methode

Schaltet den Tablett-Modus um. Konfiguriert und kalibriert Digitalisier-Tabletts.

25.7.3 Optionen im Befehl

EIN

Schaltet den Digitalisier-Modus so ein, dass die gesamte Oberfläche des Tablett zum Auswählen von Punkten und Objekten wie eine Maus verwendet werden kann.

AUs

Schaltet den Digitalisier-Modus aus, um die Menübereiche für die Auswahl von Befehlen verfügbar zu machen.

Kalibrieren

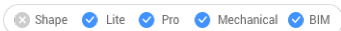
Kalibriert die Ecken des Tablett.


Konfigurieren

Konfiguriert die Tablett-Menübereiche.

25.8 TABOB-Befehl

Erstellt eine 3D-Netzoberfläche, indem eine 2D-Objekt entlang eines geraden Pfadobjekts extrudiert wird.



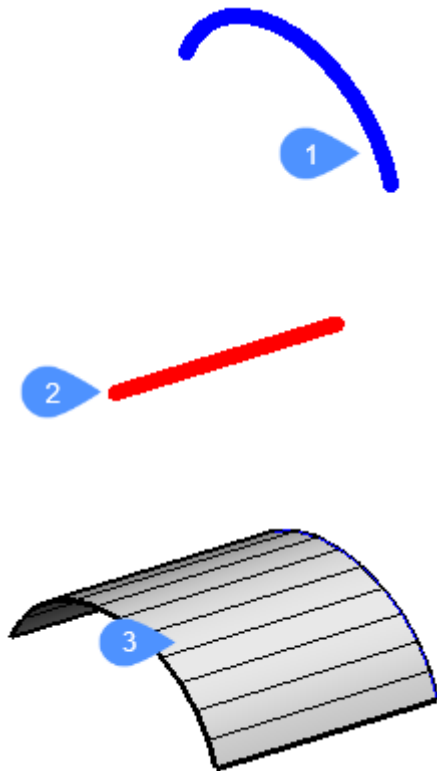
Symbol: 

25.8.1 Methode

Bestimmen Sie die Querschnittsform (1) der Extrusion. Das Objekt, das extrudiert werden soll, muss offen und ein einzelnes Objekt sein.

Geben Sie den Extrusionspfad (2) an, der eine Linie oder eine offene Polylinie sein kann. Die Polylinie muss kein Liniensegment sein. Wenn es sich um eine Polybogen oder Multisegmentpolylinie handelt, ist die Extrusion (3) jedoch immer "gerade" und verläuft vom Anfang bis zum Endpunkt der Polylinie.

Der Pfad ist ein Vektor, was bedeutet, dass seine Länge die Länge der Oberfläche angibt. Ihre Richtung gibt die Richtung der Extrusion an. Die Extrusion beginnt bei dem Objekt, das extrudiert werden soll, verläuft jedoch in die durch den Pfad angegebene Richtung. Das auf der Polylinie oder Linie ausgewählte Ende definiert die Richtung der Extrusion.



25.9 TANGENTE Befehl

Schaltet den tangentialen Objektfang um.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

25.9.1 Beschreibung

Schaltet den Tangenten-Objektfang um, um das Fangen an der Verlängerung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

25.10 TVERB-Befehl

Verbindet Volumenkörperflächen und Kanten planarer Oberflächen mit anderen Volumenkörpern, planaren Oberflächen oder Regionen.

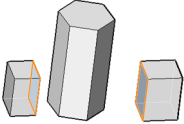
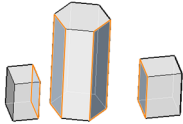
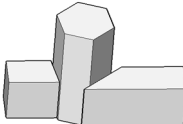
Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbole:



25.10.1 Beschreibung

Verbindet die ausgewählten Volumenkörperflächen oder Kanten planarer Oberflächen mit anderen Volumenkörperflächen, planaren Oberflächen oder Regionen.

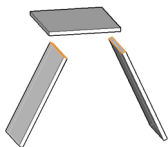
Schritt 1	Schritt 2	Schritt 3
		

Note: Wenn die Systemvariable DELETEINTERFERENCE auf EIN steht, wird der verbundene Volumenkörper von den interferierenden Volumenkörpern subtrahiert.

25.10.2 Optionen im Befehl

Verbinden zum Nächsten

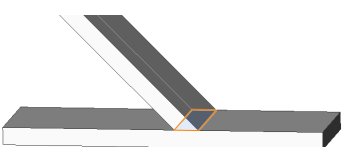
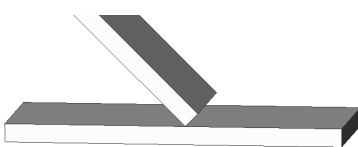
Verbindet die ausgewählten Flächen oder Kanten planarer Oberflächen mit den nächstgelegenen Regionen, planaren Oberflächen oder Flächen anderer Volumenkörper.



Trennen

Diese Option gilt nur für Volumenkörperflächen. Die Fläche wird getrennt und lotrecht zu den angrenzenden Flächen angeordnet, was zu einer einzelnen Kanten- oder Scheitelpunktverbindung führt.

Wählen Sie eine 3D-Volumenkörperfläche, planare Oberfläche oder Region aus, um sie von der nächsten Fläche im Modell (oder der aktuell verbundenen Fläche) zu trennen.

Vorher	Ergebnis der Trennung
	



Verbinden

Wechseln Sie in den Modus Fläche verbinden.

25.11 VORLAGENORDNER-Befehl

Greift auf den Ordner mit Vorlagendateien zu.



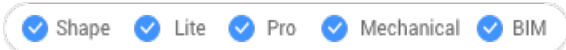
25.11.1 Beschreibung

Öffnet den Ordner Templates in dem das Programm DWT-Vorlagendateien speichert; der Ordner wird vom Datei-Manager des Betriebssystems angezeigt. Doppelklicken Sie auf einen Dateinamen, um die Vorlagendatei als neue Zeichnung zu öffnen.

Der Standardpfad für den Vorlagen-Ordner lautet: `C:\<Benutzer_Name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Templates`.

25.12 TEXT Befehl

Erstellt ein einzeliliges Textobjekt.



Symbol: A

Alias: TX

Note: Ist die Systemvariable TextEval auf 1 gesetzt, wertet dieser Befehl LISP-Ausdrücke aus:

25.12.1 Methode

Es gibt zwei Methoden:

- Platziert einzelne Textzeilen in der Zeichnung, indem die Texthöhe und der Rotationswinkel angegeben werden.
- Wertet LISP-Ausdrücke aus.

Note: Handelt es sich um einen beschreibenden Textstil, legt der Höhenwert die Höhe des Textes im Papierbereich fest. Die Höhe des Modellraums hängt vom aktuellen Beschriftungsmaßstab ab, der durch die Systemvariablen CANNOSCALE und CANNOSCALEVALUE definiert ist.

25.12.2 Optionen im Befehl

definierten Stil verwenden

Ändert den Textstil, der für den Text verwendet werden soll.

?

Listet alle in der aktuellen Zeichnung definierten Stile auf.

an Linie Ausrichten

Richtet den Text zwischen zwei Punkten aus.



Note: Mit dieser Option werden die Höhe- und Winkel-Eingabeaufforderungen unterdrückt, da die Höhe und der Winkel durch die beiden ausgewählten Punkte bestimmt werden.

Zwischen Punkte einpassen

Passt Text zwischen zwei Punkten und Eingabeaufforderungen für die Höhe an.

Note: Diese Option unterdrückt die Winkel-Eingabeaufforderung, da der Winkel durch die beiden ausgewählten Punkte bestimmt wird. Die Eingabe bestimmter Höhenwerte kann dazu führen, dass der Text sehr gedehnt oder zusammengepresst dargestellt wird.

horizontal ausmitteln (MP)

Zentriert den Text in der Mitte der Basislinie.

Mitte (hor/vert)

Zentriert den Text in der Mitte des Textes.

Rechts ausrichten

Richtet jede Textzeile rechtsbündig aus.

ausrichtungsoptionen... (J)

Zeigt alle Ausrichtungsoptionen an. Wählen Sie zwischen: Oben-Links, Oben-Zentrum, Oben-Rechts, Mitte-Links, Mitte-Zentrum, Mitte-Rechts, Unten-Links, Unten-Zentrum, Unten-Rechts.

Note: Der Text kann durch Griffe verschoben oder gedehnt werden.

25.13 -TEXT Befehl

Platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.



Alias: -T

25.13.1 Beschreibung

Platziert einzeiligen Text in der Zeichnung, unformatiert; funktioniert in der Befehlszeile.

Siehe den Befehl TEXT.

25.14 TEXTBLD Befehl

Wechselt zum Textbildschirm.



25.14.1 Beschreibung

Zeigt das Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll an (kurz für "Text Bildschirm"). In diesem Fenster werden die letzten 256 Zeilen des Befehls- und Eingabeaufforderungstextes angezeigt. Um mehr oder weniger Zeilen des Protokolls anzuzeigen, ändern Sie den Wert der Variable SCRLHIST. Um zum Grafikbildschirm zurückzukehren, geben Sie den Befehl GRAPHBLD ein oder drücken Sie F2.

Note: Ein Kontextmenü wird angezeigt, wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Befehlsverlauf klicken. Die vollständige Beschreibung finden Sie im Artikel Befehlszeilen Panel.



25.15 TEXTNACHVORNE-Befehl

Zeigt Text und/oder Bemaßungen vor allen anderen Zeichnungsobjekten an.



Symbol:

25.15.1 Beschreibung

Bringt den gesamten Text und/oder alle Bemaßungen an der Vorderseite der Anzeigereihenfolge, sodass keine anderen Zeichnungsobjekte Text und Bemaßungen überlappen können.

25.15.2 Optionen im Befehl

Text

Bringt den gesamten Text an der Vorderseite der Anzeigereihenfolge.

Bemaßungen

Bringt alle Bemaßungen an der Vorderseite der Anzeigereihenfolge.

Beide

Bringt den gesamten Text und alle Bemaßungen an der Vorderseite der Anzeigereihenfolge.

25.16 TFLOAD Befehl

25.17 TFSAVE Befehl

25.18 ZEIT-Befehl

Zeigt die Zeiten für die Zeichnung an.



Symbol:

Alias: ZE

25.18.1 Beschreibung

Gibt das Datum und die Uhrzeit an, zu der die Zeichnung erstellt und zuletzt aktualisiert wurde und die gesamte Bearbeitungszeit; funktioniert in der Befehlszeile.

```
: TIME
The current time is:    Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was created:   Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Drawing was last updated: Wed Sep 15, 2021 12:17:58
Total editing time:    0 days 0 hours 0 minutes 8.8478 seconds
Elapsed timer (on):    0 days 0 hours 0 minutes 8.8778 seconds
[timer:ON/timer:OFF/display:timer/reset:timer]:
```

25.18.2 Optionen im Befehl

zeitgeber EIN

Schaltet den unabhängigen („verstrichen“) Zeitgeber ein. Das Programm meldet: "Der Zeichnung-Zeitgeber ist aktiviert."



zeitgeber AUs

Schaltet den unabhängigen Zeitgeber aus. Das Programm meldet: "Der Zeichnung-Zeitgeber ist deaktiviert."

zeitgeber Anzeigen

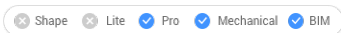
Gibt das Datum und die Uhrzeit der Erstellung und letzten Aktualisierung der Zeichnung sowie die Zeit an, die für die Bearbeitung aufgewendet wurde (Zeit, für die die Zeichnung geöffnet war).


Zeitgeber zurücksetzen

Setzt den unabhängigen Zeitgeber zurück.

25.19 TIN-Befehl

Erzeugt eine TIN-Oberfläche.



Symbol: 

25.19.1 Beschreibung

Erstellt eine TIN-Oberfläche aus einer importierten Punktdatei oder durch das Setzen neuer Punkte.

Eine TIN-Oberfläche ist eine dreidimensionale geometrische Darstellung eines Geländes oder eines Civil-Objekts, zu der auch die Darstellung mit Dreiecken, Konturen, Neigungen und Höhenbereichen gehört.

Der Algorithmus verbindet die nächstgelegenen Punkte mit Dreiecken, die mithilfe der Delaunay-Triangulationsmethode ein dreieckiges unregelmäßiges Netzwerk (TIN) bilden.

Der Benutzer kann die Verbindung der Punkte durch Hinzufügen von Umgrenzungen und Bruchlinien zur TIN-Oberfläche beeinflussen. Dreiecke folgen immer bestimmten Umgrenzungen und Bruchlinien und schneiden sie niemals. Die TIN-Oberfläche kann auch mit anderen Optionen bearbeitet werden, die im Befehl TINBEARB verfügbar sind.

Eine TIN-Oberfläche wird dynamisch mit ihren Eingabedaten verknüpft, während andere Civil-Objekte wie Gradierungen, Ausrichtungen und Profilkörper dynamisch mit der TIN-Oberfläche verknüpft werden.

25.19.2 Methode

Eine TIN-Oberfläche kann aus verschiedenen Arten von Eingabedaten erstellt werden:

- aus CAD-Elementen (Punkte und lineare Objekte) und Civil-Punkten,
- aus importierten Punktdateien,
- aus Civil-Punkten, für die wir die Position und Höhe in der Zeichnung angeben,
- aus 3D-Flächenelementen,
- aus Punktwolkenelement,
- aus einer angegebenen Punktgruppe.

Wählen Sie eine Gruppe von Punkten, Polylinien, 3D-Flächen oder eine Punktwolke in der Zeichnung aus, um eine TIN-Oberfläche zu erstellen. Punkte werden der Oberfläche als TIN-Punkte hinzugefügt, 3D-



Polylinien werden der Oberfläche als Bruchlinien hinzugefügt. Lineare Objekte können der TIN-Oberfläche als Bruchlinien, Kanten oder Punkte hinzugefügt werden.

25.19.3 Optionen im Befehl

Importieren aus Datei

Erstellt eine TIN-Oberfläche aus einer importierten Punktedatei im Textdateiformat (.TXT), im kommagetrennten Dateiformat (.CSV) und in anderen Textformaten, wobei die XYZ-Koordinaten in der Eingabedatei durch ein beliebiges Begrenzungszeichen getrennt sind. Es konnten mehrere Punktedateien ausgewählt werden, um eine TIN-Oberfläche zu erstellen.

Begrenzungszeichen für Punktedateien eingeben

Definiert ein anderes Punktedatei-Begrenzungszeichen.

Punkte platzieren

Erstellt eine TIN-Oberfläche, indem mindestens drei Punkte platziert werden.

Aus Flächen erstellen

Erstellt eine TIN-Oberfläche durch Auswahl von 3D-Flächen. Sie können Kanten von 3D-Flächen als Bruchlinien (J) hinzufügen oder eine TIN-Oberfläche nur mit Punkten von 3D-Flächen (N) erstellen.

Aus Punktwolke erstellen

Erstellt eine TIN-Oberfläche aus einer Punktwolke.

TIN-Oberfläche vereinfachen?

Ja: Vereinfacht die TIN-Oberfläche, die aus einer importierten Punktedatei und aus einer Punktwolke erstellt wurde, indem die Punktdichte verringert wird. Die Punktfiltrierung wird definiert, indem Werte für den Radius oder den Vereinfachungsschritt und für den Höhenunterschied festgelegt werden.

Nein: Eine TIN-Oberfläche wird aus allen Punkten in der Eingabedatei oder in der Punktwolke erstellt.

Note: Nach der ersten Iteration der Vereinfachung wird in der Befehlszeile ein Bericht angezeigt, der die Anzahl der Punkte vor der Vereinfachung, die Anzahl der entfernten Punkte und die Anzahl der Punkte nach der Vereinfachung angibt. Im nächsten Schritt kann der Benutzer zwischen den Optionen „Erneut vereinfachen“ oder „TIN-Oberfläche erstellen“ wählen.

TIN-Oberfläche erstellen

Erzeugt eine TIN-Oberfläche.

Schneide-Polygon

Erstellt eine TIN-Oberfläche nur in dem durch das SCHNEIDE-Polygon definierten Bereich (eine geschlossene Polylinie).

Note: Es besteht die Möglichkeit, die gekreuzten Bruchlinien zu entfernen, falls vorhanden.

25.20 TINZUORDBILD-Befehl

Weist ein Rasterbild als TIN-Oberflächenmaterial zu.

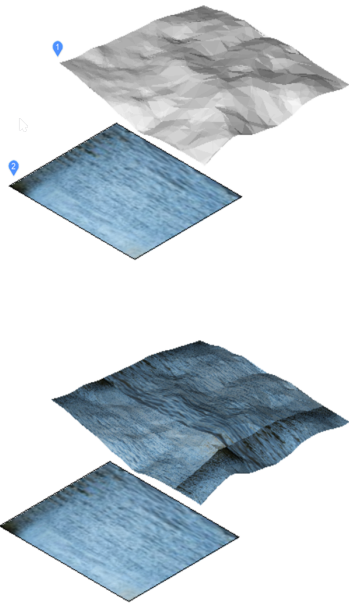


Symbol:



25.20.1 Methode

Wählen Sie die TIN-Oberfläche (1) aus, und wählen Sie ein angehängtes Rasterbild (2) aus, das der Oberfläche zugewiesen werden soll.



25.21 TINBEARB

Ermöglicht die Bearbeitung einer topografischen Oberfläche (TIN-Oberfläche).



Symbole:

25.21.1 Beschreibung

Ermöglicht das Hinzufügen oder Entfernen von Punkten, Bruchlinien und Umgrenzungen auf einer TIN-Oberfläche (trianguliertes unregelmäßiges Netzwerk).

Wählen Sie Punkte, und geben Sie ihren Höhenwert an, um sie zu einer vorhandenen TIN-Oberfläche hinzuzufügen, oder wählen Sie eine andere Option in der Befehlszeile.

25.21.2 Optionen im Befehl

Punkte hinzufügen

Legt Punkte fest, die einer TIN-Oberfläche hinzugefügt werden sollen.

Bruchlinien hinzufügen

Legt lineare Objekte fest, die einer TIN-Oberfläche als Bruchlinien hinzugefügt werden sollen.

Standard

Fügt Standardbruchlinien hinzu.

Projiziert

Fügt projizierte (zerstörungsfreie) Bruchlinien hinzu.



Umgrenzung hinzufügen

Legt eine geschlossene Polylinie als Umgrenzungen fest, die einer TIN-Oberfläche hinzugefügt werden sollen.

Sie können den Umgrenzungstyp auswählen:

Außen

Erstellt eine äußere Oberflächengrenze.

Anzeigen

Zeigt die Oberflächengrenze innerhalb einer verdeckten Oberflächengrenze an.

Ausblenden

Verbirgt die Oberflächengrenze.

Punkte entfernen

Löscht Punkte von einer Oberfläche.

Bruchlinien entfernen

Löscht Bruchlinien von einer Oberfläche.

Umgrenzungen entfernen

Löscht Umgrenzungen von einer Oberfläche.

Schneiden

Schneidet eine vorhandene TIN-Oberfläche in der Zeichnung mit einem ausgewählten Polygon als Zuschneideumgrenzung für die Oberfläche zu.

Sie können wählen, ob die polygonalen Bruchlinien entfernt werden sollen oder nicht.

Punkt Position

Ermöglicht Ihnen, eine Punktposition zu ändern, indem Sie die zu bearbeitende Punktposition und die neue Position angeben.

Punkt Höhe

Ermöglicht es Ihnen, eine Punkthöhe zu ändern, indem Sie einen Punkt angeben und einen neuen Höhenwert eingeben.

Mehrere

Ermöglicht die Auswahl mehrerer Punkte, um ihre Position oder Höhe zu ändern.

Delta-Höhe

Ermöglicht das Ändern der Höhe für mehrere Punkte.

Linie hinzufügen

Ermöglicht es Ihnen, eine neue Linie hinzuzufügen, indem Sie den ersten Punkt und den zweiten Punkt angeben.

Linie löschen

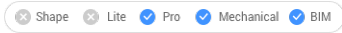
Löscht Linien, die von einem Auswahlfenster abgedeckt sind.

Note: Die zu löschenden Linien werden rot angezeigt.



25.22 TINEXTRAKT-Befehl

Extrahiert Objekte aus einer TIN-Oberfläche, um ein Netz oder einen 3D-Volumenkörper zwischen TIN-Oberflächen oder zwischen einer TIN-Oberfläche und einer Erhebung oder einem vertikalen Versatz zu erstellen.



Symbol:

25.22.1 Beschreibung

Erstellt ein Netz oder einen 3D Volumenkörper zwischen TIN-Oberflächen oder zwischen einer TIN-Oberfläche und einer Erhebung oder einem vertikalen Versatz.

Wählen Sie eine TIN-Oberfläche aus und wählen Sie aus, welches Objekt extrahiert oder erstellt werden soll.

25.22.2 Optionen im Befehl

Netz

Erstellt ein Netz als Versatz, zwischen Oberflächen oder als Erhebung:

Vertikaler Versatz

Erzeugt ein Netz als vertikalen Versatz über der TIN-Oberfläche.

Zwischen den Oberflächen

Erstellt ein Netz zwischen zwei TIN-Oberflächen.

Erhebung

Erstellt ein Netz vertikal von einer TIN-Oberfläche bis zu einer festen Erhebungshöhe.

Solid

Erstellt ein Volumenkörper als Versatz zwischen Oberflächen oder als Erhebung.

Vertikaler Versatz

Erstellt einen Volumenkörper als vertikalen Versatz über der TIN-Oberfläche.

Zwischen den Oberflächen

Erstellt einen Volumenkörper zwischen den TIN-Oberflächen.

Erhebung

Erstellt einen Volumenkörper vertikal von einer TIN-Oberfläche bis zu einer festen Erhebungshöhe.

Punkte

Extrahiert alle Punkte auf der Oberfläche.

Flächen

Extrahiert alle dreieckigen Flächen der Oberfläche.

Konturen

Extrahiert die Konturen der Oberflächen für eine Erhebung.

Neben

Extrahiert die Konturen der Oberflächen für die Erhebung gemäß dem im Eigenschaftenspanel TIN-Oberfläche festgelegten Intervalls für Nebenkonturen.



Haupt

Extrahiert die Konturen der Oberflächen für die Erhebung gemäß dem im Eigenschaftenspanel TIN-Oberfläche festgelegten Intervalls für Hauptkonturen.

Alle

Erstellt Konturen für alle Erhebungen.

Grenze

Extrahiert die äußere Umgrenzung der Oberfläche.

25.23 TINZUSAMMENFÜHREN Befehl

Kombiniert zwei oder mehr TIN-Oberflächen (oder Gradierungen) zu einer neuen TIN-Oberfläche.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

25.23.1 Beschreibung


Kombiniert eine Grundfläche und zwei oder mehr andere TIN-Oberflächen für Zusammenführung, wodurch der Teil der Grundfläche, den sie bedeckt, ersetzt wird.

Wählen Sie eine TIN-Grundfläche und eine oder mehrere TIN-Oberflächen, mit denen Sie zusammenführen möchten, und geben Sie an, ob Sie die ursprünglichen Oberflächen beibehalten oder löschen möchten.

25.24 TINÄNDERN-Befehl

Verformt oder glättet eine ausgewählte TIN-Oberfläche.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

25.24.1 Beschreibung

Ändert eine ausgewählte TIN-Oberfläche, indem sie verformt oder geglättet wird, oder erstellt eine neue modifizierte TIN-Oberfläche.

25.24.2 Optionen im Befehl

Verformen

Ändert die ausgewählte TIN-Oberfläche oder erstellt ein verformbares Teil als neue TIN-Oberfläche.

Kontur spezifizieren

Erstellt eine Verformung mit einer Kontur.

Objekt wählen

Erstellt eine Verformung mit einem erhöhten, ausgewählten geschlossenen Objekt.

Note: Nettovolumen = Füllvolum - Schnittvolum.

Polygon zeichnen

Erstellt eine Verformung mit einem erhöhten Polygon.



Glätten

Ändert die ausgewählte TIN-Oberfläche, indem sie zwischen den angegebenen Grenzen geglättet wird. Erstellt eine kreisförmige Glättungsbegrenzung, indem Sie einen Radiuswert und eine Position angeben, an der die Glättung erfolgen soll.

Objekt wählen

Glättet den Oberflächenteil zwischen den Grenzen eines Objekts.

Wählen Sie ein geschlossenes Objekt für die Glättung, und wählen Sie eine Position, an der die Glättung erfolgen soll.

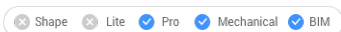
Polygon zeichnen

Glättet den Oberflächenteil zwischen den Grenzen eines Polygons.

Wählen Sie Punkte für ein Polygon und drücken Sie die EINGABETASTE, um das Polygon zu schließen, und wählen Sie eine Position aus, an der die Glättung erfolgen soll.

25.25 TINPROJEKT-Befehl

Projiziert Punkt-basierte Objekte oder lineare Objekte auf eine TIN-Oberfläche.

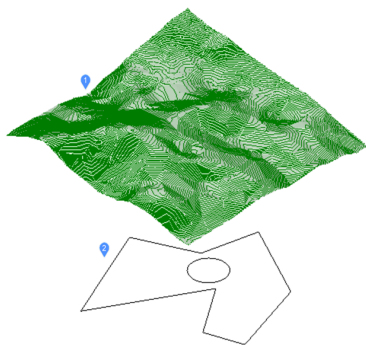


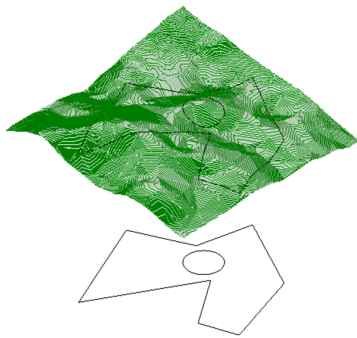
Symbol:

25.25.1 Beschreibung

Projiziert Punkt-Objekte (Punkt, Block, Text) oder lineare Objekte (Linie, Polylinie, Kreis) auf eine TIN-Oberfläche.

Wählen Sie die TIN-Oberfläche (1) aus, wählen Sie die zu projizierenden Objekte (2) aus und wählen Sie, ob die projizierten Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.





25.26 TEINFÜG Befehl

Fügt Blöcke in die Zelle einer Tabelle ein.

Shape Lite Pro Mechanical BIM


25.26.1 Methode

Wählen Sie eine Tabellenzelle aus, um das Dialogfeld "Block in Zelle einfügen" zu öffnen.

25.27 TINVOLUMEN-Befehl

Erstellt eine TIN-Volumenoberfläche zwischen einer Basis- und einer Vergleichs-TIN-Oberfläche oder einer Erhebung.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

25.27.1 Methode

Wenn die Assoziativitätsoption für TIN-Volumenoberflächen der Civil/Assoziativität Benutzerpräferenz festgelegt ist, werden TIN-Volumenoberflächen automatisch neu erstellt, wenn sich ihre Quelloberflächen ändern.

