



BRICSCAD®

BEFEHLS REFERENZ

V18



Inhaltsverzeichnis

?	15
2	16
2DSchnittpunkt	17
3	19
3D	20
3dVergleich	24
3DReihe	27
3DConvert	30
3DFläche	31
3DSchnittpunkt	33
3DNetz	35
3dOfang	38
-3dOfang	43
3DPoly	44
3DSpiegeln	46
3DDrehen	48
A	51
AcisIn	52
AcisOut	54
AddInMan	56
AddSelected	58
Ai_Box	59
Ai_CircTan	61
Ai_Cone	62
Ai_Cylinder	65
Ai_Dish	68
Ai_Dome	70
Ai_EdgeSurf	72
Ai_Pyramid	73
Ai_RevSurf	77
Ai_RuleSurf	78
Ai_Sphere	79
Ai_TabSurf	82
Ai_Torus	83
Ai_Wedge	85
AiDimFlipArrow	87
AiDimPrec	88
AiDimStyle	89
Ausrichten	90
AlignSpace	94
AniPfad (anipath)	95
AppLoad	99
AttDef	101
-AttDef	105
AttZeig	109
AttEdit	110
AttExt	113
-AttExt	116
AttRedef	118
AttSync	119
AutoVervollständigen	120
AbhängLeiste	121
ASeitenEinr	122
AbiLad	124
AbiEntf	126
Anpassen	128
AusSchneiden	142
Abstand	143
Abrunden	144
AbFlach	147

AbStuf.....	150
AbstufHgAus	156
AbstufHgEin	157
Aufpräg	158
Anheben	159
Aufräum	165
-AufRäum	167
AlleWiederHerst.....	169
AusführenAls.....	170
Ausschnt	172
-Ausschnt	175
AnsDetail	177
AnsDetailStil	181
AnsBear	183
AnsExport.....	190
AnsProj	192
AufLös.....	194
AnsSchnitt	196
AnsSchnittStil.....	202
AnsAkt	206
AfZuschneiden	207
AfLayer	210
APunkt	213
AFenster	214
-AFenster	218
Abdecken	222
ArbeitsSatz	224
Arbeitsbereich	227
AbSpeich	229
AbEinst.....	230
Ä.....	231
Ändern	232
B.....	234
BeschrZurück.....	235
BeschrAkt	236
Bogen	237
Basis.....	241
Battman	242
BLADE.....	245
Block.....	246
-Block	248
BmpSich.....	250
Bruch	251
Browser.....	253
BerWechs	254
BildschBerAus	256
BildschBerEin	257
BefehlsZeile	259
BefehlsZeileAusbl	261
Befehle.....	262
Bild (image).....	263
BildAnpassen	266
Bildzuordnen	270
-Bildzuordnen.....	274
BildZuschneiden	276
BildRahmen	279
BildQualität.....	280
BasisPunkt.....	282
BlickVon	283
BlockEinfüg.....	284
Bereinig.....	285
Bfrück	287
BlockZurückS	288

Bildlaufleiste	289
Band	291
Bks	293
BkSymbol	296
BfLöschen	299
Besitzer	300
Befehls Präfix	301
Bemaßung	302
AiDimFlipArrow	303
Bem	304
Bem1	306
BemAusg	308
BemWinkel	311
BemBogen (DimArc)	314
BemBasisl	317
BemBruch	320
BemMittelp	322
BemWeiter	324
BemDurchm	327
BemEntassoz	329
BemEdit	330
BemFührung	333
BemLinear	336
BemOrdinate	339
BemÜberschr	342
BemRadius	344
BemReassoz	347
BemRegen	349
BemStil	350
-BemStil	363
BemStilEinstell	365
BemTEdit	366
Bemaßungs Abhängigkeiten	368
BemAbhäng	368
BaAusricht	370
BaWinkel	372
BaKonvertier	374
BaDurchmesser	375
BaAnzeige	376
BaHorizontal	377
BaLinear	379
BaRadius	381
BaVertikal	382
LöschAbhäng	384
BIM	385
BBZusammenst	386
BBMaterialien	387
BimExzentrizitätHinzuf	389
BimProfilAnwenden	391
BimProjektInfo	392
BimZusammenstAnh	393
BimZuordnenRäumlichePosition	397
BimKlassifizieren	399
BimVerb	403
BimZiehen	406
BimExport	410
BimFlip	411
Bimify	413
BimEinfüge	414
BimLineareVolumenkörper	417
BimMehrfachWahl	419
BimPatch	421
BimProfile	423

BimEigenschaften	427
BimNeuberechnungAchse	432
BimNeuePosition.....	433
BimRaum.....	435
BimSchnitt.....	438
BimSchnittÖffnen	443
BimSchnittAkt	444
BimRäumlichePosition	446
BimTrennen	449
BimVorschlagen.....	451
BimTag	453
BimAktRaum	455
BimAktStärke.....	456
BimÖffnungErzeugen	457
BimÖffnungAkt.....	459
Blechkonstruktion	460
BkBaugruppenExport	461
BkBiegungErz.....	463
BkBiegungUmsch.....	464
BkKonvert	465
BkLöschen.....	467
BkLösen	469
BkExport2D	470
BkExportOSM	471
BkExtrusion	474
BkBasisLasche.....	476
BkLascheBiegen	479
BkLascheVerb	481
BkLascheKante.....	483
BkLascheDrehen.....	487
BkLascheTeilen.....	488
BkUmklappen.....	490
BkForm	492
BkAufpräg	493
BkVerbindungErz	494
BkVerbindungsUmsch.....	496
BkAusform	498
BkParametrisieren	502
BkAusklinkErz	504
BkAusklinkUmsch	506
BkReparieren	512
BkErsetzen	515
BkRippenErz	517
BkWahl	519
BkAbwickeln	520
Bricsys 24/7	522
CloudKonto	523
CloudDownload	524
CloudAbmelden	526
CloudAnmelden	527
CloudÖffnen.....	528
CloudProjekt	531
CloudUpload	532
C	535
CleanUnusedVariables	536
CommunicatorInfo	537
ConvertCtb	538
ConvertOldLights	540
ConvertOldMaterials.....	541
ConvertPStyles.....	542
CopyClip.....	544
ClipEinfüg	545
Chapoo	546

ChapooKonto	547
ChapooDownload	547
ChapooAusloggen	547
ChapooEinloggen	547
ChapooÖffnen	547
ChapooProjekt.....	548
ChapooUpload.....	550
ChapooWeb	550
D.....	551
DatenExtrakt.....	552
DbListe.....	558
DdAttE	559
DdEdit.....	561
DdEModes	563
DdFilter	565
DdGrips.....	566
DdPTyp	568
DdSelect.....	570
DdSetVar.....	572
DdfSpur.....	573
DdVPoint	575
DesignTabelle.....	580
-DesignTabelleBearb	582
DAnsicht.....	584
Dwfout	587
DwgCodePage	588
DwgVergleich	590
DwgEigen	592
DxfIn	594
DxfOut	595
Dehnen	597
DateiÖffnen	599
Dateien	600
Drsicht	601
Drucken	603
Drehen	612
DateiSpeicherPfad	614
Differenz	616
Direkt Model-lierung.....	619
3dVergleich.....	620
dmReparieren	623
DmWinkel3D.....	624
DmPrüfung	626
DmFase.....	628
DmKoinzident3D.....	629
DmKonzentrisch3D	631
DmAbhäng3D.....	633
DmKopiereFlächen	635
DmVerformKurve.....	638
DmVerformSchieben	639
DmVerformPunkt	641
DmLöschen.....	644
DmAbstand3D.....	645
DmExtrusion	647
DmAbrunden.....	653
DmFix3D	654
DmGruppe	656
DmSchieben	658
DmParallel3D	659
DmSenkrecht3D	661
DmDrückenZiehen	663
DmRadius3D.....	665
DmRotation	666

DmStarrerSatz3D	670
DmDrehen	672
DmWahl	673
DmWähleKanten	675
DmVereinfachen	676
DmHeften	678
DmTangente3D	679
DmVerstärken	681
DmVerdrehen	683
DmUpdate	685
E	686
EigÄndr	687
EAttEdit	689
EditEDaten	692
Erhebung	695
Ellipse	697
EndeVergleich	701
Endpunkt	702
eTransmit	704
ExpBlocks	708
ExpOrdner	710
Explorer	711
Export	719
ExportLayout	723
ExportPdf	724
ExpBks	727
Erweiterung	729
Extrusion	731
ErzeugeUmgrenzung	735
Einfüge	736
-Einfüge	741
EinfügePassend	745
ErhalteMich	747
EigAnpass	748
Eigenschaften	750
EigSchliess	756
EzBlick	757
EzPan	759
EzRot	761
EZRotZtr	763
EZRotf	765
EzRotX	767
EzRotY	769
EzRotZ	771
EzHochRunter	773
EzGehen	775
EzZoom	777
Einstellungen	779
EinstellungenSuchen	780
EinmalStart	781
Einheit	782
-Einheit	791
Eingabeaufforderungs Format	795
F	797
Fläche	798
Fase	800
Farbe	803
-Farbe	807
Fernlicht	809
Füllen	813
Flatten	814
Führung	816
Fang	819

FÜberlapp	823
FSchliessen	824
FAlleSchliessen	825
FUntereinander	826
FAnordnen	827
Fnächst	828
Fvorher	829
FNebeneinander	830
G	831
GSchraff	832
-GSchraff	834
Geometrische Abhängigkeiten	836
LöschAbhäng	837
GeomAbhäng	838
GaKoinzident	841
GaKollinear	843
GaKonzentrisch	845
GaGleich	846
GaFix	848
GaHorizontal	849
GaParallel	851
GaSenkrecht	852
GaGlatt	853
GaSymmetrisch	854
GaTangente	856
GaVertikal	857
GZentrum	859
GeoPosition	860
GraphBld	863
Gruppe	864
-Gruppe	869
GeometrieProjizieren	871
GrundAns	873
H	881
Hintergrund	882
HatchGenerateBoundary	887
HatchToBack	888
Hilfe	889
HilfeSuchen	892
HideObjects	893
Hyperlink	894
-Hyperlink	896
HyperlinkOptionen	897
Hoppla	899
I	900
Info	901
InhaltsBrowserSchl	903
InhaltsBrowserÖffn	904
Id	908
Import	909
IsolateObjects	913
IsoEbene	914
InhaltEinfüg	915
K	917
KPModus	918
KAI	919
Kamera	921
Kreis	925
Kegel	929
Kopie	933
KopieBasisp	935
KopierenEDaten	936

KopieBisher	937
Kuppel	938
KarteVerbinden	940
Knoten	943
Keiner	944
KSich	945
Kappen	946
Kugel	953
Keil	956
KLinie.....	960
L	964
LöschAbhäng.....	965
LöschDat	966
Löschen.....	967
Layer	968
-Layer	980
Layer Werkzeuge	984
LayFrier.....	984
LayTau	986
LayIso	987
LaySperr	989
LaySperraufh	990
LayAus	991
LayEin	993
LayIsoAufh	994
LayAkt	995
LayerV	996
LayersPanelSchl	997
LayersPanelÖffn	998
LayerStatus	1004
LayAktn	1007
LayAus	1008
LayEin	1010
Layout.....	1011
LayoutManager.....	1014
Länge.....	1016
LizenzManager	1018
LicEnterKey.....	1020
LizEigenschaften.....	1024
LizEigenschaftenBim	1026
LizEigenschaftenCommunicator	1027
LizEigenschaftenBlechKonstr	1028
Licht	1029
Lichtliste.....	1030
Limiten.....	1032
Linie	1034
Linientyp	1037
-Linientyp	1040
Liste	1043
LiveSchnitt.....	1045
Laden.....	1046
LogFileOff	1047
LogFileOn	1048
LSTärke.....	1049
Lot.....	1052
M	1054
Manipulieren	1055
MassEig	1061
MatBrowserSchl.....	1064
MatBrowserÖffn.....	1065
MatMap	1071
Materialien.....	1078
MATBIBL	1085

Messen.....	1091
Menü	1093
MenüLad.....	1095
MenüEntf	1098
MittelPunkt	1100
MEinfüg.....	1102
MFührung	1105
MFührBearb	1108
MführBearbErw.....	1109
MFührungsStil	1110
MLinie	1116
MLStil.....	1118
ModellerEigenschaften.....	1122
-ModellerEigenschaften	1125
MachDia	1127
MBereich	1129
MTP	1131
MText.....	1132
-MText	1145
Mehrere.....	1148
MAnsfen	1149
MvSetup	1155
MfLeiste	1159
MfLeisteSchl.....	1160
MstabListeBearb	1161
-MstabListeBearb.....	1164
Mechanical.....	1166
-BmParameter.....	1167
BmPositionsNummer	1169
BMStückListe	1171
BmBrowser	1174
BmAbhängigkeiten.....	1175
BmLösen	1176
BmExplosion	1177
BmExtern	1179
BmForm	1181
-BmHardware.....	1183
BmNormteile.....	1184
BmVerdeckt	1185
BmEinfüge	1186
BmLokal	1190
BmMassEig	1191
BmMech	1193
BmNeu	1194
BmÖffnen	1195
BmÖffneKopie	1196
BmWherst	1197
BmErsetzen	1199
BmZeig	1201
BmLinklösen	1202
BmUnmech	1203
BmUpdate	1204
BmVStil	1206
BmXConvert	1209
MechanicalBrowserSchl	1210
MechanicalBrowserÖffnen	1211
BerichtPanelSchl	1226
BerichtPanelÖffnen	1227
NormTeilePanelSchl	1228
NormTeilePanelÖffnen	1229
N.....	1231
Navigieren	1232
Nächster.....	1234

Netla.....	1236
Neu	1237
NeuPlanSatz	1240
NeuAss.....	1244
NeuZuordApp.....	1249
NeuZeich	1250
Neuzall.....	1251
NeuInit.....	1252
Netzlicht.....	1253
O.....	1257
ObjEinf.....	1258
ObjektMass.....	1261
-ObjektMass.....	1264
OleVerkn	1266
OleOpen	1268
OnWeb.....	1269
Optionen	1270
Orthogonal	1272
OFang	1274
-OFang.....	1279
OrigEinfüg	1284
Ö.....	1285
Öffnung.....	1286
Öffnen.....	1287
P.....	1289
Prüfung	1290
PolyKonvert	1291
Pause.....	1292
PerspektiveAnpass.....	1293
PlanSatzÖffn	1295
-PlanSatzÖffn.....	1296
Parallel.....	1297
-Parameter	1299
Pan.....	1301
-Pan.....	1302
Pdfanhang	1306
-PdfAnhang.....	1310
PdfAnpass.....	1311
Pdfzuschneid.....	1312
Pdflayer.....	1314
PdfOptionen.....	1316
PEdit.....	1319
PeditExt.....	1329
PNetz	1331
PlatzAnsicht	1333
PLinie.....	1334
Plot.....	1339
-Plot	1344
PlotStil	1345
PlotterManager.....	1347
Punkt.....	1356
Punktlicht	1358
Polygon	1362
PolyKörper.....	1366
ProfileManager	1370
ProxyInfo.....	1373
PBereich	1374
Publizieren.....	1375
-Publizieren.....	1381
Pyramide.....	1382
Plansatz	1387
PlanSatzAusbl	1400
PlotStilmanager.....	1401

Q	1404
Quader	1405
QText.....	1408
Quadrant	1409
Quit	1411
Querschnitt.....	1412
R	1416
Reihe	1417
-Reihe	1419
ReiheClassic.....	1423
ReiheSchl	1428
-ReiheSchl	1429
ReiheBearb	1430
ReihePfad	1433
ReiheKreis	1439
ReiheRechteck.....	1443
Ring.....	1447
Raster	1450
RecScript.....	1454
Rechteck	1455
RedSdkInfo.....	1461
RefSchliessen.....	1462
RefBearb	1463
-RefBearb	1466
RefSatz	1468
Regen	1469
RegenAll.....	1470
RegenAuto.....	1471
Region	1472
Render	1473
-Render.....	1476
RenderVoreinst.....	1478
Resume	1481
RevWolke	1482
Rotation	1485
RotOb	1488
RScript.....	1490
RegelOb	1491
Rechtschreibung.....	1493
S	1496
Sichtbar	1497
Schliessen	1499
Schale.....	1500
Schriftfeld.....	1501
Suchen.....	1503
Schraff	1506
-Schraff	1513
SchraffEdit.....	1518
-SchraffEdit	1520
Spirale	1522
Schnittmenge.....	1524
Schnittpunkt	1526
Senden.....	1528
Spiegeln	1529
Schieben	1530
SchiebenODaten.....	1532
Seiteneinr.....	1533
SeinrichtImp	1541
-SeinrichtImp.....	1542
SFührung.....	1543
SNeu.....	1546
SDrucken	1548
SAuswahl	1549

Strahl.....	1551
Speichern	1555
SaveAll.....	1558
SichAls	1559
SpeiAlsR12	1562
Script.....	1565
SchnEbene.....	1566
SchnEbenenEinst	1570
SchnEbeneZuBlock	1576
Sicherheit	1579
SicherheitsOptionen	1580
SelectSimilar.....	1582
SetBks	1584
SetVar.....	1587
Sch	1588
Schattieren	1589
ShadeMode.....	1590
Symbol.....	1594
Shell	1596
Skizze	1597
Solid	1599
Solprofil.....	1602
Spline	1604
Splineedit	1607
Spotlicht.....	1611
Start	1616
StatLeiste	1617
Status	1619
StlOut	1620
StopScript	1621
Strecken.....	1622
StrukturPanel.....	1624
StrukturPanelSchl	1627
Stil (style)	1628
-Stil	1635
Sonneneigenschaften	1639
SupportOrdner	1641
SvgOptionen	1642
Sweep.....	1643
SysFenster (syswindows).....	1646
Stutzen	1648
SchriftFeldAkt	1651
T	1652
Teilen.....	1653
Tabelle	1655
-Tabelle.....	1658
Tabellebearb	1660
Tabellenexport	1661
TabellenMod.....	1663
Tabellenstil	1666
Tablett	1669
TabOb.....	1671
Tangente	1673
Text.....	1675
-Text.....	1680
TextBld	1685
TextNachVorne.....	1687
Toleranz	1688
-ToolPanel	1692
Torus	1694
TpNavig.....	1696
Transparenz.....	1697
TxtAufl	1698

U	1699
Umgrenzung	1700
-Umgrenzung	1704
Ursprung	1706
Umbenenn	1707
-Umbenenn	1708
U	1711
UnisolateObjects.....	1712
Url	1713
Ü	1714
Überlag	1715
V	1717
Von.....	1718
Verdeckt.....	1719
Verbinden	1721
Versetz.....	1723
Voransicht	1727
Varia	1729
VolKörperbearb	1731
VorlagenOrdner	1746
Vereinig.....	1747
VLIDE	1749
VisuelleStile	1750
-VisuelleStile.....	1752
VmlOut.....	1754
VsAktuell	1755
VBA	1756
VbaIde	1757
VbaLad	1759
-VbaLad	1761
VbaEntf	1762
VbaAusf.....	1763
-VbaAusf	1765
VbaMan	1766
VbaNeu	1769
VbaSicherheit.....	1770
W	1772
Wherst	1773
Wiederherstellen	1775
Wahl	1776
WahlAusgerichteteFlächen	1783
WahlAusgerichteteVolumenkörper.....	1784
WahlVerbundeneFlächen.....	1785
WahlVerbundeneVolumenkörper	1786
WahlGriffe	1787
Werkzeugkasten	1788
-Werkzeugkasten.....	1789
WerkzeugPaletten	1790
WerkzPalettenSchl	1792
WBlock.....	1793
-WBlock.....	1796
WmfOut	1798
X	1800
XZuordnen	1801
XZuschneiden	1805
XKanten	1808
XFlächen	1809
XÖffnen	1810
Xplode	1811
XRef	1813
-XRef	1817
Z	1821
Zentrum	1822

ZentrumLös	1824
ZentrumsLinie	1825
ZentrumsMarkierung	1827
ZentrumNeuVerknüpf	1829
ZentrumWiederHerstell.....	1830
ZuschneidenAnzeige	1831
Zylinder.....	1832
ZugModus.....	1835
ZeichReihenf	1836
ZeichReihenfVonLayer	1838
ZeichEinst.....	1840
Zeit.....	1843
Zurück	1844
ZeigDia	1846
ZZENtrum.....	1848
ZSchnittpunkt	1850
ZKNOTen.....	1852
ZMITtelpunkt	1854
ZNÄHe	1856
ZKEIne	1858
Zoom	1859
ZLOTrecht	1864
ZSCHeitelpunkt	1866

?

BricsCAD (Windows): Öffnet das BricsCAD-Hilfefenster.

BricsCAD (Linux): Öffnet die BricsCAD Online-Hilfe auf der Website von Bricsys.

BricsCAD (Mac): Öffnet die BricsCAD Online-Hilfe auf der Website von Bricsys.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: ?

Transparent: '?'

Kurztaste: *F1*

Alias: *hilfe*

Menü: *Hilfe* | *Hilfe*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: ?

Ein Dialog wird angezeigt:

Siehe auch beim Befehl [Hilfe](#).

Befehls Optionen

Siehe auch beim Befehl [Hilfe](#).

Ähnliche Befehle

[Hilfe](#) - öffnet die BricsCAD Hilfe.

[HilfeSuchen](#) - durchsucht die BricsCAD Hilfe und zeigt eine Liste von passenden Themen in einem Dialog an.

2

2DSchnittpunkt

Wechselt den Objektfang Sichtbarer Schnittpunkt fangen; fängt den Schnittpunkt von Objekten, auch wenn sich diese in der 3D-Umgebung nur scheinbar schneiden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *2dschnittpunkt*

Transparent: *anp*

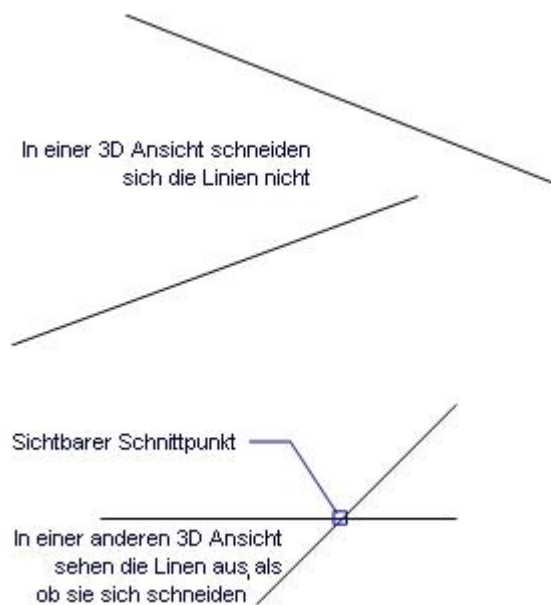
Alias: *Sichtbar*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *2dschnittpunkt*

Zeigt keine Aufforderung in der Befehlszeile.

Dieser Objektfang fängt sich schneidende Objekte, auch die, die sich in der 3D-Umgebung nur scheinbar schneiden:



Wenn der Objektfang 2DSCHNITTPUNKT aktiviert ist, fängt der Cursor die wirklichen und die nur scheinbar sich schneidenden Objekte.

Befehloptionen

Option	Beschreibung
2DSchnittpunkt	Die Eingabe dieses Befehls wechselt den Objektfang Sichtbarer Schnittpunkt fangen. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - grÖÖe der Objektfang-Öffnung für den Objektfang.

- 3DSchnittpunkt** - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.
- Sichtbar** - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.
- Zentrum** - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.
- Endpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.
- Erweiterung** - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.
- Von** - ermöglicht es relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.
- GZentrum** - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.
- BasisPunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.
- Schnittpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.
- Mtp** - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.
- Mittelpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.
- Nächster** - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.
- Knoten** - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).
- Keiner** - schaltet alle Objektfänge aus.
- Parallel** - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.
- Lot** - wechselt den Objektfang-Modus Lot.
- Quadrant** - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.
- Tangente** - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

3

3D

Zeichnet 3D-Netz-Objekte: Quader, Kegel, Zylinder, Schalen, Kuppeln, Netze, Pyramiden, Kugeln, Tori und Keile (Kurzform für "dreidimensional").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3d*

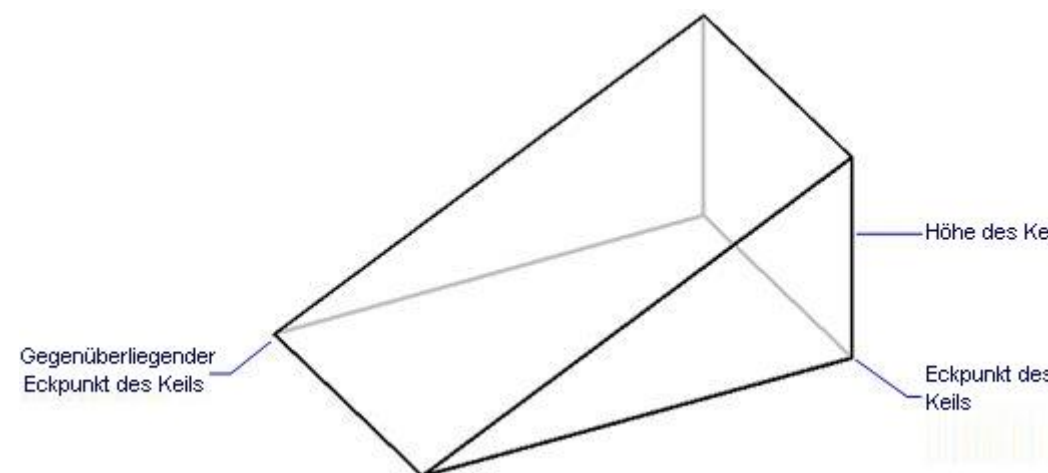
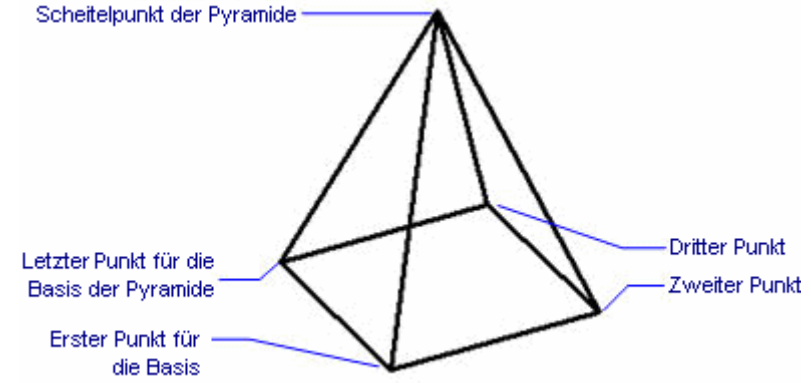
: *3d*

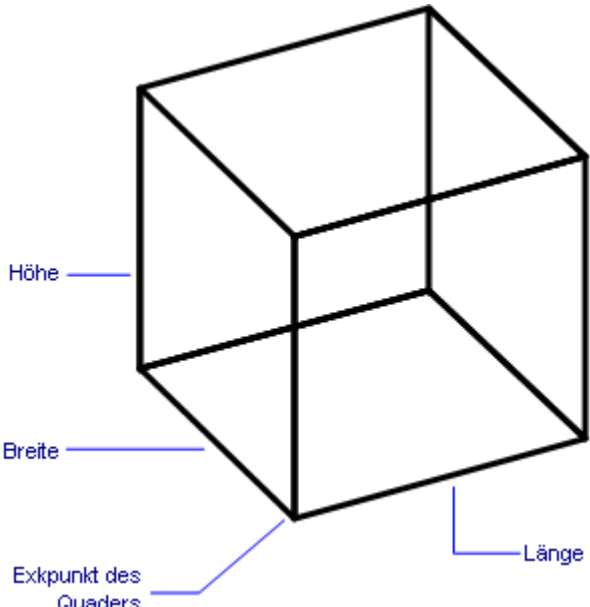
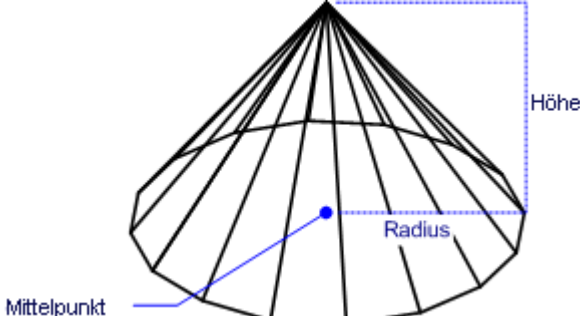
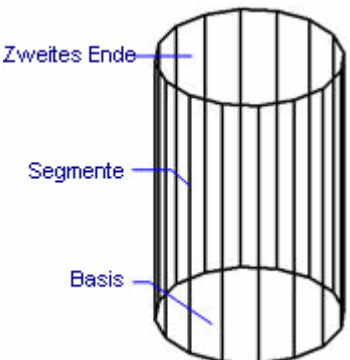
Aufforderung in der Befehlszeile:

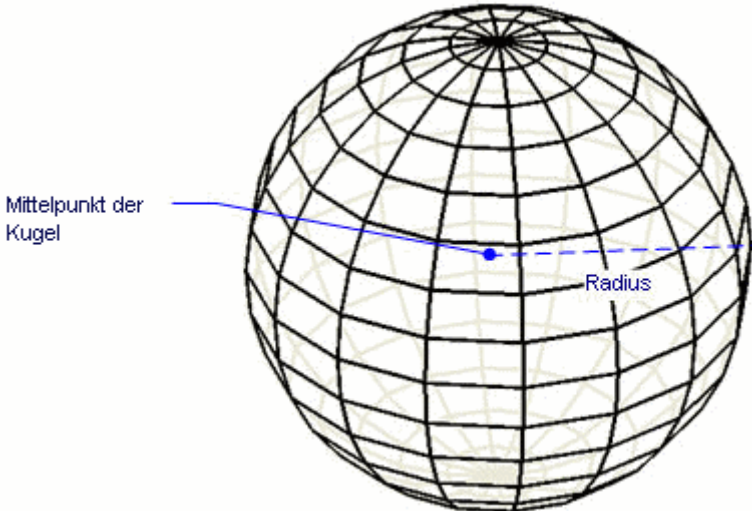
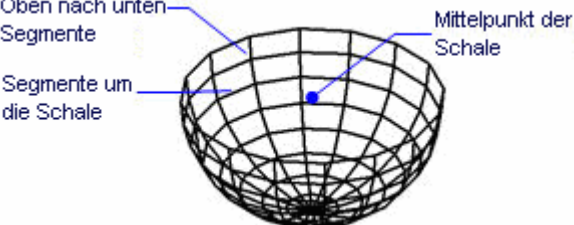
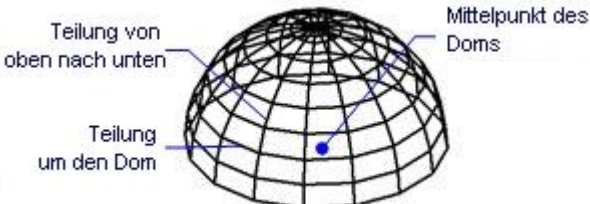
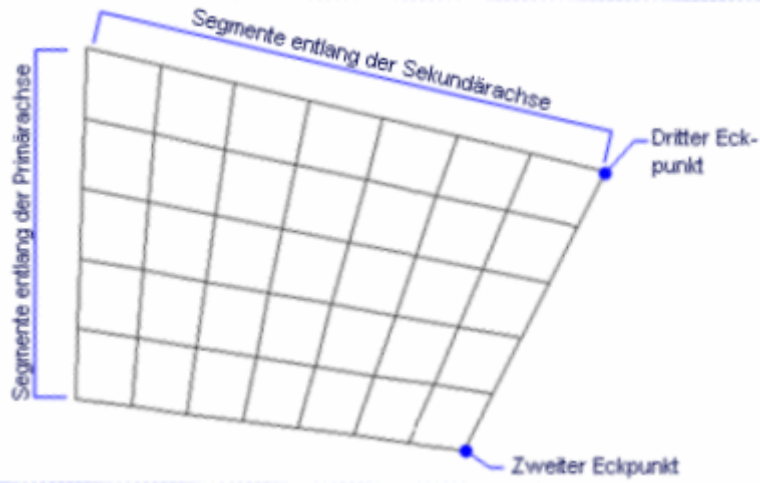
[*keil*/*Pyramide*/*Quader*/*keGel*/*Zylinder*/*Kugel*/*Schale*/*kuPpel*/*Torus*/*Netz*]: Geben Sie eine Option ein.

Dieser Befehl verhält sich wie eine Shell für 3D-Maschen-Modellierungs Befehle.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Keil	Erzeugt einen 3D Keil. Siehe Ai_Wedge Befehl. <div style="text-align: right;">  </div>
Pyramide	Erzeugt eine 3D Pyramide. Siehe Ai_Pyramid Befehl. <div style="text-align: right;">  </div>
Quader	Erzeugt einen 3D Quader. Siehe Ai_Box Befehl.

	 <p>Höhe</p> <p>Breite</p> <p>Exkpunkt des Quaders</p> <p>Länge</p>
<p>Kegel</p>	<p>Erzeugt einen 3D Kegel. Siehe Ai_Cone Befehl.</p>  <p>Höhe</p> <p>Radius</p> <p>Mittelpunkt</p>
<p>Zylinder</p>	<p>Erzeugt einen 3D Zylinder. Siehe Ai_Cylinder Befehl.</p>  <p>Zweites Ende</p> <p>Segmente</p> <p>Basis</p>
<p>Kugel</p>	<p>Erzeugt eine 3D Kugel. Siehe Ai_Sphere Befehl.</p>

	
<p>Schale</p>	<p>Erzeugt eine 3D Schale (Halbkugel). Siehe Ai_Dish Befehl.</p> 
<p>Kuppel</p>	<p>Erzeugt eine 3D Kuppel (Halbkugel). Siehe Ai_Dome Befehl.</p> 
<p>Torus</p>	<p>Erzeugt 3D Tori (Ringe). Siehe Ai_Torus Befehl.</p>
<p>Netz</p>	<p>Erzeugt 3D Netze; Sie werden aufgefordert:</p>  <p>Ersten von insgesamt vier Ecken für ein Polygonnetz - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein. Zweite Ecke - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein. Dritte Ecke - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein.</p>

Letzte Ecke für Netz - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein.

Anzahl der Segmente entlang der Primärachse (zwischen 2 und 256) - geben Sie eine Zahl ein.

Anzahl der Segmente entlang der Sekundärachse (zwischen 2 und 256) - geben Sie eine Zahl ein.

Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D Quader als Oberflächen-Netz.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D Kegel als Oberflächen-Netz.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D Zylinder als Oberflächen-Netz.

[Ai_Dish](#) - erzeugt 3D Schalen als Oberflächen-Netz.

[Ai_Dome](#) - erzeugt 3D Kuppeln als Oberflächen-Netz.

[Ai_EdgeSurf](#) und [KANTOB](#) - erzeugt Kantenflächen als Oberflächen-Netz.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D Pyramide als Oberflächen-Netz.

[Ai_RevSurf](#) und [ROTOB](#) - erzeugt Rotationsoberflächen als Oberflächen-Netz.

[Ai_RuleSurf](#) und [REGELOB](#) - erzeugt Regeloberflächen als Oberflächen-Netz.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D Kugel als Oberflächen-Netz.

[Ai_TabSurf](#) und [TABOB](#) - erzeugt eine tabellarische Oberfläche als Oberflächen-Netz.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D Ring als Oberflächen-Netz.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D Keil als Oberflächen-Netz.


3dVergleich

 Platinum

Führt einen geometrischen Vergleich zwischen Volumenkörpern und Flächen in 2 Zeichnungsdateien durch. Das Ergebnis wird in einer neuen Zeichnung dargestellt und im Mechanical Browser Panel gemeldet.

Zugriff auf den Befehl über

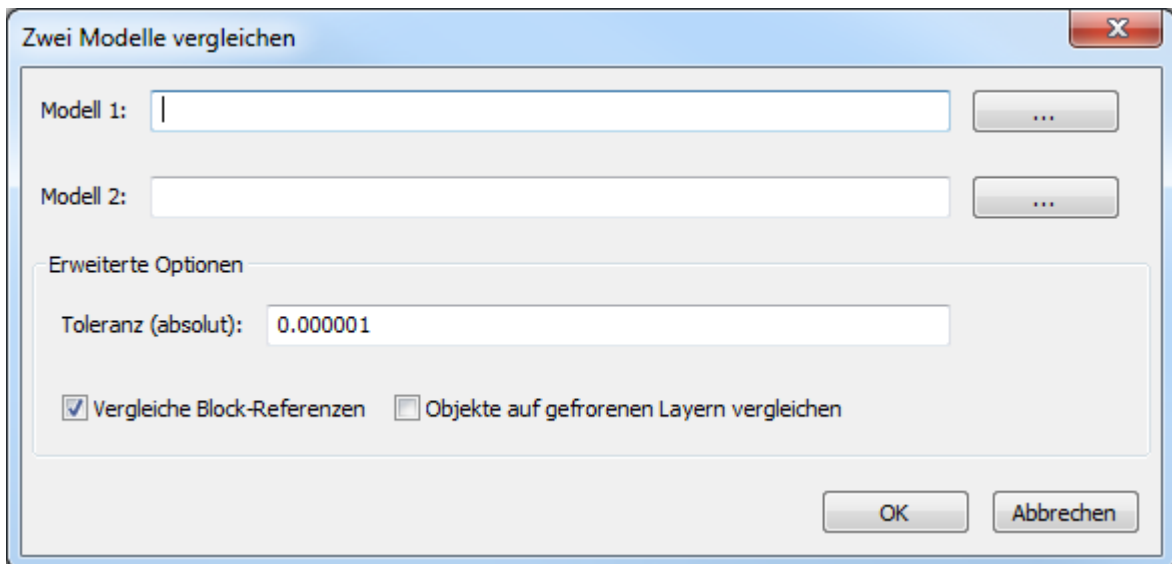
Befehlszeile: *3dvergleich*

Werkzeugkasten: *3D Vergleich* | 


Multifunktionsleiste: *Werkzeuge* | *Vergleiche 3D* | 

: ***3dvergleich***

Ein Dialog wird angezeigt:



Führen Sie Folgendes aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () der Felder *Modell 1* und *Modell 2* und wählen Sie die beiden Modelle aus, die Sie vergleichen möchten.
- Legen Sie die Optionen fest.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

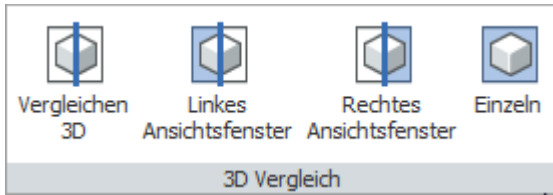
Die ausgewählten Dateien werden an eine neue Zeichnung angehängt. Der Datei Name ist: Vergleich_<Datei_1>_<Datei_3>.dwg.

Ein Layout mit dem Namen *Vergleich*, in dem zwei Ansichtsfenster existieren, eines für jedes der beiden Modelle, wird angelegt.

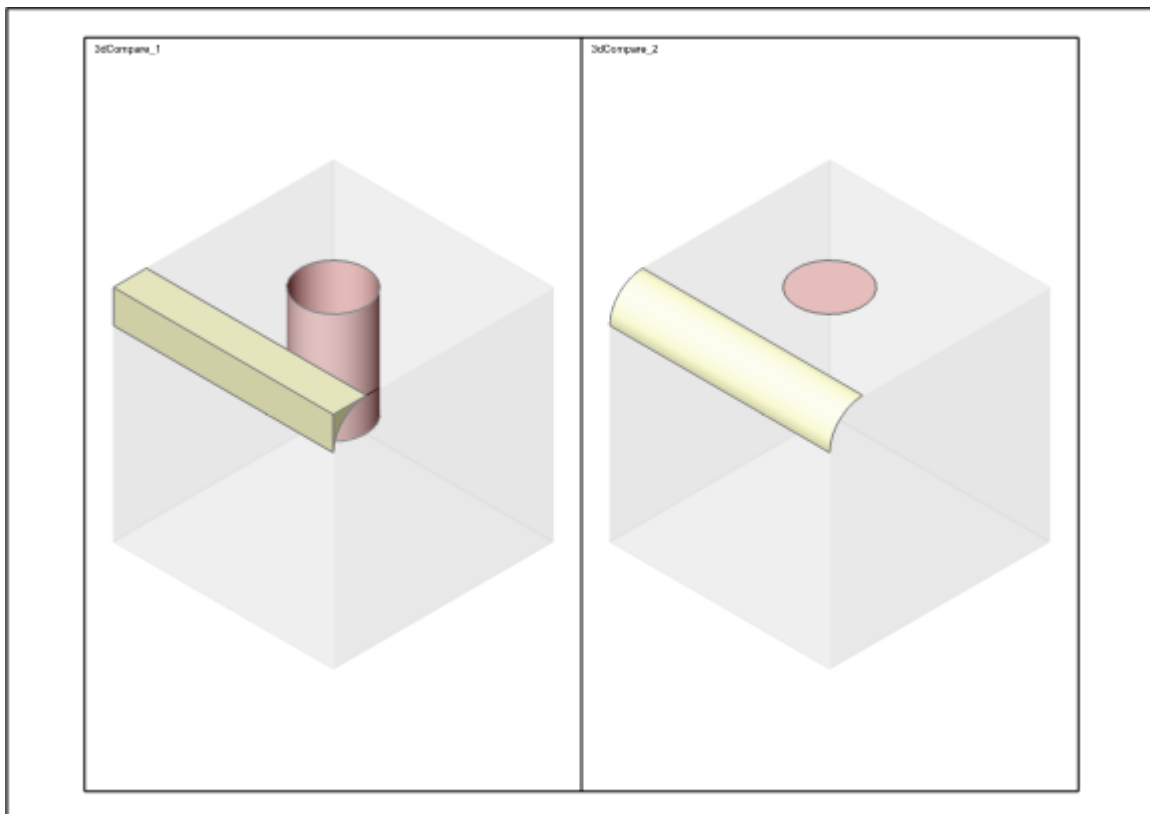
Unterschiede zwischen den Modellen werden im [Mechanical Browser](#) Panel gemeldet.

Der Wert der [3DCOMPAREMODE](#) Systemvariable steuert die Anzeige in den Ansichtsfenstern des Layouts *Vergleich*.

Die Werkzeuge im Multifunktions Panel auf der Registerkarte *Werkzeuge Vergleich 3D* können zwischen den verschiedenen Ansichtsmodi wechseln.



Symbol	Beschreibung	Beschreibung
	Linkes Ansichtsfenster	Zeigt die Unterschiede im linken Ansichtsfenster des <i>Vergleich</i> Layouts an.
	Rechtes Ansichtsfenster	Zeigt die Unterschiede im rechten Ansichtsfenster des <i>Vergleich</i> Layouts an.
	Einzeln	Zeigt die Unterschiede im Model Bereich an. Wenn Sie auf diese Option umschalten, werden die beiden Layout Ansichtsfenster Darstellungsoptionen deaktiviert.



Im Bild oben werden die Unterschiede in beiden Layout Ansichtsfenster angezeigt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Toleranz	Schwellenwert für den Geometrie Vergleich.
Vergleiche Block-Referenzen	Definiert, ob der Inhalt von Blöcken verglichen werden soll. 3DVERGLEICH kann mit Blockstrukturen beliebiger Tiefe arbeiten, die Volumenkörper in seinen Knoten enthalten können. Baugruppen, die auf einer Blockstruktur basieren, sowie regelmäßige Blöcke und Einfügungen können ebenso analysiert werden.
Objekte auf gefrorenen Layern vergleichen	Definiert, ob Objekte auf gefrorenen Layern verglichen werden sollen.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des Mechanical Browser um.

[DwgVergleich](#) - vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung während einer Vergleichssitzung.

3DReihe

Erzeugt 3D von statischen rechteckigen und polaren Reihen (Kurzform für "dreidimensionale Reihen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dreihe*

Alias: *3dr*

Menü: *Ändern | 3D-Reihe*

Werkzeugkasten: *Ändern | Reihen* | 

: *3dreihe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Reihentyp: Polar/ <Rechteckig>: Geben Sie P oder R ein.

Rechteckige Reihe:

Anzahl Zeilen in Reihe <1>: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

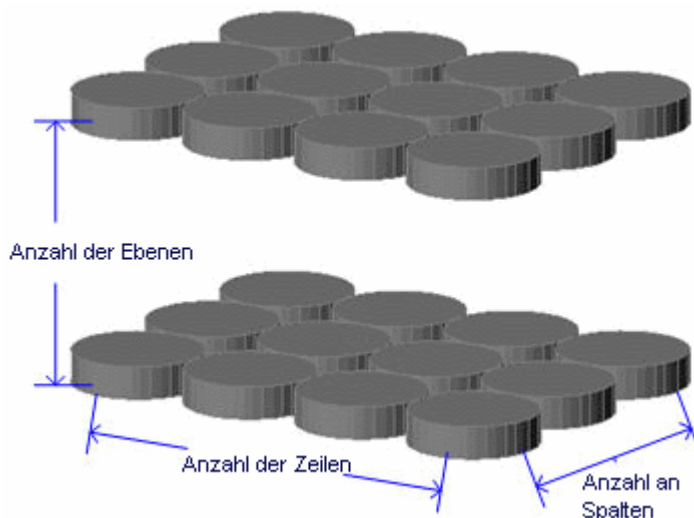
Anzahl Spalten <1>: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

Anzahl Ebenen <1>: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

Vertikaler Abstand zwischen Zeilen: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

Horizontaler Abstand zwischen Spalten: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

Tiefe zwischen Ebenen: Geben Sie die Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.



Polare Reihe:

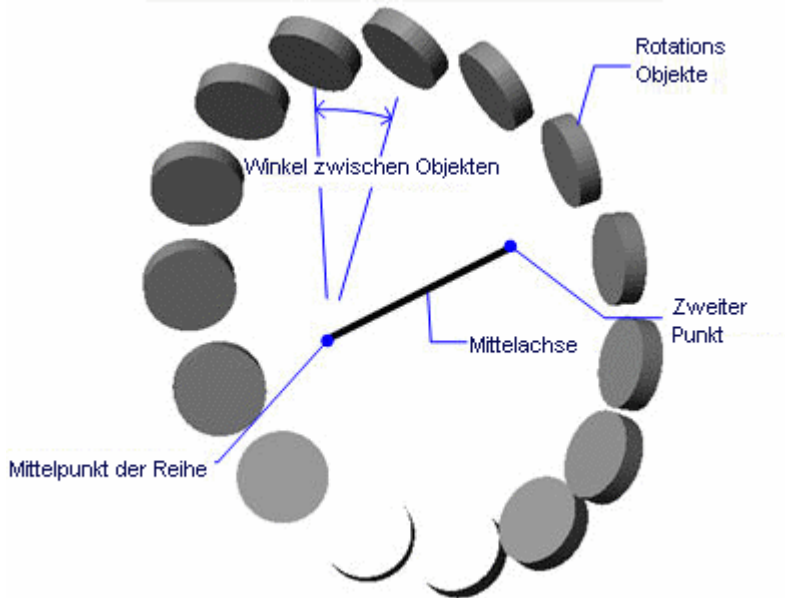
EINGABETASTE drücken, um Winkel zwischen Objekten festzulegen/ <Anzahl der anzuordnenden Objekte>: Geben Sie einen Winkel ein, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Winkel für Reihe (+ für GUZ, - für UZ) <360>: Geben Sie einen Winkel ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu akzeptieren.

Objekte um die Reihe drehen? Nein/<Ja>: Geben Sie J oder N ein.

Mittelpunkt der Reihe: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.

Zweiten Punkt entlang der zentralen Reihen-Achse festlegen: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anzuordnende Objekte wählen	Definiert die Objekte, die angeordnet werden sollen. Verwenden Sie eine Methode zur Objektauswahl; drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie fertig sind.
Polar	Erzeugt eine polare (kreisförmige) Reihe.
Rechteckig	Erzeugt eine lineare, rechteckige oder quadratische Reihe.

Optionen für eine rechteckige Reihe	Beschreibung
Anzahl Zeilen in Reihe	Bestimmen Sie die Anzahl der Zeilen (x-Richtung); für eine gerade Reihe geben Sie 1 ein. Um die Reihe nach unten zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.
Anzahl Spalten	Bestimmen Sie die Anzahl der Spalten (y-Richtung). Um die Reihe nach links zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.
Anzahl Ebenen	Bestimmen Sie die Anzahl der Ebenen (z-Richtung). Um die Reihe nach unten zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.
Vertikaler Abstand zwischen Zeilen	Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Zeilen der Objekte.
Horizontaler Abstand zwischen Spalten	Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Spalten der Objekte.
Tiefe zwischen Ebenen	Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Ebenen der Objekte.

Optionen für eine polare Reihe	Beschreibung
EINGABETASTE drücken, um den Winkel zwischen Objekten festzulegen	Bestimmen Sie den Winkel zwischen jeder Kopie.
Anzahl der anzuordnenden Objekte	Bestimmen Sie die Anzahl der Objekte; geben Sie eine Zahl größer 1 ein.
Winkel zum Füllen	Bestimmt den Umfang und die Richtung der Reihe. <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie 360 für einen vollen Kreis der Kopien ein. • Geben Sie eine kleinere Zahl ein, um einen Teil einer polaren Reihe zu zeichnen. • Geben Sie einen positiven Winkel ein, um die Reihe im Uhrzeigersinn zu zeichnen. • Geben Sie einen negativen Winkel ein, um die Reihe gegen den Uhrzeigersinn zu zeichnen.
Objekte um die Reihe drehen	Definiert, ob die Kopien in der Reihe gedreht werden: <ul style="list-style-type: none"> • Nein die Objekte werden nicht gedreht; alle Kopien sehen gleich wie das Original aus. • Ja dreht die Kopien.
Mittelpunkt der Reihe	Bestimmt den Anfangspunkt der zentralen Achse einer polaren Reihe. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Zweiten Punkt entlang der zentralen Reihen-Achse festlegen	Bestimmt den Endpunkt der zentralen Achse einer polaren Reihe. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.

Verfahren

[Erzeugen einer rechteckigen 3D Reihe](#)

[Erzeugen einer polaren 3D Reihe](#)

Ähnliche Befehle

[ReiheClassic](#)- erstellt statische polare oder rechteckige Anordnungen eines Objektes über die Eingabe in einem Dialog.

[-Reihe](#) - erzeugt eine statische polare oder rechteckige Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[Reihe](#) - erzeugt eine assoziative polare oder rechteckige Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[ReihePfad](#) - verteilt Objekt-Kopien assoziativ, gleichmäßig entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

[ReiheKreis](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer assoziativen polaren Anordnung um einen Mittelpunkt oder eine Rotations-Achse bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

[ReiheRechteck](#) - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

[ReiheBearb](#) - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

[MEinfüg](#) - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

3DConvert

Konvertiert 3D-Volumenkörper in Polyflächennetze.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dconvert*

: *3dconvert*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ACIS Elemente, um sie zu konvertieren: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper.

Wählen Sie ACIS Elemente, um sie zu konvertieren: Wählen Sie weitere 3D-Volumenkörper, oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie ACIS Elemente um sie zu konvertieren	Wählen Sie 3D-Volumenkörper aus, die in Polyflächennetze konvertiert werden sollen.

Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

3DFläche

Erzeugt eine 3D-Fläche mit vier Kanten, diese sind optional unsichtbar.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dfläche*

Alias: *3f, 3dflaeche*

Menü: *Model | Netze | 3D Flächen*

Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* 

: *3dfläche*

Aufforderung in der Befehlszeile:

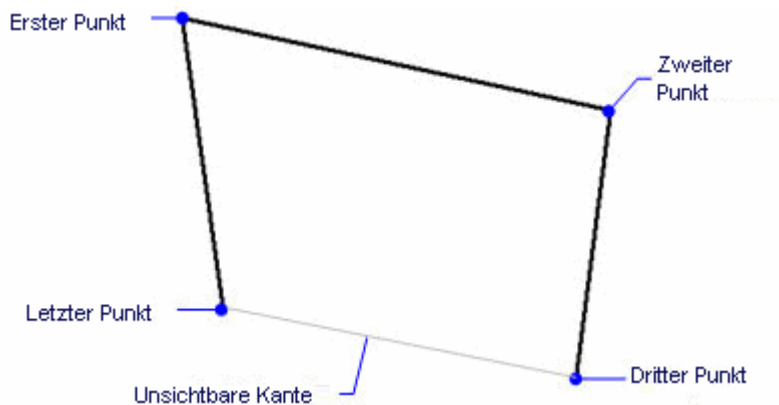
Erster Punkt auf 3D-Fläche [Unsichtbare kanten wählen]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie U ein.

Zweiter Punkt [Unsichtbare kanten wählen]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie U ein.

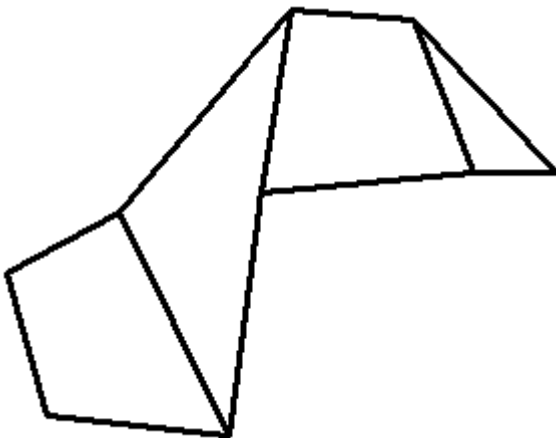
Dritter Punkt auf 3D-Fläche [Unsichtbare kanten wählen]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie U ein.

Letzter Punkt [Unsichtbare kanten wählen]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie U ein.

Dritter Punkt auf 3D-Fläche [Unsichtbare kanten wählen]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie U ein, oder drücken Sie die Eingabetaste um zu beenden.



Der Befehl wiederholt die "Dritter Punkt auf 3D-Fläche [Unsichtbare kanten wählen]:" Eingabeaufforderung, das sofort direkt angrenzende Flächen gezeichnet werden können:



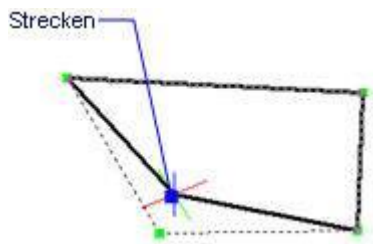
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erster Punkt auf 3D-Fläche	Gibt die Position der ersten Ecke der Fläche an. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Zweiter Punkt	Gibt die Position der zweiten Ecke der Fläche an. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Dritter Punkt auf 3D-Fläche	Gibt die Position der dritten Ecke der Fläche an. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Letzter Punkt	Gibt die Position der vierten Ecke der Fläche an. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Unsichtbare Ecke	Macht die nächste Kante unsichtbar; fordert Sie auf: Dritter Punkt auf 3D-Fläche - bestimmen Sie einen Punkt für den nächsten Kontrollpunkt.

Bearbeitung mit Griffen

3D-Flächen können direkt an den Griffen bearbeitet werden:

1. Wählen Sie ein 3D-Netz. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die Fläche zu strecken.



Ähnliche Befehle

3dNetz - erzeugt eine 3D Netzoberfläche mit der Größe m x n.

PEdit - bearbeitet 3D-Netze.

PNetz - erzeugt 3D Vielflächen-Netze.

3DSchnittpunkt

Schaltet den Objektfang Schnittpunkt; fängt den Schnittpunkt von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dschnittpunkt*

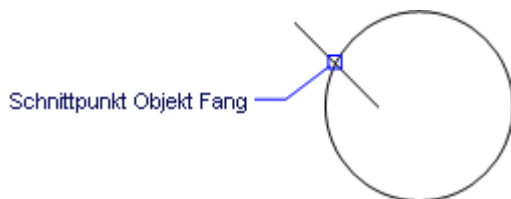
Transparent: *sch*

Alias: *Schnittpunkt*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: **3dschnittpunkt**

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Dieser Objektfang fängt am Schnittpunkt von zwei Objekten; um einen scheinbaren Schnittpunkt zu fangen, verwenden Sie den Objektfang 2DSCHNITTPUNKT.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
3DSchnittpunkt	Bei der Eingabe dieses Befehls wechselt der Objektfang Schnittpunkt. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

- 2DSchnittpunkt** - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.
- Sichtbar** - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.
- Zentrum** - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.
- Endpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.
- Erweiterung** - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.
- Von** - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.
- GZentrum** - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.
- BasisPunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.
- Schnittpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.
- Mittelpunkt** - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.
- Mtp** - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.
- Nächster** - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.
- Knoten** - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).
- Keiner** - schaltet alle Objektfänge aus.
- Parallel** - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.
- Lot** - wechselt den Objektfang-Modus Lot.
- Quadrant** - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.
- Tangente** - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

3DNetz

Erzeugt ein 3D-Oberflächen-Netz.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dnetz*

Alias *3dn*

Menü: *Model | Netze | Polygonnetz*

Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* 

: *3dnetz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

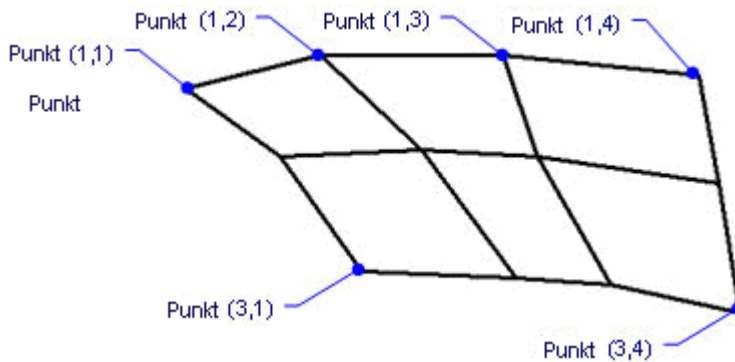
Anzahl der Kontrollpunkte entlang primärer Netzachse (zwischen 2 und 256): Geben Sie die Anzahl ein.

Anzahl der Kontrollpunkte entlang der sekundärer Netzachse (zwischen 2 und 256): Geben Sie die Anzahl ein.

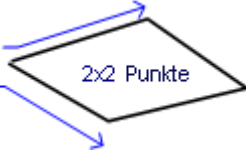
Kontrollpunkt (0, 0): Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x,y,z- Koordinaten ein.

...

Kontrollpunkt (3, 4): Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x,y,z- Koordinaten ein.



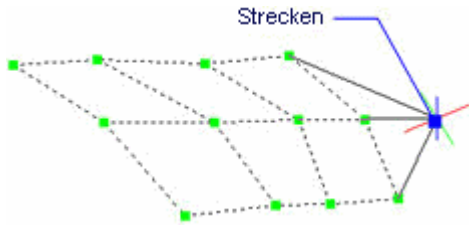
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anzahl der Kontrollpunkte in M Richtung	Bestimmt die Anzahl der Kontrollpunkte in primärer Richtung. Geben Sie eine Zahl zwischen 2 und 256 ein. Bei 2x2 Kontrollpunkten wird ein einzelnes Netz erzeugt. Primäre Netz Achse  Sekundäre Netz Achse
Anzahl der Kontrollpunkte in N-Richtung	Bestimmt die Anzahl der Kontrollpunkte in sekundärer Richtung. Geben Sie eine Zahl zwischen 2 und 256 ein.
Kontrollpunkt (n, n)	Bestimmt die Lage der Kontrollpunkte. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.

Bearbeitung mit Griffen

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

1. Wählen Sie ein 3D-Netz aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um das Netz zu strecken.



Ähnliche Befehle

[3dFläche](#) - erzeugt dreidimensionale vierseitige Flächen mit optional sichtbaren Kanten.

[PEdit](#) - bearbeitet 3D-Netze.

[PNetz](#) - erzeugt 3D Vielflächen-Netze.

3dOfang

Schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen (kurz für "3D Objekt Fang").

Zugriff auf den Befehl über

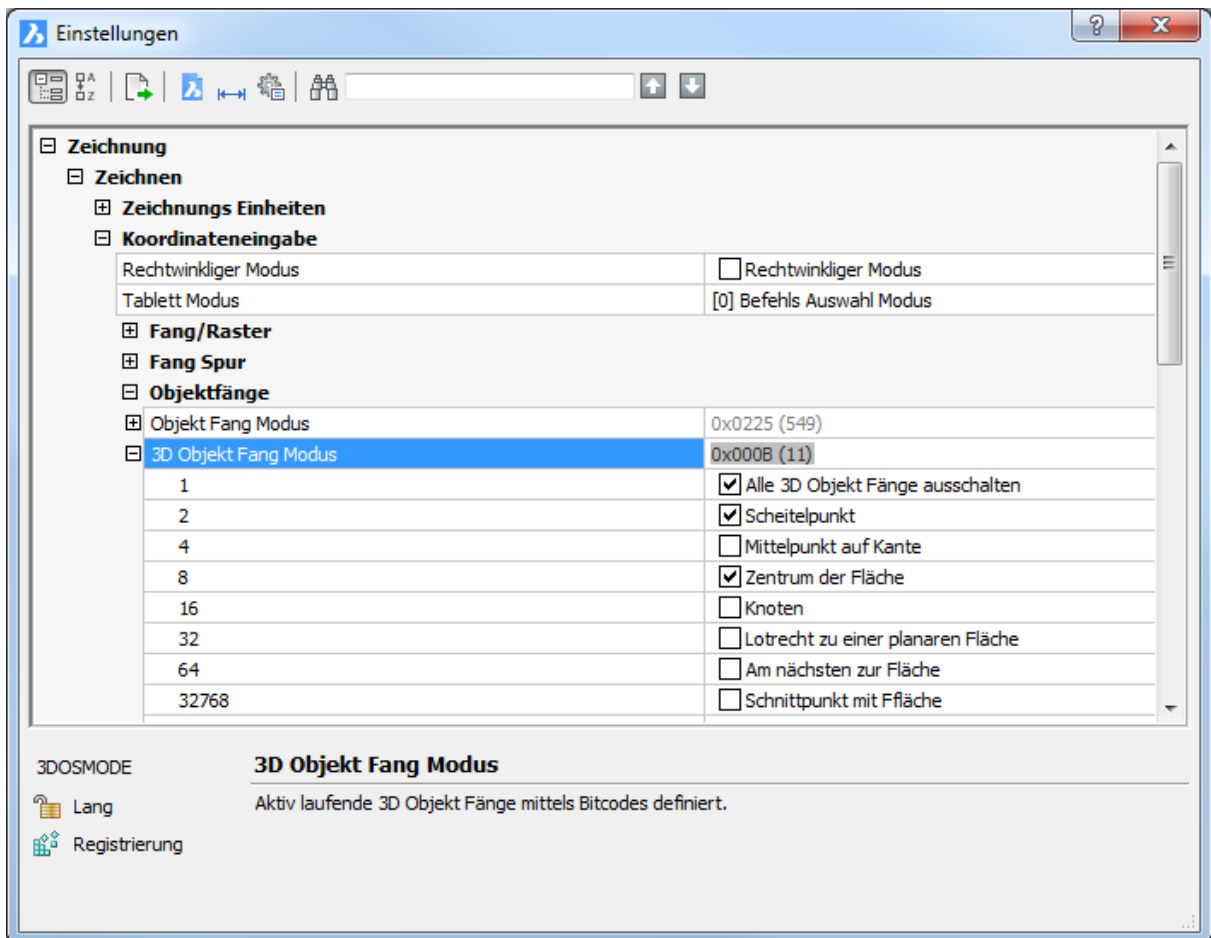
Befehlszeile: *3dofang*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* |



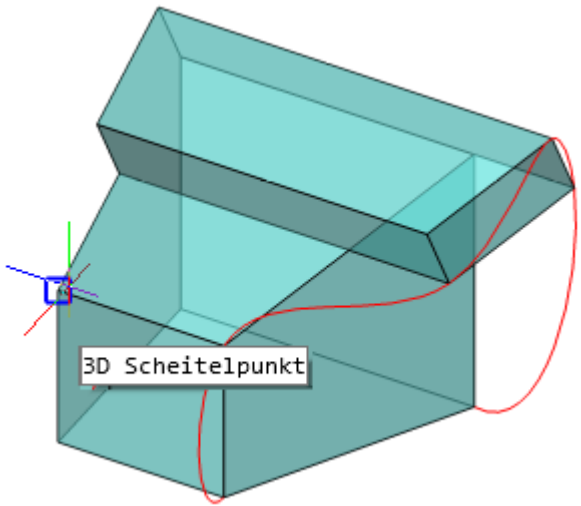

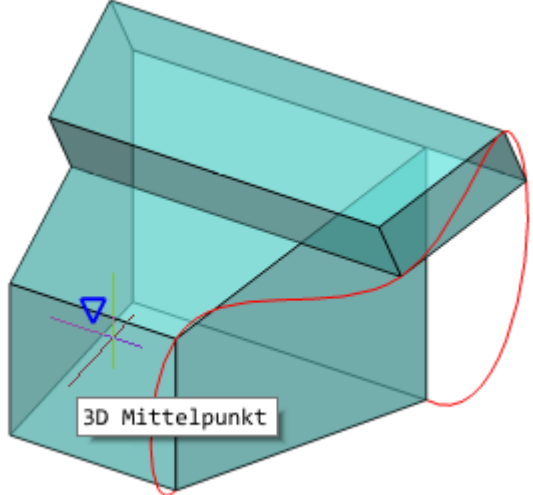



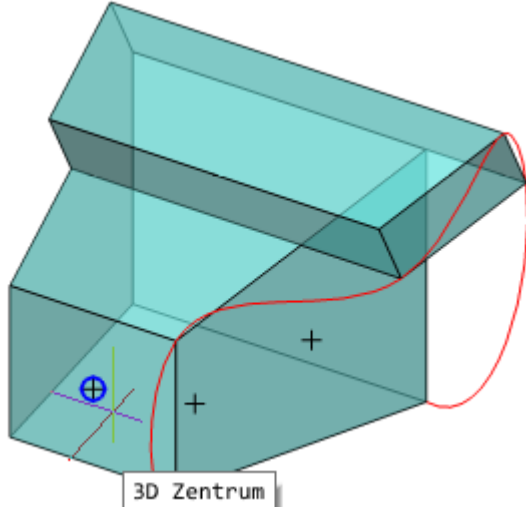

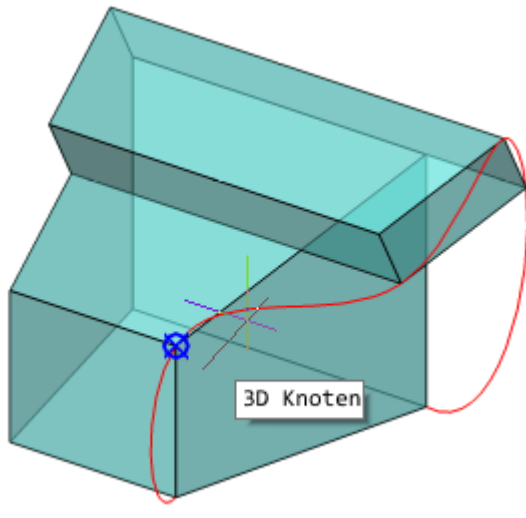

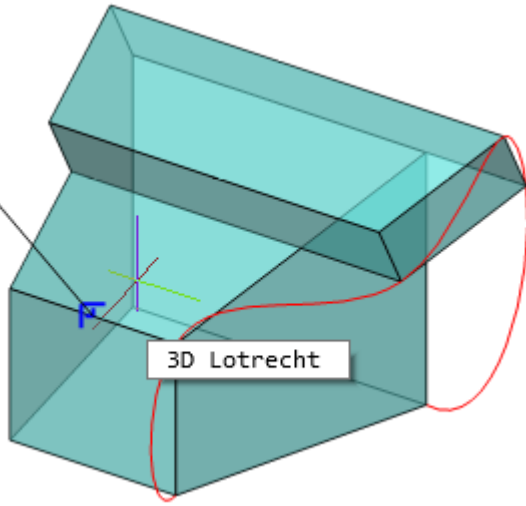
: *3dofang*


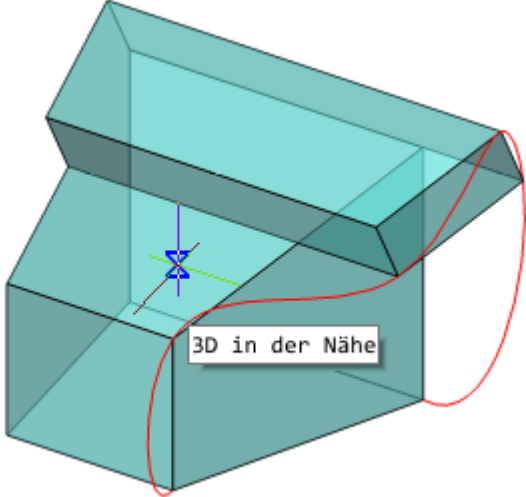

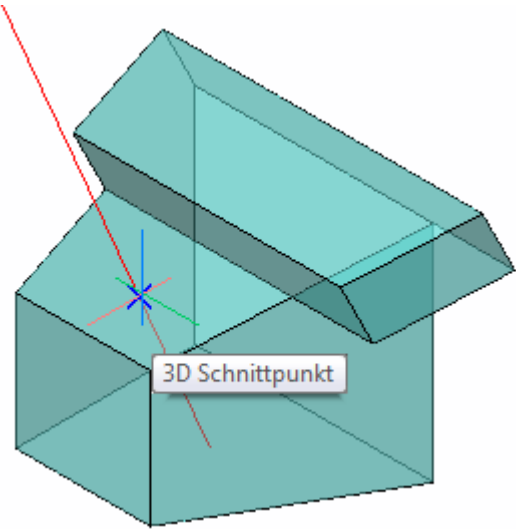
Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Symbol	Beschreibung
Alle 3D Objekt Fänge ausschalten		Ermöglicht das Aus- bzw. Einschalten der aktuell ausgewählten 3D Fang Modi.
Scheitelpunkt		<p>Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.</p> 
Mittelpunkt einer Kante		<p>Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.</p> 

<p>Zentrum einer Fläche</p>		<p>Fängt das Zentrum einer 3D Fläche.</p> 
<p>Knoten</p>		<p>Fängt einen Knoten auf einem Spline.</p> 
<p>Lotrecht zu einer planaren Fläche</p>		<p>Fängt einen Punkt der senkrecht zu einer Fläche ist.</p> 

<p>Am nächsten zur Fläche</p>		<p>Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.</p> 
<p>Schnittpunkt mit Flächen</p>		<p>Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.</p> 

Ähnliche Befehle

- 3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.
- Ofang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.
- Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.
- Öffnung - es wird die Größe der Öffnung für den Objektfang Cursor festgelegt.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D Nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den "3D senkrecht Objekt Fang" um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

-3dOfang

Schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um (kurz für "3D Objekt Fang").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-3dofang*

: *-3dofang*

Aufforderung in der Befehlszeile:

3D Fänge:

ZNÄHe/ZSCHeitelpunkt/ZMITtelpunkt/ZZENtrum/ZLOTrecht/ZKNOTen/ZSchnittPunkt/EIN<AUS>: Geben Sie EIN oder AUS zum Umschalten des 3d Objekt Fang Modi ein oder geben Sie eine oder mehrere Optionen ein.

Wenn Sie mehr als einen Fang-Modus festlegen möchten, trennen Sie die Namen durch Kommas.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZNÄHe	Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.
ZSCHeitelpunkt	Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.
ZMITtelpunkt	Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.
ZZENtrum	Fängt das Zentrum einer 3D Fläche.
ZLOTrecht	Fängt einen Punkt der senkrecht zu einer Fläche ist.
ZKNOTen	Fängt einen Spline -Knoten.
ZSchnittPunkt	Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.
EIN	Schaltet die aktuell ausgewählten 3D Fang Modi ein.
AUS	Schaltet die aktuell ausgewählten 3D Fang Modi aus.

Ähnliche Befehle

[3dOfang](#) - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

[OFang](#) - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

[-OFang](#) - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

[Öffnung](#) - es wird die Größe der Öffnung für den Objektfang Cursor festgelegt.

[ZZENtrum](#) - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

[ZSCHnittpunkt](#) - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

[ZKNOTen](#) - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen [Spline](#)-Knoten.

[ZMITtelpunkt](#) - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

[ZNÄHe](#) - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

[ZKEIne](#) - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

[ZLOTrecht](#) - schaltet den "3D senkrecht Objekt Fang" um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

[ZSCHeitelpunkt](#) - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

3DPoly

Erzeugt 3D-Polylinien (Kurzform für "dreidimensionale Polylinien").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dpoly*

alias: *3dp*

Menü: *Zeichnen | 3D-Polylinie*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polylinien* | 

: *3dpoly*

Aufforderung in der Befehlszeile:

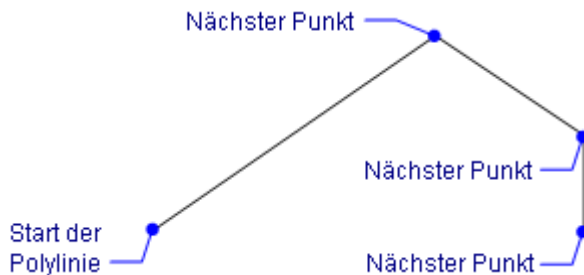
Beginn der Polylinie festlegen oder [Folgen] Drücken Sie die Eingabetaste, um zu folgen>: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten oder drücken Sie die Eingabetaste, um den letzten Punkt auszuwählen.

Nächster Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein.

Nächsten Punkt definieren oder [Zurück]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [Schließen/Zurück]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [Schließen/Zurück]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu beenden.



Mit dem Befehl **PEdit** können Sie 3D-Polylinien bearbeiten.

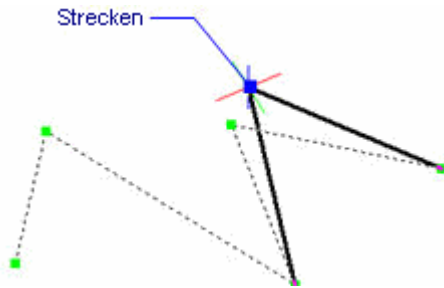
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Letzter Punkt	Verwendet den letzten Punkt als Startpunkt der Polylinie.
Beginn der Polylinie	Bestimmt den Startpunkt der Polylinie. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.
Folgen	Zeichnet das erste Segment im gleichen Winkel wie das zuvor erstellte Linien- oder (3D- oder 2D) Polysegment; Bewegen Sie die Maus, um die Länge zu ändern.
Nächster Punkt	Bestimmt den nächsten Kontrollpunkt der Polylinie. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.
Zurück	Entfernt das letzte Segment.
Schließen	Schließt die Polylinie und beendet den Befehl.

Bearbeitung mit Griffen

3D-Polylinien können an den Griffen direkt bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine 3D-Polylinie aus. Beachten Sie, es gibt an jedem Ende eines Segmentes einen Griff.
2. Ziehen Sie einen Griff, um ein Segment zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[Spirale](#) - erstellt eine 2D Spirale oder eine 3D Helix.

[PLinie](#) - erzeugt eine 2D-Polylinie.

[PEdit](#) - bearbeitet Polylinien.

[Ring](#) - erzeugt fette Kreise aus Polylinien.

[Polygon](#) - erzeugt regelmäßige Polygone aus Polylinien.

[Rechteck](#) - erzeugt Rechtecke aus Polylinien.

3DSpiegeln


Spiegelt Objekt über eine Spiegel Ebene im 3D-Raum.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3dspiegeln*

Alias: *3s*

Menü: *Ändern | 3D-Spiegeln*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

: *3dspiegeln*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Spiegelebene definieren durch [Objekt/Letztes/Ansicht/Zachse/XY/YZ/ZX/3punkte] <3punkte>: Geben Sie eine Option ein.

Ursprüngliche Objekte löschen? [Ja/Nein] <Nein> Geben Sie J oder N ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Wählt Sie ein oder mehrere Objekte zum Spiegel.
Objekt	Legt die Spiegel Ebene durch die Extrusions Richtung fest; und fordert Sie auf: Wählen Sie ein Objekt mit einer Extrusionsrichtung - Wählen Sie Objekte mit einer Höhe. Diese Option funktioniert nicht mit flachen oder 3D-Volumenkörper Objekten. Um einem Objekt eine Extrusion mitzugeben, verwenden Sie den Befehl Eigenschaften und dann die Option "Objekthöhe".
Letztes	Die zuletzt benutzte Spiegel Ebene wird nochmals benutzt; es werden keine weiteren Meldungen ausgegeben.
Ansicht	Definiert die aktuelle Ansichtsebene als Spiegel Ebene; und meldet: Punkt auf Ansichtsebene <0,0,0> - definiert die X-, Y- und Z-Koordinaten der Ansichtsebene.
Z-Achse	Definiert die Spiegel Ebene über die Z-Achse und einem Punkt auf der Ansichtsebene; und meldet: Punkt auf Ebene - definiert die Ansichtsebene über einen Punkt. Punkt auf Z-Achse (Normale) der Ebene - definiert die Höhe der Ansichtsebene.
XY	Definiert die Spiegel Ebene über die X, Y Ebene; und meldet: Punkt auf XY-Ebene <0,0,0> - definiert die Lage der Ebenen über X-, Y und Z-Koordinaten.
YZ	Definiert die Spiegel Ebene über die Y, Z Ebene; und meldet: Punkt auf YZ-Ebene <0,0,0> - definiert die Lage der Ebenen über X-, Y und Z-Koordinaten.

ZX	Definiert die Spiegel Ebene über die Z, X Ebene; und meldet: Punkt auf ZX-Ebene <0,0,0> - definiert die Lage der Ebenen über X-, Y und Z-Koordinaten.
3Punkte	Definiert die Spiegel Ebene über drei Punkte; und meldet: Zweiter Punkt auf Ebene - definiert den zweiten Punkt; der erste Punkt kann direkt bei der 3Punkt Eingabeaufforderung eingegeben werden. Dritter Punkt auf Ebene - definiert den dritten Punkt. Drei Punkte definieren eine 2D-Ebene im Raum.
Ursprüngliche Objekte löschen?	Legt fest, ob die ursprünglichen Objekte gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> • J - löscht die ursprünglichen Objekte, es bleiben nur die gespiegelten Objekte bestehen. • N - löscht die ursprünglichen Objekte nicht, sie bleiben unverändert bestehen.

Ähnliche Befehle

[Spiegeln](#) - spiegelt ein Objekt über eine Linie in einer 2D Ebene.

[EinfügePassend](#) - fügt gespiegelte Blöcke ein.

3DDrehen

Dreht Objekte über eine Achse im 3D Raum.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *3ddrehen*

Alias: *3dh*

Menü: *Ändern | 3D Drehen*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

: *3ddrehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie Objekte, die gedreht werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie Objekte, die gedreht werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren.

Achse wählen mittels [Element/Letztes/Ansicht/X-achse/Y-achse/Z-achse/2punkte]
2punkte Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.

Zweiten Achsendrehpunkt wählen: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Drehwinkel oder [Basis/Kopieren]: Geben Sie einen Winkel ein, oder drücken Sie die Taste B.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte, die gedreht werden sollen wählen:	Wählt die Objekte die gedreht werden sollen. Sie können ein oder mehrere Objekte, durch Benutzen jeder Auswahlmethode wählen. Drücken Sie die Eingabetaste , um die Auswahl der Objekte zu beenden
2 Punkte	Definiert die Drehachse über zwei Punkte; Sie werden aufgefordert: Ersten Achsendrehpunkt wählen: - Wählen Sie einen Punkt. Zweiten Achsendrehpunkt wählen: - Wählen Sie einen Punkt.
Objekt	Verwendet die Geometrie eines Objektes als Drehachse für die Drehung, und fordert Sie auf: Wählen Sie einen Bogen, Kreis, Ellipse, Linie, 2D- oder 3D-Polylinien Segment: - wählen Sie ein Objekt. BricsCAD ermittelt die Drehachse aus dem Objekt: <ul style="list-style-type: none"> • Bogen - die Drehachse ist vertikal zentriert auf dem Mittelpunkt des Bogens. • Kreis - der Drehachse ist vertikal zentriert auf dem Mittelpunkt des Kreises. • Ellipse - die Drehachse ist vertikal zentriert auf dem Mittelpunkt der Ellipse. • Linie - die Linie ist die Rotationsachse. • 2D-Polylinie Segment - das Segment bildet die Rotationsachse. • 2D Polygonbogen - die Drehachse ist vertikal zentriert auf dem Mittelpunkt des Polygonbogens.