Wählen Sie die Basis- und die Vergleichs-TIN-Oberflächen aus, zwischen denen eine TIN-Volumenoberfläche erstellt wird, und wählen Sie einen Begrenzungsbereich für die TIN-Volumenoberfläche aus.

25.27.2 Optionen im Befehl

Erhebung

Erstellt eine TIN-Volumenoberfläche zwischen einer Basis und einer Erhebung.


Wählen Sie die Basis-TIN-Oberfläche aus, geben Sie den gewünschten Höhenwert ein, und wählen Sie einen Begrenzungsbereich für die TIN-Volumenoberfläche aus.

25.28 TINWASSERTROPFEN-Befehl

Erzeugt Wassertropfenpfade in Echtzeit, indem der Cursor über eine TIN-Oberfläche bewegt wird. Der Wasserpfad wird als 3D-Polylinie an der aktuellen Position erzeugt, wenn Sie mit der linken Maustaste klicken.

Shape Lite Pro Mechanical BIM



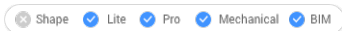
Symbol: 

25.28.1 Methode

Wählen Sie die TIN-Oberflächen aus, bewegen Sie den Cursor über die Oberfläche, und eine Linie, die den Tropfenpfad darstellt, wird in Echtzeit angezeigt. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um eine 3D-Polylinie des Wassertropfenpfads zu erstellen.

25.29 TIPPS Befehl

Zeigt das Tipps-Panel an.



25.29.1 Beschreibung

Anzeige des Tipps Panels, das hilfreiche Tipps zur Verwendung bestimmter Befehle enthält.

25.29.2 Methode

Es gibt keinen Befehl namens Tipps. Um dieses Panel anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Symbolleiste oder die Multifunktionsleiste und wählen Sie dann Tipps aus dem Kontextmenü aus.

Note: In Shape ist das Tipps Panel immer geöffnet.

25.30 TOLERANZ Befehl

Öffnet den Dialog Form- und Lagetoleranzen.



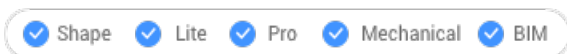
Symbol: \pm

25.30.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Form- und Lagetoleranzen, um der aktuellen Zeichnung Toleranzsymbole hinzuzufügen.

25.31 WERKZEUGKASTEN-Befehl

Schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen in der Befehlszeile um.



25.31.1 Methode

Geben Sie den Namen der Werkzeugkästen ein oder wählen Sie die Option Alle, um alle Werkzeugleisten ein- oder auszuschalten.

25.31.2 Optionen im Befehl

Anzeigen

Zeigt die Werkzeugkästen an.



Ausblenden

Blendet die Werkzeugkästen aus.

Links

Dockt die Werkzeugkästen auf der linken Seite an.

Right

Dockt die Werkzeugkästen auf der rechten Seite an.

Oben

Dockt die Werkzeugkästen oben an.

Unten

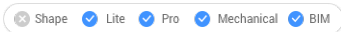
Dockt die Werkzeugkästen nach unten.

Fließend

Zeigt die schwebenden Werkzeugkästen an.

25.32 -WERKZEUGKASTEN Befehl

Schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen in der Befehlszeile um.

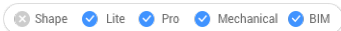


25.32.1 Beschreibung

Weitere Informationen finden Sie unter dem WERKZEUGKASTEN Befehl.

25.33 WERKZPALETTEN Befehl

Öffnet das Werkzeugpaletten-Panel.

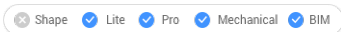


25.33.1 Beschreibung

Öffnet das Werkzeugpaletten-Panel, um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Werkzeugpaletten-Panel wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Werkzeugpaletten-Panel schwebend, angedockt oder gestapelt angeordnet sein.

25.34 WERKZPALETTENSCHL Befehl

Schließt das Fenster Werkzeugpaletten.



25.34.1 Beschreibung

Schließt das Panel Werkzeugpaletten, um es im aktuellen Arbeitsbereich nicht anzuzeigen. Wenn das Panel Werkzeugpaletten beim Schließen gestapelt ist, wird die Registerkarte oder das Symbol Werkzeugpaletten aus dem Stapel entfernt.

25.35 -TOOLPANEL Befehl

Schaltet die Anzeige von Panels um.



Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

25.35.1 Beschreibung

Schaltet die Anzeige von Panels ein und aus, z. B. die Panels Eigenschaften und Tipps.

25.35.2 Methode

Es gibt zwei Methoden, um Panels umzuschalten:

- Geben Sie den Namen des Panels ein und wählen Sie dann eine Anzeigeoption aus.
- Geben Sie ? ein um die Namen aller Panels im Programm aufzulisten.

25.35.3 Optionen im Befehl

Anzeigen

Zeigt das Panel.

Ausblenden

Blendet das Panel aus.


Wechseln

Schaltet die Anzeige des Panels ein und aus.

25.36 TORUS Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Torus.

☒ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

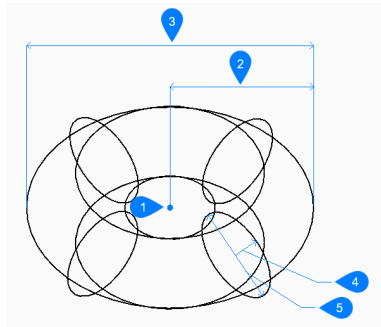
Symbol: 

Alias: TOR

Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl TORUS den Befehl AI_TORUS.

25.36.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Torus. Wählen Sie aus einer Kombination aus Optionen, einschließlich Zentrum und Radius oder Durchmesser des gesamten Torus sowie des Toruskörpers.



- 1 Mittelpunkt
- 2 Radius des gesamten Torus
- 3 Durchmesser des gesamten Torus
- 4 Radius des Körpers
- 5 Durchmesser des Körpers

25.36.2 Methoden zum Erstellen eines Torus

Dieser Befehl umfasst 1 Methode, um mit der Erstellung eines Torus zu beginnen:

- Mittelpunkt des gesamten Torus

Mittelpunkt des gesamten Torus

Beginnen Sie, einen Torus zu erstellen, indem Sie dessen Mittelpunkt angeben:

Radius des gesamten Torus festlegen

Geben Sie den Gesamtradius des Torus an. Der Radius wird vom Mittelpunkt des gesamten Torus bis zum Mittelpunkt des Toruskörpers (Rohr) gemessen.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

Radius des Körpers des Torus festlegen

Geben Sie den Radius des Toruskörpers (Rohr) an.

Zusätzliche Option: [Durchmesser]

25.36.3 Optionen im Befehl TORUS

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Torus begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Durchmesser (des gesamten Torus)

Geben Sie den Durchmesser des gesamten Torus an. Der Durchmesser ist doppelt so groß wie der Abstand von der Mitte des gesamten Torus zum Mittelpunkt des Toruskörpers (Rohr).

Durchmesser (des Körpers des Torus)

Geben Sie den Durchmesser des Toruskörpers an.

25.37 TPNAVIG-Befehl

Lädt Werkzeugpaletten in der Befehlszeile.





25.37.1 Beschreibung

Lädt eine Werkzeugpalette oder Palettengruppe nach Name. Wenn das Panel Werkzeugpaletten nicht bereits geöffnet ist, wird es angezeigt (kurz für "Werkzeugpalettennavigation"). Dieser Befehl ist für die Verwendung von Makros gedacht.

25.37.2 Methode

Es gibt zwei Methoden zum Laden von Werkzeugpaletten:

- Geben Sie die anzuzeigende Werkzeugpalette an, indem Sie den Namen einer Palette eingeben.
- Geben Sie die anzuzeigende Palettengruppe an, indem Sie den Namen einer Gruppe eingeben.

25.38 BAND Befehl

Zeichnet Bänder.



Symbol:

Note: Dieser Befehl wird selten verwendet, da der Befehl PLINIE komfortabler ist.

25.38.1 Beschreibung

Zeichnet Bänder, wie breite Linien, mit auf Gehrung geschnittenen Scheitelpunkten.

Das Band wird erst nach Eingabe des zweiten Punktes der zweiten Line dargestellt. Die Verzögerung ermöglicht es BricsCAD, die erforderliche Gehrung an den Scheitelpunkten zu bestimmen, was dieser Befehl automatisch tut.

Note: Die Systemvariable FILLMODE beeinflusst das Aussehen der Bänder.

25.39 TRANSPARENZ-Befehl

Schaltet die Transparenz für einfarbige Bilder ein oder aus.



Symbol:

25.39.1 Methoden

Mit diesem Befehl können Sie die Transparenz für einen bestimmten Bildtyp festlegen. Wenn Transparenz aktiviert ist, ist die Hintergrundfarbe des Bildes transparent.

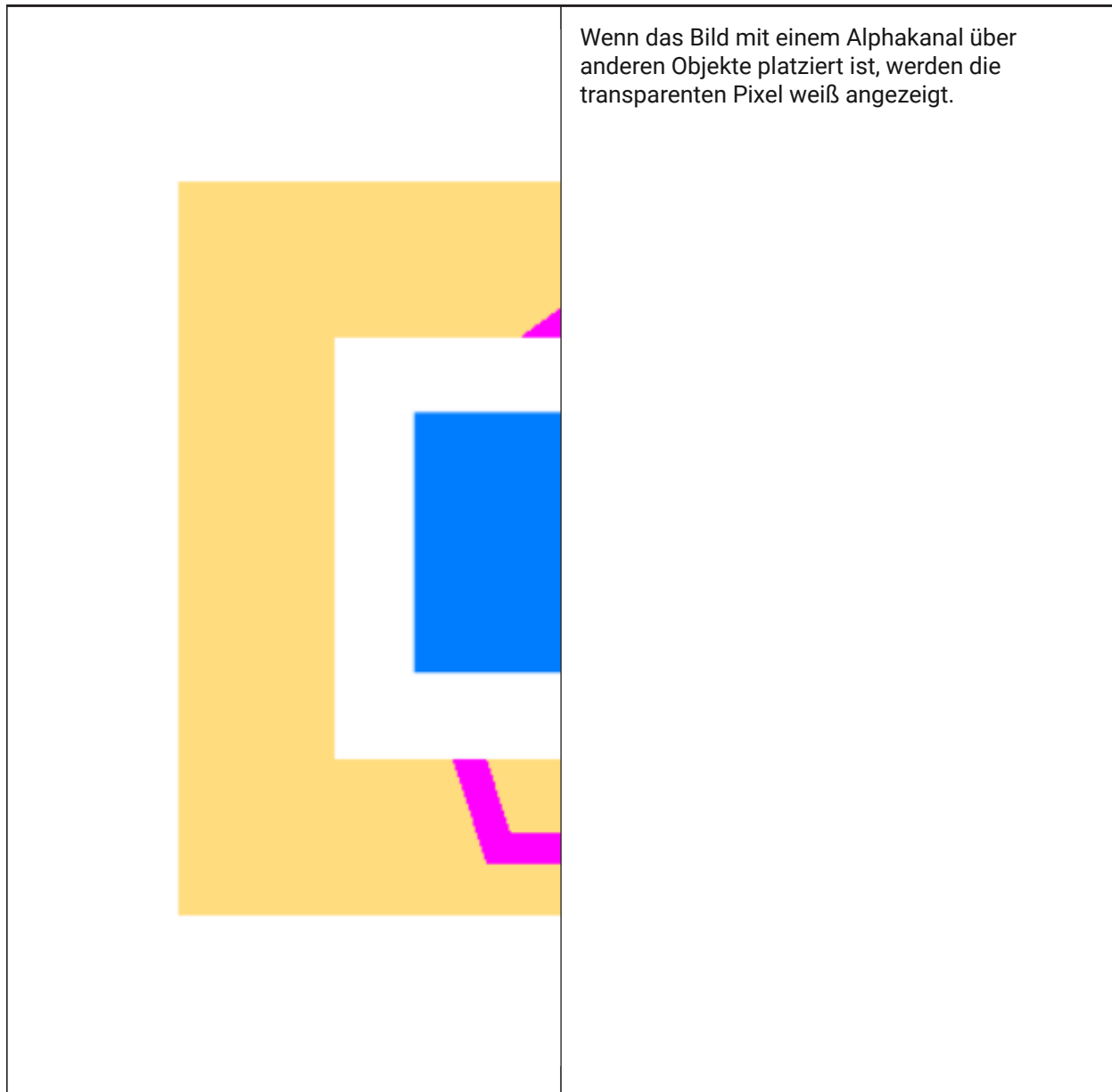
Note: Um die Transparenz von Objekten zu ändern, verwenden Sie die Eigenschaft Transparenz in den Befehlen LAYER und EIGENSCHAFTEN.

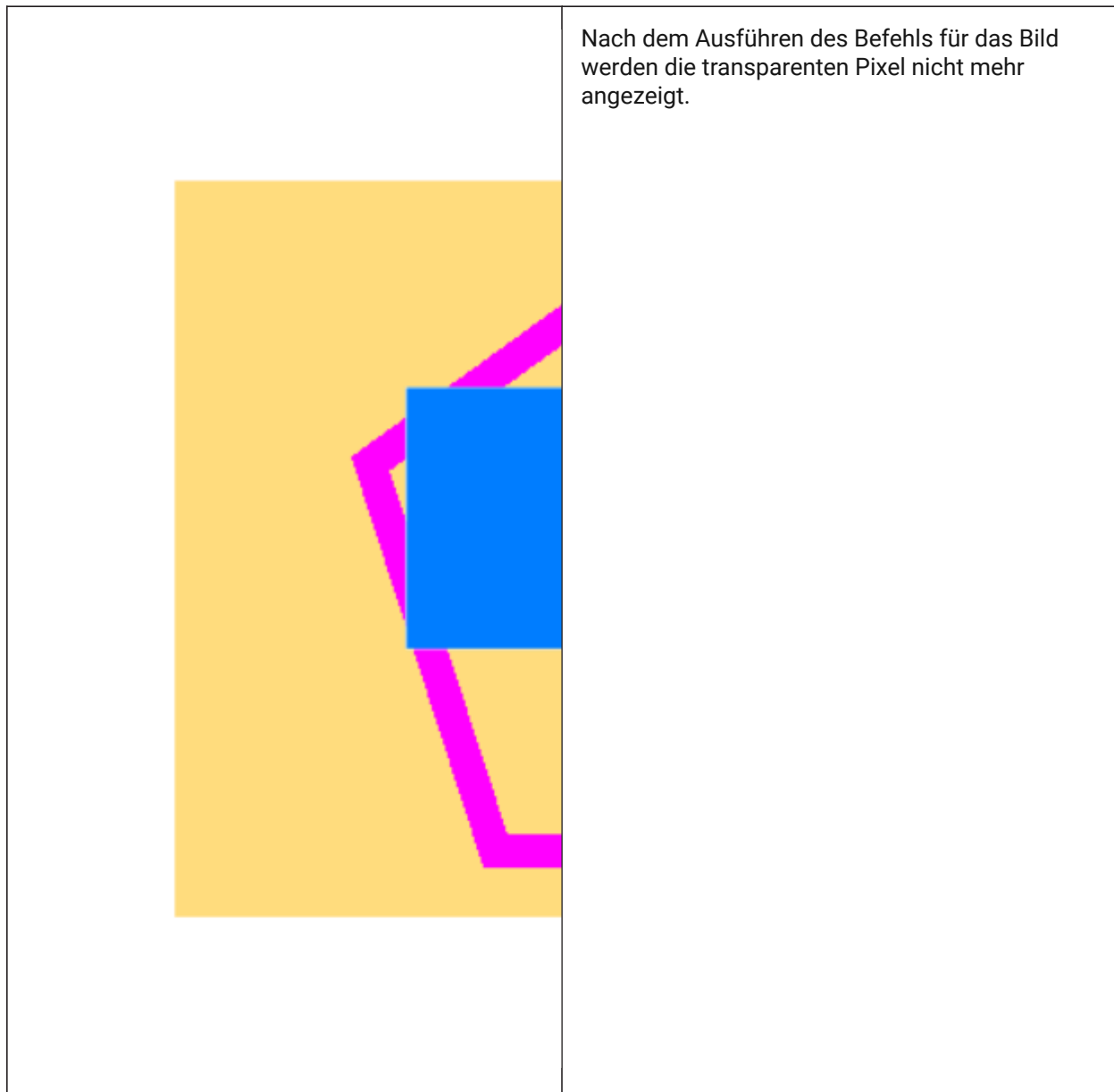
Es gibt zwei Hauptkategorien von Bildern, die mit diesem Befehl verarbeitet werden können:

- Bilder, die Transparenz in Form eines Alphakanals enthalten, normalerweise PNG- und TIFF-Formate.
- Bilder, die keinen Alphakanal enthalten.

Beispiel für ein Bild, das einen Alphakanal enthält

Die Bilder mit einem Alphakanal können mit dem Befehl TRANSPARENZ verarbeitet werden. Bevor Sie den Befehl für das Bild ausführen, werden seine transparenten Pixel weiß angezeigt. Nachdem der Befehl auf dem Bild ausgeführt wurde, werden seine transparenten Pixel nicht mehr angezeigt.





Beispiel für ein Bild, das keinen Alphakanal enthält

Vor der Verarbeitung dieser Art von Bildern müssen sie mit einem Bildbearbeitungsprogramm in eine Schwarzweißpalette konvertiert werden.

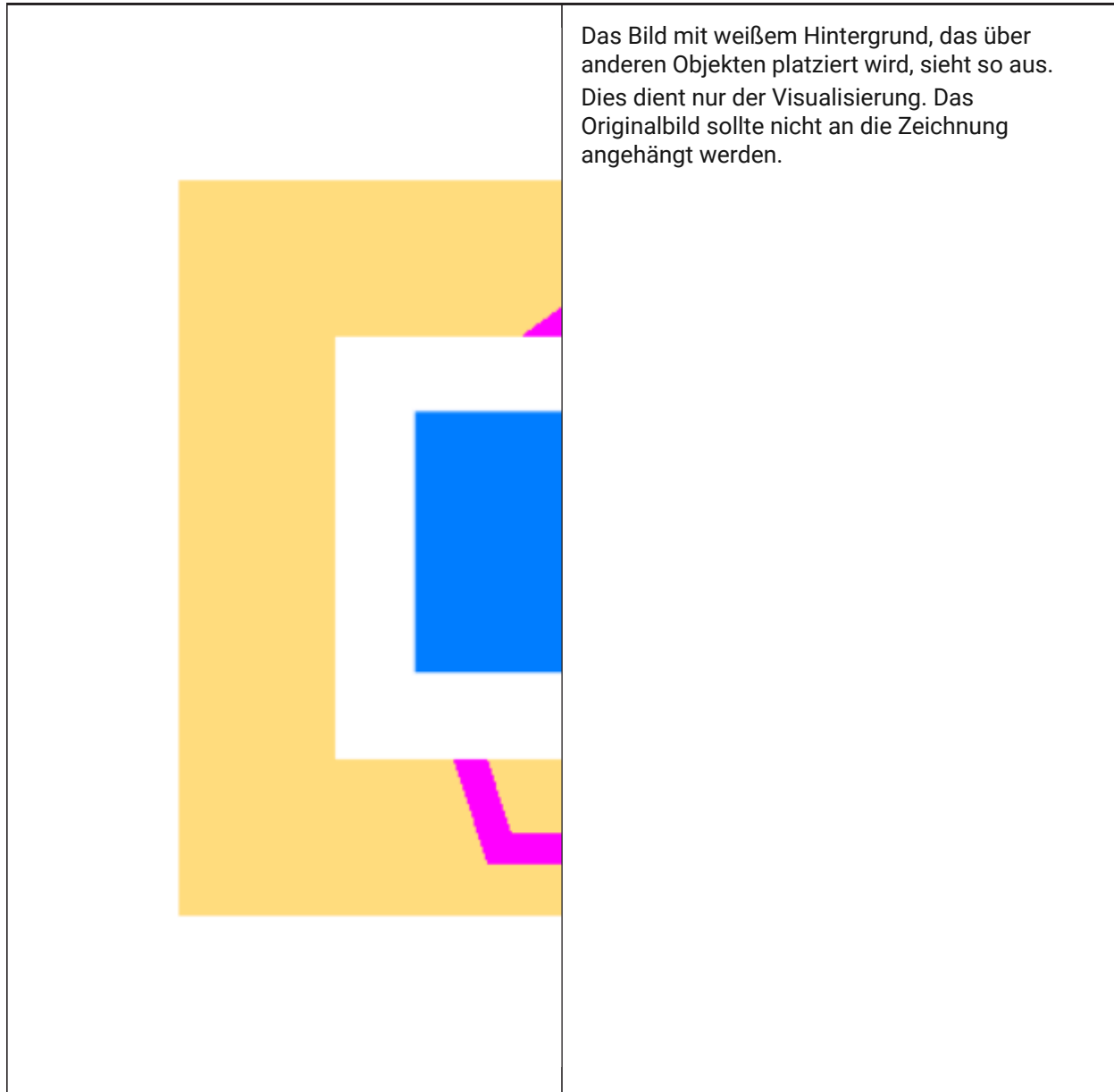
Es gibt einige Bedingungen, unter denen ein Bild von diesem Befehl betroffen sein und ein zufriedenstellendes Ergebnis erzielen kann:

1. Das Bild muss im TIFF-, BMP- oder PNG-Format vorliegen.
2. Die Hintergrundfarbe des Bildes muss weiß oder sehr nahe an Weiß sein.
3. Das Bild muss einen guten Kontrast zwischen den Objekten im Fokus und im Hintergrund haben.
4. In einem Bildbearbeitungsprogramm sollte eine Schwellenwerteinstellung angewendet werden. Auf diese Weise gibt es nur zwei Farben im Bild: Schwarz und Weiß.


5. Das Bild muss in einem Grafikformat mit einer Farbbittiefe von 1 gespeichert werden.

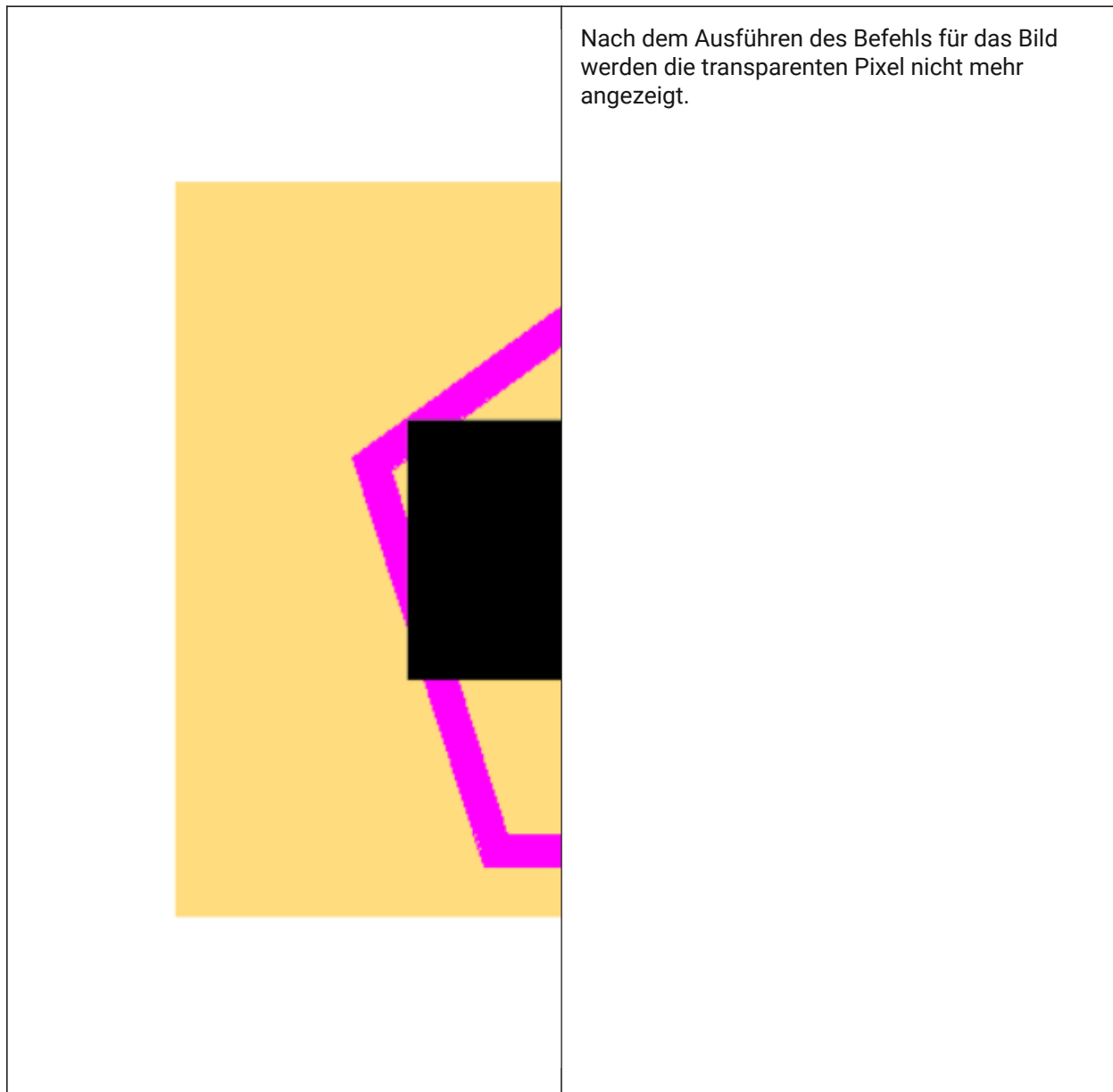
Note: Das Speichern mit einer Farbbittiefe von 1 ist ein wichtiger Schritt. Selbst wenn das Bild nur Schwarzweißfarben enthält, kann das Grafikformat anders sein. Überprüfen Sie das grafische Format, bevor Sie das Bild an die Zeichnung anhängen.

Nachdem der Befehl auf dem Bild ausgeführt wurde, werden die weißen Pixel transparent.





	<p>Das Bild wurde auf eine Schwellenwerteinstellung angewendet und in eine Farbtiefe von 1 konvertiert und dann an die Zeichnung angehängt.</p>
--	---



Andere Grafikformate, wie JPEG, sind von diesem Befehl nicht betroffen. Die Dateien mit einem dieser Formate müssen mit einem Bildbearbeitungsprogramm konvertiert werden, der gemäß den obigen Spezifikationen ausgegeben werden kann.

25.39.2 Optionen im Befehl

Auswahl-Optionen (?)

Ermöglicht die Auswahl einer Auswahlmethode. Siehe den Befehl WAHL.

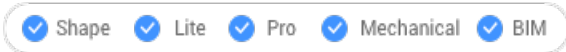
Transparenz Modus eingeben [Ein/AUs]

Schaltet die Transparenz der ausgewählten Bilder um.



25.40 STUTZEN Befehl

Stutzt Objekte an einer Schnittrlinie.



Symbol:

Alias: SU

25.40.1 Methode

Es gibt zwei Methoden:

- Stutzt Objekte.
- Erweitert Objekte bei gedrückter Umschalttaste.

Note: Folgende Elemente können gestutzt werden: Linien, zwei- und dreidimensionale Polylinien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen, Splines, Strahlen oder unendliche Linien.

Note: Folgende Elemente können zugeschnitten werden: Linien, Splines, Polylinien, Bögen, Kreise, elliptische Bögen, Ellipsen, Strahlen, unendliche Linien, Layout-Ansichtsfenster.

25.40.2 Optionen im Befehl

Kanten Modus

Schaltet den Kanten-Modus um.

Dehnen

Schneidet Objekte, die das Schnittobjekt nicht physisch schneiden.

Nicht dehnen

Stutzt nur Objekte, die sich schneiden.

Projektion

Legt fest, wie Überschneidungen projiziert werden.

Note: Diese Option wirkt sich auf die Operationen der Option Kanten-Modus aus.

Keine Projektion

Objekte werden nicht projiziert.

BKs

Die Objekte werden nach dem aktuellen BKS projiziert.

Ansicht

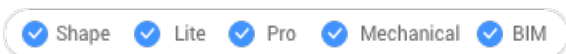
Objekte werden entsprechend der aktuellen Ansichtsebene projiziert.

Löschen

Macht die letzte Stutzen-Aktion rückgängig.

25.41 TXT2MTXT-Befehl

Kombiniert eine Auswahl von TEXT- und MTEXT-Objekte zu einer einzelnen MTEXT-Objekt.





Alias: COMBINETEXT

25.41.1 Methode

Wählen Sie die zu kombinierenden TEXT- und MTEXT-Objekte. Die Kombination wird abhängig vom Wert der Systemvariable COMBINETEXTMODE erstellt.

25.41.2 Optionen im Befehl

Einstellungen

Zeigt die Optionen der Systemvariablen COMBINETEXTMODE in einem Dialogfeld an.

Zu einem einzelnen MText zusammenfassen

Kombiniert die ausgewählten TEXT-Objekte zu einem einzelnen MTEXT-Objekt.

Von oben nach unten sortieren

Gibt die Reihenfolge der ausgewählten Text-Objekte durch absteigende vertikale Position an.

Text mit Zeilenumbruch

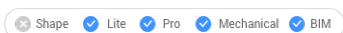
Kombiniert alle ausgewählten TEXT-Objekte in einer einzigen Zeile und bricht dann jeden Text, der die Breite des MTEXT überschreitet, in die nächste Zeile um. Die MTEXT-Breite entspricht der Breite des größten Text-Objekts in der Auswahl. Absätze in den ausgewählten MTEXT-Objekte werden beibehalten.

Einheitliche Zeilenabstände

Wendet konsistenten Zwischenlinienabstand an.

25.42 TXTAUFL Befehl

Löst Text in Polylinien auf.



25.42.1 Methode

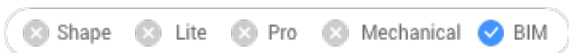
Wählen Sie die aufzulösenden TEXT-Objekte aus.

Note: SHP- und TTF-Schriften werden in einzelne Polylinien und Polybögen aufgelöst.

Note: Der Befehl löst keine Attribute in Blöcke oder Text in Tabellen oder Text in einem anderen Bereich (Modell vs. Papier) auf. Eigenständige Attribute werden jedoch aufgelöst.

25.43 TYPENPLÄNE-Befehl

Öffnet den Dialog BIM Typisierte Pläne.



Symbol:

25.43.1 Beschreibung

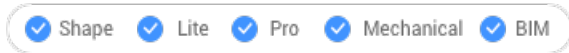
Öffnet den Dialog BIM Typisierte Pläne, in dem alle typisierten Pläne im Ordner support aufgelistet sind. Sie können Zeichnungspläne sowie die BIM-Bezeichner anpassen.



26. U

26.1 Z Befehl

Macht die Aktion des vorherigen Befehls rückgängig.



Symbol:

26.1.1 Beschreibung

Macht die Aktion des vorherigen Befehls rückgängig, um den vorherigen Zustand der Objekte wiederherzustellen.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.

26.2 BKS-Befehl

Erstellt benutzerdefinierte Koordinatensysteme (BKS) und zeigt sie über die Befehlszeile an.



Symbol:

26.2.1 Methode

Geben Sie einen neuen BKS-Ursprung durch einen, zwei oder drei Punkte in der Zeichnung an, oder wählen Sie eine der Befehlsoptionen.

26.2.2 Optionen im Befehl

Fläche

Richtet das BKS an einer Fläche eines 3D-Volumenkörpers aus.

Note: Diese Option funktioniert nur mit flachen 3D-Flächen und nicht mit gekrümmten Flächen, z. B. auf einer Kugel.

Umkappen

Kehrt die Richtung der Z-Achse um.

Xrotieren

Dreht das BKS um 180°, um die X-Achse.

Yrotieren

Dreht das BKS um 180°, um die Y-Achse.

Benannte

Erzeugt, lädt und löscht benannte BKS.

?

Listet die Namen der BKS in der Zeichnung auf.



Note: Typ:

- * um alle BKS Namen aufzulisten.
- name*, um die Namen der BKS aufzulisten, die mit name beginnen.
- name, um das durch den Namen angegebene BKS aufzulisten.

Objekt

Richtet das BKS an einem ausgewählten Objekt aus.

BKS-Definition

Stellt die Ausrichtung und den Typ des Objekts dar, das die Ausrichtung des BKS definiert.

Note: Der BKS-Ursprung liegt am Endpunkt, Mittelpunkt, oder an einem Scheitelpunkt, der am nächsten zum gewählten Punkt liegt. Die X-Achse ist mit dem Objekt oder an einer Kante ausgerichtet. Die XY-Ebene ist an der Ebene des Objekts ausgerichtet. Bei mehrdeutigen Objekten mit offensichtlicher Orientierung, wie einem Kreis, wird die Ausrichtung beibehalten.

Vorherige

Kehrt zum vorherigen BKS zurück.

Ansicht

Legt das BKS auf den aktuellen Ansichtspunkt.

Note: Die X-Achse und die Y-Achse verlaufen parallel zu den Ansichtskanten. Die Z-Achse verläuft senkrecht zur Ansicht, wobei die positive Z-Achse auf den Betrachter zeigt. Der Ursprung wird aus dem vorherigen Koordinatensystem kopiert.

X

Dreht das aktuelle BKS um die X-Achse.

Y

Dreht das aktuelle BKS um die Y-Achse.

Z

Dreht das aktuelle BKS um die Z-Achse.

Z-Achse

Legt die BKS relativ zur Z-Achse fest.

Note: Die Y-Ebene ist rechtwinklig zur Z-Achse, wobei die X-Achse horizontal ist und die Y-Achse nach oben zeigt.

Schieben

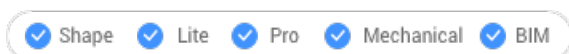
Verschiebt den Ursprung des aktuellen BKS unter Beibehaltung der Ausrichtung der Achsen.

Welt

Wechselt in das Weltkoordinatensystem (WKS).

26.3 BKS YMBOL Befehl

Steuert die Anzeige des BKS Symbols.





26.3.1 Beschreibung

Das BKS-Symbol wird je nach visuellem Stil und Arbeitsbereich unterschiedlich angezeigt.

Die Farben kennzeichnen die Richtungen der Achsen. Sie kann durch die Systemvariablen COLORX, COLORY, COLORZ gesteuert werden.

26.3.2 Optionen im Befehl

in allen Ansichten angezeigt

Die Änderungen werden auf alle Ansichtsfenster übernommen.

am Ursprung anzeigen

Wenn der Ursprung außerhalb des Ansichtsfensters liegt, wird das BKS-Symbol an der durch die Systemvariable UCSICONPOS definierten Ecke angezeigt.

in Ecke anzeigen

Das BKS-Symbol wird in der Ecke des Ansichtsfensters dargestellt die durch die Systemvariable UCSICONPOS definiert ist.

Note: Die Werte für die UCSICONPOS Systemvariable werden im Dialog Einstellungen angezeigt.

26.4 BFLÖSCH Befehl

Entfernt vorübergehend den Zugriff auf Befehle.



26.4.1 Methode

Geben Sie den Namen des Befehls ein, den Sie rückgängig machen wollen.

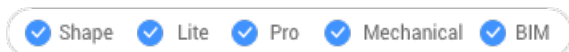
Der Zugriff auf rückgängig gemachte Befehle erfolgt:

- Durch Voranstellen eines Punktes vor den Befehlsnamen, wie z.B.: .CommandName.
- Durch Verwendung des Befehls BFRÜCK zur Wiederherstellung des Befehlsnamens.

Note: Befehle werden von Entwicklern rückgängig gemacht, die den Befehl durch eine erweiterte Version ersetzen möchten, oder um zu verhindern, dass Anfänger zerstörerische Befehle wie LÖSCHEN und URSPRUNG verwenden.

26.5 ZURÜCK-Befehl

Macht einen oder mehrere Befehle rückgängig.



Symbol:

26.5.1 Beschreibung

Macht einen oder mehrere Befehle rückgängig. BricsCAD meldet, dass die Befehle rückgängig gemacht wurden.

Note: Einige Befehle können nicht rückgängig gemacht werden.



26.5.2 Optionen im Befehl

Anzahl von Zurück-Schritten

Definiert die Anzahl der Befehle, die rückgängig zu machen sind, durch Eingabe einer Zahl.

Markierung

Setzt eine Markierung.

Zurück zu Marke

Macht alle Befehle, bis zur zuletzt gesetzten Markierung rückgängig.

Satz beginn

Setzt den Start einer Gruppe, die die folgenden Befehle gruppiert. Der Befehl ZURÜCK behandelt die Befehle in der Gruppe wie einen einzelnen Befehl.

Satz beenden

Beendet die Gruppe von Befehlen.

Steuerelement

Legt mehrere Optionen für den Befehl fest.

Keine

Schaltet den Zurück-Mechanismus aus.

Note: Dies ist nützlich, wenn Sie wenig Speicherplatz auf der Festplatte haben, da der Zurück-Mechanismus Speicherplatz benötigt.

Eine(r)(s)

Beschränkt diesen Befehl auf einen einzelnen Zurück-Vorgang. Der Befehl ZURÜCK wird in den Z-Befehl geändert.

Alle

Schaltet den Zurück-Mechanismus ein.

Layer

Gibt an, ob der Befehl ZURÜCK Operationen im Dialog Layer kombiniert.

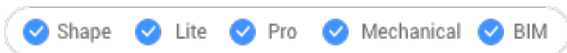
Auto

Legt fest, dass alle Befehle, die mit einem Makro ausgeführt werden, wie ein einziger Befehl gehandhabt werden.

Note: Wenn Steuerelement auf **Keine** oder **Eine(r)(s)** eingestellt ist, sind die Optionen **Auto**, **Beginn** und **Markierung** nicht verfügbar.

26.6 ZURÜCKOBJ Befehl

Macht Revisionen für Objekte rückgängig.



26.6.1 Beschreibung

Macht Änderungen, die an einzelnen Objekten vorgenommen wurden, wieder rückgängig. Verhält sich wie der Befehl ZURÜCK, ist aber spezifisch für jedes Objekt.



Dieser Befehl betrachtet einen Block, eine XRef oder einen 3D-Volumenkörper als ein einziges Objekt, in einer Gruppe jedoch wird jedes Objekt einzeln behandelt.

26.6.2 Optionen im Befehl

Anzahl von Zurück-Schritten

Spezifizieren Sie die Anzahl der Bearbeitungsschritte, die rückgängig gemacht werden sollen. Nachdem die erste Überarbeitung rückgängig gemacht wurde, wird das Objekt aus der Zeichnung gelöscht.

Revisions

Zeigt die Anzahl der Revisionen an, die das ausgewählte Objekt durchlaufen hat.

beenden (X)

Beendet den Befehl.

Wiederherstellen

Annulliert die Rückgängig-Aktion.

Note: Wenn ein Objekt mit anderen Objekten verbunden ist, z. B. eine Kante mit einer Fläche, fragt BricsCAD, ob die anderen Objekte rückgängig gemacht werden sollen. Alternativ können Sie die Dropdown-Liste "Verlauf" im Panel Eigenschaften verwenden, um Revisionen an Objekten rückgängig zu machen.

26.7 GRUPPEAUFGHEB Befehl

Löst Gruppen von Objekten auf.



Symbol:

26.7.1 Methode

Es gibt zwei Methoden, um eine Gruppe von Objekten aufzulösen:

- Durch Auswahl der Gruppe.
- Durch Eingabe des Namens in die Befehlszeile.

26.7.2 Optionen im Befehl

Name

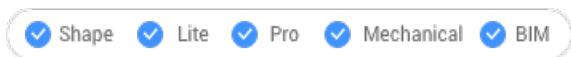
Geben Sie den Namen einer Gruppe ein, die aufgelöst werden soll.

?

Listet die in der Zeichnung vorhandenen Gruppen auf.

26.8 VEREINIG-Befehl

Führt boolesche Vereinigungsoperationen für 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen durch.



Symbol:



Alias: VEE

Note: In der Lizenzstufe BricsCAD® Lite gilt der Befehl nur für Regionsobjekte.

26.8.1 Beschreibung

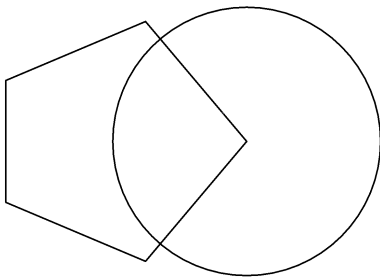
Führt boolesche Vereinigungsoperationen für 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen durch, indem ein Satz von Objekte zu einem anderen Satz hinzugefügt wird, um ein einzelnes Objekt zu bilden.

Note: Das daraus resultierende Objekt erhält die Eigenschaften des zuerst gewählten ACIS Objektes.

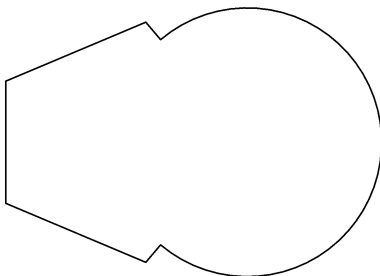
26.8.2 Methode

Geben Sie die ACIS-Objekte an, die zu einem einzigen Objekt vereinigt werden sollen. Das Programm vereinigt auch Regionen und 3D-Volumenkörper in ein einziges Objekt.

Die ausgewählten Objekte:

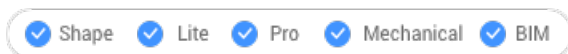


Ergebnis:



26.9 UNISOLATEOBJECTS Befehl

Objekte sichtbar machen.



Symbol:

Alias: UNHIDE, OBJEKTEEINBL, ISOEINB, EINBLENDEN, UNISOLATE

26.9.1 Beschreibung

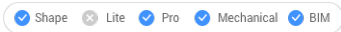
Blendet Objekte ein, die mit den Befehlen HIDEOBJECTS und ISOLATEOBJECTS ausgeblendet wurden.

Note: Der Befehl UNISOLATEOBJECTS ist in BBEARB- und REFBEARB-Sitzungen aktiviert.



26.10 EINHEIT-Befehl

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Zeichnungseinheiten**.



Symbol: ^{1.2}
3'4"

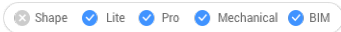
Alias: ET

26.10.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Einstellungen" mit der erweiterten Kategorie **Zeichnungseinheiten** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.

26.11 -EINHEIT Befehl

Legt Einheiten für lineare und winklige Abmessungen in der Befehlszeile fest.



Alias: -ET

Transparent: '-einheit

26.11.1 Optionen

Einheiten-Modus (LUNITS)

- 1 Wissenschaftlich 4.225E+01
- 2 Dezimal 42.25
- 3 Engineering 3'-6.25"
- 4 Architektur 3'-6 1/4"
- 5 Bruch 42 1/4

Anzahl der Dezimalstellen für LUNITS

Gibt die Anzeigegenauigkeit für Dezimaleinheiten an. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 8 ein:

- **0** - 0 Dezimalstellen, z. B. 0.
- **1** - 1 Dezimalstellen, z. B. 0.0
- **2** - 2 Dezimalstellen, z. B. 0.00
- **3** - 3 Dezimalstellen, z. B. 0.000
- **4** - 4 Dezimalstellen, z. B. 0.0000
- **5** - 5 Dezimalstellen, z. B. 0.00000
- **6** - 6 Dezimalstellen, z. B. 0.000000
- **7** - 7 Dezimalstellen, z. B. 0.0000000
- **8** - 8 Dezimalstellen, z. B. 0.00000000

Diese Option wirkt sich auch auf die Anzeigegenauigkeit von Brüchen aus, die von architektonischen und Bruch-Einheiten verwendet werden:

- **0** - 0 Bruchpräzision, z. B. 1
- **1** - 1/2



- 2 - 1/4
- 3 - 1/8
- 4 - 1/16
- 5 - 1/32
- 6 - 1/64
- 7 - 1/128
- 8 - 1/256

Winkel-Einheiten-Modus (AUNITS)

Definiert den Typ der Winkel-Einheiten. Geben Sie eine Zahl ein:

- 1 Dezimalgrad 90.0
- 2 Grade/Minuten/Sekunden 90d0'0
- 3 Neugrad 100.00g
- 4 Bogenmaß 1.57r
- 5 Feldmaß Einheiten N 00d0'0"E

Ein Kreis hat 400 Neugrade. Es gibt 2π Bogenmaße (ca. 6.282) in einem Kreis. N und E in Feldmaß Einheiten beziehen sich auf Nord und Ost.

AUNITS-Variablen speichern den Stil von Winkleinheiten.

Anzahl Dezimalstellen für Winkleinheiten

Spezifiziert die Anzahl der Dezimalstellen. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 8 ein.

Winkel 0 Richtung

Definiert die Richtung für 0 Grad. Geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung. Der Standardwert ist die positive x-Achse. Sie können die Zeichnung auch mit der Option Drehen des Befehls Fang drehen.

Sollen Winkel im Uhrzeigersinn gemessen werden?

Definiert die Richtung, in der Winkel gemessen werden sollen:

- **Ja** - der Winkel wird im Uhrzeigersinn gemessen
- **Nein** - der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn gemessen (Standard)

26.12 SCHRIFTFELDAKT Befehl

Aktualisiert die Anzeigewerte von Feldern.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol:

26.12.1 Beschreibung

Felder sind Textzeilen, die sich ändern, wenn sich Bedingungen in Zeichnungen ändern.


SCHRIFTFELDAKT erzwingt die Aktualisierung des ausgewählten Textfeldes, um die Änderungen widerzuspiegeln.



26.13 URL-Befehl

Öffnet den voreingestellten Web-Browser.



Symbol: 

26.13.1 Beschreibung


Öffnet den Standard-Webbrowser, um von einer bestimmten URL aus im Internet zu surfen. Er wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass er geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

27. V

27.1 VBAIDE-Befehl

Öffnet das Microsoft Visual Basic-Bearbeitungsfenster zum Schreiben und Debuggen von VBA-Code (kurz für "Visual Basic für Applikationen integrierte Entwicklungsumgebung").

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

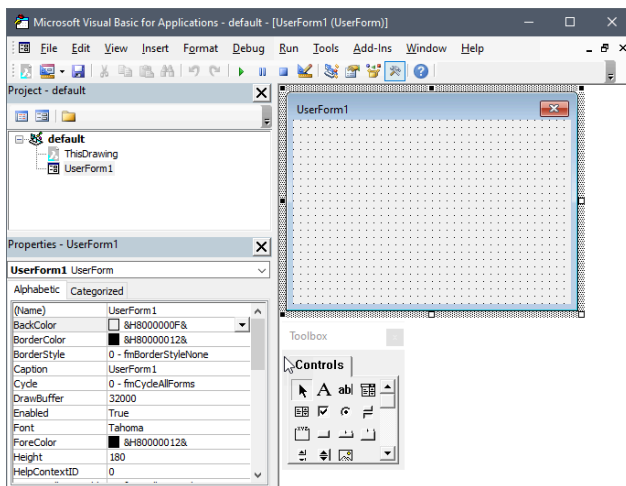
Alias: VBA

Tastatur Kurztasten: **Alt+F11**

Note: Der Befehl ist nur auf der Windows-Plattform verfügbar.

27.1.1 Beschreibung

Zeigt ein Fenster an:



27.1.2 Option im Befehl

Weitere Informationen finden Sie in den Hilfedateien von Microsoft für Visual Basic.

27.2 VBALAD Befehl

Öffnet den Dialog Öffnen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.2.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Öffnen, in dem Sie eine zu ladende dvb- oder vbi-Datei auswählen können. Nachdem das Projekt geladen wurde, verwenden Sie den Befehl VBAUSF, um Makros innerhalb des Projekts auszuführen.



27.3 -VBALAD Befehl

Lädt VBA-Projekte.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.3.1 Beschreibung

Lädt ein VBA-Projekt; funktioniert in der Befehlszeile (kurz für „Visual Basic for Applications“).

27.4 VBAMAN-Befehl

Öffnet den Dialog VBA Manager.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.4.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog VBA Manager zur Verwaltung von VBA-Projekten.

27.5 VBANEU-Befehl

Beginnt ein neues VBA-Projekt.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.5.1 Beschreibung

Startet ein neues VBA-Projekt (kurz für „Visual Basic for Applications“).

27.6 VBAAUSF Befehl

Öffnet den Dialog "VBA Makro ausführen".

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.6.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog VBA Makro ausführen, um VBA-Makros auszuführen und zu verwalten.

27.7 -VBAAUSF Befehl

Führt VBA-Makros aus.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.7.1 Beschreibung

Führt ein VBA-Makro aus, das in einer DVB-Datei (Drawing Visual Basic) definiert ist (kurz für "Visual Basic for Applications"). Dieser Befehl ist für die Verwendung von Makros gedacht.

27.8 VBASICHERHEIT Befehl

Öffnet den Dialog "Sicherheit".

Shape Lite Pro Mechanical BIM

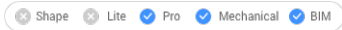


27.8.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Sicherheit, in dem festgelegt wird, ob VBA-Makros automatisch ausgeführt werden dürfen.

27.9 VBAENTF Befehl

Entlädt VBA-Projekte.

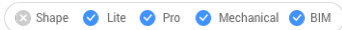


27.9.1 Beschreibung

Entlädt DVB-Projektdateien (Drawing Visual Basic) aus dem Programm (kurz für „Visual Basic for Applications“).

27.10 VERSIONCONTROL Befehl

Ermöglicht die Zusammenarbeit mehrerer Benutzer.



27.10.1 Beschreibung

Ermöglicht die Zusammenarbeit mehrerer Benutzer durch Speicherung und Verwaltung von Projekten in der Cloud. Die Zeichnungen werden mit Bricsys 24/7 in der Cloud gespeichert und von den lokalen Rechnern der Benutzer ein- und ausgecheckt.

Note: Hierbei handelt es sich um eine Beta-Funktionalität. Sie müssen den Zugang über eine Support-Anfrage nach dem folgenden Verfahren beantragen:

- 1 Melden Sie sich bei Ihrem Bricsys-Konto an.
- 2 Wählen Sie Neue Supportanfrage.
- 3 Öffnen Sie das BricsCAD-Menü und wählen Sie **BricsCAD > Versionskontrolle**.
- 4 Geben Sie im Feld Betreff Folgendes ein: Access to VERSIONCONTROL Beta
- 5 Füllen Sie die restlichen Felder nach Bedarf aus.
- 6 Wählen Sie „Support-Anfrage senden“.

27.10.2 Methode

Wenn Sie VERSIONCONTROL zum ersten Mal in einer neuen BricsCAD-Sitzung starten und eine der Optionen auswählen, werden Sie aufgefordert, sich bei Ihrem Bricsys-Konto anzumelden.

Wenn für Ihr Konto kein Zugang zur Beta-Funktionalität gewährt wurde, werden Sie auf eine Webseite mit Anweisungen zur Beantragung des Zugangs weitergeleitet.

Wenn Ihr Konto Zugang zur Beta-Funktionalität hat, wird Ihre erfolgreiche Anmeldung im Befehlsfenster angezeigt und Sie werden aufgefordert, den Namen des Projekts einzugeben, an dem Sie arbeiten möchten.



27.10.3 Optionen im Befehl

Init

Erstellt ein neues Multi-Benutzer-Projekt in Bricsys 24/7. Wenn Sie noch nicht bei Ihrem Bricsys-Konto angemeldet sind, wird der Dialog für die Anmeldung angezeigt.

CheckOut

Checkt eine Zeichnung aus Ihren Bricsys 24/7 Projekten aus.

Projektname

Geben Sie den Namen für das neue Projekt/für das Projekt an, aus dem Sie eine Zeichnung auschecken möchten. Wenn der Projektname bereits existiert, werden Sie aufgefordert, einen anderen Projektnamen anzugeben.

Note: Beachten Sie, dass bei Projektnamen die Groß- und Kleinschreibung beachtet werden muss.

Ordner für Versionskontrolle

Geben Sie den Ordner auf Ihrem lokalen Rechner an, der unter Versionskontrolle gestellt werden soll. Der Standardspeicherort ist `Laufwerk:\Users\username\Documents\Bricsys247\projectname`. Sie können jedoch einen beliebigen Ort angeben.

- Wenn der Speicherort nicht existiert, wird er erstellt und unter Versionskontrolle gestellt.
- Wenn der Speicherort bereits existiert, wird er unter Versionskontrolle gesetzt.
- Wenn der Speicherort bereits unter Versionskontrolle steht, werden Sie aufgefordert, einen anderen Speicherort anzugeben.

CheckIn

Checkt Zeichnungen aus Ihrem lokalen Versionskontrollordner in das zugehörige Bricsys 24/7 Projekt ein.

Datei zum Übermitteln

Spezifizieren Sie, ob Sie alle Dateien im Versionskontrollordner einchecken wollen oder ob Sie geänderte und nicht getrackte Dateien übertragen wollen.

Check-in Nachricht

Geben Sie eine relevante Check-in-Nachricht ein.

Aktualisieren

Synchronisiert Projektzeichnungen aus Ihrem lokalen Ordner mit dem zugehörigen Bricsys 24/7 Projekt.

ReName

Benennt eine Zeichnung um, die unter Versionskontrolle steht.

Verlauf

Ermöglicht es Ihnen, zu älteren Versionen zu wechseln.