	<ul style="list-style-type: none"> • 3D-Polygon-Segment - das Segment bildet die Rotationsachse.
Letztes	Verwendet die zuletzt eingegebene Achse zum Drehen der Objekte.
Ansicht	Benutzt die aktuelle Ansicht als Achse zum Drehen der Objekte; Sie werden aufgefordert: Punkt auf Ansichtsrichtung Achse wählen - legen Sie die Drehachse fest. Die Drehachse ist parallel zu der Richtung der Ansicht und geht durch den Punkt, der gewählt wurde.
X-Achse	Die X-Achse ist die Achse der Rotation; Sie werden aufgefordert: Punkt auf X-Achse festlegen - legen Sie die Drehachse fest. Die Drehachse ist parallel zur X-Achse und geht durch den Punkt, der gewählt wurde.
Y-Achse	Die Y-Achse ist die Achse der Rotation; Sie werden aufgefordert: Punkt auf Y-Achse festlegen - legen Sie die Drehachse fest. Die Drehachse ist parallel zur Y-Achse und geht durch den Punkt, der gewählt wurde.
Z-Achse	Die Z-Achse ist die Achse der Rotation; Sie werden aufgefordert: Punkt auf Z-Achse festlegen - legen Sie die Drehachse fest. Die Drehachse ist parallel zur Z-Achse und geht durch den Punkt, der gewählt wurde.
Drehwinkel	Definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen, Sie werden aufgefordert: Drehwinkel oder [Basis/Kopieren]: - definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen. <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert . Positive Werte drehen Objekte entgegen dem Uhrzeigersinn von der positiven Drehachse aus. • Geben Sie zwei Punkte ein.
Basis Winkel	Definiert den neuen Basiswinkel, und fordert Sie auf: Basis Winkel <O> : -führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Geben Sie zwei Punkte ein. Neuer Winkel - führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Geben Sie zwei Punkte ein.
Kopie	Erstellt eine gedrehte Kopie eines Auswahlsets.

Verfahren

[Drehen im 3D](#)

Ähnliche Befehle

[Drehen](#) - dreht Objekte um einen Punkt in der 2D Ebene.

[Ausrichten](#) - richtet ein Objekt an einem anderen Objekt aus.

[Fang](#) - dreht den Cursor, Ortho Winkel und Raster.

[BKS](#) - dreht das Koordinaten System.

A

AcisIn

Importiert 3D-Volumenkörper im Format SAT (SAT steht für "Speichern Als Text").

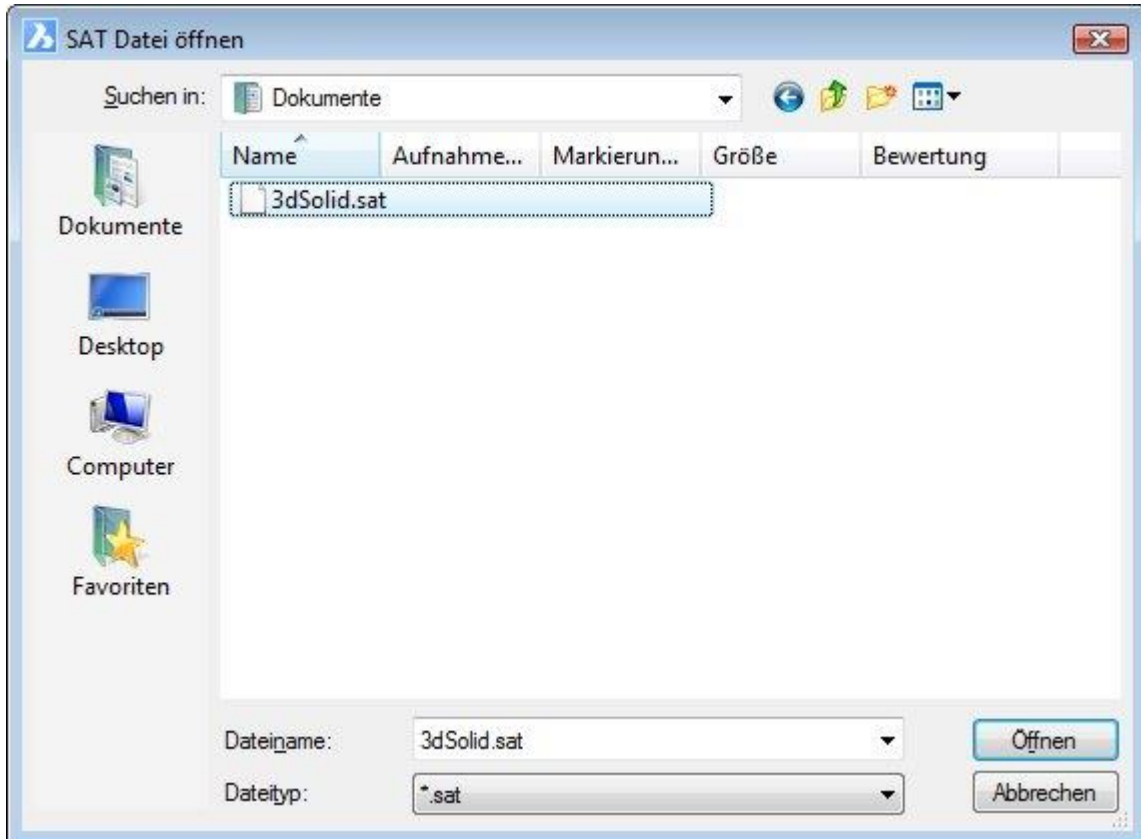
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *acisin*

Menü: *Einfügen | Acis Import...*

: *acisin*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine SAT-Datei aus und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Die Daten in der Datei werden zu 3D-Volumenkörper Objekten konvertiert und auf den Layer 0 gesetzt.

Verwenden Sie diesen Befehl, um 3D-Volumenkörper aus anderen CAD-Programmen zu importieren.

Verwenden Sie den Befehl [AcisOut](#), um eine SAT-Datei zu erzeugen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der SAT-Datei. SAT steht für "Speichern Als Text".
Öffnen	Öffnet den 3D-Volumenkörper in der aktuellen Zeichnung. Wenn Sie das Objekt nicht sehen können, verwenden Sie den Befehl Zoom Alle .

Ähnliche Befehle

[3dConvert](#) - Konvertiert 3D-Volumenkörper in Polyflächennetze.

[AcisOut](#) - Exportiert 3D-Volumenkörper und Flächen Objekte in das ACIS Format SAT.

AcisOut

Exportiert 3D-Volumenkörper und Flächen Objekte in das Format SAT (SAT steht für "Speichern Als Text").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *acisout*

Menü: *Einfügen | Acis Export...*

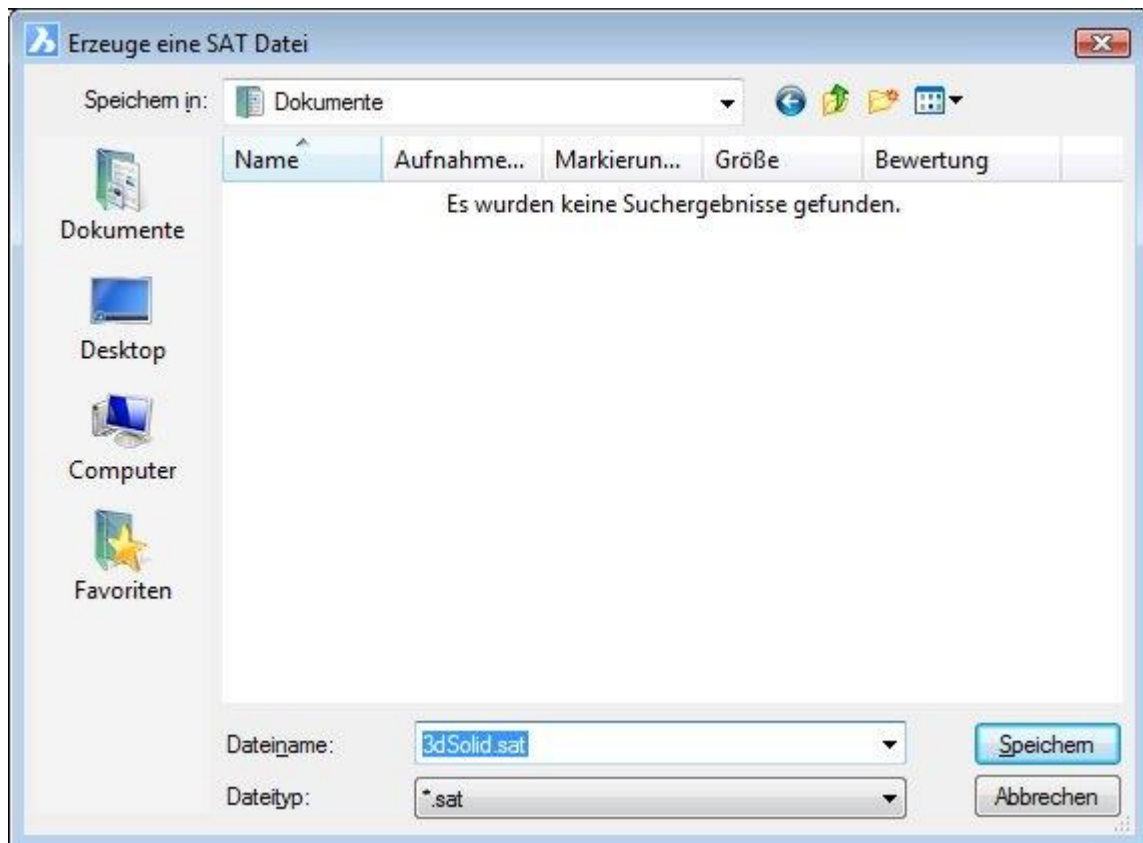
: *acisout*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ACIS Elemente, um sie zu speichern: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper und/oder Flächen Objekte.

Wählen Sie ACIS Elemente, um sie zu speichern: Drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Befehl fortzufahren.

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie der SAT-Datei einen Namen und klicken Sie dann auf Speichern.

Das 3D-Volumenkörper Element wird als ASCII-Daten in die SAT-Datei konvertiert.

Verwenden Sie diesen Befehl, um 3D-Volumenkörper für andere CAD-Programme zu exportieren.

Verwenden Sie den Befehl **AcisIn**, um SAT-Dateien zu importieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Benennt die SAT-Datei.
Speichern	Speichert die ausgewählten 3D-Volumenkörper Elemente.

Ähnliche Befehle

[3dConvert](#) - Konvertiert 3D-Volumenkörper in Polyflächennetze.

[AcisIn](#) - Importiert ACIS Volumenkörper in die Zeichnung.

AddInMan

Stellt den VBA COM Add-In Manager dar.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *addinman*

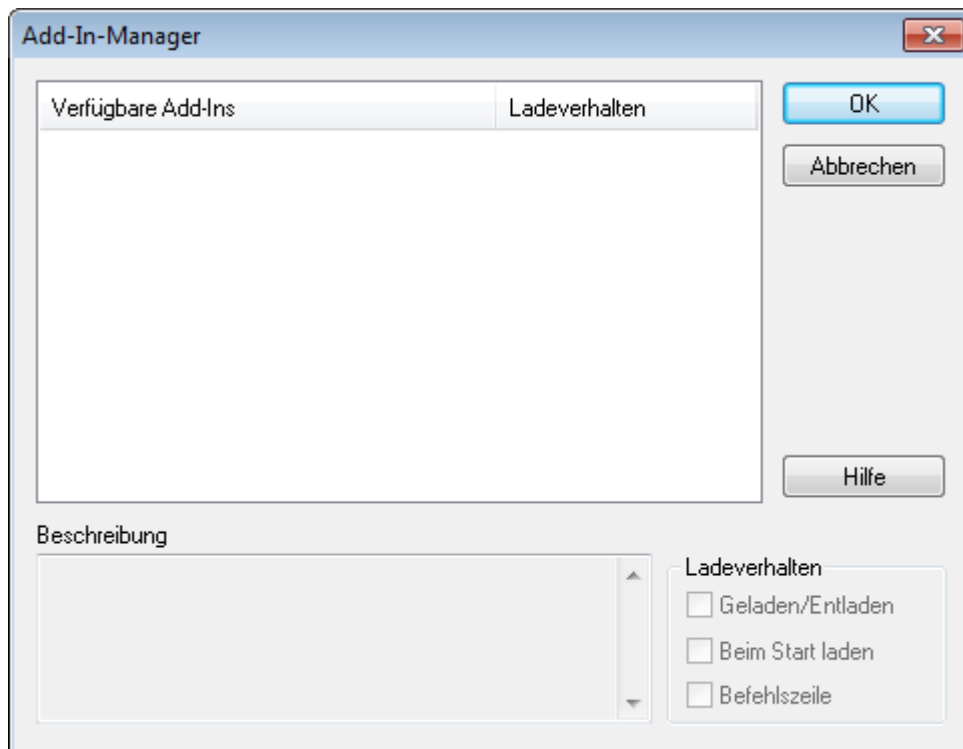
Shortcut: *F11*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Add-in Manager*

: **addinman**

Ein Dialog wird angezeigt:



Ändern Sie das Ladeverhalten der Add-Ins und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Verfügbare Add-Ins	Listet alle in BricsCAD verfügbaren VBA COM Module auf. VBA COM steht für Visual Basic for Applications Common Object Model.
Ladeverhalten	Legt fest, wie die Module geladen werden: <ul style="list-style-type: none"> • Geladen/Entladen, schaltet die Module zwischen geladen und entladen. • Beim Starten laden, lädt die Module gleichzeitig mit dem Start von BricsCAD.
OK	Speichert die Änderungen und schließt dann das Dialogfenster.
Abbrechen	Verwirft die Änderungen und schließt dann das Dialogfenster.

Ähnliche Befehle

AppLoad - wählt externe Routinen, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

Befehle - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

AbiLad und **AbiEntf** - lädt und entlädt Menü-Dateien.

Anpassen - Anpassung von Benutzer-Schnittstellen.

MenüLad und **MenüEntf** - lädt und entlädt Menü-Dateien.

Netla - lädt eine .NET-Anwendung.

Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

VbaLad und **-VbaLad** - lädt VBA-Projekte.

VbaAusf und **-VbaAusf** - startet VBA-Makros.

VbaIde - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

VbaMan - verwaltet VBA Projekte.

VbaEntf - entlädt VBA-Projekte.



Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

AddSelected

Erstellt ein neues Objekt desselben Typs wie ein vorhandenes Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *addselected*

Werkzeugkasten: *Standard* |  

: *addselected*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen: *Wählen Sie ein Objekt in der Zeichnung.*

Startet den Befehl zum Erstellen des ausgewählten Objekttyps.

Hinweis: Einige Objekte werden noch nicht unterstützt.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

Alle Befehle zur Objekt-Erstellung.


Ai_Box

Erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_box*

Menü: *Model | Netze | Quader*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_cone*

Aufforderung in der Befehlszeile:

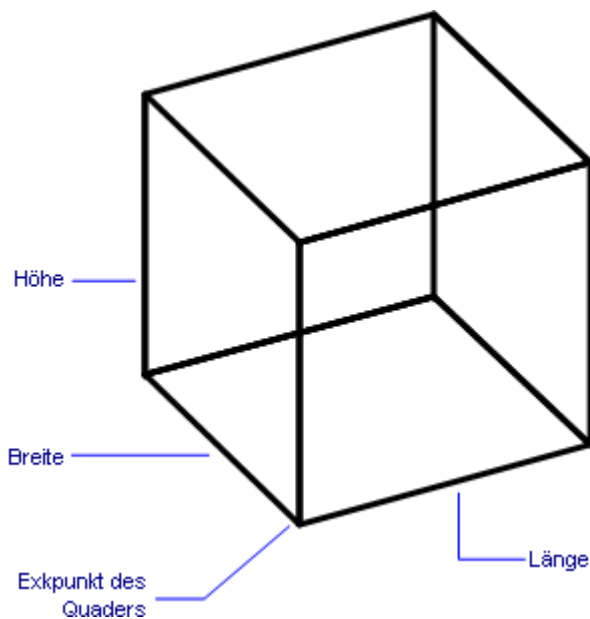
Ecke des Quaders <0,0,0>: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Länge der Seite des Quaders: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Länge ein.

Breite des Quaders festlegen oder [**Würfel**]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Breite ein oder geben Sie ein W ein.

Höhe des Quaders: Geben Sie die Höhe ein.

Drehwinkel für Quader<0>: Geben Sie den Drehwinkel ein oder drücken Sie die Eingabetaste für keinen.



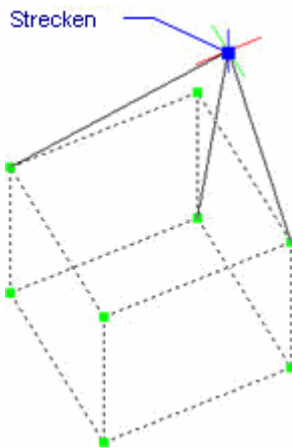
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ecke des Quaders	Bestimmt die linke untere Ecke des Quaders.
Länge der Seite des Quaders	Bestimmt die Länge einer Seite entlang der positiven x-Richtung.
Breite des Quaders	Bestimmt die Breite einer Seite entlang der positiven y-Richtung.
Höhe des Quaders	Bestimmt die Höhe einer Seite entlang der positiven z-Richtung.
Drehwinkel für Quader	Bestimmt den Drehwinkel gegen den Uhrzeigersinn.
Würfel	Erzeugt einen Quader mit gleichlangen Seiten.

Bearbeitung mit Griffen

Quader aus Polygonnetz-Oberflächen, können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Quader aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.
- [RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_CircTan

Zeichnet einen tangentialen Kreis zu drei Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_circtan*

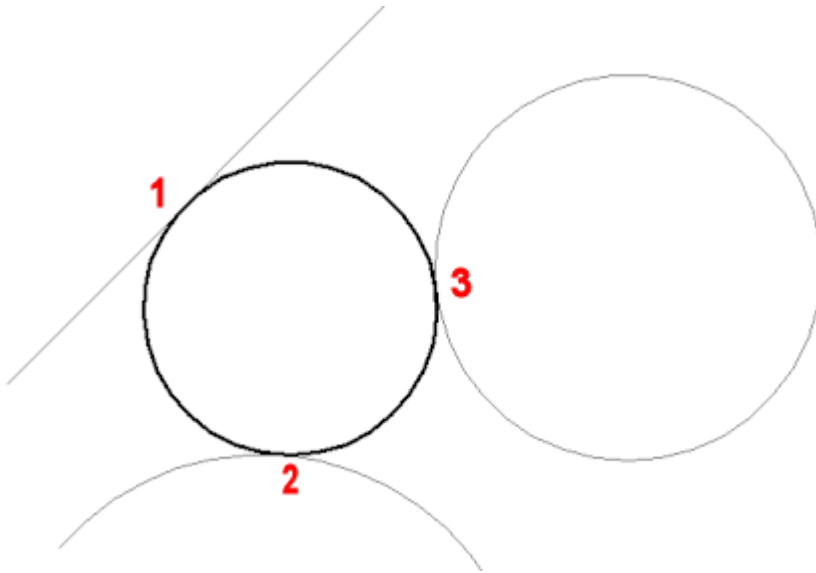
: *ai_circtan*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Enter Tangent spec: Wählen Sie eine Linie, Kreis, Bogen, Polylinien-Segment, KLinie oder einen Strahl aus.

Enter second Tangent spec: Wählen Sie eine Linie, Kreis, Bogen, Polylinien-Segment, KLinie oder einen Strahl aus.

Enter third Tangent spec: Wählen Sie eine Linie, Kreis, Bogen, Polylinien-Segment, KLinie oder einen Strahl aus.



Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[Kreis](#) - zeichnet Kreise über verschiedene Methoden.


Ai_Cone

Erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche mit einer runden oder elliptischen Basis.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_cone*

Menü: *Model | Netze | Kegel*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

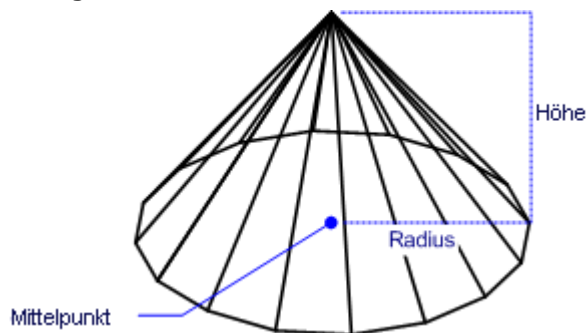
: *ai_cone*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Elliptisch/Segmente/**<Basis-Radius>** <0,0,0>: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

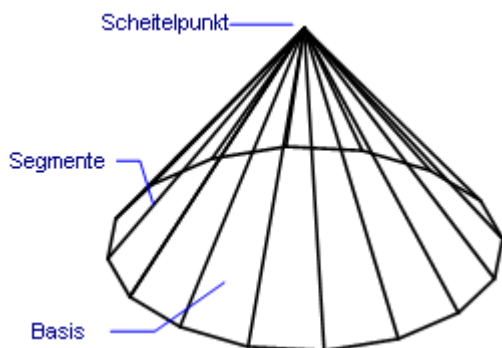
Durchmesser/**<Basis-Radius>**: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie Koordinaten ein, oder geben Sie ein D ein.

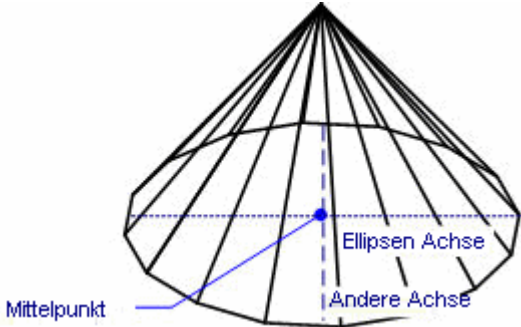
Scheitelpunkt/**<Höhe des Kegels>**: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie eine Koordinate ein, oder geben Sie ein K ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Basis-Mittelpunkt des Kegels	Bestimmt den Mittelpunkt der Basis des Kegels.
Basis-Radius	Bestimmt den Radius der Basis des Kegels.
Höhe des Kegels	Bestimmt die Höhe des Kegels (in der z-Richtung); geben Sie einen negativen Wert ein, so wird der Kegel nach unten erzeugt.

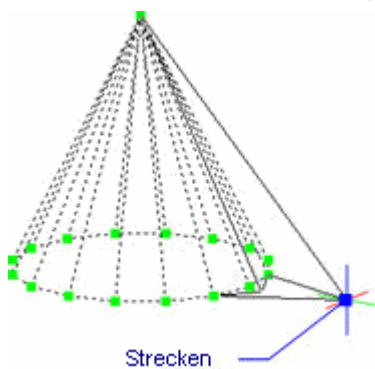


Option	Beschreibung
Scheitelpunkt	Bestimmt die Koordinaten des Scheitelpunktes des Kegels, eine Alternative die Höhe des Kegels zu definieren. Und fragt Sie: Scheitelpunkt des Kegels - bestimmt die Höhe des Kegels durch Wählen eines Punktes oder durch die Eingabe eines Wertes für die Höhe.
Durchmesser	Bestimmt den Durchmesser der Basis des Kegels: Durchmesser der Basis - bestimmt den Durchmesser durch Wählen eines Punktes oder durch die Eingabe eines Wertes.
Segmente	Ändert die Anzahl der Isolinien, die benötigt werden um die gekrümmte Oberfläche des Kegels zu simulieren. Und fragt Sie: Anzahl der Segmente - ändert die Anzahl der Isolinien vom voreingestellten Wert 16.
Elliptisch 	Bestimmt, dass der Kegel eine elliptische Basis haben soll. Und fragt Sie: Mittelpunkt bestimmt den Mittelpunkt der Ellipse. Erstes Ende der Ellipsenachse - bestimmt einen der Endpunkte der Ellipsenachse. Zweites Ende der Ellipsenachse - bestimmt den anderen Endpunkt der ersten Ellipsenachse. Andere Achse - bestimmt die Länge der anderen (zweiten) Achse.

Bearbeitung mit Griffen

Kegel aus Polygonnetz-Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Kegel aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.


Ai_Cylinder

Erzeugt einen 3D-Zylinder als 3D-Polygonnetz-Oberfläche, mit runder oder elliptischer Basis.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_cylinder*

Menü: *Model | Netze | Zylinder*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

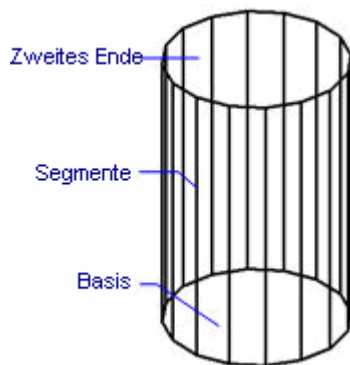
: *ai_cylinder*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Elliptisch/Segmente/<Basis-Mittelpunkt des Zylinders> $\langle 0,0,0 \rangle$: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

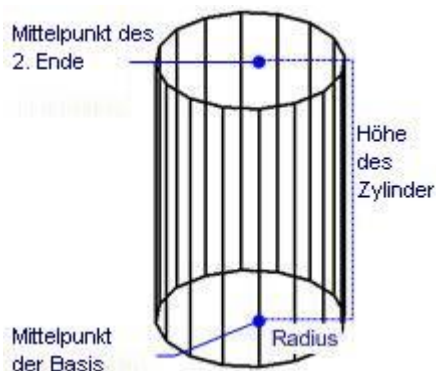
Durchmesser/<Radius des Zylinders>: Bestimmen Sie den Radius, oder geben Sie ein D ein.

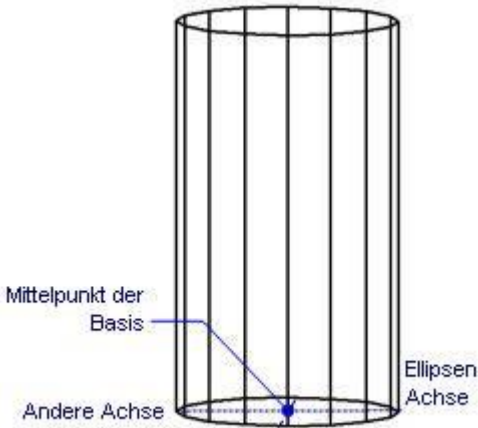
Mitte des zweiten Endes/<Höhe des Zylinders>: Bestimmen Sie die Höhe, oder geben Sie ein M ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Basis-Mittelpunkt des Zylinders	Bestimmt den Mittelpunkt der Zylinderbasis; die Basis wird in der aktuellen x-y-Ebene erzeugt.
Radius des Zylinders	Bestimmt den Radius des Zylinders.
Höhe des Zylinders	Bestimmt die Höhe des Zylinders (in z-Richtung); wenn Sie einen negativen Wert eingeben, wird der Zylinder nach unten erzeugt.

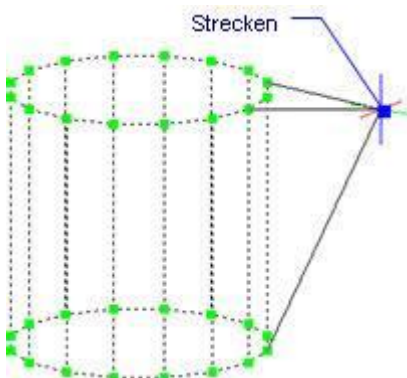


Option	Beschreibung
Mitte des zweiten Endes	Bestimmt die Koordinaten für den anderen Mittelpunkt des Zylinders, eine Alternative um die Höhe zu bestimmen. Und fragt Sie: <i>Mitte des zweiten Endes</i> - mit der Option <i>m</i> können Sie das zweite Ende des Zylinders grafisch oder durch Eingabe einer Höhe definieren.
Durchmesser	Bestimmt den Durchmesser des Zylinders. Und fragt Sie: <i>Durchmesser des Zylinders</i> - bestimmen Sie den Durchmesser des Zylinders durch Wählen eines Punktes oder durch die Eingabe eines Wertes.
Segmente	Ändert die Anzahl der Isolinien, die benötigt werden um die gekrümmte Oberfläche des Zylinders zu simulieren. Und fragt Sie: <i>Anzahl der Segmente</i> - ändert die Anzahl der Isolinien vom voreingestellten Wert 16.
Elliptisch 	Bestimmt, dass der Zylinder einen elliptischen Querschnitt haben soll. Und fragt Sie: Mittelpunkt bestimmt den Mittelpunkt der Ellipse. Erstes Ende der Ellipsenachse - bestimmt einen der Endpunkte der Ellipsenachse. Zweites Ende der Ellipsenachse - bestimmt den anderen Endpunkt der ersten Achse. Andere Achse - bestimmt die Länge der zweiten Achse.

Bearbeitung mit Griffen

Zylinder aus Polygonnetz-Oberflächen, können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Zylinder aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.
- [RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.


Ai_Dish

Erzeugt die untere Hälfte einer Kugel als 3D-Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_dish*

Menü: *Modell | Netze | Schale*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_dish*

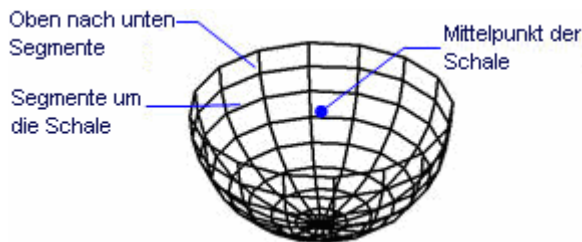
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt der Schale: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Radius der Schale festlegen oder [Durchmesser]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder geben Sie ein D ein.

Anzahl der Segmente um die Schale <16>: Geben Sie eine Anzahl ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente <8>: Geben Sie eine Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.



Befehls Optionen

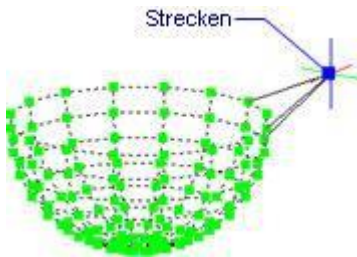
Option	Beschreibung
Mittelpunkt der Schale	Bestimmt den Mittelpunkt der offenen Seite der Schale; diese Seite wird in der aktuellen x-y-Ebene erzeugt.
Radius der Schale	Bestimmt den Radius der Schale.
Anzahl der Segmente um die Schale	Ändert die Anzahl der horizontalen Isolinien, die benötigt werden um die gekrümmte Oberfläche der Schale zu simulieren.
Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente	Ändert die Anzahl der vertikalen Isolinien, der voreingestellte Wert beträgt 8.
Durchmesser	Bestimmt den Durchmesser der Schale. Und fragt Sie: Durchmesser der Schale - bestimmt den Durchmesser durch Wählen eines Punktes oder durch Eingabe eines Wertes.



Bearbeitung mit Griffen

Schalen aus Polygonnetz-Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Schale aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.
- [RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_Dome

Erzeugt die obere Hälfte einer Kugel als 3D-Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_dome*

Menü: *Model | Netze | Kuppel*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_dome*

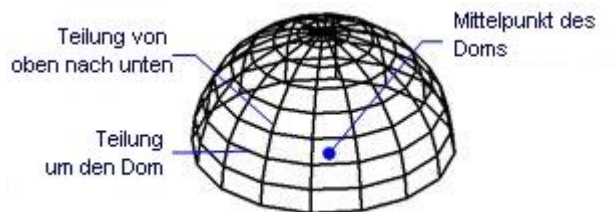
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt der Kuppel: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.


Radius der Kuppel oder [**Durchmesser**]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder geben Sie ein D ein.

Anzahl der Segmente um die Kuppel <16>: Geben Sie eine Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente <8>: Geben Sie eine Anzahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.



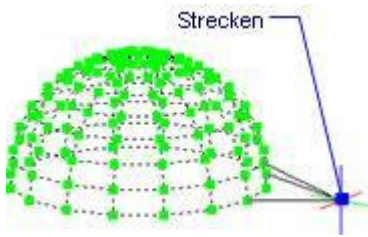
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt der Kuppel	Bestimmt den Mittelpunkt der offenen Seite der Kuppel; diese Seite wird in der aktuellen x-y-Ebene erzeugt.
Radius der Kuppel	Bestimmt den Radius der Kuppel.
Anzahl der Segmente um die Kuppel	Ändert die Anzahl der horizontalen Isolinien, die benötigt werden, um die gekrümmte Oberfläche der Kuppel zu simulieren.
Anzahl der Oben-nach-unten-Segmente	Ändert die Anzahl der vertikalen Isolinien, der voreingestellte Wert beträgt 8.
Durchmesser 	Bestimmt den Durchmesser der Kuppel. Und fragt Sie: <i>Durchmesser der Kuppel</i> - bestimmt den Durchmesser durch Wählen eines Punktes oder durch Eingabe eines Wertes.

Bearbeitung mit Griffen

Kuppeln aus Polygonnetz-Oberflächen, können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Kuppel aus. Es müssen mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.

[Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_EdgeSurf

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie den Befehl [Kantob](#).

Ai_Pyramid

Erzeugt eine Pyramide oder Tetraeder als 3D-Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_pyramid*

Menü: *Model | Netze | Pyramide*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_pyramid*

Aufforderung in der Befehlszeile:

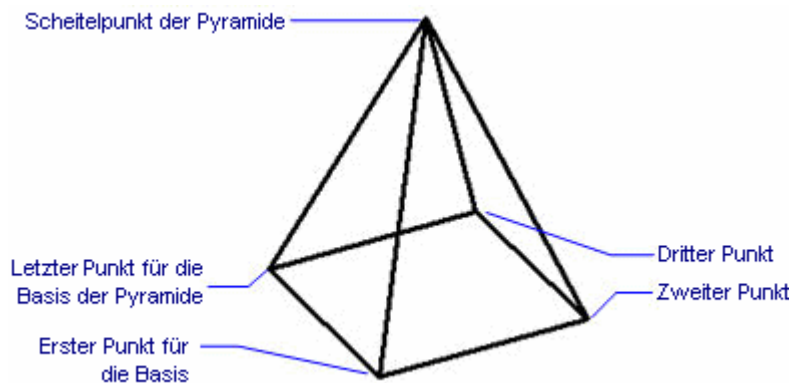
Erster Punkt für Basis der Pyramide: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Zweiter Punkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Dritter Punkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

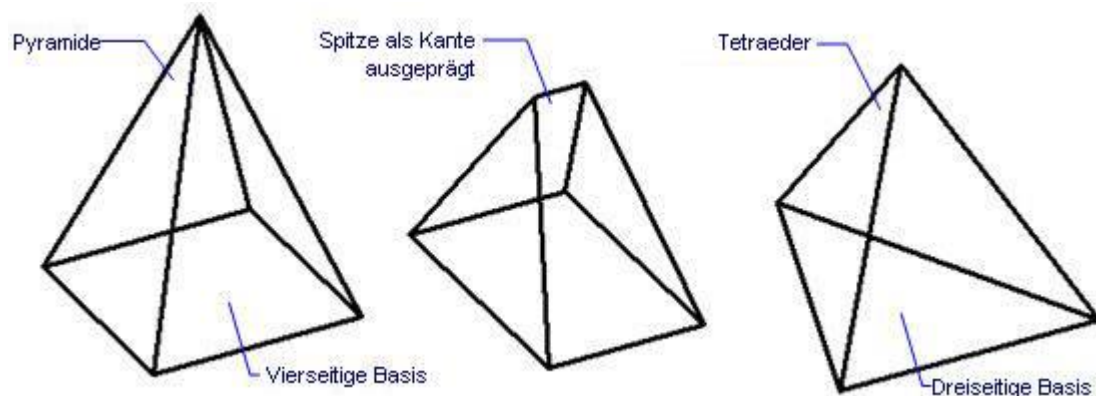
Letzter Punkt für Basis oder **[Tetraeder]:** Wählen Sie den letzten Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder geben Sie ein T ein.

Scheitelpunkt der Pyramide oder **[Kante/Oberseite]:** Wählen Sie einen Option, wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein.



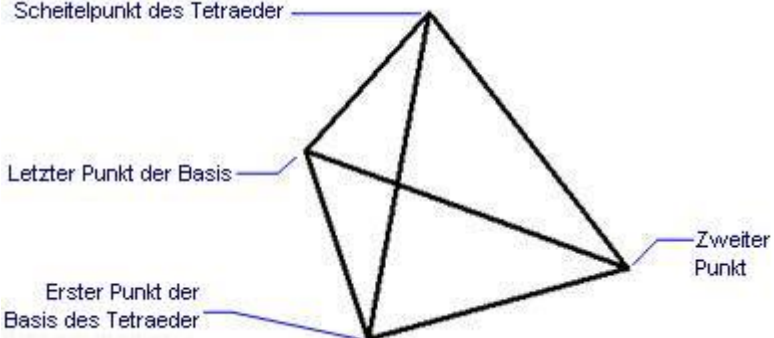
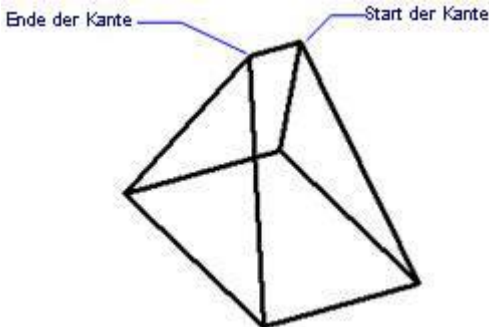
Dieser Befehl erzeugt:

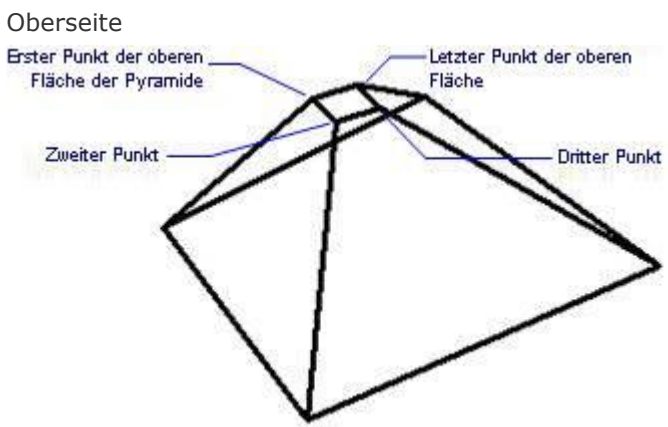
- Pyramiden mit vierseitiger Basis und vier Seiten; die Basis muss nicht gleichseitig sein.
- Tetraeder mit dreiseitiger Basis und drei Seiten; die Basis kann ungleichseitig sein.
- Die Oberseite der Pyramide kann als Punkt, Kante oder als Fläche erzeugt werden.



Um eine gedrehte Pyramide zu erzeugen, bestimmen Sie den Winkel durch die Option Scheitelpunkt der Pyramide.

Befehls Optionen

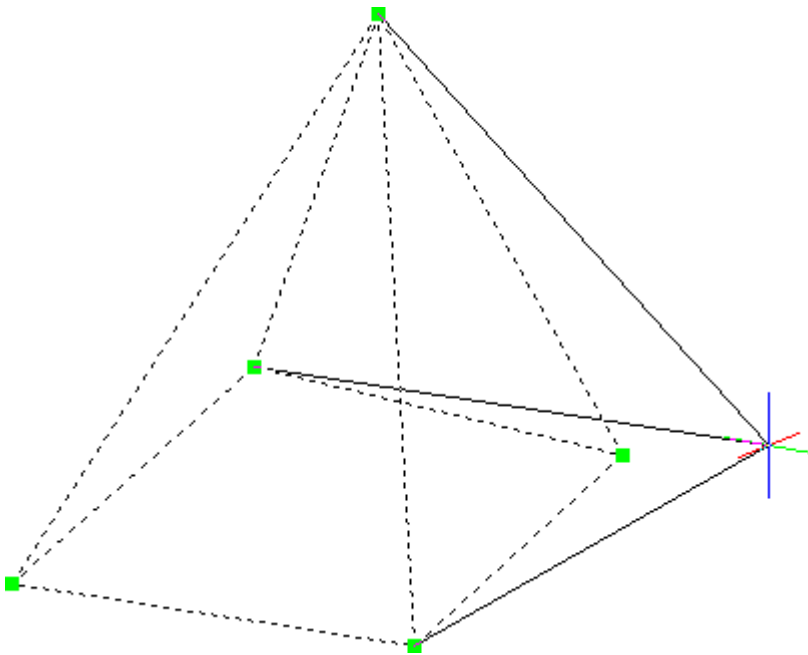
Option	Beschreibung
Erster Punkt für Basis der Pyramide	Bestimmt den ersten Punkt der Pyramidenbasis.
Zweiter Punkt	Bestimmt den zweiten Punkt der Pyramidenbasis.
Dritter Punkt	Bestimmt den dritten Punkt der Pyramidenbasis oder den letzten Punkt für die Basis eines Tetraeders.
Letzter Punkt für die Basis	Bestimmt den vierten Punkt der Pyramidenbasis.
Scheitelpunkt der Pyramide	Bestimmt die Höhe und den Winkel der Pyramide; erzeugt einen Punkt als Oberseite.
<p>Tetraeder</p> 	<p>Erzeugt einen Tetraeder; Eingabeaufforderung: Scheitelpunkt des Tetraeders - bestimmen Sie die Oberseite des Tetraeders.</p>
<p>Kante</p> 	<p>Erzeugt eine Kante als Oberseite der Pyramide. Und fragt Sie: Start der Kante bestimmt die Höhe und Lage von einem Ende der Kante. Ende der Kante bestimmt die Höhe und Lage des zweiten Endes der Kante.</p>

<p>Oberseite</p> 	<p>Erzeugt eine flache Oberseite auf der Pyramide; Eingabeaufforderung: Erster Punkt auf Oberseite der Pyramide - bestimmt den Startpunkt der flachen Oberseite der Pyramide. Zweiter Punkt - bestimmt den nächsten Punkt. Dritter Punkt - bestimmt den dritten Punkt der Oberseite, bei einem Tetraeder ist dieser der letzte Punkt der Oberseite. Letzter Punkt der Oberseite - bestimmt den vierten Punkt für die Oberseite der Pyramide.</p>
--	--

Bearbeitung mit Griffen

Pyramiden aus Polygonnetz-Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Pyramide aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die angrenzenden Flächen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_RevSurf

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie den Befehl [RotOb](#).

Ai_RuleSurf

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie den Befehl [RegelOb](#).


Ai_Sphere

Erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_sphere*

Menü: *Model | Netze | Kugel*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_sphere*

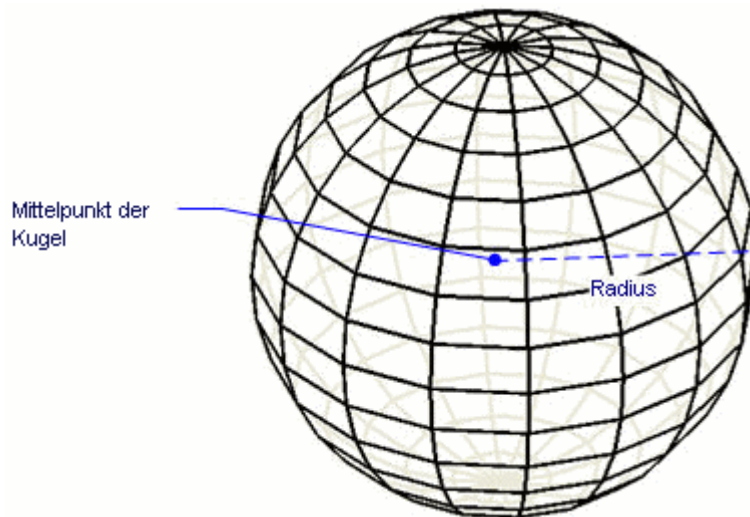
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt der Kugel: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

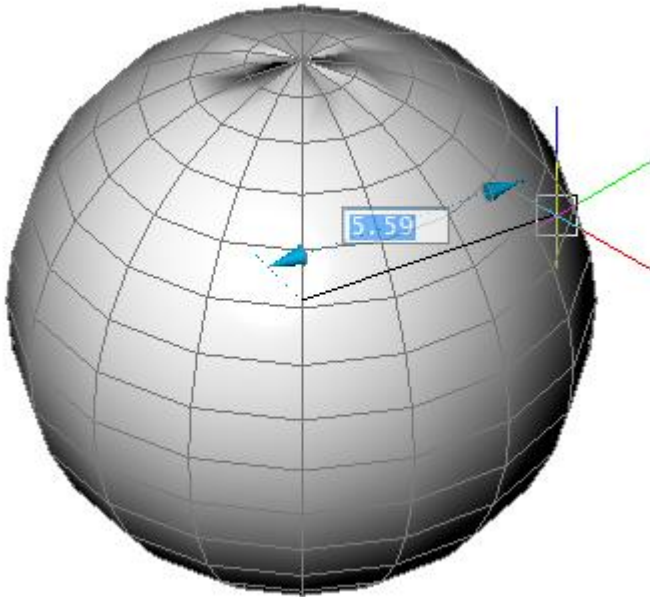
Radius der Kugel oder [Durchmesser]: Definieren Sie einen Abstand, oder geben Sie ein *D* ein.

Anzahl der Längenabschnitte <16>: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardanzahl akzeptieren.

Anzahl der Breitenabschnitte <16>: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren.



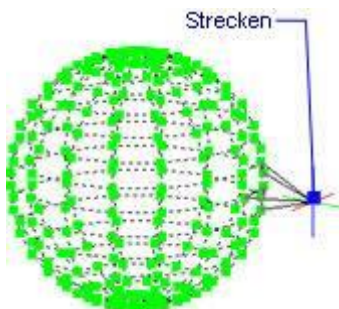
Wenn die **Dynamische Bemaßung** aktiv ist, können Sie den Radius in das Feld dynamischen Bemaßung eingeben.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt der Kugel	Bestimmen Sie den Mittelpunkt der Kugel; geben Sie die x,y- oder x,y,z-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Radius der Kugel	Bestimmen Sie den Radius.
Durchmesser	Bestimmen Sie den Durchmesser.
Anzahl der Längenabschnitte	Spezifiziert die Anzahl von Segmenten der Kreise senkrecht zur vertikalen Achse der Kugel.
Anzahl der Breitenabschnitte	Spezifiziert die Anzahl von Segmenten der Kreise über die vertikalen Achse der Kugel.

Bearbeitung mit Griffen



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_TabSurf

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie den Befehl [TabOb](#).

Ai_Torus

Erzeugt einen Torus als 3D-Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_torus*

Menü: *Model | Netze | Torus*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_torus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt des gesamten Torus: $\langle 0,0,0 \rangle$ Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Radius des gesamten Torus festlegen oder [**Durchmesser**]: Definieren Sie den Radius, oder geben Sie ein D ein.

Radius des Körpers des Torus festlegen oder [**Durchmesser**]: Definieren Sie den Radius, oder geben Sie ein D ein.

Segmente um Torus-Körper $\langle 16 \rangle$: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardanzahl akzeptieren.

Segmente um gesamten Torus $\langle 16 \rangle$: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardanzahl akzeptieren.

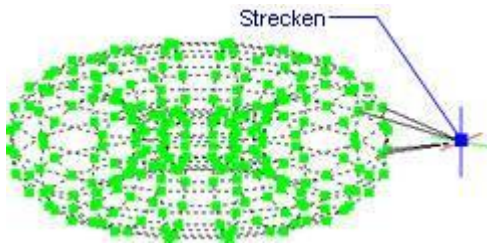
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt des gesamten Torus	Bestimmen Sie den Mittelpunkt des Torus; Sie können die Eingabetaste drücken um die voreingestellten Koordinaten zu akzeptieren.
Radius des gesamten Torus	Bestimmt den Gesamtradius des Torus; beachten Sie, dass der Abstand von der Mitte des Körpers gemessen wird.
Radius des Torus-Körpers	Bestimmt den Radius des Torus-Körpers. Dabei muss der Radius des Torus-Körpers nicht unbedingt kleiner sein als der Radius des gesamten Torus.
Durchmesser	Bestimmt den Radius des gesamten Torus und / oder des Körpers.
Segmente um Torus-Körper	Definiert die Anzahl der Segmente des Kreises um den Körper des Torus.
Segmente um gesamten Torus	Definiert die Anzahl der Segmente der Kreise um den kompletten Torus.

Bearbeitung mit Griffen

Tori aus Polygonnetz-Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Torus aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die angrenzenden Flächen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D-Keil als Polygonnetz-Oberfläche.

Ai_Wedge

Erzeugt einen Keil als eine 3D-Polygonnetz-Oberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ai_wedge*

Menü: *Model | Netze | Keil*

Werkzeugkasten: *Netze* | 

: *ai_wedge*

Aufforderung in der Befehlszeile:

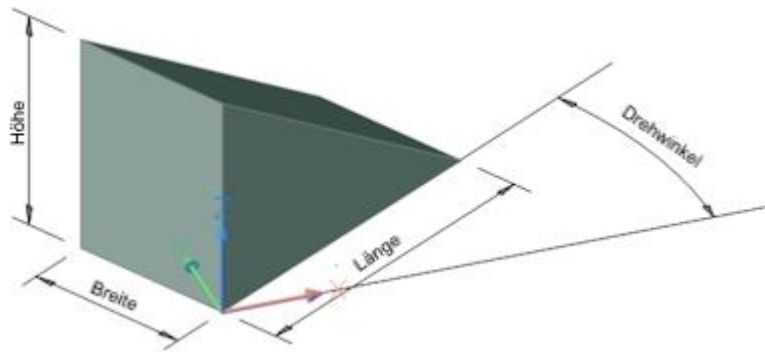
Ecke des Keils: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein.)

Länge des Keils: Definieren Sie die Länge oder wählen Sie zwei Punkte.

Beite des Keils: Definieren Sie die Breite oder wählen Sie zwei Punkte.

Höhe des Keils Definieren Sie die Höhe oder wählen Sie zwei Punkte.

Drehwinkel für Keil <0>: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Wert ein.)



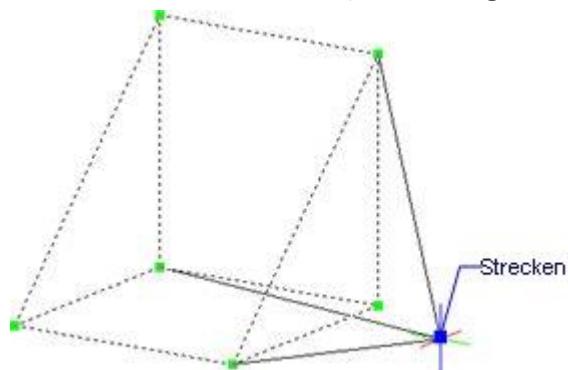
Befehls Optionen

Keine Optionen.

Bearbeitung mit Griffen

Keile aus Polygonnetz-Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Keil aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die angrenzenden Flächen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D-Quader als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D-Kegel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D-Zylinder als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt eine 3D-Schale als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt eine 3D-Kuppel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D-Pyramide als Polygonnetz-Oberfläche.
- [RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_TabSurf](#) und [TABOB](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D-Torus als Polygonnetz-Oberfläche.

AiDimFlipArrow

Kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aidimpfliparrow*

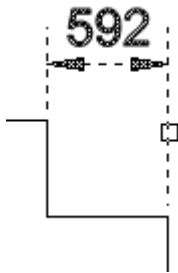
Menü: *Bemaßung* | *Bemaßungs Endsymbol umklappen*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

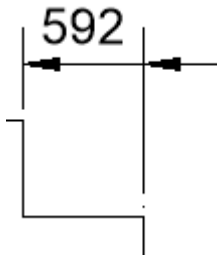
: *aidimpfliparrow*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Klicken Sie auf die Hilfslinie der Maßlinie, die Sie spiegeln möchten.*



Das Endsymbol dreht sich auf die andere Seite der Hilfslinie.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[AiDimPrec](#) - ändert die angezeigte Genauigkeit der bestehenden Bemaßungen.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemDurchm](#) - platziert eine Durchmesserbemaßung.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemWinkel](#) - platziert eine Winkelbemaßung.

[BemEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

AiDimPrec

Ändert die angezeigte Genauigkeit der bestehenden Bemaßungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aidimprec*

: *aidimprec*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Option eingeben [0/1/2/3/4/5/6] <0>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu übernehmen.

Objekte wählen: Wählen Sie ein Bemaßungs Objekt. Es werden nur Bemaßungs Objekte akzeptiert; andere Objekttypen werden ignoriert.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Bemaßungs Elemente oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
0/1/2/3/4/5/6	Legt die Anzahl der Dezimalstellen fest.

Ähnliche Befehle

[AiDimFlipArrow](#) - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemDurchm](#) - platziert eine Durchmesserbemaßung.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemWinkel](#) - platziert eine Winkelbemaßung.

[BemEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

AiDimStyle

Befehl erzeugt Bemaßung Stile, basierend auf den Eigenschaften ausgewählter Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aidimstyle*

: *aidimstyle*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Option eingeben [Anwenden/Speichern] <Speichern>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Speichern	<p>Erzeugt neue Bemaßungs Stile, basierend auf den Eigenschaften ausgewählter Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekte wählen: Wählen Sie ein Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.</p> <p>Name des Stils, unter dem gespeichert werden soll: Geben Sie einen Namen für den neuen Bemaßungsstil ein.</p>
Anwenden	<p>Wendet einen Bemaßungsstil auf ausgewählte Objekte an.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Name des Stils, der angewendet werden soll: Geben Sie einen Bemaßungsstilnamen ein.</p> <p>Objekte wählen: Wählen Sie ein Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Objekte wählen: Wählen Sie ein Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte oder drücken Sie die Eingabetaste.</p>

Ähnliche Befehle

-BemStil - erzeugt und ändert Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

Ausrichten

Richtet ein Objekt an einem anderen Objekt, durch Schieben, Drehen und Skalieren aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ausrichten*

Alias: *aus*

Menü: *Ändern | Ausrichten*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *ausrichten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Ursprungsobjekte aus; wählen Sie keine Zielobjekte aus.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Ersten Ursprungspunkt angeben: Wählen Sie einen Punkt auf oder in der Nähe des Ursprungsobjektes.

Ersten Zielpunkt angeben: Wählen Sie einen Punkt auf oder in der Nähe des Zielobjektes.

Zweiten Ursprungspunkt angeben: Wählen Sie einen weiteren Punkt auf oder in der Nähe des Ursprungsobjektes.

Zweiten Zielpunkt angeben: Wählen Sie an passender Stelle einen Punkt auf oder in der Nähe des Zielobjektes.

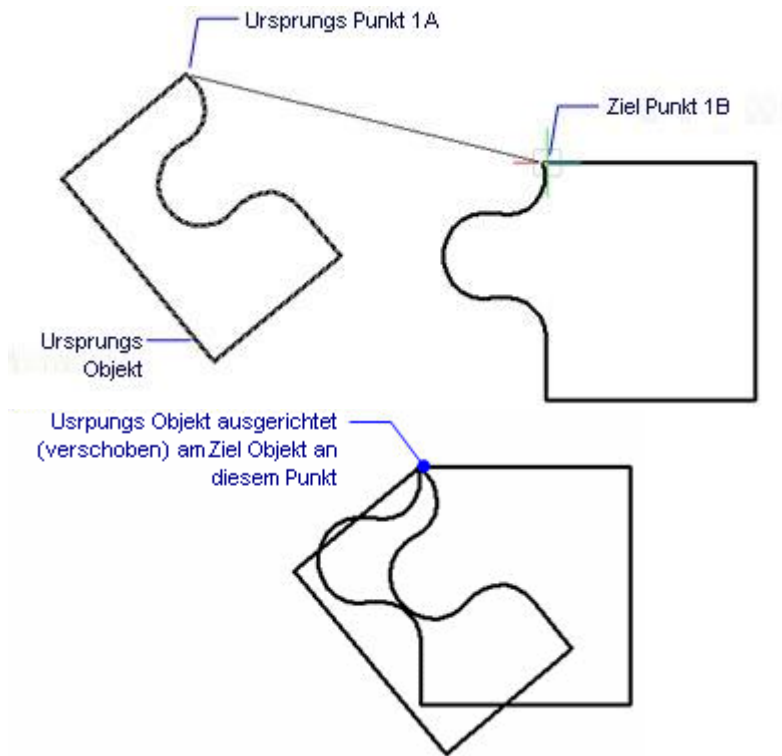
Dritten Ursprungspunkt angeben: Drücken Sie die Eingabetaste bei 2D-Objekten; bei 3D-Objekten wählen Sie einen weiteren Ursprungspunkt und Zielpunkt.

Objekte anhand von Ausrichtepunkten skalieren? [Ja/Nein <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Befehls Optionen

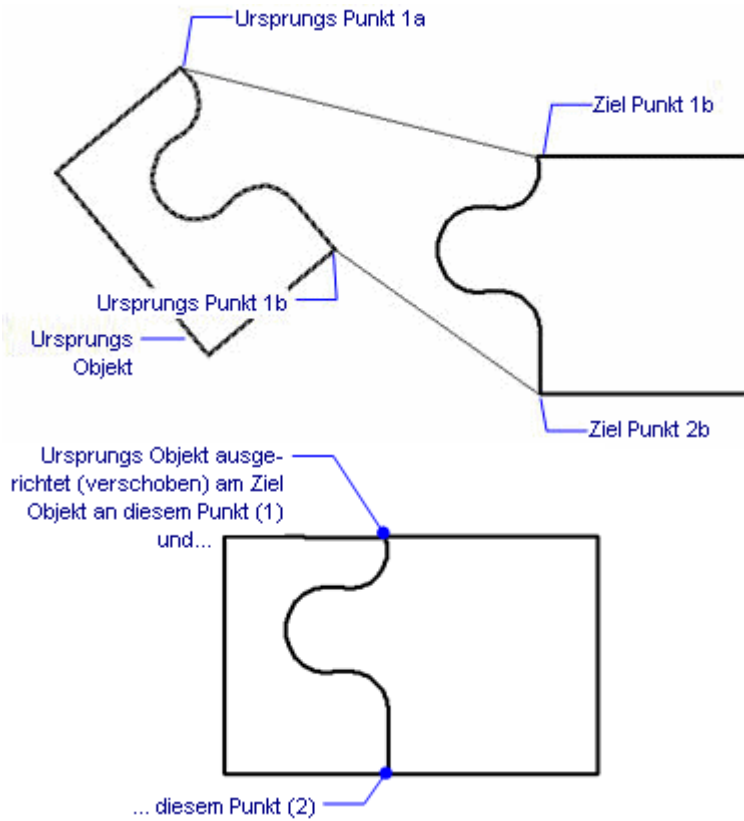
Option	Beschreibung
Objekte wählen	Wählen Sie die Objekte aus, die ausgerichtet werden sollen; wählen Sie keine Zielobjekte aus, andernfalls werden diese auch verschoben.

Um Objekte zu verschieben, definieren Sie Punktepaar am Ursprungs- und Zielobjekt.



Option	Beschreibung
Ersten Ursprungspunkt angeben	Wählen Sie den ersten Ausrichtepunkt am Ursprungsobjekt, wie z. B. #1a in der oben dargestellten Figur.
Ersten Zielpunkt angeben	Wählen Sie den ersten Ausrichtepunkt am Zielobjekt, wie z. B. #1b in der dargestellten Figur.

Um Objekte zu verschieben und zu drehen, definieren Sie ein zweites Punktepaar am Ursprungs- und Zielobjekt.



Option	Beschreibung
Zweiten Ursprungspunkt angeben	Wählen Sie einen zweiten Ausrichtepunkt am Ursprungsobjekt, wie z. B. #2a in der oben dargestellten Figur. Wenn Sie bei dieser Eingabeaufforderung die Eingabetaste drücken, wird das Ursprungsobjekt verschoben.
Zweiten Zielpunkt angeben	Wählen Sie den Passpunkt am Zielobjekt, wie z. B. #2b in der dargestellten Figur.

Um 3D-Objekte zu verschieben und zu drehen, bestimmen Sie ein drittes Punktepaar am Ursprungs- und Zielobjekt.

Option	Beschreibung
Dritten Ursprungspunkt angeben	Wählen Sie einen Ursprungspunkt für die 3D-Ausrichtung; drücken Sie die Eingabetaste, um 2D-Objekte zu verschieben und zu drehen.
Dritten Zielpunkt angeben	Wählen Sie einen Passpunkt am Zielobjekt.

Skalieren des Ursprungsobjektes:

Option	Beschreibung
Objekte anhand von Ausrichtepunkten skalieren	Optional wird das Ursprungsobjekt skaliert: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - skaliert die Objekte relativ zu den gewählten Punkten. • Nein - die Objekte werden nicht skaliert.

Verfahren

[Ausrichten eines Objektes im 2D](#)

[Ausrichten eines Objektes im 3D](#)

Ähnliche Befehle

[Schieben](#) - verschiebt Objekte 3-dimensional.

[Drehen](#) - dreht Objekte um einen Punkt in der 2D Ebene.

[3dDrehen](#) - dreht Objekte 3-dimensional.

[Skalieren](#) - skaliert Objekte.

AlignSpace

Stellt den Ansichtsfenster Winkel, den Zoomfaktor und die Pan-Position auf die Ausrichtungspunkte, die im Model- und Papier-Bereich angegeben wurden.

Dieser Befehl gilt nur für den Papier Bereich (**TILEMODE** wird auf 0 gesetzt).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *alignspace*

: *alignspace*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erster Ausrichtungspunkt im Model Bereich: Wenn das aktuelle Layout nur aus einem einzigen Ansichtsfenster besteht, geben Sie einen Punkt im Ansichtsfenster ein; ansonsten klicken Sie innerhalb des Ansichtsfensters, das Sie ausrichten möchten und geben Sie dann den ersten Ausrichtungspunkt an.

Zweiter Ausrichtungspunkt im Model Bereich oder <Keine>: Geben Sie den zweiten Punkt im gleichen Ansichtsfenster ein.

Erster Ausrichtungspunkt im Papier Bereich: Geben Sie einen Punkt im Papier Bereich ein - dieser Punkt wird mit dem ersten Ausrichtungspunkt zur Deckung gebracht.

Zweiter Ausrichtungspunkt im Papier Bereich: Geben Sie einen Punkt im Papier Bereich ein - dieser Punkt wird mit dem zweiten Ausrichtungspunkt zur Deckung gebracht.

Aktivieren Sie das Ansichtsfenster, das für die Ausrichtung verwendet wird. Drücken Sie die Eingabetaste, um das aktuelle Ansichtsfenster zu akzeptieren, oder klicken Sie in einem anderen Ansichtsfenster, und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Keinen	Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl des zweiten Ausrichtungspunktes im Model Bereich zu überspringen. Der gewählte Punkt wird deckungsgleich mit dem Ausrichtungspunkt im Papier Bereich werden. Sie werden nicht aufgefordert, einen zweiten Ausrichtungspunkt im Papier Bereich zu wählen.

Verfahren

[Model- und Papier-Bereich Punkte ausrichten.](#)

Ähnliche Befehle

[MvSetup](#) - erzeugt mehrere Papier Bereich Ansichtsfenster; passt Papier Bereich Ansichtsfenster an, dreht und skaliert diese.

[MAnsfen](#) - erstellt eines oder mehrere Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[MBereich](#) - wechselt in den Model Bereich.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

AniPfad (anipfad)

Zeichnet die Animation einer Kamera entlang eines Pfads oder Schwenk in einem 3D-Modell auf und speichert sie in einer Filmdatei.

Zugriff auf den Befehl über

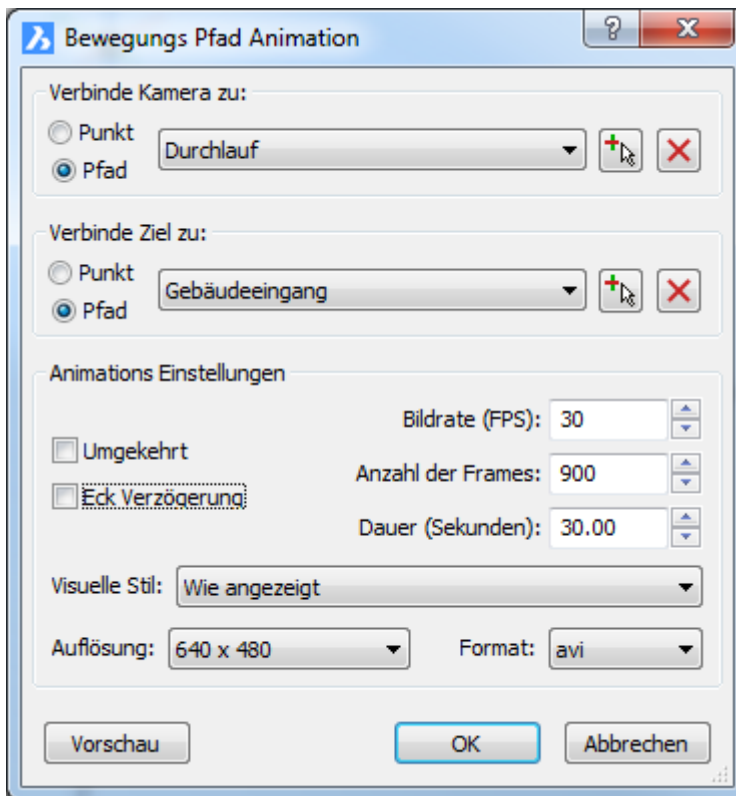
Befehlszeile: *anipfad*

Menü: *Ansicht | Bewegungs Pfad-Animationen*

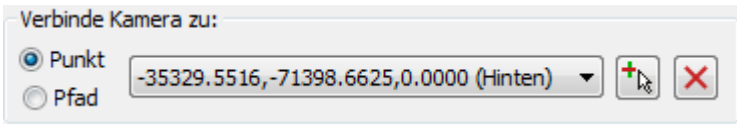
Multifunktionsleiste: *Ansicht | Animations Bewegungs-Pfad* | 

: *anipfad*

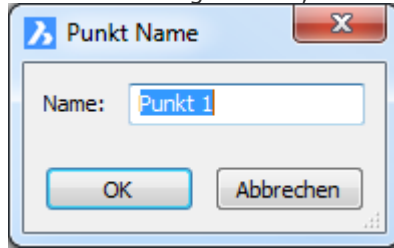
Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Verbinde Kamera zu	<p>Definiert die Position der Kamera. Wählen Sie eine Option:</p> <p>Punkt: Stellt eine Kamera an einem statischen Punkt in der Zeichnung auf. Wenn <i>Verbinde Ziel zu</i> auf <i>Punkt</i> festgelegt ist, ist diese Option für die Kamera nicht verfügbar.</p>  <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste" und wählen Sie einen zuvor gespeicherten Punkt aus.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Auswählen* (👉). Sie werden aufgefordert, einen Punkt in der Zeichnung anzugeben.

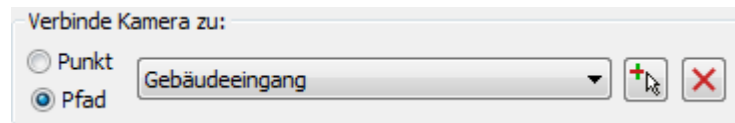


Geben Sie einen Namen für den Punkt ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

Der Punkt wird der Punkteliste hinzugefügt.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* (✗), um den derzeit ausgewählten Punkt aus der Punkteliste zu entfernen.

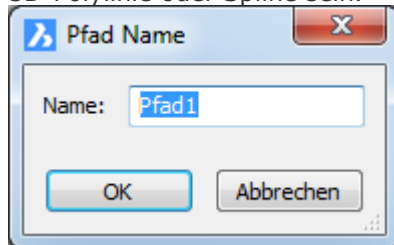
Pfad: Verbindet eine Kamera mit einem linearen Objekt in der Zeichnung.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste" und wählen Sie einen zuvor gespeicherten Pfad aus.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Auswählen* (👉). Sie werden aufgefordert, ein lineares Objekt in der Zeichnung auszuwählen. Ein Pfad kann eine Linie, Bogen, elliptischer Bogen, Kreis, Polylinie, 3D-Polylinie oder Spline sein.



Geben Sie einen Namen für den Pfad ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

Der Pfad wird der Pfadliste hinzugefügt.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* (✗), um den derzeit ausgewählten Pfad aus der Pfadliste zu entfernen.

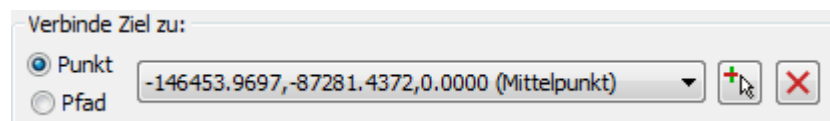
Verbinde Ziel zu

Definiert den Zielpunkt der Kamera.

Wenn die Kamera mit einem Punkt verknüpft ist, muss das Ziel mit einem Pfad verknüpft werden. Wenn die Kamera mit einem Pfad verknüpft ist, kann das Ziel entweder mit einem Punkt oder einem Pfad verknüpft werden.

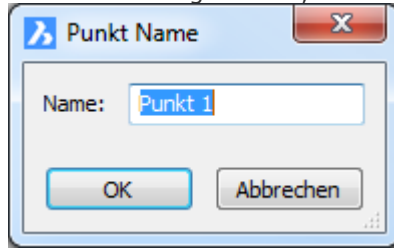
Wählen Sie eine Option:

Punkt: Verknüpft das Ziel zu einem statischen Punkt in der Zeichnung. Wenn *Verbinde Kamera zu* auf *Punkt* eingestellt ist, ist diese Option für das Ziel nicht verfügbar.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

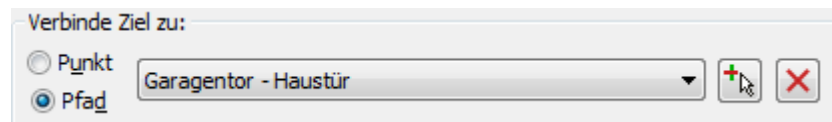
- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste" und wählen Sie einen zuvor gespeicherten Punkt aus.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Auswählen* (🖱️). Sie werden aufgefordert, einen Punkt in der Zeichnung anzugeben.



Geben Sie einen Namen für den Punkt ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.
Der Punkt wird der Punkteliste hinzugefügt.

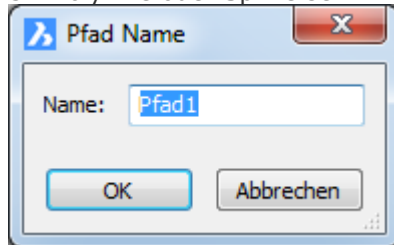
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* (✖️), um den derzeit ausgewählten Punkt aus der Punkteliste zu entfernen.

Pfad: Verbindet das Ziel mit einem linearen Objekt in der Zeichnung.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste" und wählen Sie einen zuvor gespeicherten Pfad aus.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Auswählen* (🖱️). Sie werden aufgefordert, ein lineares Objekt in der Zeichnung auszuwählen.
Ein Pfad kann eine Linie, Bogen, elliptischer Bogen, Kreis, Polylinie, 3D-Polylinie oder Spline sein.

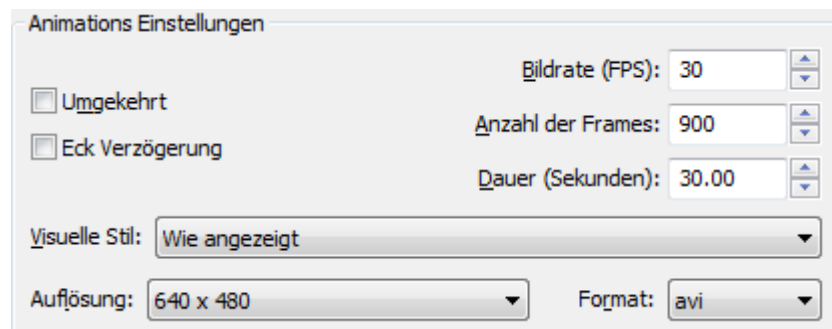


Geben Sie einen Namen für den Pfad ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.
Der Pfad wird der Pfadliste hinzugefügt.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* (✖️), um den derzeit ausgewählten Pfad aus der Pfadliste zu entfernen.

Animations
Einstellungen

Ermöglicht die Steuerung der Ausgabe der Filmdatei.



	<p>Bildrate (FPS): Definiert die Anzahl der Bilder pro Sekunde. Wenn Sie die <i>Framerate</i> ändern, wird die <i>Anzahl der Bilder</i> entsprechend der <i>Dauer</i> angepasst werden.</p> <p>Anzahl der Frames: Definiert die Gesamtzahl der Bilder im Film. Wenn Sie die <i>Anzahl der Frames</i> ändern, wird die <i>Dauer</i> entsprechend angepasst.</p> <p>Dauer (Sekunden): Definiert die Dauer des Films in Sekunden. Wenn Sie die <i>Dauer</i> ändern, wird die <i>Anzahl der Frames</i> entsprechend angepasst.</p> <p>Umgekehrt: Dreht die Reihenfolge der Frames um.</p> <p>Ecke Verzögerung: Verlangsamt die Kamera an Ecken des Animationspfad.</p> <p>Visueller Stil: Definiert den visuellen Stil, der für den Film verwendet wird. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste", dann wählen Sie einen visuellen Stil in der Liste aus. Es sind <i>Visuelle Stile</i> der aktuellen Zeichnung verfügbar.</p> <p>Auflösung: Legt die Breiten * Höherauflösung des Films fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Liste", um eine Auflösung zu wählen. Verfügbare Auflösungen sind: 160x120, 320x240, 640x480, 800x600, 1024x768, 1280x1024, 1600x1024, 1920x1080, 1920x1200.</p> <p>Format: Definiert das Dateiformat des Films. Verfügbare Formate sind: <i>Avi</i>, <i>mpg</i> und <i>Wmv</i>.</p>
Vorschau	Zeigt die Bewegung der Kamera an.
OK	<p>Erzeugt den Film.</p> <p>Zeigt einen <i>Datei</i> Dialog an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Ordner. • Geben Sie einen Namen für den Film ein. • (Optional) Wählen Sie einen Dateityp aus und überschreiben so die zuvor gewählte <i>Format</i> Einstellung. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>, um die Filmdatei zu erstellen.

Ähnliche Befehle

[Kamera](#) - erzeugt perspektivische Ansichten.

[-Render](#) - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

[Render](#) - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

[-VisuelleStile](#) - verwaltet visuelle Stil-Definitionen in der Befehlszeile.

[VisuelleStile](#) - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

AppLoad

Lädt DRX-, LISP- und SDS-Applikationen für den Start in BricsCAD.

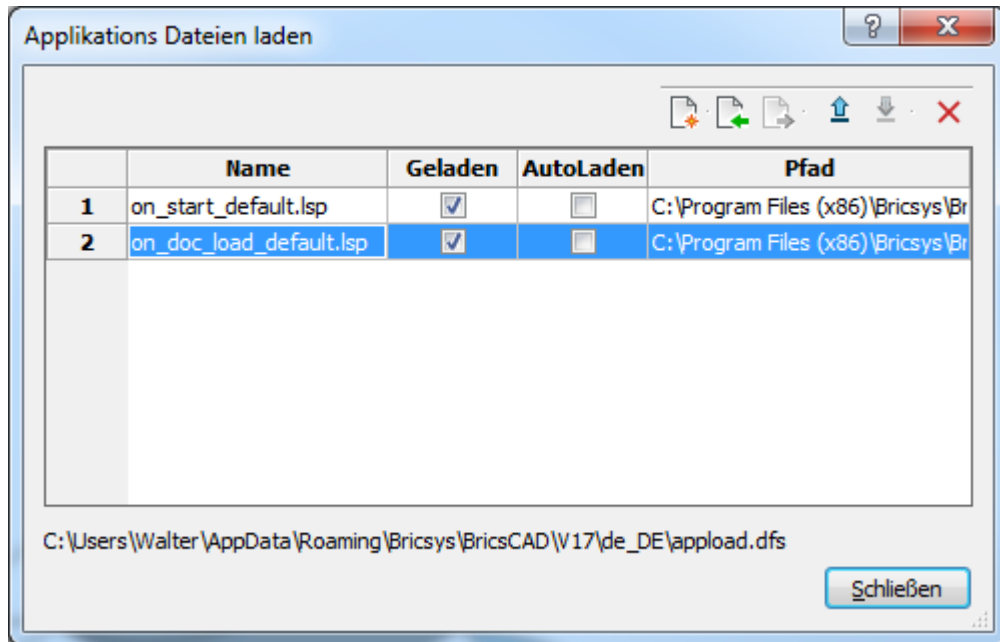
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *appload*

Menü: *Werkzeuge | Applikationen laden...*

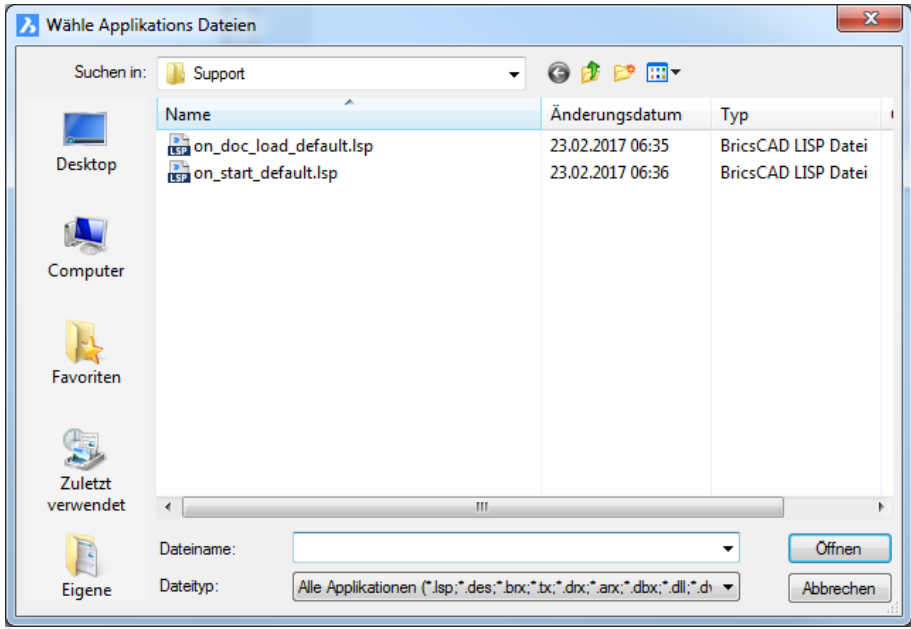





: *appload*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	Zeigt den Dialog <i>Wähle Applikations Dateien</i> . (Optional) Klicken Sie auf die Liste <i>Dateityp</i> und wählen Sie den Dateityp der Anwendungen die Sie laden wollen. Wählen Sie eine oder mehrere Dateien zum Laden, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i> .