ReVert

Kehrt zum vorherigen Status zurück.

27.11 AUSSCHNT-Befehl

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Ansichten**.



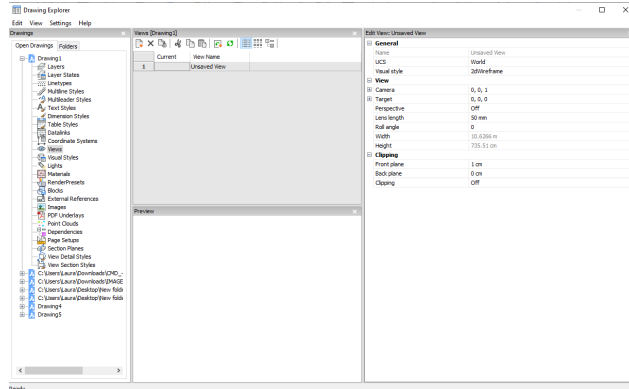
Symbol:



Alias: AS, ANSICHT, DDVIEW

27.11.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit dem Abschnitt **Ansichten** ausgewählt, um Ansichten in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



27.11.2 Optionen im Befehl

Allgemein

Name

Legt den Namen der aktuellen Ansicht fest.

BKS

Weist ein BKS zu. Wenn die Zeichnung keine gespeicherten BKS enthält, wird in der Auswahlliste <Keine> angezeigt. Siehe die Befehle BKS und EXPBKS.

Hintergrund

Legt den Hintergrund für die Ansicht fest. Siehe den Befehl HINTERGRUND.

Anzeige abschneiden

Weist einen Anzeige-Schnitt zu.

Layer Snapshot

Schaltet um, ob der Ansicht die aktuellen Ein- und Ausschalteinstellungen von Layern zugewiesen werden sollen.

- Ja: Weist den aktuellen visuellen Status von Layern zu, sodass sich die Layer beim nächsten Mal, wenn Sie diese Ansicht aktuell machen, selbst aktivieren oder deaktivieren.
- Nein: Weist nicht den aktuellen visuellen Status von Layern zu, sodass sich die Layer beim nächsten Mal, wenn Sie diese Ansicht aktuell machen, nicht selbst aktivieren oder deaktivieren.

Visueller Stil

Legt den aktuellen visuellen Stil fest. Siehe den Befehl VISUELLESTILE.

Ansicht

Kamera

Definiert den Kamerapunkt der Ansicht in x,y,z Koordinaten im visuellen Perspektivemodus.



Ziel

Definiert den Zielpunkt der Ansicht in x,y,z Koordinaten im visuellen Perspektivmodus.

Perspektive

Schaltet die Perspektivansicht um:

- Ein: Ansicht wird im visuellen Perspektivmodus angezeigt
- Aus: Ansicht wird im Modus Parallelperspektive angezeigt

In der Zeichnung wird eine Kameraglyphe für Perspektivansichten angezeigt (siehe Befehl KAMERA).

Brennweite

Legt die Länge des Objektivs der Kamera fest.

Rollwinkel

Dreht die Kamera um die Ansichtssachse.

Breite

Definiert die Breite der Ansicht in aktuellen Einheiten.

Höhe

Definiert die Höhe der Ansicht in aktuellen Einheiten.

Zuschneiden

Vordere Ebene

Legt den Abstand zwischen dem Zielpunkt und der vorderen Schnittebene fest.

Hintere Ebene

Legt den Abstand zwischen dem Zielpunkt und der hinteren Schnittebene fest.

Zuschneiden

Schaltet die Schnittebenen um, die aus allen Objekten entfernen, die sich außerhalb der Ebenen befinden.

27.11.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt neue benannte Ansichten.

Löschen

Löscht die benannte Ansicht ohne Warnung aus der Zeichnung.

Umbenennen

Benennt die Ansicht um.

Alle auswählen

Wählt alle Ansichtdefinitionen.

Auswahl umkehren

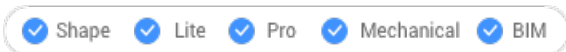
Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Setzt die ausgewählte Ansicht als aktuell.

27.12 -AUSSCHNT Befehl

Steuert benannte Ansichten.



Alias: -AS

27.12.1 Beschreibung

Erstellt und legt benannte Ansichten im aktuellen Ansichtsfenster fest und löscht benannte Ansichten aus der Zeichnung.

Jedes Ansichtsfenster kann eine andere Ansicht im Model- und Papierbereich anzeigen.

27.12.2 Optionen im Befehl

Geben Sie ? ein, um die vorhandenen Ansichten in der aktuellen Zeichnung aufzulisten.

Geben Sie die Optionen Löschen, Speichern und Wiederherstellen ein, um die entsprechende Aktion auszuführen.

Orthogonal

Legen Sie einen standardmäßigen orthografischen Ansichtspunkt im aktuellen Ansichtsfenster fest -- entweder die Ansicht Oben, Unten, Vorne, Hinten, Links oder Rechts.

Drehen

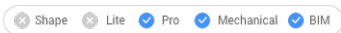
Dreht die aktuelle Ansicht um die Z-Achse in die Richtung, die durch die ANGDIR-Variable festgelegt wurde.

Fenster

Speichern Sie einen Fensterbereich als benannte Ansicht.

27.13 GRUNDANS-Befehl

Erzeugt assoziative orthographische und isometrische Ansichten eines 3D-Modells in einem Papierbereich-Layout.



Symbol:

Note:

- Dieser Befehl ist nur im Modelbereich gültig.
- Drücken Sie die Tab-Taste, um verdeckte Objekte auszuwählen.
- Wenn die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS (Assoziative Zeichnungen generieren) eingeschaltet ist, werden die assoziativen Bemaßungen für generierte Ansichten automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.
- Wenn die Systemvariablen GENERATEASSOCATTRS (Generate associative attributes) aktiviert sind, kann GRUNDANS Zeichnungen erstellen, in denen Dimensionen und Tags automatisch aktualisiert werden, wenn das 3D-Modell geändert wurde.
- Die Variable DRAWINGVIEWQUALITY definiert die Qualität der Zeichnungsansichten.



- Die Systemvariable DRAWINGVIEWFLAGS ermöglicht die parallele Erstellung oder Aktualisierung von Zeichnungsansichten. Dies kann die Verarbeitungszeit der Ansicht reduzieren, beansprucht jedoch mehr Ressourcen.
- Dieser Befehl kann bei Befehlen transparent eingegeben werden ('grundans).

27.13.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere Objekte (3D-Volumenkörper, Blöcke, Komponenten) aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um auf einer Layout-Registerkarte alle 3D-Objekte im Modelbereich auszuwählen, aus denen die Zeichnungsansichten generiert werden sollen, oder wählen Sie eine Option aus. Drücken Sie die Tab-Taste, um geschachtelte Objekte auszuwählen.

Geben Sie den Namen eines neuen oder vorhandenen Layouts ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das aktuelle Layout zu übernehmen.

Der Befehl wechselt zur Layout-Registerkarte, auf der ein Punkt ausgewählt werden muss, um eine Position für die Basisansicht zu definieren, oder geben Sie eine Option ein.

Wählen Sie die Position für jede projizierte Ansicht aus, indem Sie den Cursor bewegen. Je nach Position des Cursors in Bezug auf die Basisansicht können eine von fünf orthogonalen Ansichten (oben, links, rechts, hinten und unten) und vier isometrische Ansichten eingefügt werden. Die Ansichten werden je nach gewähltem Projektionstyp automatisch ausgerichtet (siehe oben).

Tippen Sie auf die Strg-Taste, um die Ausrichtung ein- und auszuschalten. Wenn sie deaktiviert ist, können Sie die aktuelle Ansicht an einem beliebigen Ort platzieren.

27.13.2 Optionen im Befehl

Gesamtes Model

Wählen Sie alle 3D-Objekte im Modelbereich aus.

Voreinstellungen

Gibt die Typen der generierten Zeichnungen und deren Platzierung im Layout an; zeigt den Dialog **Voreinstellungen für Zeichnungsansichten** an.

Die gewählte Voreinstellung wird durch die Systemvariable DRAWINGVIEWPRESET gespeichert.

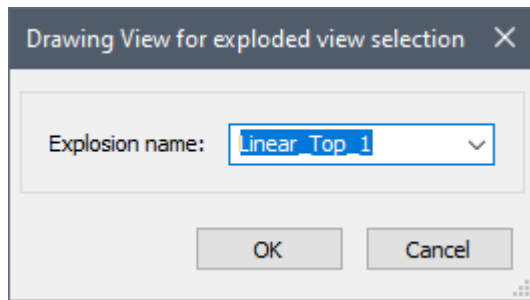
Spezial-Ansichten

Wählen Sie einen Stil mit explodierten Repräsentationen aus, falls vorhanden in der Zeichnung.

Explosionsansicht

Erstellt eine explodierte Zeichenansicht, wenn in der Zeichnung eine explodierte Repräsentation vorhanden ist.

Wählen Sie aus der Dropdownliste einen Stil für die Explosionsansicht aus.



Abwicklungsansicht

Erstellt eine abgewinkelte Zeichnungsansicht für Volumenkörper mit zugehöriger Abwicklungsansicht.

Hinten

Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Skalieren

Legt die Skalierungseigenschaft der Papierbereich-Ansichtsfenster für die verschiedenen Ansichten fest:

4 Ansichten einpassen

Die Skalierung wird an die vier standardmäßigen orthogonalen Ansichten angepasst: Vorne, Oben, Links, Rechts. Die Vorderansicht (Basisansicht) wird von der Option Ausrichtung definiert.

9 Ansichten einpassen

Passt die Skalierung an fünf orthogonale Ansichten und vier isometrische Ansichten an.

5 Ansichten einpassen

Passt die Skalierung an fünf orthogonale Ansichten an: Vorne, Oben, Links, Rechts, Hinten.

10 Ansichten einpassen

Passt die Skalierung an sechs orthogonale Ansichten und vier isometrische Ansichten an.

Standard Skalierungen

Zeigt die Skalierungsliste an, wie sie vom Befehl MSTABLISTERBEARB verwaltet wird. Wählen Sie eine Skalierung aus der Liste aus.

Benutzerdefinierte Skalierung

Fordert Sie auf, in der Befehlszeile eine Skalierung einzugeben.

Verdeckte Linien

Ermöglicht die Steuerung der Sichtbarkeit von verdeckten Linien.

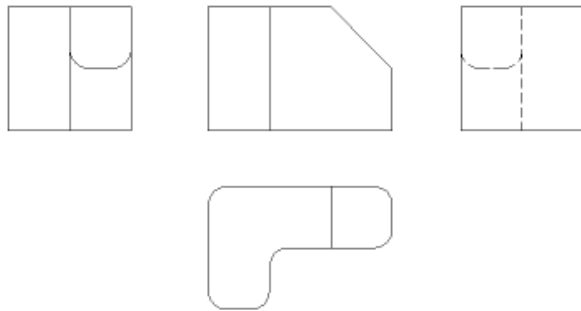
Wenn die Layer BM_Ortho_Hidden und BM_Isometric_Hidden deaktiviert oder gefroren sind, werden verdeckte Linien nicht angezeigt.

Tangentenlinien

Schaltet um, ob Tangentenkanten zwischen tangentialen Flächen erstellt werden oder nicht. Sichtbare Tangentenkanten werden auf dem Layer BM_Tangent_Visible erzeugt. Verdeckte Tangentenkanten werden auf dem Layer BM_Tangent_Hidden erstellt.

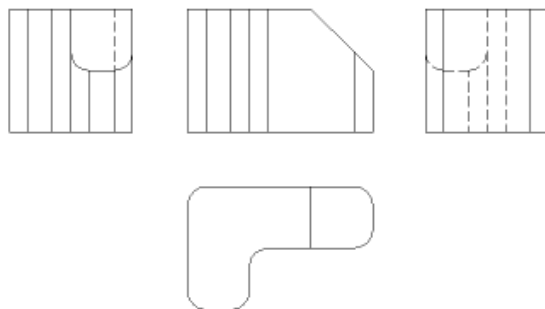
Nein

Zeigt keine Tangentenlinien an.

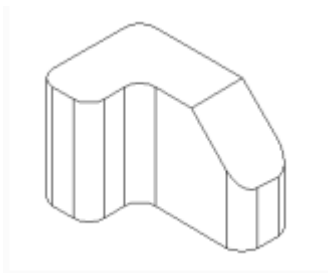


Ja

Zeigt die Tangentenlinien an.



Note: Tangentenkanten werden immer für isometrische Ansichten erstellt. Frieren oder deaktivieren Sie die Anzeige des Layers BM_Tangent_Visible, um Tangentenkanten in isometrischen Ansichten auszublenden.



Störkanten

Schaltet die Sichtbarkeit von Störkanten zwischen Volumenkörpern, die sich überschneiden, zwischen EIN und AUS. Wenn diese Option eingeschaltet ist, wird eine Linie gezeichnet, wo die Volumenkörper aufeinandertreffen.

Folgelinien

Steuert die Sichtbarkeit von Folgelinien.

Verwenden Sie zum Erstellen von Explosionsansichten den Befehl BMEXPLOSION. Das Modell muss über Einfügungen mechanischer Komponenten verfügen, um diesen Befehl verwenden zu können.



Ausrichtung

Definiert die Ausrichtung der Basisansicht. Dreht das 3D-Modell, so dass die Hauptansicht auf die vertikale Projektionsebene (V.P.) projiziert wird.

Projektionstyp

Definiert das Layout der Ansichten.

Erster Winkel

Es wird auch als europäische Projektion bezeichnet.

Dritter Winkel

Es wird auch als amerikanische Projektion bezeichnet.

Die Standard-Projektion hängt vom Wert der Systemvariablen MEASUREMENT ab.

Isometrische Geometrie

Legt den Stil für die isometrischen Ansichten fest: Gerenderte 3D-Ansichten oder 2D-Zeichnung:

2D Ansichten

Zeichnet isometrische Ansichten als 2D-Zeichnungen.

3D Ansichten

Zeichnet isometrische Ansichten als 3D-Volumenkörper mit angewendetem visuellen Stil.

Wählen

Wählt zusätzliche Objekte aus, die eingeschlossen oder ausgeschlossen werden sollen.

Entfernen

Entfernt Objekte aus Zeichnungsansichten.

Gesamtes Model

Schließt alle Objekte aus dem Modelbereich in die Zeichnungsansichten ein.

Layout

Öffnet das vorherige Layout mit aktualisierten Zeichnungsansichten.

27.14 ANSBRUCH-Befehl

Erzeugt einen unterbrochene Ansicht auf der Basis einer Zeichenansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich-Layout erzeugt wurde.



Symbol:

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.

Note: Dieser Befehl kann bei Befehlen transparent eingegeben werden ('ansbruch)

27.14.1 Methode

Wählen Sie die Zeichnungsansicht aus, aus der die unterbrochene Ansicht generiert werden soll, indem Sie in eine Zeichnungsansicht klicken. Wählen Sie den ersten und den zweiten Punkt aus, der die erste und die zweite Ebene der Schnitte angibt.



Die Standardrichtung des Symbols basiert auf der Größe des Ansichtsfensters:

- Vertikal, wenn das Ansichtsfenster breiter als hoch ist.
- Horizontal, wenn das Ansichtsfenster höher als breit ist.

27.14.2 Optionen im Befehl

Typ

Ermöglicht das Festlegen des unterbrochenen Symboltyps:

Gerade

Liniengeometrie. Unterstützt die Eigenschaft Lückenabstand.



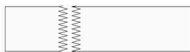
Spline

Spline-Geometrie. Unterstützt den Spaltabstand, Breite und Höhe.



Zickzack

Spline-Geometrie. Unterstützt die Eigenschaften Lückenabstand, Breite und Höhe.



Kleines Zickzack

Unterstützt die Eigenschaften Lückenabstand, Breite, Höhe und Schritt.



Aktuell

Verwenden Sie den zuletzt verwendeten unterbrochenen Symboltyp.

Note: Die Eigenschaften des unterbrochenen Symbols können im Panel Eigenschaften bearbeitet werden:

Broken Symbol	
Style	Small Zigzag
Gap distance	5 mm
Type	Small Zigzag
Overshoot	3 mm
Width	5 mm
Height	5 mm
Step	20 mm

Stil/Typ

Wählen Sie den Stil/Typ in der Dropdown-Liste aus.

Lückenabstand

Definiert den Abstand* zwischen den beiden Teilen des unterbrochenen Symbols.

Überstand

Definiert die Länge der Erweiterungen für die Unterbrechungslinien außerhalb der 2D-Ansicht.

Breite

Definiert die Breite* des Form-Symbols in der Symbolrichtung.



Höhe

Definiert die Höhe* des Form-Symbols in der Richtung orthogonal zur Symbolrichtung.

Schritt

Definiert den Abstand* zwischen den kleinen Zickzack-Symbolen.

* Ausgedrückt in Layoutseinheiten.

Vertikal

Richtet das Symbol entlang der Y-Achse aus.



Horizontal

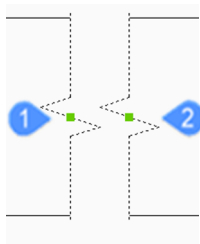
Richtet das Symbol entlang der X-Achse aus.



27.14.3 Griffe bearbeiten

Sie können Bruchsymbolgriffe bearbeiten.

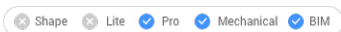
Wählen Sie das Bruchsymbol und es werden 2 Griffe angezeigt:



- 1 Steuert die Position der ersten Bruchebene im Modelbereich
- 2 Steuert die Position der zweiten Bruchebene im Modelbereich

27.15 ANSDetail Befehl

Zeichnet Ansichtsdetails von Zeichnungsansichten, die mit dem Befehl GRUNDANS erstellt wurden.



Symbol:

Note:

- Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.
- Wenn die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS (Assoziative Zeichnungen generieren) eingeschaltet ist, werden die assoziativen Bemaßungen für Detailansichten automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.
- Die Variable DRAWINGVIEWQUALITY definiert die Qualität der Zeichnungsansichten.
- Die Variable AUTOVPFITTING steuert, ob die Größe des Ansichtsfensters automatisch an die aktuellen Grenzen der 3D-Geometrie angepasst wird. Standardmäßig ist AUTOVPFITTING = EIN.



27.15.1 Methode

Wählen Sie die Zeichnungsansicht aus, aus der Sie das Detail extrahieren möchten, indem Sie in eine Zeichnungsansicht klicken. Das Programm hebt die ausgewählte Ansicht hervor.

Danach legen Sie den Mittelpunkt der Detailansicht fest, indem Sie einen Punkt innerhalb der übergeordneten Ansicht und den Stil der Ansichtsbegrenzung wählen.

Es gibt zwei Arten von Umgrenzungen, zwischen denen Sie wählen können:

- Kreisförmig - zeichnet eine kreisförmige Umgrenzung.
- Rechteckig - zeichnet eine rechteckige Umgrenzung.

Note: Mit der Option Umgrenzung können Sie die Begrenzungsart jederzeit zwischen kreisförmig und rechteckig umschalten.

Spezifizieren Sie die Position für die Detailansicht, indem Sie einen Punkt im Layout wählen, der von der übergeordneten Ansicht entfernt ist.

27.15.2 Optionen im Befehl

Skalieren

Spezifiziert den Maßstab der Detailansicht, der standardmäßig das Doppelte des Maßstabs des übergeordneten Ansichtsfensters beträgt:

Standard Skalierungen

Wählen Sie eine Standard-Skalierung aus der Liste; die Liste kann mit dem Befehl MSTABLISTERBEARB bearbeitet werden.

Benutzerdefiniert

Spezifizieren Sie einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor.

Relative benutzerdefinierte Skalierung

Berechnet den Skalierungsfaktor relativ zur übergeordneten Ansicht, indem der Skalierungsfaktor der Ausgangsansicht mit dieser Zahl multipliziert wird.

Von Übergeordnetem

Setzt den Maßstab der Schnittansicht auf den Maßstab der übergeordneten Ansicht.

Verdeckte Linien

Steuert die Sichtbarkeit von verdeckten Linien oder verwendet dieselbe Einstellung für verdeckte Linien wie die übergeordnete Ansicht.

Note: Wenn die Layer BM_Ortho_Hidden und BM_Isometric_Hidden deaktiviert oder gefroren sind, werden verdeckte Linien nicht angezeigt.

Tangentenlinien

Steuert die Anzeige von tangentialen Kanten, die beim Übergang von einer ebenen Fläche zu einer gekrümmten Fläche erscheinen, wie z. B. bei Verrundungen:

Note: Wenn der Layer BM_Tangent_Visible ausgeschaltet oder gefroren ist, werden die Tangentenlinien nicht angezeigt.

anKer

Definiert, ob der Mittelpunkt des Ansichtsfensters verankert ist, so dass das Ansichtsfenster um seinen Mittelpunkt vergrößert und verkleinert wird oder nicht.



Geometrie

Wählt den visuellen Stil für die Schnittansicht aus:

2D

Die Schnittansicht verwendet den visuellen Stil 2D-Drahtmodell.

3D

Die Schnittansicht verwendet einen gerenderten visuellen Stil. Dies ist standardmäßig Konzeptionell. Verwenden Sie das Eigenschaften Panel, um einen anderen visuellen Stil zu wählen.

Beschriftung

Definiert die zu verwendenden Beschriftungen.

Kennung

Spezifiziert die Kennung der Detailansicht durch Eingabe eines Namens für die Detailansicht.

Beschriftung

Schaltet die Anzeige der Ansichtsdetailbeschriftung um.

Umgrenzung

Schaltet den Stil der Umgrenzung zwischen kreisförmig und rechteckig um.

Kreisförmig

Ändert die Umgrenzung in einen Kreis.

Rechteckig

Ändert die Umgrenzung in ein Rechteck.

Modell kanten

Steuert, ob eine Verbindungslinie zwischen der Detail-Ansicht und der Detail-Umgrenzung in der übergeordneten Ansicht gezeichnet wird.

Glatt mit Grenzen

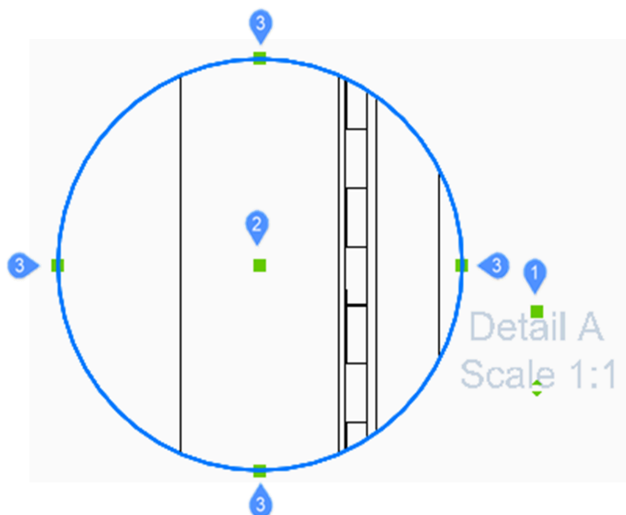
Zeichnet keine Linie.

Glatt mit verbundenen Linien

Zeichnet eine Verbindungslinie zwischen der Detailansicht und der übergeordneten Ansicht.

27.15.3 Bearbeitung mit Griffen

Detailansichten können über Griffen bearbeitet werden: Wählen Sie die Ansicht aus, und es werden sechs Griffen angezeigt:



- 1 Steuert die Position der Kennung.
- 2 Steuert die Position des Schnittdetails.
- 3 4 Griffe steuern die Größe der Detailumgrenzung.

27.16 ANSDetailSTIL-Befehl

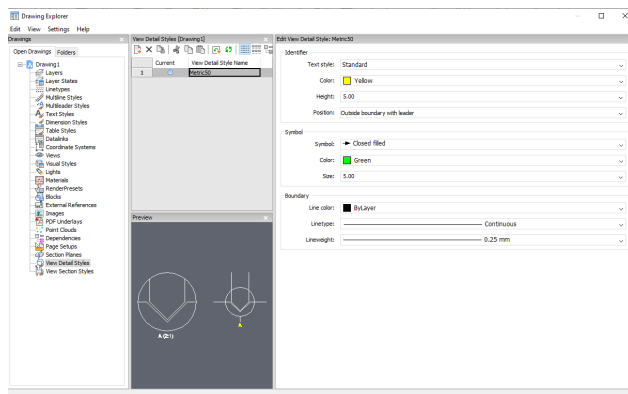
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Ansichtsdetailstile**.



Symbol:

27.16.1 Beschreibung

Zeigt den Dialog Zeichnungs Explorer an, in dem die Kategorie Ansichtsdetailstil ausgewählt ist, um Ansichtsdetailstile zu erstellen und zu ändern.



27.16.2 Optionen im Befehl

Kennung

Definiert die Eigenschaften der Ansichtsdetail-Kennung.

**Text Stil**

Gibt den vom Kennungstexts verwendeten Textstil an.

Farbe

Gibt die Farbe der Kennung an.

Höhe

Gibt die Höhe der Kennung an.

Position

Bestimmt, wo sich die Kennung befindet.

Außerhalb der Umgrenzung

Platziert die Kennung außerhalb der Grenze des Details. Es wird kein Symbol verwendet.

Außerhalb der Umgrenzung mit Führung

Platziert die Kennung außerhalb der Grenze des Details und zeichnet eine Führung von der übergeordneten Ansicht zum Detail. Es wird kein Symbol verwendet

Auf Umgrenzung

Platziert die Kennung auf der Grenze des Details.

Auf Umgrenzung mit Führung

Platziert die Kennung auf der Grenze des Details und zeichnet eine Führung von der übergeordneten Ansicht zum Detail.

Symbol

Definiert die Eigenschaften des Symbols.

Symbol

Gibt das Aussehen des Symbols an.

Farbe

Gibt die Farbe des Symbols an.

Größe

Legt die Größe des Symbols fest.

Umgrenzung

Definiert die Eigenschaften der Umgrenzung des Detail-Ansichtsfensters.

Linienfarbe

Gibt die Farbe der Umgrenzungslinien an

Linientyp

Gibt den Linientyp der Umgrenzung an.

Linienstärke

Gibt die Stärke der Umgrenzungslinie an.

27.16.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt neue benannte Ansichtsdetailstile.



Löschen

Löscht den benannten Ansichtsdetailstil aus der Zeichnung ohne Warnung.

Umbenennen

Benennt den Ansichtsdetailstil um.

Alle auswählen

Wählt alle Definitionen für Ansichtsdetailstile.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

Aktuell setzen

Setzt den ausgewählten Ansichtsdetailstil als aktuell.

27.17 ANSBEAR-Befehl

Ändert den Maßstab und die Sichtbarkeit verdeckter Linien der Zeichnungsansichten, wenn die Ansichten mit dem Befehl GRUNDANS erstellt wurden.



Symbol:

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.

27.17.1 Methode

Wählen Sie die zu ändernden Zeichnungsansichten aus, indem Sie in ein oder mehrere Konstruieren-Ansichtsfenster klicken, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Zeichnungsansichten im aktuellen Layout auszuwählen.

Die nächste Eingabeaufforderung hängt vom ausgewählten Ansichtstyp ab. Wenn verschiedene Ansichtstypen ausgewählt sind, sind nur die gemeinsamen Optionen verfügbar.

27.17.2 Optionen im Befehl

Standardansichtsoptionen: siehe Befehl GRUNDANS

Optionen für Schnittansichten: siehe Befehl ANSSCHNITT

Optionen für Detailansicht: siehe Befehl ANSDetail

27.18 ANSEXPORT-Befehl

Exportiert Zeichnungsansichten.



Symbol:



27.18.1 Beschreibung

Exportiert Zeichnungsansichten, die mit den Befehlen GRUNDANS, ANSSCHNITT oder ANSDetail generiert wurden, über die Zwischenablage in eine neue Zeichnung oder als DWG/DXF-Datei auf der Festplatte in den Modelbereich der aktuellen Zeichnung.

27.18.2 Methode

Klicken Sie in ein oder mehrere Ansichtsfenster oder wählen Sie Alle Ansichten und wählen Sie das Ziel der Ansichten (siehe Optionen).

27.18.3 Optionen im Befehl

Zwischenablage

Exportiert die ausgewählten Ansichten in die Zwischenablage, die dann in eine beliebige Zeichnung eingefügt werden kann.

Datei

Exportiert die ausgewählten Ansichten in eine DWG- oder DXF-Datei; zeigt den Dialog Exportierte Ansichten speichern an.

Modelbereich

Exportiert die Ansicht in den Modelbereich der aktuellen Zeichnung.

Note: Angeben, ob exportierte Ansichten entfernt werden:

- Ja - Ansichtsfenster exportierter Ansichten werden aus dem Layout entfernt.
- Nein - Ansichtsfenster exportierter Ansichten bleiben im Layout erhalten.

27.19 ANSHORIZONTAL-Befehl

Dreht den Blickpunkt zur Horizontalen.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.19.1 Beschreibung

Setzt die Z-Komponente des 3D-Ansichtspunkts im aktuellen BKS auf 0, sodass sich der Ansichtspunkt in die Horizontale dreht.

Dieser Befehl funktioniert wie das Setzen von Z auf 0 mit dem Befehl ANSICHTSPUNKT.

27.20 ANSBEZEICH Befehl

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.20.1 Beschreibung

Dies ist ein Service Befehl, der vom Benutzer nicht direkt eingegeben werden soll. Er wird vom Programm verwendet, wenn ein Kontextmenüpunkt ausgewählt wird.



27.21 AUSSICHTSPUNKT Befehl

27.22 ANSPROJ-Befehl

Generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungsansicht, die zuvor vom Befehl GRUNDANS erstellt wurde (kurz für "Ansichtprojektion").



Symbol:

Note:

- Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.
- Die Systemvariable DRAWINGVIEWFLAGS ermöglicht die parallele Erstellung oder Aktualisierung von Zeichnungsansichten. Dies kann die Verarbeitungszeit der Ansicht reduzieren, beansprucht jedoch mehr Ressourcen.

27.22.1 Methode

Wählen Sie die Ansicht aus, aus der neue projizierte Ansichten generiert werden sollen, und wählen Sie die Position der neuen projizierten Ansichten aus.

Je nachdem, wohin Sie den Cursor bewegen, können Sie bis zu fünf orthogonale und vier isometrische Ansichten platzieren. Die Ansichten werden automatisch ausgerichtet. Drücken Sie die Strg-Taste, um die Ausrichtung ein- und auszuschalten und die Ansicht an einer beliebigen Stelle auf dem Blatt zu platzieren.

27.22.2 Optionen im Befehl

Isometrische Geometrie

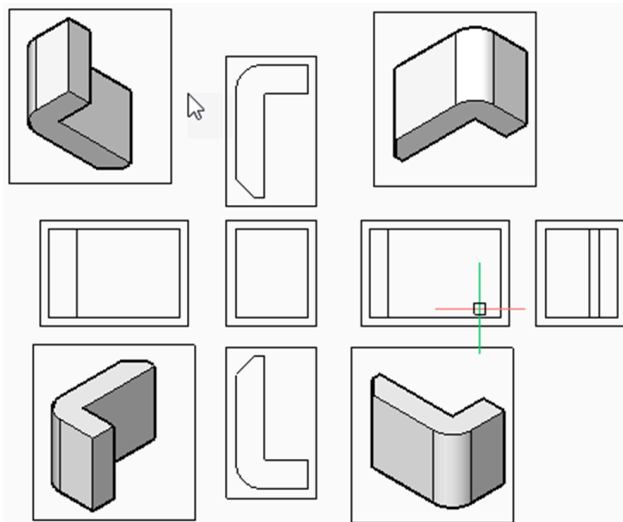
Legt das Format für isometrische Ansichten fest.

2D Ansichten

Zeichnet isometrische Ansichten als 2D-Projektionen der 3D-Geometrie und aktiviert den Layer BM_Hidden, sodass ausgeblendete Linien als gestrichelte Linien angezeigt werden.

3D Ansichten

Zeichnet isometrische Ansichten als 3D-Geometrie und legt den visuellen Stil des Ansichtsfensters fest.



27.23 AUFLÖS Befehl

Legt die Anzeigauflösung fest.



27.23.1 Beschreibung

Legt die Ansichtsauflösung für gekrümmte Objekte fest; schaltet auch den Schnellzoom-Modus ein (kurz für "Ansichtsauflösung").

27.23.2 Optionen im Befehl

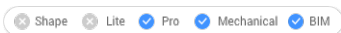
Wählen Sie aus, ob bei Änderungen der Ansicht, wie z. B. Zoomen, ein erneutes Zeichnen oder eine Neugenerierung verwendet werden soll.

Wählen Sie die Qualitätsstufe für die Anzeige von 2D-Kurven, wie Kreise und Bögen (Bereich 1-20000)

- 1 - Kurven wie Kreise und Bögen sehen zwar wie Polygone aus, werden aber mit hoher Geschwindigkeit angezeigt.
- 100 - voreingestellter Wert.
- 20000 - Kurven sehen fast immer rund aus, aber mit einer langsameren Anzeigegeschwindigkeit.

27.24 ANSSCHNITT-Befehl

Erstellt Querschnittansichten von Zeichnungsansichten, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich-Layout generiert wurden.



Symbole: 

Note:

- Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich.



- Wenn die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS (Assoziative Zeichnungen generieren) eingeschaltet ist, werden die assoziativen Bemaßungen für Schnittansichten automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.
- Wenn die Eigenschaft SCHNEIDBAR einer mechanical Komponente deaktiviert ist, wird die Komponente in den Schnittansichten des Typs "vollständigen Schnitt" als nicht geschnitten angezeigt.
- Die Variable DRAWINGVIEWQUALITY definiert die Qualität der Zeichnungsansichten.
- Die Variable AUTOVPFITTING steuert, ob die Größe des Ansichtsfensters automatisch an die aktuellen Grenzen der 3D-Geometrie angepasst wird. Standardmäßig ist AUTOVPFITTING = EIN.
- Dieser Befehl kann bei Befehlen transparent eingegeben werden ('ansschnitt')

27.24.1 Methode

Wählen Sie die Zeichnungsansicht aus, um den Schnitt durch Klicken in eine Zeichnungsansicht zu erzeugen. Das Programm hebt die ausgewählte Ansicht hervor. Erstellen Sie einen Schnitt, und wählen Sie eine Position für die Ergebnisansicht.

27.24.2 Optionen im Befehl

Typ wählen

Steuern Sie die Form der Schnittebene:

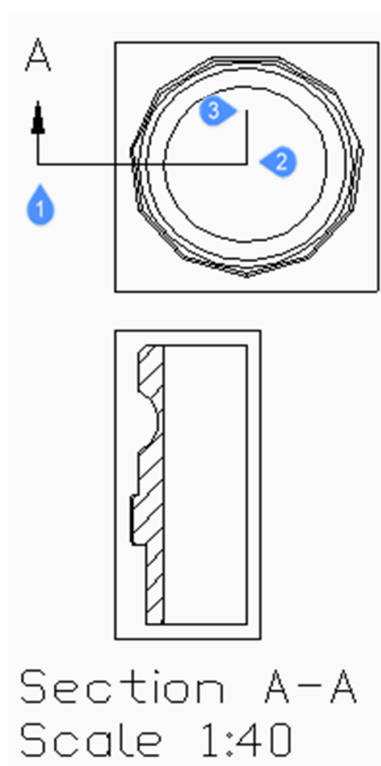
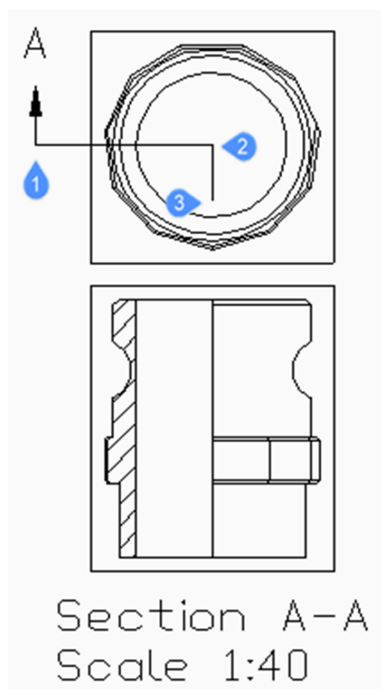
Vollständig

Die Schnittrlinie definiert eine unendliche Ebene, die durch das gesamte Modell schneidet.

Halb

Die Schnittrlinie definiert eine Halbebene, die einen Teil des Modells schneidet. Sie müssen durch Klicken den Startpunkt (1) der Schnittrlinie, den zweiten Punkt (2) zum Definieren der Grenze der Halbebene und den dritten Punkt (3) zum Definieren der Ansichtsrichtung angeben.

Die Position des dritten Punkts bestimmt, ob der Teil des Modells, der nicht geschnitten wird, angezeigt wird (links) oder nicht (rechts).



Versatz

Die Schnittlinie definiert eine Reihe von Schnittbereichen, die sich in unterschiedlichen Versätzen voneinander befinden. Geben Sie Fertig ein, um die Schnittlinie abzuschließen.



Ausgerichtet

Die Schnittlinie definiert eine Polylinie, wobei jedes Segment einen Schnittbereich definiert. Der resultierende Abschnitt hat die Länge, die der Summe der Längen der Schnittbereiche entspricht. Geben Sie Fertig ein, um die Schnittlinie abzuschließen.

Skalieren

Spezifiziert die Skalierung der Detailansicht, der standardmäßig das Doppelte der Skalierung des übergeordneten Ansichtsfensters beträgt.

Standard Skalierungen

Wählen Sie eine Standard-Skalierung aus der Liste; die Liste kann mit dem Befehl MSTABLISTEBEARB bearbeitet werden.

Benutzerdefiniert

Spezifizieren Sie einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor.

Von Übergeordnetem

Setzt den Maßstab der Schnittansicht auf den Maßstab der übergeordneten Ansicht.

Verdeckte Linien

Steuert die Sichtbarkeit von verdeckten Linien oder verwendet dieselbe Einstellung für verdeckte Linien wie die übergeordnete Ansicht.

Note: Wenn die Layer BM_Ortho_Hidden und BM_Isometric_Hidden deaktiviert oder gefroren sind, werden verdeckte Linien nicht angezeigt.

Tangentenlinien

Steuert die Anzeige von tangentialen Kanten, die beim Übergang von einer ebenen Fläche zu einer gekrümmten Fläche erscheinen, wie z. B. bei Verrundungen.

Note: Wenn der Layer BM_Tangent_Visible ausgeschaltet oder gefroren ist, werden die Tangentenlinien nicht angezeigt.

anKer

Definiert, ob der Mittelpunkt des Ansichtsfensters verankert ist, so dass das Ansichtsfenster um seinen Mittelpunkt vergrößert und verkleinert wird oder ob die Geometrie fest ist.

Geometrie

Wählt den visuellen Stil für die Schnittansicht aus.

2D

Die Schnittansichten benutzen den visuellen Stil 2D-Drahtmodell.

3D

Die Schnittansicht verwendet einen gerenderten visuellen Stil. Dies ist standardmäßig Konzeptionell. Verwenden Sie das Panel Eigenschaften, um einen anderen visuellen Stil zu wählen.

Beschriftung

Definiert die zu verwendenden Beschriftungen.

Kennung

Spezifiziert die Kennung der Detailansicht durch Eingabe eines Namens für die Detailansicht.

Beschriftung

Schaltet die Anzeige der Ansichtsdetailbeschriftung um.



Tiefe

Legt die Ansichtstiefe einer Schnittansicht fest.

Vollständig

Die Ansichtstiefe wird bis zu den Grenzen des Modells festgelegt (maximale Ansichtstiefe).

Benutzerdefiniert

Begrenzt die Ansichtstiefe durch Eingabe der Tiefenentfernung (geben Sie einen positiven Wert ein oder bewegen Sie den Cursor, um die Ansichtstiefe dynamisch zu definieren).

Projektion

Legt fest, wie der Schnitt projiziert wird.

Normal

Zeichnet den Schnitt als eine Vereinigung von Projektionen aus jedem Schnittbereich (jedes Segment einer Schnittpolylinie) in seiner Normalenrichtung.

Orthogonal

Zeichnet den Schnitt in der Normalenrichtung des ersten Schnittbereichs (des ersten Segments der Schnittpolylinie).

Ansicht drehen

Ermöglicht das Drehen des Ansichtsfensters der Darstellungsansicht, jedoch nicht das Drehen des Rahmens.

Horizontal

Dreht ein Segment horizontal.

Vertikal

Dreht ein Segment vertikal.

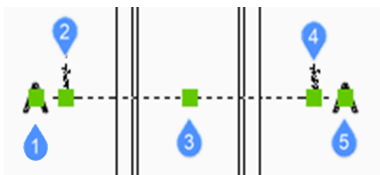
Benutzerdefinierter Winkel

Ermöglicht die Angabe des Ausrichtungswinkels.

27.24.3 Bearbeitung mit Griffen

Sie können Schnittlinien mit Griffen bearbeiten.

Wenn Sie entweder die Schnittlinie, eine der Kennungen oder einen Pfeil auswählen, werden 5 Griffe angezeigt:



- 1 Steuert die Position der ersten Kennung.
- 2 Definiert den Startpunkt der Schnittlinie.
- 3 Erlaubt es, die Schnittlinie zu verschieben.
- 4 Definiert den Endpunkt der Schnittlinie.
- 5 Steuert die Position der zweiten Kennung.



27.25 ANSSCHNITTSTIL-Befehl

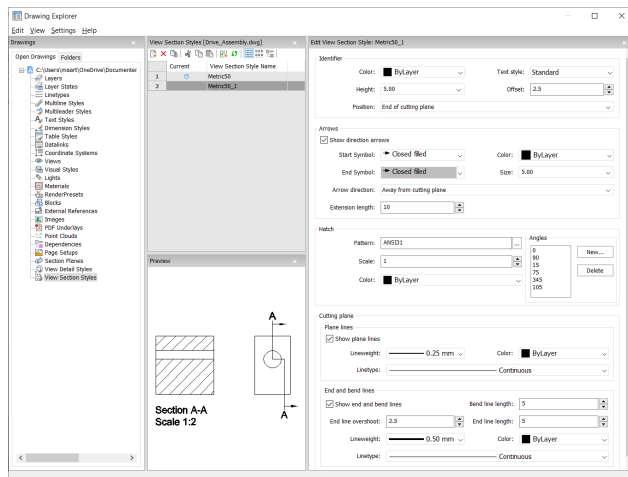
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Ansichtsschnittstile**.

Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol:

27.25.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie **Ansichtsschnittstile**, um die Ansichtsschnittstile in der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



27.25.2 Optionen im Befehl

Kennung

Legt die Eigenschaften des Schnittkennungs fest.

Farbe

Gibt die Farbe der Kennung an.

Text Stil

Gibt den vom Kennungstexts verwendeten Textstil an. Um einen anderen Textstil zu verwenden, verwenden Sie den Befehl STIL, um ihn zu erstellen.

Höhe

Gibt die Höhe der Kennung an.

Versatz

Gibt den Abstand vom Ende der Schnittpfeile zum Pfeil an.

Position

Bestimmt, wo sich die Kennungen befinden.

- Ende der Schnittebene: Platziert die Kennungen an den Enden der Schnittpfeile.
- Obere Richtungslinie: Platziert die Kennungen außerhalb der Grenze des Details und zeichnet eine Führung von der übergeordneten Ansicht zum Detail. Es wird kein Symbol verwendet.
- Auf Umgrenzung: Platziert die Kennung auf der Grenze des Details.

- Auf Umgrenzung mit Führung: Platziert die Kennung auf der Grenze des Details und zeichnet eine Führung von der übergeordneten Ansicht zum Detail.

Pfeile

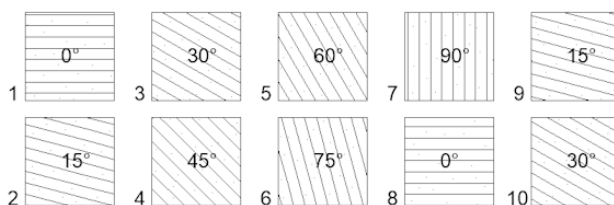
Legt die Eigenschaften des Schnitts Pfeile fest.

- Richtungspfeile anzeigen: schaltet die Anzeige der Pfeile um
- Start-Symbol: Gibt das Aussehen des Start-Symbols an
- Farbe: gibt die Farbe des Pfeils an
- Ende-Symbol: gibt das Aussehen des Ende-Symbols an
- Größe: gibt die Größe des Pfeils an
- Pfeilrichtung: richtet den Pfeil auf oder von der Schnittlinie weg
- Erweiterungslänge: bestimmt die Länge der "Bemaßung"-Linie auf den Pfeilen

Schraffur

Legt die Eigenschaften des Schnitts Schraffur fest.

- Muster: Wählen Sie einen Musternamen aus der Dropdown-Liste aus.
- Durchsuchen: Zeigt den Dialog Schraffurmuster-Palette an, in dem Sie ein Muster visuell auswählen können.
- Winkel: legt den Winkel für das Muster fest, einen Winkel für nachfolgende Schnitte. Der erste Winkel in der Liste wird auf den ersten Volumenkörper angewendet, der zweite Winkel auf den zweiten usw. Wenn mehr Volumenkörper geschnitten werden müssen als die aufgelisteten Winkel, startet das Programm erneut mit dem ersten Winkel. Siehe Abbildung unten.



A-A (1:5)

- Neu: fügt der Liste Winkel hinzu. Zeigt den Dialog Neuer Schraffurwinkel an, in dem Sie einen Winkel eingeben können.
- Löschen: löscht den ausgewählten Winkel aus der Liste.
- Skalieren: Gibt die Skalierung des Musters an.
- Farbe: gibt die Farbe des Musters an.

Schnitt-Ebene | Ebenenlinien

Legt die Eigenschaften der Schnitt-Ebene-Linien fest.

- Ebenenlinien anzeigen: Schaltet die Anzeige der Linien um.
- Linienstärke: gibt die Stärke der Linien an.
- Farbe: gibt die Farbe der Linien an.
- Linientyp: Gibt das Muster der Linien an.



Schnitt-Ebene | End- und Biegelinien

Legt die Eigenschaften der End- und Biegelinien fest.

- Zeige End- und Biegelinien: schaltet die Anzeige der Linien um.
- Biegelinienlänge: Gibt den Abstand an, um den die Biegelinie von einer Schnittpunktlinie zur anderen versetzt wird.
- Endlinien-Überstand: Gibt den Abstand vom Abschnitt zum Ende der Ebenenlinie an.
- Endlinienlänge: gibt die Länge der Endlinien an.
- Linienstärke: gibt die Stärke der Linien an.
- Farbe: gibt die Farbe der Linien an.
- Linientyp: Gibt das Muster der Linien an.

27.25.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt einen neuen Ansichtsdetailstil als eine Kopie des aktuell ausgewählten Stils.

Löschen

Entfernt den ausgewählten Stil aus der Zeichnung.

Umbenennen

Benennt den ausgewählten Ansichtsschnittstil um.

Alle auswählen

Wählt alle Definitionen für Ansichtsdetailstile.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

27.26 ANSAKT Befehl

Aktualisiert Zeichnungsansichten.



Symbol:

Note: Die Systemvariable DRAWINGVIEWFLAGS ermöglicht die parallele Erstellung oder Aktualisierung von Zeichnungsansichten. Dies kann die Verarbeitungszeit der Ansicht reduzieren, beansprucht jedoch mehr Ressourcen.

27.26.1 Beschreibung

Aktualisiert manuell die ausgewählten oder alle Zeichnungsansichten, die mit den Befehlen GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden, wenn die automatische Aktualisierung (ANSAKT) ausgeschaltet ist.

27.26.2 Optionen im Befehl

Zeichnungs Ansichten wählen

Aktualisiert die ausgewählten Ansichten.



Alle Ansichten

Aktualisiert alle Zeichnungsansichten im aktuellen Layout.

27.27 SICHTBARKEITSSTATUS-Befehl

Erstellt und bearbeitet Sichtbarkeitsstatus in der Befehlszeile. Außerdem wird das Panel **Sichtbarkeitsstatus** geöffnet.



Symbol:

Note: BricsCAD® Sichtbarkeitsstatus sind nicht mit AutoCAD® Sichtbarkeitsstatus kompatibel. Wenn Sie eine Zeichnung mit BricsCAD® parametrischen Blöcken in AutoCAD® öffnen, werden sie so angezeigt, wie sie in BricsCAD® gespeichert wurden. Wenn solche parametrischen Blöcke jedoch bearbeitet oder in eine andere Zeichnung in AutoCAD® kopiert werden, werden alle Objekte im Block sichtbar.

27.27.1 Optionen im Befehl

Neuer Parameter

Erstellt einen neuen Parameter.

Geben Sie einen Namen für den Parameter (<P>) ein und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Neuen Status eingeben für <P>

Geben Sie einen Namen für den neuen Parameterstatus (<S>) ein.

Objekte hinzufügen

Fügt Objekte zum angegebenen Status eines Parameters hinzu.

Objekte auswählen, die zu <P>=<S> hinzugefügt werden sollen [Auswahloptionen (?)]

Wählen Sie mit einer beliebigen Auswahlmethode Objekte für den neuen Status aus.

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.

Wenn die Parameter und Status bereits in der Zeichnung vorhanden sind, werden die vorhandenen Parameter und Status zu den Eingabeaufforderungen hinzugefügt:

Neuer Parameter oder [<P> (1)]/[<P> (2)...]

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Namen für einen neuen Parameter ein.
- Geben Sie die Nummer des Parameters ein, den Sie bearbeiten möchten.

Neuen Status eingeben für [<P>] oder [<S> (1)]/[<S> (2)...]

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Namen für einen neuen Status des Parameters ein.
- Geben Sie die Nummer des Status ein, den Sie bearbeiten möchten.

Objekte entfernen

Entfernt Objekte aus dem angegebenen Status eines Parameters.

Objekte sichtbar machen

Macht Objekte für den angegebenen Status eines Parameters sichtbar.



Objekte unsichtbar machen

Macht Objekte für den angegebenen Status eines Parameters unsichtbar.

Note:

<P> ist ein Platzhalter für den Namen des im vorherigen Schritt eingegebenen Sichtbarkeitsparameters.

<S> ist ein Platzhalter für den Namen des aktiven Sichtbarkeitsstatus des Parameters <P>. Auf dem Bildschirm werden die tatsächlichen Namen des Parameters und der Status anstelle von <P> und <S> angezeigt.

27.28 SICHTBARKEITSSTAATENHINZU Befehl

Fügt Objekte in den aktiven Status des ausgewählten Sichtbarkeits-Parameters ein.



27.28.1 Methoden

Der Befehl SICHTBARKEITSSTAATENHINZU fügt Objekte zu einem ausgewählten Sichtbarkeits Parameter hinzu. Die hinzugefügten Objekte sind für den aktiven Status des ausgewählten Parameters sichtbar.

27.28.2 Optionen im Befehl

Geben Sie den Parameter Name ein

Fragt nach dem Namen eines vorhandenen Sichtbarkeits-Parameters.

Objekte wählen für <P>=<S> [auswahl-optionen (?)]:

Fordert eine Auswahl von Objekten an, die dem Parameter <P> hinzugefügt werden sollen. Diese Objekte werden für den Status <S> sichtbar sein.

<P> ist ein Platzhalter für den Namen des im vorherigen Schritt eingegebenen Sichtbarkeits-Parameters.

<S> ist ein Platzhalter für den Namen des aktiven Sichtbarkeitsstatus des Parameters <P>. Auf dem Bildschirm werden anstelle der Texte <P> und <S> die tatsächlichen Namen der Parameter und des Status angezeigt.

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.29 SICHTBARKEITSSTAATENVERDECKEN Befehl

Blendet Objekte für den aktiven Zustand des ausgewählten Sichtbarkeitsparameters aus.



27.29.1 Methoden

Der Befehl SICHTBARKEITSSTAATENVERDECKEN blendet Objekte für den aktiven Status des ausgewählten Parameters aus.

27.29.2 Optionen im Befehl

Geben Sie den Parameter Name ein

Fragt nach dem Namen eines vorhandenen Sichtbarkeits-Parameters.

Objekte auswählen, die unsichtbar gemacht werden sollen für <P>=<S> [Auswahloptionen (?)]:

Fragt nach einer Auswahl von Objekten, die ausgeblendet werden sollen, wenn der Zustand <S> aktiv ist.

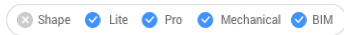


<P> ist ein Platzhalter für den Namen des im vorherigen Schritt eingegebenen Sichtbarkeits-Parameters. <S> ist ein Platzhalter für den Namen des aktiven Sichtbarkeitsstatus des Parameters <P>. Auf dem Bildschirm werden anstelle der Texte <P> und <S> die tatsächlichen Namen der Parameter und des Status angezeigt.

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.30 SICHTBARKEITSSTAATENPANELSCHL Befehl

Schließt das Panel "Sichtbarkeits Staaten".



Symbol:

27.30.1 Methoden

Der Befehl SICHTBARKEITSSTAATENPANELSCHL schließt das Panel "Sichtbarkeits Staaten".

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.31 SICHTBARKEITSSTATUSPANELÖFFN-Befehl

Öffnet das Panel Sichtbarkeitsstatus.