	
	Lädt die Applikationen in BricsCAD.
	Entlädt die Applikationen aus BricsCAD.
	Verschiebt die ausgewählte Anwendung in der Liste nach oben.
	Verschiebt die ausgewählte Anwendung in der Liste nach unten.
	Entfernt die ausgewählten Applikationen aus der Liste.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen durch ein Dialogfenster.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt ein .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

AttDef

Definiert, wie Blockattribute über ein Dialogfenster erzeugt werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *attdef*

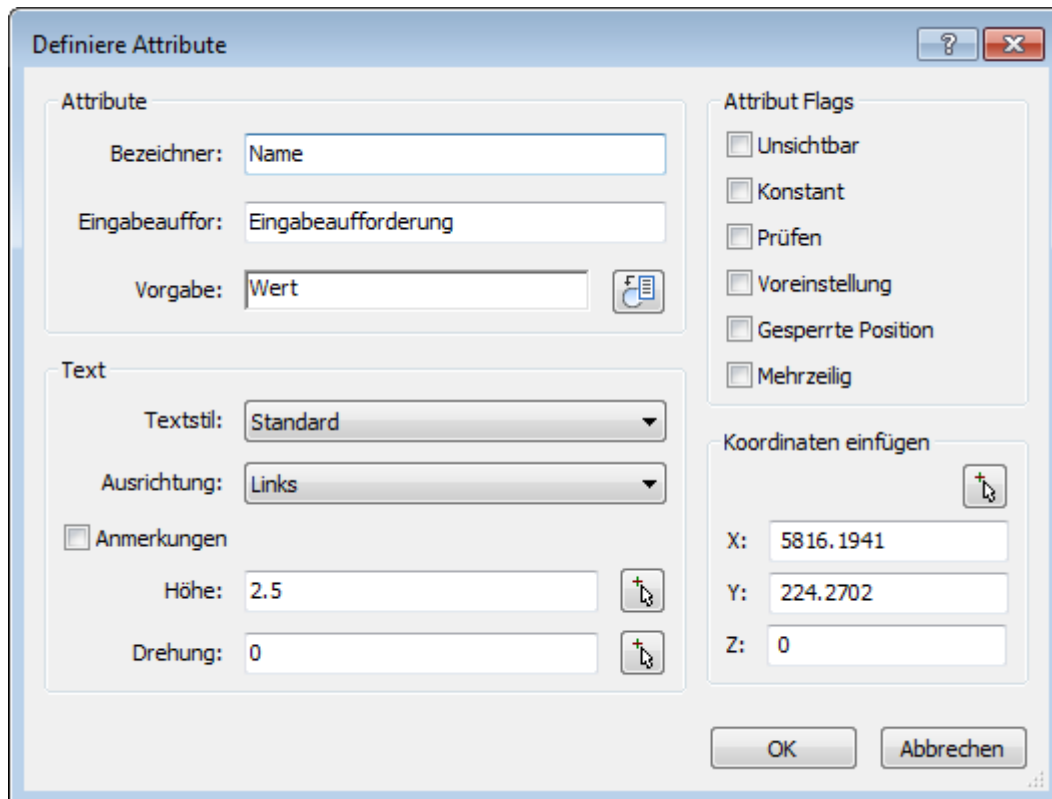
Aliase: *ad, -at*

Menü: *Werkzeuge | Attribute | Attribute definieren...*

Werkzeugkasten: *Attribute* | 

: *attdef*

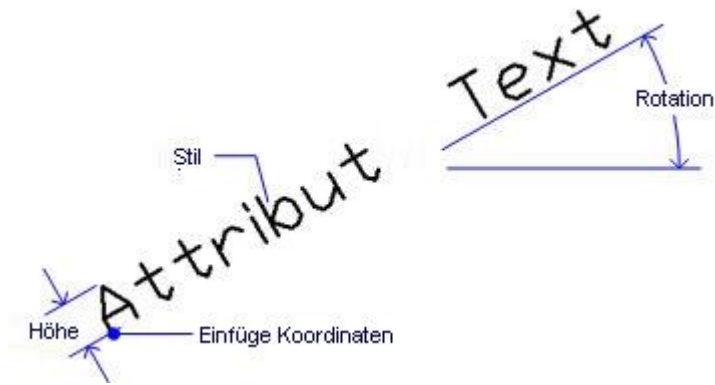
Ein Dialog wird angezeigt:





Definieren Sie die Optionen und klicken Sie dann auf OK.


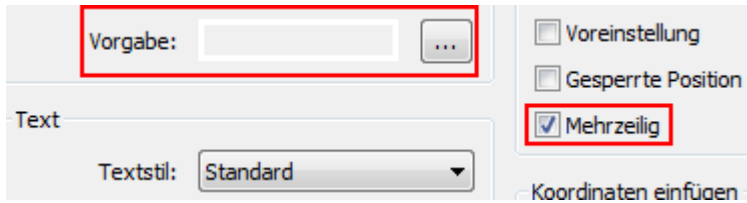

Um Attribute zu erzeugen und zu verwenden, führen Sie die folgenden Schritte aus:

1. Verwenden Sie diesen Befehl, um Attribute zu definieren.
2. Verwenden Sie den Befehl **Block** für die Kombination von Attributen und Symbole als Block.
3. Verwenden Sie den Befehl **Einfüge** für das Einfügen von Blöcken mit Attributen.
4. Verwenden Sie den Befehl **AttEdit**, um die Werte von Attributen zu bearbeiten, wenn Sie diese benötigen; verwenden Sie den Befehl **AttZeig**, um die Anzeige der Attribute in einer Zeichnung umzuschalten.
5. Verwenden Sie den Befehl **AttExt**, um die Werte von Attributen in eine externe Datei zu extrahieren.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Bezeichner	Bestimmt den Namen eines Attributs; dies ist der Name, mit welchem BricsCAD das Attribut identifiziert. Sie können bis zu 255 Buchstaben, Zahlen und Satzzeichen verwenden.
Eingabeaufforderung	Bestimmt die Benutzeraufforderung, die in der Befehlseile angezeigt wird, wenn das Attribut später in die Zeichnung eingefügt wird. Sie können dieses Feld auch leer lassen; BricsCAD verwendet diese Eingabe nur während die Attribute in eine Zeichnung eingefügt werden.
Vorgabe	Definiert den Vorgabe-Wert, der bei der Abfrage in spitzen Klammern, wie z. B. <360>, dargestellt wird. Wie bei anderen Vorgaben muss der Anwender nur noch die Eingabetaste drücken, um diesen Wert zu übernehmen. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Feld einfügen</i> (📄), um dem Attribut einen Feldwert zuzuweisen (siehe auch beim Befehl SCHRIFTFELD nach).
Text	
Textstil	Definiert den Textstil, der für das Attribut benutzt wird; wählen Sie einen der Stile, die in der Zeichnung definiert sind. (Sie können zusätzliche Textstile mit dem Befehl <i>Stil</i> erstellen.)
Ausrichtung	Definiert die Ausrichtung des Attribut Textes, wie Mitte oder Anpassen.
Höhe	Definiert die Höhe des Attribut Textes, solange dieser nicht vom Text Stil überschrieben wird. Geben Sie einen Wert ein, oder klicken Sie auf die Schaltfläche.
Beschriftungen	Stellt die <i>Beschriftungs</i> Eigenschaft für den Attribut-Text ein.
Höhe 	Der Dialog wird vorübergehend geschlossen und Sie erhalten die Eingabeaufforderung: Texthöhe wählen - Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung.
Drehung	Definiert den Drehwinkel für die Drehung des Textes. Geben Sie einen Wert ein, oder klicken Sie auf die Schaltfläche.
Drehung 	Der Dialog wird vorübergehend geschlossen und Sie erhalten die Eingabeaufforderung: Textwinkel wählen - geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung.

Attribut Flags	
Unsichtbar	Blendet die Attribute aus; sie werden nicht angezeigt und nicht gedruckt. (Unsichtbare Attribute können mit dem Befehl AttZeig eingeblendet werden.)
Konstante	Verwendet den Vorgabe-Wert; der Anwender kann den Wert nicht ändern.
Prüfen	Zwingt den Benutzer, den Wert ein zweites Mal einzugeben; auf diese Weise wird sichergestellt, dass der Wert korrekt eingegeben wird.
Voreinstellung	Fügt das Attribut ein, ohne dass der Benutzer eine Eingabeaufforderung erhält; das Attribut kann später mit dem Befehl AttEdit geändert werden.
Gesperrte Position	Sperrt die Position des Attributs innerhalb einer Block-Referenz. Nicht gesperrte Attribute können im Verhältnis zum Rest des Blocks mit Griffbearbeitung verschoben werden und mehrzeilige Attribute können in der Größe geändert werden.
Mehrzeilig	<p>Verwendet mehrzeiligen Text anstatt einzeiligenText.</p> <p>Wenn die Option <i>Mehrzeilig</i> aktiviert ist, wird eine Schaltfläche () neben dem deaktivierten Feld <i>Vorgabe</i> angezeigt.</p>  <p>Wenn Sie auf die Schaltfläche <i>Attribut definieren</i> klicken, wird der Dialog vorübergehend geschlossen, um Sie das mehrzeilige Text Objekt definieren zu lassen. Es wird gemeldet:</p> <p>Geben Sie die Position des mehrzeiligen Attributs an: Geben Sie einen Punkt an.</p> <p>Der Befehl <i>Mtext</i> wird gestartet.</p> <p>Geben Sie den Vorgabe-Text für das Attribut ein und klicken Sie dann im Werkzeugkasten <i>Text Formatierung</i> auf die Schaltfläche <i>OK</i></p>
Koordinaten einfügen	
Koordinaten einfügen	Der Dialog wird vorübergehend geschlossen und Sie erhalten die Eingabeaufforderung: Einfügapunkt wählen -Koordinaten eingeben, oder einen Punkt in der Zeichnung wählen.
	
X	Bestimmt die x-Koordinate des Einfügapunktes für das Attribut.
Y	Bestimmt die y-Koordinate
Z	Bestimmt die z-Koordinate

Verfahren

Attribute definieren

Ähnliche Befehle

- AttDef - definiert Attribute über die Befehlszeile.
- AttZeig - schaltet die Anzeige des Attributtextes.
- AttEdit - ändert Attributwerte und Eigenschaften.
- AttExt - extrahiert Attribute von einer Zeichnung in eine Datei über die Befehlszeile.
- AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.
- AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.
- BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.
- Block und -Block - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.
- DatenExtrakt - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.
- DdAtte - ändert die Werte von Attributen über ein Dialogfenster.
- EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.
- Ursprung - löst Attribute in ihre Definitionen auf.
- Schriftfeld - fügt ein Feld in einen mehrzeiligen Text, Tabellenzelle oder Attribut ein.
- Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.
- Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.
- EinfügePassend - fügt Blöcke wiederholt ein und fügt gespiegelte Blöcke ein.
- Eigenschaften - ändert Attributwerte und Eigenschaften.
- RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

-AttDef

Definiert, wie Blockattribute über die Befehlszeile erzeugt werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-attdef*

: *-attdef*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wechselt den Attribut Modus: *Konstant=Aus Unsichtbar=Aus Voreinstellung=Aus Prüfen=Aus Gesperrte Position=Aus Mehrfach Linien=Aus <Fertig>*: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Bezeichner Name des Attributs: Geben Sie bis zu 255 Zeichen ein.

Eingabeaufforderung: Geben Sie bis zu 255 Zeichen ein.

Vorgabe Text: Geben Sie bis zu 255 Zeichen ein.

Text: *Stil/Ausrichten/Einpassen/Horizontalmittig/Mitte/Rechts/Justieren/<Startpunkt>*: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Höhe des Textes <0.2000>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

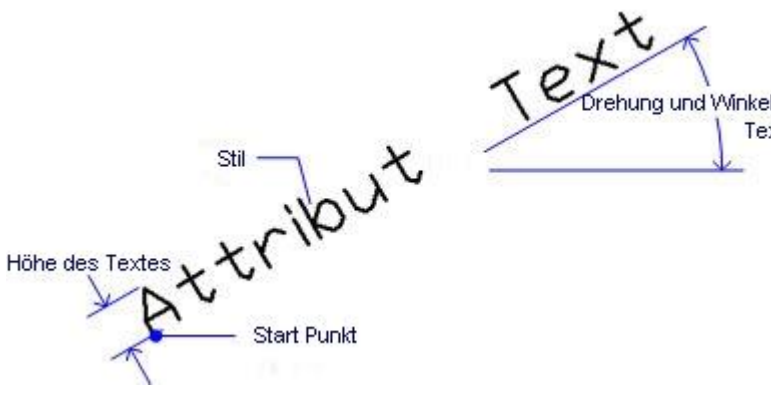
Drehwinkel des Textes <0>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Dieser Befehl ist für die Verwendung in Makros, Skripten in LISP-Routinen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wechselt den Attribut Modus	Setzt den Modus für Attribute:
Konstant=Aus	Wenn EIN, wird der Vorgabe-Wert benutzt, der Anwender kann den Wert nicht ändern. Geben Sie <i>K</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.
Unsichtbar=Aus	Wenn Ein, werden die Attribute ausgeblendet; sie werden nicht angezeigt und nicht gedruckt. (Unsichtbare Attribute können mit dem Befehl <i>AttZeig</i> eingeblendet werden.) Geben Sie <i>U</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.
Voreinstellung=Aus	Wenn Ein, wird das Attribut, ohne dass der Benutzer eine Eingabeaufforderung erhält, eingefügt; das Attribut kann später mit dem Befehl <i>AttEdit</i> geändert werden. Geben Sie <i>VO</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.
Prüfen=Aus	Wenn Ein, wird der Benutzer gezwungen, den Wert ein zweites Mal einzugeben; auf diese Weise wird

	<p>sichergestellt, dass der Wert korrekt eingegeben wird.</p> <p>Geben Sie <i>P</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.</p>
Gesperrte PPosition=Aus	<p>Wenn Ein, wird die die Position des Attributs innerhalb der Block Referenz gesperrt.</p> <p>Nicht gesperrte Attribute können im Verhältnis zum Rest des Blocks mit Griffbearbeitung verschoben werden und mehrzeilige Attribute können in der Größe geändert werden.</p> <p>Geben Sie <i>PO</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.</p>
Mehrzeilig=Aus	<p>Wenn Ein, wird mehrzeiliger Text anstatt einzeliger Text benutzt.</p> <p>Geben Sie <i>M</i> ein, um den Attribut-Modus umzuschalten.</p>
<Fertig> :	Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl fertigzustellen.
Bezeichner Name des Attributs	Definiert den Bezeichner des Attributes; dies ist der Name, mit dem BricsCAD das Attribut identifiziert. Sie können bis zu 255 Buchstaben, Zahlen und Satzzeichen verwenden.
Eingabeaufforderung	Bestimmt die Benutzeraufforderung, die in der Befehlszeile angezeigt wird, wenn das Attribut später in die Zeichnung eingefügt wird. Sie können dieses Feld auch leer lassen; BricsCAD verwendet diese Eingabe nur während die Attribute in eine Zeichnung eingefügt werden.
Vorgabe Text	<p>Definiert den Vorgabe-Wert, der bei der Abfrage in spitzen Klammern, wie z. B. <360>, dargestellt wird. Wie bei anderen Vorgaben muss der Anwender nur noch die Eingabetaste drücken, um diesen Wert zu übernehmen.</p> <p>Wenn der Modus <i>Mehrzeilig</i> EIN ist, werden Sie aufgefordert:</p> <p><i>Nächste Zeile oder <Fertig> :</i> Geben Sie die nächste Zeile des Mtextes ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu stoppen.</p>

<p>Text</p> 	<p>Definiert den Textstil und die Ausrichtung des Textes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Stil</i> definiert den Textstil; geben Sie den Namen eines in der Zeichnung vorhandenen Textstiles ein. • <i>Ausrichtung</i> richtet den Text zwischen zwei Punkten aus; die Texthöhe wird angepasst. • <i>Einpassen</i> richtet den Text zwischen zwei Punkten aus, die Texthöhe wird beibehalten. • <i>Horizontalmittig</i> richtet die Text Grundlinie mittig am gewählten Punkt aus. • <i>Mitte</i> der Text wird mittig am gewählten Punkt ausgerichtet. • <i>Rechts</i> richtet den Text rechts bündig aus. • <i>Justieren</i> es werden weitere Ausrichtungsmöglichkeiten für den Text angezeigt. • <i>Startpunkt</i> links ausgerichteter Text.
<p>Höhe des Textes</p>	<p>Definiert die Höhe des Attributtextes, solange diese nicht durch den Textstil oder die Ausrichtung überschrieben wird. Geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte, um die Höhe zu definieren.</p>
<p>Drehwinkel des Textes</p>	<p>Definiert den Drehwinkel für die Drehung des Textes. Geben Sie einen Wert für den Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung, um den Winkel relativ zu X-Achse zu bestimmen.</p>

Ähnliche Befehle

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

AttZeig - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

AttEdit - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

-AttExt - extrahiert Attribute von einer Zeichnung in eine Datei über die Befehlszeile.

Block und **-Block** - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

DatenExtrakt - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

Ursprung - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über ein Dialogfenster einzugeben.

-Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

EinfügePassend - fügt Blöcke wiederholt ein und fügt gespiegelte Blöcke ein.

Eigenschaften - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

AttZeig

Zeigt alle Attribute an, verdeckt alle Attribute oder zeigt nur die Attribute an, die normal sichtbar sind.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *attzeig*

Transparent: '*attzeig*

Alias: *az*

Menü: *Werkzeuge | Attribute | Attribute anzeigen*

Werkzeugkasten: *Attribute* | 

: *attzeig*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Attribut-Anzeigemodus: Ein/Aus/Normal/<Normal>: Wählen Sie eine Option.

Wenn die Attribute ausgeschaltet sind, werden diese nicht angezeigt und nicht geplottet.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Attribut-Anzeigemodus	<p>Ändert die Anzeige der Attributwerte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>EIN</i> zeigt alle Attribute an, einschließlich derer die auf den Modus unsichtbar gesetzt sind. • <i>AUS</i> verdeckt alle Attribute. • <i>Normal</i> zeigt die Attribute an, mit Ausnahme derer, die auf den Modus unsichtbar gesetzt sind.

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über einen Dialog.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

AttEdit

Ändert die Werte und Einstellungen der Attribute.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *attedit*

Alias: *-ate*

Menü: *Werkzeuge | Attribute | Attribute bearbeiten*

Werkzeugkasten: *Attribute* | 

: *attedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

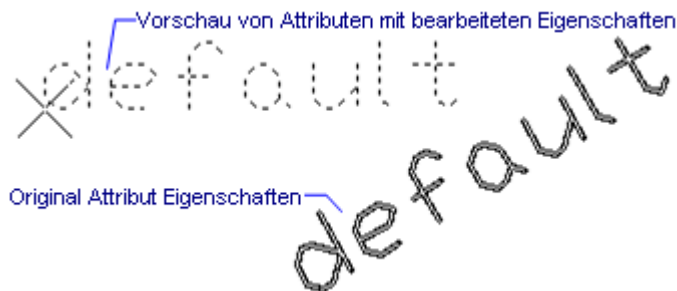
Jeweils nur ein Attribut bearbeiten? [Ja/Nein] <Ja>: Geben Sie J oder N ein.

- *J* (Ja) bearbeitet immer nur ein Attribut gleichzeitig; dies erlaubt die Änderungen von Werten und Eigenschaften.
- *N* (Nein) bearbeitet Attribute ganzheitlich; hier kann nur der Wert des Attributes bearbeitet werden.

Dieser Befehl ist für die globale Bearbeitung von Attributen und für die Verwendung mit Makros, Skripte und LISP-Routinen.

Für die Bearbeitung einzelner Attribute ist es einfacher, den Befehl *EAttEdit* zu benutzen, der die Attribut Bearbeitung in einem Dialog darstellt.

Wenn Sie das Attribut Text ändern, wird von BricsCAD eine Vorschau angezeigt:



So bearbeiten Sie die Werte und Eigenschaften von Attribut Texten gleichzeitig:

Jeweils nur ein Attribut bearbeiten? <J> Drücken Sie für Ja die Eingabetaste.

Attribute welcher Blöcke bearbeiten? *<*>*: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Namen eines Blockes an.

Attribute mit diesen Namen bearbeiten *<*>*: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Namen des Bezeichners an.

Attribute mit diesem Text bearbeiten *<*>*: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Attribut Wert an.

Attribute wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Attribute.

Objekte im Satz: 1

Attribute wählen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Attribute zu beenden.

Anzahl der ausgewählten Attribute: 4

[*Position/Winkel/Text/Stil/Farbe/Höhe/Layer/Nächster/Vorherige/Quit*] *<Nächster>*: **Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.**

So bearbeiten Sie nur die Werte für alle Attribute:

Jeweils nur ein Attribut bearbeiten? <J>: Geben Sie N ein.

Globales Bearbeiten von Attributwerten.

Nur am Bildschirm sichtbare Attribute bearbeiten? <J> Geben Sie J oder N ein.

Attribute welcher Blöcke bearbeiten? <*>: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Namen eines Blockes an.

Attribute mit diesen Namen bearbeiten <*>: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Namen des Bezeichners an.

Attribute mit diesem Text bearbeiten <*>: Drücken Sie die Eingabetaste für alle, oder geben Sie den Attribut Wert an.

Attribute wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Attribute.

Objekte im Satz: 1

Attribute wählen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Attribute zu beenden.

Anzahl der ausgewählten Attribute: 4

Zu ändernden Text: Geben Sie einen bestehenden Attribut Wert ein.

Neuer Text: Geben Sie den geänderten Wert ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Attribute welcher Blöcke bearbeiten	Definieren Sie die Namen von Blöcken. Sie können Platzhalter verwenden, um ähnliche Blöcke zu wählen: <ul style="list-style-type: none"> * bezieht sich auf alle Zeichen in einem Blocknamen. ? bezieht sich auf ein spezielles Zeichen in einem Blocknamen.
Attribute mit diesen Namen bearbeiten	Definiert den Namen des Attributes. Sie können Platzhalter verwenden, um ähnliche Bezeichner Namen zu wählen.
Attribute mit diesem Text bearbeiten	Definiert die Werte der Attribute. Sie können Platzhalter verwenden, um ähnliche Werte zu wählen.
Attribute wählen	Wählt die Attribute, die Sie bearbeiten möchten.
Position	Verschiebt den Einfügepunkt des Attributes: <i>Text-Einfügepunkt eingeben</i> - wählen Sie einen neuen Punkt, oder geben Sie Koordinaten ein.
Winkel	Änderungen des Drehwinkels des Attribut Textes. Und fragt Sie: <i>Neuer Drehwinkel <0></i> - geben Sie einen neuen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte, um den Winkel zu definieren.
Text	Ändert den Wert des Attributs. Und fragt Sie: <i>[Ändern/Ersetzen] <Ersetzen></i> : - geben Sie Ä oder E ein. <ul style="list-style-type: none"> Zu ändernder Text sucht und ersetzt den Text. Neuer Text ersetzt den Text des aktuell ausgewählten Attributs.
Stil	Ändert den Textstil des Attributs; der Textstil muss in der Zeichnung existieren. (Benutzen Sie den Befehl <i>Stil</i> , um Textstile zu erzeugen.) <i>Neuer Textstil oder EINGABETASTE für keine Änderungen <Standard></i> - geben Sie einen anderen Stil Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Stil beizubehalten.
Farbe	Ändert die Farbe des Attribut Textes: <i>Neue Farbe <VONLAYER></i> - geben Sie einen anderen Farbe-Namen oder -Nummer ein.
Höhe	Ändert die Höhe des Attribut Textes: <i>Neue Texthöhe <0.2></i> - geben Sie einen andere Texthöhe ein, wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Höhe beizubehalten.

Layer	Änderungen des Layers des Attributs; der Layername muss in der Zeichnung vorhanden sein. (Benutzen Sie den Befehl <i>Layer</i> , um Layer zu erzeugen.) <i>Neuer LAYER oder EINGABETASTE für keine Änderungen <0></i> - - geben Sie einen anderen Layer ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Layer beizubehalten.
Nächster	Geht zum nächsten Attribut; wenn keine weiteren Attribute zum Bearbeiten vorhanden sind, wird der Befehl verlassen.
Vorherige	Geht zum vorherigen Attribut, wenn welche vorhanden sind.
Nur am Bildschirm sichtbare Attribute bearbeiten	Legt fest, welche Gruppe von Attributen zu bearbeiten sind: <ul style="list-style-type: none"> • <i>J</i> (Ja) bearbeitet nur Attribute die im aktuellen Ansichtsfenster sichtbar sind. • <i>N</i> (Nein) bearbeitet alle Attribute in der Zeichnung.
Zu ändernden Text	Definiert den Attribut-Wert der zu ändern ist.
Neuer Text	Der Attribut-Text wird komplett ersetzt.
Quit	Beendet den Befehl.

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über einen Dialog.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[DdAtte](#) - ändert die Werte von Attributen über ein Dialogfenster.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

AttExt

Kopiert Daten von Attributen über eine Dialog-Abfrage in eine Text-Datei.
Veraltet. Verwenden Sie stattdessen [DatenExtrakt](#).

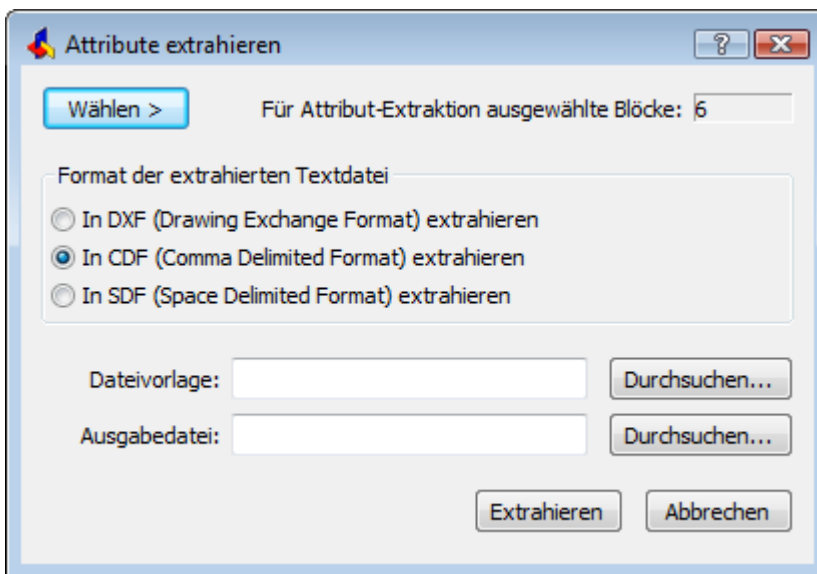
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *atttext*

Alias: *ax, ddattext*

: *atttext*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie Optionen ein und klicken Sie dann auf Extrahieren.

Wenn Sie Blöcke ohne Attribute und nicht-Block Objekte wählen, werden diese von BricsCAD ignoriert.

Die Dateivorlage legt fest, welche Attribute extrahiert werden und das Ausgabe-Format der Daten. Zum Beispiel enthält eine Vorlagendatei.txt Datei die folgenden Felder:

BL:NAME C008000

BL:NUMBER N003000

PRODUKT C016000

BL:X N016004

BL:Y N016004

Dies bedeutet, dass der Befehl AttExt die folgenden Werte extrahiert:

- **Name des Blocks formatiert zu 8 Zeichen.**
- **Anzahl des Blocks formatiert zu einer 3-stelligen Zahl.**
- **Werte des Attributs auf der "Produkt" Registerkarte formatiert zu 16 Zeichen.**
- **Die X- und Y-Koordinaten des Einfügepunktes des Blocks formatiert auf 16 Stellen, mit 4 Dezimalstellen.**

Die folgende Tabelle listet alle verfügbaren Daten Parameter für die Extraktion auf. In der Tabelle werden die folgenden Codes verwandt:

C = erstellt alphanumerische Felder

N = erstellt numerische Felder

fff = definiert die Breite des Feldes, in Zeichen (max = 999)

ddd = definiert die Anzahl der Dezimalstellen (max = 999)

0 = definiert Null.

Daten	Format
Attribut-Tag (numerisch)	Nfffddd
Attribut-Tag (alphanumerisch)	Cfff000
Blockname	BL:NAME Cfff000
Block-Zähler	BL:NUMBER Nfff000
Block Handle(identifizier)	BL:HANDLE Cfff000
Block Layer Name	BL:LAYER Cfff000
Block Verschachtelungs-Ebene	BL:LEVEL Nfff000
Block Einfügepunkt X-Koordinate	BL:X Nfffddd
Block Einfügepunkt Y-Koordinate	BL:Y Nfffddd
Block Einfügepunkt Z-Koordinate	BL:Z Nfffddd
Block Drehwinkel	BL:ORIENT Nfffddd
Block X Skalierungsfaktor	BL:XSCALE Nfffddd
Block Y Skalierungsfaktor	BL:YSCALE Nfffddd
Block Z Skalierungsfaktor	BL:ZSCALE Nfffddd
Block X Extrusion Richtung	BL:XEXTRUDE Nfffddd
Block Y Extrusion Richtung	BL:YEXTRUDE Nfffddd
Block Z Extrusion Richtung	BL:ZEXTRUDE Nfffddd

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wahl	Der Dialog wird temporär ausgeblendet, so dass Sie Blöcke mit Attributen auswählen können: Objekte wählen - wählen Sie einen oder mehrere Blöcke mit Attributen. Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren.
In DXF (Drawing Exchange Format) extrahieren	Exportiert die Attributwerte im DXF-Format als Dxx Dateien. Dieses Format ist für die Verwendung mit anderen Programmen, die Dxf-Dateien lesen können.
In CDF (Comma Delimited Format) extrahieren	Export der Attribute in eine Komma getrennte Textdatei. Dieses Format ist für die Verwendung mit Tabellen und Datenbanken.
In SDF (Space Delimited Format) extrahieren	Export der Attribute in Textdateien mit fester Feld-Breite. Dieses Format ist für die Verwendung in Word-Prozessoren.
Dateivorlage	Definiert den Namen der Txt-Vorlagendatei. Die Datei muss vorhanden sein, bevor Sie diesen Befehl verwenden können.

Durchsuchen	Zeigt den Dialog Attribut Extraktions-Vorlagedatei an. Geben Sie die Ausgabedatei an. Wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.
Ausgabedatei	Definiert den Namen der Ausgabedatei,
Durchsuchen	Zeigt den Dialog Attribut Extraktions-Ausgabedatei an. Geben Sie die Ausgabedatei an. Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie anschließend auf Speichern.
Extrahieren	Exportiert die Attributwerte in die Ausgabedatei.

Verfahren

Extrahieren von Attributinformationen

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttEdit](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute von einer Zeichnung in eine Datei über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

-AttExt

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

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-attext*

Alias: *-at*

: *-attext*

Objekte wählen, oder Attribute extrahieren als: [Objekte/Dxf/Cdf/Sdf] <Cdf>: Geben Sie eine Option ein.

BricsCAD zeigt den Dialog Attribut Extraktions - Vorlage Dialog an.

Wählen Sie eine Txt-Datei und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Die Vorlagedatei.txt muss vorhanden sein, bevor Sie diesen Befehl verwenden können. Sehen Sie auch beim Befehl **AttExt**, um das Format der Datei zu definieren, nach.

BricsCAD zeigt den Dialog Attribut Extraktions - Ausgabedatei an. Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie anschließend auf *Speichern*.

Die Attributwerte und andere Daten werden in die Ausgabedatei extrahiert und gespeichert. BricsCAD zeigt die Anzahl der extrahierten Datensätze an:

15 Datensätze extrahiert.

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.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	<p>Sie werden aufgefordert Objekte zu wählen. Geben Sie <i>O</i> ein, um folgende Eingabeaufforderung zu erhalten:</p> <p><i>Objekte wählen</i> - wählen Sie einen oder mehrere Blöcke mit Attributen.</p> <p><i>Objekte wählen</i> - drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Befehl fortzufahren.</p> <p>Wenn Sie diese Option ignorieren, indem Sie direkt DXF, SDF, oder CDF wählen, dann wählt BricsCAD alle Attribute in der Zeichnung.</p>
Attribute extrahieren als [Dxf/Sdf/Cdf] <Cdf>:	<p>Definiert das Daten-Format:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>DXF</i> - Exportiert die Attributwerte im partiellen DXF-Format als Dxx Dateien; dieses Format ist für die Verwendung mit anderen Programmen, die Dxx-Dateien (DXf eXtraktion) lesen können. • <i>CDF</i> - Export der Attribute in eine Komma getrennte Textdatei; dieses Format ist für die Verwendung mit Tabellen und Datenbanken. • <i>SDF</i> - Export der Attribute in Textdateien mit fester Feld-Breite; dieses Format ist für die Verwendung in Word-Prozessoren.

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttEdit](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[AttExt](#) - (veraltet) extrahiert Attribute von einer Zeichnung in eine Datei über ein Dialogfenster.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

AttRedef

Definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *attredef*

: *attredef*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie den Namen des Blocks ein, den Sie neu definieren möchten: *Geben Sie den Namen eines bestehende Blocks ein.*

Objekte für Block wählen: *Wählen Sie Objekte und Attribute, die in die Block Definition aufgenommen werden sollen.*

Objekte im Satz: xx

Objekte für Block wählen: *Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.*

Neuen Basis Punkt definieren: *Geben Sie den Basispunkt für den Block an.*

Die folgenden Regeln gelten für bestehende Block Referenzen:

- Neue Attribute verwenden Standardwerte.
- 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.
- Format oder Eigenschafts Änderungen, die mit den Befehlen [ATTEDIT](#) oder [EATTEDIT](#) gemacht wurden, werden entfernt.
- Erweiterte Daten, die mit dem Block assoziiert sind, werden gelöscht.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über einen Dialog.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[EinfügePassend](#) - fügt Blöcke mehrmals ein und fügt Blöcke gespiegelt ein.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

AttSync

Synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer spezifizierten Blockdefinition.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *attsync*

: *attsync*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Eine Option eingeben [Wählen/Name/?] <Wählen>: Drücken Sie die Eingabetaste oder wählen Sie eine Option.

Wählen Sie einen Block: Wählen Sie einen Block in der Zeichnung.

ATTSYNC Block test? [Ja/Nein] <Ja>: Drücken Sie die Eingabetaste, um alle Instanzen des gewählten Blockes zu synchronisieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen	Fordert Sie auf, einen Block in der Zeichnung auszuwählen.
Name	Fordert Sie auf: Geben Sie den Namen des Blocks zum Synchronisieren ein oder ?, um attributierte Blöcke aufzulisten: Geben Sie einen Namen eines Attribut Blocks in der Befehlszeile ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um eine Liste aller Blöcke, die in der aktuellen Zeichnung Attribute enthalten, anzuzeigen.
?	Listet alle Blöcke, die in der aktuellen Zeichnung Attribute enthalten, auf.

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über einen Dialog.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[EinfügePassend](#) - fügt Blöcke mehrmals ein und fügt Blöcke gespiegelt ein.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

AutoVervollständigen

Legt den Befehlszeilen Auto-Vervollständigungs Modus fest.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *autovervollständigen*

: *autovervollständigen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Eine Option für die automatische Vervollständigung eingeben [Anhängen/Liste/System Variablen/Verzögerung/EIN/AUs] <EIN>: Wählen Sie eine Option.

Die AutoVervollständigungs-Einstellungen werden in der Systemvariablen **AUTOCOMPLETEMODE** gespeichert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anhängen	Sie werden aufgefordert: Automatisches Anzeigen von Vorschläge, während geschrieben wird? [Ja/Nein] <Ja>: <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Vervollständigt den Befehl automatisch, während der Eingabe. • Nein: Der Befehl wird nicht automatisch vervollständigt.
Liste	Sie werden aufgefordert: Zeigt eine Liste von Vorschlägen? [Ja/Nein] <Ja>: <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Zeigt eine Liste von Vorschlägen. • Nein: Zeigt keine Liste von Vorschlägen.
System Variablen	Sie werden aufgefordert: Auch Systemvariablen in Vorschläge aufnehmen? [Ja/Nein] <Ja>: <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Schließt Systemvariablen in der Liste der Vorschläge ein. Die Vorschlagsliste enthält alle Befehle, Systemvariablen und/oder Benutzer-Einstellungen, die die aktuelle Zeichenfolge enthalten. • Nein: Zeigt Systemvariablen in der Liste der Vorschläge nicht an.
Verzögerung	Definiert die Verzögerung bevor die Liste der Vorschläge angezeigt wird. Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Verzögerungszeit in Sekunden ein <0.50>: Geben Sie die gewünschte Verzögerungszeit ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.
EIN	Schaltet den AutoVervollständigungs-Modus ein.
AUS	Schaltet den AutoVervollständigungs-Modus aus.

Verfahren

[Verwenden von AutoVervollständigen in der Befehlszeile](#)

Ähnliche Befehle

Alle Befehle.

AbhängLeiste

Steuert die Anzeige der Abhängigkeits Leiste für Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abhängeleiste*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten ein/ausblenden | Geometrische Abhängigkeiten ein/ausblenden*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *abhängeleiste*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Option für Abhängigkeiten wählen [Einblenden/ausBlenden/Zurücksetzen]: Wählen Sie eine Option

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einblenden	Die Abhängigkeits Leiste der ausgewählten Objekte werden angezeigt*.
Ausblenden	Die Abhängigkeits Leiste der ausgewählten Objekte wird ausgeblendet*.
Zurücksetzen	Verschiebt die Abhängigkeiten Leiste auf die Standardposition zurück (in der Nähe der Mitte des Objektes).

* Abhängigkeits Leisten sind nach dem öffnen einer Zeichnung immer verdeckt.

Verfahren

[Einstellung der Anzeige der Abhängigkeits Leisten](#)

[Steuern der Position der Abhängigkeits Leiste](#)

Ähnliche Befehle

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

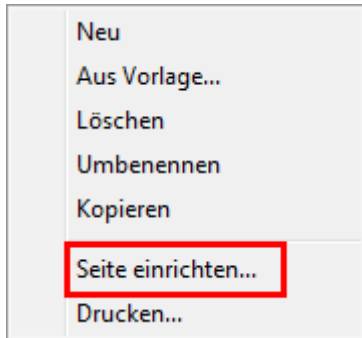
ASeitenEindr

Bearbeitung der Seiteneinrichtung des aktuellen Layout oder Model Bereichs in einem Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

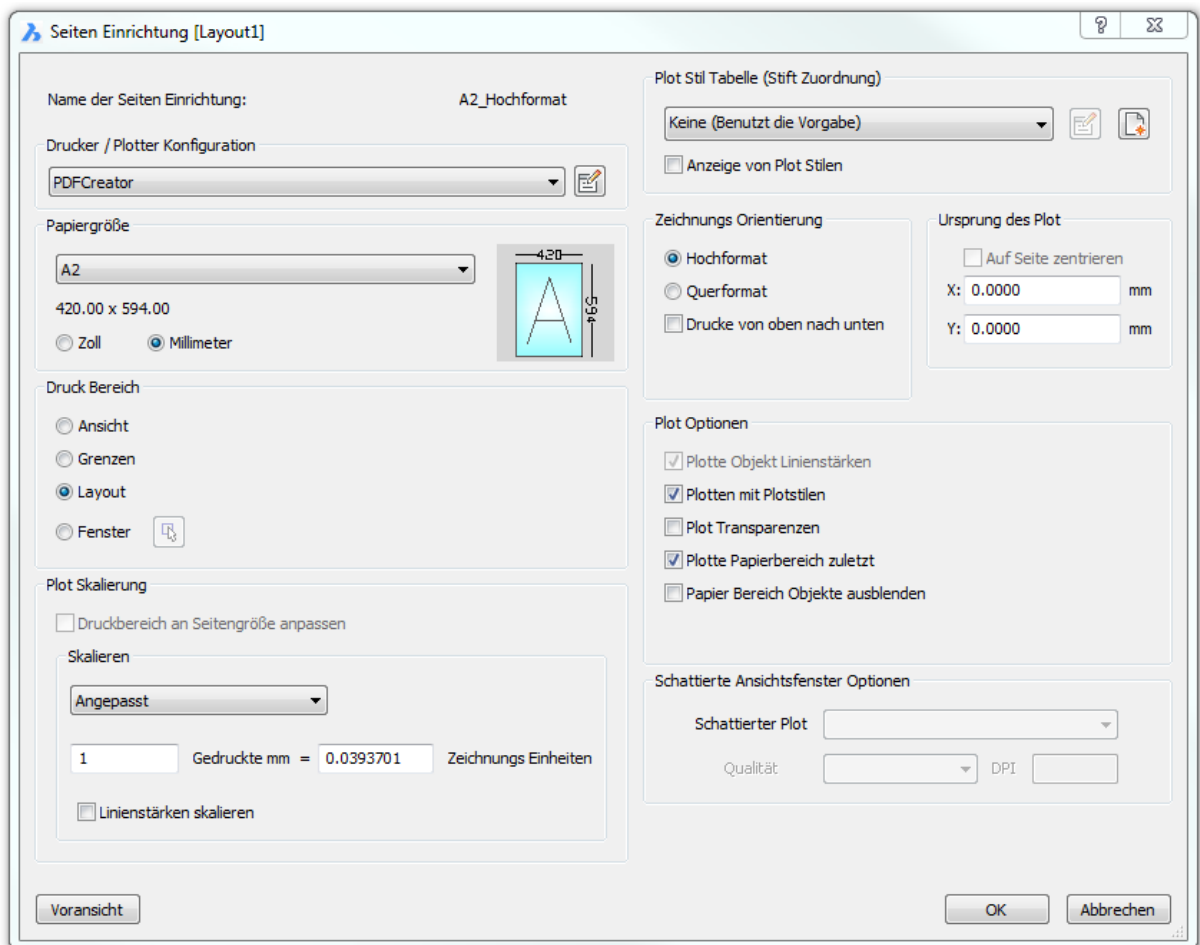
Befehlszeile: *aseiteneindr*

Model oder Layout Registerkarte im Kontext Menü (rechte Maustaste):



: *aseiteneindr*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Siehe auch beim Befehl [Seiteneintr.](#)

Ähnliche Befehle

[Seiteneintr.](#) - erzeugt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

[Drucken](#) - druckt Zeichnungen auf Plotter/Drucker und in Dateien über einen Dialog.

AbiLad

Lädt CUI (customization user interface), MNU (menu), MNS (LISP code), und ICM (IntelliCAD menu) Dateien.

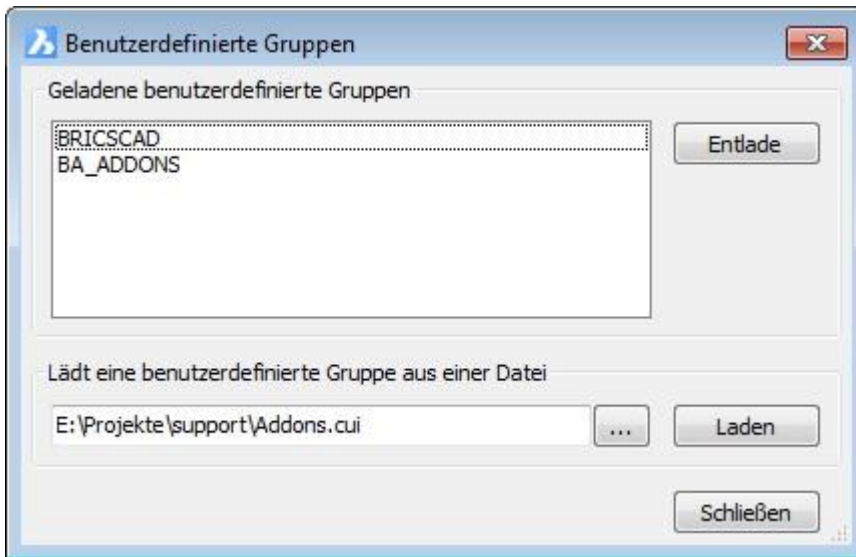
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abilad*

Alias: *nicht definiert*

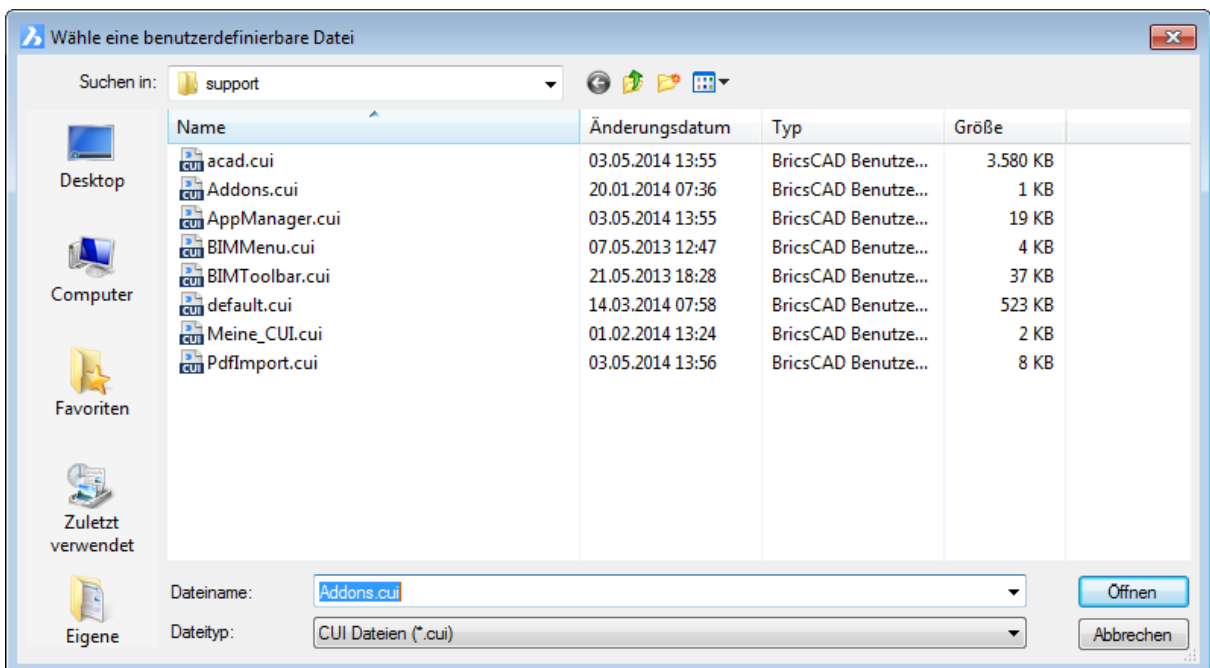
: *abilad*

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf die  Schaltfläche.

Das nächste Dialogfenster wird angezeigt:



Wählen Sie eine CUI, MNU, MNS, oder ICM Datei aus, und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Der Dialog *Benutzerdefinierte Gruppen* wird wieder angezeigt. Klicken Sie auf **Laden**, um die benutzerdefinierte Datei der Benutzeroberfläche hinzuzufügen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geladene benutzerdefinierte Gruppen	Listet die benutzerdefinierten Dateien auf, die in BricsCAD geladen sind.
Entlade	Entlädt die ausgewählte benutzerdefinierte Gruppe.
...	Zeigt das Dialogfenster "Wähle eine benutzerdefinierbare Datei" an.
Laden	Lädt die geöffnete benutzerdefinierte Datei.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiEntf](#) - entlädt Menüdateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

AbiEntf

Entlädt benutzerdefinierte Gruppen aus der Benutzeroberfläche.

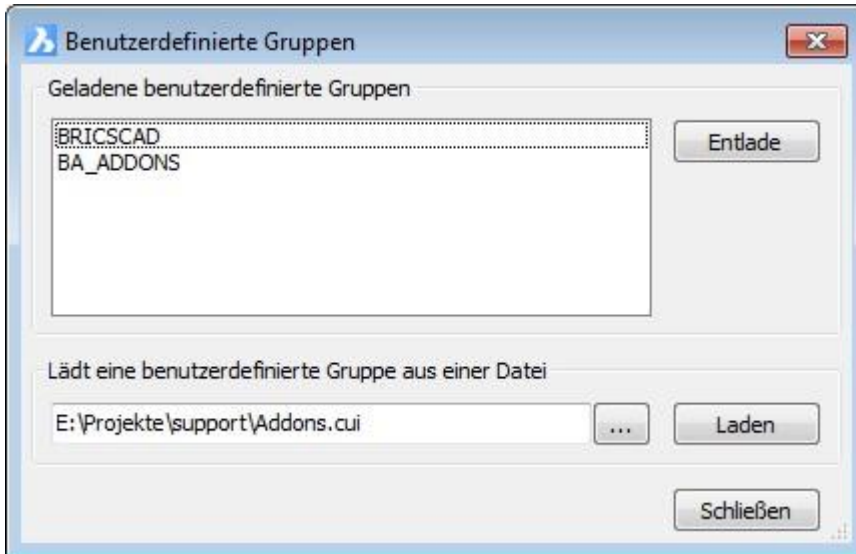
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abientf*

Alias: *menüentf*

: *abientf*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine benutzerdefinierte Gruppe, und klicken Sie dann auf Entlade.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geladene benutzerdefinierte Gruppen	Listet die benutzerdefinierten Dateien auf, die in BricsCAD geladen sind.
Entlade	Entlädt die ausgewählte benutzerdefinierte Gruppe.
...	Zeigt das Dialogfenster "Wähle eine benutzerdefinierbare Datei" an.
Laden	Lädt die geöffnete benutzerdefinierte Datei.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) - lädt Menüdateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

Anpassen

Passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Maus Aktionen, Tablett, Quad Einstellungen, Einstellungen, Arbeitsbereich Einstellungen Alias und Shell-Befehle.

Mehr Details zur Verwendung dieses Befehls finden Sie unter [Anpassen von BricsCAD](#) im Benutzer Handbuch.

Zugriff auf den Befehl über

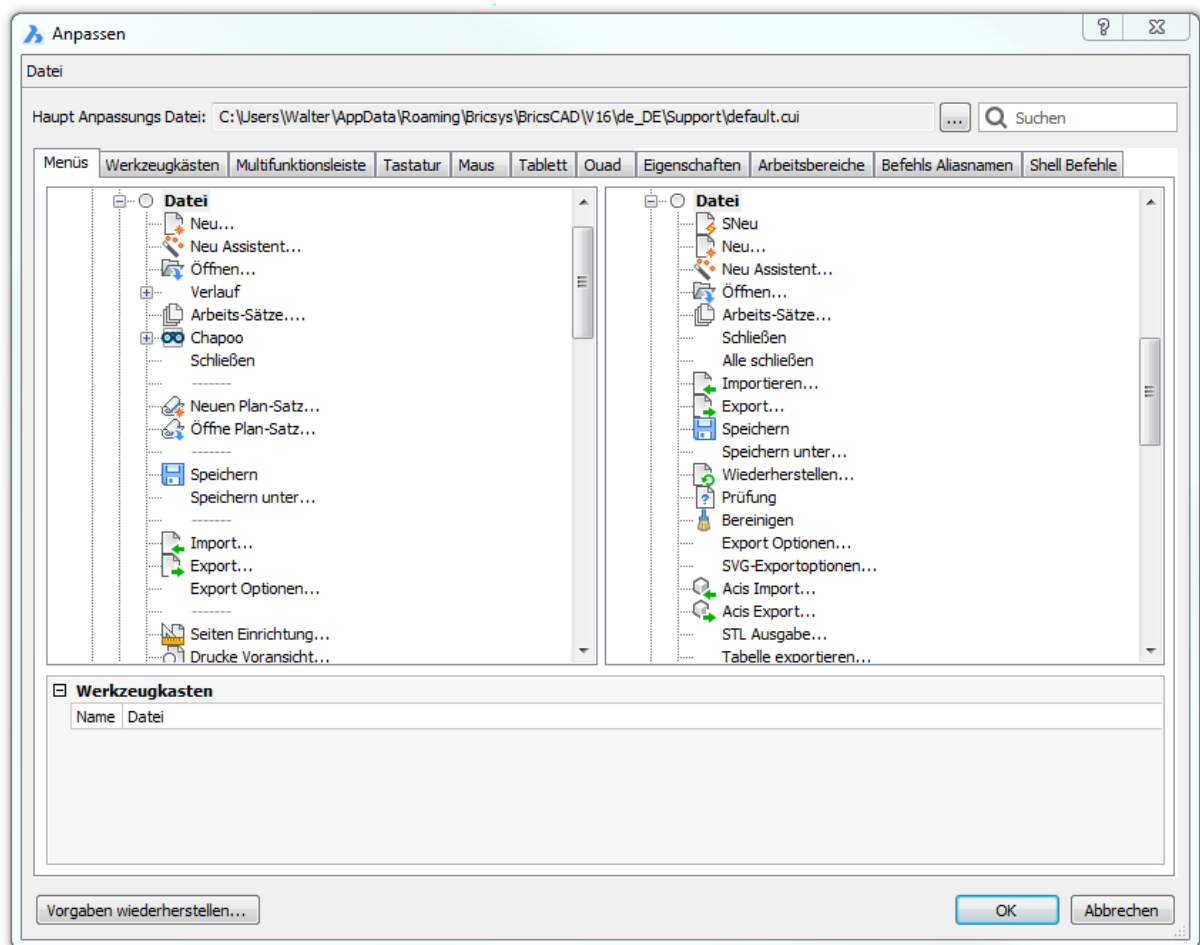
Befehlszeile: *anpassen*

Alias: *cui*

Menü: *Werkzeuge | Anpassen...*

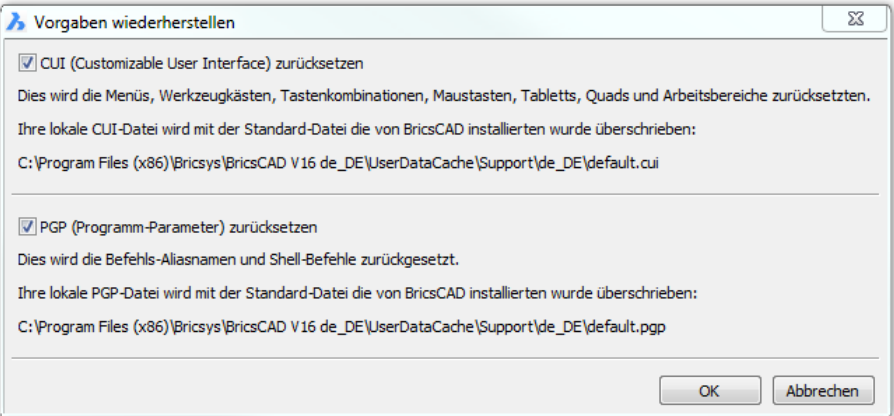
: *anpassen*

Ein Dialog wird angezeigt:

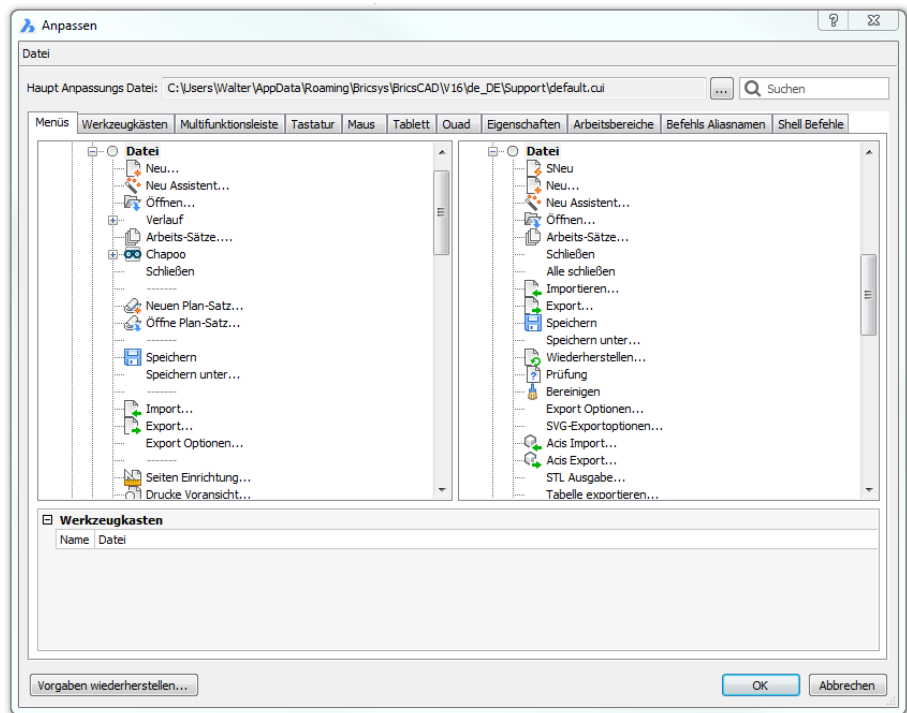


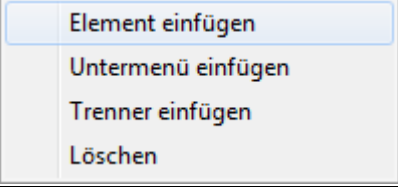
Erzeugen oder bearbeiten Sie Benutzeroberflächen Elemente und klicken Sie dann auf *OK*. Details zur Verwendung dieses Dialogfensters finden Sie unter "Anpassen von BricsCAD".

Befehls Optionen

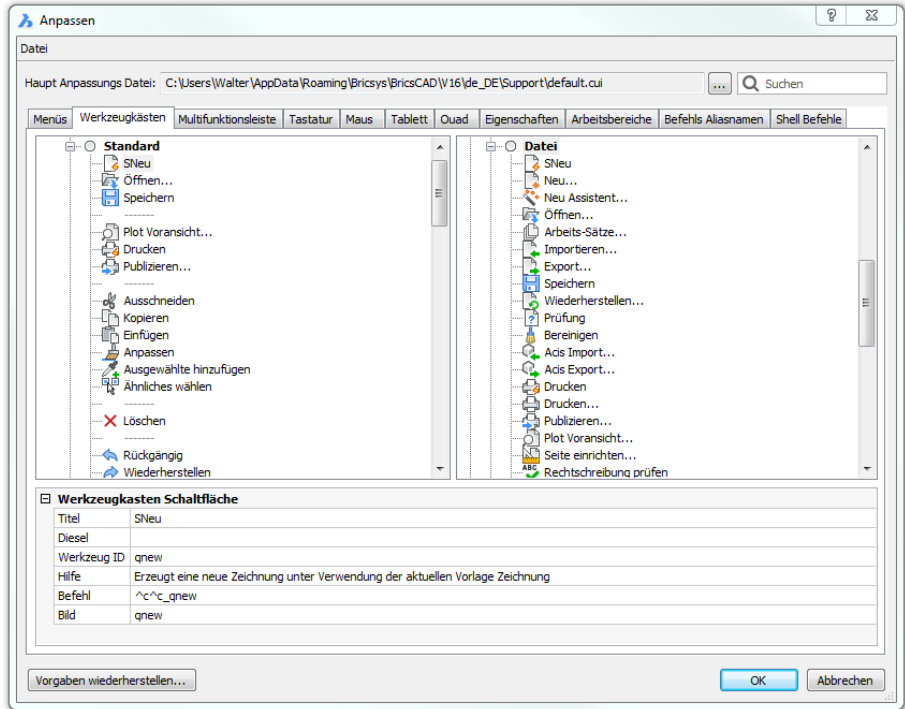
Optionen	Beschreibung
Haupt Anpassungs Datei	Bestimmt die CUI-Datei, welche die Anpassung für Menü, Werkzeugkästen und Tastatur definiert. Aliase und Shell-Befehle sind in einer PGP-Datei definiert.
Vorgaben wiederherstellen	Setzt alle Elemente der Benutzeroberfläche in den Ausgangszustand zurück. Zeigt den Dialog <i>Vorgaben wiederherstellen</i> an:  Dieser Knopf ist hilfreich, wenn Sie einen großen Fehler bei der Anpassung der Benutzeroberfläche gemacht haben.
Setze Werkzeugkästen, Menüs und Tastatur Kurztasten zurück	Überschreibt die Datei default.cui mit den Vorgaben, die ursprünglich von BricsCAD installiert wurden.
Zurücksetzen von Aliase und Shell-Befehlen	Überschreibt die Datei default.pgp mit den Vorgaben, die ursprünglich von BricsCAD installiert wurden.

Menü Registerkarte



	<ul style="list-style-type: none"> • Ein neues Menüelement hinzufügen: Wählen Sie einen Befehl im rechten Bereich, dann ziehen Sie den Befehl zum Menü im linken Bereich. • Ein Menüelement verschieben: Ziehen Sie das Element an die neue Position.
Kontext-Menü	<p><i>Rechtsklick auf ein Menüobjekt:</i></p> 
Objekt einfügen	Fügt ein Objekt in das Menü ein.
Untermenü einfügen	Fügt ein Untermenü in das Menü ein.
Trenner einfügen	Fügt eine Trennlinie zwischen zwei Menüobjekte ein.
Löschen	Löscht ein ausgewähltes Menüobjekt.
Menüobjekt	
Titel	Bestimmt den Namen des Menüobjektes. Schreiben Sie & vor einen Buchstaben, um den Befehl mit der ALT-Taste + den Buchstaben, der nach dem & steht, zu starten, wie z. B. bei &Linie.
Diesel	Definiert den Diesel-Code, der in diesem Menüeintrag genutzt wird.
Werkzeug ID	Identifiziert den Menüpunkt zu anderen Elementen in der CUI-Datei. (Die Werkzeug ID wird von BricsCAD vergeben.)
Hilfe	Definiert die Hilfe, die in der Statuszeile angezeigt wird.
Befehl	Definiert den(die) Befehl(e) oder Makro(s).
Bild	Definiert das Bild, das neben dem Menüpunkt angezeigt wird; klicken Sie ..., um auf den Datei Dialog zuzugreifen.

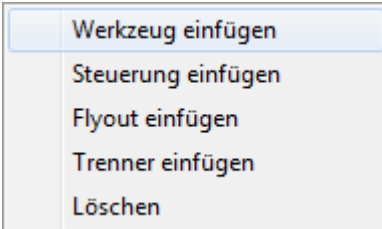
Werkzeugkästen Registerkarte



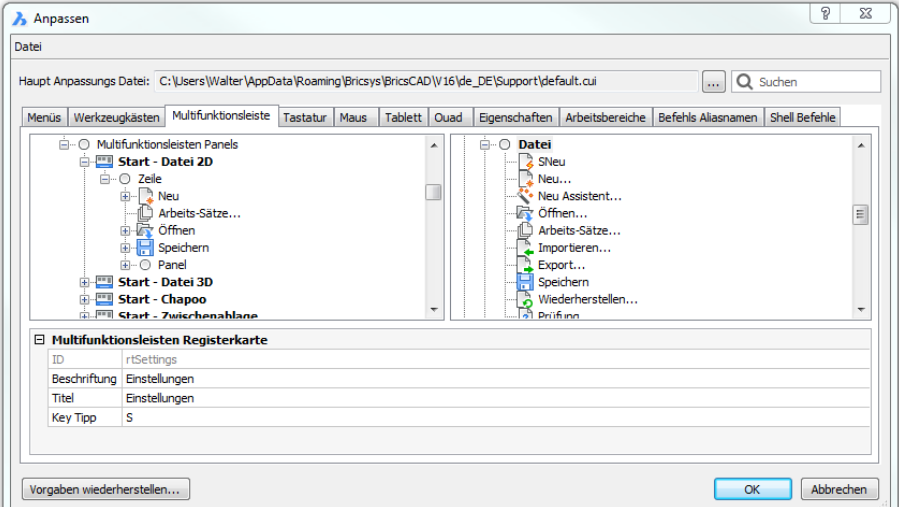
- Hinzufügen eines neuen Werkzeugkasten Elements:
Wählen Sie einen Befehl im rechten Bereich, dann ziehen Sie den Befehl zum Werkzeugkasten im linken Bereich.
- Ein Schaltflächen Element verschieben:
Ziehen Sie das Element an die neue Position.

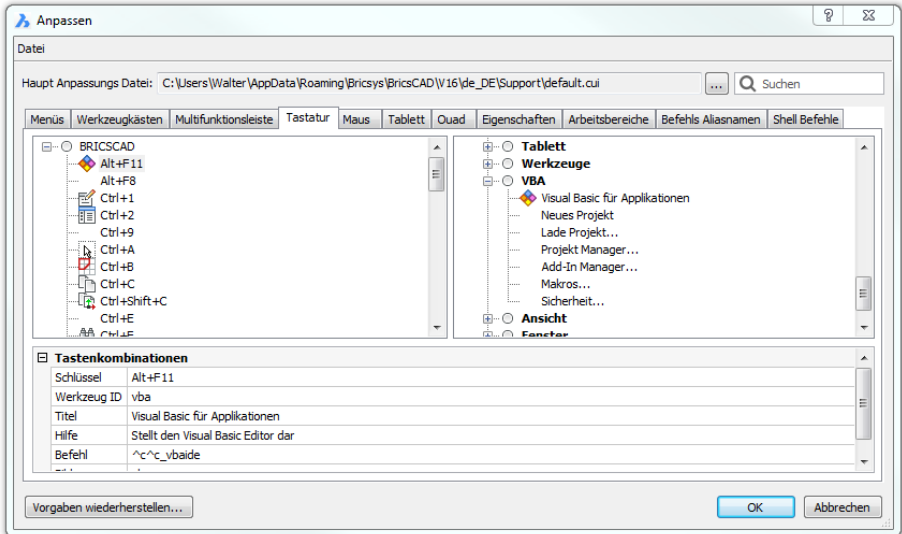
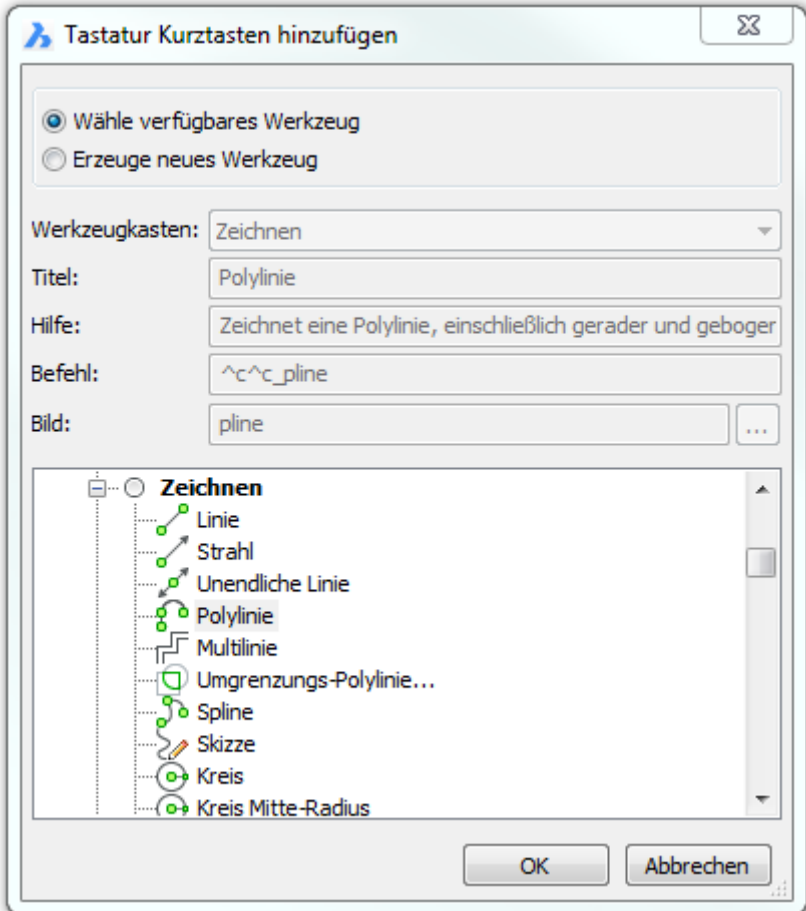
Kontext-Menü

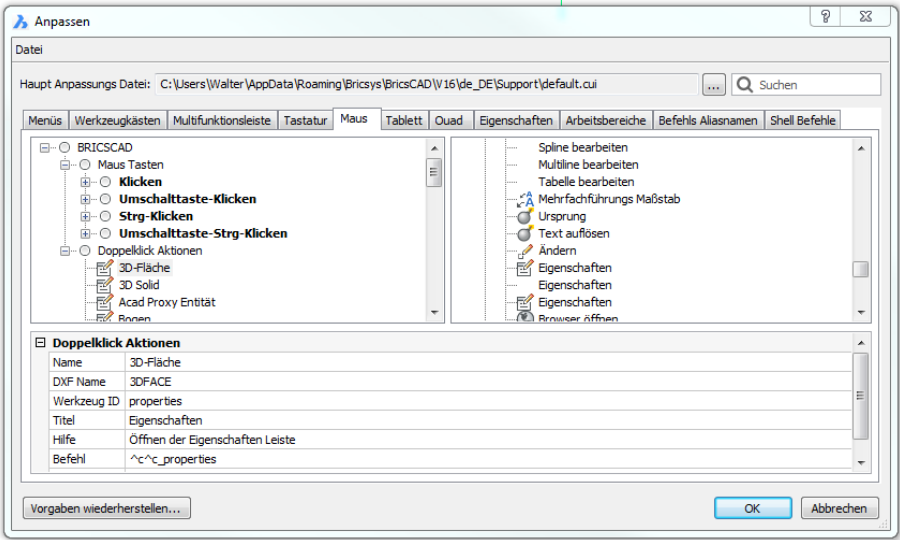
Rechtsklick auf ein Werkzeugkasten-Flyout:

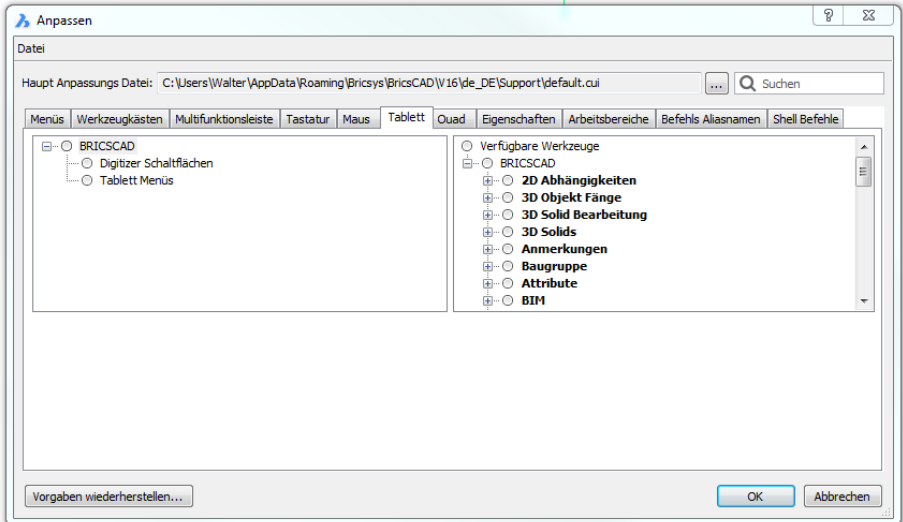
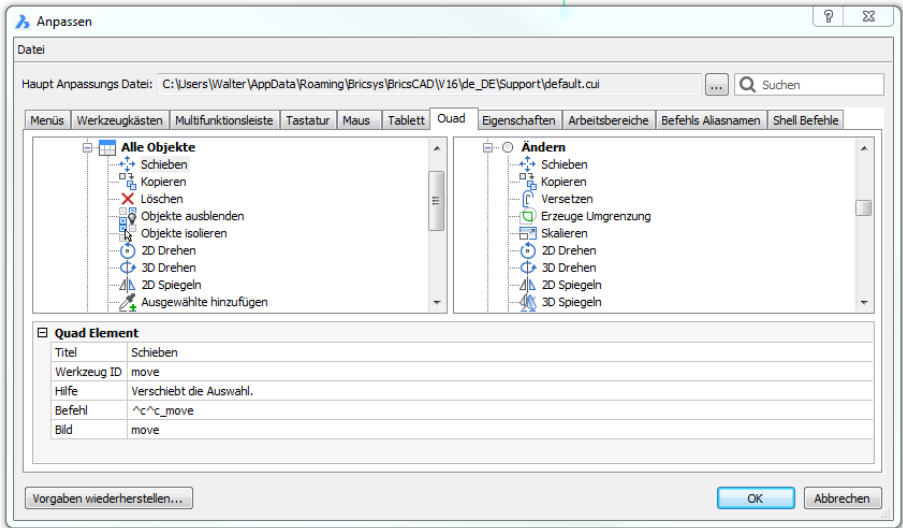


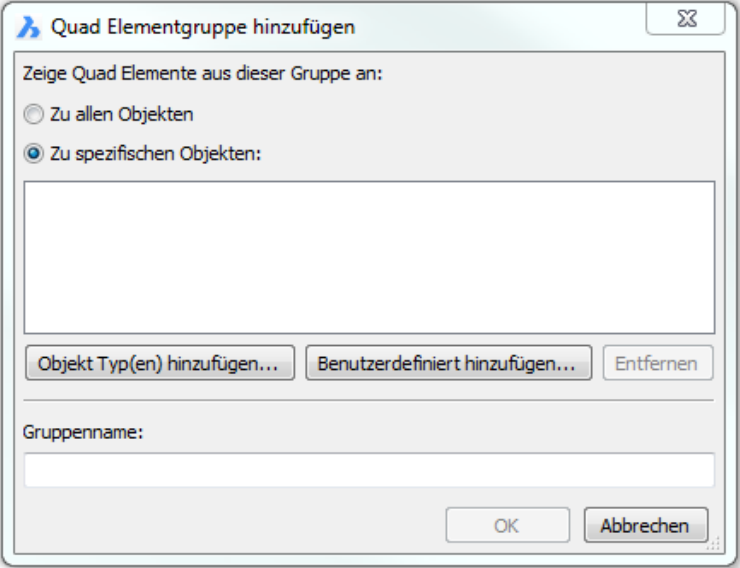
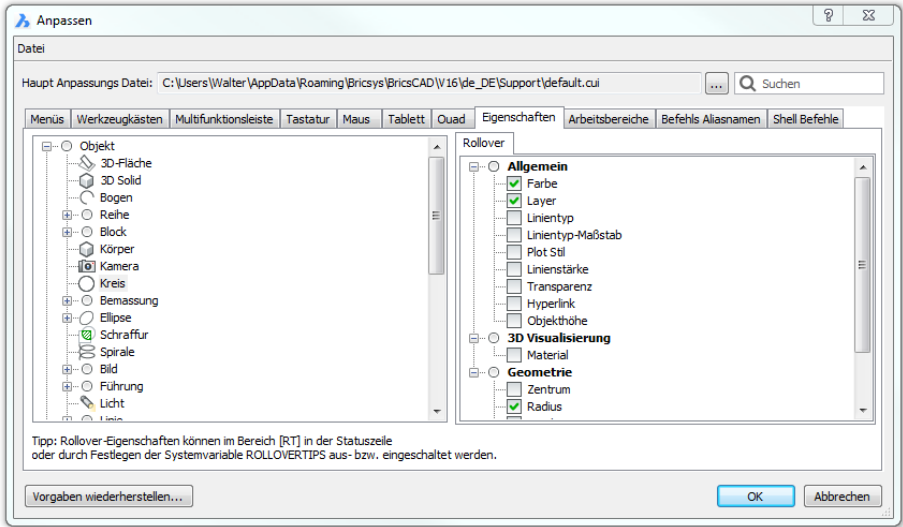
Werkzeug einfügen	Fügt eine neue Schaltfläche in den ausgewählten Werkzeugkasten ein.
Steuerung einfügen	Fügt eine Steuerung ein (Pull-down Menü).
Flyout einfügen	Fügt ein Flyout (Unter-Werkzeugkasten) ein.
Trenner einfügen	Fügt eine Trennlinie ein.
Löschen	Löscht die ausgewählte Schaltfläche im Werkzeugkasten.
Werkzeugkasten Schaltfläche	
Titel	Namen der Schaltfläche im Werkzeugkasten; dies wird als Tooltip angezeigt.
Diesel	Definiert den Diesel-Code, der in dieser Schaltfläche genutzt wird.
Werkzeug ID	Identifiziert die Werkzeugkasten Schaltfläche zu anderen Elementen in der CUI-Datei. (Die Werkzeug ID wird von BricsCAD vergeben.)
Hilfe	Definiert die Hilfe, die in der Statuszeile angezeigt wird.
Befehl	Definiert den(die) Befehl(e) oder Makro(s).