Symbol:

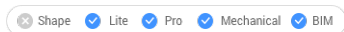
27.31.1 Methoden

Der Befehl SICHTBARKEITSSTATUSPANELÖFFN öffnet das Panel Sichtbarkeitsstatus.

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.32 SICHTBARKEITSSTAATENENTFERNEN Befehl

Entfernt Objekte aus dem ausgewählten Sichtbarkeitsparameter.



27.32.1 Methoden

Mit dem Befehl SICHTBARKEITSSTAATENENTFERNEN werden Objekte aus dem ausgewählten Sichtbarkeitsparameter entfernt.

27.32.2 Optionen im Befehl

Geben Sie den Parameter Name ein

Fragt nach dem Namen eines vorhandenen Sichtbarkeits-Parameters.

Objekte auswählen, die entfernt werden sollen für <P>=<S> [Auswahloptionen (?)]:

Fordert eine Auswahl von Objekten an, die aus dem Parameter entfernt werden sollen.



<P> ist ein Platzhalter für den Namen des im vorherigen Schritt eingegebenen Sichtbarkeits-Parameters. <S> ist ein Platzhalter für den Namen des aktiven Sichtbarkeitsstatus des Parameters <P>. Auf dem Bildschirm werden anstelle der Texte <P> und <S> die tatsächlichen Namen der Parameter und des Status angezeigt.

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.33 SICHTBARKEITSSTAATENZEIGEN Befehl

Zeigt Objekte für den aktiven Zustand des ausgewählten Sichtbarkeitsparameters aus.



27.33.1 Methoden

Der Befehl SICHTBARKEITSSTAATENZEIGEN zeigt Objekte für den aktiven Status des ausgewählten Parameters aus.

27.33.2 Optionen im Befehl

Geben Sie den Parameter Name ein

Fragt nach dem Namen eines vorhandenen Sichtbarkeits-Parameters.

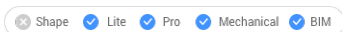
Objekte auswählen, die sichtbar gemacht werden sollen für <P>=<S> [Auswahloptionen (?)]:

Fragt nach einer Auswahl von Objekten, die sichtbar werden sollen, wenn der Zustand <S> aktiv ist.

<P> ist ein Platzhalter für den Namen des im vorherigen Schritt eingegebenen Sichtbarkeits-Parameters. <S> ist ein Platzhalter für den Namen des aktiven Sichtbarkeitsstatus des Parameters <P>. Auf dem Bildschirm werden anstelle der Texte <P> und <S> die tatsächlichen Namen der Parameter und des Status angezeigt.

Weitere Informationen zum Anzeigen und Verwalten der Sichtbarkeits-Parameter und -Status finden Sie im Artikel Sichtbarkeits Staaten Panel.

27.34 VISIBLE Befehl

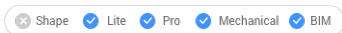


27.34.1 Beschreibung

Dies ist ein Service Befehl, der vom Benutzer nicht direkt eingegeben werden soll. Er wird vom Programm verwendet, wenn ein Kontextmenüpunkt ausgewählt wird.

27.35 VISUELLESTILE Befehl

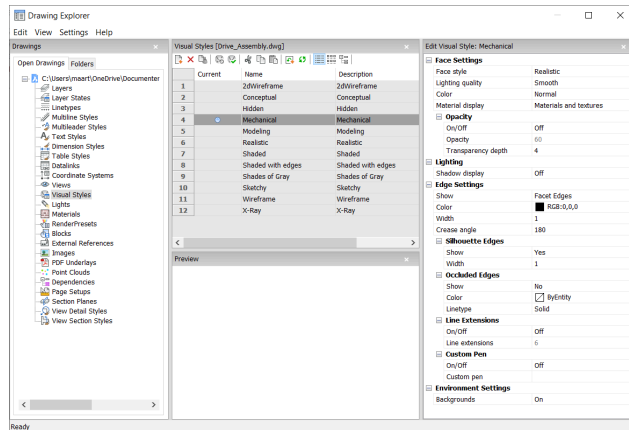
Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit der Auswahl **Visuelle Stile**.



Symbol:

27.35.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer mit ausgewählter Kategorie **Visuelle Stile**, um die visuellen Stile der aktuellen Zeichnung anzuzeigen und zu ändern.



27.35.2 Optionen im Befehl

Visuellen Stil anwenden

Wendet den ausgewählten visuellen Stil auf das aktuelle Ansichtsfenster an.

Visuellen Stil bearbeiten

Zeigt die Einstellungen der ausgewählten visuellen Stile. Um eine Einstellung zu bearbeiten: Klicken Sie auf das Feld "Einstellungen", geben Sie dann einen neuen Wert ein oder wählen Sie eine Option in der Auswahl-Liste.

Flächen Einstellungen

Spezifiziert das Aussehen der Flächen von 3D-Modellen.

Flächen Stil

Wählt ein allgemeines Farbschema für den visuellen Stil.

Lichtqualität

Spezifiziert die Qualität von gekrümmten Flächen.

Farbe

Wählt den Farbmodus aus.

Material Anzeige

Legt fest, ob Materialien angezeigt werden. Materialien werden mit dem Befehl MATZUWEIS zugewiesen. Wenn die Materialanzeige nicht ausgeschaltet ist, werden Glanzpunkte und Deckkraft ignoriert, da die Materialien ihre eigenen Werte für sie bereitstellen.

Deckkraft

Spezifiziert den Grad der Transparenz von Flächen.

Ein/Aus

Schaltet die Deckkraft ein und aus.

Deckkraft

Spezifiziert den Grad der Transparenz (nicht verfügbar, wenn Materialien eingeschaltet sind).

Transparenz Tiefe

Spezifiziert, wie weit die Transparenz in Bezug auf die Anzahl der sich überlappenden Objekte reicht.

Beleuchtung

Definiert, ob Schatten angezeigt werden.



Schatten Anzeige

Spezifiziert, wie Schatten angezeigt werden:

- Aus: Objekte werfen keine Schatten. Dies ist die bevorzugte Option, da Schattenwurf die Anzeigegeschwindigkeit des Programms verlangsamt; lassen Sie diese Option also ausgeschaltet, es sei denn, Sie speichern Bilder in einer Datei oder plotten sie.
- Boden Schatten: Objekte werfen Schatten auf die Schattenebene, aber nicht aufeinander
- Zugeordnete Objekt Schatten: Objekte werfen Schatten auf den Boden und auf einander

Kanten Einstellungen

Spezifiziert den Stil der angezeigten Kante.

Anzeigen

Spezifiziert, wie Kanten angezeigt werden.

- Keine: Es werden weder Facetten noch Isolinien oder Kanten angezeigt; diese Einstellung schaltet viele andere Einstellungen aus.
- Isolinien: Isolinien und Kanten werden angezeigt; Isolinien sind die gekrümmten Linien, die die Oberflächen von gekrümmten Flächen simulieren.
- Facetten-Kanten: Facetten und Kanten werden auf Objekten angezeigt.

Farbe

Spezifiziert die Farbe für alle Kanten.

Breite

Spezifiziert die Breite von Kantenlinien.

Anzahl der Linien

Spezifiziert die Anzahl von Isolinien, die auf gekrümmten Oberflächen gezeichnet werden, von 0 bis 2047.

Immer im Vordergrund

Legt fest, ob alle Isolinien angezeigt werden, oder nur die, die "oben" liegen (verdeckte Isolinien werden ausgeblendet).

Silhouettenkanten

Definiert, wie fett die Umrisse um die Modelle sind.

Anzeigen

Schaltet die Anzeige der Silhouettenkanten um.

Breite

Spezifiziert die Breite der Silhouettenkanten im Bereich von 1 bis 25 Pixel; dies gilt für alle Objekte im Ansichtsfenster gleichermaßen.

Verdeckte Kanten

Spezifiziert, wie verdeckte (verborgene) Kanten und Facetten zu behandeln sind; mit dieser Einstellung können Sie verdeckte Linien in einer anderen Farbe und einem anderen Linientyp als sichtbare Linien darstellen.

Anzeigen

Schaltet die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten und Facetten um.



Farbe

Spezifiziert die Farbe für sichtbare verdeckte Kanten und Facetten. Klicken Sie auf Farbe wählen, um eine andere Farbe aus dem Dialog Wähle Farbe auszuwählen.

Linientyp

Spezifiziert den Linientyp für sichtbare verdeckte Kanten und Facetten. Das Programm verwendet nicht die üblichen Linientypen, sondern einen eigenen Satz. Alle diese Einstellungen gelten nicht für Isolinien.

Line Erweiterungen

Erweitert die Kanten über ihre Grenzen hinaus, auch bekannt als "Überhang".

Ein/Aus

Schalten Sie Linienenerweiterungen ein oder aus.

Line Erweiterungen

Spezifiziert den Abstand, über den sich die Linien über Begrenzungen, wie z. B. Flächenkanten, hinaus erstrecken.

Benutzerdefinierter Stift

Bestimmt die Verwendung eines benutzerdefinierten Linienzeichnungsstils.

Ein/Aus

Schaltet den Zeichnungsstil ein oder aus.

Benutzerdefinierter Stift

Spezifiziert den Stil von Linienzeichnungen.

Umgebungs Einstellungen

Schaltet die Anzeige eines Hintergrunds im Ansichtsfenster um.

Hintergründe bestehen entweder aus einer Solid Farbe, einem Farbverlauf aus zwei oder drei Farben oder einem Rasterbild und werden mit dem Befehl HINTERGRUND festgelegt.

Note: Die Systemvariablen ANTIALIASSCREEN steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) bei der Anzeige auf dem Bildschirm im gerenderten Modus. Der Standardwert ist 1, der Höchstwert ist 5. Hohe Anti-Alias Werte verursachen hohe Berechnungswerte.

Die visuellen Stile Mechanical Zeichnung und Mechanical Zeichnung Schnitt werden von den Befehlen BMGENDRAFT und BMGENSECTION verwendet.

27.35.3 Optionen im Kontextmenü

Neu

Erstellt einen neuen visuellen Stil.

Löschen

Löscht den ausgewählten visuellen Stil, mit Ausnahme von vordefinierten visuellen Stilen wie 2D-Drahtmodell, 3D Verdeckt, 3D Drahtmodell, Konzeptionell, Realistisch... .

Auf Standard zurücksetzen

Setzt den/die ausgewählten visuellen Stil(e) auf die Standardwerte zurück.

Auf das aktuelle Ansichtsfenster anwenden

Wendet den ausgewählten visuellen Stil auf das aktuelle Ansichtsfenster an.



Umbenennen

Benennt den ausgewählten visuellen Stil um.

Alle auswählen

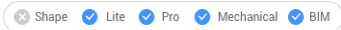
Wählt alle Definitionen für visuelle Stile aus.

Auswahl umkehren

Deaktiviert die aktuelle Auswahl und umgekehrt.

27.36 -VISUELLESTILE Befehl

Verwaltet visuelle Stile.



27.36.1 Beschreibung

Der Befehl legt visuelle Stile in der Befehlszeile fest und verwaltet sie.

27.36.2 Optionen im Befehl

Aktuell setzen

Legt einen visuellen Stil für das aktuelle Ansichtsfenster fest. Die Optionen sind 2d drahtmodel/Drahtmodell/Unischtbar/Realistisch/Konzeptionell/Schattiert/schattiert mit KAnten/Graustufen/SKIZZenhaft/röntgen/Sonstiges/Aktuell/

Sonstiges

Wählt einen von Benutzern angepassten visuellen Stil aus.

Aktuell

Legt den aktuellen visuellen Stil fest.

Speichern als

Speichert den aktuellen visuellen Stil unter einem neuen Namen, wenn Benutzer Änderungen an den Eigenschaften eines visuellen Stils vornehmen.

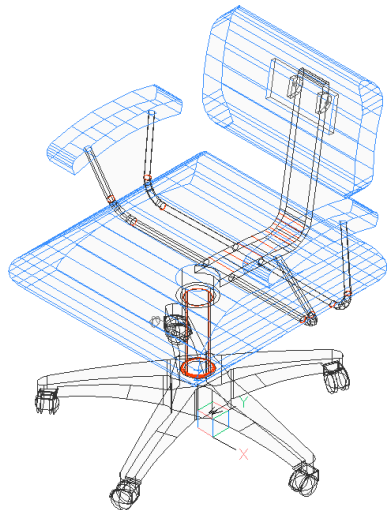
Löschen

Löscht einen visuellen Stil. Die aktuell verwendeten und vom Programm definierten Stile können nicht gelöscht werden.

?

Listen Sie die Namen der in der Zeichnung verfügbaren visuellen Stile auf:

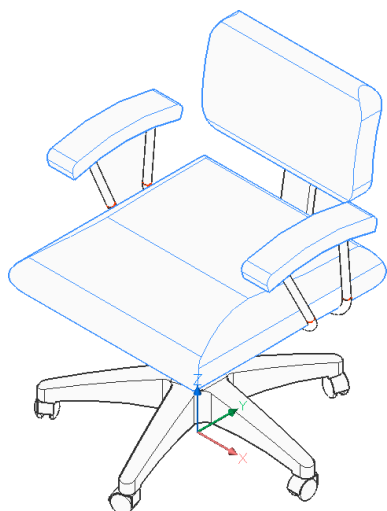
- 2D-Drahtmodell



- Konzeptionell



- Unsichtbar



- Realistisch



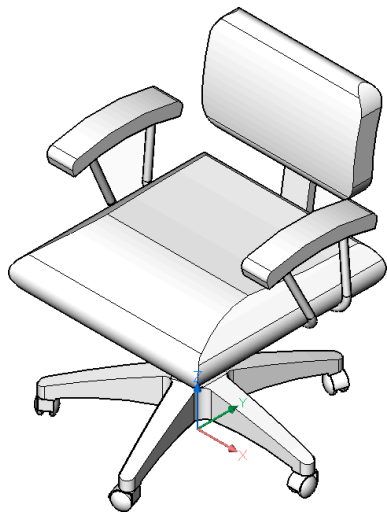
- Schattiert



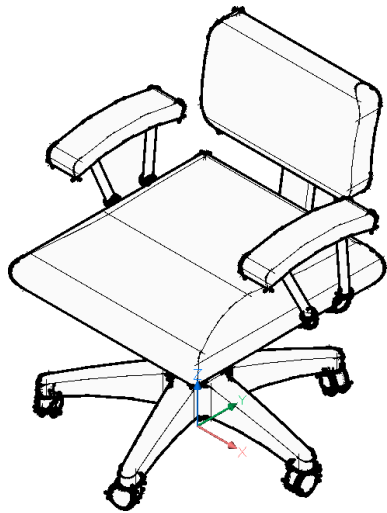
- Schattiert mit Kanten



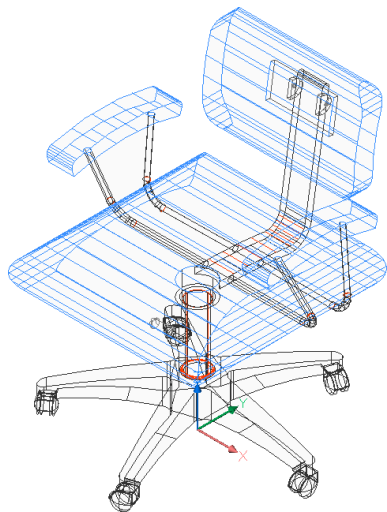
- Graustufen



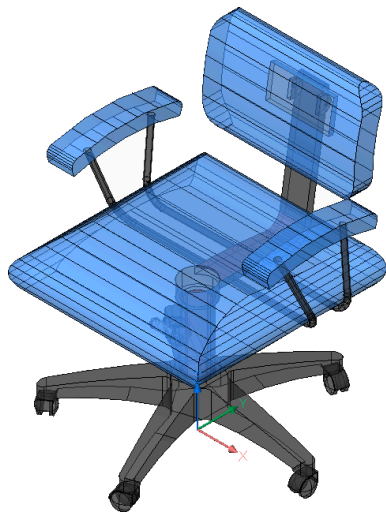
- Skizzenhaft



- Drahtmodell



- Röntgen



27.37 VLIDE Befehl

Öffnet BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE).

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

27.37.1 Beschreibung

Öffnet die BricsCAD LISP Advanced Development Environment (BLADE) zum interaktiven Bearbeiten und Debuggen von LISP-Anwendungen. Es wird in einem externen Anwendungsfenster geöffnet, so dass es geöffnet bleiben kann, während Sie an Ihren Zeichnungen in BricsCAD arbeiten. Sie können dieses Fenster mit den Standardsteuerungen für Anwendungsfenster verschieben und in der Größe verändern.

27.38 VMLOUT Befehl

Exportiert Zeichnungen im VML-Format, eingebettet in eine HTML-Datei (kurz für "Vector Markup Language").

☒ Shape
 ☒ Lite
 ☒ Pro
 ☒ Mechanical
 ☒ BIM

27.38.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog HTML Datei erstellen, um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer HTM-Datei zu speichern. Die Daten werden im VML-Format gespeichert und in eine HTML-Datei eingebettet. Sie können die Datei in einem Webbrowser anzeigen. Möglicherweise müssen Sie jedoch ein VML-Plugin installieren.

Die Ausgabe erfolgt im HTML-Format und sieht etwa so aus:

```
<html xmlns:v="urn:schemas-microsoft-com:vml">
<head>
  <object id="VMLRender" classid="CLSID:10072CEC-8CC1-11D1-986E-00A0C955B42E"></
object>
  <style>
    v\:* { behavior: url(#VMLRender); }
  </style>
</head>
<body>
```



```
<v:group id="AN00001_" style="width:8in;height:8in;" coordSize="1600,1600">  
<v:shape style="width:1600;height:1600" path="nf m 214,42 l 213,41 214,41 e"/>
```

27.39 AFZUSCHNEIDEN-Befehl

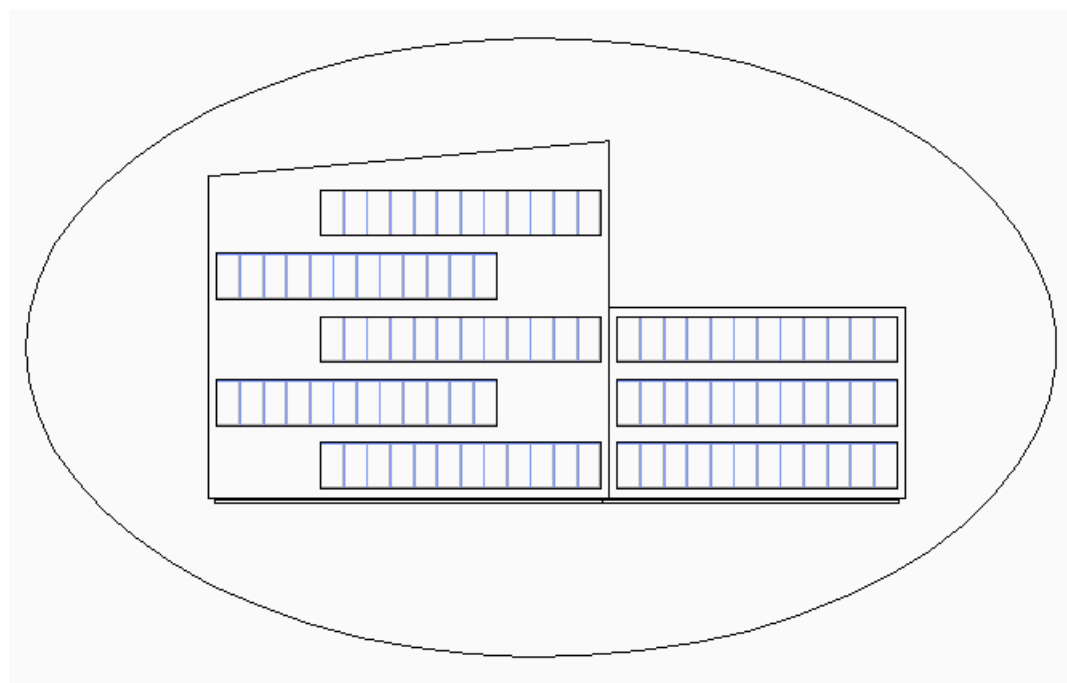
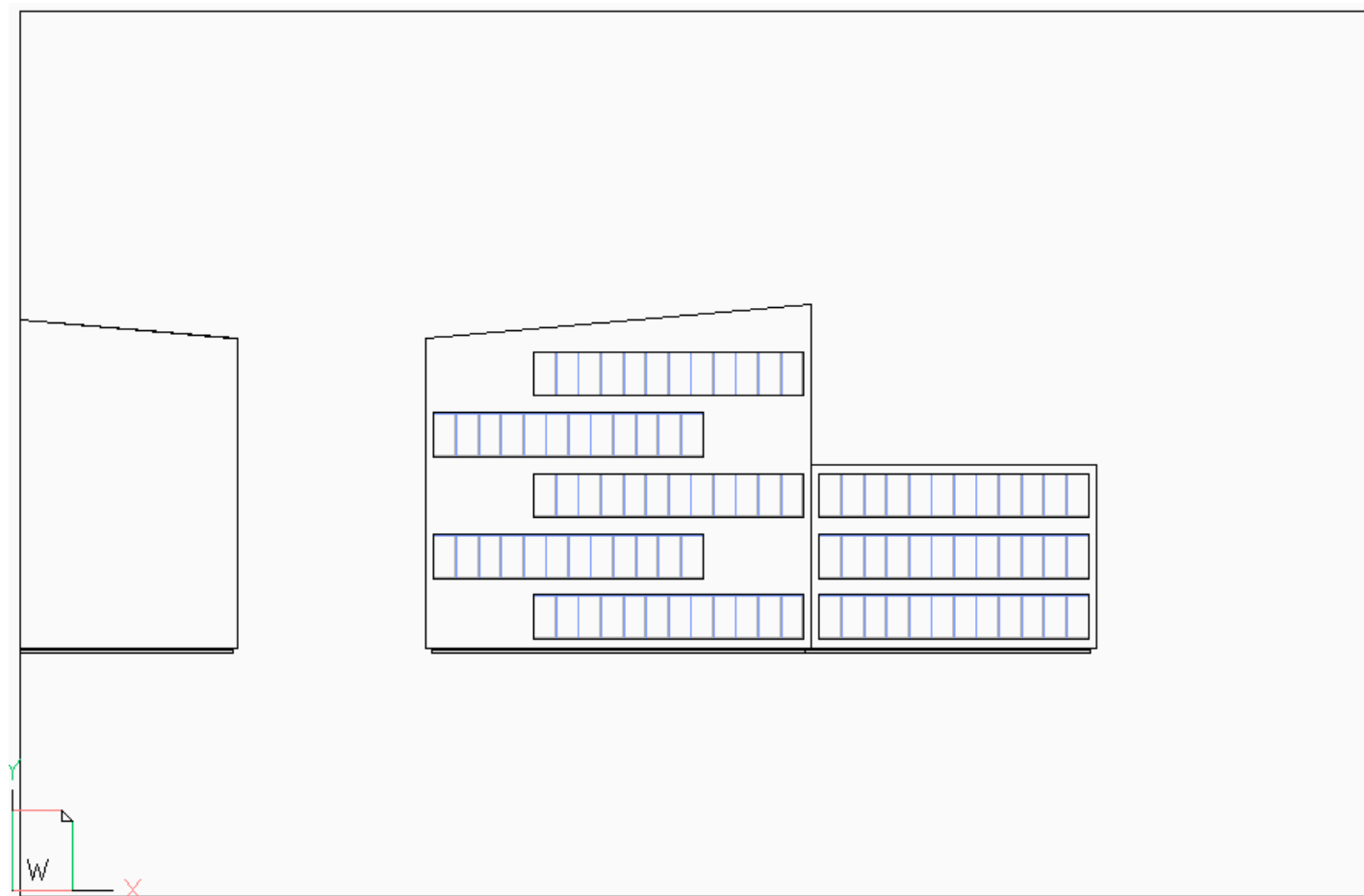
Erstellt Ansichtsfenster aus Objekte.

✕ Shape ☒ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

27.39.1 Beschreibung

Erstellt Ansichtsfenster aus geschlossenen 2D-Objekten (kurz für "Ansichtsfenster zuschneiden") und kann einfach verwendet werden, um einen kleineren Teil einer Zeichnung anzuzeigen.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur im Papierbereich einer Layout-Registerkarte und nur mit bereits vorhandenen Ansichtsfenstern. Verwenden Sie den Befehl MANSFEN, um zusätzliche Ansichtsfenster zu erstellen.





27.39.2 Optionen im Befehl

Wähle Ansichtsfenster zum Beschneiden

Wählen Sie einen Ansichtsfensterrand des zu beschneidenden Ansichtsfensters.

Wähle schneide Objekt

Konvertiert ein geschlossene Objekt wie einen Kreis oder eine geschlossene Polylinie in eine Ansichtsfensterbegrenzung.

Note: Das Objekt muss im Papierbereich gezeichnet werden.

Polygonal

Zeichnet eine polygonale Ansichtsfensterbegrenzung bestehend aus geraden Segmenten und aus Bogensegmenten. Drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie fertig sind.

Bögen zeichnen

Zeichnet ein Bogensegment im polygonalen Ansichtsfenster. Lesen Sie den Befehl BOGEN, um die Optionen innerhalb dieser Option zu erkunden.

Abstand

Gibt den Abstand und den Winkel für das nächste polygonale Segment an.

Folgen

Zeichnet das nächste Segment mit demselben Winkel wie das vorherige polygonale Segment. Die Länge des Segments muss angegeben werden.

Zurück

Entfernt das letzte polygonale Segment.

Schließen

Schließt das Polygon. Die Modelbereichzeichnung wird angezeigt.

Löschen

Löscht die ausgeschnittene Umgrenzung und stellt das ursprüngliche rechteckige Ansichtsfenster wieder her.

Note: Diese Option wird nur angezeigt, wenn ein zugeschnittenes Ansichtsfenster ausgewählt ist.

27.40 AFLAYER Befehl

Ändert die Eigenschaften der Layer im aktuellen Ansichtsfenster des Papierbereichs (kurz für "Ansichtsfenster Layer").



27.40.1 Beschreibung

Dies Erlaubt, dass jedes Ansichtsfenster einen anderen Satz von Layern anzeigen kann.

Note: Dieser Befehl funktioniert nicht im Modelbereich.

27.40.2 Optionen im Befehl

Gefrorene Layer auflisten

Zeigt an, ob Layer im ausgewählten Ansichtsfenster gefroren sind. In der Befehlszeile werden die gefrorenen Layer nach Auswahl eines Ansichtsfensters angezeigt.



Farbe

Überschreibt die Farbe bestimmter Layer im ausgewählten Ansichtsfenster. Eine neue Farbe wird durch Eingabe des RGB-Codes festgelegt und auf die Layer in ausgewählten Ansichtsfenstern angewendet.