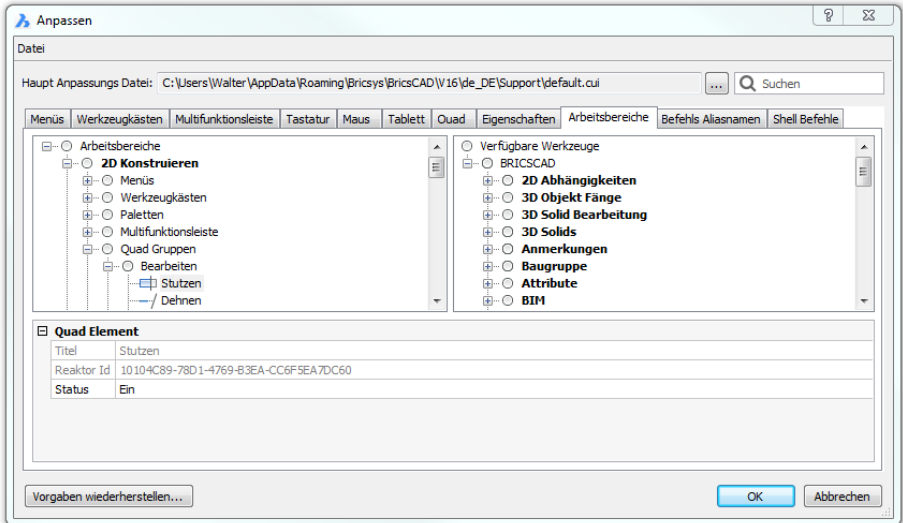
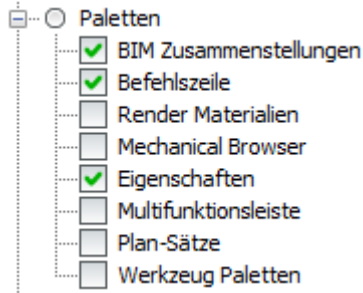
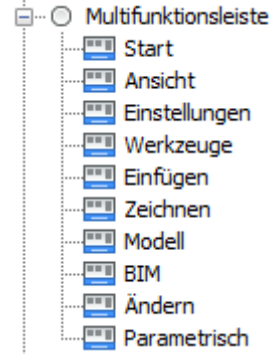
<p>Bild</p>	<p>Definiert das Bild, das für die Schaltfläche benutzt wird; klicken Sie ... um auf den Datei Dialog zuzugreifen.</p>
<p>Multifunktionsleisten Registerkarte</p>	
<p>Multifunktionsleisten Registerkarten</p>	<p>Hinzufügen einer neuen Multifunktionsleisten Registerkarte:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtsklick auf einen <i>Multifunktionsleisten Registerkarten</i> Knoten, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Panel anhängen</i>, um eine neue Registerkarte unten in der Liste hinzuzufügen. • Rechtsklick auf eine bestehende Registerkarte, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Multifunktionsleisten Registerkarte anfügen</i>, um eine neue Registerkarte über der bestehenden hinzuzufügen. <p>Ziehen Sie eine Registerkarte, um die Reihenfolge zu ändern.</p> <p>Ein Panel zu einer Registerkarte hinzufügen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtsklick auf einen Registerkarten Namen, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Panel anhängen</i>, um eine neue Registerkarte am Ende der Liste hinzuzufügen. • Rechtsklick auf ein bestehendes Panel, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Panel einfügen</i>, um eine neues Panel über dem ausgewählten Panel einzufügen. <p>Ziehen Sie ein Panel, um die Reihenfolge zu ändern.</p>
<p>Multifunktionsleisten Panels</p>	<p>Sehen Sie auch beim Multifunktionsleisten Element im BricsCAD Benutzerhandbuch nach.</p>

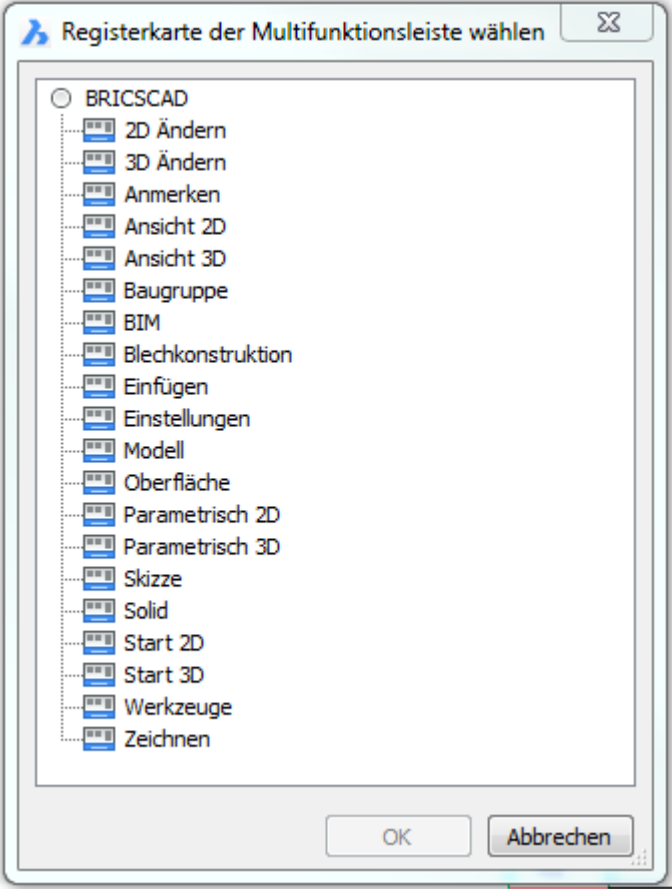
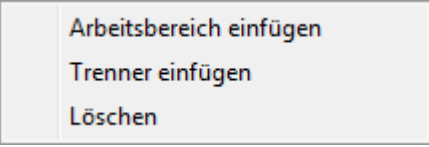
<p>Tastatur Registerkarte</p>	 <p>Um einen anderen Befehl eine Tastenkombination zuzuweisen, wählen Sie einen Befehl im rechten Bereich, und ziehen Sie dann den Befehl auf die Tastenkombination im linken Bereich.</p>
<p>Kontext-Menü</p>	<p>Rechtsklick auf eine Tastatur-Kurztaete:</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p style="text-align: center; margin: 0;">Kurztaete einfügen</p> <p style="text-align: center; margin: 0;">Kurztaete löschen</p> </div>
<p>Kurztaete einfügen</p>	<p>Fügt eine neue Tastenkombination zur Liste hinzu; der folgende Dialog wird angezeigt:</p> 

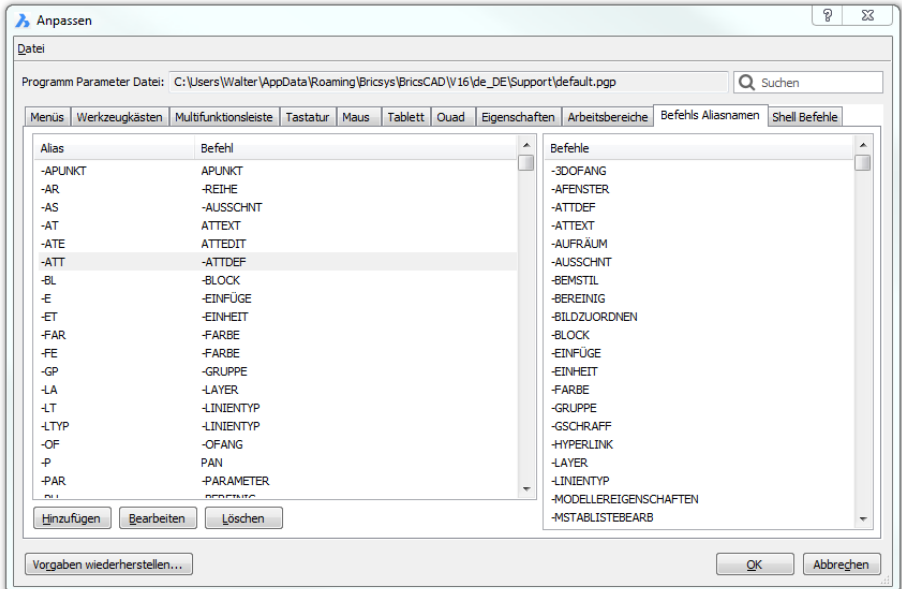
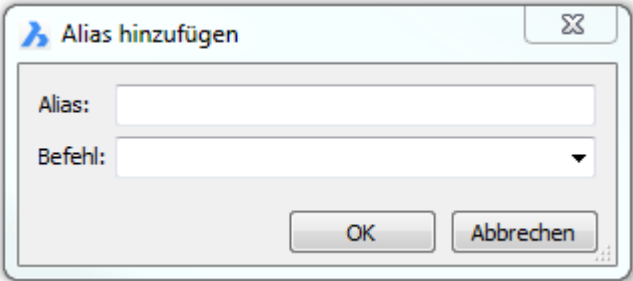
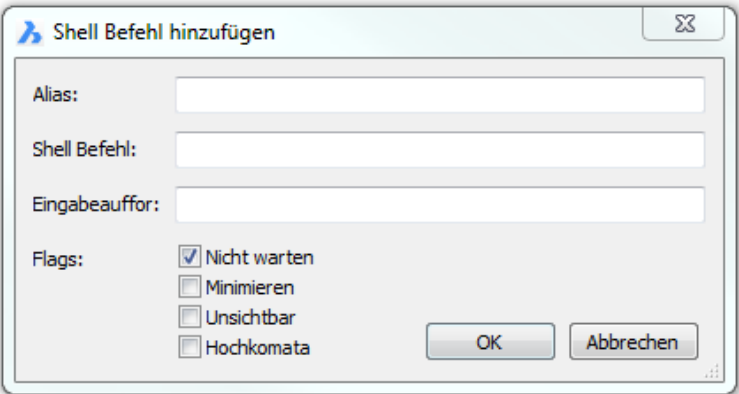
Wähle verfügbares Werkzeug	Weist einen vorhandenen Befehl einem Tastenkürzel zu.
Erzeuge neues Werkzeug	Weist einen neuen Befehl/Makro einem Tastenkürzel zu.
Werkzeugkasten	Definiert den Werkzeugkasten, zu welchem der neue Befehl hinzugefügt werden soll; klicken Sie auf das Pulldown Menü, und wählen Sie dann einen Werkzeugkasten aus.
Titel	Namen des neuen Werkzeugs.
Hilfe	Definiert den Hilfe-Text.
Befehl	Definiert den(die) Befehl(e) oder Makro(s).
Bild	Definiert den Namen der Bild Datei; klicken Sie ..., um auf den Datei Dialog zuzugreifen.
Kurtaste löschen	Löscht das ausgewählte Tastenkürzel.
Tastenkombinationen	
Schlüssel	Definiert die Tastenkombination.
Werkzeug ID	Identifiziert das Tasten Kürzel für andere Elemente in der CUI-Datei. (Die Werkzeug ID wird von BricsCAD vergeben.)
Hilfe	Definiert den Hilfe-Text, obwohl Hilfs-Texte für Tastenkürzel nicht angezeigt werden.
Befehl	Definiert den(die) Befehl(e), die durch das Tastenkürzel ausgeführt werden sollen.
Bild	Definiert das Bild, das dem Befehl zugeordnet ist, obwohl die Bilder in Tastenkürzeln nicht angezeigt werden.
Maus Registerkarte	

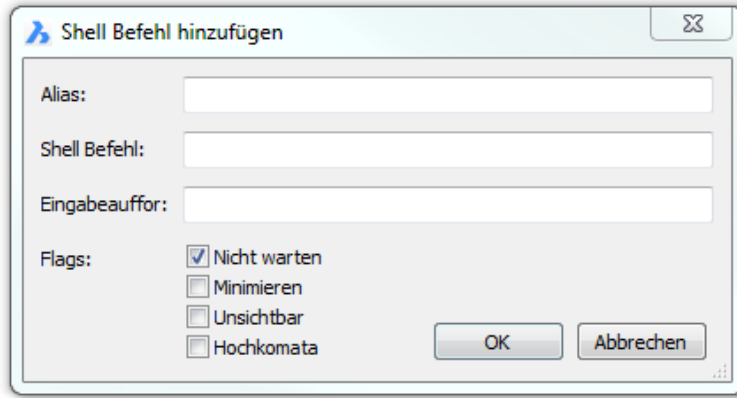
<p>Tablett Registerkarte</p>													
<p>Quad Registerkarte</p>	 <table border="1" data-bbox="587 1122 1433 1256"> <thead> <tr> <th colspan="2">Quad Element</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Titel</td> <td>Schieben</td> </tr> <tr> <td>Werkzeug ID</td> <td>move</td> </tr> <tr> <td>Hilfe</td> <td>Verschiebt die Auswahl.</td> </tr> <tr> <td>Befehl</td> <td>^c^c_move</td> </tr> <tr> <td>Bild</td> <td>move</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Einen Befehl zu einer Quad-Cursor-Menü-Gruppe hinzufügen: Wählen Sie einen Befehl im rechten Bereich, dann ziehen Sie den Befehl zur Quad Menü Gruppe im linken Bereich. • Einen Befehl verschieben: Ziehen Sie den Befehl an die neue Position. 	Quad Element		Titel	Schieben	Werkzeug ID	move	Hilfe	Verschiebt die Auswahl.	Befehl	^c^c_move	Bild	move
Quad Element													
Titel	Schieben												
Werkzeug ID	move												
Hilfe	Verschiebt die Auswahl.												
Befehl	^c^c_move												
Bild	move												
<p>Kontext- Menü</p>	<p>Rechtsklick auf eine Tastatur-Kurztaste:</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> <p>Füge Quad Elementgruppe ein</p> <p>Lösche Quad Elementgruppe</p> <p>Element anhängen</p> </div>												

<p>Füge Quad Elementgruppe ein</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zu allen Objekten:</i> Die Quad-Element Gruppe ist für alle Objekt Typen verfügbar. • <i>Zu spezifischen Objekten:</i> Die Quad-Element Gruppe nur für einen oder mehrere spezifische Element Typen. Klicken Sie auf <i>Objekt Typ(en) hinzufügen...</i>, um eine oder mehrere Standard-Objekt-Typen anzugeben. Klicken Sie zum Hinzufügen von benutzerdefinierten Objekt Typen auf die Schaltfläche <i>Benutzerdefinierter hinzufügen...</i> • <i>Gruppenname:</i> Geben Sie einen Namen im Namensfeld ein.
<p>Lösche Quad Elementgruppe</p>	<p>Wählen Sie die Quad-Element-Gruppe, die Sie löschen möchten.</p>
<p>Element anhängen</p>	<p>Fügt ein neues Menüelement ein.</p>
<p>Eigenschaften Registerkarte</p>	 <p>Um festzulegen, welche Eigenschaften angezeigt werden, wenn die Systemvariable ROLLOVERTIPS eingeschaltet ist, wählen Sie ein Element im linken Fensterbereich, wählen Sie dann die gewünschten Eigenschaften im rechten Fensterbereich.</p>

<p>Arbeitsbereich Registerkarte</p>	
<p>Menüs</p>	<p>Steuert die Anzeige von Menüs in der Menüleiste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um die Reihenfolge zu ändern, ziehen Sie das Menü. • Steuerung der Anzeige eines Menüs: Klicken Sie auf das Feld <i>Status</i> und wählen Sie <i>Ja</i> oder <i>Nein</i>.
<p>Werkzeugkästen</p>	<p>Listet die Werkzeugkästen auf, die derzeit im Arbeitsbereich geöffnet sind.</p>
<p>Paletten</p>	<p>Steuert, welche Werkzeug Panels im Arbeitsbereich geöffnet sind.</p> 
<p>Multifunktionsleiste</p>	<p>Steuert, welche Multifunktionsleisten Registerkarten im Arbeitsbereich zur Verfügung stehen.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen Sie eine Registerkarte, um die Reihenfolge zu ändern. • Rechtsklick auf eine Registerkarte in der Liste einen und wählen Sie im Kontextmenü <i>Registerkarte einfügen</i>.

	
<p>Quad Gruppen</p>	<p>Steuert die Anzeige und die Reihenfolge der Quad-Elementgruppen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um die Reihenfolge zu ändern: Ziehen Sie die Quad-Elementgruppen. • Steuerung der Anzeige einer Quad-Elementgruppe: Klicken Sie auf <i>das Statusfeld</i> und wählen Sie <i>Einschalten</i> oder <i>Ausschalten</i>.
<p>Ein Schalter</p>	<p>Stellt die Befehle ein, die ausgeführt werden, wenn in den Arbeitsbereich gewechselt wird.</p> <p>Zum Hinzufügen eines Befehls, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechts Klick, und wählen Sie dann <i>Werkzeug anhängen</i> im Kontext-Menü. • Ziehen Sie einen Befehl aus dem rechten Bereich zur <i>Ein Schalter</i> Befehlsliste.
<p>Kontext-Menü</p>	
<p>Arbeitsbereich einfügen</p>	<p>Erstellt einen neuen Arbeitsbereich.</p>
<p>Trenner einfügen</p>	<p>Fügt eine Trennlinie vor dem ausgewählten Arbeitsbereich ein.</p>
<p>Löschen</p>	<p>Löscht den ausgewählten Arbeitsbereich.</p>

<p>Befehls Aliasnamen Registerkarte</p>	
<p>Hinzufügen</p>	<p>Hinzufügen eines Alias zeigt den folgenden Dialog an:</p> 
<p>Alias</p>	<p>Definiert den Namen des Alias einer Befehls-Abkürzung.</p>
<p>Befehl</p>	<p>Gibt den Befehl an, der dem Alias zugeordnet ist.</p>
<p>Bearbeiten</p>	<p>Bearbeitet das ausgewählte Alias.</p>
<p>Löschen</p>	<p>Löscht das ausgewählte Alias.</p>
<p>Shell Befehle Registerkarte</p>	
<p>Hinzufügen</p>	<p>Fügt einen Shell-Befehl ein; zeigt den folgenden Dialog:</p>



Shell-Befehle werden außerhalb von BricsCAD ausgeführt.

Alias	Definiert den Namen des Shell-Befehls; dies ist der Befehl, den Sie in der ' : ' Eingabeaufforderung eingeben.
Shell-Befehl	Definiert den Betriebssystem Befehl, der ausgeführt werden soll, oder das Programm das ausgeführt werden soll. Um ein Programm zu starten, verwenden Sie das Start-Präfix wie Start Notepad.exe.
Eingabeaufforderung	Definiert die Eingabeaufforderung, die in der Befehlszeile angezeigt werden soll, wie z. B. "Wählen Sie die Datei, die bearbeitet werden soll:"
Flags	Legt fest, wie der Shell-Befehl funktioniert: <i>Nicht warten</i> - BricsCAD kehrt sofort wieder zur Eingabeaufforderung zurück, ohne auf die Beendigung der Anwendung zu warten. <i>Minimieren</i> - die Anwendung läuft minimiert. <i>Unsichtbar</i> - die Anwendung wird nicht auf dem Bildschirm dargestellt. <i>Hochkomata</i> - der Shell-Befehl benutzt Anführungszeichen, wenn die Befehlszeichenfolge Leerzeichen enthält. wie z. B. "C: \ CAD Programme\Datei name.exe".
Bearbeiten	Bearbeitet den ausgewählten Shell-Befehl.
Löschen	Entfernt den ausgewählten Shell-Befehl.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über ein Dialogfenster.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menüdateien.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[ProfileManager](#) - ermöglicht es, Benutzerprofile über ein Dialog aktuell zu setzen, zu erstellen, zu kopieren, zu löschen, zu importieren und zu exportieren.

[WerkzPaletten](#) - öffnet die Werkzeug Paletten.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

[Arbeitsber](#) - setzt den aktuellen Arbeitsbereich und ermöglicht das Erstellen, Ändern und Speichern von Arbeitsbereichen.

[AbEinst](#) - öffnet den Dialog Anpassen mit der geöffneten Registerkarte Arbeitsbereiche.

AusSchneiden

Kopiert Objekte in die Zwischenablage und löscht diese dann in der Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ausschneiden*

Shortcut: *Strg+X*

Menü: *Bearbeiten | Ausschneiden*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *ausschneiden*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die auszuschneiden und in die Zwischenablage einzufügen sind: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus; drücken Sie Tastenkombination *Strg+A*, um alle Objekte auszuwählen.

Objekte wählen, die auszuschneiden und in die Zwischenablage einzufügen sind: Wählen Sie weitere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die auszuschneiden und in die Zwischenablage einzufügen sind	Wählt die Objekte aus, die ausgeschnitten werden; es kann jede Objektauswahlmethode verwendet werden. Einmal in die Zwischenablage kopiert, können die Objekte mit der Tastenkombination <i>Strg+V</i> in die selbe Zeichnung, in eine andere Zeichnung und in andere Dokumente eingefügt werden.

(*) Die Benutzereinstellung *PictureExportScale* legt die Auflösung des Bildes fest, wenn die exportierte Geometrie in einem Bitmapformat, z. B. in einem Word-Dokument eingefügt wird.

Verfahren

[Benutzung von Ausschneiden und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu verschieben](#)
[Verschieben einer Auswahl als Block](#)

Ähnliche Befehle

[BerWechs](#) - verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

[KopieBasisp](#)- kopiert ausgewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[BlockEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügepunkt ein.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage an den ursprünglichen Koordinaten ein.

[InhaltEinfüg](#) - öffnet das Dialogfenster.

Abstand

Misst den Abstand und den Winkel zwischen zwei Punkten.


Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abstand*

Transparent: *'abstand*

Alias: *ab*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Abstand*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *abstand*

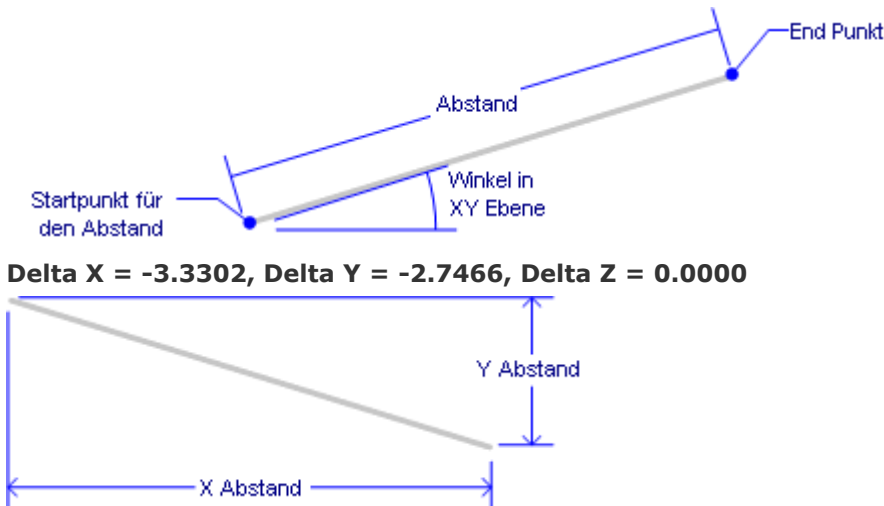
Aufforderung in der Befehlszeile:

Startpunkt für den Abstand: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Endpunkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Anzeigebeispiel:

Abstand = 4.3167, Winkel in XY-Ebene = 220, Winkel von XY-Ebene = 0



Delta X = -3.3302, Delta Y = -2.7466, Delta Z = 0.0000

ANMERKUNG Wenn DRAGSNAP = EIN ist und die [Dynamische Bemaßungen](#) aktiviert ist, wird die Distanz im dynamischen Eingabefeld angezeigt, wenn sich die Maus über dem zweiten Punkt befindet und ein entsprechender [Objekt Fang](#) benutzt wird.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Startpunkt für den Abstand	Berstimmt den ersten Punkt, von welchem aus die Messung erfolgen soll.
Endpunkt	Bestimmt den anderen Punkt.

Ähnliche Befehle

[Fläche](#) - berechnet die Fläche, den Umfang und den Durchmesser von Objekten.

[Id](#) - listet die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes auf.

[Liste](#) - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in der Befehlszeile auf.

[MassEig](#) - listet die Eigenschaften von Volumenkörper Modellen und Regionen auf.

[Eigenschaften](#) - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in einer Palette auf.

Abrunden

Abrunden von Verschneidungen; verbindet sich kreuzender Linien mit einem Bogen, der einen geeigneten Radius besitzt muß.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abrunden*

Alias: *ar*

Menü: *Ändern | Abrunden*

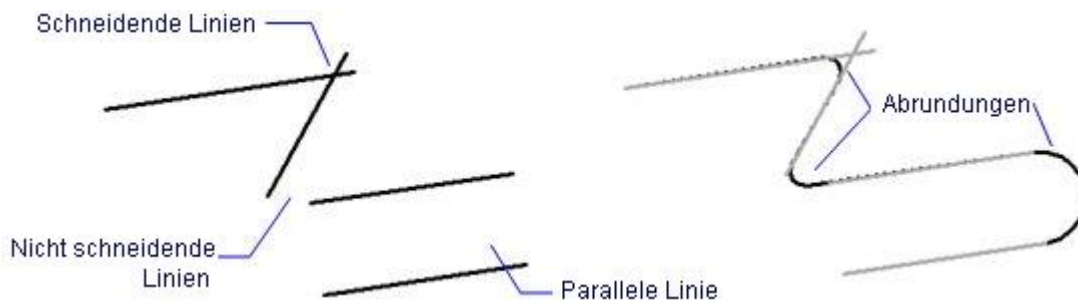
Werkzeugkasten: *Ändern | *

: *abrunden*

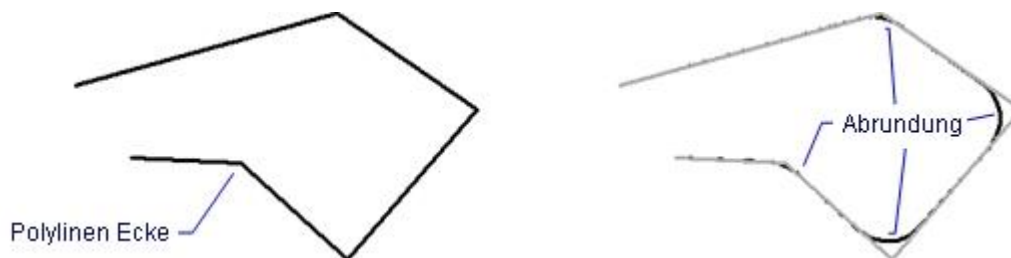
Aufforderung in der Befehlszeile:

Abrunden (Radius=10): [Erstes Objekt auswählen](#) oder [[Einstellungen](#)/[Polylinie](#)/[Radius](#)/[Stutzen](#)/[Zurück](#)/[Mehrere](#)]: **Wählen Sie ein Objekt, geben Sie eine Option ein, oder geben Sie R ein, um den Radius zu ändern.**

[Zweites Objekt wählen](#) (Auswahl mit gedrückter UMSCHALT Taste, um eine Ecke zu erzeugen): **Wählen Sie ein anderes Objekt.**

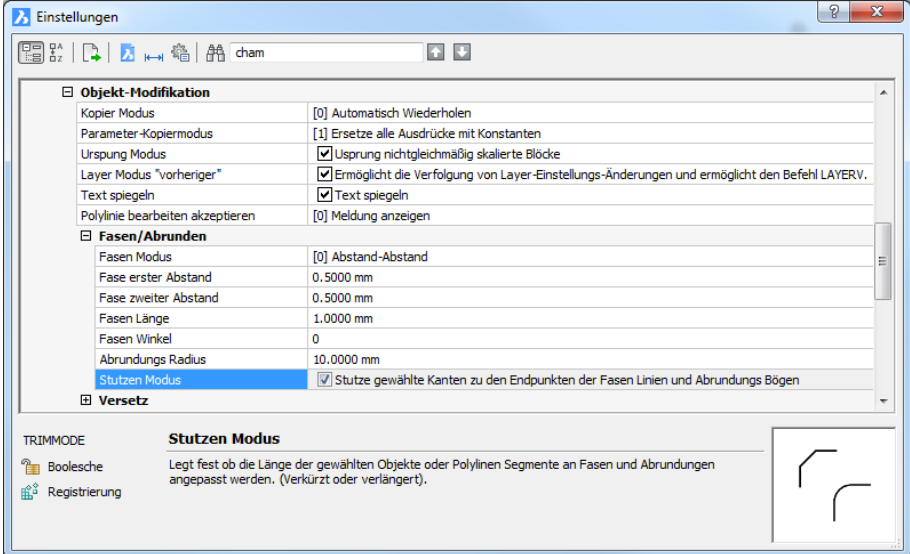


Filets können auf sich kreuzenden, nicht kreuzenden und parallelen Linien angewandt werden.



Die Abrundungen werden auf alle Eckpunkte einer Polylinie angewandt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erstes Objekt wählen	<p>Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie R ein, um den Radius zu ändern. Die folgenden Objekte können abgerundet werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linien, einschließlich parallelen Linien. • Alle Eckpunkte einer 2D-Polylinie; zwei Polylinien können nicht abgerundet werden. • Strahlen, einschließlich paralleler Strahlen. • Unendliche Linien, einschließlich parallelen unendlichen Linien. • Bögen. • Kreise.
Zweites Objekt wählen	<p>Wählen Sie ein zweites Objekt.</p> <p>Drücken Sie und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um eine Eckverbindung zu erstellen. Die ausgewählten Objekte werden zum Schnittpunkt verlängert oder getrimmt. Das ausgewählte Teil des Objektes wird erhalten.</p> <p>Wenn das zweite Objekt parallel zum ersten Objekt ist, werden die Objekte mit einem Halbkreis verbunden. Wenn die Objekte nicht gleich lang sind, wird das zweite Objekt verlängert oder verkürzt, wenn der TRIMMODE = Stutzen ist.</p>
Einstellungen	<p>Zeigt die Fase/Abrunden Abschnitt der Einstellungen Dialogbox an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrundungs Radius - stellt den Radius des bei der Abrundung benutzten Bogens ein. • Stutzen Modus - wechselt die Option, ob die Objekte beim Abrunden gekürzt werden oder nicht. 
Polylinie	<p>Abrunden aller Eckpunkte einer Polylinie.</p> <p>Sie werden aufgefordert: 2D-Polylinie zum Abrunden wählen: - wählen Sie eine einzelne Polylinie.</p>
Radius	<p>Fordert Sie auf, den Abrundungsradius in der Befehlszeile einzugeben.</p>

Stutzen	<p>Stellt den Stutzen Modus für Fasen und Abrundungen ein.</p> <p>Sie werden aufgefordert: [Nein/Stutzen] <Stutzen> - wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Modus zu benutzen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stutzen: Stutzt oder erweitert die ausgewählten Objekte. • Nein: Erstellt die Fase oder die Rundung un lässt die ausgewählten Objekte unverändert.
Zurück	Macht die letzte Verrundung im Mehrfach Modus rückgängig.
Mehrfach	Mit dieser Option können Sie mehrere Abrundungen, mit den gleichen Einstellungen erstellen.

Verfahren

[Abrunden zweier Objekte oder Polyliniensegmente](#)

[Abrunden aller Eckpunkte einer Polylinie](#)

[Abrunden zweier paralleler Linien](#)

Ähnliche Befehle

[Bruch](#) - schneidet Teile aus Objekten.

[Fase](#) - Verschneidungen werden gefast.

[DMFase](#) - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[Dehnen](#) - Dehnt offene Objekte zu Grenzen.

[Einstellungen](#) - legt die Parameter für das Abrunden fest.

[Stutzen](#) - stutzt Objekte an der Schnittstelle mit anderen Elementen.


AbFlach

Erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung aller 3D-Volumenkörper im Modellbereich als einen Block oder eine neue Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

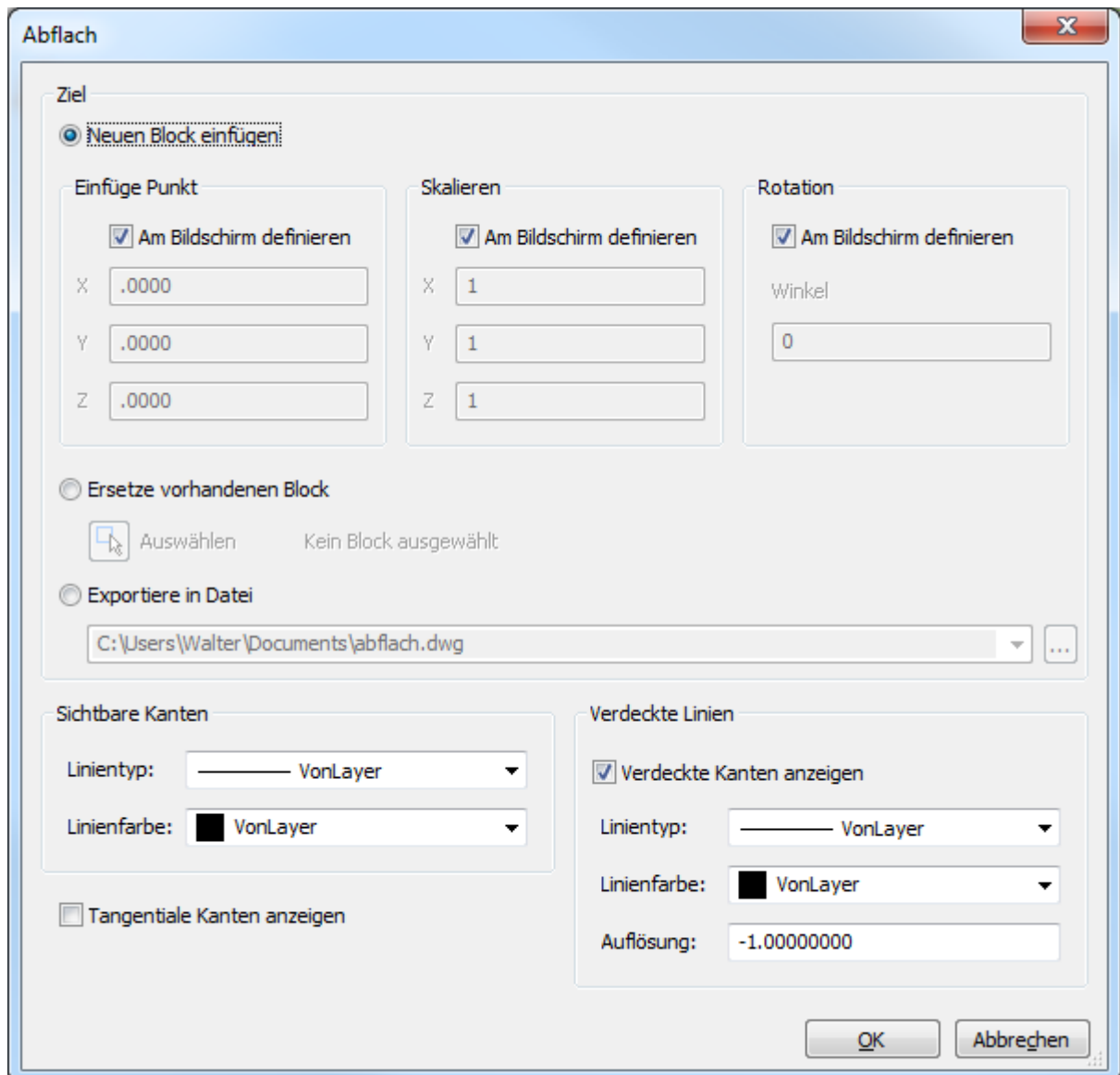
Befehlszeile: *abflach*

Menü: *Model | Abflach*

Werkzeugkasten: *Schnitte* | 

: ***abflach***

Ein Dialog wird angezeigt:



Abflach

Ziel

Neuen Block einfügen

Ersetze vorhandenen Block

Exportiere in Datei

C:\Users\Walter\Documents\abflach.dwg

Einfüge Punkt

Am Bildschirm definieren

X: .0000

Y: .0000

Z: .0000

Skalieren

Am Bildschirm definieren

X: 1

Y: 1

Z: 1

Rotation

Am Bildschirm definieren

Winkel: 0

Sichtbare Kanten

Linientyp: VonLayer

Linienfarbe: VonLayer

Tangentiale Kanten anzeigen

Verdeckte Linien

Verdeckte Kanten anzeigen



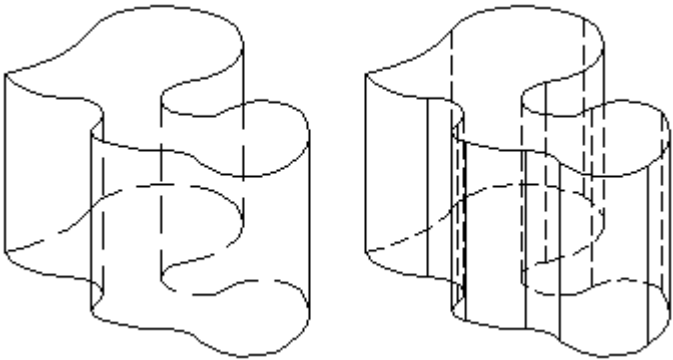
Linientyp: VonLayer

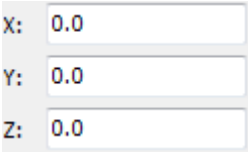
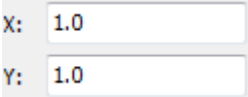

Linienfarbe: VonLayer

Auflösung: -1.00000000

OK Abbrechen

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ausgabe Block-Datensatz	Definiert den Ausgabetypp der verdeckten Kanten Darstellung: Block oder Datei.
Erstelle neuen Block-Datensatz	Erstellt einen neuen Block in der aktuellen Zeichnung.
Ersetzen des vorhandenen Block-Datensatzes	<p>Definiert einen vorhandenen Block neu.</p> <p>Wenn kein Block ausgewählt wurde, wird eine Warnmeldung ausgegeben:</p> <p> Kein Block-Datensatz ausgewählt</p> <p>Einen Block auswählen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (). Der Dialog <i>Abflach</i> wird vorübergehend geschlossen. . Sie werden aufgefordert einen vorhandenen Block auszuwählen. 2. Klicken Sie auf den Block in der Zeichnung. Der Dialog <i>Abflach</i> wird wieder geöffnet. Der Name des ausgewählten Blocks wird im Dialog <i>Abflach</i> angezeigt.
Exportiere in Datei	Exportiert die verdeckte Kanten Darstellung in eine Datei. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> , um die Position und den Namen der Exportdatei im Dialog <i>Wähle Export-Datei</i> festzulegen:
Tangentiale Kanten anzeigen	<p>Eine tangentielle Kante ist der Übergang zwischen zwei tangentialen Flächen. Es ist eine imaginäre Linie zwischen den zwei Flächen. In den meisten Fällen müssen die tangentialen Kanten entfernt werden.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p><i>Tangentiale Kanten entfernt (links) - tangentielle Kanten angezeigt (rechts).</i></p>
Sichtbare Kanten	Definition des Linientyps und der Farbe für sichtbare Kanten.
Verdeckte Kanten	Definition des Linientyps und der Farbe für die unsichtbare Kanten.

Einfüge-Optionen	Definiert die Einfügeoptionen für einen neuen Block
Position am Bildschirm	Bietet Ihnen die Möglichkeit, den Einfügepunkt des Blocks am Bildschirm zu definieren.
	Geben Sie die Koordinaten des Einfügepunktes in die <i>X</i> , <i>Y</i> und <i>Z</i> Felder ein.
Am Bildschirm skalieren	Definition der Skalierung des Blocks am Bildschirm.
	Geben Sie die X- und Y-Skalierungsfaktoren in den Feldern <i>X</i> und <i>y</i> ein.
Drehung am Bildschirm	Sie können den Drehwinkel des Blocks am Bildschirm definieren.
	Geben Sie im Feld <i>Winkel</i> den Drehwinkel ein.
VKB Auflösung	<p>Stellt die Benutzereinstellung <i>AcisHlrResolution</i> ein.</p> <p>Definiert die Genauigkeit, die für Masseneigenschaften Berechnungen verwendet wird. Diese Genauigkeit ist relativ: Die Genauigkeit des Ergebnisses hängt von der Größe des berechneten Wertes ab. Zulässiger Wertebereich ist: 0.01 - 0.000000000001 (1.e-2 bis 1.e-12).</p> <p>Gibt den kleinsten Abstand an, der bei der Berechnung verdeckter Kanten berücksichtigt wird. Ein negativer Wert bedeutet, dass die Autokalibrierung basierend auf der Größe des Modells verwendet wird. Dies wird dringend empfohlen. Beim Umgang mit Objekten, die sehr kleine Größen haben kann der Wert auf 0.001 oder kleiner eingestellt werden.</p> <p>Der Wert der <i>MassPropAccuracy</i> Benutzereinstellung auch im Dialog Einstellungen unter <i>Programm Optionen / Modeler / Massen Eigenschaften Berechnung relative Genauigkeit</i>.</p>
OK	Erstellt die verdeckte Kanten Darstellung.

Ähnliche Befehle

[Verdeckt](#) – entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[Solprofil](#) - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

[ShadeMode](#) - steuert den Schattierungsstil für 3D Zeichnungen.

[GrundAns](#) - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

[ANSEXPORT](#) - exportiert den Inhalt der Zeichnungsansichten und Schnitte, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

[Anschnitt](#) - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichenansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AbStuf


Füllt geschlossene Bereiche mit Solid Füllungen in neun verschiedenen Mustern und ein oder zwei Farben; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abstuf*

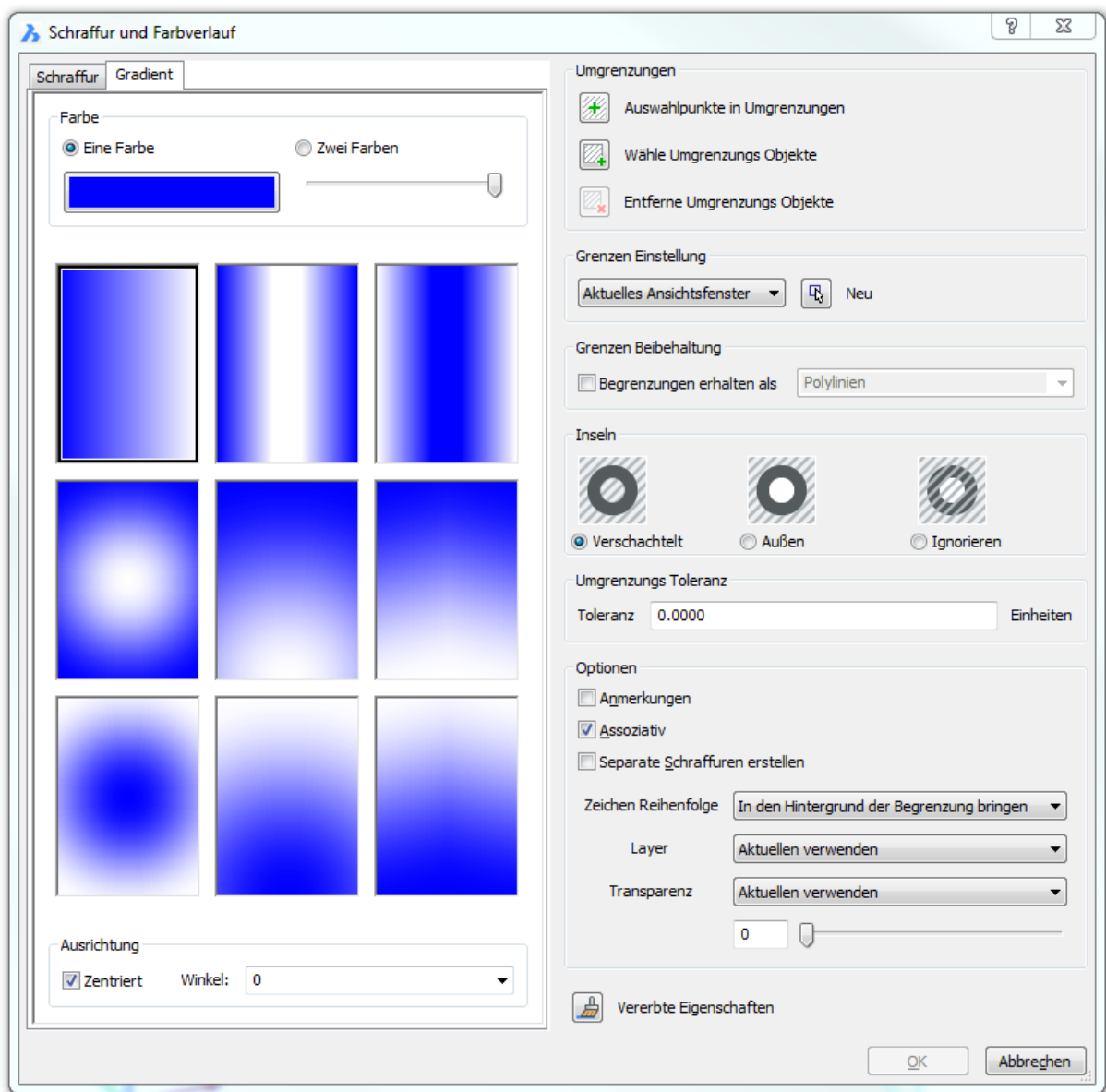
Aliase: keins

Menü: *Zeichnen | Gradient*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

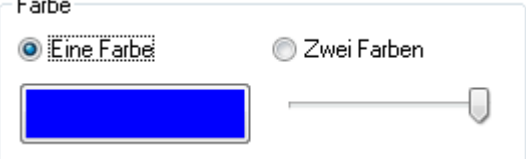
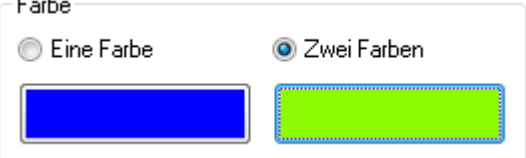
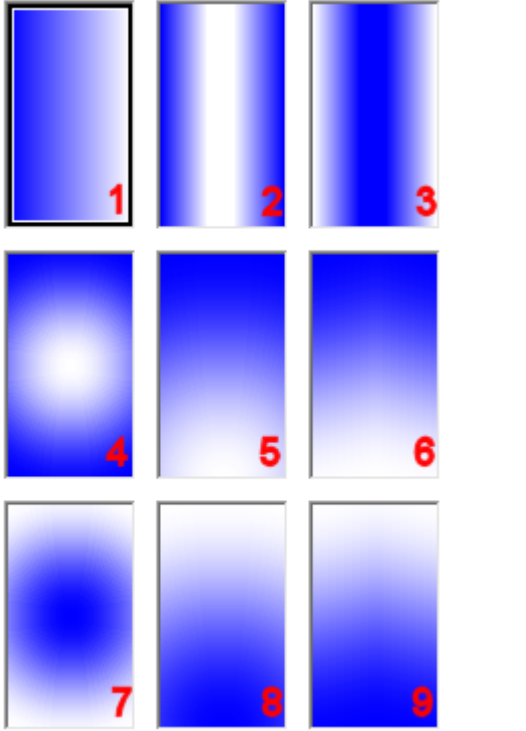
: *abstuf*

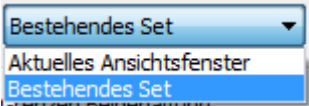
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.

Befehls Optionen

Farb Optionen	Beschreibung
<p>Farbe</p> <p><input checked="" type="radio"/> Eine Farbe <input type="radio"/> Zwei Farben</p> 	<p>Eine Farbe:</p> <p>Drücken Sie auf die farbige Schaltfläche, um eine andere Grundfarbe auszuwählen.</p> <p>Drücken und halten Sie die linke Maustaste, um den Schieberegler zu bewegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schieben Sie den Regler ganz nach rechts, um einen "Farbe nach weiß" Farbverlauf zu erstellen. • Schieben Sie den Regler ganz nach links, um einen "Farbe nach schwarz" Farbverlauf zu erstellen.
<p>Farbe</p> <p><input type="radio"/> Eine Farbe <input checked="" type="radio"/> Zwei Farben</p> 	<p>Zwei Farben:</p> <p>Drücken Sie auf die farbige Schaltfläche, um eine andere Farbe auszuwählen.</p>
	<p>Farbverlauf Muster Name:</p> <p>Wählen Sie ein Muster. Folgende Optionen stehen zur Verfügung:</p> <p>Linear (1) - Zylindrisch (2) - Invertiert Zylindrisch (3)</p> <p>Sphärisch (4)- Halbkugelförmige (5) - Gekrümmt (6)</p> <p>Invertiert Sphärisch (7) - Invertiert Halbkugelförmige (8) - Invertiert Gekrümmt (9)</p>
<p>Ausrichtung</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Zentriert Winkel: 0</p>	<p>Ausrichtung:</p> <p>Zentriert: Der Farbverlauf wird symmetrisch erstellt;</p> <p>Nicht zentriert: Der Farbverlauf wird vom linken Rand her aufgebaut.</p> <p>Winkel: Bestimmt den Winkel des Farbverlaufs, relativ zum aktuellen BKS.</p>

Umgrenzungen	
Auswahlpunkt in Umgrenzungen	<p>Definiert die geschlossenen Bereiche (Grenzen), in denen das Schraffur Muster platziert wird; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert:</p> <p>Geben Sie einen Punkt im Inneren des zu schraffierenden Bereiches ein - wählen Sie einen Punkt innerhalb des geschlossenen Bereiches.</p> <p>Beachten Sie, dass BricsCAD das Schraffur Muster sofort erstellt, dies erlaubt Ihnen die sofortige Kontrolle des Skalierungsfaktors, Winkels, Ursprungs und weiterer Parameter.</p> <p>Die Eingabeaufforderung wird ständig wiederholt, um Ihnen die Auswahl weiterer Schraffurbereiche zu ermöglichen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p>Wählen Sie einen Punkt, um die Umgrenzungen oder den Schraffurbereich zu definieren - drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.</p> <p>Sie können Bereiche, in denen sich bereits ein Schraffur Muster befindet oder nicht geschlossene Bereiche, nicht wählen.</p>
Wähle Umgrenzungs Objekte	<p>Wählt Objekte, die als Umgrenzungen für ein Schraffur Muster dienen; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert:</p> <p>Objekte wählen - verwenden Sie eine Auswahlmethode, um ein oder mehrere Objekte zu wählen.</p> <p>Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p>Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren.</p> <p>Diese Option ermöglicht es Ihnen, geschlossene Bereiche, die bereits schraffiert sind, erneut zu schraffieren; offene Bereiche können nicht schraffiert werden.</p>
Entferne Umgrenzungs Objekte	<p>Sie werden aufgefordert, Umgrenzungs Objekte zu entfernen.</p>
Umgrenzung Satz	
	<p>Definiert, wo BricsCAD nach Objekten suchen soll, die als Umgrenzung für die Schraffur dienen sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelles Ansichtsfenster - sucht alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster. • Bestehendes Set - sucht nur im aktuellen Auswahlsatz nach möglichen Umgrenzungen.
Neu	<p>Erstellt eine neue Auswahl von Objekten, aus denen die Schraffur Umgrenzung ermittelt wird; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert:</p> <p>Objekte wählen - verwenden Sie eine Auswahlmethode, um ein oder mehrere Objekte zu wählen.</p>

	<p>Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p>Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren.</p> <p>Der nächste Schritt ist es, die Schaltfläche "Auswahlpunkte in Umgrenzungen" zu wählen, um den Schraffur Bereich zu wählen.</p> <p>Wenn während des Starts des Befehls <i>Abstuf</i> eine Auswahl vorhanden ist, und wenn <i>PICKFIRST Ein</i> ist, wird der Dialog <i>Schraffur und Farbverlauf</i> sofort wieder geöffnet wenn Sie auf die Schaltfläche <i>Neu</i> klicken.</p>
Umgrenzung Beibehaltung	
Begrenzungen erhalten als	<p>Schaltet das Erhalten von Grenzen ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erhält die Umgrenzung in der Zeichnung, nachdem dieser Befehl beendet wird. • Nein - entfernt die Umgrenzung, nachdem die Schraffur erzeugt wurde.
Polylinien	<p>Definiert den Objekttyp der zur Erzeugung der Umgrenzungen benutzt wird:</p> <p>Polylinien - die Umgrenzungen werden aus Polylinien erzeugt.</p>
Inseln	
Verschachtelt	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, wechselt BricsCAD zwischen den schraffierten und nicht schraffierten Bereichen ab.
Außen	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, schraffiert BricsCAD nur den äußersten Bereich.
Ignorieren	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, schraffiert BricsCAD den kompletten inneren Bereich als ob die inneren Umgrenzungen nicht vorhanden wären.
Umgrenzungs Toleranz	
Toleranz	<p>Definiert die größte Lücke, die BricsCAD noch ignoriert, wenn die Schraffur-Umgrenzung nicht vollständig geschlossen sind.</p> <p>Die Lücken-Toleranz wird in der Systemvariablen <i>HPGAPTOL</i> gespeichert.</p>
Optionen	
Beschriftungen	Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für die Schraffuren ein.
Assoziativ	<p>Schaltet die Assoziativität der Schraffierungsmuster ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, wird das Muster automatisch angepasst. • Aus - nicht assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, bleibt das Muster unverändert.

	Die Option Assoziativ ist für Beschriftungs Schraffuren nicht verfügbar.
Separate Schraffuren erstellen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird für jede Umgrenzung in der Auswahl ein separater Farbverlauf erstellt. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird ein zusammengesetztes Gradienten Objekt erstellt.
Zeichen Reihenfolge	Definiert, wo das Muster relativ zu anderen Objekten liegen soll: <ul style="list-style-type: none"> • Keine - Die Zeichen Reihenfolge wird ignoriert. • In den Hintergrund - das Muster ist hinter (unter) allen anderen Objekten. • In den Vordergrund - das Muster ist vor (über) allen anderen Objekten. • In den Hintergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird hinter (unter) der Umgrenzung platziert. • In den Vordergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird vor (über) der Umgrenzung platziert.
Layer	Ermöglicht es graduelle Füllungen auf einem bestimmten Layer anstatt auf dem aktuellen Layer zu erstellen. Klicken Sie auf Liste und wählen Sie einen Layer.
Transparenz	Ermöglicht es die Transparenz-Eigenschaft der Füllung festzulegen. Die Optionen sind: <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle verwenden - benutzt den aktuellen Transparenzwert, der durch die Systemvariable CETRANSAPRENCY festgelegt ist. • Von Layer - benutzt den Wert der Layer Transparenz Eigenschaft. • VonBlock - der Transparenzwert wird durch den Block gesteuert. • Wert angeben - geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Schieberegler, um einen Wert zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 festzulegen. Die Transparenzstufe beschränkt sich auf 90 %, um Verwechslungen mit gefrorenen oder ausgeschalteten Layer zu vermeiden. Der Transparenzwert für neue Schraffuren wird in der Systemvariablen HPTRANSPARENCY gespeichert.
Vererbte Eigenschaften	Kopiert die Eigenschaften eines anderen bestehenden gradienten Objektes; der Dialog wird vorübergehend geschlossen und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: Wähle Schraffur Objekt, von dem die Eigenschaften kopiert werden sollen: <i>Wählen Sie ein bestehendes Schraffur- Muster.</i> Diese Schaltfläche ist nützlich, um schnell bestehende Schraffureinstellungen aus der Zeichnung zu übernehmen.

Verfahren

[Definieren der MEASUREMENT Einstellungen](#)

[Definieren der MAXHATCH Einstellungen](#)

[Allgemeines Verfahren, um Schraffuren und Gradienten Füllungen zu erstellen](#)

[Einstellen der Gradienten Füllung Eigenschaften](#)

[Definieren der Umgrenzung für Schraffuren oder Farbverläufe](#)

[So bearbeiten Sie eine Schraffur oder eine Gradienten Füllung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Farbverläufe können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Schraffur. Beachten Sie, dass es nur einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die Schraffur zu verschieben.

Ähnliche Befehle

[Schraffur](#) - Platziert Schraffur Muster über ein Dialogfenster.

[-GSchraff](#) und [-Schraff](#) - platziert Schraffur Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

[Umgrenzung](#) und [-Umgrenzung](#) platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches.

[SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen in einem Dialog.

[-SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen über Aufforderungen in der Befehlszeile.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Schraffur-Mustern.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur Muster.

[Solid](#) - zeichnet 3- und 4- seitige Solid gefüllte Bereiche.

AbstufHgAus

Schaltet den Farbverlauf-Hintergrund des aktuellen Ansichtsfensters aus. Stellt den Standardansicht Hintergrund wieder her.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abstufhgaus*

: *abstufhgaus*

Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Hintergrund](#) - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

[AbStufHgEin](#) - stellt den Standard Gradienten Hintergrund des aktuellen Ansichtsfensters wieder her.

[Ausschnt](#) - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

[-Ausschnt](#) - erstellt und steuert benannte Ansichten über die Befehlszeile.

AbstufHgEin

Stellt den Standard Gradienten Hintergrund des aktuellen Ansichtsfensters wieder her.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abstufhgein*

: *abstufhgein*

Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Hintergrund](#) - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

[AbstufHgAus](#) - schaltet den Farbverlauf-Hintergrund des aktuellen Ansichtsfensters aus. Stellt den Standardansicht Hintergrund wieder her.

[Ausschnt](#) - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

[-Ausschnt](#) - erstellt und steuert benannte Ansichten über die Befehlszeile.

Aufpräg

Prägt 2D-Geometrie auf eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; ermöglicht es, zusätzliche Kanten auf planaren Flächen zu erstellen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aufpräg*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper Bearbeitung | Aufdruck*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper Bearbeitung* | 

: *aufpräg*

Aufforderung in der Befehlszeile:

3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region wählen: Wählen Sie einen 3D Volumenkörper, eine Oberfläche oder Region.

Wählen Sie ein Objekt, um es zu prägen: Wählen Sie ein 2D Objekt, das auf der planaren Fläche des gewählten Objektes liegt oder dieses schneidet.

Löschen die Quelle Objekt Ja/<Nein>: Wählen Sie eine Option aus.

Wählen Sie ein Objekt, um es zu prägen: Wählen Sie ein anderes 2D Objekt oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[GeometrieProjizieren](#) - Befehl zum Projizieren von 2D Geometrie auf eine Region, eine Oberfläche oder einen 3D Volumenkörper; dies ermöglicht das Erstellen von zusätzlichen Linien auf den Flächen von Volumenkörpern und Oberflächen.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet 3D Volumenkörper und 2D Regionen.

[XKanten](#) - Erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörpern, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

Anheben

Erstellt 3D-Volumenkörper, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *anheben*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Ausformung*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

anheben

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Schnitte in einer geformten Ordnung [[Modus](#)]: *Wählen Sie ein geschlossenes 2D Objekt oder eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; oder wählen Sie die Option Modus.*

Wähle Schnitte in einer geformten Ordnung [[Modus](#)]: *Wählen Sie ein geschlossenes 2D Objekt oder eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; oder wählen Sie die Option Modus.*

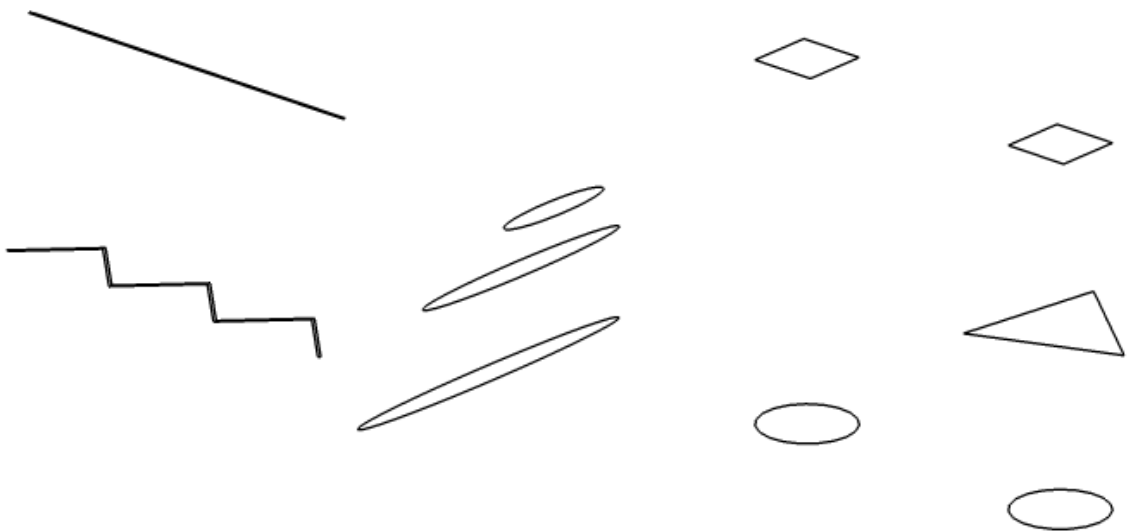
Der erste Teil des ausgeformten 3D Volumenkörpers wird erstellt.

Wähle Schnitte in einer geformten Ordnung [[Modus](#)]: *Wählen Sie weitere geschlossenes 2D Objekte oder planare Flächen eines 3D Volumenkörpers; oder wählen Sie die Option Modus; oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Schnitte zu beenden.*

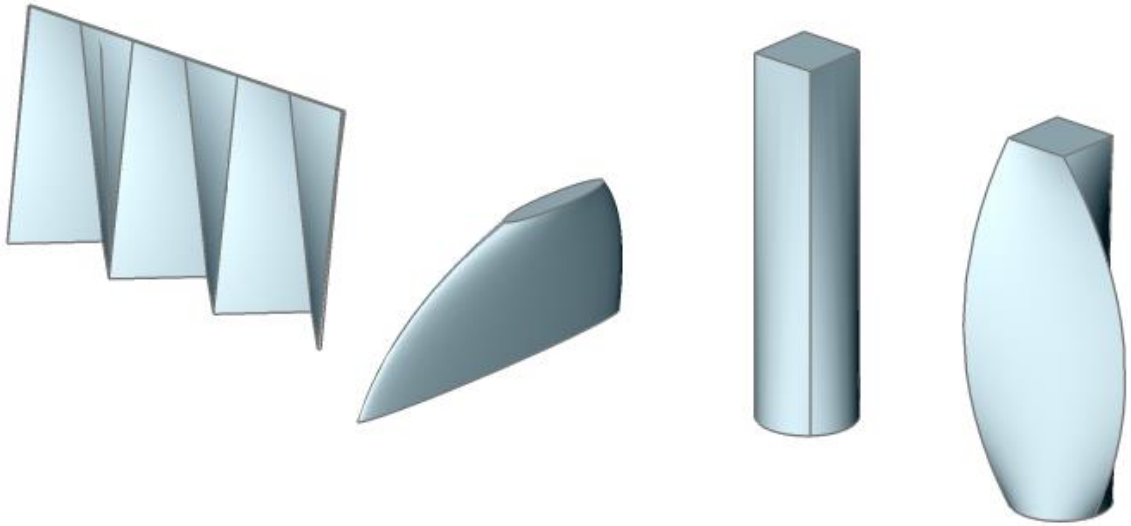
Der ausgeformte 3D Volumenkörper wird erstellt.

3 Schnitte ausgewählt

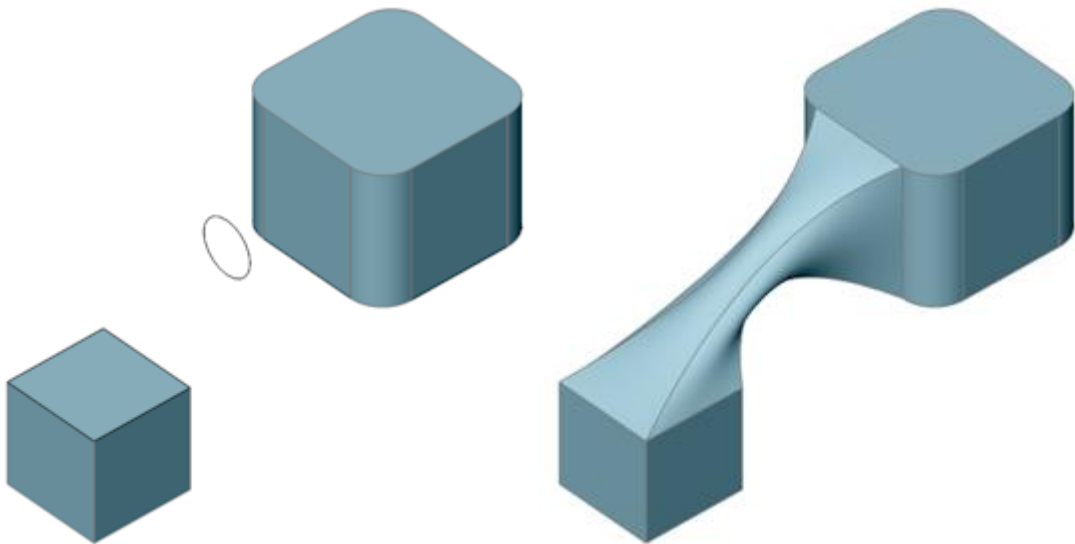
Eine Option eingeben [[Führungen/Querschnitte/Einstellungen](#)] <Querschnitte>: Drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie eine Option.



Querschnitte

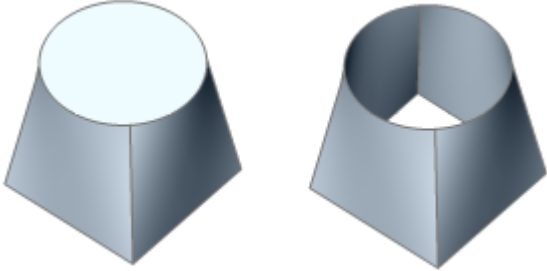
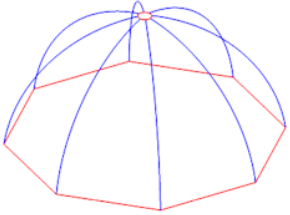
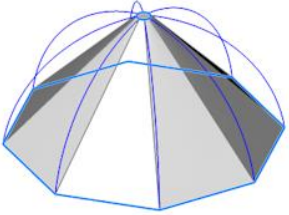

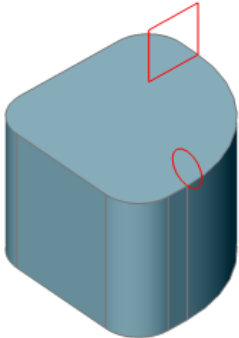
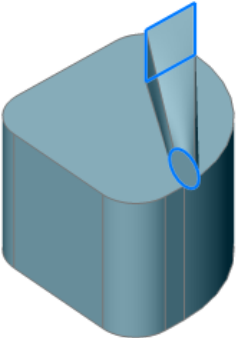



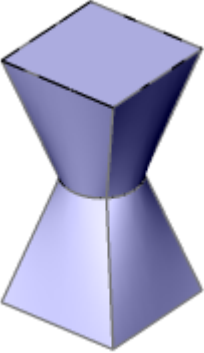
Ausgeformte Volumenkörper.



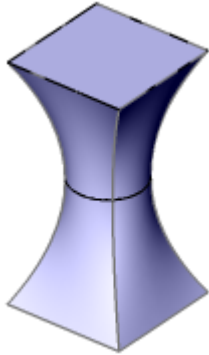
Ausgeformte Volumenkörper, erstellt aus Flächen von 3D-Objekten und einem Kreis.

Befehls Optionen

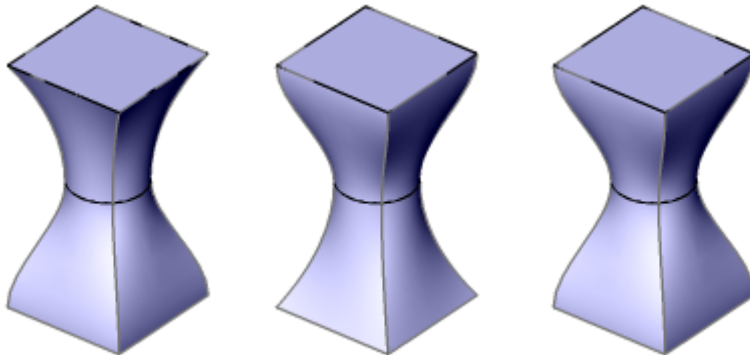
Option	Beschreibung		
Modus	<p>Ermöglicht es, einen Volumenkörper (links) oder eine Fläche (rechts) zu erstellen.</p>  <p>Sie werden aufgefordert: Wähle Typ des erstellten Objektes [Volumenkörper/Oberfläche] <Volumenkörper>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volumenkörper: Erzeugt einen ausgeformten Volumenkörper. • Oberfläche: Erzeugt eine ausgeformte Oberfläche. 		
nur Querschnitte	<p>Es werden nur die ausgewählten Querschnitte aber keine Führungslinien verwendet. Wenn DELOBJ = 1 oder 2, dann werden ausgewählten 2D-Objekte gelöscht.</p>		
Führungen	<p>Verwenden von Führungs-Linien zwischen den ausgewählten Querschnitten. Wenn DELOBJ = 2, dann werden ausgewählte Führungs-Objekte gelöscht. Sie werden aufgefordert: Wähle Führungs Kurven: Wählen Sie ein lineares Objekt (Linien, Bögen, elliptische Bögen, Splines, einzelne Segmente von 2D Polylinien und Kanten von 3D-Objekten werden akzeptiert). Wähle Führungs Kurven: Wählen Sie weitere lineare Elemente, oder drücken Sie die EINGABETASTE.</p>		
			
	<p><i>Querschnitte (rot) und Führungs-Linien (blau)</i></p>	<p><i>Nur Querschnitte</i></p>	<p><i>Alle Führungs-Linien ausgewählt</i></p>
			

	Querschnitte (rot).	Nur Querschnitte ausgewählt	Gekrümmte Volumenkörper Kante als Führung ausgewählt.																															
Einstellungen	<p>Ermöglicht die Einstellungen für ausgeformte Flächen und Volumenkörper festzulegen.</p> <p>Die Standardeinstellungen werden durch eine Reihe von Systemvariablen gesteuert, die in der Zeichnung gespeichert werden:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Lofted Flächen und Volumenkörper</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Loft Winkel 1</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>Loft Winkel 2</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>Loft Magnitude 1</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Loft Magnitude 2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Loft Normalen</td> <td>[1] Glatte Oberfläche</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Loft Param 0x0007 (7)</td> </tr> <tr> <td>0</td> <td><input type="checkbox"/> No parameters</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Keine Verdrehung zwischen Querschnitten</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Ausrichten der Richtungen von Querschnitten</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Erstelle einfache Flächen und Volumenkörper</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><input type="checkbox"/> Schließen zwischen den Start und End-Querschnitte</td> </tr> </tbody> </table> <p>Loft Normalen Einstellungen:</p> <table border="1"> <tbody> <tr> <td>[0] Geregelter Fläche</td> </tr> <tr> <td>[1] Glatte Oberfläche</td> </tr> <tr> <td>[2] Oberfläche ist normal zum ersten Querschnitt</td> </tr> <tr> <td>[3] Oberfläche ist normal zum letzten Querschnitt</td> </tr> <tr> <td>[4] Oberfläche ist normal zum ersten und letzten Querschnitt</td> </tr> <tr> <td>[5] Oberfläche ist normal zu allen Querschnitten</td> </tr> <tr> <td>[6] Oberfläche verwendet Schrägenwinkel und Magnitude</td> </tr> </tbody> </table> <p>Sie werden aufgefordert: Aktuelle Option ist Geglättet. Normale definieren zu [Start/enDe/Beide/Alle] Querschnitt(e) <beEnden>:</p> <ul style="list-style-type: none"> Geregelt: Die Oberfläche des Volumenkörpers liegt direkt zwischen den Querschnitten und hat an jedem Anschluss an den Querschnitt scharfe Kanten. 			Lofted Flächen und Volumenkörper		Loft Winkel 1	90	Loft Winkel 2	90	Loft Magnitude 1	0	Loft Magnitude 2	0	Loft Normalen	[1] Glatte Oberfläche	Loft Param 0x0007 (7)		0	<input type="checkbox"/> No parameters	1	<input checked="" type="checkbox"/> Keine Verdrehung zwischen Querschnitten	2	<input checked="" type="checkbox"/> Ausrichten der Richtungen von Querschnitten	4	<input checked="" type="checkbox"/> Erstelle einfache Flächen und Volumenkörper	8	<input type="checkbox"/> Schließen zwischen den Start und End-Querschnitte	[0] Geregelter Fläche	[1] Glatte Oberfläche	[2] Oberfläche ist normal zum ersten Querschnitt	[3] Oberfläche ist normal zum letzten Querschnitt	[4] Oberfläche ist normal zum ersten und letzten Querschnitt	[5] Oberfläche ist normal zu allen Querschnitten	[6] Oberfläche verwendet Schrägenwinkel und Magnitude
Lofted Flächen und Volumenkörper																																		
Loft Winkel 1	90																																	
Loft Winkel 2	90																																	
Loft Magnitude 1	0																																	
Loft Magnitude 2	0																																	
Loft Normalen	[1] Glatte Oberfläche																																	
Loft Param 0x0007 (7)																																		
0	<input type="checkbox"/> No parameters																																	
1	<input checked="" type="checkbox"/> Keine Verdrehung zwischen Querschnitten																																	
2	<input checked="" type="checkbox"/> Ausrichten der Richtungen von Querschnitten																																	
4	<input checked="" type="checkbox"/> Erstelle einfache Flächen und Volumenkörper																																	
8	<input type="checkbox"/> Schließen zwischen den Start und End-Querschnitte																																	
[0] Geregelter Fläche																																		
[1] Glatte Oberfläche																																		
[2] Oberfläche ist normal zum ersten Querschnitt																																		
[3] Oberfläche ist normal zum letzten Querschnitt																																		
[4] Oberfläche ist normal zum ersten und letzten Querschnitt																																		
[5] Oberfläche ist normal zu allen Querschnitten																																		
[6] Oberfläche verwendet Schrägenwinkel und Magnitude																																		

- Angepasst geglättet (Standard): Die Oberfläche des Volumenkörpers wird gleichmäßig zwischen den Querschnitten gezeichnet.

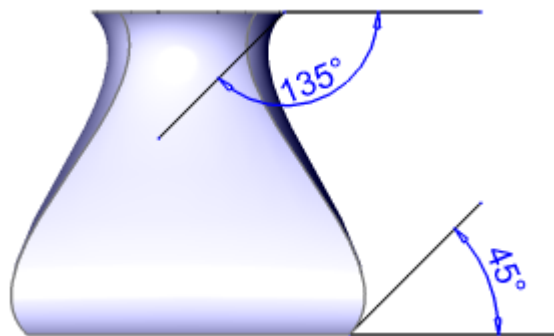


- Normale zu: Hier kann angegeben werden, dass die Oberfläche des Volumenkörpers senkrecht zu den Querschnitten ist. Die Optionen sind Start, enDe, Beide (Start und Ende) und Alle.

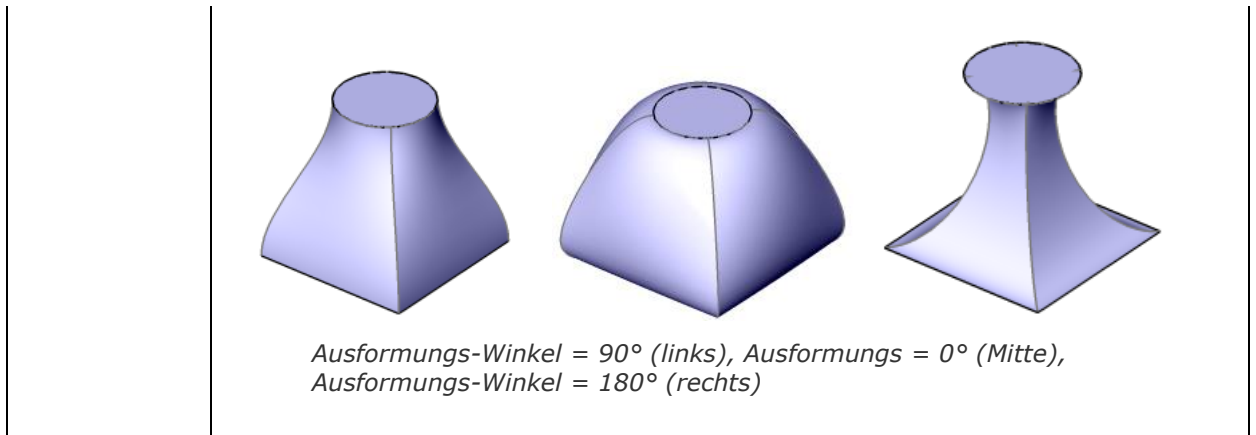


Die Volumenkörper Oberfläche ist normal (senkrecht) zum Start (links), Ende (Mitte), beiden Querschnitte (rechts)

- Entwurfs Winkel: Der Entwurfs-Winkel definiert die Start/Ende-Richtung der Oberfläche des ausgeformten Volumenkörpers. Die Größen Einstellung steuert den relativen Abstand der Oberfläche zum Querschnitt in die Richtung des Entwurfs-Winkel bevor die Oberfläche beginnt, sich in Richtung des nächsten Querschnitts zu biegen.



LOFTANG1 = 45°, LOFTANG2 = 135°



Ähnliche Befehle

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte zu 3D-Volumenkörper Modelle.

DMExtrusion - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

DMRotation - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

dmVerdrehen - ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region durch das Drehen eines Teiles des Objektes über 2 Punkte und eine Achse

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

RotOb - erstellt eine 3D Netz-Oberfläche durch ein lineares Element, das um eine Linie gedreht wird.

Sweep - erstellt einen 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.

Aufräum

Löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängende Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aufräum*

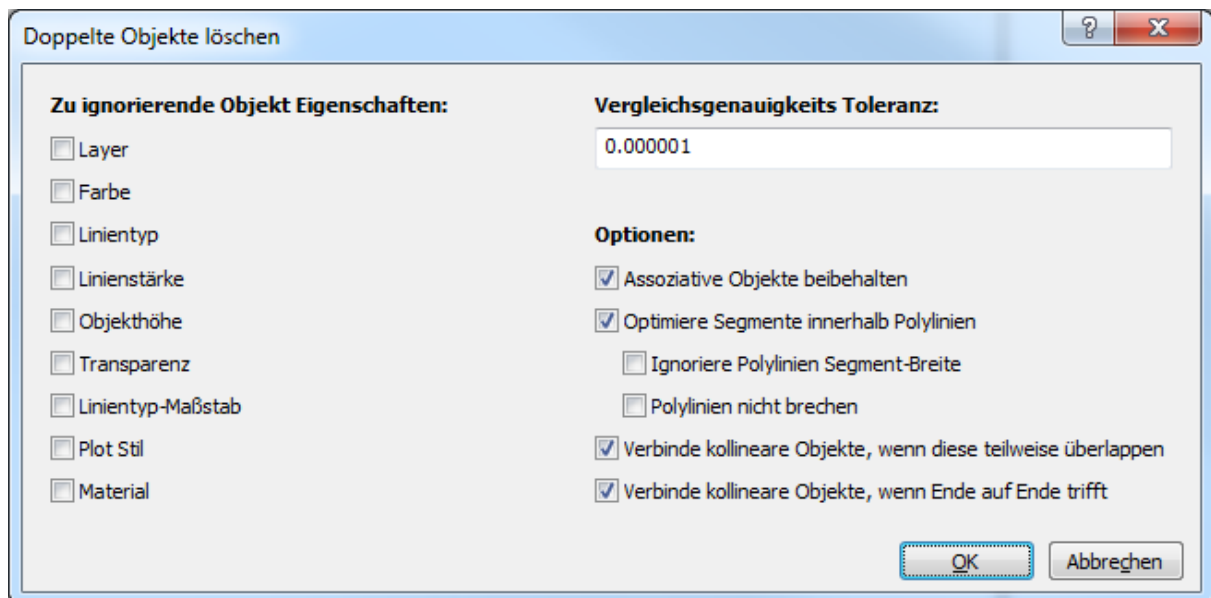
Menü: *Bearbeiten | Doppelte Objekte löschen*

: *aufräum*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Stellen Sie einen Auswahl-Satz zusammen und drücken Sie die Eingabetaste.*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zu ignorierende Objekt Eigenschaften	Ausgewählte Eigenschaften, die ignoriert werden, wenn doppelte oder sich überschneidende Objekte verglichen werden.
Vergleichsgenauigkeits Toleranz	Legt die Toleranz für den Vergleichs-Prozess fest. Wenn auf 0 (null) eingestellt, müssen Objekt vollständig übereinstimmen, um vom Aufräum-Prozess berücksichtigt zu werden.
Optionen	Wenn diese Option aktiviert ist: <ul style="list-style-type: none"> Bearbeite assoziative Objekte: Assoziative Objekte werden verarbeitet. Optimiere Segmente innerhalb Polylinien: Segmente der ausgewählten Polylinien werden einzeln bearbeitet, doppelte Eckpunkte und Segmente werden entfernt. Wenn Linien oder Bögen eines Polylinien-Segments doppelt vorhanden sind, wird einer (eines) von ihnen gelöscht, auch wenn die Polylinie aufgelöst werden muss, es sei denn, die Option <i>Polylinien nicht brechen</i> ist aktiviert.

	<ul style="list-style-type: none">• Ignoriere Polylinien Segment-Breite: Ignoriert die <i>Breiten</i> Eigenschaft der Polylinien-Segmente.• Polylinien nicht brechen: Polylinien Objekte werden erhalten.• Verbinde kollineare Objekte, die sich teilweise überlappen: Teilweise sich überlappende Objekte werden zu einem Objekt vereint.• Verbinde kollineare Objekte, wenn Ende auf Ende trifft: Auf derselben Geraden liegende Linien und Polylinien Segmente mit übereinstimmenden Endpunkte werden zu einem Objekt oder Segment verbunden.
--	---

Ähnliche Befehle

-Aufräumen - löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängenden Objekte über Eingaben in der Befehlszeile.

Bruch - löscht einen Teil eines Objektes.

Löschen - löscht Objekte aus der Zeichnung.

Verbinden - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

Hoppla - stellt gelöschte Objekte wieder her.

Bereinigen - entfernt ungenutzte benannte Elemente aus den Zeichnungen, z. B. nicht verwendete Layer und Linientypen.

Stutzen - entfernt einen Teil eines Objektes.

Z - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

Zurück - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

-AufRäum

Löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängende Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-aufräum*

: *-aufräum*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Stellen Sie einen Auswahl-Satz zusammen und drücken Sie die Eingabetaste.*

Eine Option zum Ändern angeben

[*Fertig*/*Ignorieren*/*Toleranz*/*Plinien*/*Verbinde*/*Endezuende*/Assoziativität] <Fertig>: Geben Sie eine Option an oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardeinstellungen zu übernehmen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Fertig	Führt die Aufräum-Prozedur aus.
Ignorieren	Legt die Objekt Eigenschaften fest, die ignoriert werden. Sie werden aufgefordert: [Keine/Alle/Farbe/LAyer/Linien TYp/Linien Typ Faktor/LinienStärke/Objekthöhe/Transparenz/Plotstil/Material] <Keiner> : Geben Sie eine Option.
Toleranz	Legt die Toleranz für den Vergleichs-Prozess fest. Wenn auf 0 (null) eingestellt, müssen Objekt vollständig übereinstimmen, um vom Aufräum-Prozess berücksichtigt zu werden. Sie werden aufgefordert:
Optimiere Plinien	Segmente von ausgewählten Polylinien werden einzeln überprüft, doppelte Knotenpunkte und Segmente werden entfernt. Wenn Linien oder Bögen eines Polylinien-Segments doppelt vorhanden sind, wird eines von ihnen gelöscht; dies kann eine Polylinie brechen, es sei denn, die Option <i>Polylinien brechen</i> steht auf Nein. Sie werden aufgefordert: Optimiere Segmente innerhalb Polylinien [BReite/Bruch/Ja/Nein]: <Ja>: Geben Sie eine Option ein. <ul style="list-style-type: none"> • Segment Breite: Sie werden aufgefordert: Ignoriere Segment-Breite [Ja/Nein] <Nein>: Wenn <i>Ja</i> eingestellt wird, wird die <i>Breite</i> von Polylinien-Segmenten ignoriert. • Polylinie brechen: Sie werden aufgefordert: Polylinien brechen [Ja/Nein] <Ja>: Wenn <i>Nein</i> gewählt wird, werden Polylinien Objekte nicht aufgebrochen. • Ja: Optimiert das Polylinien Objekt. • Nein: Polylinien Objekte werden nicht optimiert.

Verbinde teilweise überlappende	Teilweise überlappende Objekte werden zu einem Objekt vereint. Sie werden aufgefordert: Verbinde kollineare Objekte, die sich teilweise überlappen [Ja/Nein] <Ja>:
Verbinde Ende übereinstimmend	Auf derselben Geraden liegende Linien und Polylinien Segmente mit übereinstimmenden Endpunkten werden zu einem Objekt oder Segment verbunden. Sie werden aufgefordert: Verbinde kollineare Objekte, wenn Ende auf Ende trifft [Ja/Nein] <Ja>:
Assoziativ	Assoziative Objekte werden nicht verarbeitet. Sie werden aufgefordert: Bearbeite assoziative Objekte [Ja/Nein] <Ja>:

Ähnliche Befehle

Aufräumen - löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereint teilweise überlappende oder zusammenhängende Objekte über Eingaben in einen Dialog.

Bruch - löscht einen Teil eines Objektes.

Löschen - löscht Objekte aus der Zeichnung.

Verbinden - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

Hoppla - stellt gelöschte Objekte wieder her.

Bereinigen - entfernt ungenutzte benannte Elemente aus der Zeichnung, z. B. nicht verwendete Layer und Linientypen.

Stutzen - entfernt einen Teil eines Objektes.

Z - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

Zurück - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

AlleWiederHerst

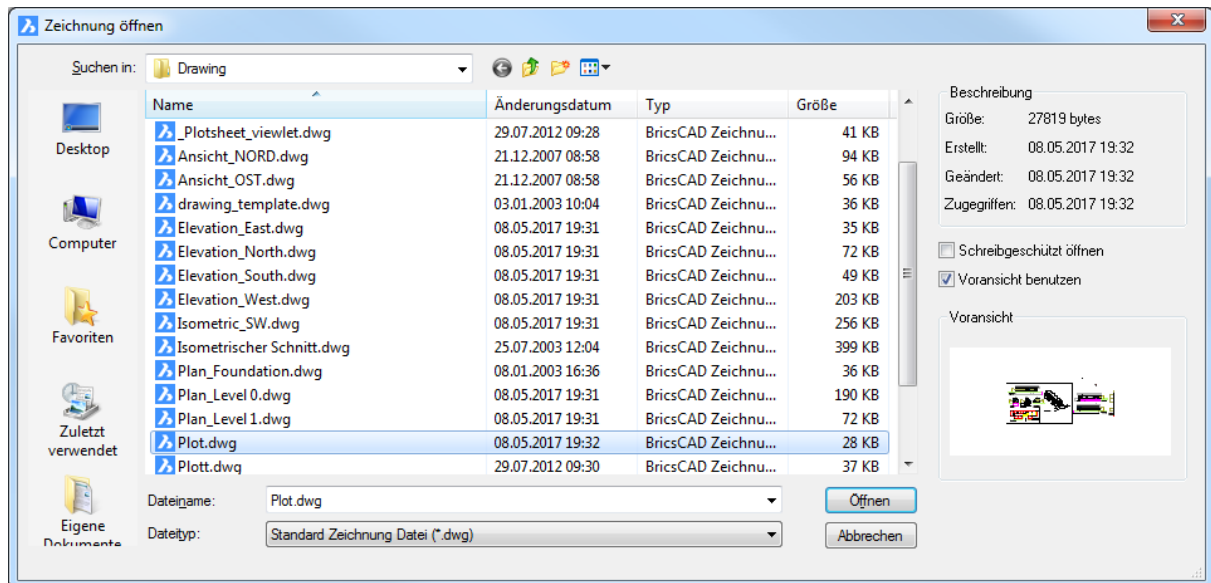
Stellt eine Zeichnung mit allen verschachtelten XRef Zeichnungen wieder her; jede Zeichnung wird als *.BAK Kopie und dem .ADT Bericht gespeichert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *allewiederherst*

: *allewiederherst*

Ein Datei Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Zeichnung, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Öffnen*.

Die ausgewählte Zeichnungsdatei und alle angehängten Xrefs, einschließlich aller verschachtelten Xrefs, werden geöffnet, repariert, gespeichert und geschlossen.

Der Prüf- und der Reparaturbericht wird in einer *.adt Datei gespeichert.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

Prüfung - repariert geöffnete Zeichnungen.

WHerst - stellt Daten von beschädigten DWG-Dateien wieder her.

AusführenAls

Ermöglicht den Betrieb von BricsCAD in einer niedrigeren Lizenzstufe.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ausführenals*

: *ausführenals*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Neuer Wert für RunAsLevel <2>: Geben Sie einen Wert ein.

Anleitung

Produkt spezifizieren [BricsCAD/Communicator/BlechKonstruktion/BIM] <BricsCAD>:
Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BricsCAD	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>BricsCAD ausführen als [Classic/Pro/PLatinum] <Platinum>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classic: BricsCAD im Classic Modus mit einer Pro oder Platinum Lizenz ausführen. • Pro: Bricscad im Pro Modus mit einer Platinum Lizenz ausführen; oder die Pro Lizenz wiederherstellen. • Platinum: Wiederherstellung der Platinum Lizenzstufe. <p>Die neue Ebene wird nach dem Neustart von BricsCAD verwendet. Der ausgewählte Level wird durch die Einstellung <i>RunAsLevel</i> gespeichert.</p>
Communicator	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Communicator mit Lizenz ausführen [Nein/Testlizenz/Vollständig] <Vollständig>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keine Lizenz: Der Communicator ist nicht verfügbar. • Testlizenz: Der Communicator läuft im Testmodus. • Vollständig: Stellt die Communicator Lizenz wieder her. <p>Die neue Ebene wird nach dem Neustart von BricsCAD verwendet. Der gewählte Level wird durch die Benutzereinstellung <i>UseCommunicator</i> gespeichert.</p>
Blechkonstruktion	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>SheetMetal mit Lizenz ausführen [Nein/Testlizenz/Vollständig] <Vollständig>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keine Lizenz: Blechkonstruktions Befehle sind nicht verfügbar. • Testlizenz: Die Blechkonstruktion läuft im Testmodus. • Vollständig: Stellt die Blechkonstruktions Lizenz wieder her. <p>Die neue Ebene wird nach dem Neustart von BricsCAD verwendet. Der gewählte Level wird durch die Benutzereinstellung <i>UseSheetMetal</i> gespeichert.</p>

BIM	<p>BIM mit Lizenz ausführen [Nein/Testlizenz/Vollständig] <Vollständig>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none">• Keine Lizenz: BIM Befehle sind nicht verfügbar.• Testlizenz: BIM läuft im Testmodus.• Vollständig: Stellt die BIM Lizenz wieder her. <p>Die neue Ebene wird nach dem Neustart von BricsCAD verwendet. Der gewählte Level wird durch die Benutzereinstellung <i>UseBIM</i> gespeichert.</p>
-----	--

Ähnliche Befehle

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Communicator / Blechkonstruktion).

Ausschnt

Erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

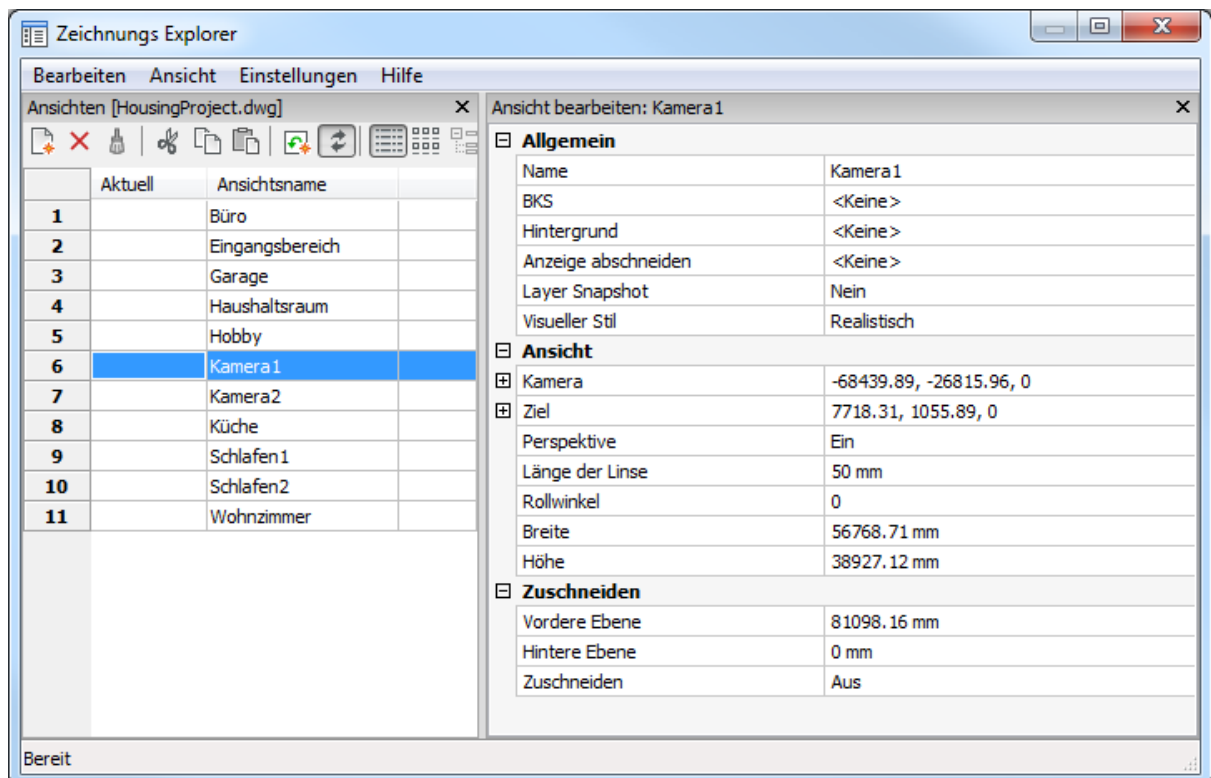
Befehlszeile: *ausschnt*

Alias: *as, ansicht*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Ansichten...*

: *ausschnt*

Zeigt den Bereich Ansichten im Dialogfenster des Zeichnungs Explorers an:






Erzeugen oder wählen Sie eine Ansicht aus, und klicken Sie dann auf X.

Drücken Sie die Taste *F1*, um die Hilfe aufzurufen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktuell	Bestimmt die aktuelle Ansicht.
Neu	<p>Erzeugt eine neue benannte Ansicht. Das Dialogfenster wird geschlossen und Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Ansicht: ?, um gespeicherte Ansichten aufzulisten/Speichern/Fenster</i> - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>? um gespeicherte Ansichten aufzulisten:</i> <p>Listet die Namen der in der Zeichnung gespeicherten Ansichten auf. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Aufzulistende Ansicht(en) <Alle Ansichten auflisten></i> - geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für alle.</p> <p>BricsCAD zeigt ähnlich wie folgendes an:</p> <p style="text-align: center;">Name der Ansicht: Neue Ansicht1</p>

	<p style="text-align: center;">Bereich: Model</p> <p style="text-align: center;">Höhe der Ansicht: 10.0830</p> <p style="text-align: center;">Mitte der Ansicht: X= 0.0000 Y= 0.0000</p> <p>Drücken Sie die Taste F2, um das BricsCAD Eingabe-Protokoll-Fenster zu öffnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Speichern:</i> Speichert den aktuellen Ansichtspunkt als benannte Ansicht. Kehrt zum Zeichnungs Explorer zurück. • <i>Fenster:</i> Speichert den Fensterbereich als Ansicht. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: <i>Erste Ecke des Ansichtsfensters</i> - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x,y Koordinaten ein. <i>Gegenüberliegende Ecke</i> - wählen Sie einen weiteren Punkt oder geben Sie die x-, y-Koordinaten ein. Kehrt zum Zeichnungs Explorer zurück.
 Löschen	Löscht die benannte Ansicht ohne Warnung aus der Zeichnung.
 Regen	Regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster.
 Regen bei jeder Änderung	Schaltet die Regeneration des aktuellen Ansichtsfensters nach jeder Veränderung EIN/AUS.
Allgemein	
Ansichtsname	Bestimmt den Namen der Ansicht. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
BKS	Weist der Ansicht ein gespeichertes BKS zu (siehe die Befehle BKS und EXPBKS).
Hintergrund	Definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster oder gespeicherte Ansichten. Startet den Befehl Hintergrund
Anzeige abschneiden	Ermöglicht das Speichern der aktuellen Einstellung für die abgeschnittene Anzeige von BIM Schnitt Ebenen. Klicken Sie optional auf den Abwärtspfeil auf der rechten Seite des Feldes, um eine andere Schnitt Ebene auszuwählen.
Layer Snapshot	Legt fest, ob die aktuellen Layer-Ein/Aus Einstellungen mit der Ansicht gespeichert werden.
Visuelle Stile	Legt den visuellen Stil fest (siehe Befehl VISUELLESTILE).
Ansicht	
Kamera	Definiert den Kamera Punkt der Ansicht in x,y,z Koordinaten im visuellen perspektivischen Modus. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Ziel	Definiert den Zielpunkt der Ansicht in x,y,z Koordinaten für den visuellen Perspektive-Modus. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Perspektive	Legt die <i>Perspektive</i> Eigenschaft einer Ansicht fest. Wenn Ein, wird die Ansicht im visuellen Perspektive-Modus angezeigt. Wenn Aus, wird die Ansicht im Parallelperspektive-Modus angezeigt.

	In der Zeichnung wird ein Kamera-Symbol für perspektivische Ansichten angezeigt (siehe Befehl KAMERA).
Breite	Definiert die Breite der Ansicht in aktuellen Einheiten. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Höhe	Definiert die Höhe der Ansicht in aktuellen Einheiten. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Objektiv Länge	Definiert die Länge des Objektivs der Kamera. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Rollwinkel	Definiert die Drehung der Kamera um die Ansichts Achse. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Zuschneiden	
Vordere Ebene	Legt den Abstand zwischen dem Zielpunkt und der hinteren Schnittebene fest. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Hintergrund Ebene	Legt den Abstand zwischen dem Zielpunkt und der vorderen Schnittebene fest. Für das Bearbeiten klicken Sie in das Feld.
Zuschneiden	Definiert, ob die vorder und/oder die hintere Abschnitt Ebene aktiv sind oder nicht. Klicken Sie auf die Pfeilschaltfläche, und wählen Sie eine Option aus: <ul style="list-style-type: none"> • Aus • Vorne ein • Hintergrund ein • Vorne und hinten ein

Verfahren

[Ansichts Explorer](#)

[Speichern einer Ansicht](#)

[Wiederherstellen einer Ansicht](#)

[Definieren eines Ansichts-Hintergrundes](#)

[Bearbeiten eines Ansichts-Hintergrunds](#)

Ähnliche Befehle

[-Ausschnt](#) - steuert benannte Ansichten über die Befehlszeile.

[Hintergrund](#) - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

[Kamera](#) - erzeugt perspektivische Ansichten.

[PerspektiveAnpass](#) - bringt die aktuelle Model Bereich Ansicht mit einem Hintergrundbild durch Auswahl von 3 oder mehr passenden Punktpaaren zur Deckung.

[Drucken](#) - plottet benannte Ansichten.

[Umbenenn](#) - benennt Ansichten über den Zeichnungs Explorer um.

[Zoom](#) - verwendet die Option Voransicht, um die vorherige Ansicht anzuzeigen.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-Ausschnt

Erzeugt und setzt benannte Ansichten über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-ausschnt*

Alias: *-as*

Menü: *Ansicht | Speichern/wiederherstellen*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 

: *-ausschnt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ansicht [?/Löschen/Orthogonal/Holen/Speichern/Fenster]: Geben Sie eine Option ein oder geben Sie eine versteckte orthographische oder isometrische Ansicht ein.

Versteckte orthogonale Ansichtsoptionen sind: Oben/Unten/Vorne/Hinten/Links/REchts

Versteckte isometrischen Ansichtsoptionen sind: SWiso/SOiso/NOiso/NWiso

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? für Liste	Listet die Namen der in der Zeichnung gespeicherten Ansichten auf. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: <i>Aufzulistende Ansicht(en) [Alleansichten] <Alle Ansichten auflisten>:</i> - geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für alle. BricsCAD zeigt ähnlich wie folgendes an: Name der Ansicht: Neue Ansicht1 Bereich: Model Höhe der Ansicht: 10.0830 Mitte der Ansicht: X= 0.0000 Y= 0.0000 Drücken Sie die Taste <i>F2</i> , um das BricsCAD Eingabe-Protokoll-Fenster zu öffnen.
Löschen	Löscht benannte Ansichten aus der Zeichnung. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: <i>Zu löschende Namen von Ansichten</i> - geben Sie einen oder mehrere Namen ein. Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.
Orthogonal*	Ermöglicht es, in eine orthographische Ansicht zu wechseln. Sie werden aufgefordert: Eine Option eingeben: [Oben/Unten/Vorne/Hinten/LInks Rechts]<Oben>: Geben Sie eine Option ein. Wenn die Systemvariable UCSORTHO EIN-geschaltet ist, wird das zugehörige orthographische BKS automatisch wiederhergestellt.
Wiederherstellen	Stellt eine benannte Ansicht wieder her. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: <i>Wiederherzustellende Ansicht</i> - geben Sie den Namen einer Ansicht ein.
Speichern	Speichert den aktuellen Ansichtspunkt als benannte Ansicht. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: <i>Ansicht speichern unter</i> - geben Sie einen Namen ein.

Fenster	<p>Speichert den Fensterbereich als Ansicht. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Erste Ecke des Ansichtsfensters</i> - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y Koordinaten ein.</p> <p><i>Gegenüberliegende Ecke</i> - wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie die x,y Koordinaten ein.</p>
---------	--

* Die Ausrichtung der orthographischen und isometrischen Ansichten basiert auf das Koordinatensystem, das durch die Systemvariable [UCSBASE](#) festgelegt ist, das standardmäßig auf das WKS (Weltkoordinatensystem) festgelegt ist. Wenn eine der orthographischen oder isometrischen Ansichten wiederhergestellt wird, zoomt BricsCAD auf die Grenzen im aktuellen Ansichtsfenster.

Ähnliche Befehle

[Ausschnt](#) - steuert benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

[PerspektiveAnpass](#) - bringt die aktuelle Model Bereich Ansicht mit einem Hintergrundbild durch Auswahl von 3 oder mehr passenden Punktpaaren zur Deckung.

[Drucken](#) - plottet benannte Ansichten.

[Umbenenn](#) - benennt Ansichten über den Zeichnungs Explorer um.

[Zoom](#) - verwendet die Option Voransicht, um die vorherige Ansicht anzuzeigen.

AnsDetail

Erzeugt eine Detailansicht eines Schnitts einer Standard generierten Zeichnung in einem größeren Maßstab.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansdetail*

Menü: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten | Detail Ansicht*

Werkzeugkästen:

Zeichnungs Ansichten | 

Detail Schnitt Typen | 

Multifunktionsleiste: *Beschriften | Zeichnungs Ansichten* | 

: *ansdetail*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zeichnungs Ansicht wählen: Klicken Sie in eine Zeichnungsansicht. Die Ansichtsfenster werden hervorgehoben, wenn sich der Cursor innerhalb ihrer Grenzen bewegen.

Detail-Zentrum definieren oder wählen Sie den Umgrenzungs Typ [Zirkulär/Rechteckig]

<Zirkulär>: Geben Sie einen Punkt ein: dieser Punkt ist der Mittelpunkt der Detailansicht.

Radius der Detail Ansicht wählen: Geben Sie einen Punkt ein oder geben Sie einen Wert ein, um den Radius des Ansichtsfenster der Detailansicht zu definieren.

Position für die Detail Ansicht wählen [Skalieren] <Abbrechen>: Geben Sie einen Punkt ein, um die Detailansicht zu positionieren.

Wähle Option [Skalieren/verdeckteLinien/Tangente/anKer/Beschriftung/Umgrenzung/Modell]

<Abbrechen>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl abzuschließen.)

ANMERKUNG

Die Systemvariable [GENERATEASSOCVIEWS](#) steuert, ob GRUNDANS 2D-Ansichten erzeugt, die dauerhaft mit dem Quell-3D-Modell verknüpft sind.

Wenn GENERATEASSOCVIEWS eingeschaltet ist, werden assoziative Bemaßungen automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zirkulär	Erstellt eine kreisförmige Begrenzung. (Die Option Umgrenzung in der abschließenden Eingabeaufforderung ermöglicht die Grenze zu rechteckig zu wechseln.) Sie werden aufgefordert: Radius der Detail Ansicht wählen: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.
Rechteckig	Erstellt eine rechteckige Begrenzung. (Die Option Umgrenzung in der abschließenden Eingabeaufforderung ermöglicht die Grenze zu kreisförmig zu wechseln.) Sie werden aufgefordert: Radius der Detail Ansicht wählen: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.
Skalierung	Standardmäßig ist der Maßstab des Detail-Ansichtsfenster das Doppelte des Ursprünglichen Maßstabs. Sie werden aufgefordert:

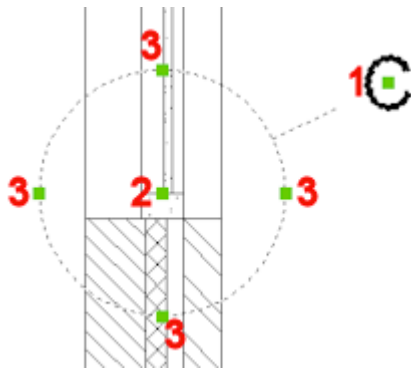
	<p>Ansichts Skalierung anpassen [Standard/Benutzerdefiniert/Relativ] <Standard Skalierung>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standard Skalierung: Wählen Sie einen Standard-Maßstab in der Liste. Die Maßstabs-Liste kann mit dem Befehl MSTABLISTEBEARB bearbeitet werden. • Benutzerdefiniert: Ermöglicht es, einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor anzugeben. Wie werden aufgefordert: Skalierung eingeben <1.000000>: Geben Sie einen Skalierungsfaktor ein. • Relative benutzerdefinierte Skalierung: Berechnet den Skalierungsfaktor in Bezug auf die Skalierung der Quellansicht. Sie werden aufgefordert: Skalierung eingeben <2.000000> Geben Sie eine Zahl ein. Der Skalierungsfaktor der Quellansicht wird mit dieser Zahl multipliziert.
<p>Verdeckte Linien</p>	<p>Ermöglicht die Steuerung der Anzeige von verdeckten Linien. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Verdeckte Linien anzeigen [Ja/Nein/Übergeordnet]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Zeigt verdeckte Linien an. Wenn die Layer <i>BM_Ortho_Hidden</i> und <i>BM_Isometric_Hidden</i> oder <i>gefroren</i> sind, werden verdeckte Linien nicht angezeigt. • Nein: Verdeckte Linien werden unterdrückt. • Übergeordnet: Erbt die verdeckte Linien Anzeige von der übergeordneten Ansicht.
<p>Tangenten Linien</p>	<p>Ermöglicht das Steuern der Anzeige von tangentialen Kanten zwischen einer flachen und einer gekrümmten Fläche (z. B. eine abgerundete Kante). Sie werden aufgefordert:</p> <p>Tangenten Linien anzeigen [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Tangenten Linien werden angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung. • Nein: Tangenten Linien werden unterdrückt.
<p>Anker</p>	<p>Steuern wie die Detail-Ansicht im Ansichtsfenster in einer Update-Operation zu positionieren sind, wenn die Grenzen (= Umgrenzungs-Box) der 3D-Geometrie geändert wurde. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Verankere Ansicht im Papier Bereich? [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Die Mitte des Ansichtsfensters ist verankert. Die Größe des Ansichtsfensters wächst oder schrumpft um seinen Mittelpunkt. • Nein: Die Position der unveränderten Geometrie ist fest. Dies ist das Standardverhalten. <p>Die Systemvariable AUTOVPFITTING steuert, ob die Größe des Ansichtsfensters automatisch angepasst wird, um die aktuellen Grenzen der 3D-Geometrie anzupassen. Standardmäßig ist AUTOVPFITTING = EIN.</p>
<p>Beschriftung</p>	<p>Steuert die Beschriftungen für die Detail-Ansicht. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Beschriftung wählen [Kennung/Beschriftung]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennung: Sie werden Sie aufgefordert, die Ansicht Detail-ID anzugeben: Spezifiziere Kennung <A>: Geben Sie einen Namen für die Detail-Ansicht ein.

	<ul style="list-style-type: none"> Beschriftung: Sie werden aufgefordert, zu definieren ob die Detail-Ansichtsbeschriftung angezeigt werden soll oder nicht. Ansichts Beschriftung anzeigen [Ja/Nein]:
Umgrenzung	<p>Steuert die Umgrenzung, ob die Detail-Ansicht: Kreisförmig oder rechteckig ist.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Detail Grenze [Rechteckig/Zirkulär]: Wählen Sie eine Option.</p>
Modell Kanten	<p>Steuert, ob eine Verbindungslinie zwischen der Detail-Ansicht und der Detail-Umgrenzung in der übergeordneten Ansicht gezeichnet wird.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Modell Kanten Typ [Grenze/Verbindung]: Wählen Sie eine Option.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Detailansichten können mit Griffen bearbeitet werden.

6 Griffe werden angezeigt:



1. Steuert die Position des Bezeichners
2. Steuert die Position des Schnitt Details.
3. 4 Griffe erlauben die Größe der Detail-Umgrenzung zu steuern.

Ähnliche Befehle

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsBear - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

AnsProj - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

AnsSchnitt - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

AnsDetailStil

Erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansdetailstil*

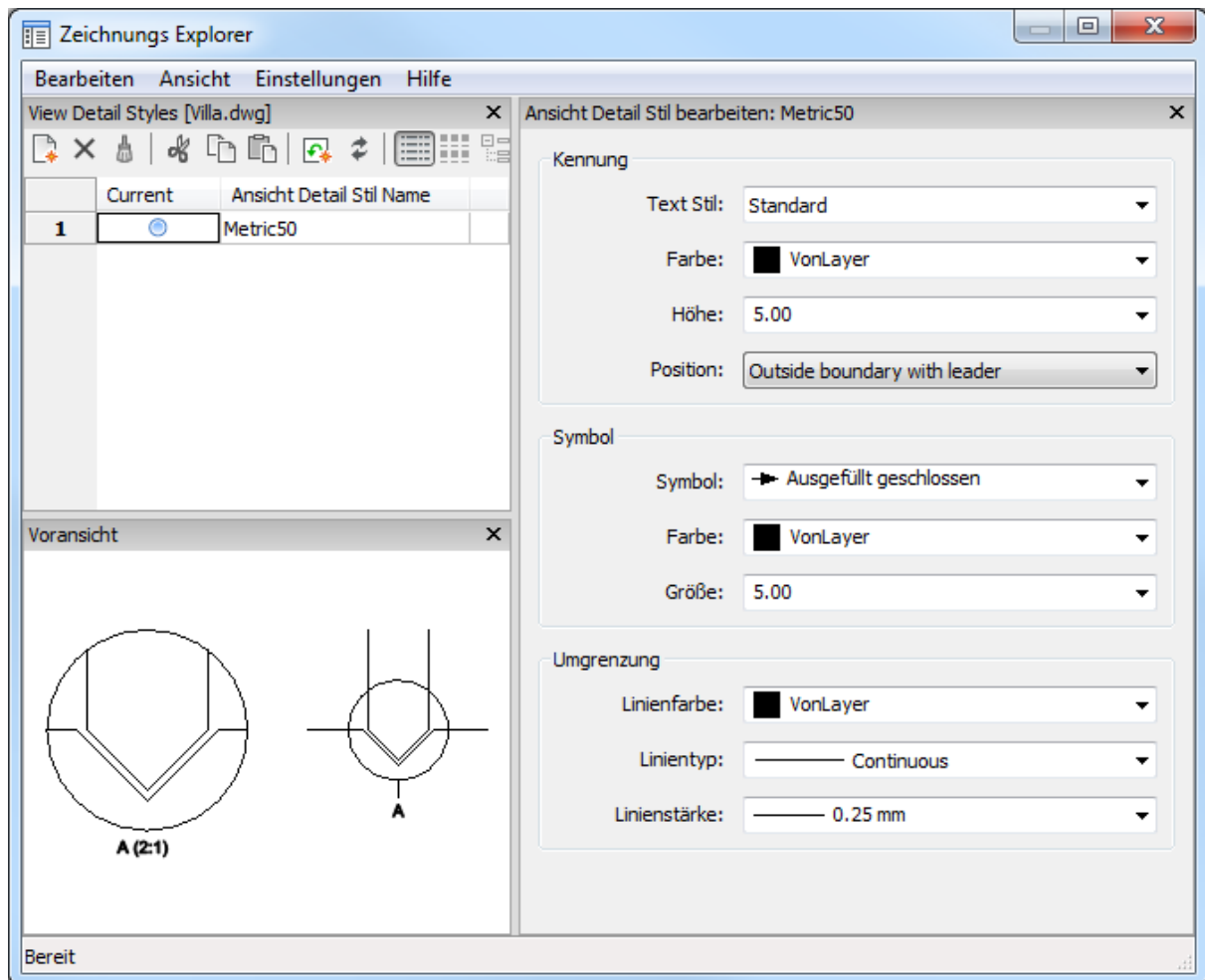
Menü: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten | Detail Stil*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 


Multifunktionsleiste: *Model | Ansichten* | 

: *ansdetailstil*

Zeigt den Ansichts Detail Stile Abschnitt im Zeichnungs Explorer an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Erstellt einen neuen Ansicht Detail Stil als eine Kopie des aktuell ausgewählten Stils.
Kennung	Definiert die Eigenschaften des Ansicht Detail Bezeichners.

	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Kennung</p> <p>Text Stil: <input type="text" value="Standard"/></p> <p>Farbe: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Höhe: <input type="text" value="5.00"/></p> <p>Position: <input type="text" value="Outside boundary"/></p> </div>
Symbol	<p>Definiert die Eigenschaften des Symbols.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Symbol</p> <p>Symbol: <input type="text" value="Ausgefüllt geschlossen"/></p> <p>Farbe: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Größe: <input type="text" value="5.00"/></p> </div>
Umgrenzung	<p>Definiert die Eigenschaften der Detail Ansichtsfenster Grenze.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;"> <p>Umgrenzung</p> <p>Linienfarbe: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Linientyp: <input type="text" value="Continuous"/></p> <p>Linienstärke: <input type="text" value="0.25 mm"/></p> </div>

Ähnliche Befehle

[GrundAns](#) - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

[AnsDetail](#) - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

[AnsSchnitt](#) - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl [GRUNDANS](#) in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

[AnsSchnittStil](#) - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsBear

Erlaubt das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

Der Befehl kann nur im Papier Bereich verwendet werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansbear*

Menü: *Model | Zeichnungs Ansichten | Ansicht bearbeiten*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 

Multifunktionsleiste: *Beschriftung | Zeichnungs Ansichten | Ansicht bearbeiten* 

: *ansbear*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zeichnungs Ansichten wählen [Alle] <Alle>: Klicken Sie in einem oder mehreren Zeichnungs Ansichtenfenster, drücken Sie dann die EINGABETASTE.

Die nächste Eingabeaufforderung hängt vom ausgewählten Ansichtstyp ab. Wenn verschiedene Ansichtstypen ausgewählt sind, sind nur die gemeinsamen Optionen verfügbar.

Standard Ansichten:

Wähle Option [Skalieren/verdeckteLinien/Tangente/anKer/Geometrie/Wählen] <Abbrechen>: Wählen Sie eine Option.*

Schnitt Ansichten:

Wähle Option

[Skalieren/verdeckteLinien/Tangente/anKer/Geometrie/Beschriftung/Tiefe/Projektion]

<Abbrechen>: Wählen Sie eine Option.

Detail Ansichten:

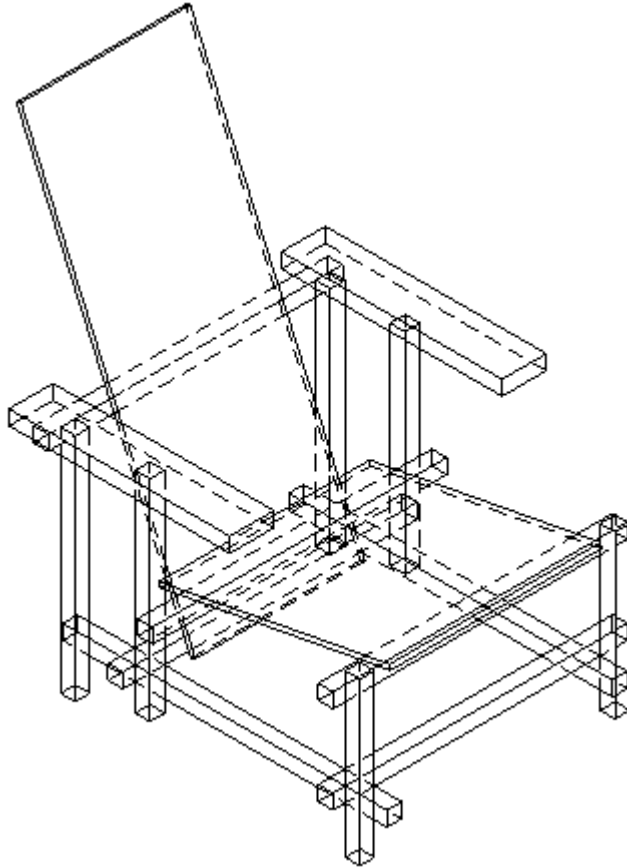
Wähle Option [Skalieren/verdeckteLinien/Tangente/anKer/Beschriftung/Umgrenzung/Modell]

<Abbrechen>: Wählen Sie eine Option.

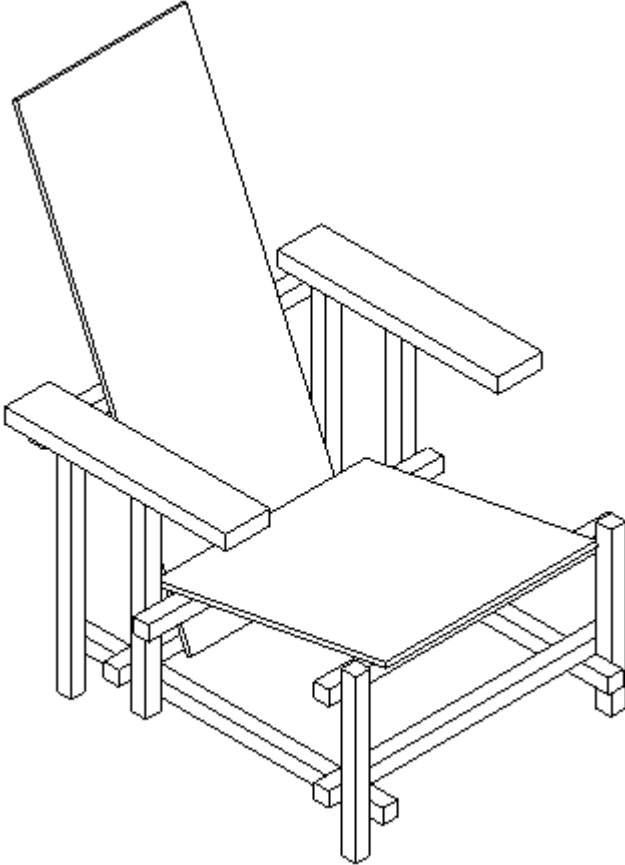
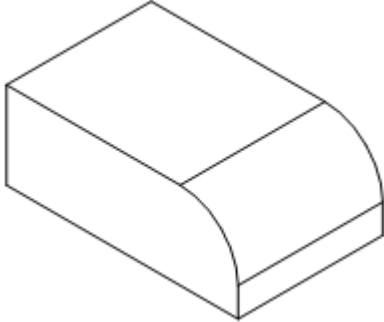
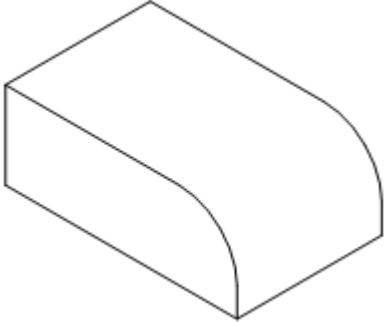
* Diese Option ist verfügbar, wenn nur eine einzelne Ansicht ausgewählt ist.

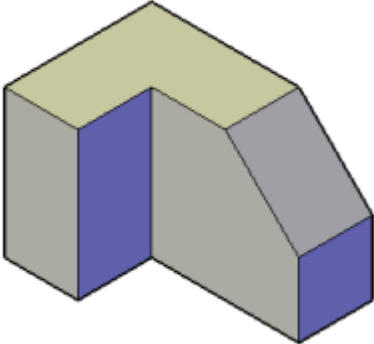
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Skalieren	<p>Ermöglicht das Ändern der Eigenschaft der Skalierung (Standard oder benutzerdefinierte Skalierung) eines Zeichnungs Ansichtsfensters.</p> <p>Aufforderung in der Befehlszeile:</p> <p>Ansichts Skalierung anpassen [Skalierung/Benutzerdefiniert]:</p> <ul style="list-style-type: none"> Standard Skalierung: Geben Sie eine Skalierungs Zahl ein, drücken Sie dann die EINGABETASTE oder wählen Sie eine Standard-Skalierung im Kontext Menü. Benutzerdefiniert: Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.
Verdeckte Linien	<p>Ermöglicht die Steuerung der Sichtbarkeit von verdeckten Kanten.</p> <p>Aufforderung in der Befehlszeile:</p> <p>Verdeckte Linien anzeigen [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ja: Zeigt verdeckte Kanten in den ausgewählten Zeichnungs Ansichten an. Wenn die <i>BM_Ortho_Hidden</i> und <i>BM_Isometric_Hidden</i> Layer <i>AUS</i> oder <i>gefroren</i> sind, werden verdeckte Kanten nicht angezeigt.



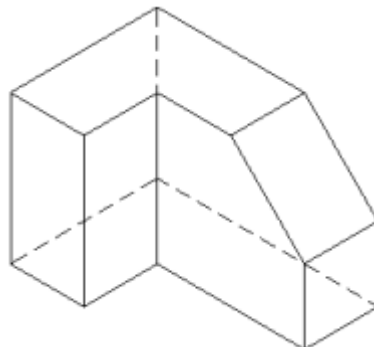
- Nein: Schaltet die Darstellung von verdeckten Kanten in den ausgewählten Zeichnungs Ansichten aus.

	
<p>Tangenten Linien</p>	<p>Ermöglicht das Steuern der Anzeige von tangentialen Kanten zwischen einer flachen und einer gekrümmten Fläche (z. B. eine abgerundete Kante).</p> <p>Sie werden aufgefordert: Tangenten Linien anzeigen [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Tangenten Linien werden angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung.  <ul style="list-style-type: none"> • Nein: Tangenten Linien werden unterdrückt. 

Anker	<p>Steuert wie die Ansicht im Ansichtsfenster in einer Update-Operation zu positionieren ist, wenn die Grenzen (= Umgrenzungs-Box) der 3D-Geometrie geändert wurden.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Verankere Ansicht im Papier Bereich? [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ja: Die Mitte des Ansichtsfensters ist verankert. Die Größe des Ansichtsfensters wächst oder schrumpft um seinen Mittelpunkt.• Nein: Die Position der unveränderten Geometrie ist fest. Dies ist das Standardverhalten. <p>Die Systemvariable AUTOVPFITTING steuert, ob die Größe des Ansichtsfensters automatisch angepasst wird, um die aktuellen Grenzen der 3D-Geometrie anzupassen. Standardmäßig ist AUTOVPFITTING = EIN.</p>
Geometrie	<p>Definiert, wie die Geometrie angezeigt wird: 3D oder 2D.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geometrie Typ wählen [2D/3D]:</p> <ul style="list-style-type: none">• 3D: Die Geometrie ist 3D. Der <i>Konzeptionelle</i> visuelle Stil wird verwendet.  <p>Optional können Sie einen anderen visuellen Stil für das Ansichtsfenster in der <i>Eigenschaften Leiste</i> wählen.</p>

☐ Gemischt	
Ein	Ja
Abgeschnitten	Ja
Anzeige gesperrt	Ja
Anmerkungs Maß	1:1
Standard Skalieru	1:2
Benutzerdefinier	0.5
BKS per AFenster	Ja
Visuelle Stile	2D Drahtmodell
Schattierter Plot	2D Drahtmodell
	3D Drahtmodell
	3D Verdeckt
	Realistisch
	Konzeptionelle
	Modellierung
	High Quality
	Drahtmodell
	Unsichtbar
	Graustufen
	Skizzenhaft
	Transparent
	Schattiert mit Kanten
	Schattiert

- 2D: Geometrie ist 2D.



Wählen

Wählen erlaubt es, zusätzliche Objekte hinzuzugefügen oder aus der Gruppe zu entfernen. Diese Option ist verfügbar, wenn nur eine einzelne Ansicht ausgewählt ist. Der Befehl **GRUNDANS** erzeugt eine Gruppe von verknüpften Ansichten; Änderungen an einer Ansicht einer solchen Gruppe werden auch für die anderen Mitglieder übernommen.

Drücken Sie wiederholt die Tabulatortaste, um durch die Objekte auf verschiedenen Verschachtelungsebenen zu iterieren, was die Auswahl von Volumenkörpern in verschachtelten Komponenten ermöglicht.

Sie werden aufgefordert:

Zum Satz hinzuzufügende Objekte auswählen oder
[Entfernen/Gesamt/Layout] <Layout> :

Wählen Sie Objekte, um sie den Zeichnungs Ansichten hinzuzufügen oder wählen Sie:

- Entfernen: Wählen Sie Objekte, die aus den Zeichnungs Ansichten entfernt werden sollen

	<ul style="list-style-type: none"> • Gesamtes Modell: Alle Objekte aus dem Model Bereich werden in Zeichnungs Ansichten enthalten sein • Layout: Öffnet das vorherige Layout mit aktualisierten Zeichnungs Ansichten
Beschriftung	<p>Steuert die Beschriftung für die Detail-Ansicht oder die Schnitt-Ansicht. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Beschriftung wählen [Kennung/Beschriftung]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kennung: Sie werden aufgefordert, die Ansicht Detail-ID anzugeben: Spezifiziere Kennung <A>: Geben Sie einen Namen für die Detail-Ansicht ein. • Beschriftung: Sie werden aufgefordert zu definieren, ob die Detail-Ansichtsbeschriftung angezeigt werden soll oder nicht. Ansichts Beschriftung anzeigen [Ja/Nein]: Wählen Sie eine Option.
Tiefe	<p>Legt die Ansichts Tiefe einer Schnitt Ansicht fest. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Tiefen Modus [Vollständig/Benutzerdefiniert]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vollständig: Die Ansichtstiefe wird bis zu den Grenzen des Modells festgelegt (= maximale Ansichtstiefe). • Benutzerdefiniert: Erlaubt es, die Ansichtstiefe zu begrenzen. Sie werden aufgefordert: Tiefen Abstand eingeben: Geben Sie einen positiven Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste oder stellen Sie die Ansichtstiefe mit Ihrem Zeigegerät dynamisch ein: Eine Linie, die die Ansichtstiefe anzeigt, wird dynamisch dargestellt. Klicken Sie auf einen Punkt.
Projektion	<p>Der Befehl fordert Sie auf:</p> <p>Projektions Methode wählen [Normal/Orthogonal]:</p> <p>Wählen Sie die gewünschte Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal: Erstellt den Schnitt als eine Vereinigung von Projektionen für alle schneidenden Regionen (jedes Segment einer Schnitt Polylinie) in seiner Normalenrichtung. • Orthogonal: Erstellt den Schnitt in der Normalenrichtung der ersten Schnitt Region (erstes Segment der Schnitt Polylinie).
Umgrenzung	<p>Steuert die Umgrenzung, wenn es sich um eine Detail-Ansicht handelt: Kreisförmig oder rechteckig</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Detail Umgrenzung [Rechteckig/Zirkulär]: Wählen Sie eine Option.</p>
Modell Kanten	<p>Steuert, ob eine Verbindungslinie zwischen der Detail-Ansicht und der Detail-Umgrenzung in der übergeordneten Ansicht gezeichnet wird.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Modell Kanten Typ [Grenze/Verbindung]: Wählen Sie eine Option.</p>

Ähnliche Befehle

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

AnsDetail - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

AnsProj - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

AnsSchnitt - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

AnsExport

Exportiert den Inhalt von Zeichnungsansichten, die durch **GRUNDANS** und **ANSSCHNITT** erzeugt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

Dieser Befehl kann nur im Papier Bereich verwendet werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansexport*

Menü: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten | Exportiere Zeichnungs Ansichten*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten* | 

Multifunktionsleiste: *Model | Ansichten* | 

: *ansexport*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zeichnungs Ansichten wählen [Alle] <Alle Ansichten>: Wählen Sie Ansichten oder drücken Sie die EINGABETASTE, um alle Ansichten zu exportieren.

Zeichnungs Ansichten wählen [Alle] <Alle Ansichten>: Wählen Sie weitere Ansichten oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu beenden.

Ziel wählen [Zwischenablage/Datei/Model] <Model Bereich>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Zeichnungs Ansichten	Klicken Sie in ein Papier Bereich Ansichtsfenster. Die ausgewählten Ansichtsfenster werden in gestrichelten Linien dargestellt.
Alle Ansichten	Alle Ansichtsfenster im aktuellen Layout werden exportiert.
Ziel wählen	Ermöglicht es, das Ziel für den Ansicht Export anzugeben.
Zwischenablage	Exportiert die ausgewählte(n) Ansicht(en) in die Zwischenablage. Erlaubt es die Ansicht(en) in einer anderen Zeichnung Einzufügen .
Datei	Zeigt einen <i>Datei</i> Dialog an. Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Dateiname</i> ein und drücken Sie dann die Schaltfläche <i>Speichern</i> .
Model Bereich	Entferne exportierte Ansichten? [Ja/Nein] <Nein>: Wählen Sie eine Option. <ul style="list-style-type: none"> Ja: Ansichtsfenster exportierter Ansichten werden aus dem Layout entfernt. Nein: Ansichtsfenster exportierter Ansichten bleiben im Layout erhalten. Der Model Bereich wird angezeigt. Position für exportierte Ansichten wählen: Geben Sie einen Punkt ein.

Ähnliche Befehle

Abflach - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Model Bereich.

Solprofil - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

AnsBear - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

AnsDetail - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsProj - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

AnsSchnitt - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

AnsProj

Erzeugt zusätzliche projizierte Ansichten aus einer bestehenden Zeichnungs Ansicht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansproj*

Menü: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten | Projizierte Ansichten*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 

Multifunktionsleiste: *Model | Ansichten* | 

: *ansproj*

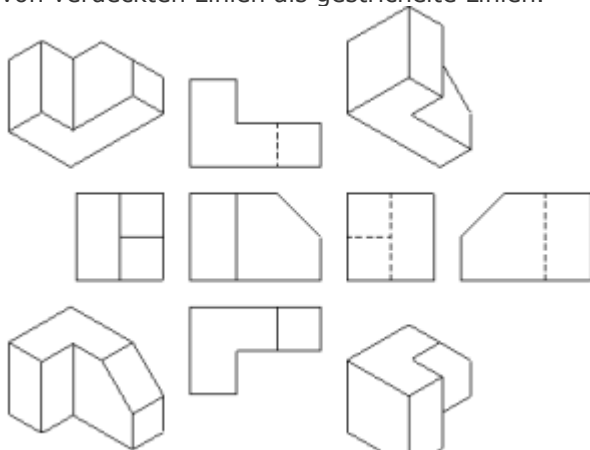
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Zeichnungs Ansicht: Klicken Sie in eine vorhandene Zeichnung Ansicht.

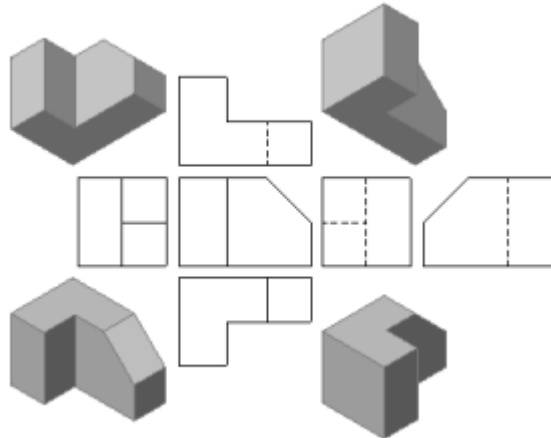
Position für projizierte Ansicht wählen [Isometrisch] <Abbrechen>: Positionieren Sie die Projektionsansichten mit Bezug auf die vorhandene Zeichnungsansicht. Klicken Sie rechts, um das Platzieren weiterer projizierter Ansichten abzubrechen.

Es können 4 orthogonale und 4 isometrische Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht generiert werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Position für projizierte Ansicht wählen	Abhängig von der Position des Cursors in Bezug auf die Basisansicht kann eine von fünf orthogonalen Ansichten (oben, links, rechts, rechts, hinten und unten) und vier isometrischen Ansichten eingefügt werden. Die Ansichten werden automatisch ausgerichtet. Drücken Sie die Strg-Taste, um die Ausrichtung ein-/auszuschalten. Wenn Tipps = EIN in der Statusleiste , zeigt das Tipps Widget den aktuellen Status der Ausrichtungsrichtung an:
Isometrische Geometrie	<p>Legt das Format für isometrische Ansichten fest. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Erstelle isometrische Ansichten als [3D ansichten / 2D ansichten] <2D>:</p> <p>Folgende Optionen stehen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> 2D Ansichten: Isometrische Ansichten werden als 2D Projektion der 3D Geometrie erstellt. Stellt die Anzeige des Layer <i>BM_Isometric_Hidden</i> auf Anzeigen von verdeckten Linien als gestrichelte Linien. 

- 3D Ansichten: Isometrische Ansichten zeigen die 3D-Geometrie. Die Einstellungen des Ansichtsfensters *Visuelle Stile* steuert, wie isometrische Ansichten angezeigt werden.



Ähnliche Befehle

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

AnsDetail - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsBear - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

AnsSchnitt - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl GRUNDANS in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

Auflös

Setzt die Auflösung der Ansicht und schaltet den Modus Schnell zoomen (kurz für "Auflösung der Ansicht").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *auflös*

: *auflös*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Schnell zoomen? <Ja>: Geben Sie J oder N ein.

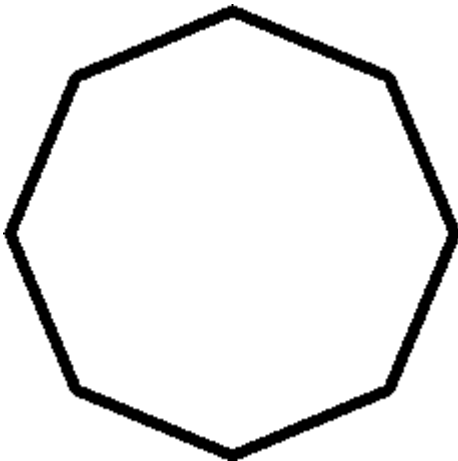
Kurven-Anzeigequalität eingeben (Bereich 1-20000) <100>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Dieser Befehl war hilfreich, als die Computer und Grafikkarten noch langsam waren.

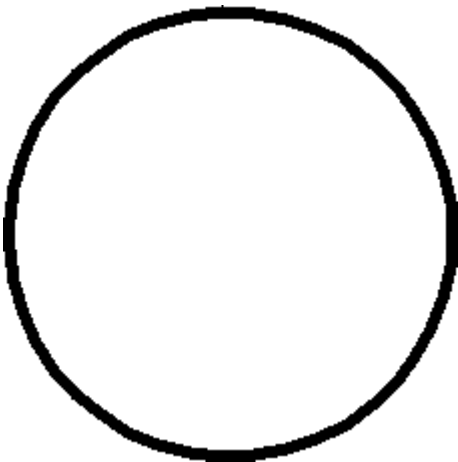
Dies erlaubt, dass AutoCAD Zeichnungen schneller angezeigt werden, aber auf Kosten geringerer Auflösung der Anzeige.

Dieser Befehl ist nicht mehr notwendig.

Wenn der Wert für Auflös niedrig gesetzt ist, können gezoomte Kreise wie Polygone aussehen (niedrige Auflösung der Anzeige):



Wenn der Wert für Auflös hoch gesetzt ist, oder wenn der Befehl Regen verwendet wird, sehen Kreise immer rund aus (hohe Auflösung der Anzeige):



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Schnell zoomen?	Bestimmt, wie der Bildschirmaufbau erfolgt: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - neuzeich und andere Befehle erneuern die Zeichnungsanzeige nicht. • Nein - neuzeich reagiert wie regen: es werden die Zeichnungsdaten gelesen und daraufhin die Zeichnungsanzeige erneuert. Diese Option wurde nur für die Kompatibilität mit AutoCAD aufgenommen, vorrangig wegen Version 2.5.
Kurven-Anzeigequalität eingeben	Bestimmt die Rundheit von Kreisen und anderen gekrümmten Objekten. Geben Sie eine Zahl zwischen 1 und 20000 ein: <ul style="list-style-type: none"> • 1 - eine sehr schnelle Anzeige, aber Kreise können wie ein Polygon aussehen. • 100 - voreingestellter Wert. • 20000 - langsamere Anzeige, aber Kreise sehen immer rund aus. Mit den heutigen schnellen Computern und Grafikkarten können Sie sicherlich den Wert 20000 eingeben.

Ähnliche Befehle

[Regen](#) - regeneriert die Zeichnung.

Anschnitt

Erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichenansicht, die mit dem Befehl **GRUNDANS** in einem Papier Bereich Layout erzeugt wurde.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansschnitt*

Menü: *Model | Zeichnungs Ansichten | Erzeuge Schnitt Ansicht*

Werkzeugkästen:

Zeichnungs Ansichten 

Schnitt Typen   

Multifunktionsleiste:

Anmerken | Zeichnungs Ansichten  

: *ansschnitt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zeichnungs Ansicht wählen: Wählen Sie eine Zeichnungsansicht im aktuellen Paper Bereich Layout aus.

Startpunkt der Schnittlinie definieren oder *Typ* wählen [*vOllständig/Halb/Versatz/Ausgerichtet*] <vOllständig>: Wählen Sie einen Punkt oder eine Option.

Nächsten Punkt der Schnittlinie angeben [Fertig] <Fertig>: Wählen Sie einen Punkt.

Die Schnitt Ansicht wird dynamisch parallel zur Schnittlinie angezeigt. Die Blickrichtung der Schnittansicht wird durch die Position der Schnittansicht in Bezug auf die Schnittlinie definiert.

Position für die Schnitt-Ansicht wählen: *Wählen Sie einen Punkt.*

Wähle Option



[*Skalieren/verdeckteLinien/Tangente/anKer/Geometrie/Beschriftung/Tiefe/Projektion*]

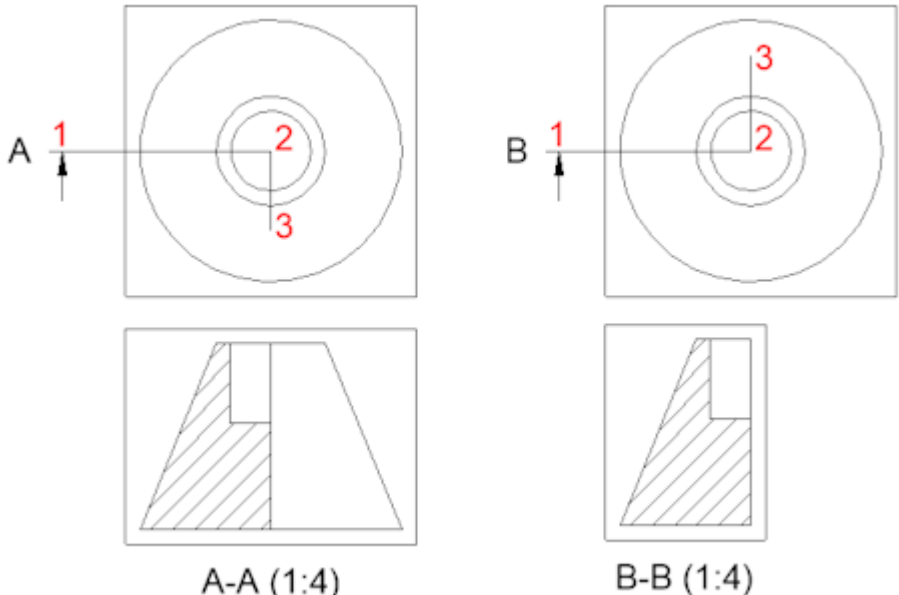
<Abbrechen>: Wählen Sie eine Option.

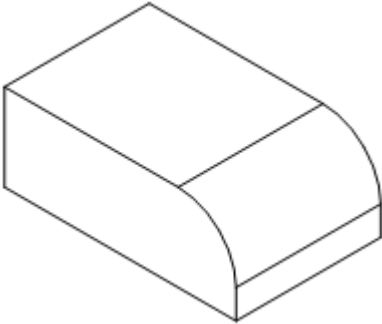
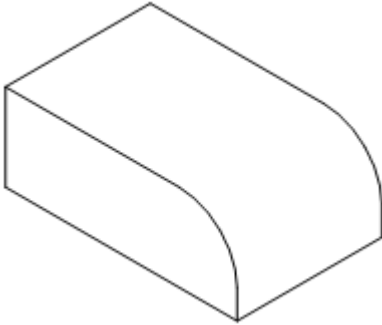
ANMERKUNGEN

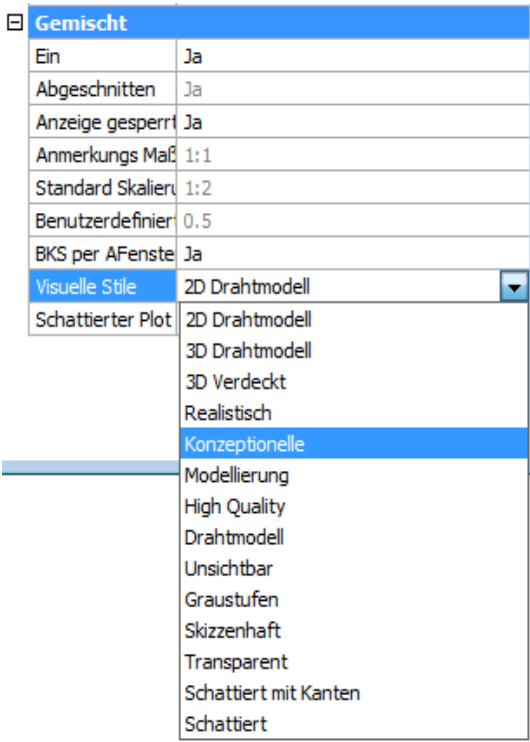
- Die Systemvariable **GENERATEASSOCVIEWS** steuert, ob GRUNDANS 2D-Ansichten erzeugt, die dauerhaft mit dem Quell-3D-Modell verknüpft sind. Wenn GENERATEASSOCVIEWS eingeschaltet ist, werden assoziative Bemaßungen automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.
- Wenn die Eigenschaft **Schneidbar** einer mechanical Komponente deaktiviert ist, wird die Komponente in den Schnittansichten des **vollständigen** Schnitt Typ nicht geschnitten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Typ	<p>Ermöglicht es, die Form der Schnittebene zu steuern.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Typ wählen [vOllständig/Halb/Versatz/Ausgerichtet] <vOllständig>:</i></p> <p>Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vollständig : Die Schnittlinie definiert eine unendliche Ebene, die durch das gesamte Modell schneidet. Halb : Die Schnittlinie definiert eine halbe Ebene die das Modell schneidet. <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Startpunkt des Schnittes eingeben oder:</i> Geben Sie einen Punkt (1) ein.</p>

	<p><i>Nächsten Punkt der Schnittlinie angeben [Fertig] <Fertig></i>: Geben Sie einen Punkt ein, um die Grenze der Halbebene (2) zu definieren. <i>Nächsten Punkt der Schnittlinie angeben [Fertig] <Fertig></i>: Geben Sie einen Punkt ein, um die Blickrichtung (3) zu definieren. Die Position des dritten Punktes steuert, ob der Teil des Modells, der nicht geschnitten wird (links), angezeigt wird oder nicht (rechts).</p>  <p style="text-align: center;">A-A (1:4) B-B (1:4)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Versatz</i> (☞): Die Schnittlinie definiert eine Reihe von Schneidbereichen, die sich versetzt zueinander befinden. Mit der Option <i>Fertig</i> wird das Erstellen der Schnittlinie beendet. • <i>Ausgerichtet</i> (☞): Die Schnittlinie definiert eine Polylinie, wobei jedes Segment einen Schneidbereich definiert. Der resultierende Schnitt hat die Länge gleich der Summe der Längen der Schneidbereiche. Mit der Option <i>Fertig</i> wird das Erstellen der Schnittlinie beendet.
<p>Position für die Schnitt-Ansicht wählen</p>	<p>Beim Platzieren bewegt sich die Schnitt Ansicht senkrecht zur Schnittlinie. Die Sichtungsrichtung wird durch die Position des Cursors in Bezug auf die Schnittlinie definiert.</p> <p>Drücken Sie die Strg-Taste, um die Ausrichtung ein-/auszuschalten. Wenn Tipps = EIN in der Statusleiste, zeigt das Tipps Widget den aktuellen Status der Sichtsausrichtung an.</p>
<p>Skalierung</p>	<p>Legt die Skalierungseigenschaft der Papierbereich Ansichtsfenster für die verschiedenen Ansichten fest.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Ansicht Skalierung anpassen [Standard/Benutzerdefiniert/Übergeordnet]: Wählen Sie eine Option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Standard Skalierung</i>: Zeigt die Maßstab Liste wie vom Befehl MSTABLSTEBEARB definiert. Wählen Sie einen Maßstab in der Liste. • <i>Benutzerdefiniert</i>: Fordert Sie auf, in der Befehlszeile eine Skalierung einzugeben. • <i>Übergeordnet</i>: Setzt die Skalierung des Schnitts gleich der Skalierung des übergeordneten Ansichtsfensters.

<p>Verdeckte Linien</p>	<p>Ermöglicht die Steuerung der Sichtbarkeit von verdeckten Kanten. Aufforderung in der Befehlszeile: Verdeckte Linien anzeigen [Ja/Nein/Übergeordnet]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Zeigt verdeckte Kanten in den ausgewählten Zeichnungs Ansichten an. Wenn die <i>BM_Ortho_Hidden</i> und <i>BM_Isometric_Hidden</i> Layer <i>AUS</i> oder <i>gefroren</i> sind, werden verdeckte Kanten nicht angezeigt. • <i>Nein</i>: Schaltet die Darstellung von verdeckten Kanten in den ausgewählten Zeichnungs Ansichten aus. • <i>Übergeordnet</i>: Kopiert die verdeckte Linien-Eigenschaft aus dem übergeordneten Ansichtsfenster.
<p>Tangenten Linien</p>	<p>Ermöglicht das Steuern der Anzeige von tangentialen Kanten zwischen einer flachen und einer gekrümmten Fläche (z. B. eine abgerundete Kante). Sie werden aufgefordert: Tangenten Linien anzeigen [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Tangenten Linien werden angezeigt. Dies ist die Standardeinstellung.  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nein</i>: Tangenten Linien werden unterdrückt. 
<p>Anker</p>	<p>Steuert wie die Ansicht im Ansichtsfenster in einer Update-Operation zu positionieren ist, wenn die Grenzen (= Umgrenzungs-Box) der 3D-Geometrie geändert wurden. Sie werden aufgefordert: Verankere Ansicht im Papier Bereich? [Ja/Nein]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Die Mitte des Ansichtsfensters ist verankert. Die Größe des Ansichtsfensters wächst oder schrumpft um seinen Mittelpunkt. • <i>Nein</i>: Die Position der unveränderten Geometrie ist fest. Dies ist das Standardverhalten.

	<p>Die Systemvariable AUTOVPFITTING steuert, ob die Größe des Ansichtsfensters automatisch angepasst wird, um die aktuellen Grenzen der 3D-Geometrie anzupassen. Standardmäßig ist AUTOVPFITTING = EIN.</p>
<p>Geometrie</p>	<p>Definiert den Visuellen Stil für die Schnitt Ansichten: Gerenderte 3D-Ansichten oder 2D-Zeichnung.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geometrie Typ wählen [2D/3D]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein: Die Schnitt Ansichten benutzen den visuellen Stil 2D Drahtmodell. • 3D: Die Schnitt Ansichten benutzen einen gerenderten visuellen Stil, welcher standardmäßig <i>Konzeptionellen</i> ist. <p>Optional können Sie einen anderen visuellen Stil für das Ansichtsfenster in der <i>Eigenschaften Leiste</i> wählen.</p> 
<p>Beschriftung</p>	<p>Steuert die Beschriftung für die Detail-Ansicht oder die Schnitt-Ansicht.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Beschriftung wählen [Kennung/Beschriftung]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Kennung:</i> Sie werden aufgefordert, die Ansicht Detail-ID anzugeben: <i>Spezifiziere Kennung <A></i>: Geben Sie einen Namen für die Detail-Ansicht ein. • <i>Beschriftung:</i> Sie werden aufgefordert zu definieren, ob die Detail-Ansichtsbeschriftung angezeigt werden soll oder nicht. <i>Ansichts Beschriftung anzeigen [Ja/Nein]:</i> Wählen Sie eine Option.
<p>Tiefe</p>	<p>Legt die Ansichtstiefe einer Schnitt Ansicht fest.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Tiefen Modus [Vollständig/Benutzerdefiniert]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vollständig:</i> Die Ansichtstiefe wird bis zu den Grenzen des Modells festgelegt (= maximale Ansichtstiefe). • <i>Benutzerdefiniert:</i> Erlaubt es, die Ansichtstiefe zu begrenzen. Sie werden aufgefordert: <i>Tiefen Abstand eingeben:</i>

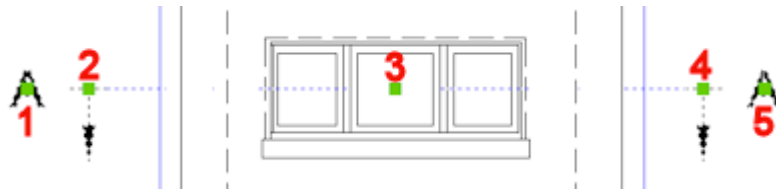
	Geben Sie einen positiven Wert ein, und drücken Sie die Eingabetaste oder stellen Sie die Ansichtstiefe mit Ihrem Zeigegerät dynamisch ein: Eine Linie, die die Ansichtstiefe anzeigt, wird dynamisch dargestellt. Klicken Sie auf einen Punkt.
Projektion	<p>Der Befehl fordert Sie auf: <i>Projektions Methode wählen [Normal/Orthogonal]:</i> Wählen Sie die gewünschte Methode:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Normal</i>: Erstellt den Schnitt als eine Vereinigung von Projektionen für alle schneidenden Regionen (jedes Segment einer Schnitt Polylinie) in seiner Normalenrichtung. • <i>Orthogonal</i>: Erstellt den Schnitt in der Normalenrichtung der ersten Schnitt Region (erstes Segment der Schnitt Polylinie).

Bearbeitung mit Griffen

Schnittlinien können über Griffe bearbeitet werden.

Wählen Sie entweder die Schnittlinie, die Bezeichner oder einen Pfeil.

Es werden 5 Griffe angezeigt:



1. Steuert die Position des ersten Bezeichners.
2. Definiert den Startpunkt der Schnittlinie.
3. Erlaubt es, die Schnittlinie zu verschieben.
4. Definiert den Endpunkt der Schnittlinie.
5. Steuert die Position des zweiten Bezeichners.

Ähnliche Befehle

Abflach - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Model Bereich.

Solprofil - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

MvSetup - erzeugt mehrere Papier Bereich Ansichtsfenster; passt Papier Bereich Ansichtsfenster an, dreht und skaliert diese. Im Modellbereich erstellt der Befehl ein Rechteck, das einem Blatt Papier mit Bezug auf einen festgelegten Maßstab entspricht.

GrundAns - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

AnsDetail - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsBear - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

AnsProj - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

Anschnittstil

Ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansschnittstil*

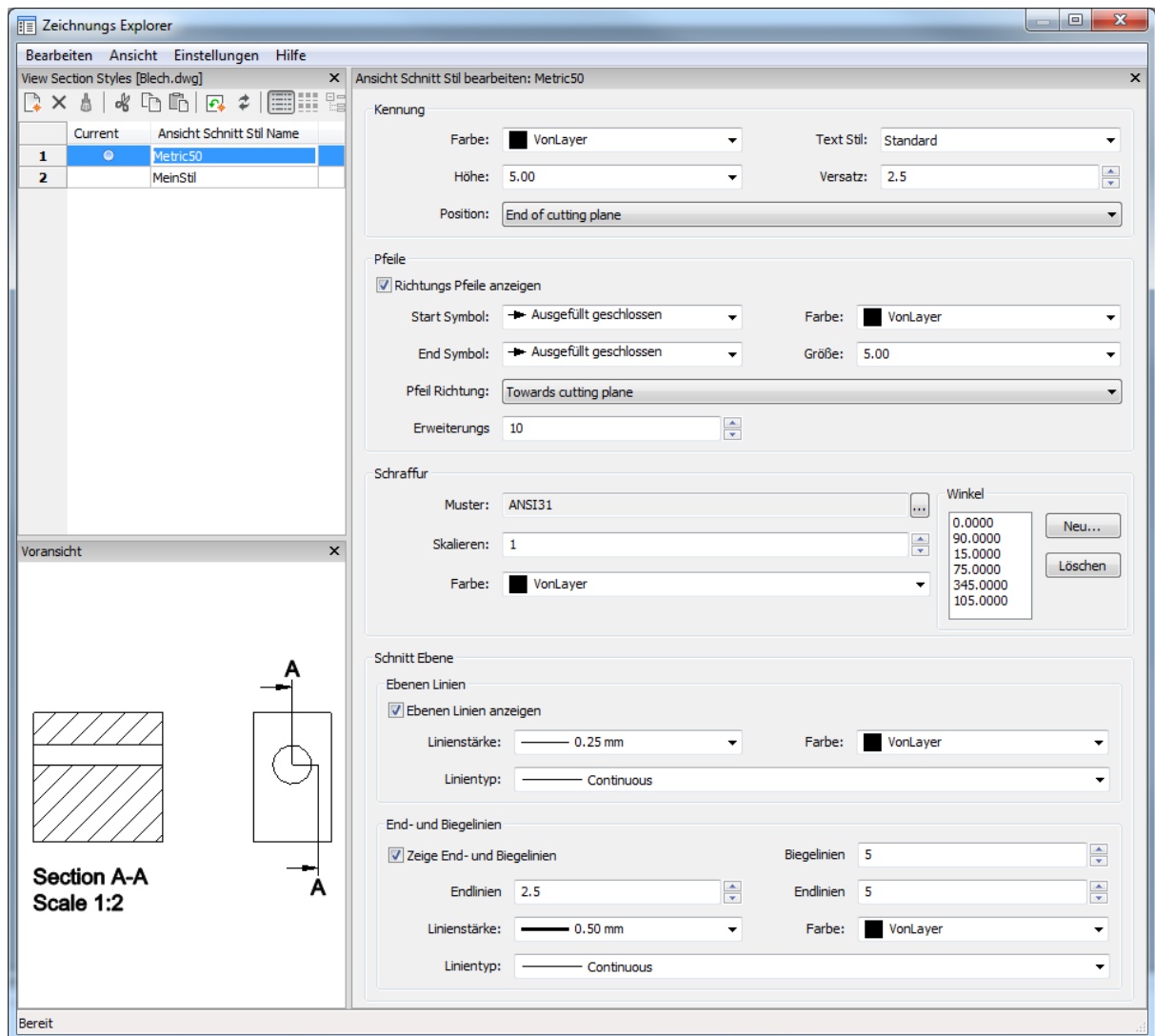
Menü: *Ansicht | Zeichnungs Ansichten | Schnitt Stil*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 


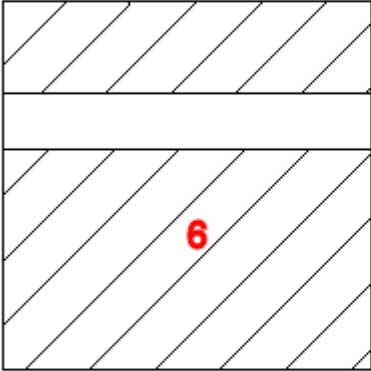
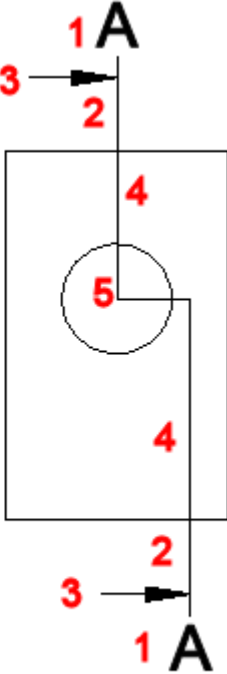
Multifunktionsleiste: *Model | Ansichten* | 

: *ansschnittstil*

Zeigt den *Ansichts Schnitt Stile Abschnitt* im *Zeichnungs Explorer* an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung								
 Neu	Erstellt einen neuen Ansicht Schnitt Stil als eine Kopie des aktuell ausgewählten Stils.								
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">Section A-A ¹</p> <p style="text-align: center; font-size: 24px; font-weight: bold;">Scale 1:2</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kennung 2. Pfeile 3. Erlaubt Erweiterungs Linien 4. Schnitt Ebenen Linien 5. Schnitt Ebenen Biegelinien 6. Schraffur 								
Kennung	Legt die Eigenschaften des Schnitt Bezeichners fest: <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Kennung <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Farbe: ■ VonLayer</td> <td style="width: 50%;">Text Stil: Standard</td> </tr> <tr> <td>Höhe: 5.00</td> <td>Versatz: 2.5</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Position: End of cutting plane</td> </tr> </table> </div>	Farbe: ■ VonLayer	Text Stil: Standard	Höhe: 5.00	Versatz: 2.5	Position: End of cutting plane			
Farbe: ■ VonLayer	Text Stil: Standard								
Höhe: 5.00	Versatz: 2.5								
Position: End of cutting plane									
Pfeile	Legt die Eigenschaften der Schnitt Pfeile fest: <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 5px;"> Pfeile <p><input checked="" type="checkbox"/> Richtungs Pfeile anzeigen</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">Start Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen</td> <td style="width: 50%;">Farbe: ■ VonLayer</td> </tr> <tr> <td>End Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen</td> <td>Größe: 5.00</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Pfeil Richtung: Towards cutting plane</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Erweiterungs 10</td> </tr> </table> </div>	Start Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen	Farbe: ■ VonLayer	End Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen	Größe: 5.00	Pfeil Richtung: Towards cutting plane		Erweiterungs 10	
Start Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen	Farbe: ■ VonLayer								
End Symbol: ▶ Ausgefüllt geschlossen	Größe: 5.00								
Pfeil Richtung: Towards cutting plane									
Erweiterungs 10									

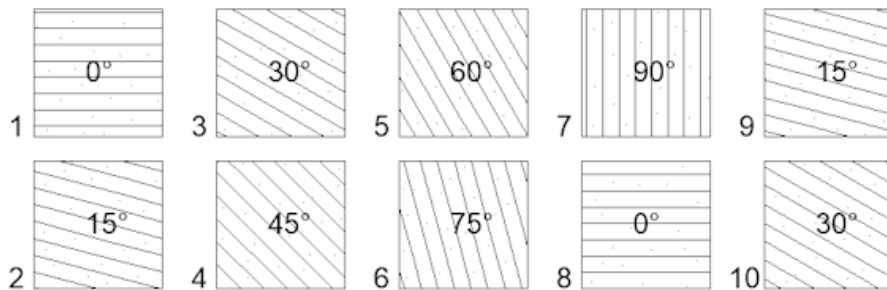
Schraffur

Legt die Eigenschaften der Schnitt Schraffur fest:



Der erste Winkel in der Liste wird dem ersten Volumenkörper im Modell zugewiesen, der zweiten Winkel dem zweiten Volumenkörper, der dritte Winkel dem dritten Volumenkörper, usw..

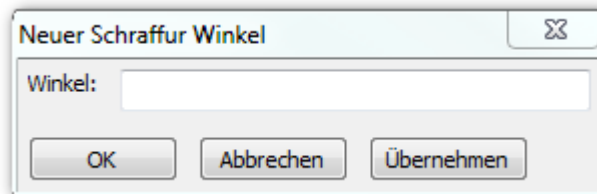
Im Dialog oben sind sieben Winkeln definiert, in einem Modell mit 10 Volumenkörpern, werden die Schraffur Winkel, wie im Schnitt unten dargestellt, zugewiesen. Da nur 7 Winkel definiert sind, wird der erste Winkel auf den Volumenkörper Nr. 8, der zweite Winkel für 9 etc. angewendet.



A-A (1:5)

Um einen neuen Schraffurwinkel hinzuzufügen, klicken Sie auf *Neu...*

Ein Dialog wird angezeigt:



- Geben Sie einen Wert im Feld *Winkel* ein.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken Sie auf *OK* , um den Winkel hinzuzufügen und den Dialog zu schließen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche *Übernehmen*, um den Winkel hinzuzufügen und den Dialog für weitere Winkel Eingaben geöffnet zu lassen.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche *Abbrechen*, um den Dialog zu schließen, ohne einen Winkel hinzuzufügen.

Um einen Winkel zu entfernen, wählen Sie den Winkel in der Liste, und klicken Sie dann die Schaltfläche *Löschen*.

Schnitt Ebenen	<p>Legt die Eigenschaften des Schnitt-Ebene Anzeiger fest:</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px;"> <p>Schnitt Ebene</p> <p>Ebenen Linien</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Ebenen Linien anzeigen</p> <p>Linienstärke: <input type="text" value="0.25 mm"/> Farbe: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Linientyp: <input type="text" value="Continuous"/></p> <hr/> <p>End- und Biegelinien</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Zeige End- und Biegelinien</p> <p>Biegelinien: <input type="text" value="5"/></p> <p>Endlinien: <input type="text" value="2.5"/> Endlinien: <input type="text" value="5"/></p> <p>Linienstärke: <input type="text" value="0.50 mm"/> Farbe: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Linientyp: <input type="text" value="Continuous"/></p> </div>
----------------	--

Ähnliche Befehle

[GrundAns](#) - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

[AnsDetail](#) - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

[AnsDetailStil](#) - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

[AnsSchnitt](#) - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl [GRUNDANS](#) in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsAkt

Aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitte, die durch die Befehle [GRUNDANS](#) und [ANSSCHNITT](#) erzeugt wurden, wenn VIEWUPDATEAUTO = 0 ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ansakt*

Menü: *Model | Zeichnungs Ansichten | Aktualisiere Zeichnungs Ansichten*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 


Multifunktionsleiste: *Model | Ansichten* | 



: ***ansakt***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zeichnungs Ansichten wählen [Alle] <Alle Ansichten>: *Klicken Sie innerhalb der Ansicht, die Sie aktualisieren wollen, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um alle Ansichten zu aktualisieren.*

Zeichnungs Ansichten wählen [Alle] <Alle Ansichten>: *Klicken Sie innerhalb einer weiteren Ansicht, die Sie aktualisieren wollen, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die gewählte(n) Ansicht(en) zu aktualisieren.*

ANMERKUNG Klicken Sie auf die Schaltfläche *Auto Aktualisierung* () auf dem Werkzeugkasten *Zeichnungs Ansichten* oder auf *Anmerken | Zeichnungs Ansichten* im Multifunktionsleisten Panel, um die Systemvariable [VIEWUPDATEAUTO](#) EIN/AUS zu schalten.