Rot, Gelb, Grün, Cyan, Blau, Magenta, Weiß, Truecolor, Farbbuch

Spezifiziert die Farbe für die Layer in den ausgewählten Ansichtsfenstern.

Truecolor

Ermöglicht es Ihnen, die Echtfarbe für die Layer in ausgewählten Ansichtsfenstern festzulegen, indem Sie die Werte für Rot, Grün und Blau eingeben.

Farbbuch

Öffnet ein Farbbuch durch Eingabe seines Namens und ermöglicht es Ihnen, einen Farbnamen aus dem geladenen Farbbuch anzugeben.

Note: Die Systemvariable COLORBOOKPATH gibt die Ordner an, in denen BricsCAD® nach Farbbuchdateien suchen soll.

Linientyp

Überschreibt den Linientyp bestimmter Layer in den ausgewählten Ansichtsfenstern.

Linienstärke

Überschreibt die Linienstärke bestimmter Layer in den ausgewählten Ansichtsfenstern.

Transparenz

Überschreibt die Transparenz bestimmter Layer in den ausgewählten Ansichtsfenstern.

Friere Layer

Friert bestimmte Layer im aktuellen Ansichtsfenster ein.

Taue Layer

Taut bestimmte Layer im aktuellen Ansichtsfenster.

Layer zurücksetzen

Setzt die gefrorenen und getauten Layer auf ihre ursprünglichen Einstellungen zurück.

Neue gefrorene Layer

Erzeugt neue Layer, die zunächst gefroren sind, wenn ein neues Ansichtsfenster erstellt wird.

Vorgabe Sichtbarkeits Einstellungen

Ändert die Standardeinstellung für das Frieren/Tauen von Layern.

Gefroren

Wechselt die Voreinstellung für die Layer auf gefroren.

geTaut

Wechselt die Voreinstellung für die Layer auf getaut.

Ansichtsfenster angeben

Spezifiziert die Ansichtsfenster, auf die Änderungen angewendet werden sollen.

Alle

Wählt alle Ansichtsfenster aus.

Wählen

Spezifiziert eine Auswahl von Ansichtsfenstern.



Aktuell

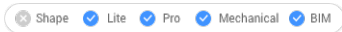
Änderungen werden im aktuellen Ansichtsfenster angepasst.

Außer aktuell

Die Änderungen werden an alle Ansichtsfenster mit Ausnahme des aktuellen Ansichtsfensters angepasst.

27.41 AFMAX Befehl

Maximiert das aktuelle Ansichtsfenster.



27.41.1 Methode

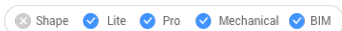
Dieser Befehl kann sowohl im Modelbereich als auch im Papierbereich verwendet werden, um das ausgewählte Ansichtsfenster zu erweitern.

Note: Bevor Sie den Befehl AFMAX im Modelbereich verwenden, erstellen Sie Ansichtsfenster mit dem Befehl AFENSTER.

Note: Um das Ansichtsfenster zu minimieren, verwenden Sie den Befehl AFMIN.

27.42 AFMIN-Befehl

Minimiert das aktuelle Ansichtsfenster.



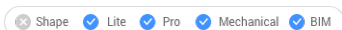
27.42.1 Methode

Dieser Befehl kann sowohl im Model- als auch im Papierbereich verwendet werden. Dieser Befehl stellt das Ansichtsfenster auf die Form wieder her, die er war, bevor er maximiert wurde.

Note: Um das Ansichtsfenster zu maximieren, verwenden Sie den Befehl AFMAX.

27.43 APUNKT Befehl

Ändert den 3D Ansichtspunkt.



Alias: -APUNKT, AP, ANSICHTSPUNKT

27.43.1 Beschreibung

Ändert den 3D-Ansichtspunkt, um die Ansicht des Modells durch Angabe verschiedener Optionen zu ändern.

Note: Es ist schneller und einfacher, das **BlickVon** Widget zu verwenden, um den 3D-Ansichtspunkt zu ändern.

27.43.2 Optionen im Befehl

Ansichtspunkt festlegen

Gibt den Ansichtspunkt an, indem Sie Koordinaten in die Befehlszeile eingeben oder einen Punkt in der Zeichnung angeben.



Drehen

Ändert den Blickwinkel durch Angabe von Winkeln.

Draufsicht

Zeigt die Draufsicht des aktuellen BKS an. Siehe DRSICHT Befehl.

Perspektive

Legt die perspektivische Eigenschaft des Ansichtsfensters fest.

Ein

Schaltet den Perspektivanzeigemodus ein. Weiter entfernte Objekte sehen kleiner aus.

Aus

Schaltet den Perspektivanzeigemodus aus und kehrt in den orthogonalen Anzeigemodus zurück.

27.44 AFENSTER-Befehl

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster im Modelbereich.



Symbol:

Alias: ANSICHTSFENSTER

27.44.1 Beschreibung

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster im Modelbereich und ermöglicht Ihnen, mehr als eine Ansicht derselben Zeichnung zu sehen.

Note: Verwenden Sie den Befehl MANSFEN, um Ansichtsfenster im Papierbereich zu erstellen.

27.44.2 Optionen im Befehl

?

Listet die Namen und XY-Koordinaten der gespeicherten Ansichtsfenster auf.

Note: Drücken Sie F2, um das Fenster Eingabe-Protokoll zu öffnen.

Speichern

Speichert die aktuelle Anordnung des Ansichtsfensters nach Namen.

Note: Wenn der Name bereits existiert, werden Sie gefragt, ob Sie die bestehende Konfiguration überschreiben möchten oder nicht.

Ja

Ersetzt die Ansichtsfenster-Konfiguration durch eine neue.

Nein

Speichert die Konfiguration unter einem anderen angegebenen Namen.

Wiederherstellen

Stellt eine benannte Ansichtsfenster-Konfiguration wieder her, nachdem der Name der wiederherzustellenden Konfiguration eingegeben wurde.



Löschen

Löscht eine benannte Ansichtsfenster-Konfiguration aus der Zeichnung.

Note: Es kann jeweils nur eine Konfiguration gelöscht werden.

Einzel

Erstellt ein einzelnes Ansichtsfenster des aktuellen Ansichtsfensters und entfernt alle anderen. Diese Option kann verwendet werden, um die Zeichnung in ihren ursprünglichen Zustand zurückzusetzen, als sie ein einzelnes Ansichtsfenster hatte.

Verbinden

Verbindet zwei oder mehr Ansichtsfenster mit einem einzelnen Ansichtsfenster, nachdem der dominante Ansichtsfenster und die zu verbindenden angegeben wurden.

Note: Wenn die beiden Ansichtsfenster zu einer nicht rechteckigen Form verbunden werden sollten, z. B. eine L- oder eine T-Form, zeigt BricsCAD die Meldung "Die gewählten Ansichtsfenster bilden kein Rechteck." Die Meldung "Wähle Ansichtsfenster zum Vereinigen" fordert Sie auf, es erneut zu versuchen.

Erzeuge 2 AFenster

Teilt das aktuelle Ansichtsfenster in zwei rechteckige Ansichtsfenster auf.

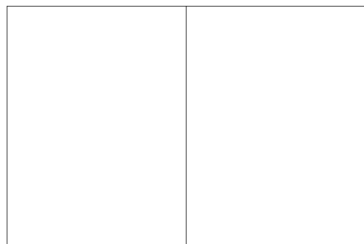
Horizontal

Erstellt zwei horizontale Ansichtsfenster übereinander.



Vertikal

Erstellt zwei vertikale Ansichtsfenster nebeneinander.



Erzeuge 3 AFenster

Teilt das aktuelle Ansichtsfenster in drei rechteckige Ansichtsfenster auf.

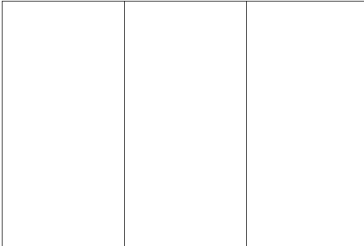
Horizontal

Erstellt drei horizontale Ansichtsfenster übereinander.



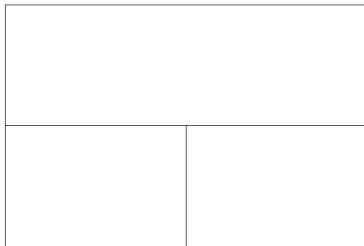
Vertikal

Erstellt drei vertikale Ansichtsfenster nebeneinander.



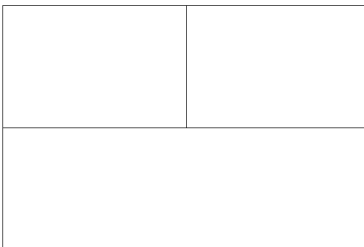
Oben

Erstellt ein einzelnes breites Ansichtsfenster über zwei nebeneinander angezeigten Ansichtsfenstern.



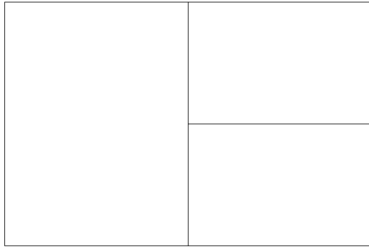
Unter

Erstellt zwei nebeneinander angezeigte Ansichtsfenster über einem breiten Ansichtsfenster.



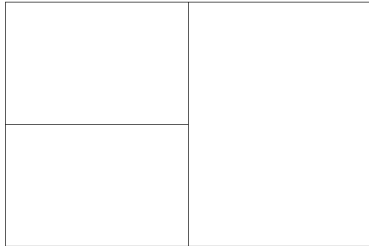
Links

Erstellt ein hohes Ansichtsfenster links von zwei gestapelten Ansichtsfenstern.



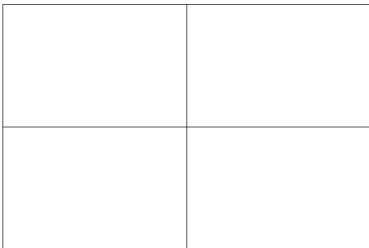
Right

Erstellt ein hohes Ansichtsfenster rechts von zwei übereinanderliegenden Ansichtsfenstern.



Erzeuge 4 AFenster

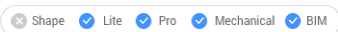
Teilt das aktuelle Ansichtsfenster in vier rechteckige Ansichtsfenster auf.



Note: Dieser Stil wird manchmal auch als "technisches" Ansichtsfenster bezeichnet, da er es Ihnen ermöglicht, gleichzeitig die Draufsicht, die Vorderansicht, die Seitenansicht und die isometrische Ansicht zu sehen. Sobald Sie den Aussichtspunkt in jedem Ansichtsfenster angepasst haben, was mit dem Befehl MVSETUP geschehen kann.

27.45 -AFENSTER Befehl

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster im Modelbereich.



27.45.1 Beschreibung

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster im Modelbereich und ermöglicht Ihnen, mehr als eine Ansicht derselben Zeichnung zu sehen.

Weitere Informationen finden Sie unter dem Befehl AFENSTER.

27.46 VSAKTUELL Befehl

Legt den visuellen Stil für das aktuelle Ansichtsfenster fest.



Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.46.1 Beschreibung

Legt den visuellen Stil für das aktuelle Ansichtsfenster in der Befehlszeile fest.

27.46.2 Optionen im Befehl

Aktuell

Spezifiziert den aktuellen visuellen Stil und bietet die Möglichkeit, ihn beizubehalten.

Note: Die in dieser Liste genannten Stile sind die im Programm enthaltenen Stile.

Sonstiges

Wählt einen benutzerdefinierten visuellen Stil aus, der mit dem Befehl VisuelleStile erstellt wurde.

?


Zeigt die Liste aller verfügbaren visuellen Stile an.

Note: Drücken Sie F2, um das Fenster BricsCAD Eingabe Protokoll zu öffnen.

27.47 ZEIGDIA Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Momentaufnahme anzeigen".

Shape Lite Pro Mechanical BIM

Symbol: 

Alias: VS, VSNAPSHOT

27.47.1 Beschreibung

Öffnet das Dialogfeld "Momentaufnahme anzeigen", um eine SLD-, SLB-, EMF- oder WMF-Datei für die Anzeige im aktuellen Ansichtsfenster auszuwählen. Sie können den Befehl NEUZEICH verwenden, um das Dia zu entfernen.

27.48 AÜOPTIONEN-Befehl

Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Ansichtsübergangsoptionen**.

Shape Lite Pro Mechanical BIM

27.48.1 Beschreibung

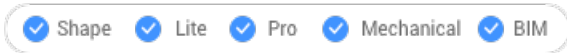
Öffnet den Dialog Einstellungen mit der erweiterten Kategorie **Ansichtsübergangsoptionen** zur Anzeige und Änderung der relevanten Systemvariablen.



28. W

28.1 WBLOCK Befehl

Öffnet den Dialog Block in Datei schreiben.



Symbol:

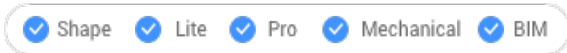
Alias: W

28.1.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Block in Datei schreiben, in dem Sie eine Blockdefinition als externe dwg-Datei erstellen können.

28.2 -WBLOCK Befehl

Speichert Blöcke und andere Zeichnungsobjekte in DWG/DXF-Dateien.



28.2.1 Beschreibung

Speichert Blöcke und andere Zeichnungsobjekte über den Dialog Block speichern.

28.2.2 Optionen im Befehl

Block, der als WBlock gespeichert wird

Gibt den Namen des Blocks an, der in eine Datei geschrieben werden soll.

Objekte auswählen

Wählt Objekte aus, die in die Datei auf dem Datenträger geschrieben werden.

Einfüge Punkt

Gibt den Ursprung der Zeichnung an.

Objekte auswählen

Gibt die Objekte zum Erstellen eines Blocks an.

Note: Die ausgewählten Objekte werden aus der aktuellen Zeichnung gelöscht. Um sie wiederherzustellen, verwenden Sie den Befehl HOPPLA.

Beschriftungen

Speichert den Block als Beschriftungsblock.

&, um mehrere Blöcke zu beinhalten

Speichert mehrere Blöcke aus dieser Zeichnung in der Datei auf dem Datenträger.

Note: Die Definitionen werden in der neuen Zeichnung gespeichert.

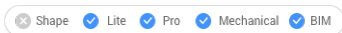
* für die komplette Zeichnung

Speichert die gesamte Zeichnung, entspricht SichAls.



28.3 FÜBERLAPP-Befehl

Ordnet die Fenster an.

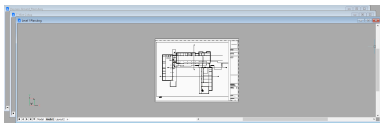


Symbol:

Note: Dies ist ein reiner Windows Befehl.

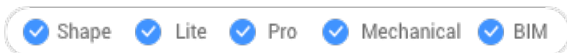
28.3.1 Beschreibung

Überlappt alle Fenster in einer kaskadierenden Art und mit der aktuellen Zeichnung die oberste (kurze für "Fenster-Überlappend").



28.4 FSCHLIESSEN Befehl

Schließt die aktuelle Zeichnung.



28.4.1 Beschreibung

Schließt die aktuelle Zeichnung, nachdem sie gespeichert wurde. Wenn seit dem letzten Speichern Änderungen vorgenommen wurden, bietet Ihnen ein Dialog BricsCAD® die Möglichkeit, die Zeichnung zu speichern, bevor Sie diese schließen.

28.5 ALLESCHLIESSEN Befehl

Schließt alle Zeichnungen.



Alias: FALLESCHLIESSEN

28.5.1 Beschreibung

Schließt alle Zeichnungen, nachdem sie gespeichert wurden. Wenn seit dem letzten Speichern Änderungen an einer Zeichnung vorgenommen wurden, können Sie in einem BricsCAD® Dialog jede dieser Zeichnungen speichern, bevor Sie sie schließen.

28.6 NETZLICHT Befehl

Erstellt Netzlichter.



Symbol:



28.6.1 Beschreibung

Erzeugt Netzlichter, welche die Szenen einer 3D-Darstellung entsprechen der Intensitätsverteilung des Lichts beleuchtet.

Note: Netzlichter werden durch IES-Dateien definiert, die von Beleuchtungsherstellern bereitgestellt werden.

Note: Der Befehl ist nicht zulässig, wenn die Systemvariable LIGHTINGUNITS = 0 ist.

Note: Wenn die Systemvariable LIGHTINGUNITS den Wert 1 (amerikanische Lichteinheiten) oder 2 (internationale Lichteinheiten) hat, müssen Sie die Position des Lichts im 3D-Raum und den Punkt, auf den das Licht fokussiert wird, angeben.

28.6.2 Optionen im Befehl

Name

Spezifiziert den Namen für das Licht.

Intensitätsfaktor

Spezifiziert die Lichtstärke. Geben Sie einen Lichtstärkenwert zwischen 0.00 und dem vom System unterstützten Maximalwert ein (max. Gleitkommawert = Maximalwert einer Gleitkommazahl).

Status

Schaltet den Status des Lichts um.

EIN

Das Licht wird bei der Rendering-Berechnung berücksichtigt.

AUs

Das Licht wird bei der Rendering-Berechnung nicht berücksichtigt.

Fotometrie

Spezifiziert die photometrischen Eigenschaften des Lichts.

Intensität (Cd)

Angaben zur Intensität, ausgedrückt in Candela (Cd).

Fluß (Lm)

Definiert den Lichtstrom, ausgedrückt in Lumen (Lm).

Illuminanz (Lx)

Definiert die Beleuchtungsstärke in Lux (Lx) oder den **Abstand**, ausgedrückt in Zeichnungseinheiten.

Farbe

Spezifiziert einen Farbnamen oder wählt eine Option.

?

Ermöglicht Ihnen die Eingabe eines Farbnamens.

*

Zeigt alle verfügbaren Farbnamen an.

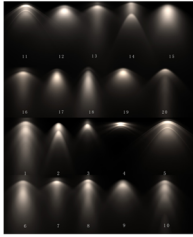
Kelvin

Spezifiziert eine Farbtemperatur, ausgedrückt in Grad Kelvin.



netZ

Spezifiziert die Lichtverteilung, die als **Netz** bezeichnet wird, da eine ungleichmäßige Lichtverteilung wie ein Spinnennetz aussehen kann:



Datei

Spezifiziert einen Netz-Dateinamen (.IES Datei). Dies ist eine Textdatei, die die Intensität einer Lichtquelle an vielen Punkten auf einem kugelförmigen Gitter beschreibt (Bildnachweis Vertheim).

X

Definiert die X-Drehung für das Netz.

Y

Definiert die Y-Drehung für das Netz.

Z

Definiert die Z-Drehung für das Netz.

sChatten

Spezifiziert das Aussehen von Schatten, die von diesem Licht geworfen werden:

Aus

Deaktiviert die Berechnung der Schatten für das Licht.

Scharf

Zeigt Schatten mit scharfen Kanten an. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung zu erhöhen.

Weich zugeordnet

Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an.

weich beMustert

Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten basierend auf erweiterten Lichtquellen an:

Form

Definiert die Form des Schattens - kreisförmig (Scheibe) oder rechteckig (Rechteck) - und deren Abmessungen.

Muster

Legt die Abtastgröße des Schattens fest; größere Zahlen sind genauer, brauchen aber länger zum Rendern.

Sichtbar

Definiert die Sichtbarkeit der Form (geben Sie Ja oder Nein ein, um einen Schatten zu werfen, der Formen darstellt (genauer) oder rechteckig ist (schneller zu rendern)).

Filterfarbe

Spezifiziert die Farbe des Lichts durch Eingabe der True Color (R, G, B) oder durch Eingabe einer Option.

True-Color (R,G,B)

Das RGB-Farbmodell ist ein additives Farbmodell, in dem rotes, grünes und blaues Licht in verschiedenen Möglichkeiten gemischt werden, um eine breite Palette von Farben zu reproduzieren. Der Name des Modells kommt aus den Anfangsbuchstaben der drei additiven Primärfarben, rot, grün und blau. Die Komponentenwerte werden als ganze Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, d. h. in dem Bereich, den ein einzelnes 8-Bit-Byte bieten kann (durch Kodierung von 256 verschiedenen Werten).

Index Farbe

Spezifiziert einen Farbnamen oder eine Farbummer.

Hsl

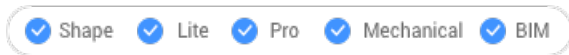
Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.


Farbbuch

Spezifiziert den Namen des Farbbuchs und den darin enthaltenen Farbnamen. Überprüfen Sie, ob sich die Farbbuchdatei (.acb) in dem durch den Befehl COLORBOOKPATH angegebenen Ordner befindet.

28.7 KEIL Befehl

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines Keils.



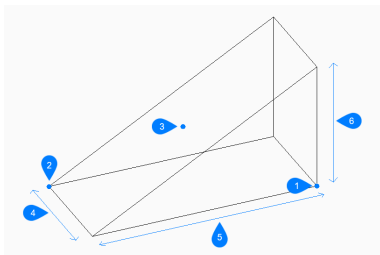
Symbol: 

Alias: KE

Note: In BricsCAD Lite, wo keine 3D-Volumenkörper unterstützt werden, startet der Befehl KEIL den Befehl AI_WEDGE.

28.7.1 Beschreibung

Erstellt einen 3D-Volumenkörper in Form eines rechteckigen oder quadratischen Keils. Wählen Sie aus einer Kombination von Optionen, wie Ecke, Mitte, Länge, Breite, Höhe und Würfel, aus.



- 1 Erste Ecke
- 2 Gegenüberliegende Ecke
- 3 Mittelpunkt des Keils
- 4 Breite
- 5 Länge
- 6 Höhe



28.7.2 Methoden zum Erstellen eines Keils

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung eines Keils zu beginnen:

- Ecke des Keils setzen
- Mittelpunkt

Ecke des Keils setzen

Beginnen Sie, einen Keil zu erstellen, indem Sie eine Ecke für die Basis des Keils angeben:

Gegenüberliegende Ecke festlegen

Geben Sie die gegenüberliegende Ecke für die Basis des Keils an, um sowohl die Länge als auch die Breite anzuwenden. Der Keil wird parallel zur X und Y-Achse erstellt.

Zusätzliche Optionen: [Würfel/Seitenlänge]

Höhe des Keils

Geben Sie die Höhe des Keils an. Das hohe Ende des Keils wird von der ersten angegebenen Ecke aus gezogen.

Zusätzliche Option: [2Punkte]

Mittelpunkt

Beginnen Sie, einen Keil zu erstellen, indem Sie den Mittelpunkt des Keils angeben:

Ecke des Keils setzen

Geben Sie eine Ecke auf der Mittelebene des Keils an, um sowohl die Länge als auch die Breite der Basis des Keils anzuwenden. Der Keil wird parallel zur X und Y-Achse erstellt.

Zusätzliche Optionen: [Würfel/Seitenlänge]

Höhe des Keils

Geben Sie die Höhe des Keils an. Das hohe Ende des Keils wird von der ersten angegebenen Ecke aus gezogen.

Zusätzliche Option: [2Punkte]

28.7.3 Optionen im Befehl KEIL

Nachdem Sie mit der Erstellung eines Keils begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Würfel

Geben Sie einen einzelnen Abstand an, der für die Länge, Breite und Höhe des Keils verwendet werden soll.

Länge der Seite

Geben Sie dann die Länge und den Winkel für eine Seite des Keils an:

Breite des Keils

Geben Sie die Breite des Keils an.

Höhe des Keils

Geben Sie die Höhe des Keils an. Das hohe Ende des Keils wird von der ersten angegebenen Ecke aus gezogen.

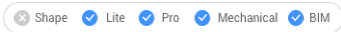
2Punkte

Geben Sie die Höhe des Kegels als den Abstand zwischen zwei beliebigen Punkten an.



28.8 BESITZER Befehl

Öffnet den Dialog "Zeichnung öffnen".

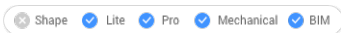


28.8.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Zeichnung öffnen, um eine dwg-Datei auszuwählen und herauszufinden, wer sie geöffnet hat. Nachdem Sie die Datei ausgewählt und Öffnen gewählt haben, wird ein BricsCAD Dialog angezeigt. Er zeigt an, wer die Datei geöffnet hat und wann sie geöffnet wurde.

28.9 FUNTEREINANDER-Befehl

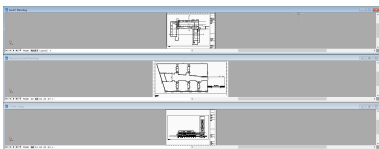
Kachelt Fenster horizontal.



Symbol:

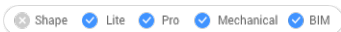
28.9.1 Beschreibung

Kachelt die Zeichnungsfenster horizontal, um ihre Breite zu maximieren (kurz für "Fenster untereinander").



28.10 FANORDNEN Befehl

Stellt Symbole in Zeichenfenstern dar.



28.10.1 Beschreibung

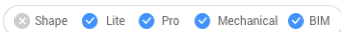
Ordnet die Symbole der verkleinerten Fenster am unteren Rand des Grafikbildschirms an.

Note: Dieser Befehl funktioniert nur, wenn die Fenster minimiert als Symbole dargestellt sind.

- Der Befehl ist nur auf der Windows-Plattform verfügbar.

28.11 ABDECKEN Befehl

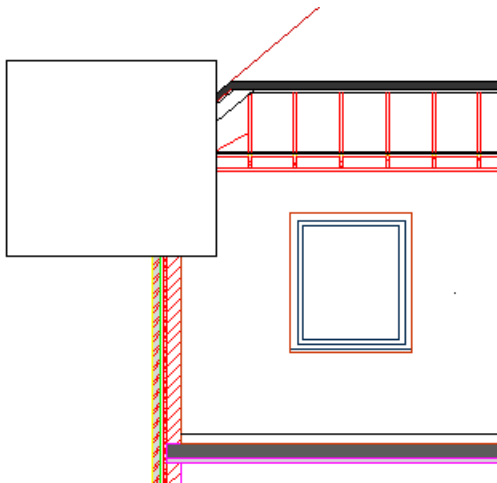
Erstellt eine Abdeckung.



Symbol:

28.11.1 Beschreibung

Erstellt eine Abdeckung, um Teile einer Zeichnung zu verdecken. Mit den Optionen können Sie eine Polylinie in eine Abdeckung umwandeln und die Anzeige von Abdeck-Rahmen steuern.