Der Zustand der Werkzeug-Schaltfläche zeigt den aktuellen Wert der Systemvariablen VIEWUPDATEAUTO am: EIN () oder AUS ()

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Alle Ansichten	Aktualisiert alle Zeichnungsansichten im aktuellen Layout. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die EINGABETASTE bei der ersten Eingabeaufforderung. • Geben Sie bei der zweiten oder den folgenden Aufforderungen ein A ein.

Ähnliche Befehle

[GrundAns](#) - erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

[AnsExport](#) - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch [GRUNDANS](#) und [ANSSCHNITT](#) aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

[AnsDetail](#) - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

[AnsDetailStil](#) - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

[AnsBear](#) - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

[AnsExport](#) - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch [GRUNDANS](#) und [ANSSCHNITT](#) erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

[AnsProj](#) - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

[AnsSchnitt](#) - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl [GRUNDANS](#) in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

[AnsSchnittStil](#) - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AfZuschneiden

Schneidet Ansichtsfenster in Layouts zu (kurz für "Ansichtsfenster zuschneiden").

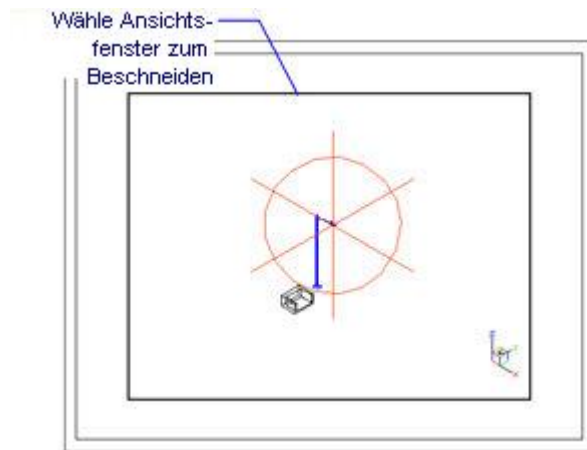
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *afzuschneiden*

: *afzuschneiden*

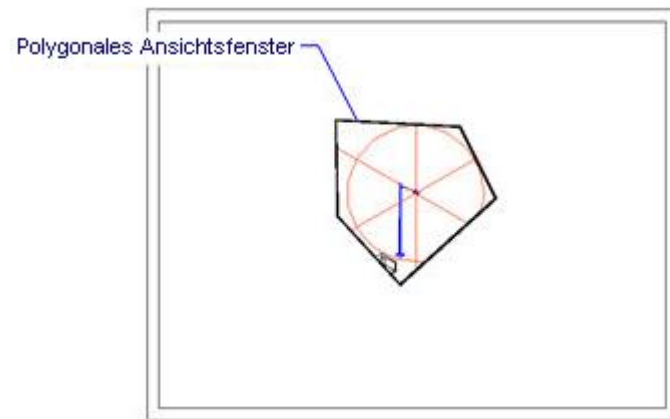
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Ansichtsfenster zum Beschneiden: Wählen Sie eine Ansichtsfensterumgrenzung aus.



Wähle schneide Objekt oder [Polygonal]: Wählen Sie ein geschlossenes Objekt, oder geben Sie ein P ein.

Polygonal Optionen:

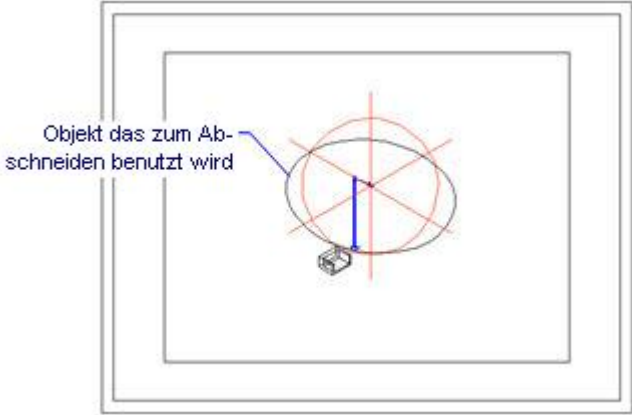
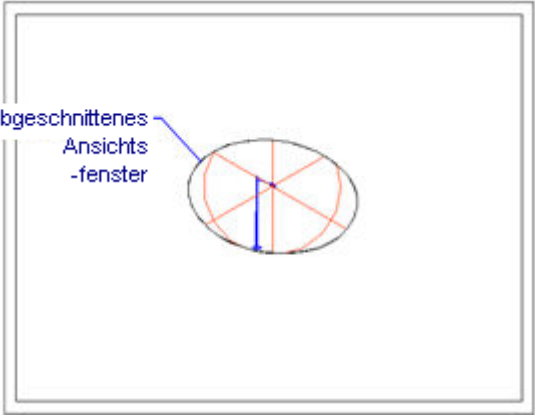


Dieser Befehl kann nur in einer Registerkarte Layout verwendet werden (Papierbereich).

Polygonale Ansichtsfenster müssen mindestens drei Scheitelpunkte besitzen.

Nur geschlossene Objekte, wie z. B. Kreise und geschlossene Polylinien, können als Ansichtsfensterumgrenzung verwendet werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Ansichtsfenster zum Beschneiden	<p>Wählen Sie ein Ansichtsfenster zum Beschneiden.</p> <p>Beschnittene Ansichtsfenster können erneut beschneiden werden.</p> <p>Benutzen Sie die Option Löschen, um die Zuschneidung zu entfernen.</p>
Wähle schneide Objekt	<p>Konvertiert ein geschlossenes Objekt in eine Ansichtsfensterumgrenzung.</p>  <p>Das Objekt muss um Papierbereich gezeichnet sein.</p> 
Polygonal	<p>Zeichnet eine polygonale Ansichtsfensterumgrenzung bestehend aus geraden Segmenten und aus Bogensegmenten. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Startpunkt definieren -Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Abstand]: -Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.</p> <p>Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Abstand/Folgen/Zurück]: -Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.</p> <p>Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Schließen/Abstand/Folgen/Zurück]: - Wählen Sie einen Punkt oder eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Polygon automatisch zu schließen.</p>
Kreisbogen	<p>Erzeugt ein Bogensegment. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Ende des Bogens festlegen oder [Linie/Winkel/Zentrum/Schließen/Richtung/RADIUS/zweiterPunkt/Zurück]: - Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.</p> <p>Siehe Befehl Bogen.</p>

Abstand	Bestimmt den Abstand und den Winkel für das nächste Segment. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Abstand für Segment - geben Sie einen Abstand ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Segment-Winkel - geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte.
Folgen	Zeichnet das nächste Segment mit demselben Winkel wie das vorherige Segment. Abstand für Segment - definiert die Länge des Segments.
Zurück	Macht das letzte Segment rückgängig.
Schließen	Schließt das Polygon.
Löschen	Löscht die ausgeschnittene Umgrenzung und stellt das ursprüngliche rechteckige Ansichtsfenster wieder her. (Diese Option erscheint nur, wenn Sie ein ausgeschnittenes Ansichtsfenster auswählen.)

Ähnliche Befehle

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[MAnsfen](#) - erstellt Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[AFenster](#) - erzeugt Ansichtsfenster im Model Bereich.

[MBereich](#) - wechselt in den Model Bereich.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

AfLayer

Ändert die Eigenschaften der Layer im aktuellen Ansichtsfenster des Papierbereichs (kurz für "Ansichtsfenster Layer").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aflayer*

Alias: *af*

: *aflayer*

Dieser Befehl arbeitet nur im Layout-Modus.

Im Modell-Bereich wird folgendes angezeigt: "Dieser Befehl kann nur im Layout (Papier Bereich) benutzt werden".

Aufforderung in der Befehlszeile:

[[Liste](#)/[Farbe](#)/[LTyp](#)/[LStärke](#)/[TRansparenz](#)/[FRieren](#)/[Tauen](#)/[Zurücksetzen](#)/[Neugefroren](#)/[Vorgabe](#)]:

Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Eigenschaften unverändert zu verlassen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gefrorene Layer auflisten	Listet auf, welche Layer im ausgewählten Ansichtsfenster gefroren sind. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: Wähle ein Ansichtsfenster - klicken Sie auf eine Ansichtsfensterumgrenzung; es wird Ihnen dann Folgendes angezeigt: In Ansichtsfenster 2 sind folgende Layer gefroren: LayerName Wenn keine Layer gefroren sind, wird angezeigt: In Ansichtsfenster x sind keine Layer gefroren.
Farbe	Setzt die AF Farb Eigenschaft. Sie werden aufgefordert: Neue Truecolor: Rot, Grün und Blau - geben Sie den RGB-Code ein (z. B. 123,123,123) Wählen Sie Layer-Namen, um die Farbe zu überschreiben: Layernamen durch Kommas getrennt eingeben. Ansichtsfenster angeben [ALLe/Wahl/Aktuell/aUßer] <Aktuell>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste. <ul style="list-style-type: none"> • Alle: Anwenden auf alle Ansichtsfenster im aktuellen Layout. • Auswählen: Ermöglicht die Auswahl der Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie ein Ansichtsfenster Objekte im Satz: 1 Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie weitere Ansichtsfenster aus oder drücken Sie die Eingabetaste. • Außer aktuell: Anwenden nur für das aktuelle Ansichtsfenster. • Ausgenommen aktuell: Gilt für alle Ansichtsfenster, außer dem aktuellen Ansichtsfenster.

<p>Linientyp</p>	<p>Setzt die AF Linientyp Eigenschaft. Sie werden aufgefordert: Name des geladenen Linientyps oder [?] <Continuous>: Geben Sie einen Linientypnamen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, oder wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ? für Liste - zeigt eine Liste der verfügbaren Linientypen in der Befehlszeile an. <p>Wählen Sie Layer-Namen, um den Linientyp zu überschreiben: Geben Sie die Layernamen durch Kommas getrennt ein. Ansichtsfenster angeben [ALle/Wahl/Aktuell/aUßer] <Aktuell>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle: Anwenden auf alle Ansichtsfenster im aktuellen Layout. • Auswählen: Ermöglicht die Auswahl der Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie ein Ansichtsfenster Objekte im Satz: 1 Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie weitere Ansichtsfenster aus oder drücken Sie die Eingabetaste. • Außer aktuell: Anwenden nur für das aktuelle Ansichtsfenster. • Ausgenommen aktuell: Gilt für alle Ansichtsfenster, außer dem aktuellen Ansichtsfenster.
<p>Linienstärke</p>	<p>Setzt die AF Linienstärken Eigenschaft. Sie werden aufgefordert: Linienstärke eingeben (0.00 mm - 2.11 mm): Geben Sie eine Linienstärke ein. Wählen Sie Layer-Namen, um die Linienstärke zu überschreiben: Geben Sie die Layernamen durch Kommas getrennt ein. Ansichtsfenster angeben [ALle/Wahl/Aktuell/aUßer] <Aktuell>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle: Anwenden auf alle Ansichtsfenster im aktuellen Layout. • Auswählen: Ermöglicht die Auswahl der Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie ein Ansichtsfenster Objekte im Satz: 1 Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie weitere Ansichtsfenster aus oder drücken Sie die Eingabetaste. • Außer aktuell: Anwenden nur für das aktuelle Ansichtsfenster. • Ausgenommen aktuell: Gilt für alle Ansichtsfenster, außer dem aktuellen Ansichtsfenster.
<p>Transparenz</p>	<p>Setzt die AF Transparenz Eigenschaft. Sie werden aufgefordert: Transparenz eingeben (0 - 90): Geben Sie einen Wert ein. Wählen Sie Layer-Namen, um die Transparenz zu überschreiben: Geben Sie die Layernamen durch Kommas getrennt ein. Ansichtsfenster angeben [ALle/Wahl/Aktuell/aUßer] <Aktuell>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle: Anwenden auf alle Ansichtsfenster im aktuellen Layout. • Auswählen: Ermöglicht die Auswahl der Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie ein Ansichtsfenster Objekte im Satz: 1

	<p>Wähle ein Ansichtsfenster: Wählen Sie weitere Ansichtsfenster aus oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Außer aktuell: Anwenden nur für das aktuelle Ansichtsfenster. • Ausgenommen aktuell: Gilt für alle Ansichtsfenster, außer dem aktuellen Ansichtsfenster.
Friere Layer	<p>Friert Layer im Ansichtsfenster. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p>Wähle den/die Layer zum Frieren - geben Sie die Namen der Layer ein, die gefroren werden sollen.</p> <p>Trennen Sie mehrere Layernamen mit Kommas.</p>
Taue Layer	<p>Taut Layer im Ansichtsfenster. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p>Layer tauen - geben Sie die Namen der Layer ein, die getaut werden sollen.</p> <p>Trennen Sie mehrere Layernamen mit Kommas.</p>
Layer zurücksetzen	<p>Setzt die gefrorenen und getauten Layer auf ihre ursprünglichen Einstellungen zurück. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p>Layer zurücksetzen- geben Sie die Namen der Layer ein, die zurückgesetzt werden sollen.</p> <p>Trennen Sie mehrere Layernamen mit Kommas.</p>
Neue gefrorene Layer	<p>Erzeugt neue Layer, die in der Voreinstellung gefroren sind. Sie werden zu Folgendem aufgefordert:</p> <p>Neue(r) gefrorene(r) Layer Name(n) - geben Sie die Namen der Layer ein, die erzeugt und gefroren werden sollen.</p> <p>Trennen Sie mehrere Layernamen mit Kommas.</p>
Standard-Sichtbarkeits-Einstellungen	<p>Wechselt die Voreinstellung für die Einstellungen Frieren/Tauen für die Layer. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Layer-Name(n) - geben Sie einen oder mehrere Layernamen ein, mehrere Namen trennen Sie durch Kommas.</p> <p>Einstellung Gefroren/<geTaut> - geben Sie ein G oder ein T ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gefroren - wechselt die Voreinstellung für die Layer auf gefroren. • Getaut - wechselt die Voreinstellung für die Layer auf getaut.

Ähnliche Befehle

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[Layer](#) - erzeugt Layer, ändert deren Eigenschaften und löscht Layer im Zeichnungs Explorer.

[LayersPanelÖffn](#) - öffnet das Layer Panel, das es erlaubt, die Layer in der aktuellen Zeichnung zu bearbeiten, den Layer-Status und die Layer-Filter anzuwenden.

APunkt

Ändert den 3D Ansichtspunkt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *apunkt*

Transparent: *'apunkt*

Aliase: *Ansichtspunkt, -APunkt, AP*

: **APunkt**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ansichtspunkt festgelegt oder [**Drehen/drAufsicht/Perspektive**] <0, 0, 1>: Geben Sie x,y,z-Koordinaten ein, eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste für das Dialogfenster.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ansichtspunkt festgelegt	Bestimmt den Ansichtspunkt durch x-, y-, z-Koordinaten. Um z.B. einen vorderen linken isometrischen Ansichtspunkt zu setzen, geben Sie -1,-1,1 ein.
Drehen	Ändert den Ansichtspunkt durch einen Winkel. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Winkel in XY-Ebene von X-Achse <45> - definieren Sie einen Winkel, oder wählen Sie zwei Punkte. Winkel von XY-Ebene <60> - bestimmen Sie einen Winkel, oder wählen Sie zwei Punkte.
Draufsicht	Zeigt die Draufsicht des aktuellen BKS an. Siehe DRSICHT Befehl.
Perspektive	Ermöglicht es, die <i>Perspektive</i> Eigenschaft des Ansichtsfensters einzustellen; Sie werden aufgefordert: Perspektive [perspektive Ein/perspektive AUs] <perspektive AUs> - wählen Sie eine Option: <ul style="list-style-type: none"> • Ein: Legt die perspektivische Eigenschaft des Ansichtsfensters fest. • AUs: Schaltet die perspektivische Eigenschaft des Ansichtsfensters aus.

Blickvon Steuerung

Die **Blickvon Steuerung** ermöglicht eine Reihe von voreingestellten Ansichten wie orthographischen Ansichten und isometrischen Ansichten auszuwählen.

Optionen des Dialogfensters

Siehe **DdVpoint** Befehl.

Ähnliche Befehle

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

DAnsicht - verändert den 3D-Ansichtspunkt interaktiv und schaltet den Perspektive-Modus ein.

RtRot - dreht eine 3D-Zeichnung in Echtzeit.

AFenster

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster in der Model Registerkarte (kurz für "Ansichtsfenster").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *afenster*

Alias: *ansichtsfenster, ausschnt, -ausschnt*

Menü: *Ansicht | Ansichtsfenster*

Werkzeugkasten: *Ansicht* |  und *Layout* | 

: *afenster*

(Dieser Befehl ist nur in der Model-Registerkarte verfügbar. Um Ansichtsfenster in den Layout Registerkarten zu erzeugen, benutzen Sie bitte den Befehl [MAnsfn.](#))

Aufforderung in der Befehlszeile:

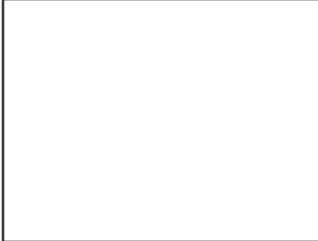

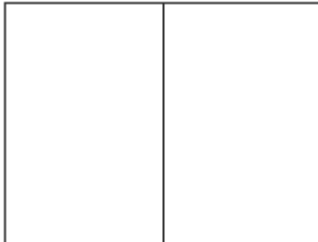
Ansichtsfenster: [*?*/[Speichern](#)/[Wiederherstellen](#)/[Löschen](#)/[Verbinden](#)/[Einzeln](#)/*2/3/4*] <3>: *Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um 3 Ansichtsfenster zu erstellen.*

Mit Ansichtsfenster können Sie verschiedene Sichtweisen der gleichen Zeichnung darstellen.

Befehls Optionen

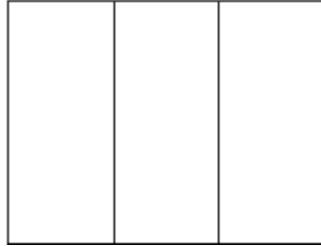
Option	Beschreibung												
? für Liste	<p>Listet die Namen der gespeicherten Ansichtsfenster.</p> <p>Eine typische Liste sieht wie folgt aus:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ansichtsfenstername</th> <th>Ecke UL</th> <th>Ecke OR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">-----</td> </tr> <tr> <td>*Active</td> <td>0.312500,0.000000</td> <td>0.343750,0.125000</td> </tr> <tr> <td>DETAILS</td> <td>0.343750,0.125000</td> <td>0.375000,0.250000</td> </tr> </tbody> </table> <p>UL ist die Abkürzung für untere linke Ecke, OR ist die Abkürzung für obere rechte Ecke.</p> <p>Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.</p>	Ansichtsfenstername	Ecke UL	Ecke OR	-----			*Active	0.312500,0.000000	0.343750,0.125000	DETAILS	0.343750,0.125000	0.375000,0.250000
Ansichtsfenstername	Ecke UL	Ecke OR											

*Active	0.312500,0.000000	0.343750,0.125000											
DETAILS	0.343750,0.125000	0.375000,0.250000											
Speichern	<p>Speichert die aktuelle Ansichtsfenster Anordnung; und fordert Sie auf: <i>Zu speichernder Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - definiert den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration.</p> <p>Wenn der Name bereits vorhanden, erhalten Sie folgende Meldung: <i>Eine Ansichtsfenster-Konfiguration mit diesem Namen existiert. Überschreiben? (Ja/Nein)?</i> - geben Sie J oder Nein ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Ja</i> - ersetzt die Ansichtsfenster Konfiguration mit der neuen. <i>Nein</i> - wiederholt die Aufforderung "Zu speichernder Ansichtsfenster-Konfigurationsname". 												
Wiederherstellen	<p>Stellt eine benannte Ansichtsfenster Konfiguration wieder her; und meldet:</p> <p><i>Wiederherzustellender Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - geben Sie den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration ein.</p>												

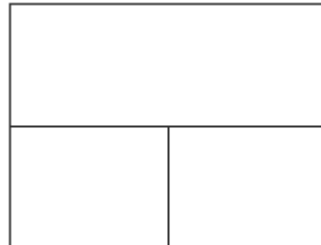
Löschen	<p>Löscht eine benannte Ansichtsfenster Konfiguration aus der Zeichnung; und fordert Sie auf: <i>Zu löschender Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - geben Sie den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration ein. Sie können zur gleichen Zeit nur eine Ansichtsfenster Konfiguration löschen.</p>
Einzeln	<p>Erstellt ein einzelnes Ansichtsfenster aus dem aktuell aktiven Ansichtsfenster. Alle anderen Ansichtsfenster werden entfernt.</p> 
Verbinden	<p>Verbindet zwei oder mehrere Ansichtsfenster zu einem einzelnen Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: <i>Wählen Sie das dominante Ansichtsfenster <Aktuell></i> - wählen Sie das Ansichtsfenster, das bestehen bleiben soll. <i>Wähle Ansichtsfenster zum Vereinigen</i> - wählen Sie das Ansichtsfenster, das mit dem ausgewählten Ansichtsfenster vereinigt werden soll. Wenn die zwei Ansichtsfenster einer nicht rechteckigen Anordnung (wie z. B. eine L- oder T-Anordnung) gewählt werden, meldet BricsCAD "Die gewählten Ansichtsfenster bilden kein Rechteck." Die Meldung "Wähle Ansichtsfenster zum Vereinigen" wird wiederholt.</p>
2	<p>Zeichnet zwei rechteckige Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: <i>Zwei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal] <Vertikal></i>: - Geben Sie H oder V ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Horizontal</i> - zeichnet zwei horizontale Ansichtsfenster.  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vertikal</i> - zeichnet zwei vertikale Ansichtsfenster.  <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in zwei Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>
3	<p>Zeichnet drei rechteckige Ansichtsfenster; und fragt Sie: Drei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal/Über/Unter/Links/Rechts] <Rechts>: - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Horizontal</i> - zeichnet drei horizontale Ansichtsfenster.



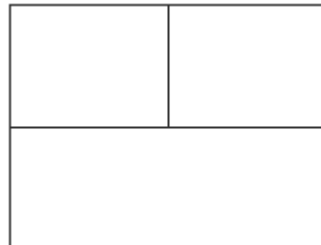
- *Vertikal* - zeichnet drei vertikale Ansichtsfenster.



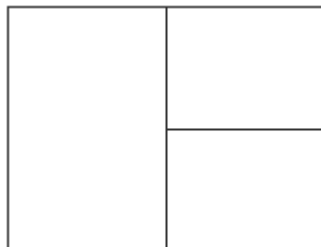
- *Über* - zeichnet ein Ansichtsfenster über zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.



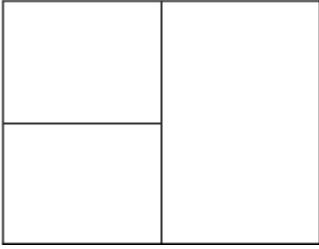

- *Unter* - zeichnet ein Ansichtsfenster unter zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.



- *Links* - Zeichnet links ein Ansichtsfenster neben zwei übereinander liegenden Ansichtsfenstern.



- *Rechts* - Zeichnet rechts ein Ansichtsfenster neben zwei übereinander liegenden Ansichtsfenstern.

	 <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in drei Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>
4	<p>Zeichnet vier rechteckige Ansichtsfenster.</p>  <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in vier Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>

Verfahren

[Erzeugung von Ansichtsfenstern im Model Bereich](#)

[Zeichnen in mehreren Ansichtsfenstern](#)

[Verbinden zweier benachbarten Ansichtsfenster](#)

Ähnliche Befehle

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[MAnsfen](#) - erstellt Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[MBEREICH](#) - wechselt in den Model Bereich.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

[Neuzall](#) - alle Ansichtsfenster werden neu gezeichnet.

[RegenAll](#) - regeneriert die Zeichnung in allen Ansichtsfenstern.

[Zoom](#) - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

-Afenster

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster in der Model Registerkarte (kurz für "Ansichtsfenster").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *afenster*

Alias: *ansichtsfenster, ausschnt, -ausschnt*

Menü: *Ansicht | Ansichtsfenster*

Werkzeugkasten: *Ansicht* |  und *Layout* | 

: *afenster*

(Dieser Befehl ist nur in der Model-Registerkarte verfügbar. Um Ansichtsfenster in den Layout Registerkarten zu erzeugen, benutzen Sie bitte den Befehl **MAnsfn.**)

Aufforderung in der Befehlszeile:

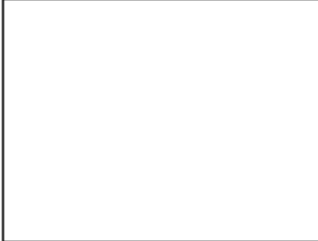

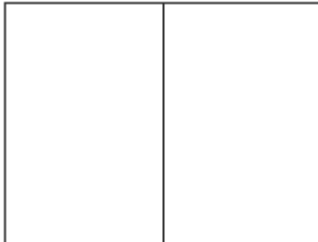
Ansichtsfenster: [*?*/Speichern/Wiederherstellen/Löschen/Verbinden/Einzeln/2/3/4] <3>: **Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um 3 Ansichtsfenster zu erstellen.**

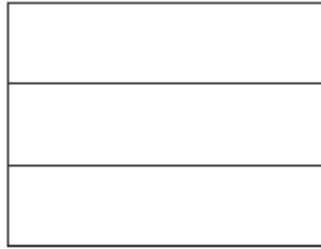
Mit Ansichtsfenster können Sie verschiedene Sichtweisen der gleichen Zeichnung darstellen.

Befehls Optionen

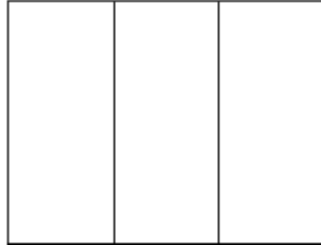
Option	Beschreibung												
? für Liste	<p>Listet die Namen der gespeicherten Ansichtsfenster.</p> <p>Eine typische Liste sieht wie folgt aus:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Ansichtsfenstername</th> <th>Ecke UL</th> <th>Ecke OR</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="3">-----</td> </tr> <tr> <td>*Active</td> <td>0.312500,0.000000</td> <td>0.343750,0.125000</td> </tr> <tr> <td>DETAILS</td> <td>0.343750,0.125000</td> <td>0.375000,0.250000</td> </tr> </tbody> </table> <p>UL ist die Abkürzung für untere linke Ecke, OR ist die Abkürzung für obere rechte Ecke.</p> <p>Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.</p>	Ansichtsfenstername	Ecke UL	Ecke OR	-----			*Active	0.312500,0.000000	0.343750,0.125000	DETAILS	0.343750,0.125000	0.375000,0.250000
Ansichtsfenstername	Ecke UL	Ecke OR											

*Active	0.312500,0.000000	0.343750,0.125000											
DETAILS	0.343750,0.125000	0.375000,0.250000											
Speichern	<p>Speichert die aktuelle Ansichtsfenster Anordnung; und fordert Sie auf: <i>Zu speichernder Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - definiert den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration.</p> <p>Wenn der Name bereits vorhanden, erhalten Sie folgende Meldung: <i>Eine Ansichtsfenster-Konfiguration mit diesem Namen existiert. Überschreiben? (Ja/Nein)?</i> - geben Sie J oder Nein ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Ja</i> - ersetzt die Ansichtsfenster Konfiguration mit der neuen. <i>Nein</i> - wiederholt die Aufforderung "Zu speichernder Ansichtsfenster-Konfigurationsname". 												
Wiederherstellen	<p>Stellt eine benannte Ansichtsfenster Konfiguration wieder her; und meldet: <i>Wiederherzustellender Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - geben Sie den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration ein.</p>												

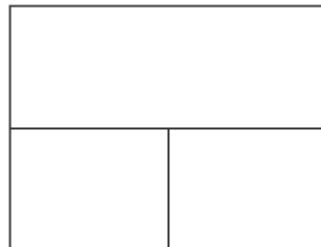
Löschen	<p>Löscht eine benannte Ansichtsfenster Konfiguration aus der Zeichnung; und fordert Sie auf: <i>Zu löschender Ansichtsfenster-Konfigurationsname</i> - geben Sie den Namen der Ansichtsfenster Konfiguration ein. Sie können zur gleichen Zeit nur eine Ansichtsfenster Konfiguration löschen.</p>
Einzeln	<p>Erstellt ein einzelnes Ansichtsfenster aus dem aktuell aktiven Ansichtsfenster. Alle anderen Ansichtsfenster werden entfernt.</p> 
Verbinden	<p>Verbindet zwei oder mehrere Ansichtsfenster zu einem einzelnen Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: <i>Wählen Sie das dominante Ansichtsfenster <Aktuell></i> - wählen Sie das Ansichtsfenster, das bestehen bleiben soll. <i>Wähle Ansichtsfenster zum Vereinigen</i> - wählen Sie das Ansichtsfenster, das mit dem ausgewählten Ansichtsfenster vereinigt werden soll. Wenn die zwei Ansichtsfenster einer nicht rechteckigen Anordnung (wie z. B. eine L- oder T-Anordnung) gewählt werden, meldet BricsCAD "Die gewählten Ansichtsfenster bilden kein Rechteck." Die Meldung "Wähle Ansichtsfenster zum Vereinigen" wird wiederholt.</p>
2	<p>Zeichnet zwei rechteckige Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: <i>Zwei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal] <Vertikal></i>: - Geben Sie H oder V ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Horizontal</i> - zeichnet zwei horizontale Ansichtsfenster.  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vertikal</i> - zeichnet zwei vertikale Ansichtsfenster.  <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in zwei Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>
3	<p>Zeichnet drei rechteckige Ansichtsfenster; und fragt Sie: Drei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal/Über/Unter/Links/Rechts] <Rechts>: - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Horizontal</i> - zeichnet drei horizontale Ansichtsfenster.



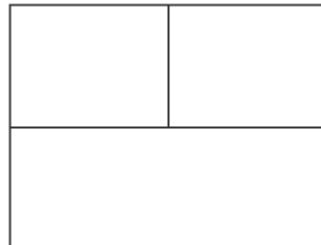
- *Vertikal* - zeichnet drei vertikale Ansichtsfenster.



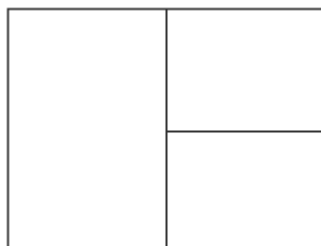
- *Über* - zeichnet ein Ansichtsfenster über zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.



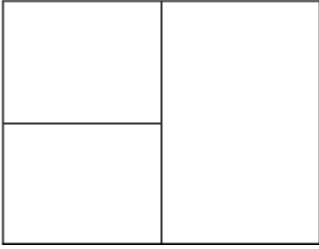

- *Unter* - zeichnet ein Ansichtsfenster unter zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.



- *Links* - Zeichnet links ein Ansichtsfenster neben zwei übereinander liegenden Ansichtsfenstern.



- *Rechts* - Zeichnet rechts ein Ansichtsfenster neben zwei übereinander liegenden Ansichtsfenstern.

	 <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in drei Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>
4	<p>Zeichnet vier rechteckige Ansichtsfenster.</p>  <p>Das aktuelle Ansichtsfenster wird in vier Ansichtsfenster aufgeteilt.</p>

Verfahren

[Erzeugung von Ansichtsfenstern im Model Bereich](#)

[Zeichnen in mehreren Ansichtsfenstern](#)

[Verbinden zweier benachbarten Ansichtsfenster](#)

Ähnliche Befehle

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[MAnsfen](#) - erstellt Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[MBEREICH](#) - wechselt in den Model Bereich.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

[Neuzall](#) - alle Ansichtsfenster werden neu gezeichnet.

[RegenAll](#) - regeneriert die Zeichnung in allen Ansichtsfenstern.

[Zoom](#) - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

Abdecken

Erstellt Abdeckungen, um Teile einer Zeichnung zu maskieren, und steuert die Anzeige von Abdeckungs-Rahmen in der Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abdecken*

Menü: *Zeichnen | Abdecken*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: ***abdecken***

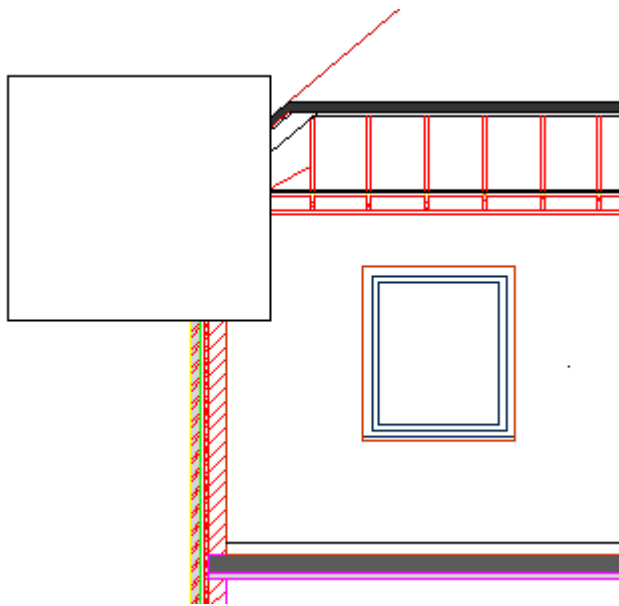
Aufforderung in der Befehlszeile:

Startpunkt eingeben oder [Polylinie/Rahmen]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Definiere den nächsten Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Nächsten Punkt angeben oder [Zurück]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie Z ein.

Nächsten Punkt angeben oder [Zurück/Schließen]: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie Z ein, oder geben Sie S ein, um den Befehl abzuschließen.



Verwenden Sie den Befehl **ZeichReihenf**, um die Abdeckung vor oder hinter andere Objekte zu schieben.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zurück	Entfernt das letzte Segment.
Schliessen	Erstellt die Abdeckung.
Rahmen	<p>Schaltet die Anzeige aller Abdeckungs-Rahmen in der aktuellen Zeichnung ein oder aus; Sie werden aufgefordert: <i>Rahmeneinstellung eingeben [EIN/AUS/nurAnzeige] <EIN></i> -wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aus</i> - schaltet die Rahmen aus. Wenn Rahmen aus ist, kann die Abdeckung nicht gewählt werden. • <i>Ein</i> - schaltet die Rahmen ein. Die Rahmen können gewählt werden und werden gedruckt. • <i>Anzeigen, aber nicht drucken</i> - schaltet Rahmen ein. Abdeckungen können ausgewählt werden, werden aber nicht gedruckt.
Polylinie	<p>Benutzt eine geschlossene Polylinie, um die Abdeckung zu konstruieren; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie eine geschlossene Polylinie - identifizieren Sie eine geschlossene Polylinie. Nur Polylinien die aus Liniensegmente bestehen werden akzeptiert. <i>Lösche gewählte Polylinie? [Ja/Nein] <Nein></i>: - legt fest, ob die Polylinie gelöscht wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i> - löscht die Polylinie. • Nein - die ursprüngliche Polylinie bleibt erhalten.

Verfahren

[So erstellen Sie eine Abdeckung durch Punkte](#)

[So erzeugen Sie eine Abdeckung aus einer Polylinie](#)

[So steuern Sie die Anzeige der Kanten einer Abdeckung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Abdeckungen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Abdeckung. Beachten Sie, dass sich an jedem Eckpunkt einen Griff befindet.
2. Ziehen Sie einen Griff um einen Scheitelpunkt zu dehnen.

Ähnliche Befehle

[ZeichReihenf](#) - ändert die Anzeigereihenfolge von sich überdeckenden Objekten.

[PLinie](#) - zeichnet Polylinien.

[RevWolke](#) - zeichnet Revisionswolken.

ArbeitsSatz

Erstellt und lädt einen Satz von Zeichnungsdateien. Erlaubt es mit einer benannten Gruppe von Zeichnungen zu arbeiten.

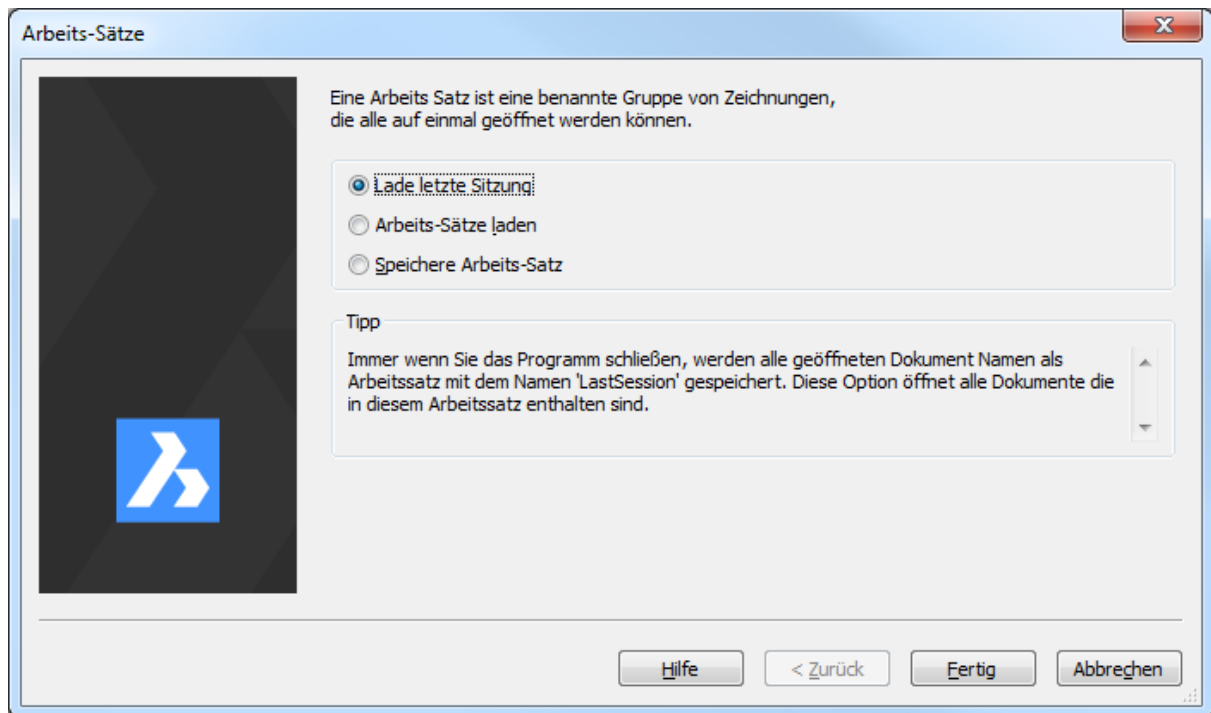
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *arbeitssatz*

Menü: *Datei | Arbeits-Sätze...*

: *arbeitssatz*

Ein Dialog wird angezeigt:



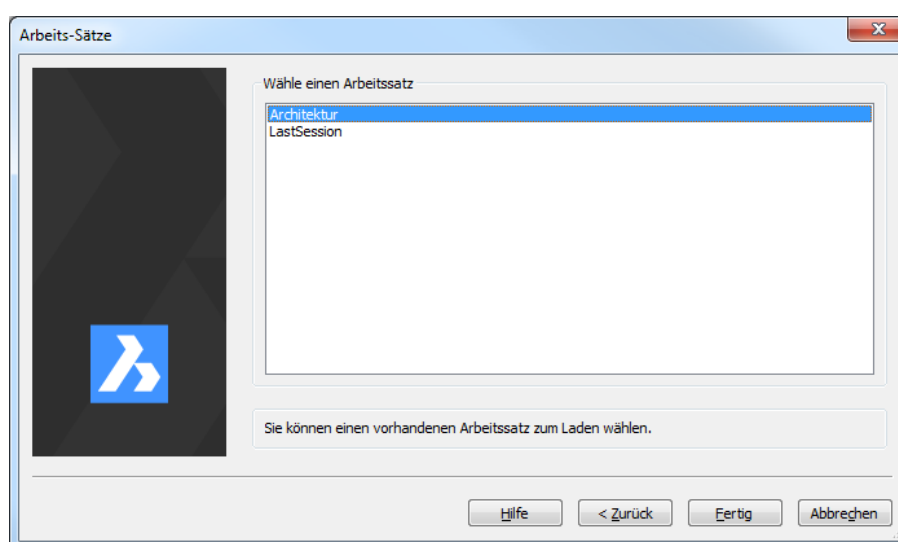
Wählen Sie eine Option, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Weiter* oder *Fertig*.

ANMERKUNG Da Arbeitssätze in der Registrierung gespeichert werden, sind sie in jedem Benutzerprofil anders definiert.

Sehen Sie auch beim Befehl [ProfileManager](#) nach, um mehr über Benutzer Profile zu erfahren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<input checked="" type="radio"/> <i>Lade letzte Sitzung:</i>	Öffnet alle Zeichnungen, die beim Schließen der letzten BricsCAD Sitzung geöffnet waren. Klicken Sie zum Bestätigen auf die Schaltfläche <i>Fertig</i> .
<input checked="" type="radio"/> <i>Arbeits-Sätze laden:</i>	Öffnet eine zuvor gespeicherten Arbeits-Satz.

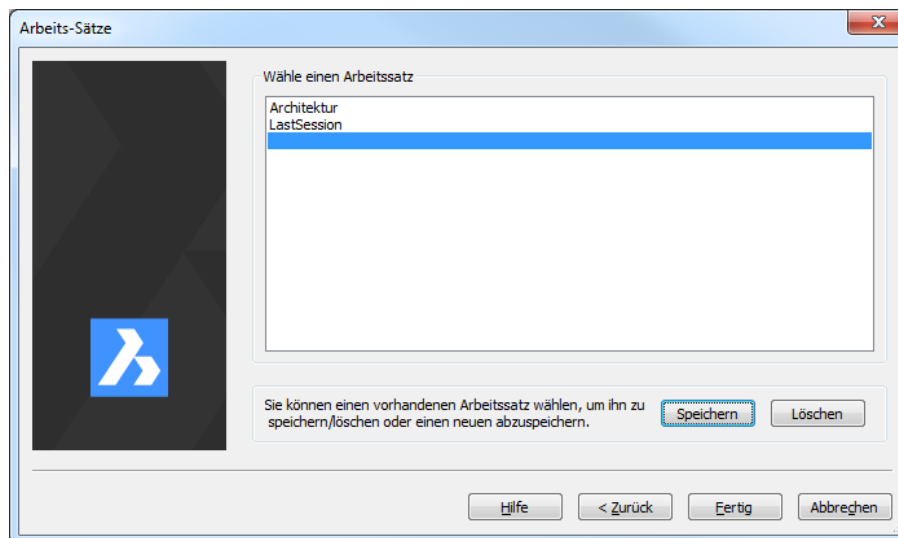


Wählen Sie einen benannten Arbeits-Satz in der Liste, und drücken Sie dann auf die Schaltfläche *Fertig*.

Speichere Arbeits-Satz:

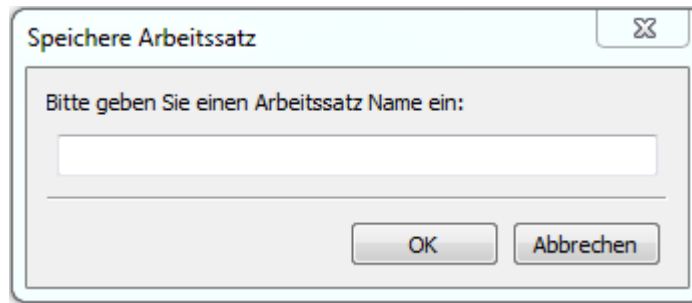
Erlaubt es:

- Speichern der aktuell geladenen Zeichnungen als benannten Arbeits-Satz.
- Neudefinieren (überschreiben) eines vorhandenen benannten Arbeits-Satzes.
- Löschen eines vorhandenen benannten Arbeits-Satzes.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken auf die Schaltfläche *Speichern*.
Zeigt einen Dialog an:



Geben Sie einen Namen in das Feld *Arbeitssatz Name*, und drücken Sie dann die Schaltfläche *OK*.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertig*, um die Bearbeitung abzuschließen.

- Wählen Sie einen vorhandenen benannten Arbeits-Satz, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Speichern*. Ein Dialog *Speichern bestätigen* wird angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Ja*, um den ausgewählten Arbeits-Satz mit den aktuell geöffneten Zeichnungen zu ersetzen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertig*, um die Bearbeitung abzuschließen.

- Wählen Sie einen vorhandenen benannten Arbeits-Satz, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Löschen*. Ein Dialog *Löschen bestätigen* wird angezeigt. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Ja*, um den ausgewählten Arbeits-Satz zu löschen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertig*, um die Bearbeitung abzuschließen.

Ähnliche Befehle

[Öffnen](#) - öffnet Zeichnungen (DWG), Vorlagen DWT und Austausch DXF Dateien.

Arbeitsbereich

Aufforderung in der Befehlszeile:

Arbeitsbereich [**Aktuell**/**Sichals**/**Umbenennen**/**Löschen**/**Einstellungen**/?] <Aktuell>:

Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktuell setzen	<p>Legt den aktuellen Arbeitsbereich fest. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Arbeitsbereichsname ein, der aktuell sein soll [?] <AKTUELLER ARBEITSBEREICH>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie ? ein, um die vorhandenen Arbeitsbereiche im Befehlsfenster aufzulisten. • Geben Sie den Namen des Arbeitsbereichs im Befehlsfenster ein.
Speichern als	<p>Speichert die aktuellen Einstellungen in einem neuen Arbeitsbereich. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Speichere den aktuellen Arbeitsbereich als<AKTUELLER ARBEITSBEREICH>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Arbeitsbereich zu speichern. • Geben Sie einen Namen ein, und drücken Sie die EINGABETASTE, um einen neuen Arbeitsbereich zu erstellen.
Umbenennen	<p>Benennt einen Arbeitsbereich um. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Arbeitsbereich zum Umbenennen ein [?] <AKTUELLER ARBEITSBEREICH>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie ? ein, um die vorhandenen Arbeitsbereiche im Befehlsfenster aufzulisten. • Drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Arbeitsbereich umzubenennen. Geben Sie den neuen Arbeitsbereich Name ein <AKTUELLER ARBEITSBEREICH>: Geben Sie einen neuen Namen in das Befehlsfenster ein, und drücken Sie die EINGABETASTE. • Geben Sie den Namen eines vorhandenen Arbeitsbereichs ein, und drücken Sie die EINGABETASTE. Geben Sie den neuen Arbeitsbereich Name ein <AKTUELLER ARBEITSBEREICH>: Geben Sie einen neuen Namen in das Befehlsfenster ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.

Löschen	<p>Löscht einen Arbeitsbereich. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Arbeitsbereich zum Löschen ein [?]:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie <i>?</i> ein, um die vorhandenen Arbeitsbereiche im Befehlsfenster aufzulisten. • Geben Sie den Namen eines vorhandenen Arbeitsbereichs ein, und drücken Sie die EINGABETASTE. Wollen Sie den Arbeitsbereich "ARBEITSBEREICHNAME" wirklich löschen? [Ja/Nein] <N>: Geben Sie <i>J</i> ein, und drücken Sie die EINGABETASTE, um den Arbeitsbereich zu löschen.
Einstellungen	<p>Öffnet den Dialog <i>Anpassen > Arbeitsbereiche</i>.</p> <p>Sehen Sie unter Verwalten von Arbeitsbereichen im <i>Benutzerhandbuch</i> nach.</p>
?	Listet die vorhandenen Arbeitsbereiche im Befehlsfenster auf.

Verfahren

[Verwalten von Arbeitsbereichen](#)

[Festlegen des aktuellen Arbeitsbereichs](#)

[Erstellen eines Arbeitsbereichs](#)

[Bearbeiten eines Arbeitsbereichs](#)

[Löschen eines Arbeitsbereichs](#)

Ähnliche Befehle

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Mausaktionen, Tablett, Quad-Einstellungen, Arbeitsbereiche, Aliase und Shell-Befehle.

[AbSpeich](#) - speichert den aktuellen Arbeitsbereich unter einem anderen Namen, wodurch einen neuen Arbeitsbereich erzeugt wird.

AbSpeich

Speichert den aktuellen Arbeitsbereich unter einem anderen Namen, wodurch ein neuer Arbeitsbereich erzeugt wird.

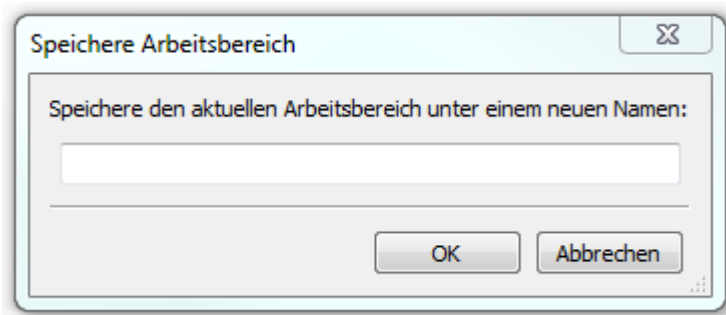
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abspeich*

Menü: *Werkzeuge | Arbeitsbereich speichern...*

: *abspeich*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie dann die Taste **OK**.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Mausaktionen, Tablett, Quad-Einstellungen, Arbeitsbereiche, Aliase und Shell-Befehle.

[Arbeitsber](#) - setzt den aktuellen Arbeitsbereich und ermöglicht das Erstellen, Ändern und Speichern von Arbeitsbereichen.

AbEinst

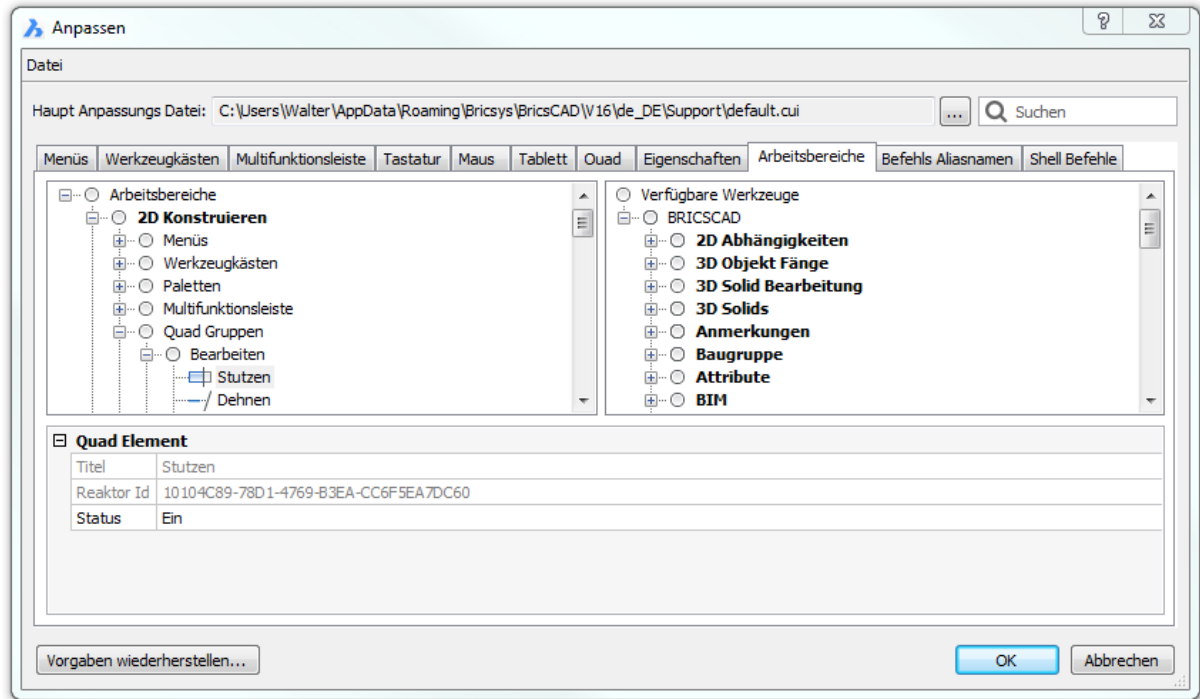
Öffnet den Dialog Anpassen mit der geöffneten Registerkarte Arbeitsbereiche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *abeinst*

: *abeinst*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Siehe [Arbeitsbereiche anpassen](#).

Ähnliche Befehle

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Mausaktionen, Tablett, Quad-Einstellungen, Arbeitsbereiche, Aliase und Shell-Befehle.



Ändern

Ändert die Eigenschaften von Objekten über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ändern*

Alias: *an*

: *ändern*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die geändert werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: xx

Objekte wählen, die geändert werden sollen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Modifikationspunkt [Objekte/Eigenschaften]: Geben Sie eine Option ein, oder definieren Sie einen neuen Endpunkt.

Wenn Sie ein "E" in die Befehlszeile eingeben:

Eigenschaft zum Ändern

[Farbe/Erhebung/Layer/LTyp/LTFaktor/LStärke/Objekthöhe/Transparenz/Material/Beschriftung]: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die geändert werden sollen	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte in der Zeichnung.
Objekte	Definiert Änderungsoptionen für Strahlen und unendliche Linien: Punktänderung für Strahlen und unendliche Linien wirkt sich aus auf [Winkel/Punkte/Keine] <Keine Änderung>:- geben Sie eine Option ein: <ul style="list-style-type: none"> • Winkel - ändert den Winkel. • Punkte - ändert die Lage der Definitionspunkte für Strahlen und unendliche Linien. • Keine Änderung - lässt die Objekte unverändert.
Eigenschaften	
Farbe	Für die Änderung der Farbe werden Sie aufgefordert: Neue Farbe <VonLayer>:- geben Sie eine Option oder den Namen oder die Nummer der Farbe ein. Siehe Befehl Farbe .
Erhebung	Bei der Änderung der Erhebung (z-Koordinate) werden Sie aufgefordert: Neue Erhebung - geben Sie einen positiven oder negativen Wert ein. Siehe Befehl Objekthöhe .
Layer	Ändern der Layer; der Layername muss in der Zeichnung existieren: Neuer Layer - geben Sie den Namen des Layers ein. Siehe Befehl Layer .
LTyp	Ändert den Linientyp; die Linientypen müssen in der Zeichnung geladen sein:

	<p>Neuer Linientyp - geben Sie den Namen eines Linientyps ein. Siehe Befehl Linientyp.</p>
LTFaktor	<p>Bei der Änderung des Linientypfaktors werden Sie aufgefordert: Neuer Linientypfaktor - geben Sie einen Wert ein. Siehe Systemvariable LtScale.</p>
LStärke	<p>Bei der Änderung der Linienbreite werden Sie aufgefordert: Neue Linienstärke eingeben - geben Sie eine Linienstärke ein. Siehe Befehl LStärke.</p>
Objekthöhe	<p>Bei der Änderung der Objekthöhe werden Sie aufgefordert: Neue Objekthöhe - geben Sie einen positiven oder negativen Wert ein. Siehe Befehl Objekthöhe.</p>
Transparenz	<p>Ändert die Transparenz; Sie werden aufgefordert: Neue Transparenz <VonLayer> -geben Sie einen Wert zwischen 0 und 90 ein.</p>
Material	<p>Weist ein Material zu; Sie werden aufgefordert: Neues Material <VonLayer> -geben Sie den Namen eines Materials ein.</p>
Beschriftungen	<p>Legt die Beschriftungs Eigenschaft fest; Sie werden aufgefordert: Erstelle Beschriftungs Objekt?[Ja/Nein] <Nein> - geben Sie Ja oder Nein ein.</p>
Punkt ändern	<p>Ändert die Größe des Objektes (dies hat keine Auswirkungen auf Polylinien):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linien - verschiebt den Endpunkt. • Bögen - ändert die Länge. • Kreis - ändert den Durchmesser. • Text - ändert die Position. • Blöcke - ändern ihre Position

Verfahren

[Ändern von Text Objekten](#)

[Neupositionierung von Blöcken](#)

Ähnliche Befehle

[EigÄndr](#) - ändert die Eigenschaften von Objekten in der Befehlszeile.

[LayAkt](#) - verschiebt die selektierten Objekte auf den aktuellen Layer.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften und Größe von Objekten in der Eigenschaften Leiste.

B

BeschrZurück

Setzt die Positionen für alle anderen Maßstabsdarstellungen der ausgewählten Beschriftungs Objekte auf ihre aktuelle Darstellung zurück.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *beschrzurück*

: *beschrzurück*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Beschriftungs Objekte: *Wählen Sie Objekte.*

Objekte im Satz: 1

Wähle Beschriftungs Objekte: *Wählen Sie weitere Objekte oder rechts Klick.*

Alle Maßstabs Darstellungen der selektierten Beschriftungs Objekte werden auf die aktuell eingestellte Maßstabs-Darstellung zurückgesetzt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BeschrAkt](#) - aktualisiert die selektierten Beschriftungs Objekte entsprechend ihrer aktuellen Stil-Definition.

BeschrAkt

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

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *beschrakt*

: *beschrakt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Wählen Sie Objekte.*

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: *Wählen Sie weitere Objekte oder rechts Klick.*

<x> gefunden <y> wurden aktualisiert

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[BeschrZurück](#) - setzt die Positionen für alle anderen Maßstabdarstellungen der ausgewählten Beschriftungs Objekte auf ihre aktuelle Darstellung zurück.

Bogen

Erzeugt einen Bogen mit verschiedenen Methoden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bogen*

Alias: *b*

Menü: *Zeichnen | Bogen*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

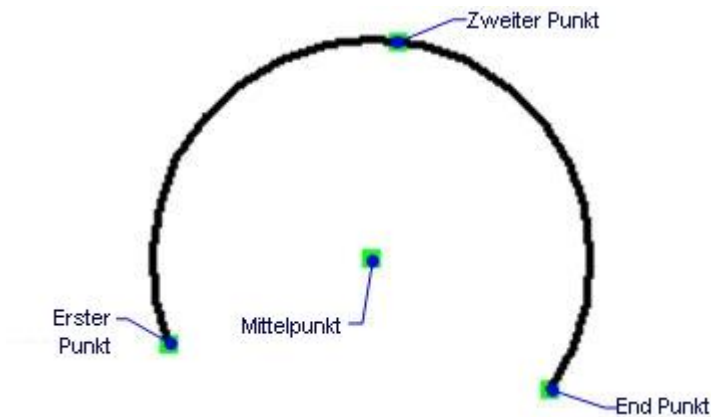
: *bogen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Start des Bogens eingeben](#) oder [[Zentrum](#)]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

[Zweiten Punkt eingeben](#) oder [[Winkel/Zentrum/Startrichtung/Ende/Radius](#)]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

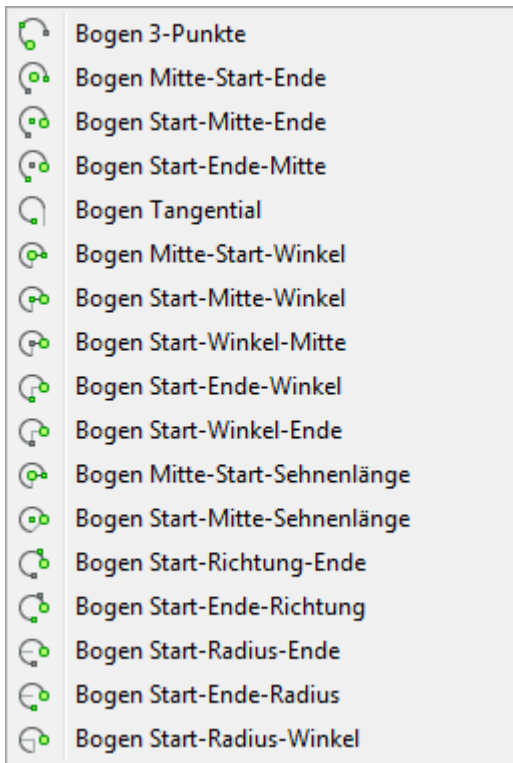
[Endpunkt](#): Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.



Bei nachfolgender Verwendung dieses Befehls ändert sich die Eingabeaufforderung zu:

[Start des Bogens eingeben](#) oder [Zentrum/Folgen](#)/[<Letzter Punkt>](#): Wählen Sie einen Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

Dieser Befehl erzeugt Bögen auf 17 verschiedene Arten. Die vollständige Liste sehen Sie im Menü *Zeichnen | Bogen*:



und im Werkzeugkasten Bögen:

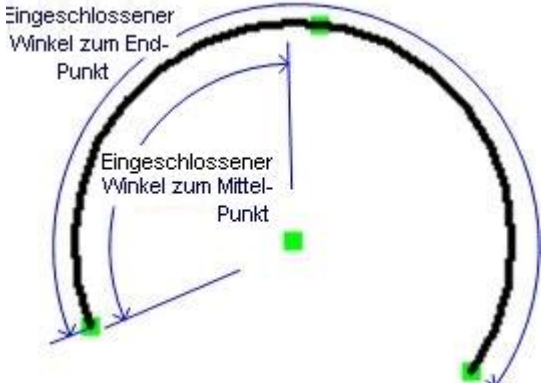
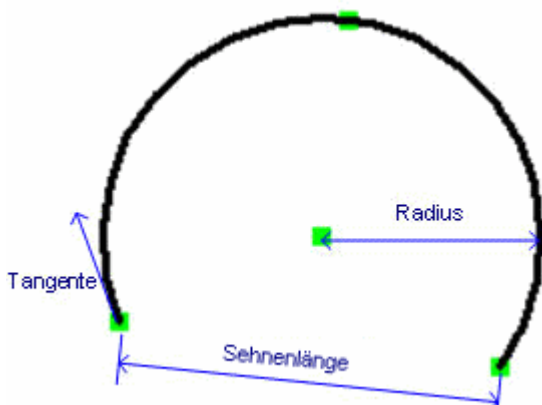


Auf jedem Bogen zeigt ein großer grünen Punkt (●) den ersten Punkt an, einen kleiner grüner Punkt (◦) zeigt den zweiten Punkt an und ein kleiner weißer Punkt (○) zeigt den letzten Punkt an.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
EINGABETASTE, um den letzten Punkt zu verwenden	Führt die Tangente des Bogens vom zuletzt gewählten Punkt aus weiter.
Mittelpunkt	Bestimmt den Mittelpunkt des Bogens.
Folgen	Führt die Tangente des Bogens vom zuletzt gewählten Punkt aus weiter (gleich, als würden Sie die Eingabetaste drücken).
Beginn des Bogens	Bestimmt einen anderen Startpunkt des Bogens.
Winkel	Bestimmt den eingeschlossenen Winkel, den Winkel zwischen Startpunkt des Bogens und dem: <ul style="list-style-type: none"> • Endpunkt. • Mittelpunkt.

 <p>Eingeschlossener Winkel zum End-Punkt</p> <p>Eingeschlossener Winkel zum Mittel-Punkt</p>	
 <p>Mittelpunkt</p> <p>Tangente</p> <p>Radius</p> <p>Sehnenlänge</p>	<p>Bestimmt den Mittelpunkt des Bogens; nach diesem können Sie eine der folgenden Optionen wählen, um den Bogen fertig zu stellen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endpunkt. • Eingeschlossener Winkel. • Länge der Sehne.
<p>Richtung</p>	<p>Bestimmt die Richtung der Tangente durch den Startpunkt des Bogens. Im Anschluss an diese Option wählen Sie folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endpunkt.
<p>Endpunkt</p>	<p>Bestimmt den Endpunkt des Bogens. Im Anschluss an diese Option haben Sie folgende Auswahl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mittelpunkt. • Eingeschlossener Winkel. • Richtung der Tangente • Radius.
<p>Radius</p>	<p>Bestimmt den Radius des Bogens. Im Anschluss an diese Option haben Sie folgende Auswahl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endpunkt. • Eingeschlossener Winkel.
<p>Zweiter Punkt</p>	<p>Bestimmt einen Punkt entlang des Bogenumfangs. Im Anschluss an diese Option wählen Sie folgendes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Endpunkt.

Verfahren

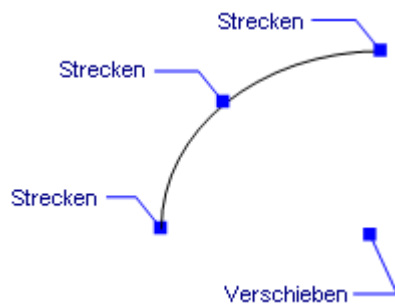
[Allgemeines Verfahren einen Bogen zu zeichnen](#)

[Bearbeiten eines Bogens](#)

Bearbeitung mit Griffen

Bögen können direkt durch die Griffe bearbeitet werden.

1. Wählen Sie einen Bogen aus. Beachten Sie, dass jeder Bogen vier Griffe besitzt.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie am Griff des Endpunktes und des mittleren Punktes, um den Bogen zu dehnen.
 - Ziehen Sie am Griff des Zentrums, um den Bogen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

[Kreis](#) - erzeugt Bögen und Kreise.

[Ellipse](#) - erzeugt elliptische Bögen.

[Verbinden](#) - verbindet Bögen.

[PEdit](#) - konvertiert Bögen zu Polylinien.

[PLinie](#) - erzeugt verbundene Polylinien-Bögen.

[BemRadius](#) und [Bem Durchmesser](#) - bemaßt Bögen.

[Ändern](#) - ändert den Endpunkt von Bögen.

[Zentrum](#) - fängt den Zentrumspunkt von Bögen.

[Endpunkt](#) - fängt den Endpunkt von Bögen.

[Quadrant](#) - fängt die 90-Grad-Punkte auf dem Umfang von Bogen.

[Tangente](#) - fängt die Tangente von Bögen.

Basis

Bestimmt den Einfügepunkt einer Zeichnung, wenn diese in eine andere Zeichnung eingefügt wird.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *basis*

Transparent: '*basis*

Alias: *ba*

Menü: *Einstellungen | Basispunkt*

Werkzeugkasten: *Einstellungen | *

: *basis*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Basispunkt zu Einfügen dieser Zeichnung <0.0000,0.0000,0.0000>: (Geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Basispunkt zum Einfügen dieser Zeichnung	Bestimmt die x,y,z Koordinaten. Die Koordinaten des Basispunktes sind im aktuellen BKS. Wenn diese Zeichnung in eine andere Zeichnung eingefügt wird, definieren diese Koordinaten den Einfügepunkt, egal ob die Zeichnung als Block oder als externe Referenz eingefügt wird.

Ähnliche Befehle

-Einfüge - fügt DWG Zeichnungs Dateien über die Befehlszeile in die aktuelle Zeichnung ein.

Einfüge - fügt DWG Zeichnungs Dateien über einen Dialog in die aktuelle Zeichnung ein.

WBlock - schreibt alles oder nur einen Teil einer Zeichnung in eine DWG-Datei.

XRef - fügt DWG-Dateien als externe Referenzen ein.


Battman

Verwaltet die Attribute einer Blockdefinition. Kurz für Block Attribute Manager.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *battman*

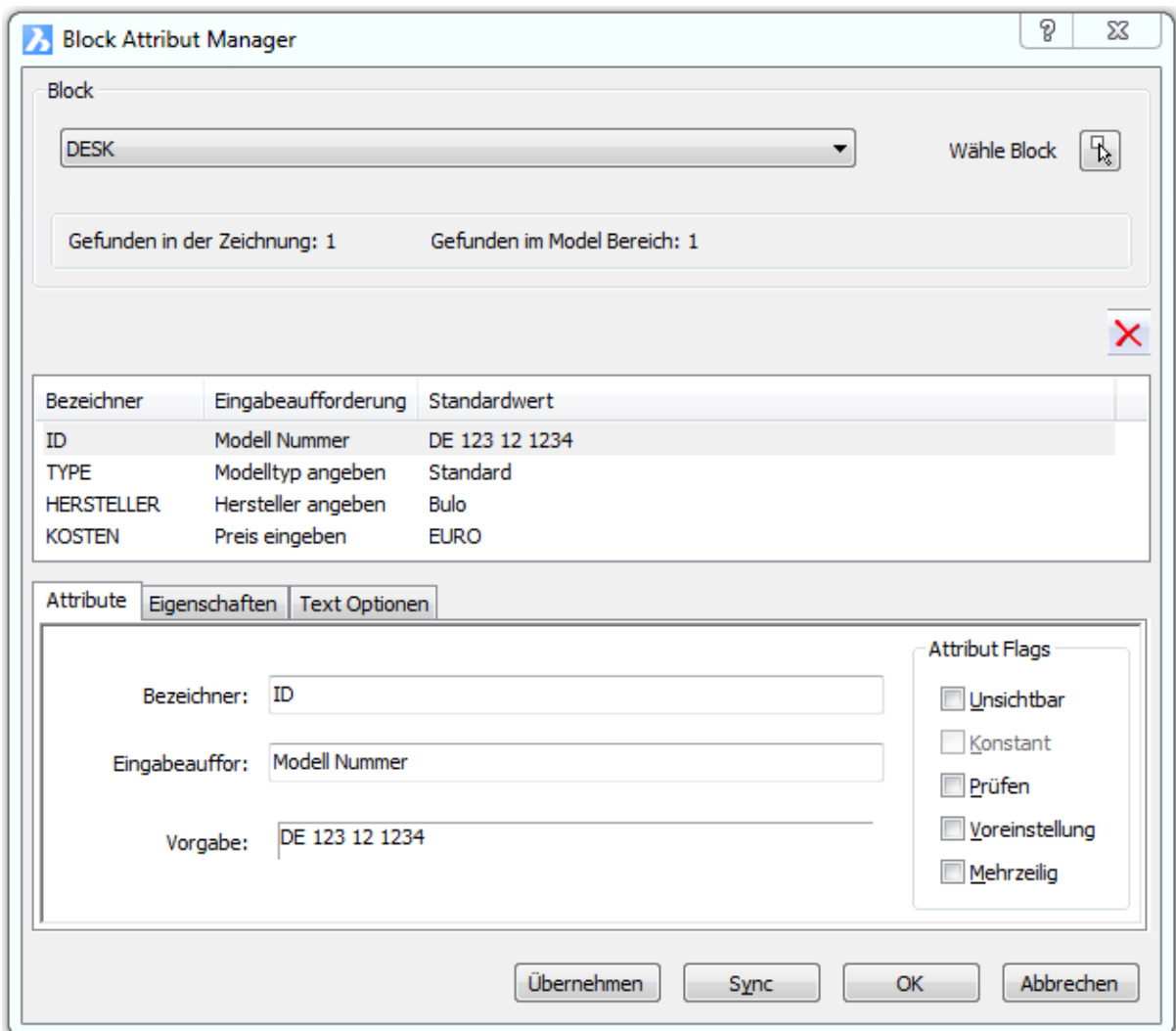
Menü: *Werkzeuge | Attribute | Block Attribut Manager...*

Werkzeugkasten: *Attribute* | 



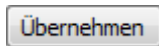
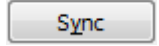
: *battman*

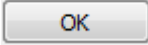
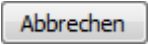
Ein Dialog wird angezeigt.

Wenn die aktuelle Zeichnung keine Attribute enthält, wird eine Meldung in der Befehlszeile angezeigt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung															
Block	<p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Block Liste</i>, und wählen Sie dann einen Block in der Liste aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Block</i> . Der Dialog <i>Block Attribute Manager</i> wird vorübergehend geschlossen, damit Sie einen Block in der Zeichnung auswählen können. 															
	<p>Wählen Sie ein Attribut in der Liste <i>Attribute</i>.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Bezeichner</th> <th>Eingabeaufforderung</th> <th>Standardwert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ID</td> <td>Modell Nummer</td> <td>DE 123 12 1234</td> </tr> <tr> <td>TYPE</td> <td>Modelltyp angeben</td> <td>Standard</td> </tr> <tr> <td>HERSTELLER</td> <td>Hersteller angeben</td> <td>Bulo</td> </tr> <tr> <td>KOSTEN</td> <td>Preis eingeben</td> <td>EURO</td> </tr> </tbody> </table>	Bezeichner	Eingabeaufforderung	Standardwert	ID	Modell Nummer	DE 123 12 1234	TYPE	Modelltyp angeben	Standard	HERSTELLER	Hersteller angeben	Bulo	KOSTEN	Preis eingeben	EURO
Bezeichner	Eingabeaufforderung	Standardwert														
ID	Modell Nummer	DE 123 12 1234														
TYPE	Modelltyp angeben	Standard														
HERSTELLER	Hersteller angeben	Bulo														
KOSTEN	Preis eingeben	EURO														
	Löscht das ausgewählte Attribut.															
Attribute	<p>Klicken Sie auf ein <i>Attribut</i>. Die Definition des ausgewählten Attributs wird angezeigt.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Bezeichner: <input type="text" value="ID"/></p> <p>Eingabeauffor: <input type="text" value="Modell Nummer"/></p> <p>Vorgabe: <input type="text" value="DE 123 12 1234"/></p> <div style="float: right; border: 1px solid gray; padding: 5px;"> <p>Attribut Flags</p> <p><input type="checkbox"/> Unsichtbar</p> <p><input type="checkbox"/> Konstant</p> <p><input type="checkbox"/> Prüfen</p> <p><input type="checkbox"/> Voreinstellung</p> <p><input type="checkbox"/> Mehrzeilig</p> </div> </div> <p>Klicken Sie auf ein Feld, um den Wert des Attributes zu bearbeiten oder um Optionen für das Attribut zu aktivieren/deaktivieren.</p>															
Eigenschaften	<p>Klicken Sie auf die Registerkarte <i>Eigenschaften</i>. Die Eigenschaften des ausgewählten Attributs werden angezeigt.</p> <p>Layer: <input type="text" value="0"/></p> <p>Farbe: <input type="checkbox"/> VonLayer <input type="text" value="VonLayer"/> Linienstärke: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Linientyp: <input type="text" value="VonLayer"/></p> <p>Plot Stil: <input type="text" value="ByLayer"/></p>															
Text Optionen	<p>Klicken Sie auf die Registerkarte <i>Text Optionen</i>. Die Text-Einstellungen des ausgewählten Attributs werden angezeigt.</p> <p>Textstil: <input type="text" value="Standard"/> <input type="checkbox"/> Auf dem Kopf</p> <p>Ausrichtung: <input type="text" value="Links"/> <input type="checkbox"/> Rückwärts</p> <p>Höhe: <input type="text" value="100"/> Breitenfaktor: <input type="text" value="1"/></p> <p>Drehung: <input type="text" value="0"/> Neigungswinkel: <input type="text" value="0"/></p>															
	Die Änderungen der Blockdefinition werden übernommen.															
	Die Änderungen werden für alle Block-Instanzen in der Zeichnung übernommen.															

	Speichert alle Änderungen und schließt den Dialog <i>Block Attribut Manager</i> .
	Macht alle Änderungen rückgängig und schließt den Dialog <i>Block Attribut Manager</i> .

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige der Attributtexte.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[EinfügePassend](#) - fügt Blöcke mehrmals ein und fügt Blöcke gespiegelt ein.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

BLADE

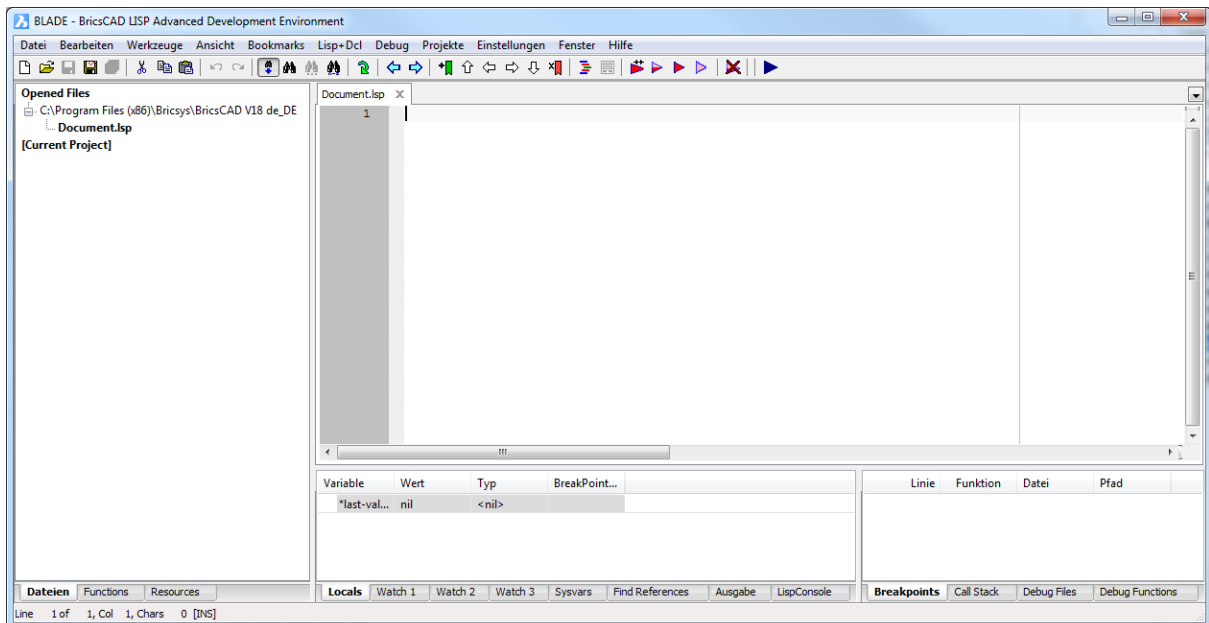
Öffnet die erweiterte Umgebung zum Bearbeiten und Debuggen von LISP-Anwendungen.
Abkürzung für BricsCAD LISP Advanced Development Environment.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *blade*

: *blade*

Zeigt den Dialog *BLADE - BricsCAD LISP Advanced Development Environment* an:



Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) - lädt VBA- Projekte.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

Block

Gruppirt Objekte zu einem Block (Symbol).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *block*

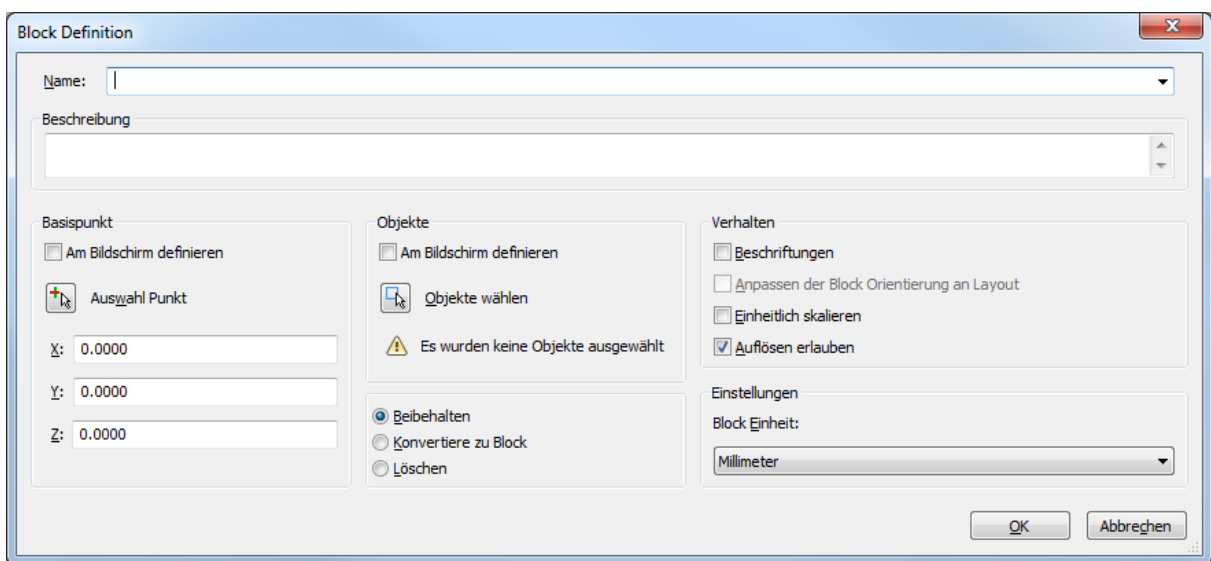
Alias: *bl*

Menü: *Werkzeuge | Block erstellen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge | *

: ***block***

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Bestimmt den Namen des Blocks.
Beschreibung	(Optional) Beschreibung des Blocks
Basispunkt	Bestimmt den Basispunkt des Blocks. Dies ist der Punkt, mit dem der Block unter Verwendung des Befehls Einfüge , in die Zeichnungen eingefügt wird. Am Bildschirm definieren: Wenn aktiviert, werden Sie nach dem Klicken auf die Schaltfläche OK aufgefordert, den Basispunkt zu definieren. Auswahl Punkt: Der Dialog <i>Block Definition</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert, den Basispunkt am Bildschirm anzugeben. X Y Z: Geben Sie die Koordinaten des Ausgangspunktes in den x-, y- und z-Feldern ein.
Objekte	Objekte, die im Block enthalten sein sollen, wählen. Am Bildschirm definieren: Wenn aktiviert, werden Sie nach dem Klicken auf die Schaltfläche OK aufgefordert, die Objekte auszuwählen. Objekte wählen: Der Dialog- <i>Block Definition</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert, die Objekte in der Zeichnung auszuwählen.

	<p>Beibehalten: Die selektierten Objekte werden in der Zeichnung beibehalten.</p> <p>Konvertiere zu Block: Die selektierten Objekte werden in einen Block konvertiert.</p> <p>Löschen: Die selektierten Objekte werden gelöscht, nachdem die Block-Definition erstellt wurde.</p>
Verhalten	<p>Beschriftungen: Stellt die <i>Beschriftungs</i> Eigenschaft für den Block ein.</p> <p>Anpassen der Block Orientierung an Layout: Wenn aktiviert, werden Beschriftungs Blöcke, unabhängig von der Ausrichtung des Ansichtsfenster Inhalts, immer aufrecht angezeigt.</p> <p>Einheitlich skalieren: Wenn aktiviert, ist es nicht möglich, die x-, y- und z-Skalierung des Blocks unterschiedlich zu definieren.</p> <p>Auflösen erlaubt: Wenn aktiviert, können Sie den Block nach der Platzierung auflösen. Sie können diese Eigenschaft im Dialog Zeichnungs Explorer - Blöcke ändern.</p>
Einstellungen	<p>Block Einheit: Drücken Sie auf die Auswahl Schaltfläche, und wählen Sie eine Maßeinheit aus der Liste. Die <i>Block Einheit</i> Einstellung wird verwendet, um den Block richtig zu skalieren, wenn die Block Definition in einer anderen Zeichnung kopiert wird und sich die Einstellung der <i>Einfüge Einheiten</i> (<i>INSUNITS</i>) von der aktuellen Zeichnung unterscheidet.</p>
OK	Schließt den Befehl <i>Block</i> . Speichert die Block Definition in der Zeichnung.
Abbrechen	Schließt den Befehl <i>Block</i> ohne zu speichern.

Verfahren

[Allgemeine Verfahren zur Erzeugung eines Blocks](#)

[Einen Block in der aktuellen Zeichnung erzeugen](#)

[Einen Block mit dem Block Explorer erzeugen](#)

[Einen Block in einer separaten Zeichnung speichern](#)

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[KopieBasisp](#) - kopiert Objekte in die Zwischenablage mit einem Basispunkt.

[ExpBlocks](#) - öffnet den Abschnitt Blöcke im Dialog Zeichnungs Explorer.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[EinfügePassend](#) - fügt Blöcke wiederholt ein und fügt gespiegelte Blöcke ein.

[WBlock](#) - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

[-WBlock](#) - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

-Block

Gruppirt Objekte zu einem Block (Symbol).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-Block*

Alias: *-bl*

: *-block*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Name für neuen Block](#) oder [[? um vorhandene Blöcke aufzulisten](#)]: Geben Sie einen Namen oder ein ? ein.

Einfügepunkt für neuen Block oder [Beschriftungen]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y-Koordinaten ein.

[Objekte für Block wählen](#): Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Objekte für Block wählen: Wählen Sie weitere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name für neuen Block	Bestimmt den Namen des Blocks.
? um bestehende Blöcke aufzulisten	Listet die Namen der Blöcke auf, die bereits in der Zeichnung enthalten sind. Drücken Sie F2, um das Eingabe-Protokoll-Fenster zu öffnen.
Einfügepunkt für neuen Block	Bestimmt den Basispunkt des Blocks. Dies ist der Punkt, mit dem der Block unter Verwendung des Befehls Einfügen, in die Zeichnungen eingefügt wird.
Objekte für Block wählen	Wählt die Objekte aus, die den Block bilden. Sie können alle Auswahlmethoden verwenden, einschließlich der Objektfänge. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden und den Befehl zu verlassen. Die Objekte verschwinden aus dem Ansichtsfenster, aber diese sind jetzt Teil des Blocks. Mit dem Befehl Hoppla erscheinen die Objekte wieder im Ansichtsfenster.

Verfahren

[Allgemeine Verfahren zur Erzeugung eines Blocks](#)

[Einen Block in der aktuellen Zeichnung erzeugen](#)

[Einen Block mit dem Block Explorer erzeugen](#)

[Einen Block in einer separaten Zeichnung speichern](#)

Ähnliche Befehle

KopieBasisp - kopiert Objekte in die Zwischenablage mit einem Basispunkt.

Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

-Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

EinfügePassend - fügt Blöcke wiederholt ein, und fügt gespiegelte Blöcke ein.

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

-AttDef - definiert Attribute über die Befehlszeile.

AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

WBlock - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

-WBlock - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

BmpSich

Exportiert das aktuelle Ansichtsfenster als BMP (bitmap) Datei.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmpsich*

Menü: *Datei | Export*

: *bmpsich*

Ein Datei Dialog wird angezeigt:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Speichern in	Bestimmt den Ordner und das Laufwerk, in welchem die Datei gespeichert werden soll.
Dateiname	Bestimmt den Namen der Datei.
Speichern	Speichert den Inhalt der aktuellen Ansicht als Rasterbild.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate BMP, DWF, DXF, DWT, PDF, WMF, EMF, SLD und ältere DWG Formate.

[MachDia](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF und SLD.

[WmfOut](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF, und SLD.

Bruch

Entfernt einen Teil eines Objektes.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bruch*

Alias: *br*

Menü: *Ändern | Bruch*

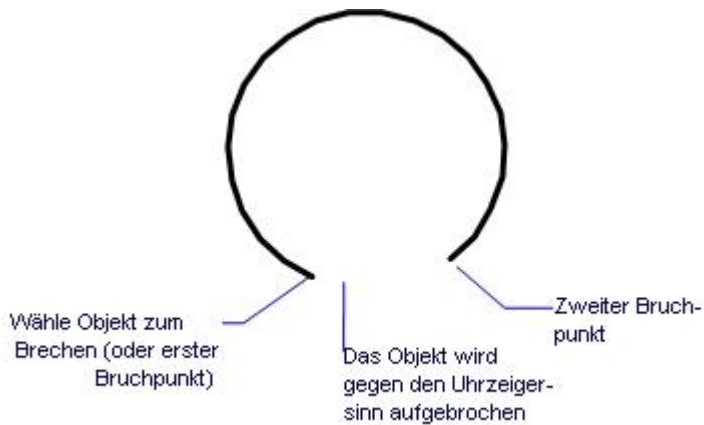
Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: ***bruch***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zu brechendes Objekt wählen: Wählen Sie ein Objekt.

Zweiten Bruchpunkt wählen oder [*Erste/@*]: Wählen Sie einen Punkt auf em Objekt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zu brechendes Objekt wählen	Bestimmt das Objekt für das Brechen. Es kann nur ein Objekt gewählt werden. Der gewählte Punkt ist immer der erste Bruchpunkt, es sei denn Sie verwenden die Option <i>Erster Bruch-Punkt</i> .
Erster Bruch-Punkt	Bestimmt den Beginn für den Teil des Objektes, der entfernt wird.
Zweiter Bruch-Punkt	Bestimmt das Ende für den Teil des Objektes der entfernt wird. Bei Bögen und Kreisen erfolgt der Bruch in Richtung gegen den Uhrzeigersinn.
@	Gleicher Punkt wie erster Punkt. Das ausgewählte Objekt wird in zwei verbundenen Teile gebochen.

Verfahren

[Bruch eines Objektes](#)

Ähnliche Befehle

[BemBruch](#) - unterbricht Bemaßungen, Erweiterungs Linien und Führungslinien an Stellen, wo sie andere Objekte kreuzen.

[Verbinden](#) - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

[PEdit](#) - verbindet Linien und Bögen zu einer einzelnen Polylinie.

[Stutzen](#) - stutzt Objekte am Kreuzungspunkt mit anderen Objekten.

Browser

Öffnet den voreingestellten Web-Browser.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *browser*

Alias: *url*

: *browser*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie die URL ein - **<http://bricsys.com>**: Geben Sie die Adresse einer Web-Seite ein oder drücken Sie die Eingabetaste um die Bricsys Webseite zu öffnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
URL eingeben	Bestimmt eine Seite im Internet, wie zum Beispiel www.bricsys.com. Nachdem Sie auf die Eingabetaste gedrückt haben, öffnet Ihr Web-Browser diese Seite. URL steht kurz für "universal resource locator."

Ähnliche Befehle

Url - öffnet den voreingestellten Web-Browser.

OnWeb - öffnet die Bricsys Home-Page in Ihrem Web-Browser.

Senden - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.

BerWechs

Verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

Zugriff auf den Befehl über

Der Befehl gilt nur für Layouts.

Wenn der Befehl im Model Bereich ausgeführt wird, wird eine Meldung in der Befehlszeile ausgegeben: Dieser Befehl kann nur in einem Layout benutzt werden ('Papier Bereich').

Verschieben von Objekten vom Papier Bereich zum Model Bereich.

Wählen Sie das Layout, das die zu verschiebenden Objekte enthält.

Befehlszeile: *berwechs*

Menü: *Ändern | Bereich ändern*

: *berwechs*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein Objekt.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

ZIEL-Ansichtsfenster wählen, drücken Sie dann die EINGABETASTE, um fortzufahren: Klicken Sie in einem Ansichtsfenster oder drücken Sie die Eingabetaste, um das aktuell ausgewählte Ansichtsfenster zu akzeptieren.

<Anzahl der Objekte> Objekte wurden aus dem PAPIER Bereich in den MODEL Bereich verschoben. Die Objekte wurden, um das Erscheinungsbild beizubehalten, um den Faktor skaliert <Skalierungsfaktor>

Der Skalierungsfaktor ist der Kehrwert des benutzerdefinierten Maßstabs im ausgewählten Zielfenster. Z. B. wenn die benutzerdefinierte Skalierung = 1/2 (0,5), ist der Skalierungsfaktor = 2.

Verschieben von Objekten vom Model Bereich zum Papier Bereich.

Wenn in einem Layout, in dem die Objekte verschoben werden sollen, doppelt geklickt wird, wird angezeigt.

Befehlszeile: *berwechs*

: *berwechs*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein Objekt.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

QUELL-Ansichtsfenster wählen, drücken Sie dann die EINGABETASTE, um fortzufahren: Klicken Sie in einem Ansichtsfenster oder drücken Sie die Eingabetaste, um das aktuell ausgewählte Ansichtsfenster zu akzeptieren.

<Anzahl der Objekte> Objekte wurden aus dem MODEL Bereich in den PAPIER Bereich verschoben. Die Objekte wurden, um das Erscheinungsbild beizubehalten, um den Faktor skaliert <Skalierungsfaktor>

Der Skalierungsfaktor ist gleich dem benutzerdefinierten Maßstab im ausgewählten Zielfenster.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage, Objekte werden in der Zeichnung gelöscht.

[MBereich](#) - wechselt in den Model Bereich.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

BildschBerAus

Zeigt Elemente der Benutzeroberfläche an, die durch den Befehl [CleanScreenOn](#) ausgeblendet wurden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildschberaus*

Quad: *Allgemein | Bildschirm bereinigen*

Tastatur: *Strg + 0* (Null)*

Verwenden Sie nicht den Ziffernblock.

Auf AZERTY-Tastaturen: Drücken Sie nicht die Umschalt-Taste, wenn Sie die Zifferntaste drücken.

: *bildschberaus*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Ähnliche Befehle

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[MfLeiste](#) - zeigt die Multifunktionsleiste an.

[MfLeisteSchl](#) - blendet die Multifunktionsleiste aus.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

BildschBerEin

Blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildschberein*

Menü: Ansicht | Bildschirm bereinigen

Werkzeugkasten: *Standard* | 

Quad: *Allgemein* | *Bildschirm bereinigen* 

Tastatur: *Strg + 0* (Null)*

* Verwenden Sie nicht die numerische Tastatur.

Auf QWERTZ Tastaturen: Drücken Sie nicht die Umschalttaste, wenn Sie die Zifferntaste drücken.

: *bildschberein*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile:

Elemente in der Benutzeroberfläche werden entsprechend dem aktuellen Wert der Systemvariablen [CLEANSCREENOPTIONS](#) ausgeblendet.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ausblenden von Dokumentregisterkarten	Die Anzeige der Dokumentregisterkarten wird durch die ShowDocTabs Benutzereinstellungen gesteuert. Siehe Arbeiten mit Dokumentenregisterkarten im Benutzerhandbuch.
Andockbare Panels ausblenden	Die folgenden Panels können angedockt werden: Befehlszeile, BIM Zusammenstellungen, Inhalts Browser, Layer Panel, Mechanical Browser, Eigenschaften, Render Materialien, Multifunktionsleiste, Plan-Sätze, Struktur, Werkzeug Paletten. Sehen Sie auch im Benutzerhandbuch unter Andockbare Panel nach.
Werkzeugkästen ausblenden	Blendet alle Werkzeugkästen aus. Siehe Werkzeugkästen im Benutzerhandbuch.
Multifunktionsleiste ausblenden	Die Anzeige der Multifunktionsleiste wird durch die Befehle MfLeiste und MfLeisteSchl verwaltet.
Befehlszeilen Panel ausblenden	Die Anzeige der Befehlszeile wird durch die Befehle BefehlsZeile und BefehlsZeileAusbl gesteuert.
Statusleiste ausblenden	Der Befehl StatLeiste schaltet die Anzeige der Statusleiste EIN/AUS. Der aktuelle Status der Statusleiste wird über die WNDLSTAT Systemvariable gespeichert.
Menüleiste ausblenden	Die Anzeige des Menüs wird über die MENUBAR Systemvariable gesteuert.

Ähnliche Befehle

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[MfLeiste](#) - zeigt die Multifunktionsleiste an.

[MfLeisteSchl](#) - blendet die Multifunktionsleiste aus.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

BefehlsZeile

Zeigt die Befehlszeile an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *befehlszeile*

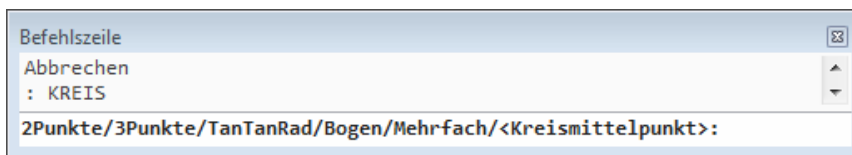
Transparent: *'befehlszeile*

Menü: *Ansicht | Befehlszeile*

Maus: Ein Doppelklick auf der linken Seite der Statuszeile schaltet die Anzeige der Befehlszeile ein oder aus:

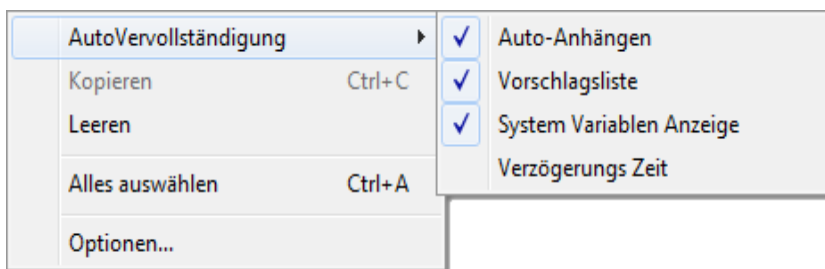
: **Befehlszeile**

Zeigt die Befehlszeile an:

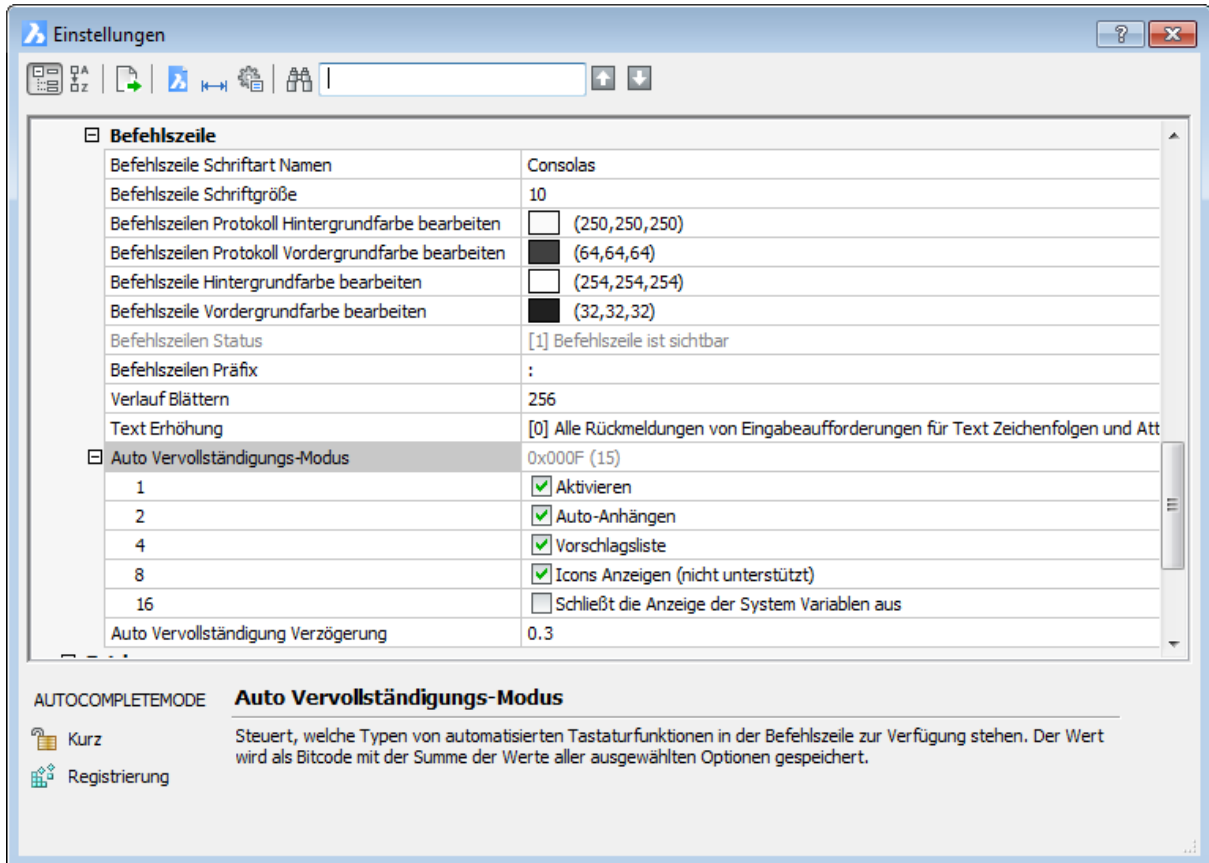


Schnellzugriff-Menü Optionen

Rechts-Klick in der Befehlszeile öffnet das folgende Kontext Menü:



Option	Beschreibung
AutoVervollständigen	<p>Auto-Anhängen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird der Eintrag automatisch vervollständigt, sobald nur noch ein möglicher Befehl bleibt.</p> <p>Vorschlagsliste: Wenn aktiviert, wird eine Liste der möglichen Befehle angezeigt.</p> <p>System Variablen Anzeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, werden auch System Variablen in der Vorschlagsliste dargestellt.</p> <p>Verzögerungs Zeit: Stellt die Zeit in Sekunden ein, bevor die automatisierten Tastatureingaben angezeigt werden.</p>
Kopie	Kopiert den markierten Text in die Zwischenablage.
Leeren	Leert das komplette Befehlsprotokoll.
Alle auswählen	Wählt den kompletten Inhalt des BricsCAD Eingabeprotokolls.
Optionen	Zeigt den Dialog <i>Einstellungen</i> an: Befehlszeilen Optionen.

Befehlszeilen-Optionen Dialog:**Ähnliche Befehle**

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

[Bildlaufleiste](#) - schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

[Werkzeugkasten](#) und [-Werkzeugkasten](#) - schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen.

BefehlsZeileAusbl

Blendet die Befehlszeile aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *befehlszeileausbl*

Transparent: *'befehlszeileausbl*

Menü: *Ansicht | Befehlszeile*

Ein Doppelklick auf der linken Seite der Statuszeile schaltet die Anzeige der Befehlszeile ein oder aus.

: **befehlszeileausbl**

Blendet die Befehlszeile aus. Befehlsaufforderungen werden in der Statuszeile angezeigt.

: Befehlszeile	16.8138, 5.8417, 0.0000	0 VonBlock	Von
----------------	-------------------------	------------	-----

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

[Bildlaufleiste](#) - schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

[Werkzeugkasten](#) und [-Werkzeugkasten](#) - schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen.

Befehle

Listet die Namen der Befehle auf. Jeder Befehl wird als Original-Befehl (englisch), gefolgt vom übersetzten Befehl, in Listenform dargestellt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *befehle*

: **befehle**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Befehle auflisten [[Interne](#)/[Externe](#)/[Beide](#): [<Interne>](#)]: Drücken Sie die Eingabetaste, um nur *Interne* Befehle aufzulisten oder geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
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.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menüdateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

Bild (image)

Fügt Bilder über den Zeichnungs Explorer in die Zeichnung ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bild*

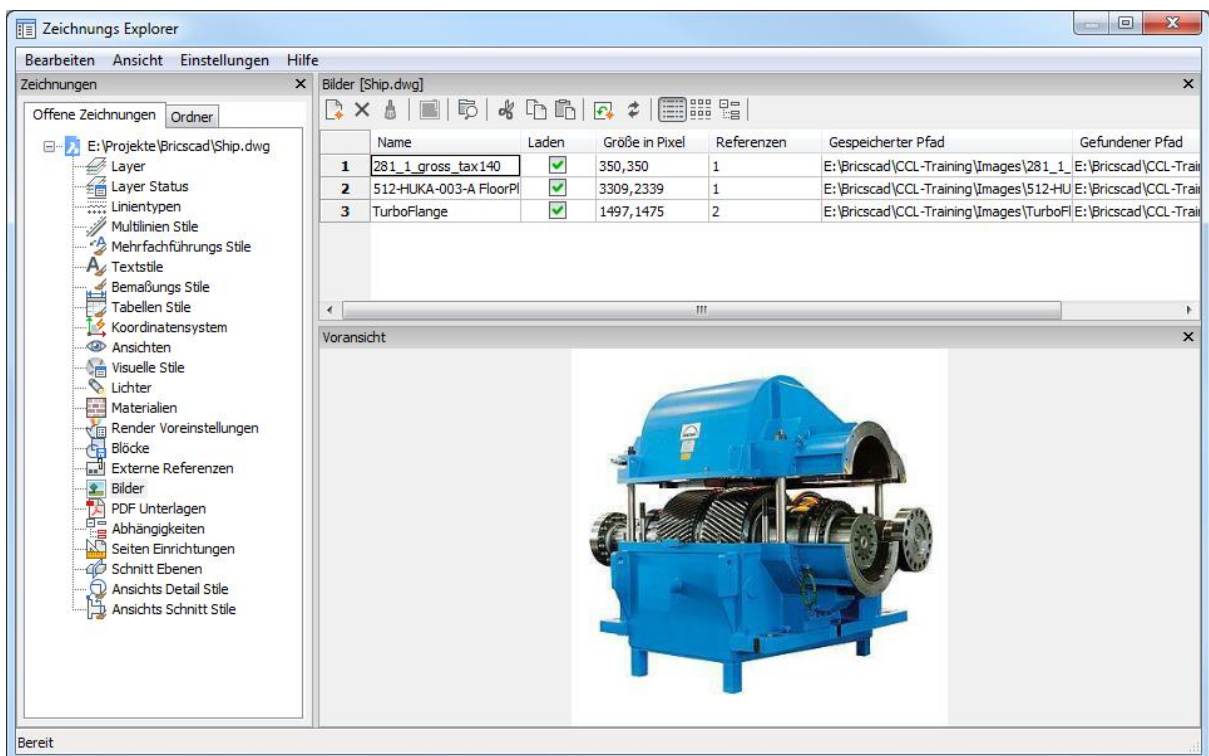
Alias: *bi*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Bilder...*

Werkzeugkasten: *Bilder* | 




: *bild*








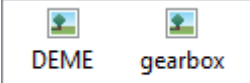

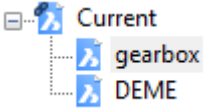
Öffnet den Zeichnungs Explorer im Verzeichnis Bilder:



Hängen Sie Bilddateien an oder ändern Sie deren Eigenschaften und klicken Sie dann auf **X**.
Drücken Sie die Taste *F1*, um die Hilfe aufzurufen.

Befehls Optionen

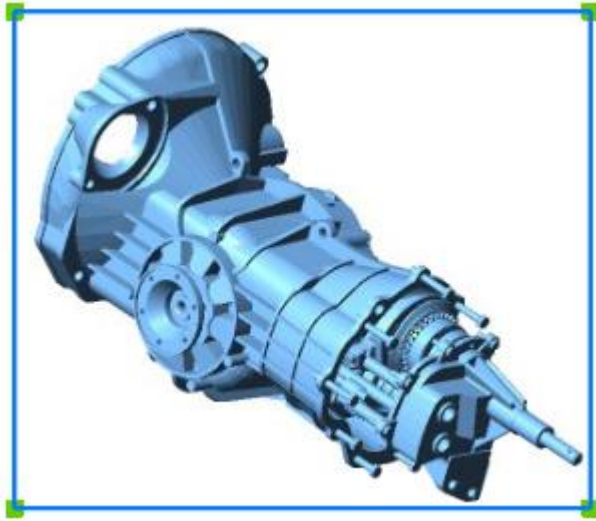
Option	Beschreibung
 Neu	Hängt eine Rasterbild-Datei an die Zeichnung an. Das Dialogfenster Öffnen wird angezeigt: Wählen Sie eine Raster-Datei und klicken Sie dann auf Öffnen. BricsCAD öffnet das Dialogfenster Bilder. Siehe Befehl Bildzuordnen .
 Löschen	Löscht das Bild aus der Zeichnung. Möglicherweise müssen Sie den Befehl Regen verwenden, um den Bildschirm zu aktualisieren.
 Einfügen	Fügt ein Bild in die Zeichnung ein. Das Dialogfenster Bilder wird angezeigt. Siehe Befehl Bildzuordnen .

 Ausschneiden	Schneidet ein Bild aus und verschiebt es in die Zwischenablage. Sie können das Bild dann wieder in einer anderen Zeichnung, im Zeichnungs Explorer, in das Verzeichnis Bilder einfügen. Es wird aus der aktuellen Zeichnung entfernt.																												
 Kopie	Kopiert das Bild in die Zwischenablage. Sie können das Bild dann wieder in einer anderen Zeichnung, im Zeichnungs Explorer, in das Verzeichnis Bilder einfügen.																												
 Einfügen	Fügt Bilder ein und ordnet die Daten zu.																												
 Regen	Aktualisiert die Zeichnung und zeigt die Änderungen an, die in diesem Dialogfenster erfolgt sind.																												
 Regen Ein/Aus	Schaltet automatisch die Aktualisierung der Zeichnung: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - aktualisiert automatisch die Zeichnung. • Aus - aktualisiert die Zeichnung nur, wenn Sie auf die Schaltfläche Neuzeichnen klicken. 																												
 Details	Zeigt die Details von jedem Bild an. <table border="1" data-bbox="536 757 1439 853"> <thead> <tr> <th></th> <th>Name</th> <th>Geladen</th> <th>Größe in Pixel</th> <th>Referenzen</th> <th>Gespeicherter Pfad</th> <th>Gefundener Pfad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>281_1_gross_tax.140</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>350,350</td> <td>1</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_1</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_gross_tax.140.jpg</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>512-HUKA-003-A FloorPl</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>3309,2339</td> <td>1</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HU</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HUKA-003-A FloorPlan.tif</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>TurboFlange</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>1497,1475</td> <td>2</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFl</td> <td>E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFlange.jpg</td> </tr> </tbody> </table>		Name	Geladen	Größe in Pixel	Referenzen	Gespeicherter Pfad	Gefundener Pfad	1	281_1_gross_tax.140	<input checked="" type="checkbox"/>	350,350	1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_gross_tax.140.jpg	2	512-HUKA-003-A FloorPl	<input checked="" type="checkbox"/>	3309,2339	1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HU	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HUKA-003-A FloorPlan.tif	3	TurboFlange	<input checked="" type="checkbox"/>	1497,1475	2	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFl	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFlange.jpg
	Name	Geladen	Größe in Pixel	Referenzen	Gespeicherter Pfad	Gefundener Pfad																							
1	281_1_gross_tax.140	<input checked="" type="checkbox"/>	350,350	1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\281_1_gross_tax.140.jpg																							
2	512-HUKA-003-A FloorPl	<input checked="" type="checkbox"/>	3309,2339	1	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HU	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\512-HUKA-003-A FloorPlan.tif																							
3	TurboFlange	<input checked="" type="checkbox"/>	1497,1475	2	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFl	E:\Bricscad\CCL-Training\Images\TurboFlange.jpg																							
 Symbole	Zeigt die Bilddateien als kleine Symbole an, die Details werden verdeckt. Die ist hilfreich, wenn eine Zeichnung viele Bilder enthält. 																												
 Struktur	Zeigt die Beziehung zwischen den Dateien in einem Verzeichnisbaum an. "Current" verweist auf die aktuelle Zeichnung. 																												
Name	Definiert den Namen des Bildes. Dies ist für gewöhnlich der Namen der Bilddatei.																												
Geladen	Schaltet, ob die Bilder angezeigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - zeigt die Bilder in der Zeichnung an. • Aus - das Bild wird in der Zeichnung nicht angezeigt. Es ist nur der Rahmen sichtbar, außer Sie haben mit dem Befehl BildRahmen den Rahmen ausgeschaltet. 																												
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	Definiert den Pfad zur Bilddatei. Klicken Sie auf die Schaltfläche ..., um den Pfad zu ändern.																												
Gefundener Pfad	Zeigt den Pfad zur Bilddatei an.																												

Bearbeitung mit Griffen

Sie können Bilder direkt über die Griffe bearbeiten:

1. Wählen Sie das Bild aus. Beachten Sie, dass der Rahmen vier Griffe besitzt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um das Bild zu vergrößern (verkleinern).



Verfahren

[Öffnen des Bild Explorers](#)

[Bild Explorer Darstellungs-Optionen](#)

[Bilder in einer Zeichnung platzieren](#)

[Laden / entladen von Bildern](#)

[Abhängen von Bildern](#)

Ähnliche Befehle

[Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

[-Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[BildRahmen](#) - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

BildAnpassen

Passt die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeiler: *bildanpassen*

Transparent: *'bildanpassen*

Kurztaste: *Machen Sie einen Doppelklick auf den Bildrahmen*

Alias: *bia*

Werkzeugkasten: *Bilder* | 

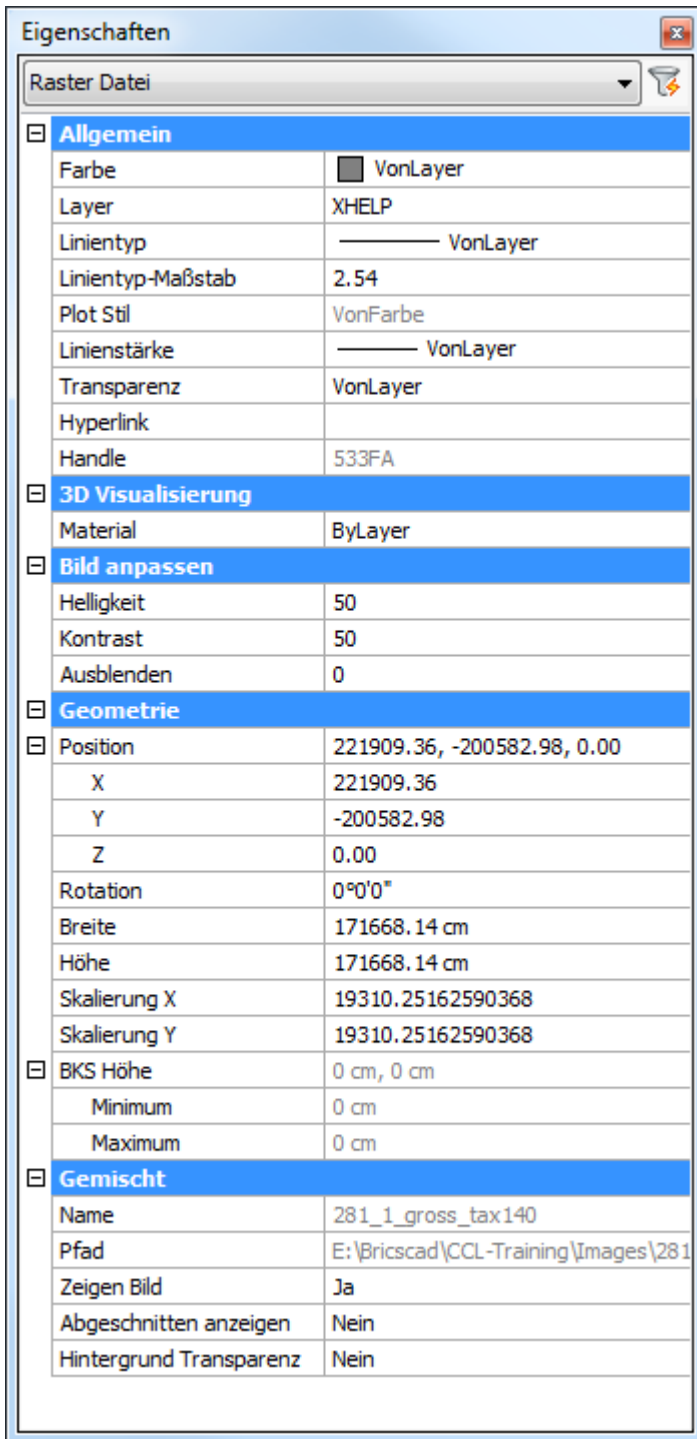
: *bildanpassen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Bild(er): Wählen Sie ein oder mehrere Bilder aus.

Wähle Bild(er): Drücken Sie die Eingabetaste.


Zeigt die Eigenschaften Leiste an:



Ändern Sie die Eigenschaften.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Wählt das Bild aus, das angepasst werden soll.
Allgemeine Eigenschaften	<i>Die folgenden Eigenschaften wirken sich auf den Rahmen um das Bild aus:</i>
Farbe	Bestimmt die Farbe des Rahmens. Siehe Befehl Farbe .
Layer	Bestimmt den Layer des Rahmens.

	<p>Wenn das Bild auf einen eigenen Layer gelegt wird, können Sie die Layersichtbarkeit verwenden, um die Anzeige von Bild und Rahmen zu schalten.</p> <p>Um die Anzeige des Rahmens unabhängig vom Bild zu schalten, verwenden Sie den Befehl BildRahmen. Siehe Befehl Layer.</p>
Linientyp	Bestimmt den Linientyp des Rahmens. Siehe Befehl Linientyp .
Linientyp-Maßstab	Bestimmt den Linientyp-Maßstab für den Rahmen. Siehe Befehl LtScale .
Plot Stil	Bestimmt den Plotstil des Rahmens. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Plotstile aktiviert sind. Siehe Befehl PlotStil .
Linienstärke	Bestimmt die Linienbreite des Rahmens. Siehe Befehl LStärke .
Hyperlink	Bestimmt die URL oder den Pfad zur Datei. Siehe Befehl Hyperlink .
Bild anpassen <i>Die folgenden Eigenschaften wirken sich auf das Bild aus:</i>	
Helligkeit	Macht das Bild heller oder dunkler: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - sehr dunkel oder schwarz. • 50- normal. • 100 - sehr hell oder weiß.
Kontrast	Erhöht oder verringert den Kontrast: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - sehr schwacher Kontrast. • 50- normal. • 100 - sehr starker Kontrast.
Abblenden	Blendet das Bild aus: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - keine Ausblendung. • 100 - voll ausgeblendet.
Geometrie <i>Die folgenden Eigenschaften wirken sich auf das Bild aus:</i>	
Position	Bestimmt die x-,y- und z-Koordinate der linken unteren Ecke des Bildes. Wenn Sie die Koordinaten ändern, wird die linke untere Ecke mit einem großen X markiert. <div style="text-align: center;">  </div>
Drehung	Bestimmt den Drehwinkel um den Positions-Punkt: <ul style="list-style-type: none"> • Positive Winkel - drehen das Bild gegen den Uhrzeigersinn. • Negative Winkel - drehen das Bild im Uhrzeigersinn.
Breite	Bestimmt die Breite des Bildes in den aktuellen Einheiten.
Höhe	Bestimmt die Höhe des Bildes in den aktuellen Einheiten.

Skalieren	Bestimmt den Skalierfaktor des Bildes: <ul style="list-style-type: none"> • Weniger als 1 - macht das Bild kleiner. • Mehr als 1 - macht das Bild größer.
Gemischt	
Name	Zeigt den Namen des Bildes an. Kann vom Benutzer nicht geändert werden.
Pfad	Zeigt den Pfad des Bildes an. Kann vom Benutzer nicht geändert werden.
Zeigen Bild	Schaltet die Anzeige des Bildes: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - zeigt das Bild an. Dies kann aber durch die Einstellung des gefrorenen Layers überschrieben sein. • Nein - verdeckt das Bild.
Kurz Anzeige	Schaltet die Anzeige: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - zeigt das zugeschnittene Bild an, wenn es zuvor mit dem Befehl BildZuschneiden bearbeitet wurde. Ein Teil des Bildes bleibt verdeckt. • Nein - zeigt auch den zugeschnittenen Teil. Das gesamte Bild wird angezeigt. <p>Siehe BildZuschneiden.</p>
Hintergrund Transparenz:	Umschaltet der Hintergrund Transparenz: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erzeugt die Hintergrundfarbe des Bildes. • Nein - das Bild ist nicht transparent. <p>Die <i>Transparenz</i> macht eine Farbe des Bildes durchsichtig. Siehe Befehl Transparenz.</p>

Ähnliche Befehle

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

[-Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[BildRahmen](#) - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

Bildzuordnen

Hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildzuordnen*

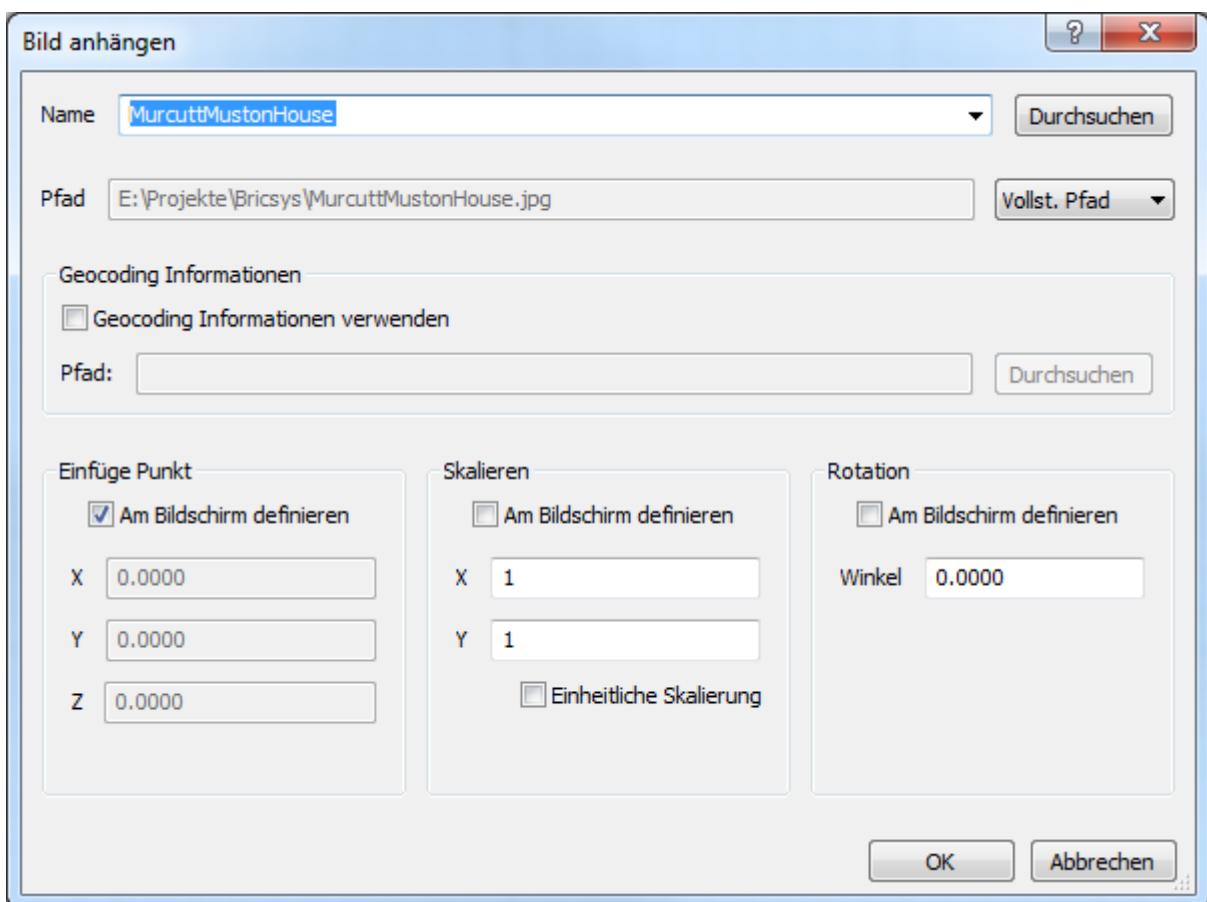
Transparent: *'bildzuordnen*

Alias: *biz*

Werkzeugkasten: *Bilder* |  und *Einfügungen* | 

: *bildzuordnen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie die Optionen ein und klicken Sie dann auf **OK**.

Mit diesem Befehl können folgende Dateiformate in eine Zeichnung eingefügt werden:

BMP - Windows Bitmap.

JPG, JPEG und **JPEG2000 (JP2, j2k)** - Joint Photographic Experts Group (Format von Digitalkameras).

PCX - PC Paintbrush.

PNG - Portable Network Graphics.

GIF - CompuServe Graphic Image Format.

TGA - Targa.

TIF - Tagged Image Format (im Allgemeinen für Desktop Publishing verwendet).

ECW - Enhanced Compressed Wavelet Format.

SID - MrSID ist ein Akronym für Multi-resolution Seamless Bilddatenbank.

Befehls Optionen

Optionen	Beschreibung
Beschreibung	Bestimmt den Dateinamen des Bildes.
Durchsuchen	Öffnet den Dialog Öffnen. Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um weitere Rasterdateien auszuwählen. Wählen Sie eine Raster-Datei und klicken Sie dann auf Öffnen .
Pfad	Zeigt den Pfad des Bildes an. Kann vom Benutzer nicht geändert werden.
Vollst. Pfad	Legt fest wie der Pfad gespeichert wird: <ul style="list-style-type: none"> • Vollst. Pfad - speichert den vollständigen Pfad der Datei, inklusive Laufwerk und Ordnernamen. Zum Beispiel: c:\Ordnername\Bildname.ext • Relativ Pfad - speichert den Pfad der Zeichnungsposition zur Position des Bildes. Die Zeichnung muss zuerst gespeichert sein, bevor diese Option gewählt werden kann. Zum Beispiel: ..\Ordnername\Bildname.ext, .. zeigt auf den dem aktuellen Ordner übergeordneten Ordner. • Kein Pfad - der Pfad wird verworfen.
Geocoding Informationen	Positions- oder Welt-Dateien haben die Erweiterung, die davon abhängt, welcher Art von Bild-Dateien sie zugeordnet sind. Siehe Erläuterungen unten: " Über Geocoding-Information ".
Verwenden von Geocoding Informationen	Schaltet die Verwendung einer Positions Datei, welche die Größe, Position und Drehung des Bildes bestimmt: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - verwendet eine Positions Datei. • Nein - verwendet keine Positions Datei.
Pfad	Zeigt den Pfad zur Positions Datei.
Durchsuchen	Zeigt das Dialogfenster "Wähle Bild Positions Datei" an. Wählen Sie eine TFW-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen .
Einfüge Punkt	Positioniert die untere linke Ecke des Bildes in der Zeichnung. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Positions Datei verwendet wird.
Am Bildschirm definieren	Schaltet, wo die Einfügekoordinaten definiert werden: <ul style="list-style-type: none"> • Aus - bestimmt die x,y,z-Koordinaten im Dialog. • Ein - bestimmt die Koordinaten in der Befehlszeile, nach-dem Sie auf OK geklickt haben: Einfüge Punkt - bestimmt die x, y oder die x, y, z-Koordinaten der unteren linken Ecke des Bildes.
XYZ	Definiert die x-, y- und z-Koordinate der linken unteren Ecke des Bildes.

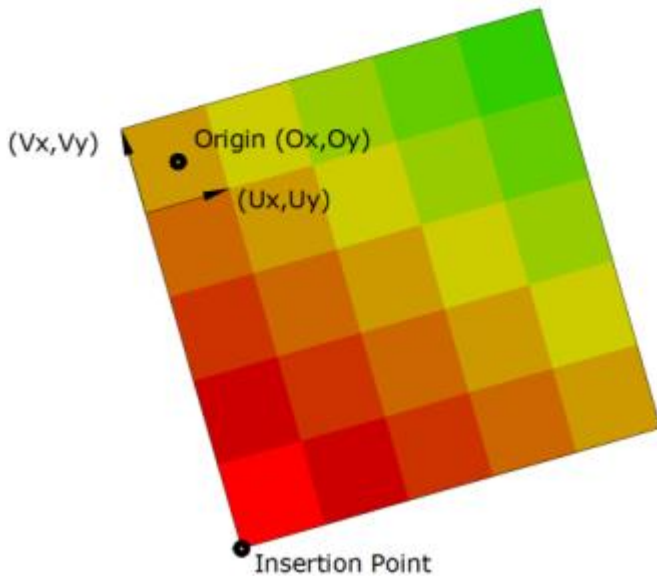
Skalieren	Bestimmt die Größe des Bildes. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn eine Positions Datei verwendet wird.
Am Bildschirm definieren	Schaltet, wo der Skalierfaktor bestimmt wird: <ul style="list-style-type: none"> • Aus - bestimmt die x,y,z-Skalierung im Dialog. • Ein - bestimmt den Skalierfaktor in der Befehlszeile, nach-dem Sie auf OK geklickt haben: Skalierfaktor - bestimmt den Skalierfaktor.
XY	Bestimmt den Skalierfaktor in x und y Richtung: <ul style="list-style-type: none"> • Werte größer als 1 - vergrößern das Bild. • 1 fügt das Bild in der aktuellen Größe ein. • Werte kleiner als 1 - verkleinern das Bild.
Einheitliche Skalierung	Setzt den y Skalierfaktor gleich dem x Skalierfaktor.
Rotation	Dreht das Bild um den Einfügepunkt.
Am Bildschirm definieren	Schaltet, wo der Drehwinkel bestimmt wird: <ul style="list-style-type: none"> • Aus - bestimmt den Winkel im Dialog. • Ein - bestimmt den Winkel in der Befehlszeile, nachdem Sie auf OK geklickt haben. Und fragt Sie: Drehwinkel - definiere den Winkel.
Winkel	Definiert den Drehwinkel um den Einfügepunkt. <ul style="list-style-type: none"> • Positiver Winkel - dreht das Bild gegen den Uhrzeigersinn. • Negativer Winkel - dreht das Bild im Uhrzeigersinn.

Über Geocoding-Information

Positions Dateien (oder Welt-Dateien) sind einfache ASCII-Text-Dateien, welche die Rasterdateien in der Zeichnung positionieren. Sie sind nützlich für die Positionierung von Bildern an geografischen Koordinaten, wie geografische Breite und Länge. Diese können mit *Notepad* oder anderen Texteditoren erstellt werden.

Das Format ist eine Liste mit sechs Zahlen, die die Lage, Skalierung und Orientierung des oberen linken Pixels der einzufügenden Datei vollständig beschreiben.

Wenn *U* der Vektor entlang der Breite und *V* der Vektor entlang der Höhe ist, und *O* der Mittelpunkt des Pixels ist. (siehe Bild unten):



besteht die Liste aus:

Ux
Uy
Vx
Vy
Ox
Oy

Normalerweise werden die ersten und letzten Buchstaben der Bild-Erweiterung mit einem "w" am Ende verwendet. Manchmal wird auch die Vollbild-Erweiterung mit einem "w" am Ende verwendet.

Die folgenden Position-Datei-Formate werden unterstützt:

- *.BPW (für BMP- Bilder)
- *.JGW (für JPG- Bilder)
- *.GFW (für GIF- Bilder)
- *.TFW (für TIFF- Bilder)
- *.j2w (für JPEG2000 Bilder)
- *.sdw (für SID Bilder)
- *.pgw (für PNG Bilder)

Verfahren

[Bilder in einer Zeichnung platzieren](#)

Ähnliche Befehle

[-Bildzuordnen](#) - hängt Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[BildRahmen](#) - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität um.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

-Bildzuordnen

Hängt Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-bildzuordnen*

: *-bildzuordnen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Der Bildpfad wird als Vollpfad gespeichert.

Bild Pfad Modus einstellen [[Vollständig/Relativ/Nein](#)] <Bild Pfad>: Geben Sie den Pfad und den Namen der Bilddatei in die Befehlsleiste ein oder wählen Sie eine Pfadoption.

[Geocoding Informationen verwenden](#) [Geo] <Einfüge Punkt>: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

Skalieren [[Größe/XY](#)] <1.000000>: Wählen Sie einen Punkt, drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardskalierung zu übernehmen; geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.

[Drehwinkel](#) <0.000>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standard 0° Drehung zu übernehmen, oder wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Bild Pfad	Erlaubt zu wählen, wie der Bildpfad in der Zeichnung gespeichert wird. Die Optionen sind: <ul style="list-style-type: none"> <i>Sollst. Pfad</i> - der vollständige Pfad der Bilddatei wird gespeichert; z. B. D:\BricsCAD Training\DE\Übung\Gearbox.png <i>Relativ Pfad</i> - der relative Pfad in Bezug auf den Zeichnungsordner wird gespeichert; z. B. ..\Übung\Gearbox.png <i>Kein Pfad</i> - BricsCAD sucht das Bild im Zeichnungsordner.
Geocoding Informationen verwenden	Ermöglicht die Verwendung von Geokodierungsinformationen, um das Bild einzufügen. Sie werden aufgefordert: Eingebettete Geocoding Informationen/Geocoding Dateipfad [Eingebettet] <Path\ImageName.pgw*>: <ul style="list-style-type: none"> Drücken Sie die Eingabetaste, um den Namen der Position Datei zu akzeptieren. Eingebettet - eingebettete Geokodierungsinformationen verwenden. * Siehe: Über Geocoding-Information .
XY Skalierungen	Ermöglicht die Skalierung in X- und Y-Richtung unterschiedlich einzustellen. Sie werden aufgefordert: <i>Andere Ecke für die Skalierung auswählen oder X-Skalierfaktor eingeben <1.000000>:</i> Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an. Geben Sie einen Wert ein.
Größe	Legt die Größe des Bildes fest. Sie werden aufgefordert: <i>Skalieren [Größe/XY] <1.000000></i> - Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie den XY Skalenfaktor an; Sie werden aufgefordert:

	<p>Definiere X Skalierungsfaktor <1.000000> an - Geben Sie einen Wert ein. Definiere Y Skalierungsfaktor < Gleich X Skalierfaktor <1.000000> an - Drücken Sie die Eingabetaste, um den Y-Skalierungsfaktor gleich dem X- Skalierungsfaktor zu setzen oder geben Sie einen Wert ein.</p>
Drehwinkel	<p>Definiert den Drehwinkel. Sie werden aufgefordert: <i>Drehwinkel</i> <0.0000> - Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standard 0° Drehung zu übernehmen, oder wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.</p>

Ähnliche Befehle

[Bildzuordnen](#) - hängt Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[BildRahmen](#) - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität um.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

BildZuschneiden

Schneidet ein Bild zu.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildzuschneiden*

Transparent: *'bildzuschneiden*

Alias: *biu*

Menü: *Ändern | Raster Bild | Bild zuschneiden*

Werkzeugkasten: *Bilder* | 

: *bildzuschneiden*

Aufforderung in der Befehlszeile:

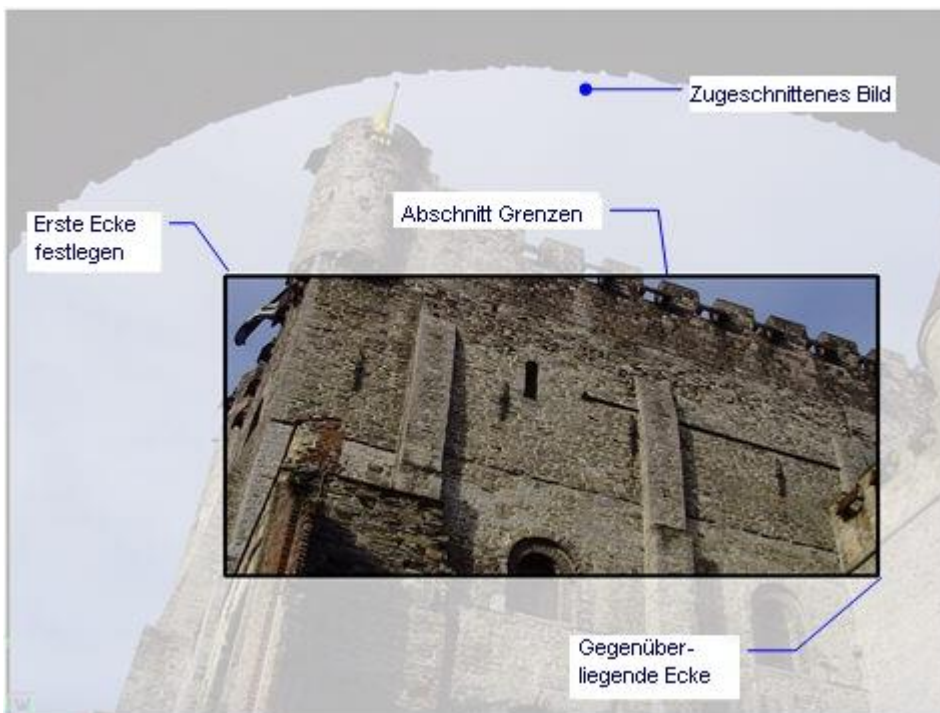
Wähle Bild: Wählen Sie ein Bild

Geben Sie eine Bild Abschneide-Option an [EIN/AUs/Invertieren/Löschen/Neu] <Neu>:
Geben Sie eine Option an oder drücken Sie die Eingabetaste um eine neue abschneide Umgrenzung zu erzeugen.

Bild Abschneidetyp angeben [Vieleckig/Rechteckig] <Rechteckig>: Drücken Sie die Eingabetaste, um eine rechteckige Abschneide-Umgrenzung zu erstellen oder wählen Sie Vieleckig.

Erste Ecke festlegen: Wählen Sie eine Ecke des Abschneide-Rechtecks.


Gegenüberliegende Ecke festlegen: Wählen Sie die andere Ecke des Rechtecks.



Die Abbildung zeigt den abgeschnittenen Teil, zu Illustrationszwecken, heller dargestellt, normalerweise ist der abgeschnittene Teil nicht sichtbar.

Ein Bild kann nur eine Abschneideumgrenzung haben, wird eine neue erzeugt, so wird die alte gelöscht.

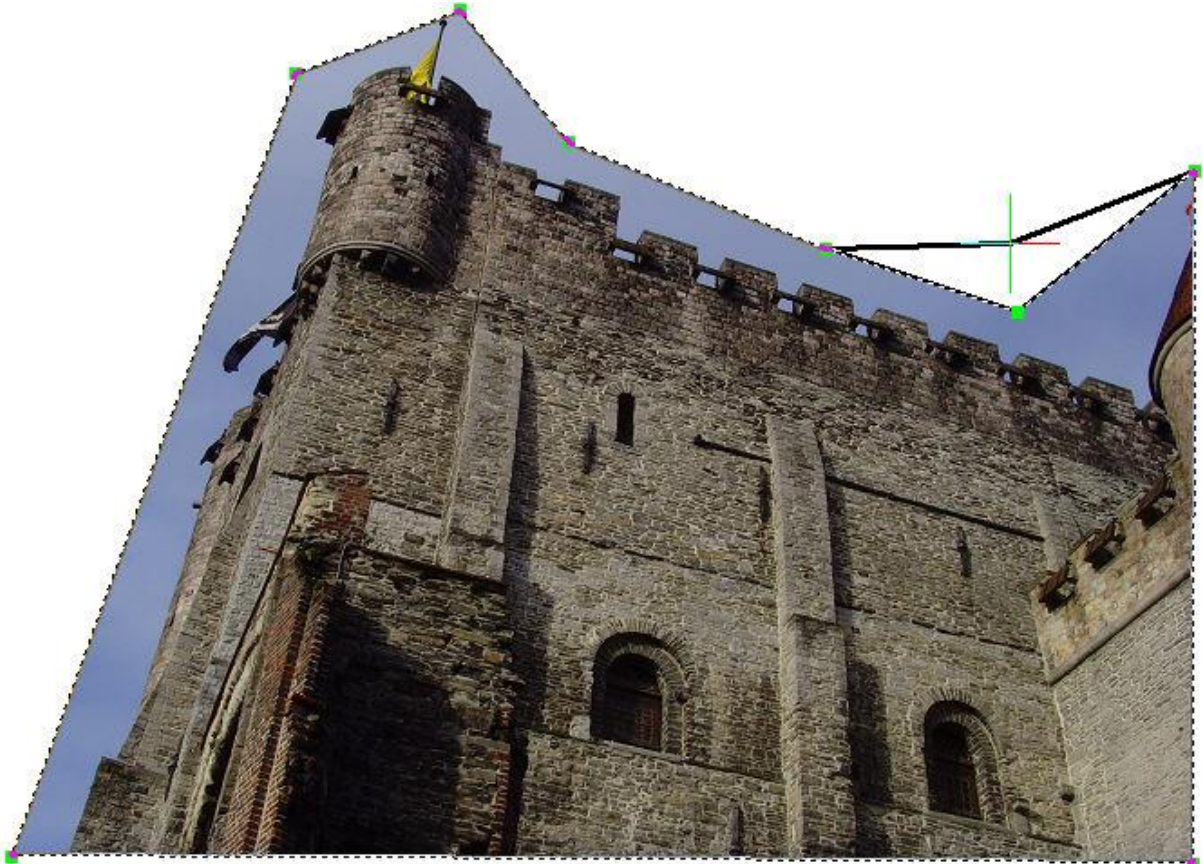
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie eine Bild abschneide Option an	Bestimmt den Abschneidevorgang: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - schaltet das Abschneiden ein und zeigt die Abschneideumgrenzung an. • Aus - schaltet das Abschneiden aus und verdeckt die Abschneideumgrenzung. • Löschen - entfernt die Abschneideumgrenzung. • Neu - erzeugt eine neue Abschneideumgrenzung und schaltet das Abschneiden ein. • Invertieren - invertiert den Abschneide-Modus: ausgewählte Bilder werden entweder außerhalb oder innerhalb der Abschneide-Grenze abgeschnitten.
Rechteckig	Erzeugt eine rechteckige Abschneideumgrenzung. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: Erste Ecke festlegen - definiert die erste Ecke des Abschneiderechtecks. Gegenüberliegende Ecke festlegen - definiert die andere Ecke des Abschneiderechtecks.
Vieleckig	Erzeugt eine polygonale (mehrseitige) Abschneideumgrenzung. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Definieren Sie den ersten Punkt: - definiert den Startpunkt der Abschneideumgrenzung. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück]: - definiert den nächsten Punkt. Beim wählen der Punkte wird die Umgrenzung in einer Voransicht dargestellt. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück]: - definiert den nächsten Punkt oder macht den letzten Punkt rückgängig. Diese Aufforderung wiederholt sich, bis Sie die Eingabetaste drücken. 

Bearbeitung mit Griffen

Zugeschnittene Bilder können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Bildrahmen aus. Es sind mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um den Rahmen zu dehnen, der die Abschneideumgrenzung ändert.



Verfahren

[Ein Bild beschneiden](#)

[Die Abschneideumgrenzungen eines Bildes umschalten](#)

Ähnliche Befehle

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

[-Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildRahmen](#) - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

BildRahmen

Schaltet den Rahmen um das Bild.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildrahmen*

Transparent: *'bildrahmen*

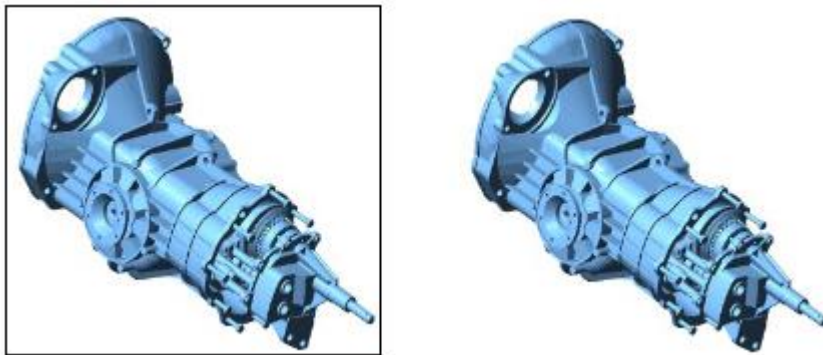
Menü: *Ändern | Raster Bild | Bild Rahmen anzeigen*

Werkzeugkasten: *Bilder | *

: ***bildrahmen***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bild-Rahmen Einstellung eingeben <0>: Geben Sie 0 oder 1 ein.



Links: Bild mit eingeschaltetem Rahmen; Rechts: Bild mit ausgeschaltetem Rahmen.

Dieser Befehl wird auf alle Bilder in der Zeichnung angewendet, Rahmen können nicht für einzelne Bilder geschaltet werden.

Es wird ebenso auf rechteckige oder polygonale Umgrenzungen angewendet.

Wenn Rahmen ausgeschaltet sind, können Bilder nur über die [Fenster Auswahl](#) selektiert werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie die Einstellungen für den Bildrahmen an	Schaltet die Anzeige der Bildrahmen: <ul style="list-style-type: none"> • 1 - die Rahmen werden angezeigt. • 0 - die Rahmen werden nicht angezeigt.

Ähnliche Befehle

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

[-Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbild an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität.

[Transparenz](#) - schaltet die Transparenz von Bildern.

BildQualität

Schaltet die Qualität des Bildes zwischen Entwurf und Hoch.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildqualität*

Transparent: '*bildqualität*'

Menü: *Ändern | Raster Bild | Bild Qualität*

Werkzeugkasten: *Bilder* | 

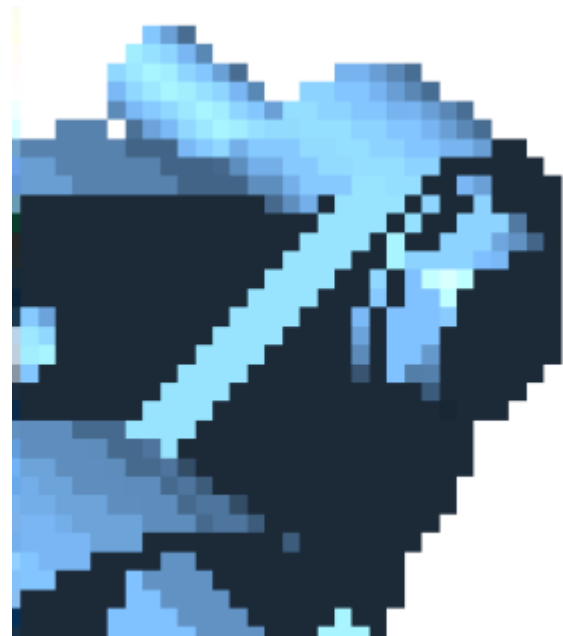
: *bildqualität*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie die Einstellungen für die Bildqualität an [Entwurf/Hoch] <Hoch>: (Geben Sie ein E oder H ein.)



Bildqualität = hoch



Bildqualität = Entwurf

Verwenden Sie diesen Befehl, um den Speicherplatz für sehr große Bilder zu reduzieren.

Wenn Sie Entwurf wählen:

- Wird die Farbauflösung reduziert.
- Skaliert Bilder mit hoher Pixelanzahl, um die Auflösung und den Speicherbedarf zu reduzieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie die Einstellungen für die Bildqualität an	Schaltet die Bildanzeigeequalität: <ul style="list-style-type: none"> • Entwurf - geringere Qualität, schnellere Anzeige. • Hoch - erhöht die Qualität, langsamere Anzeige.

Ähnliche Befehle

Bild - steuert die Parameter einer Bilddatei.

Bildzuordnen - hängt ein Rasterbild in der Zeichnung an; zeigt einen Dialog an.

-Bildzuordnen - hängt ein Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

BildAnpassen - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

BildZuschneiden - schneidet Bilder zu.

BildRahmen - schaltet die Anzeige des Rahmens um das Bild.

Transparenz - schaltet die Transparenz von Bildern.

BasisPunkt

Schaltet den Objektfang Basispunkt; fängt den Basispunkt von Blöcken und Texten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *basispunkt*

Transparent: *bas*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *basispunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Fangmodus Basispunkt aktiv ist, fängt der Cursor den Basispunkt von Texten und Blöcken.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BasisPunkt	Die Eingabe des Befehls schaltet den Objektfang Basispunkt. Dieser fängt den Basispunkt von Blöcken und Texten. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Schnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

BlickVon

Steuert die Anzeige des Steuerelements BlickVon und ermöglicht den Zugriff auf die entsprechenden Einstellungen.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *blickvon*

: *blickvon*

Aufforderung in der Befehlszeile:

BlickVon [EIN/AUs/Einstellungen] <EIN>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung																		
EIN	<p>Schaltet die Anzeige des Steuerelements BlickVon ein:</p>  <p>Bewegen Sie den Cursor über das BlickVon Steuerelement, um es zu aktivieren:</p>  <p>Das BlickVon Kontrolle Widget wird an der Stelle angezeigt, die durch die Systemvariable NAVVIEWCUBELOCATION definiert ist. Der Standard-Anzeigeort ist die obere rechte Ecke des Zeichenbereichs.</p>																		
AUS	Schaltet die Anzeige des Steuerelements BlickVon aus:																		
Einstellungen	<p>Zeigt die BlickVon Steuerungs-Einstellung im Dialog Einstellungen.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">BlickVon Steuerung</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>BlickVon Anzeige</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> BlickVon Steuerung anzeigen</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Standort</td> <td>[0] Obere rechte Ecke</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Deckkraft</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Orientierung</td> <td>[0] WKS</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Rückmeldung</td> <td>[1] Tooltips</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Richtungs Modus</td> <td>[1] keine flachen Ansicht in den Ecken (14 Richtungen)</td> </tr> <tr> <td>BlickVon Zoom Grenzen</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Zoom Grenzen</td> </tr> <tr> <td>BKS orthographische</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Wenn eine orthographische Ansicht ausgewählt ist, automatisch das zugehörige orthographische BKS aktivieren</td> </tr> </tbody> </table>	BlickVon Steuerung		BlickVon Anzeige	<input checked="" type="checkbox"/> BlickVon Steuerung anzeigen	BlickVon Standort	[0] Obere rechte Ecke	BlickVon Deckkraft	50	BlickVon Orientierung	[0] WKS	BlickVon Rückmeldung	[1] Tooltips	BlickVon Richtungs Modus	[1] keine flachen Ansicht in den Ecken (14 Richtungen)	BlickVon Zoom Grenzen	<input checked="" type="checkbox"/> Zoom Grenzen	BKS orthographische	<input checked="" type="checkbox"/> Wenn eine orthographische Ansicht ausgewählt ist, automatisch das zugehörige orthographische BKS aktivieren
BlickVon Steuerung																			
BlickVon Anzeige	<input checked="" type="checkbox"/> BlickVon Steuerung anzeigen																		
BlickVon Standort	[0] Obere rechte Ecke																		
BlickVon Deckkraft	50																		
BlickVon Orientierung	[0] WKS																		
BlickVon Rückmeldung	[1] Tooltips																		
BlickVon Richtungs Modus	[1] keine flachen Ansicht in den Ecken (14 Richtungen)																		
BlickVon Zoom Grenzen	<input checked="" type="checkbox"/> Zoom Grenzen																		
BKS orthographische	<input checked="" type="checkbox"/> Wenn eine orthographische Ansicht ausgewählt ist, automatisch das zugehörige orthographische BKS aktivieren																		

Verfahren

[Einstellung der Systemvariablen und Benutzereinstellungen für die BlickVon Steuerung](#)

[Einstellen des BlickVon Modus](#)

[Benutzung der BlickVon Steuerung im Isometrischen Modus](#)

[Benutzung des BlickVon Steuerelements im Dreh-Modus](#)

Ähnliche Befehle

Keine ähnlichen Befehle

BlockEinfüg

Fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *blockeinfüg*

Kurztaste: *Strg+Umschalt+V*

Menü: *Bearbeiten | Einfügen als Block*

: *blockeinfüg*

Wenn die Zwischenablage Objekte enthält, die mit dem Befehl [KopieBasisp](#) kopiert wurden, werden die Objekte an ihrem Basispunkt eingefügt; in der Befehlszeile wird gemeldet:

Wenn die Zwischenablage Objekte enthält, die mit dem Befehl [CopyClip](#) kopiert wurden, dann wird in der Befehlszeile gemeldet:

[Einfügepunkt wählen](#): (Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y-Koordinaten ein.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einfügepunkt wählen	Definiert den Einfügepunkt für die Objekte, die aus der Zwischenablage eingefügt werden. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.

Verfahren

[Die Auswahl als Block einfügen](#)

[Einfügen der Auswahl als Block in die Ziel-Zeichnung](#)

[Verschieben einer Auswahl als Block](#)

Ähnliche Befehle

[KopieBasisp](#) - kopiert gewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung, unter Berücksichtigung der Koordinaten der Quellzeichnung, ein.

[InhaltEinfüg](#) - zeigt den Dialog Inhalte einfügen an, in dem das Format für die einzufügenden Objekte definiert werden kann.

Bereinig

Entfernt nicht verwendete benannte Objekte aus Zeichnungen, z. B. ungenutzte Layer und Linientypen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bereinig*

Alias: *be, -bereinig*

Menü: *Datei | Bereinigen*

: *bereinig*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bereinigen

[[Stapel](#)/[Alle](#)/[Blöcke](#)/[BEmstile](#)/[Layer](#)/[LTypen](#)/[MAaterialien](#)/[Mlinienstile](#)/[Plotstile](#)/[Regappl](#)/[Textstile](#)/[tabe](#)/[IIEinstile](#)/[Visuellestile](#)/[teXtobjekte](#)/[Orphaned data](#)]: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Stapel	Bereinigt alle nicht verwendeten benannte Objekte aus der Zeichnung, ohne Eingabeaufforderungen.
Alle	Bereinigt alle nicht verwendeten benannte Objekte aus der Zeichnung, mit den folgenden Eingabeaufforderungen: Bereinige <i>Name?</i> (Ja/Nein/ja zu Allen)? <Nein> - geben Sie eine Option ein. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - bereinigt das benannte Objekt. • Nein - bereinigt das benannte Objekt nicht. • Alle - bereinigt alle noch verbleibende, nicht verwendete benannte Objekte.
Blöcke	Entfernt ungenutzte Block Definitionen aus der aktuellen Zeichnung; und meldet: Geben Sie die/den Namen zum Bereinigen ein <*> - geben Sie den Namen einer Block Definition ein, die bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Blöcke zu bereinigen.
BEmstile	Entfernt ungenutzte Bemaßungs Stile aus der aktuellen Zeichnung; und meldet: Geben Sie die/den Namen zum Bereinigen ein <*> - geben Sie den Namen eines Bemaßungs Stiles ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Bemaßungs Stile zu bereinigen. Der Bemaßungs Stil Standard kann nicht bereinigt werden.
Layer	Entfernt ungenutzte Layer aus der aktuellen Zeichnung; und meldet: Geben Sie die/den Namen zum Bereinigen ein <*> - geben Sie den Namen eines Layers ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Layer zu bereinigen. Der Layer 0 kann nicht bereinigt werden.
LTypen	Entfernt ungenutzte Linientypen aus der aktuellen Zeichnung; und meldet: Geben Sie die/den Namen zum Bereinigen ein <*> - geben Sie den Namen eines Linientyps ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Linientypen zu bereinigen. Der Linientyp Continuous kann nicht bereinigt werden.

Materialien	<p>Entfernt nicht verwendete Materialien aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen eines Materials ein, das bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Materialien zu bereinigen.</p> <p>Global Materialien können nicht bereinigt werden.</p>
Mlinienstile	<p>Entfernt nicht verwendete MLinien Stile aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen einer Multilinie ein, die bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Multilinen zu bereinigen.</p> <p>Der Stil Standard kann nicht bereinigt werden.</p>
Plotstile	<p>Entfernt nicht verwendete Plot Stile aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen eines Plot Stiles ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Plot Stile zu bereinigen.</p>
Regapps	<p>Entfernt nicht verwendete Regapp Schlüssel (1) aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen eines Regapp Schlüssels ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Regapp Schlüssel zu bereinigen.</p>
Textstile	<p>Entfernt ungenutzte Textstile aus der aktuellen Zeichnung; und meldet:</p> <p>Geben Sie die/den Namen zum Bereinigen ein <*> - geben Sie den Namen eines Textstils ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Textstile zu bereinigen.</p> <p>Der Stil Standard kann nicht bereinigt werden.</p>
tabellenstile	<p>Entfernt nicht verwendete Tabellen Stile aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen eines Tabellen Stiles ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Tabellen Stile zu bereinigen.</p> <p>Der Stil Standard kann nicht bereinigt werden.</p>
Visuellestile	<p>Entfernt nicht verwendete Visuelle Stile aus der aktuellen Zeichnung; und fragt Sie:</p> <p>Geben Sie die(den) Namen zum Bereinigen ein<*> - geben Sie den Namen eines Visuellen Stiles ein, der bereinigt werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle nicht benutzten Visuellen Stile zu bereinigen.</p> <p>Es können nur benutzerdefinierte visuelle Stile gelöscht werden. Hartcodierte visuelle Stile können nicht gelöscht werden.</p>
leere teXtobjekte	<p>Entfernt leere Textobjekte aus der aktuellen Zeichnung.</p>
Orphaned data	<p>Führt einen Zeichnung Scan aus und entfernt veraltete DGN Linienstil Daten.</p>

(1) Regapp Schlüssel werden verwendet, um zusätzliche Informationen an Objekte in einer Zeichnung anzuhängen; zum Beispiel von 3rd-Party-Anwendungen, die mit der Zeichnung gespeichert werden. Regapp ist die Abkürzung für "Registrierte Applikationen".

Ähnliche Befehle

[Explorer](#) - bereinigt ungenutzte benannte Objekte mit Hilfe des Zeichnungs Explorers.

Bfrück

Aktiviert Befehle, die mit dem Befehl Bflösch deaktiviert wurden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bfrück*

: *bfrück*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Befehl neu definieren: Geben Sie den Namen des Befehls ein, der mit dem Befehl **Bflösch** deaktiviert wurde.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Befehl neu definieren	Bestimmt den Namen des Befehls, der aktiviert werden soll.

Ähnliche Befehle

Befehle - listet die Namen der Befehle auf.

Anpassen - erzeugt neue Befehle über Makros und LISP-Routinen.

Bflösch - deaktiviert temporär BricsCAD Befehle.

BlockZurücks

Setzt dynamische Blöcke auf Standardwerte zurück.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *blockzurücks*

: *blockzurücks*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie dynamische Blöcke aus.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere dynamische Blöcke aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

-Einfüge - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile oder einen Dialog einzugeben.

Einfüge - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

Bildlaufleiste

Schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bildlaufleiste*

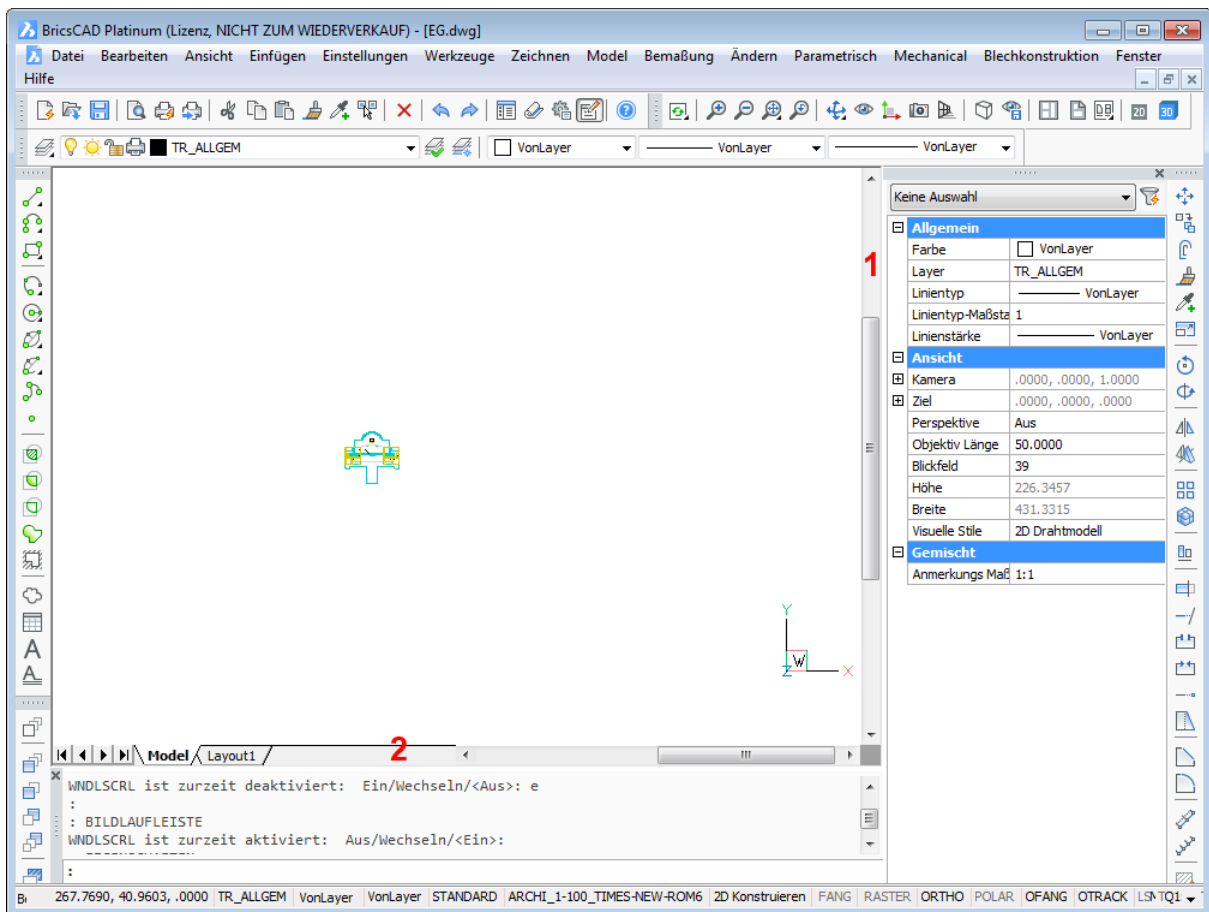
Transparent: *'bildlaufleiste*

Menü: *Ansicht | Bildlaufleisten*

: **Bildlaufleiste**

Aufforderung in der Befehlszeile:

WNDLSCRL ist zur Zeit aktiviert: Aus/Wechseln/<Ein>: (Geben Sie eine Option ein.)