28.11.2 Methoden zum Erstellen einer Abdeckung

Dieser Befehl verfügt über 2 Methoden, um mit der Erstellung einer Abdeckung zu beginnen:

- Startpunkt definieren
- Polylinie

Startpunkt definieren

Beginnen Sie, eine Abdeckung zu erstellen, indem Sie einen Startpunkt angeben:

Definiere den nächsten Punkt

Geben Sie den nächsten Scheitelpunkt der Abdeckung an. Sie können weiterhin Scheitelpunkte hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Zusätzliche Optionen: [Rückgängig/Schließen]

Polylinie

Beginnen Sie, eine Abdeckung zu erstellen, indem Sie eine bestehende geschlossene Polylinie auswählen:

Lösche gewählte Polylinie? [Ja/Nein]

Wählen Sie, ob die ursprüngliche Polylinie gelöscht oder beibehalten werden soll.

- **Ja:** Löscht die Polylinie.
- **Nein:** Erhält die Polylinie zusätzlich zur Abdeckung bei.

28.11.3 Optionen im ABDECKEN Befehl

Nachdem Sie mit der Erstellung einer Abdeckung begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Rahmen

Legen Sie fest, ob Abdeck-Rahmen angezeigt werden sollen. Dies wird in der Systemvariablen WIPE-OUTFRAME gespeichert und gilt für alle Abdeck-Objekte in der Zeichnung.

- **Ein:** Anzeige und Darstellung von Abdeckungs Rahmen.
- **Aus:** Ausblenden von Abdeckungs Rahmen.
- **Anzeigen, aber nicht drucken:** Anzeigen, aber Abdeckungs Rahmen nicht drucken.



Zurück

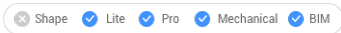
Machen Sie den letzten Scheitelpunkt der Abdeckung rückgängig und fahren Sie mit der Zeichnung vom vorherigen Punkt fort.

Schließen

Zeichnet automatisch ein Abdeckungssegment vom letzten Scheitelpunkt zum ersten. Damit ist der Befehl beendet.

28.12 WMFOUT-Befehl

Öffnet das Dialogfeld "WMF-Datei erstellen".



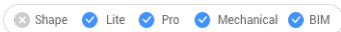
Alias: WAU

28.12.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Erzeuge WMF-Datei, um Daten aus der aktuellen Zeichnung in einer WMF-Datei zu speichern.

28.13 FNÄCHST-Befehl

Wechselt zum nächsten Fenster.



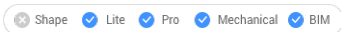
28.13.1 Beschreibung

Bringt ein weiteres Zeichnungsfenster in den Vordergrund (kurz für "Fenster nächste"). Es ist nützlich, wenn mehrere Zeichnungen geöffnet sind. Für die Verwendung durch Makros gedacht.

Das Programm wechselt den Fokus auf das nächste Fenster. Der Befehl wechselt zu den Fenstern in der Reihenfolge, in der sie erstellt wurden.

28.14 ARBEITSSATZ Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Arbeitsgruppen".



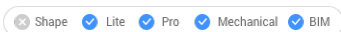
Symbol:

28.14.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Arbeits-Sätze, um Zeichnungsdateisätze zu erstellen und zu laden. Auf diese Weise ist es einfach, eine ganze Gruppe von Zeichnungen auf einmal zu laden.

28.15 ARBEITSBER-Befehl

Legt den aktuellen Arbeitsbereich fest.



Symbol:



28.15.1 Beschreibung

Legt den aktuellen Arbeitsbereich fest und ermöglicht das Erstellen, Ändern und Speichern von Arbeitsbereichen.

28.15.2 Optionen im Befehl

Aktuell setzen

Legt den aktuellen Arbeitsbereich fest, nachdem ein Name eingegeben wurde.

?

Listet alle verfügbaren Arbeitsbereiche auf.

Speichern als

Speichert die aktuellen Einstellungen in einem neuen Arbeitsbereich.

Umbenennen

Benennt einen Arbeitsbereich um.

Löschen

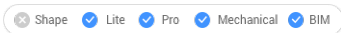
Löscht einen Arbeitsbereich.

Einstellungen

Klicken Sie auf die Registerkarte Arbeitsbereiche im Dialog Anpassen. Nehmen Sie Anpassungen am Arbeitsbereich Ihrer Wahl vor.

28.16 FVORHER-Befehl

Zeigt das vorherige Zeichnungsfenster an.

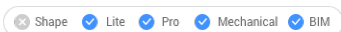


28.16.1 Beschreibung

Zeigt das vorherige Zeichnungsfenster an, wenn mehrere Zeichnungen geöffnet sind.

28.17 ABSPEICH Befehl

Öffnet den Dialog Speichere Arbeitsbereich.

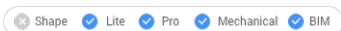


28.17.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog Speichere Arbeitsbereich, in dem Sie die aktuelle Arbeitsbereich-Konfiguration unter einem neuen Arbeitsbereich-Namen speichern können.

28.18 ABEINST Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Anpassen".



28.18.1 Beschreibung


Öffnet das Dialogfeld "Anpassen", um die Benutzeroberfläche benutzerdefiniert anzupassen.



28.19 FNEBENEINANDER-Befehl

Kachelt Fenster vertikal.

Shape ☐ Lite ☒ Pro ☒ Mechanical ☒ BIM

Symbol: 

28.19.1 Beschreibung

Kachelt Zeichnungsfenster vertikal, um ihre Höhe zu maximieren.

BricsCAD kachelt alle Fenster vertikal, wobei das neueste Zeichnungsfenster hervorgehoben ist.





29. X

29.1 XZUORDNEN Befehl

Öffnet das Dialogfeld "Referenzdatei auswählen".



Symbol:

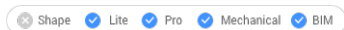
Alais: XZ

29.1.1 Beschreibung

Öffnet den Dialog "Referenzdatei auswählen", um eine DWG-Datei auszuwählen, die in der aktuellen Zeichnung referenziert werden soll. Nachdem Sie die Datei ausgewählt und **Öffnen** gewählt haben, wird den Dialog "Externe Referenz anhängen" angezeigt. Hier können Sie festlegen, wo und wie die DWG-Datei angehängt werden soll.

29.2 XZUSCHNEIDEN-Befehl

Schneidet extern referenzierte Zeichnungen mit Polygonen zu, um Teile davon auszublenden und passt die vordere und hintere Abschneide-Ebene an (kurz für "Xref-Zuschneiden").



Symbol:

Alias: XZU

29.2.1 Methode

Wählen Sie ein oder mehrere zu schneidende Xrefs aus oder geben Sie ALLE ein, um alle Xrefs in der aktuellen Zeichnung auszuwählen und die gewünschte Abschneideumgrenzungen zu erstellen.

29.2.2 Optionen im Befehl

EIN

Aktiviert Abschneideumgrenzungen, die durch die Option AUS deaktiviert wurden.

AUS

Deaktiviert das Zuschneiden, sodass die gesamte XRef wieder sichtbar ist. Das Zuschneiden wird gespeichert und mit der Option EIN wieder aktiviert.

Abschneidetiefe

Legt 3D-Zuschneiden auf der Vorder- und Rückseite fest, um Teile von 3D-Modellen auszublenden, die die Vorderseite möglicherweise verdecken und die Rückseite verwirren.

Geben Sie den vorderen oder hinteren Abschneidepunkt an

Gibt die Position der vorderen und hinteren Abschneidefläche an, indem Sie die beiden Punkte auswählen oder Koordinaten eingeben. Die Schnittebene wird parallel zum aktuellen Ansichtspunkt.



Abstand

Gibt den Abstand des Abschneidepunkts an, indem der Abstand von der Abschneideumgrenzung zur vorderen oder hinteren Ebene eingegeben wird.

Entfernen

Entfernt den vorderen oder hinteren Abschneidepunkt.

Diese Option funktioniert nicht, solange Sie nicht mindestens eine Abschneideumgrenzung definiert haben. Sie ist nicht nützlich für 2D-XRefs.

Invertieren

Kehrt den Zuschneidemodus um, sodass das Innere der Abschneideumgrenzung nicht sichtbar ist (der äußere Fläche ist sichtbar). Wiederholen Sie diese Option, um erneut zu invertieren und den inneren Teil sichtbar zu machen.

Es ist viel einfacher, den Status Invertieren über das Panel Eigenschaften umzuschalten.

Löschen

Löscht alle Abschneideumgrenzungen; es wird keine weitere Eingabeaufforderung oder Warnung ausgegeben.

Erzeuge Polylinie

Zeichnet eine Polylinie über einer ausgewählten Abschneideumgrenzung: Auf diese Weise können Sie die Abschneideumgrenzung bearbeiten, jedoch auf indirekte Weise. Diese neu generierte Polylinie konnte mit dem Befehl PEDIT bearbeitet und als Option Neue Umgrenzung wiederverwendet werden.

Neue Umgrenzung

Wenn eine vorhandene Grenze erkannt wird, können Sie sie löschen oder nicht.

Vorsicht! Diese Option ersetzt alle vorhandenen Abschneideumgrenzungen durch die neue. Der Befehl wird nur fortgesetzt, wenn alle vorherigen Grenzen gelöscht wurden.

Wenn keine vorherige Grenze existiert oder Sie gerade eine vorhandene gelöscht haben:

Polylinie wählen

Wählen Sie ein beliebiges offenes oder geschlossenes Objekt aus Polylinien aus, wie z. B. Splined-Polylinien, Rechtecken, Ringen und Polygonen. Die Polylinie muss nicht geschlossen sein, darf sich aber nicht selbst kreuzen.

Polygonal

Erstellt nicht rechteckige Abschneideumgrenzungen mit mindestens drei Größen.

Rechteckig

Erstellt rechteckige Abschneideumgrenzungen.

29.3 XKANTEN Befehl

Extrahiert Kanten aus 3D-Objekten.



Symbol: 

29.3.1 Beschreibung

Erstellt Objekte aus einer oder mehreren Kanten, die auf 3D-Volumenkörpern, 3D-Oberflächen und 2D-Bereichen zu finden sind. Extrahierte Kanten werden zu 2D-Objekten im 3D-Raum, wie Bögen und Linien.




Neu erstellte Objekte werden an derselben Position wie die Quellkanten und auf dem aktuellen Layer platziert.

29.4 XFLÄCHEN Befehl

Extrahiert Flächen aus 3D-Objekten.



Symbol: 

29.4.1 Beschreibung

Erstellt Kopien von einer oder mehreren Flächen aus einem oder mehreren 3D-Volumenkörpern und 3D-Oberflächen.

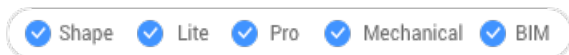
29.4.2 Optionen im Befehl

Schieben

Verschiebt die extrahierte(n) Fläche(n) um die durch zwei Punkte oder durch einen Verschiebungsvektor angegebene Entfernung.

29.5 KLINIE Befehl

Erstellt KLinien.

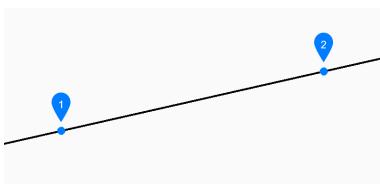


Symbol: 

Alias: KL

29.5.1 Beschreibung

Erstellt eine KLinie (unendlich lange Linie) aus einer Kombination der Optionen, wie Punkt, Richtung und Winkel.



- 1 Punkt entlang Linie
- 2 Richtung

29.5.2 Methoden zum Starten einer KLinie

Dieser Befehl verfügt über 3 Methoden, um mit der Erstellung einer KLinie zu beginnen:

- Punkt entlang der Linie festlegen
- Horizontal
- Vertikal



- Winkel
- Winkelhalbierende
- Parallel

Sie können weiterhin unbegrenzt viele KLinien hinzufügen, bis Sie die Eingabetaste drücken, um den Befehl zu beenden.

Punkt entlang der Linie festlegen

Beginnen Sie, eine KLinie zu erstellen, indem Sie einen Punkt auf der KLinie angeben:

Richtung

Geben Sie die Richtung der KLinie vom Startpunkt aus an.

Horizontal

Beginnen Sie, eine KLinie parallel zur X-Achse zu erstellen:

Position

Geben Sie einen Punkt auf der KLinie an.

Vertikal

Beginnen Sie, eine KLinie parallel zur Y-Achse zu erstellen:

Position

Geben Sie einen Punkt auf der KLinie an.

Winkel

Beginnen Sie, eine KLinie auf der Grundlage eines Winkels zu erstellen:

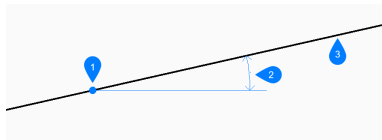
Winkel eingeben

Geben Sie den Winkel der KLinie an.

Zusätzliche Option: [Referenz]

Position

Geben Sie einen Punkt auf der KLinie an.



- 1 Position
- 2 Winkel
- 3 KLinie

Winkelhalbierende

Beginnen Sie, eine KLinie zu erstellen, die zwei gedachte Linien halbiert:

Kontrollpunkt festlegen

Geben Sie einen Punkt am Scheitelpunkt der beiden gedachten Linien an.

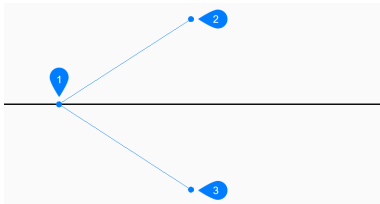
Zusätzliche Option: [Objekt]

Winkelhalbierende-Startpunkt

Geben Sie einen Punkt an, um die erste gedachte Linie zu definieren. Der Scheitelpunkt wird als der andere Punkt verwendet.

Winkelhalbierende-Endpunkt

Geben Sie einen Punkt an, um die zweite gedachte Linie zu definieren. Der Scheitelpunkt wird als der andere Punkt verwendet.



- 1 Scheitelpunkt
- 2 Winkelhalbierende-Startpunkt
- 3 Winkelhalbierende-Endpunkt

Parallel

Beginnen Sie, eine KLinie parallel zu einer Linie oder einem Polyliniensegment zu erstellen:

Versatzabstand für parallele unendliche Linie festlegen

Geben Sie den Versatzabstand für die KLinie an.

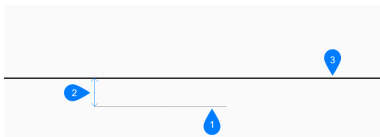
Zusätzliche Option: [Durchgangspunkt]

Objekt für parallele unendliche Linie wählen

Wählen Sie ein Linien- oder Polyliniensegment aus, von dem die KLinie versetzt werden soll.

Seite für parallele unendliche Linie

Geben Sie die Seite an, auf der die KLinie platziert werden soll.



- 1 Liniensegment
- 2 Abstand Entfernung
- 3 KLinie

29.5.3 Optionen im KLINIE Befehl

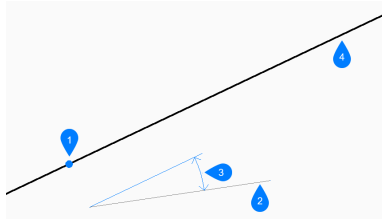
Nachdem Sie mit der Erstellung einer KLinie begonnen haben, stehen möglicherweise die folgenden Optionen zur Verfügung:

Referenz

Wählen Sie ein Objekt aus, um einen Referenzwinkel zu verwenden:

Winkel eingeben

Geben Sie den Winkel an, unter dem die KLinie in Bezug auf das ausgewählte Objekt platziert werden soll.

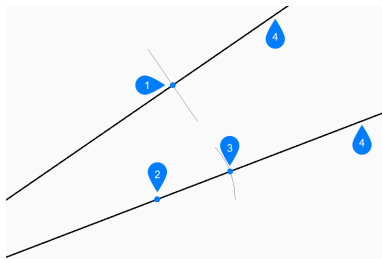


- 1 Position
- 2 Referenzobjekt
- 3 Winkel
- 4 KLinie

Objekt

Linie, Bogen oder Polyliniensegment wählen, das halbiert werden soll. Wenn Sie ein Linien- oder Polyliniensegment auswählen, zeichnet der Befehl eine senkrechte KLinie zum Mittelpunkt des Segments. Wenn Sie einen Bogen oder einen Polylinienbogen auswählen, zeichnet der Befehl eine senkrechte KLinie zum Zentrum und Mittelpunkt des Bogens.

Diese Option funktioniert mit splined Polylinien, aber nicht mit splined Objekten.



- 1 Senkrecht zum Mittelpunkt der Linie
- 2 Senkrecht zum Zentrum des Bogens
- 3 Senkrecht zum Mittelpunkt des Bogens
- 4 KLinie

Durch Punkt

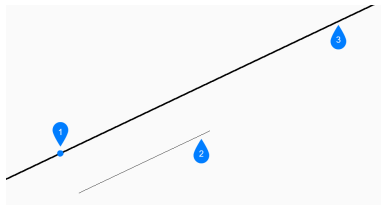
Geben Sie einen Punkt an, durch den die KLinie gezeichnet werden soll.

Objekt für parallele unendliche Linie wählen

Wählen Sie ein Objekt aus, zu dem die KLinie parallel verlaufen soll.

Durch den Punkt

Geben Sie einen Punkt an, durch den die KLinie gezeichnet werden soll.



- 1 Durch Punkt
- 2 Liniensegment
- 3 KLinie

29.6 XMLSAVE Befehl

29.7 XÖFFNEN Befehl

Öffnet referenzierte Zeichnungen zur Bearbeitung.



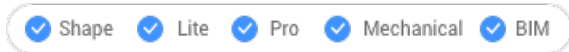
Symbol:

29.7.1 Beschreibung

Öffnet eine extern referenzierte Zeichnung (xref, an die aktuelle Zeichnung angehängt) zur Bearbeitung in einer eigenen Zeichnungsregisterkarte. Nach der Bearbeitung schließen Sie die Registerkarte.

29.8 XPLODE-Befehl

Löst Objekte auf.



Symbol:

29.8.1 Beschreibung

Löst Objekte auf und bietet Kontrolle über die resultierenden Objekte.

Note: Mit diesem Befehl werden keine angehängten Referenzen, Objekte auf gefrorenen Layern oder Basisobjekte wie Linien, Kreise und Bogen aufgelöst.

29.8.2 Optionen im Befehl

Aufzulösende Objekte

Wählen Sie Objekte, die aufgelöst werden sollen.

Note: Objekte auf gefrorenen Layern werden nicht aufgelöst.

Separat

Löst jeweils ein Objekt auf.

Alle

Löst alle ausgewählten Objekte auf einmal.



Alle aufgeführten

Ermöglicht die Angabe aller Eigenschaften der ausgewählten Objekte.

Mehrere

Gibt mehr als eine Eigenschaft für die aufgelösten Objekte an, indem Eigenschaften nacheinander ausgewählt werden.

LAYER

Legt den Layer für die aufgelösten Objekte fest

Note: Der Layer muss in der Zeichnung bereits bestehen.

Farbe

Definiert die Farbe für die aufgelösten Objekte.

LTyp

Definiert den Linientyp für die aufgelösten Objekte.

LTFaktor

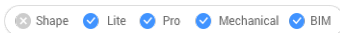
Legt den Linientypfaktor für die aufgelösten Objekte fest.

Geerbt von Übergeordneter

Die Farbe, Layer, Linientypen und Linientypfaktor werden von den Quell-Objekten vererbt.

29.9 XREF Befehl

Öffnet das Anhänge Panel.



Symbol:

Alias: XR

29.9.1 Beschreibung

Öffnet das Panel "Anhänge", um es im aktuellen Arbeitsbereich anzuzeigen. Das Panel "Anhänge" wird in derselben Größe und an derselben Position angezeigt, die es vor dem Schließen oder Zusammenklappen des Fensters eingenommen hat. Wie jedes andere andockbare Panel kann auch das Panel "Anhänge" schwebend, andockt oder gestapelt angeordnet sein.

29.10 -XREF Befehl

Hängt DWG-Dateien an und entfernt sie.



Alias: -XR

29.10.1 Beschreibung

Steuert DWG-Zeichnungsdateien, die an die aktuelle Zeichnung angehängt sind (kurz für **externe Referenz**).



29.10.2 Optionen im Befehl

?, um externer Referenzen aufzulisten

Liste der Namen und Pfade der angehängten Zeichnungen, falls vorhanden, und deren Status.

Zuordnen

Öffnet den Dialog **Anzuhängende Datei auswählen**, um eine DWG-Datei zum Anhängen auszuwählen.

Überlagern

Öffnet den Dialog **Zu überlagernde Datei auswählen**, um eine DWG-Datei zum Überlagern auszuwählen.

Binden

Kopiert den Inhalt der angehängten Zeichnung als Blockreferenz in die aktuelle Zeichnung.

Note: Die Systemvariable BINDTYPE legt fest, wie die Xref-Layer/-Objekte in die aktuelle Zeichnung übernommen werden.

Lösen

Entfernt die angehängten Zeichnungen.

Pfad

Ändert den Pfad (Laufwerk und Ordner) zur DWG-Quelldatei, wenn der ursprüngliche Pfad nicht mehr auf die Datei verweist.

Neuladen

Lädt die angehängte Zeichnung neu, nachdem ihr Inhalt geändert wurde.

Entladen

Blendet die angehängte Zeichnung aus, lässt sie aber angehängt.



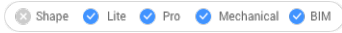
30. Y




31. Z

31.1 ZZENTRUM Befehl

Schaltet den Mittelpunkt eines Flächen-3D-Objektfangs um.



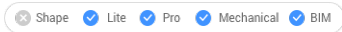
Symbol: 


31.1.1 Beschreibung

Schaltet den Mittelpunkt eines Flächen-3D-Objektfangs um, um das Einfangen an der Hilfslinie zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

31.2 ZSCHNITTPUNKT-Befehl

Schaltet den Schnittpunkt 3D-Objekt-Fang um.



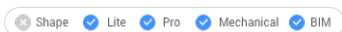
Symbol: 

31.2.1 Beschreibung

Schaltet den Schnittpunkt 3D-Objekt-Fang um, um das Fangen an der Erweiterung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

31.3 ZKNOTEN Befehl

Schaltet den 3D-Knoten Objekt-Fang um.



Symbol: 

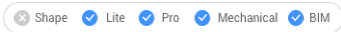
31.3.1 Beschreibung

Schaltet den 3D-Knoten Objektfang um, um das Fangen an der Spline-Knoten zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.



31.4 ZMITTELPUNKT Befehl

Schaltet den 3D Mittelpunkt Objekt-Fang um.



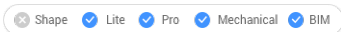
Symbol:

31.4.1 Beschreibung

Schaltet den 3D Mittelpunkt Objekt-Fang um, um das Fangen an der Erweiterung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

31.5 ZNÄHE Befehl

Schaltet den Fang des nächstgelegenen 3D-Objekts um.



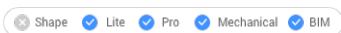
Symbol:

31.5.1 Beschreibung

Schaltet den Fang des nächstgelegenen 3D-Objekts um, um das Einfangen an der Hilfslinie zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

31.6 ZKEINE Befehl

Deaktiviert den Fang aller 3D-Objekte.



Symbol:

31.6.1 Beschreibung

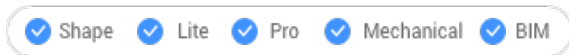
Deaktiviert jeden 3D-Objektfang, um zu verhindern, dass der Cursor an 3D-Objekten eingefangen wird. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objektfang auszuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen 3DOSMODE auf Null gesetzt. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objektfang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen 3DOSMODE.

Dieser Befehl zeigt keine Eingaben an und hat keine Optionen.



31.7 ZOOM Befehl

Ändert visuell die Größe der Zeichnung innerhalb des aktuellen Ansichtsfensters.



Symbol:

Alias: ZO

31.7.1 Beschreibung

Sie können die Vergrößerung Ihrer Zeichnung jederzeit durch Zoomen ändern.

31.7.2 Optionen im Befehl

verGRößern

Zoomt um 50% größer. Es entspricht dem Zoom 0.5.

verKleinern

Zoomt um 50% kleiner. Es entspricht dem Zoom 2.

Alle

Zeigt die gesamte Zeichnung an.

Mittelpunkt

Vergrößert oder verkleinert den Zeichnungsbereich um einen definierten Zentrums-Punkt.

Dynamisch

Pan und zoomt mit einem rechteckigen Feld, das Ihr Ansichtsfenster darstellt. Diese Option führt zunächst einen Zoom-Alle oder Zoom-Grenzen aus, um die Originalgröße des Ansichtsfensters als gestricheltes Rechteck anzuzeigen.

Passen Sie die Größe des Ansichtsrahmens dynamisch an und panen Sie ihn dann auf den Teil der Zeichnung, den Sie betrachten möchten.

Grenzen

Zeigt die Zeichnung in den Ausdehnungen (Grenzen) der Objekte an.

Note: Limiten und eingefrorene Objekte werden ignoriert.

Links

Zoomt größer oder kleiner über die linke untere Ecke, die durch einen Punkt definiert wird.

Vorherige

Zeigt die vorherige Ansicht, egal ob diese über Zoom, Pan oder Ausschnit Befehl eingestellt wurde.

Right

Zoomt größer oder kleiner über die obere rechte Ecke, die durch einen Punkt definiert wird.

Skalieren

Spezifiziert den absoluten Zoom Skalierungsfaktor.

Note: Kleiner als 1 - die Zeichnung erscheint kleiner. Größer als 1 - die Zeichnung erscheint größer.



nX

Spezifiziert den Zoom-Faktor relativ zum aktuellen Zoom. Zum Beispiel durch 2x wird die aktuelle Ansicht doppelt so groß.

nXP

Definiert den Zoom-Faktor im Papierbereich relativ zum Modelbereich. Zum Beispiel macht 2xp die Modelbereich Ansicht doppelt so groß wie den sie umgebenden Papierbereich.

Fenster

Zoomt einen rechteckigen Bereich.

Objekt

Zoomt auf ein einzelnes Objekt oder einen Auswahlsatz.

31.8 ZLOTRECHT-Befehl

Schaltet das Lot auf einer 3D-Objektfangsfläche um.



Symbol:

31.8.1 Beschreibung

Schaltet das Lot auf einer 3D-Objektfangsfläche um, um das Fangen an der Erweiterung zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Befehlszeile starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.

31.9 ZSCHEITELPUNKT Befehl

Schaltet den 3D Objekt-Fang für Scheitelpunkte um.



Symbol:

31.9.1 Beschreibung

Schaltet den 3D-Scheitelpunkte Objekt-Fang um, um das Fangen an der 3D-Objekt-Scheitelpunkten und Kontrollpunkten von Splines zu aktivieren oder zu deaktivieren. Sie können diesen Befehl in der Eingabeaufforderung starten, um einen laufenden Objekt-Fang umzuschalten. Dadurch wird der Wert der Systemvariablen OSMODE entsprechend geändert. Sie können diesen Befehl auch in einem anderen Befehl starten, um den Objekt-Fang nur für den aktuellen Vorgang zu deaktivieren. Dies ändert nicht den Wert der Systemvariablen OSMODE.