Vertikale Bildlaufleiste

Horizontale Bildlaufleiste

Bildlaufleisten sind hilfreich zum Panen einer Zeichnung, ohne den Befehl **Pan** zu verwenden:



Der einzige Grund die Bildlaufleisten auszuschalten ist, dass Sie dadurch das Zeichnungsfenster etwas vergrößern.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
AUs	Schaltet alle Bildlaufleisten aus.
Wechseln	Schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten: <ul style="list-style-type: none"> • Wenn diese eingeschaltet sind, werden sie ausgeschaltet. • Wenn diese ausgeschaltet sind, werden sie eingeschaltet.
Ein	Schaltet die Bildlaufleisten ein.

Ähnliche Befehle

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

[Werkzeugkasten](#) und [-Werkzeugkasten](#) - schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen.

Band

Zeichnet breite Linien mit gekehrten Eckpunkten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Band*

Menü: *Zeichnen | Band*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polygone | *

: **Band**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bandbreite <0.5000>: Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen.

Bandbeginn: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y Koordinaten ein.

Nächster Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Nächster Punkt: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Dieser Befehl zeichnet Liniensegmente in eine ungewöhnliche Art und Weise.

Das Band wird erst nach Eingabe des zweiten Punktes der zweiten Line dargestellt.

Diese Verzögerung erlaubt es BricsCAD die Gehrung an den Eckpunkten zu berechnen.



Drei verbundene Band Objekte mit FILLMODE = EIN (links) und FILLMODE = AUS (rechts).

Dieser Befehl wird heutzutage selten verwendet, da der Befehl [PLinie](#) viel bequemer ist.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Bandbreite	Definiert die Breite des Bandes. Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkte.
Bandbeginn	Definiert den Startpunkt des Bandes. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.
Nächster Punkt	Definiert die folgenden Endpunkte. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein. Drücken Sie die Eingabetaste , um den Befehl zu beenden. Dieser Befehl legt an den Eckpunkten Gehrungen an.

Verfahren

[Erzeugen von Bändern](#)

Ähnliche Befehle

Linie - zeichnet Linien-Segmente.

PLinie - zeichnet Polylinien Segmente und Bögen mit konstanter oder variabler Breite.

Solid - zeichnet 3- und 4-seitige gefüllte Bereiche.

Ring - zeichnet breite und gefüllte Kreise.

LSTärke - definiert für die meisten Objekte eine visuelle Breite.

Bks

Erzeugt und zeigt BKSe durch Eingaben in die Befehlszeile (kurz für "benutzerdefiniertes Koordinatensystem")-.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bks*

: *bks*

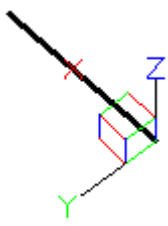
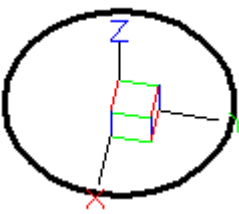
Aufforderung in der Befehlszeile:

Ursprung des BKS definieren oder

[*Fläche/Benannte/Objekt/Vorherige/Ansicht/X/Y/Z/ZAchse/Schieben/Welt*] <Welt>: Wählen Sie einen Punkt, um den Ursprung zu definieren, oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für WKS.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Wechselt in das WKS (Welt-Koordinaten-System).
Definieren Sie den Ursprung des BKS	<p>Definiert das BKS durch Punkte, die in der Zeichnung gewählt werden. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x-, y-, z-Koordinaten ein; Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Punkt auf der X Achse oder <Akzeptieren> - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punkt: Definiert die X-Achse • Akzeptieren: Definiert das BKS unter Verwendung eines neuen Ursprungs und erhält dabei die Ausrichtung der Achsen. <p>Punkt auf der Ebene XY - mit positivem Y Wert oder <Akzeptieren> - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punkt: Definiert die XY-Ebene und die Richtung der Y- und Z-Achse. • Akzeptieren: Das BKS mit einer neuen X-Achse; die XY-Ebene und die Richtung der Z-Achse bleiben erhalten.
Fläche	<p>Richtet das BKS auf eine Fläche eines 3D-Volumenkörpers aus; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekt wählen - klicken Sie auf eine Fläche eines 3D-Volumenkörpers. Die X-Achse des BKS liegt an der Kante, an der der Cursor in die Fläche eintritt.</p> <p>Eine Option eingeben [Umklappen/Xrotieren/Yrotieren] <Akzeptieren>: - Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um das BKS zu akzeptieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umklappen: Kehrt die Richtung der Z-Achse um. • Xrotiere: Dreht das BKS um 180°, um die X-Achse. • Yrotieren: Dreht das BKS um 180°, um die Y-Achse.
Benannt	<p>Erzeugt, lädt und löscht benannte BKSe ; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Eine Option eingeben [Wiederherstellen/Speichern/Löschen/?]: - wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wiederherstellen: Stellt ein benanntes BKS wieder her; Sie werden aufgefordert: Wiederherzustellender BKS-Name: - geben Sie den Namen des BKS ein. Als Kurztaste können Sie direkt bei der Eingabeaufforderung "Definieren Sie den Ursprung des BKS" WH eingeben. • Speichern: Speichert das aktuelle BKS unter einem Namen; Sie werden aufgefordert: NName zum Speichern des BKS eingeben oder ? für Liste: - spezifiziert

	<p>den Namen, der dem BKS gegeben werden soll. Als Kurztaste können Sie SP direkt an der Eingabeaufforderung "Ursprung des BKS definieren..." eingeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Löschen: Löscht ein benanntes BKS aus der Zeichnung; Sie werden aufgefordert: BKS Name(n) die gelöscht werden sollen, oder ? für Liste: -geben Sie einen oder mehrere BKS Namen ein. Trennen Sie mehrere Namen durch Kommas. Als Kurztaste können Sie L direkt an der Eingabeaufforderung "Ursprung des BKS definieren..." eingeben. • ? für BKS Liste: Liste die Namen aller BKS in der Zeichnung auf; Sie werden aufgefordert: Name(n) von BKS für Listet < * für alle > - definieren Sie die Namen die aufgelistet werden sollen: <p>* - listet alle BKS Namen auf. Name* - Listet alle BKS Namen auf die mit Name beginnen. Name - listet das BKS auf das Name heißt.</p> <p>Wenn nötig, drücken Sie F2 , um das Eingabe-Protokoll anzuzeigen. Als Kurztaste können Sie ? direkt an der Eingabeaufforderung "Ursprung des BKS definieren..." eingeben.</p>
Objekt	<p>Richtet das BKS an einem ausgewählten Objekt aus; Sie werden aufgefordert: Objekt für BKS-Definition wählen - wählen Sie ein einzelnes Objekt. Die Ausrichtung und die Art der Objekt Definition legt die Ausrichtung des BKS fest.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • BKS Ursprung - liegt am Endpunkt, Mittelpunkt, oder an einem Eckpunkt, der am nächsten zum gewählten Punkt liegt. • X-Achse - ausgerichtet an der Objekt Kante. • XY-Ebene - an der Objekt Ebene ausgerichtet. • Orientierung - wird beibehalten; unklar für bestimmte Objekte. 
Vorherige	Kehrt zum vorherigen BKS zurück.
Ansicht	<p>Legt das BKS auf den aktuellen Ansichtspunkt. Die x- und die y-Achsen sind parallel zu den Ansichtskanten, und die positive z-Achse ist senkrecht zum Betrachter. Der Ursprung wird vom vorherigen Koordinatensystem kopiert.</p>
X	<p>Dreht das aktuelle BKS um die X-Achse; Sie werden aufgefordert: Drehwinkel um X-Achse eingeben - geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte.</p>

Y	Dreht das aktuelle BKS um die Y-Achse; Sie werden aufgefordert: Drehwinkel um Y-Achse eingeben - geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte.
Z	Dreht das aktuelle BKS um die Z-Achse; Sie werden aufgefordert: Drehwinkel um Z-Achse eingeben - geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte.
Z-Achse	Legt das BKS in Bezug auf die Z-Achse fest; Sie werden aufgefordert die Z-Achse zu definieren: Basispunkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein. Punkt auf positiver Z-Achse - wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein. Der zweite Punkt definiert die positive z-Achse. Die XY- Ebene ist senkrecht zur Z- Achse dabei ist die X- Achse horizontal und die Y- Achse zeigt nach oben.
Schieben	Verschiebt den Ursprung des aktuellen BKS. Die Orientierung der Achsen wird beibehalten; Sie werden aufgefordert: Basispunkt <0,0,0,0>: Wählen sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.

Ähnliche Befehle

[ExpBks](#) - erzeugt, bearbeitet und löscht benannte BKSe durch den Zeichnungs Explorer.

[BksSymbol](#) - steuert die Sichtbarkeit des BKS- Symbols.

[SetBks](#) - setzt das BKS, um einen Ansichtspunkt zu definieren.

[DRSicht](#) - ändert den Ansichtspunkt zur Draufsicht im WKS oder aktuellen BKS.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Einstellungen](#) - setzt die Parameter für die BKS.

BkSymbol

Steuert die Anzeige des BKS-Symbols (kurz für "benutzerdefinierte Koordinatensystem-Symbol").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bksymbol*

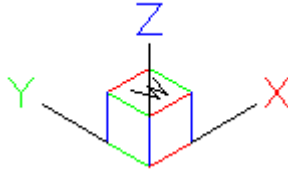
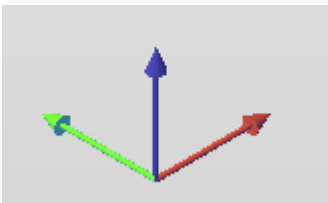
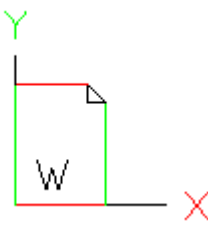
: *bksymbol*



Aufforderung in der Befehlszeile:

[**EIn/AUs/Alle/Ursprung/Ecke**] <Ein>: Geben Sie eine Option ein.

Sie können die Eigenschaften des BKS-Symbols im Bereich *Benutzerkoordinatensystem* auch im Dialog **Einstellungen** ändern.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung						
Ein	<p>Schaltet die Anzeige des BKS-Symbols ein.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">BKS-Symbol als Drahtmodell oder verdeckten visuellen Stil.</div> </div> <p>Stil.</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 20px;">BKS-Symbol in einem visuellen gerenderten Stil.</div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; margin-top: 20px;">  <div style="margin-left: 20px;">BKS-Symbol in einem Papierbereich Layout.</div> </div> <p>Die Farbe der Achsen wird durch die COLORX, COLORY und COLORZ Systemvariablen gesteuert.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td>X Achsen Farbe</td> <td>■ 11</td> </tr> <tr> <td>Y Achsen Farbe</td> <td>■ 112</td> </tr> <tr> <td>Z Achsen Farbe</td> <td>■ 150</td> </tr> </tbody> </table>	X Achsen Farbe	■ 11	Y Achsen Farbe	■ 112	Z Achsen Farbe	■ 150
X Achsen Farbe	■ 11						
Y Achsen Farbe	■ 112						
Z Achsen Farbe	■ 150						
AUs	Schaltet die Anzeige des BKS-Symbols aus.						

<p>Alle</p>	<p>Ändert die Einstellungen für alle Ansichtsfenster; Sie werden wiederholt aufgefordert,:</p> <p><i>[EIn/AUs/Alle/Ursprung/Ecke] <EIN></i>: - geben Sie eine Option ein, die für alle Ansichtsfenster eingestellt werden soll.</p> <p>Dieser Befehl ist normalerweise nur für das aktuelle Ansichtsfenster; verwenden Sie diese Option, um die Änderungen für alle Ansichtsfenster anzuwenden.</p>
<p>Ursprung</p>	<p>Das BKS-Symbol wird am Ursprung (0,0) dargestellt.</p> <div data-bbox="411 495 1315 965" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 20px;">  </div> <p>Wenn sich der Ursprung außerhalb des Ansichtsfensters befindet, wird das BKS-Symbol in der Ecke dargestellt, die durch die Systemvariable UCSICONPOS definiert ist, dargestellt. (siehe auch Ecke weiter unten)</p> <div data-bbox="411 1084 1315 1554" style="border: 1px solid black; text-align: center; padding: 20px;">  </div>
<p>Ecke</p>	<p>Das BKS-Symbol wird in der Ecke des Ansichtsfensters dargestellt die durch die Systemvariable UCSICONPOS definiert ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Unten rechts • 1: Linke untere Ecke • 2: Obere rechte Ecke • 3: Obere linke Ecke

Ähnliche Befehle

Bks - erzeugt und bearbeitet Benutzerdefinierte-Koordinaten-Systeme.

ExpBks - erzeugt, bearbeitet und löscht benannte BKSe durch den Zeichnungs Explorer.

SetBks - setzt das BKS, um einen Ansichtspunkt zu definieren.

DRSicht - ändert den Ansichtspunkt zur Draufsicht im WKS oder aktuellen BKS.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Einstellungen - setzt die Parameter für die BKS.

BfLöschen

Entfernt vorübergehend Befehle von BricsCAD.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bflösch*

: *bflösch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Befehl zum Entfernen: (Geben Sie den Namen eines Befehls ein.)

Wenn Sie den Namen eines bereits gelöschten Befehls eingeben, meldet BricsCAD:

Der Befehl wurde nicht erkannt. Bitte versuchen Sie es erneut.

Benutzen Sie den Befehl **Bfrück**, um den Befehl wiederherzustellen.

Entfernte Befehle können gestartet werden, wenn ihnen ein Punkt (.BefehlsName) vorangestellt wird.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Befehl zum Entfernen	Name eines Befehls zum entfernen.

Ähnliche Befehle

Befehle - listet die Namen der Befehle auf.

Anpassen - erzeugt neue Befehle über Makros und LISP-Routinen.

Bfrück - aktiviert Befehle, die mit dem Befehl Bflösch deaktiviert wurden.

Besitzer

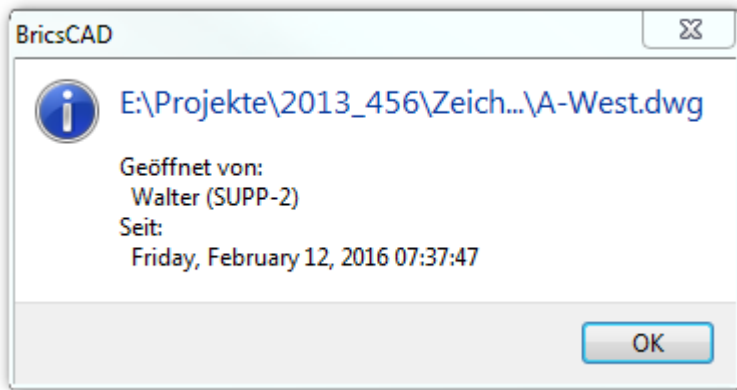
Meldet den Besitzer einer Zeichnungsdatei.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *besitzer*

: *besitzer*

Zeigt ein Meldungsfeld an:



Die Informationen im Meldungsfeld wird in einer Temporärdatei DWL (Drawing Lock) gespeichert, die gelöscht wird, wenn die Zeichnung geschlossen wird.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[DwgEigen](#) - Öffnet den Dialog Zeichnungs Eigenschaften, der allgemeine Informationen und benutzerdefinierte Eigenschaften die in einer Zeichnung gespeichert wurden anzeigt.

[Öffnen](#) - öffnet Zeichnungen (DWG), Vorlagen DWT und Austausch DXF Dateien.

[SicherheitsOptionen](#) - Eingabe eines Passworts, um eine Zeichnung zu schützen

Befehls Präfix

Die folgenden Präfixe können mit BricsCAD Befehlen verwendet werden:

Präfix	Typ	Ergebnis
' (einzelnes Hochkomma oder Apostroph)	Transparenz	Ermöglicht einen Befehl, während der Ausführung eines anderen Befehls zu starten. 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 ein Nicht-Dialog-Version eines Befehls. Alle Befehls Optionen sind in der Befehlszeile verfügbar. Z. B. geben Sie -layer in der Eingabeaufforderung ein, um den Dialog Zeichnungs Explorer / Layer zu unterdrücken. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie solche Befehle in einem Skript ausführen müssen.
<u> </u> (Unterstrich)	Global	Führt den ursprünglichen englischen Befehl (Globalen Befehl) in einer 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.
. (Periode)	Nicht- neundefiniert	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** führt den Befehl transparent aus.

Bemaßung

AiDimFlipArrow

Kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *aidimpfliparrow*

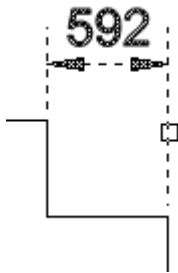
Menü: *Bemaßung* | *Bemaßungs Endsymbol umklappen*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

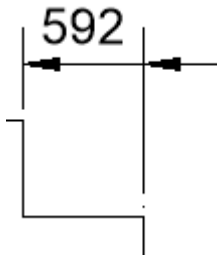
: *aidimpfliparrow*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Klicken Sie auf die Hilfslinie der Maßlinie, die Sie spiegeln möchten.*



Das Endsymbol dreht sich auf die andere Seite der Hilfslinie.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[AiDimPrec](#) - ändert die angezeigte Genauigkeit der bestehenden Bemaßungen.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemDurchm](#) - platziert eine Durchmesserbemaßung.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemWinkel](#) - platziert eine Winkelbemaßung.

[BemEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

Bem

Plaziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bem*

Alias: *bemassung*

: *bem*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bemaßungs Befehl

[HOrizontal/VErtikal/Ausgerichtet/ABgewinkelt/Führung/Schräg/GEdreht/Zentrum/Durchmesser/Ra
dius/Basislinie/FORTfahren/Ordinate/Position/Aktualisieren/STatus/UEberschreiben/Einstellungen]:
Geben Sie einen Bemaßungsbefehl ein.

Bemaßungsbefehl: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Optionen für die Bemaßung	Beschreibung
Ausgerichtet	Plaziert eine lineare Bemaßung, die an den Objekten ausgerichtet wird; siehe BemAusg.
Winkel	Plaziert eine Winkelbemaßung, bei welcher der Winkel gemessen wird; siehe BemWinkel.
Basislinie	Plaziert mehrere lineare Bemaßungen oder Winkelbemaßungen vom selben Punkt aus; BemBasisl.
Mittelpunkt	Plaziert Markierungen im Mittelpunkt von Kreisen oder Bögen; siehe BemMittelp.
Weiter	Führt lineare Bemaßungen oder Winkelbemaßungen vom letzten Punkt aus weiter; siehe BemWeiter.
Durchmesser	Plaziert eine Bemaßung des Durchmessers an Kreisen und Bögen; siehe BemDurchm.
Horizontal	Plaziert eine horizontale lineare Bemaßung; siehe BemLinear.
Führung	Plaziert Führungen; siehe BemFührung.
Ordinate	Plaziert eine x- und y-Koordinatenbemaßung, ausgehend vom Ursprung; siehe BemOrdinate.
Radius	Plaziert eine Bemaßung des Radius an Kreisen und Bögen; siehe BemRadius.
Gedreht	Plaziert eine lineare Bemaßung an einem Winkel; siehe BemLinear.
Vertikal	Plaziert eine vertikale Bemaßung; siehe BemLinear.
Befehle für die Bearbeitung der Bemaßung	
Hometext	Setzt den Bemaßungstext zurück auf die ursprüngliche Position, nach-dem er durch den Befehl TEdit geändert wurde; siehe BemEdit.
Newtext	Bearbeitet den Bemaßungstext; siehe BemEdit.
Neigung	Ändert den Winkel der Hilfslinien; siehe BemEdit.

Text bearbeiten	Verschiebt und richtet den Bemaßungstext neu aus; siehe BemTEdit .
TRotate	Dreht den Bemaßungstext; siehe BemTEdit .
Befehle für die Bemaßungswerkzeuge	
Beenden	Beendet den Befehl Bem; Sie können ebenso die Taste ESC oder die Eingabetaste drücken.
Überschreiben	Überschreibt die Einstellungen der Bemaßungsvariablen; siehe BemÜberschr .
Neuzeichnen	Zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu; siehe NeuZeich .
Wiederherstellen	Setzt die Bemaßungsvariablen auf die ursprünglichen Einstellungen des Bemaßungsstils zurück; siehe -BemStil .
Speichern	Speichert die aktuellen Einstellungen der Bemaßungsvariablen als neuen Stil ab; siehe -BemStil .
Status	Zeigt die aktuellen Werte der Bemaßungsvariablen an; siehe -DimStyle .
Update	Aktualisiert den Stil von ausgewählten Bemaßungen mit dem aktuellen Bemaßungsstil; siehe -BemStil .
Variablen	Listet die Werte, die mit dem aktuellen Bemaßungsstil verbunden sind, auf; siehe -BemStil .

Ähnliche Befehle

[BemStil](#) - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile durch den Zeichnungs Explorer.

[-BemStil](#) - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

[Stil](#) - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

[BemÜberschr](#) - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

[Bem1](#) - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemArc](#) - platziert Bogen Längenmaße.

[BemBasisl](#) - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

[BemWeiter](#) - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

[BemDurchm](#) - platziert Durchmesserbemaßungen.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemMittelp](#) - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

[BemWinkel](#) - platziert Winkelbemaßungen.

[BemFührung](#) und [Führung](#) - platziert Führungen mit Texten, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz..

[BemOrdinate](#) - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

[Toleranz](#) - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

[DimEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

[BemTEdit](#) - ändert die Position des Bemaßungstextes.

[DdEdit](#) - bearbeitet einen Bemaßungstext.

[Eigenschaften](#) - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

Bem1

Führt einen einzigen Befehl im Bem Befehl aus: Eingabeaufforderung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bem1*

: *bem1*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bemaßungs Befehl

[HORIZONTAL/VERTIKAL/AUSGERICHTET/ABGEWINKELT/FÜHRUNG/SCHRÄG/GE DREHT/ZENTRUM/DURCHMESSER/RADIUS/BASISLINIE/FORTFAHREN/ORDINATE/POSITION/AKTUALISIEREN/STATUS/UEBERSCHREIBEN/EINSTELLUNGEN]:

Geben Sie einen Bemaßungsbefehl ein.

Befehls Optionen

Optionen für die Bemaßung	Beschreibung
Ausgerichtet	Plaziert eine lineare Bemaßung, die an den Objekten ausgerichtet wird; siehe BemAusg.
Winkel	Plaziert eine Winkelbemaßung, bei welcher der Winkel gemessen wird; siehe BemWinkel.
Basislinie	Plaziert mehrere lineare Bemaßungen oder Winkelbemaßungen vom selben Punkt aus; BemBasisl.
Mittelpunkt	Plaziert Markierungen im Mittelpunkt von Kreisen oder Bögen; siehe BemMittelp.
Weiter	Führt lineare Bemaßungen oder Winkelbemaßungen vom letzten Punkt aus weiter; siehe BemWeiter.
Durchmesser	Plaziert eine Bemaßung des Durchmessers an Kreisen und Bögen; siehe BemDurchm.
Horizontal	Plaziert eine horizontale lineare Bemaßung; siehe BemLinear.
Führung	Plaziert Führungen; siehe BemFührung.
Ordinate	Plaziert eine x- und y-Koordinatenbemaßung, ausgehend vom Ursprung; siehe BemOrdinate.
Radius	Plaziert eine Bemaßung des Radius an Kreisen und Bögen; siehe BemRadius.
Gedreht	Plaziert eine lineare Bemaßung an einem Winkel; siehe BemLinear.
Vertikal	Plaziert eine vertikale Bemaßung; siehe BemLinear.
Befehle für die Bearbeitung der Bemaßung	
Hometext	Setzt den Bemaßungstext zurück auf die ursprüngliche Position, nach-dem er durch den Befehl TEdit geändert wurde; siehe BemEdit.
Newtext	Bearbeitet den Bemaßungstext; siehe BemEdit.
Neigung	Ändert den Winkel der Hilfslinien; siehe BemEdit.
Text bearbeiten	Verschiebt und richtet den Bemaßungstext neu aus; siehe BemTEdit.

TRotate	Dreht den Bemaßungstext; siehe BemTEdit .
Befehle für die Bemaßungswerkzeuge	
Beenden	Beendet den Befehl Bem; Sie können ebenso die Taste ESC oder die Eingabetaste drücken.
Überschreiben	Überschreibt die Einstellungen der Bemaßungsvariablen; siehe BemÜberschr .
Neuzeichnen	Zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu; siehe NeuZeich .
Wiederherstellen	Setzt die Bemaßungsvariablen auf die ursprünglichen Einstellungen des Bemaßungsstils zurück; siehe -BemStil .
Speichern	Speichert die aktuellen Einstellungen der Bemaßungsvariablen als neuen Stil ab; siehe -BemStil .
Status	Zeigt die aktuellen Werte der Bemaßungsvariablen an; siehe -DimStyle .
Update	Aktualisiert den Stil von ausgewählten Bemaßungen mit dem aktuellen Bemaßungsstil; siehe -BemStil .
Variablen	Listet die Werte, die mit dem aktuellen Bemaßungsstil verbunden sind, auf; siehe -BemStil .

Ähnliche Befehle

[BemStil](#) - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

[-BemStil](#) - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

[Stil](#) - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

[BemÜberschr](#) - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

[Bem](#) - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

[BemArc](#) - platziert Bogen Längenmaße.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemBasisl](#) - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

[BemWeiter](#) - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

[BemDurchm](#) - platziert Durchmesserbemaßungen.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemMittelp](#) - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

[BemWinkel](#) - platziert Winkelbemaßungen.

[BemFührung](#) und [Führung](#) - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

[BemOrdinate](#) - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

[Toleranz](#) - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

[BemEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

[BemTEdit](#) - ändert die Position des Bemaßungstextes.

[DdEdit](#) - bearbeitet einen Bemaßungstext.

[Eigenschaften](#) - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemAuszg

Erzeugt eine Bemaßung parallel (ausgerichtet) zu einem gewählten Objekt; arbeitet mit Linien, Polylinien, Bögen und Kreisen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemauszg*

Alias: *bal, bma*

Menü: *Bemaßung | Ausgerichtet*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

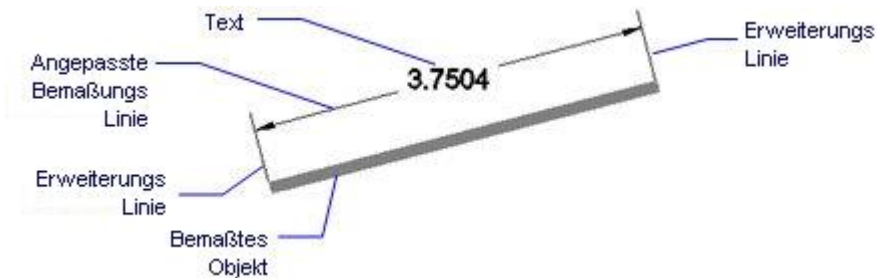
: *bemauszg*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ursprung der ersten Hilfslinie <Objekt wählen>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Objekt zu bemaßen.

Ursprung der zweiten Hilfslinie: Wählen Sie einen Punkt.

Position der Maßlinie [Winkel/Text]: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen	Bemaßt die Länge des ausgewählten Objektes. Sie werden aufgefordert: Objekt wählen, das bemaßt werden soll: - Wählen Sie eine Objekt. Linien, Polylinien Segmente, Bögen, Kreise und Kanten von 3D-Volumenkörpern in der XY-Ebene des aktuellen BKS werden akzeptiert. Position der Maßlinie [Winkel/Text]: - Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.
Winkel	Definiert den Winkel des Textes; der ist nützlich für das Einpassen eines horizontalen Textes bei schrägen Bemaßungslinien. Sie werden aufgefordert: Maßtext-Winkel: - Geben Sie einen Wert ein.
Text	Bestimmt den Text; nützlich für das Überschreiben der ursprünglich durch BricsCAD erzeugten Bemaßung. Sie werden aufgefordert: Bemaßungs Text <xx.xx>: - Geben Sie einen Text ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardtext zu akzeptieren. Geben Sie <> in den Bemaßungstext ein, um die Länge der Bemaßung in den Bemaßungstext zu schreiben.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine ausgerichtete Linearbemaßung](#)

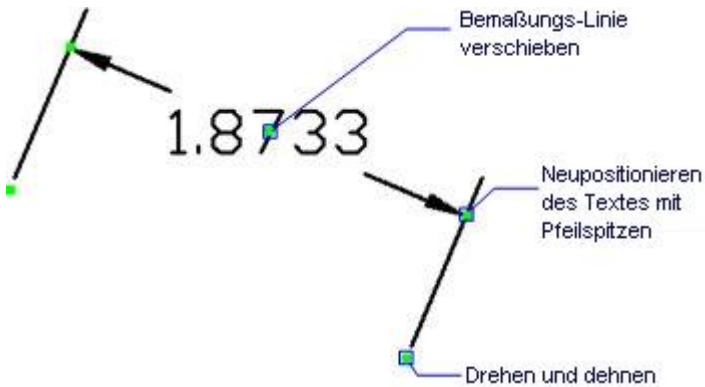
[So erzeugen Sie eine horizontale oder vertikale Linearbemaßung](#)

[So erzeugen Sie eine gedrehte Linearbemaßung](#)

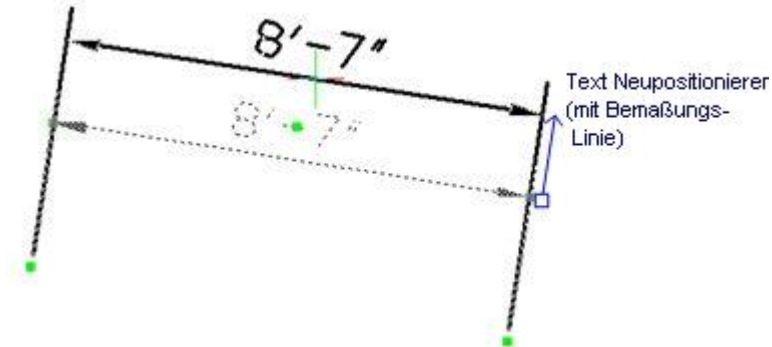
Bearbeitung mit Griffen

Eine ausgerichtete Bemaßung kann direkt über die Griffen bearbeitet werden:

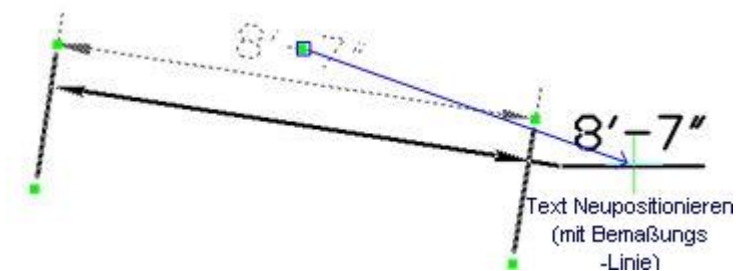
1. Wählen Sie die ausgerichtete Bemaßung. Beachten Sie die Griffen.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen einer der beiden Griffen an der Bemaßungslinie, um die Bemaßungslinie zu verschieben.
 - Ziehen des Griffes am Text, um diesen zu verschieben.
 - Ziehen einer der beiden Griffen an den Hilfslinien, um die Bemaßung zu drehen und zu dehnen.



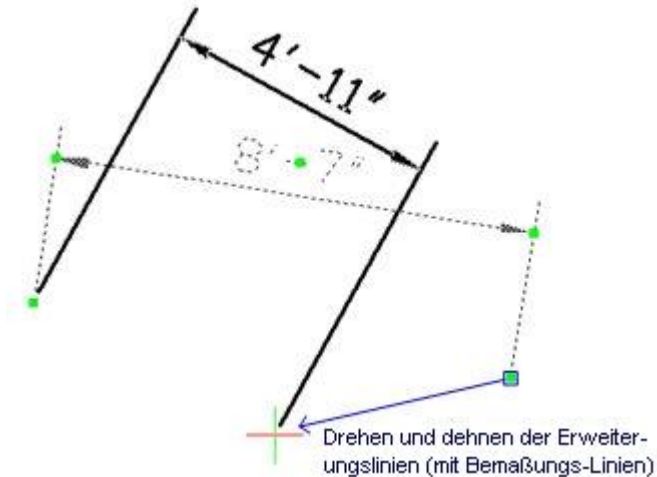
Verschieben der Bemaßungslinie durch Ziehen einer der beiden Griffen an den Endsymbolen.



Verschieben des Textes und der Bemaßung durch Ziehen des Griffes in der Mitte der Bemaßungslinie (wenn notwendig, wird eine Führung automatisch hinzugefügt).



Drehen und Dehnen der Bemaßung, durch Ziehen eines Griffes an der Basis der Hilfslinien:



Ähnliche Befehle

BemArc - platziert Bogen Längenmaße.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

AiDimPrec - ändert die angezeigte Genauigkeit der vorhandenen Bemaßungen.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemWinkel

Bemaßt Winkel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemwinkel*

Alias: *bmwin, bemwin*

Menü: *Bemaßung | Winkel*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bemwinkel*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Linie, Bogen oder Kreis wählen <INGABETASTE drücken, um den Winkel festzulegen>: Wählen Sie eine Linie, Bogen oder Kreis; oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Scheitelpunkt des Winkels anzugeben.

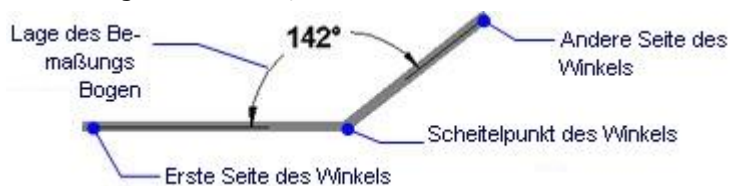
Winkel-Scheitelpunkt: Wählen Sie den Scheitelpunkt.

Erste Seite des Winkels: Wählen Sie den Anfangspunkt des Winkels.

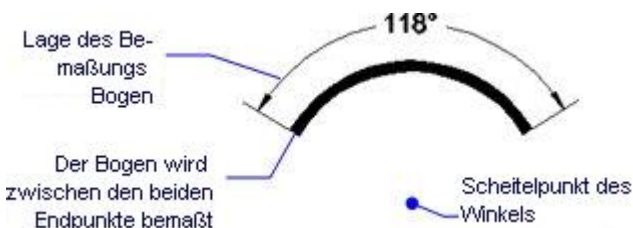
Andere Seite des Winkels: Wählen Sie den Endpunkt des Winkels.

Winkel/Text/Position des Maßbogens>: Bestimmen Sie die Position des Maßbogens, oder geben Sie eine Option ein.

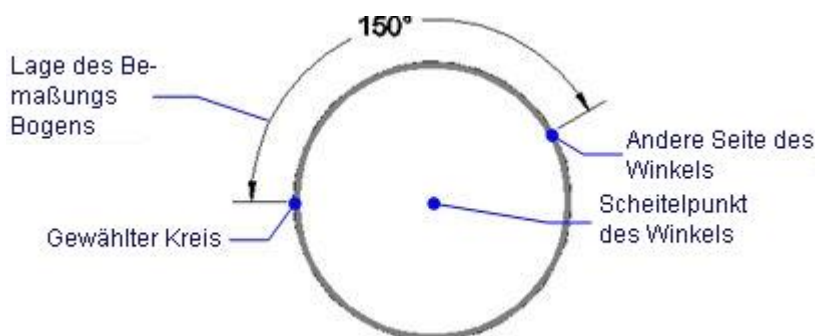
Bemaßungs Text = \A1;142%%d



Winkelbemaßung zwischen zwei Linien
oder ein Paar von Polyliniensegmenten.



Winkelbemaßung eines Bogens.



Winkelbemaßung von zwei Punkten auf einem Kreis

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
EINGABETASTE drücken, um Winkel festzulegen	Bestimmt die Winkelbemaßung über drei Punkte:
Winkel-Scheitelpunkt	Der erste Punkt ist der Scheitelpunkt des Winkels.
Erste Seite des Winkels	Der zweite Punkt ist der erste Schenkel des Winkels.
Andere Seite des Winkels	Der dritte Punkt ist der zweite Schenkel des Winkels.
Position des Maßbogens	Bestimmt die Position des Maßbogens.
Winkel	Bestimmt den Winkel des Maßtextes.
Text	Bestimmt den Text, wenn dieser sich vom automatisch durch BricsCAD generierten Text unterscheidet.
Linie, Bogen oder Kreis wählen	Objekt für die Bemaßung wählen -- Linie, Polyliniensegment, Bogen oder Kreis: Linie oder Polylinie - Sie werden aufgefordert, "Andere Linie für Winkelbemaßung:" Kreis - Sie werden aufgefordert, "Andere Seite des Winkels:" Bogen - Sie werden zu nichts weiterem aufgefordert; BricsCAD springt sofort zurück zur Eingabeaufforderung "Winkel/Text/<Position des Maßbogens>:"
Andere Linie für Winkelbemaßung	Wählen Sie die zweite Linie; die Winkelbemaßung wird zwischen den beiden Linien erzeugt.
Andere Seite des Winkels	Wählen Sie den zweiten Punkt auf dem Kreis; die Winkelbemaßung wird zwischen den zwei Punkten erzeugt.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Bemaßung eines Winkels zwischen zwei Linien](#)

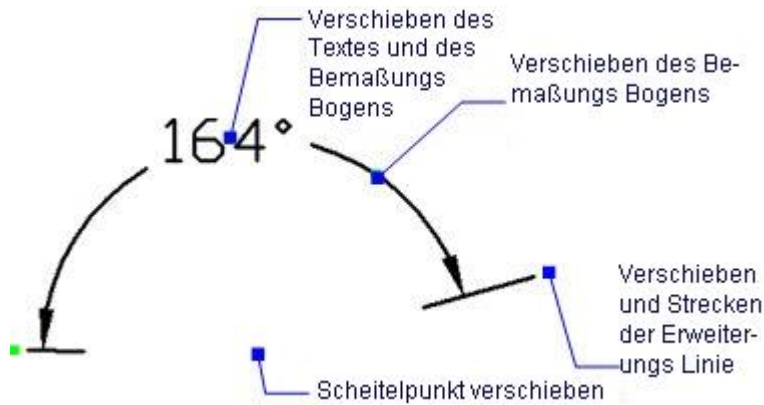
[So bemaßen Sie einen Winkel der einen Bogen umfaßt](#)

[So erzeugen Sie eine Winkelbemaßung definiert durch einen Kontrollpunkt und zwei Endpunkten](#)

Bearbeitung mit Griffen

Winkelbemaßungen können direkt über Griffe bearbeitet werden.

1. Wählen Sie eine Winkelbemaßung aus. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen des Griffes am Text, um diesen zu verschieben.
 - Ziehen Sie den Griff am Maßbogen, um diesen zu verschieben.
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an den Hilfslinien, um die Bemaßung zu schieben und zu dehnen.
 - Ziehen Sie den Griff am Scheitelpunkt, um diesen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

BemArc - platziert Bogen Längenmaße.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

AiDimPrec - ändert die angezeigte Genauigkeit der vorhandenen Bemaßungen.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemBogen (DimArc)

Plaziert Bogenlängenmaße.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bembogen*

Aliase: keins

Menü: *Bemaßung* | *Bogen*

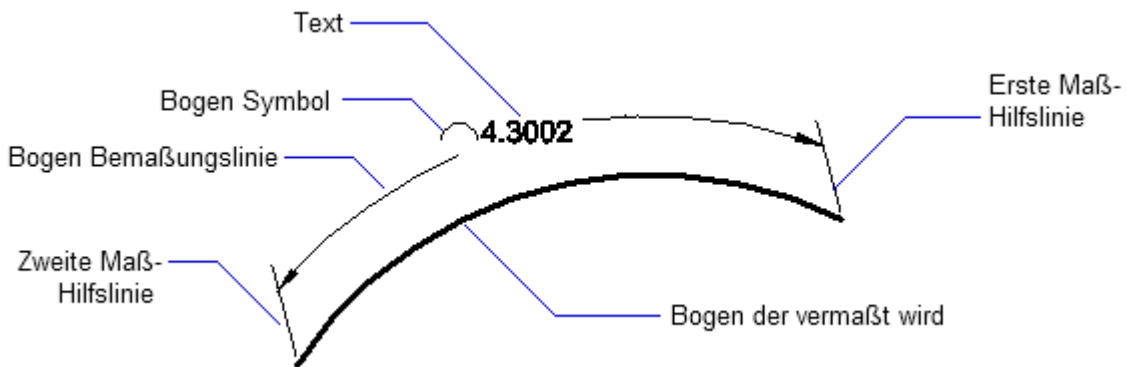
Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bembogen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein Bogen oder Polylinien-Bogen Segmente: Klicken Sie auf einen Bogen oder ein Polylinien-Bogen Segment.

Position des Bemaßungs Bogens [[Winkel](#)/[Text](#)/[Partiell](#)/[Führung](#)]: Wählen Sie einen Punkt, um die Bemaßungslinie entfernt vom Objekt zu platzieren.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Winkel	Definiert den Winkel des Textes. Und fragt Sie: Maßtext-Winkel - definiert den Drehwinkel des Maßtextes.
Text	Definiert den Text; nützlich für das Außerkraftsetzen der Standard-Bemaßung die von BricsCAD generiert wurde. Sie werden aufgefordert: Maßtext - Definiert den Austauschtext.
Partiell	Bemaßt einen Teil des ausgewählten Bogens oder des Polylinien Bogen Segments. Und fragt Sie: Definieren Sie den ersten Punkt für die Bogenlängen Bemaßung:: Bestimmen Sie den Punkt auf dem Bogen oder des Polylinien Bogen-Segments, um die erste Maßhilfslinie zu platzieren. Definieren Sie den zweiten Punkt für die Bogenlängen Bemaßung:: Bestimmen Sie den Punkt auf dem Bogen oder des Polylinien Bogen-Segments, um die zweite Maßhilfslinie zu platzieren.
Führung	Fügt eine Führung hinzu. Und fragt Sie: Position des Bemaßungs Bogens [Winkel/Text/Partiell/Keine Führung] Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßung zu definieren oder wählen Sie eine Option.

Keine Führung	Hebt die Führung auf. Und fragt Sie: Position des Bemaßungs Bogens [Winkel/Text/Partiell/Führung]: -Wählen Sie einen Punkt, um die Postion der Bemaßung zu definieren oder wählen Sie eine Option.
---------------	--

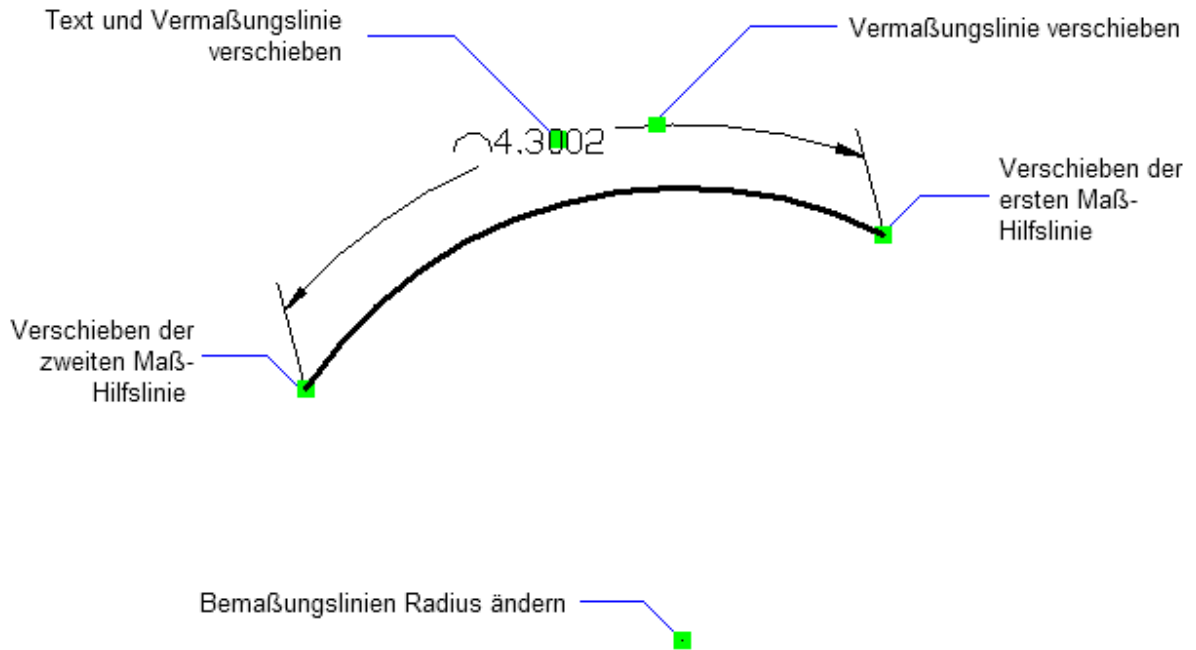
Verfahren

So erstellen Sie eine Bogenlänge Bemaßung

Bearbeitung mit Griffen

Bogenlängen Bemaßungen können direkt durch Griffe bearbeitet werden.

1. Wählen Sie die Bogenlängen Bemaßung. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:



Ähnliche Befehle

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y- Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

- **BemStil** - speichert und setzt Bemaßungsstile über die Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemBasisl

Plaziert mehrere lineare Bemaßungen und Winkelbemaßungen, beginnend am gleichen Basispunkt; dieser Befehl kann nur verwendet werden, wenn sich mindestens eine weitere Bemaßung in der Zeichnung befindet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bembasisl*

Alias: *bba, bmd*

Menü: *Bemaßung | Basislinie*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

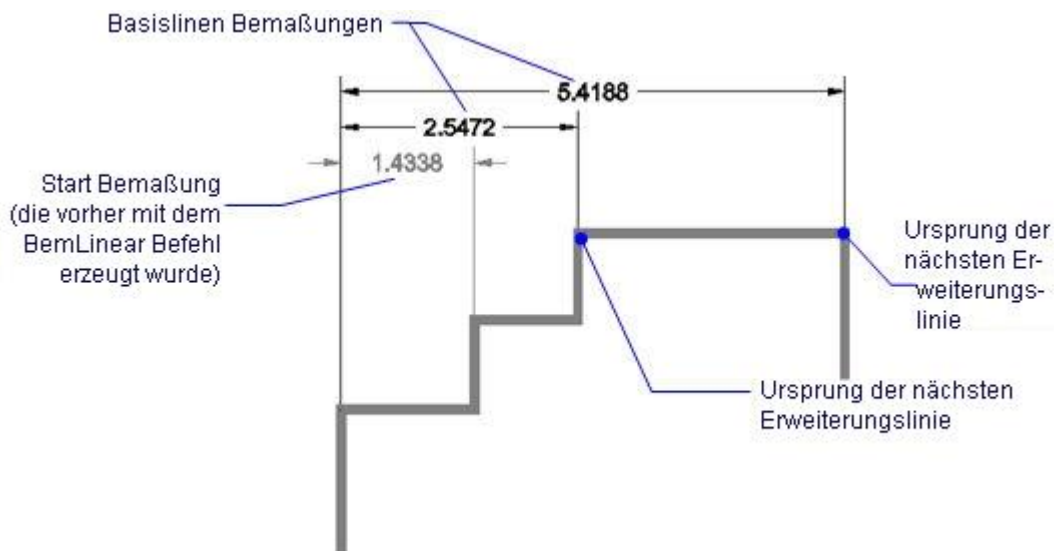
: *bembasisl*

Aufforderung in der Befehlszeile:

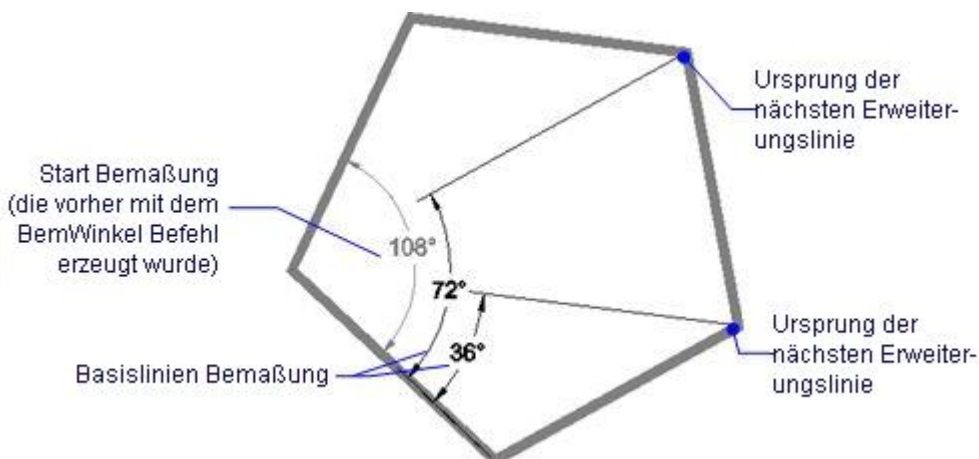
Baselinie: **EINGABETASTE**, um Beginn der Bemaßung auszuwählen/<Ursprung der nächsten Hilfslinie>: Wählen Sie einen Punkt, um die zweite Hilfslinie zu positionieren.

Bemaßungs Text = \A1;2.5472

Baselinie: **EINGABETASTE**, um Beginn der Bemaßung auszuwählen/<Ursprung der nächsten Hilfslinie>: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Basislinienbemaßung angewandt bei einer Linearbemaßung.



Basislinienbemaßung angewandt bei einer Winkelbemaßung.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
EINGABETASTE, um Beginn der Bemaßung auszuwählen	Wählen Sie eine lineare Bemaßung oder eine Winkelbemaßung aus, von welcher die Bemaßung aus weitergeführt werden soll.
Ursprung der nächsten Hilfslinie	Legt den Endpunkt der zweiten Hilfslinie fest; die erste Hilfslinie wird an der zweiten Hilfslinie der ersten Bemaßung angeordnet. Dieser Befehl wird wiederholt, bis Sie die Taste ESC drücken.

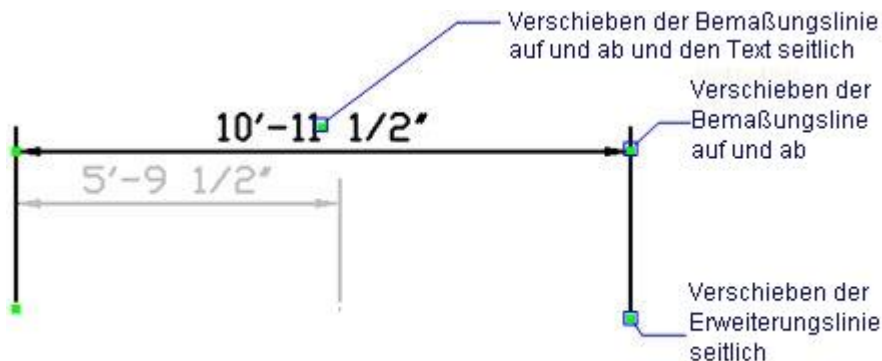
Verfahren

[So erzeugen Sie eine Basislinienbemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Basislinienbemaßungen können direkt über Griffe bearbeitet werden.

1. Wählen Sie eine Basislinienbemaßung. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Bemaßungslinie, um die Bemaßungslinie zu verschieben; die Hilfslinien ändern ihre Länge.
 - Ziehen Sie den Griff am Text, um diesen zu verschieben; die Bemaßungslinie wird mit verschoben und wenn nötig wird eine Führung hinzugefügt.
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Hilfslinie, um die Hilfslinie zu verschieben; die Bemaßungslinie ändert ihre Länge.



Ähnliche Befehle

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemBruch

Unterbricht Bemaßungen, Erweiterungs Linien und Führungslinien an Stellen, wo sie andere Objekte kreuzen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bembruch*

Menü: *Bemaßung brechen*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bembruch*

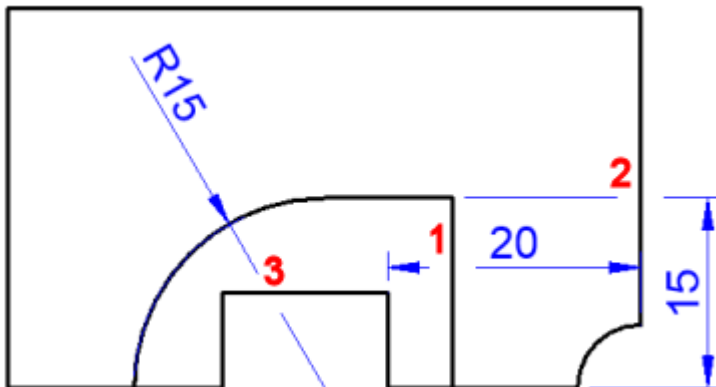
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Bemaßung, um einen Bruch hinzufügen/entfernen oder [*Mehrerebem*]: Wählen Sie ein Bemaßungselement.

Wähle Objekt, um die Bemaßung zu brechen oder [*Autobruch/Manuell/Entfernebruch*]: Wählen Sie ein Objekt.

Wähle Objekt, um die Bemaßung zu brechen: Wählen Sie ein Objekt oder drücken Sie die Eingabetaste.

Die Maßlinie und die Maßhilfslinien der ausgewählten Bemaßung werden am ausgewählten Objekt oder an den ausgewählten Objekten unterbrochen. Die Größe der Lücke wird durch die Eigenschaft *Bemaßungs Bruch Größe* des aktuellen Bemaßungsstils definiert.



1. Bemaßungs Unterbrechung an der Maßlinie
1. Bemaßungs Unterbrechung an der Maßhilfslinie
1. Bemaßungs Unterbrechung an einem Führungsobjekt

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mehrerebem	<p>Ermöglicht die Auswahl mehrerer Bemaßungs Objekte.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Bemaßungen, um Unterbrechungen hinzuzufügen/zu entfernen: Wählen Sie ein Bemaßungs Objekt.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Wähle Bemaßungen, um Unterbrechungen hinzuzufügen/zu entfernen: Wählen Sie weitere Bemaßungs Objekte und drücken Sie dann die Eingabetaste, um die Auswahl der Objekte zu beginnen, die die gewählten Bemaßungen unterbrechen sollen.</p>
Autobruch	Die ausgewählten Bemaßung(en) werden an allen Schnittpunkten mit anderen Objekten unterbrochen.
Manuell	Erlaubt es, die Bemaßungs-Unterbrechungen manuell zu definieren. Sie werden aufgefordert, zwei Punkte anzugeben.
Entfernen	Entfernt alle Unterbrechungen aus der/den ausgewählten Bemaßung(en).

Ähnliche Befehle

Bruch - entfernt einen Teil eines Objektes.

BemMittelp

Platziert eine Mittelpunktsmarkierung am Mittelpunkt von Kreisen und Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *BemMittelp*

Alias: *bmm, bdu*

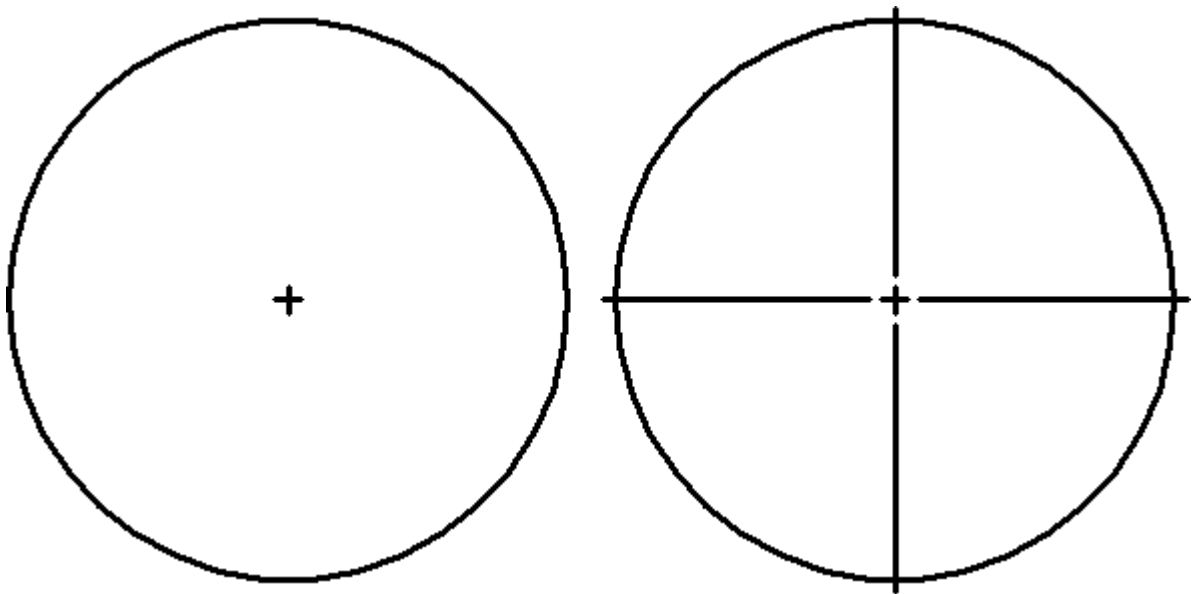
Menü: *Bemaßung | Mittelpunkts Markierung*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen | Kreise* | 

: ***bemmittelp***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen: Wählen Sie einen Bogen, eine gebogene Polylinie oder einen Kreis.



Die Systemvariable **DIMCEN** steuert die Länge der Markierungslinien.

Links: **DimCen = 0.09**; Rechts: **DimCen = -0.09**

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

So erzeugen Sie [Zentrumsmarkierungen und Mittellinien in Bögen und Kreisen](#)

Ähnliche Befehle

ZentrumsMarkierung - erzeugt eine Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemWeiter

Führt eine lineare Bemaßung und eine Winkelbemaßung vom Endpunkt der vorherigen Bemaßung weiter.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemweiter*

Alias: *bmwt, bemwt*

Menü: *Bemaßung | Weiter*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

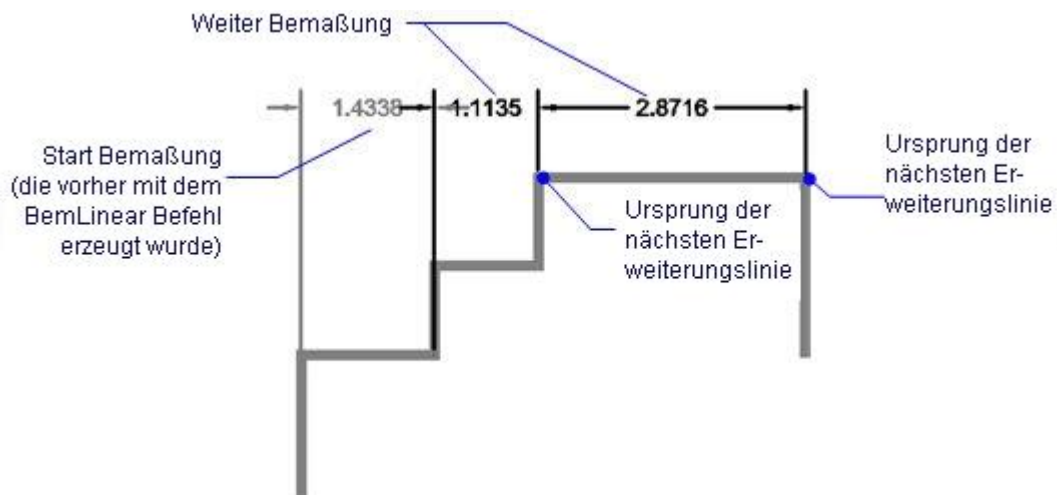
: *bemweiter*

Aufforderung in der Befehlszeile:

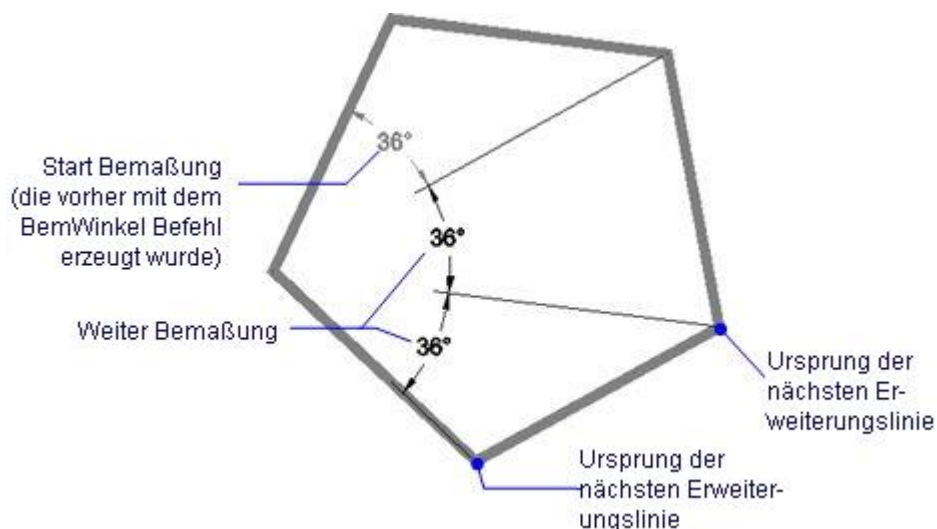
Weiter: **EINGABETASTE**, um Beginn der Bemaßung auszuwählen/<Ursprung der nächsten Hilfslinie>: Wählen Sie einen Punkt für den Endpunkt der zweiten Hilfslinie.

Bemaßungs Text = \A1;1.1135

Weiter: **EINGABETASTE**, um Beginn der Bemaßung auszuwählen/<Ursprung der nächsten Hilfslinie>: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Bemaßung Weiter, angewandt bei einer linearen Bemaßung



Bemaßung Weiter, angewandt bei einer Winkelbemaßung

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
EINGABETASTE, um Beginn der Bemaßung auszuwählen	Wählen Sie eine lineare Bemaßung oder eine Winkelbemaßung aus, von welcher die Bemaßung aus weitergeführt werden soll.
Ursprung der nächsten Hilfslinie	Legt den Endpunkt der zweiten Hilfslinie fest; die erste Hilfslinie wird an der zweiten Hilfslinie der vorherigen Bemaßung angeordnet. Dieser Befehl wird wiederholt, bis Sie die Taste ESC drücken.

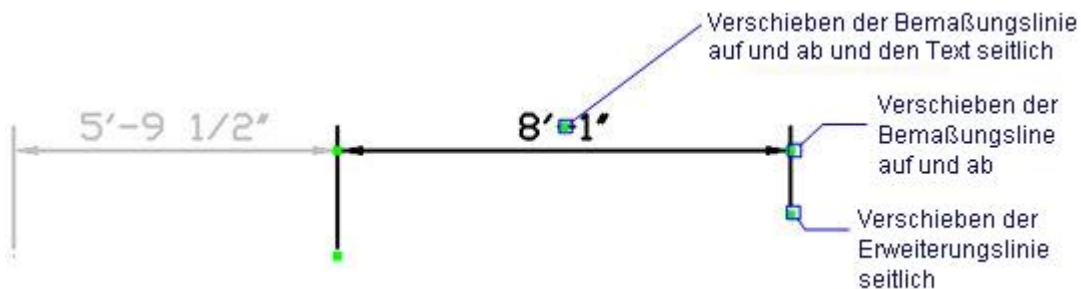
Verfahren

[So erzeugen Sie eine weiterführende Bemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Bemaßung Weiter kann direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine weitergeführte Bemaßung. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Bemaßungslinie, um die Bemaßungslinie zu verschieben; die Hilfslinien ändern ihre Länge.
 - Ziehen Sie den Griff am Text, um diesen zu verschieben; die Bemaßungslinie wird mit verschoben und wenn nötig wird eine Führung hinzugefügt.
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Hilfslinie, um die Hilfslinie zu verschieben; die Bemaßungslinie ändert ihre Länge.



Ähnliche Befehle

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemDurchm

Bemaßt den Durchmesser von Kreisen und Bögen und platziert eine Mittelpunktsmarkierung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemdurchm*

Alias: *bmd, bdu*

Menü: *Bemaßung | Durchmesser*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

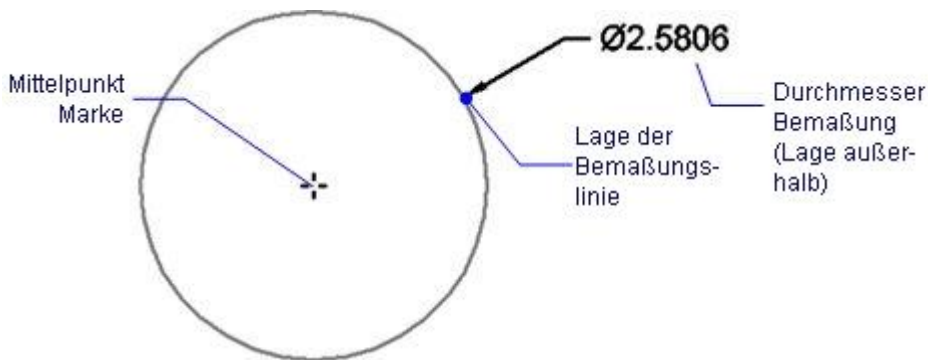
: *bemdurchm*

Aufforderung in der Befehlszeile:

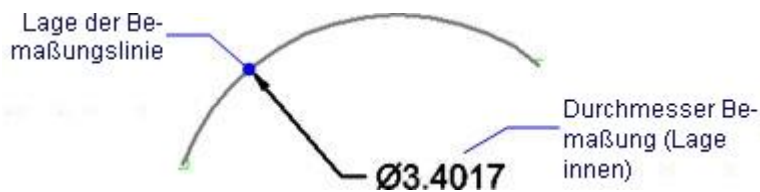
Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen: Wählen Sie einen Bogen, eine gebogene Polylinie oder einen Kreis.

Bemaßungs Text = xx.xx

Position der Maßlinie [Winkel/Text]: Positionieren Sie die Bemaßung, oder wählen Sie eine Option.



Ein Kreis mit einer außerhalb platzierten Durchmesserbemaßung.



Ein Bogen mit einer innerhalb platzierten Durchmesserbemaßung.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Winkel	Ändert den Winkel des Textes.
Text	Ändert den ursprünglichen Text, der durch BricsCAD erzeugt wurde.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Durchmesserbemaßung](#)

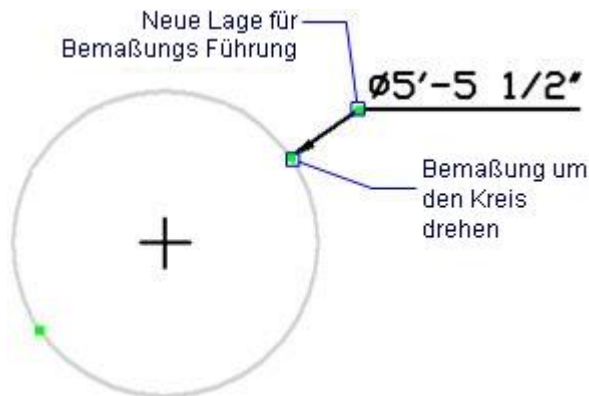
[So erzeugen Sie Zentrumsmarkierungen und Mittellinien in Bögen und Kreisen](#)

[So erzeugen Sie eine Radiusbemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Durchmesserbemaßungen können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Durchmesserbemaßung aus. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe auf dem Kreis, um die Bemaßung um den Kreis zu drehen.
 - Ziehen Sie den Griff an der Führung, um diese und den zugehörigen Text neu anzuordnen.



Ähnliche Befehle

BemArc - platziert Bogen Längenmaße.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

AiDimPrec - ändert die angezeigte Genauigkeit der vorhandenen Bemaßungen.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemEntassoz

Entfernt die Assoziativität von den ausgewählten Bemaßungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bementassoz*

Menü: *Bemaßung | Bemaßungs Assoziation entfernen*

: *bementassoz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie die Bemaßung, von der die Assoziativität entfernt werden soll: *Wählen Sie eine Bemaßung.*

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie die Bemaßung, von der die Assoziativität entfernt werden soll: *Wählen Sie weitere Bemaßungen oder klicken Sie rechts, um die Auswahl zu beenden.*

: bementassoz

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BemReassoz](#) - reassoziert oder assoziiert Bemaßungen zu Objekten oder Punkte auf Objekten.

BemEdit

Ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel der Hilfslinien.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemedit*

Aliase: *ded, bmed*

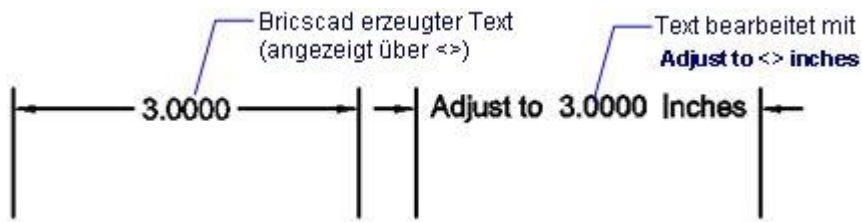
Menü: *Bemaßung | Text Position Wiederherstellen*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

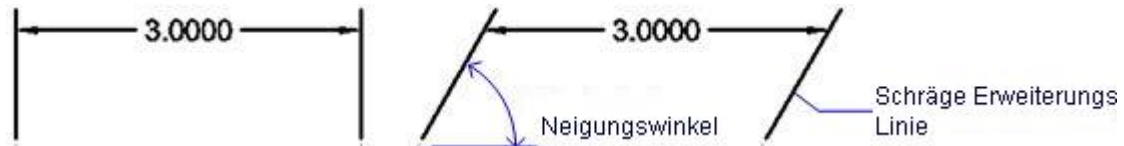
: *bemedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

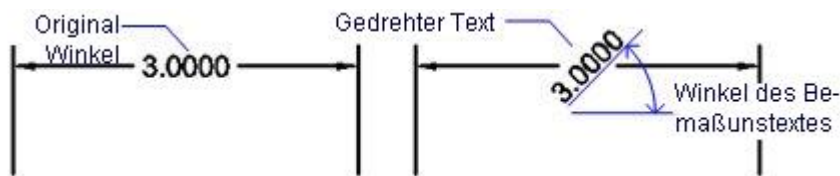
Bemaßung bearbeiten: [**Bearbeiten/Schräge/Drehen/**<Wiederherstellen>]: <Text wiederherstellen>: Wählen Sie eine Option, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Bemaßung wiederherzustellen.



Links: Ursprünglicher Bemaßungstext; rechts: Bemaßungstext bearbeitet mit der Option Text bearbeiten.



Links: Ursprüngliche Hilfslinien; rechts: Hilfslinien mit einem geänderten Winkel mit der Option Schräge Linien.



Links: Bemaßungstext mit ursprünglichem Winkel; rechts: gedrehter Bemaßungstext mit der Option text Drehen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Text bearbeiten	<p>Ändert den Text; Eingabeaufforderung: Neuer Bemaßungs Text <> - bestimmt den neuen Text; das Symbol <> steht für den vorgegebenen Text, somit können Sie den neuen Text vor oder hinter den vorgegebenen Text einfügen, wie z.B "Adjust to <> inches." Bemaßungen wählen, die durch neuen Text zu ersetzen sind - wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen aus; diese Eingabeaufforderung wird wiederholt, bis Sie die Eingabetaste drücken.</p>
Schräge Linien	<p>Dreht (schrägt oder neigt) die Hilfslinien; hilfreich für die Erzeugung von isometrischen Bemaßungen. Und fragt Sie: Linearbemaßung wählen, um sie schräg zu stellen: - wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen aus; diese Eingabeaufforderung wird wiederholt bis Sie die Eingabetaste drücken. Neigungswinkel eingeben: - bestimmt den Winkel. Der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse aus gemessen.</p>
Text drehen	<p>Dreht den Bemaßungstext; Eingabeaufforderung: Maßtext-Winkel: - bestimmt den Winkel. Der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse aus gemessen. Objekte zum Drehen des Textes wählen: - wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen aus; diese Eingabeaufforderung wird wiederholt bis Sie die Eingabetaste drücken.</p>
text Wiederherstellen	<p>Stellt die ursprüngliche Position des Textes wieder her; diese Option stellt keinen bearbeiteten Text oder schräge Hilfslinien wieder her. Und fragt Sie: Bemaßungen wählen, um Text wieder bei Vorgabe zu positionieren: - wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen aus; diese Eingabeaufforderung wird wiederholt bis Sie die Eingabetaste drücken.</p>

Verfahren

[Verwendung von Griffen für das Bearbeiten einer Linearbemaßung](#)

[Bearbeitung des Bemaßungstextes](#)

[So drehen Sie einen Bemaßungstext](#)

[So verschieben Sie die Position des Maßtextes](#)

[So stellen Sie die ursprüngliche Position des Maßtextes wieder her.](#)

[So stellen Sie die Maßhilfslinien schräg dar](#)

Ähnliche Befehle

[AiDimFlipArrow](#) - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

[AiDimPrec](#) - ändert die angezeigte Genauigkeit der vorhandenen Bemaßungen.

[BemTEdit](#) - ändert die Position des Bemaßungstextes.

[DdEdit](#) - bearbeitet einen Bemaßungstext.

[Eigenschaften](#) - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemBasisl](#) - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

[BemWeiter](#) - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

[BemDurchm](#) - platziert Durchmesserbemaßungen.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemMittelp](#) - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

[BemWinkel](#) - platziert Winkelbemaßungen.

[BemFührung](#) und [Führung](#) - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

[BemOrdinate](#) - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

[Toleranz](#) - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

[Bem](#) - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

[Bem1](#) - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

[BemStil](#) - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

[-BemStil](#) - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

[Stil](#) - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

[BemÜberschr](#) - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

Bemführung

Zeichnet Führungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemführung*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Bemaßung | Führung*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bemführung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

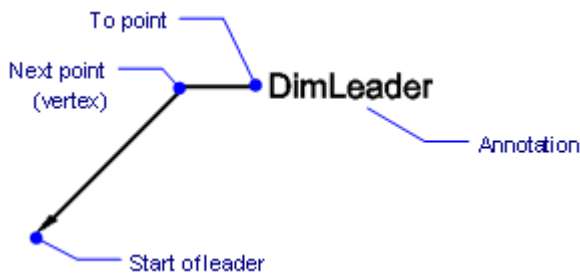
Beginn der Führungslinie: Wählen Sie den Anfangspunkt für die Führung.

Nächster Punkt: Wählen Sie die Position des ersten Scheitelpunktes.

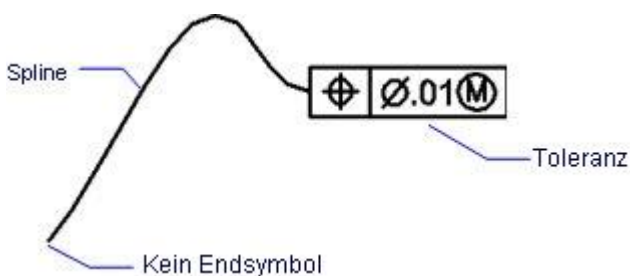
Nach Punkt: [**Format/Zurück/Beschriftung**] <Beschriftung>: Wählen Sie einen weiteren Scheitelpunkt, geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Text einzugeben.

Erste Zeile des Beschriftungstextes <Optionen>: Geben Sie einen Text ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für Optionen des Beschriftungstextes.

Nächste Zeile des Beschriftungstextes: Geben Sie einen zusätzlichen Text ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Führung erzeugt mit Pfeilspitze als Endsymbol, geradem Liniensegment als Führungslinie und Textbeschriftung.



Führung erzeugt ohne Endsymbol, aber mit einem Spline als Führungslinie und einer Toleranzbeschriftung.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Beginn der Führungslinie	Positioniert die Pfeilspitze der Führung und beginnt mit der Führungslinie.
Nächster Punkt	Positioniert den ersten Endpunkt oder Scheitelpunkt der Führung.
Nach Punkt	Positioniert den nächsten Endpunkt.
Format	<p>Formatiert die Führungslinie: Sie werden aufgefordert: [Endsymbol/Keine/Spline/Gerade/eXit] <eXit> - Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Formatoptionen beenden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Zurück	Macht das letzte Segment rückgängig.
Beschriftung	<p>Fügt die Führerungs Beschriftung hinzu. Sie werden aufgefordert: Erste Zeile des Beschriftungstextes <Optionen>: - Geben Sie den Beschriftungstext an der Eingabeaufforderung ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Beschriftungs-Optionen festzulegen. Nächste Zeile des Beschriftungstextes: - Geben Sie die nächste Textzeile der Beschriftung ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>
Optionen	<p>Bestimmt den Typ der Beschriftung: Sie werden aufgefordert: Maßtext Optionen [Block/Kopieren/KEine/Toleranz/Mtext] <MText>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Mtext-Objekt zu erstellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Block: Verwendet einen Block als Beschriftung; Sie werden aufgefordert: ?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten/~ um den Explorer Dialog zu öffnen/ <Einzufügender Block>: Geben Sie den Namen eines Blocks in der Zeichnung ein oder geben Sie ? oder ~ ein. <ul style="list-style-type: none"> • ? : Listet die Blöcke in der aktuellen Zeichnung auf. • ~ : Zeigt eine Datei Dialog an; wählen Sie dann eine .dwg-Datei zur Verwendung als ein Block für die Beschriftung. • Kopieren: Nutzt ein anderes Objekt als Beschriftung; Sie werden aufgefordert: Objekt auswählen: Wählen Sie ein Mtext, Text, Block Referenz oder ein Toleranz Objekt aus. • Keine: Erzeugt keine Beschriftung. • Toleranz: Verwendet die Toleranzangaben als Beschriftung. Das Dialogfenster Form- und Lagetoleranzen wird angezeigt. Siehe Befehl Toleranz. • Mtext: Verwendet einen MText als Beschriftung. Das Dialogfenster Text Formatierung wird angezeigt. Siehe Befehl MText.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Führung und eine Beschriftung](#)

[Sp erstellen Sie eine Führung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Führungen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Führung aus. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie den Griff am Scheitelpunkt der Führungslinie, um das Liniensegment zu dehnen.
 - Ziehen Sie den Griff an der Pfeilspitze, um die Führung an eine beliebige Stelle in der Zeichnung zu verschieben. (Der Text ist unabhängig von der Führungslinie.)



Ähnliche Befehle

Führung - platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

SFührung - zeichnet Führungen. Sie können die Eigenschaften der Führung über einen Dialog einstellen und diese Einstellungen für eine Serie von Führungen wieder benutzen.

MFührung - erstellt Mehrfach Führungs Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemLinear


Platziert eine lineare Bemaßung, horizontal, vertikal oder gedreht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemführung*

Aliase: *bmlin, dli*

Menü: *Bemaßung | Linear*

Werkzeugkasten: *Bemaßung* | 

: *bemlinear*

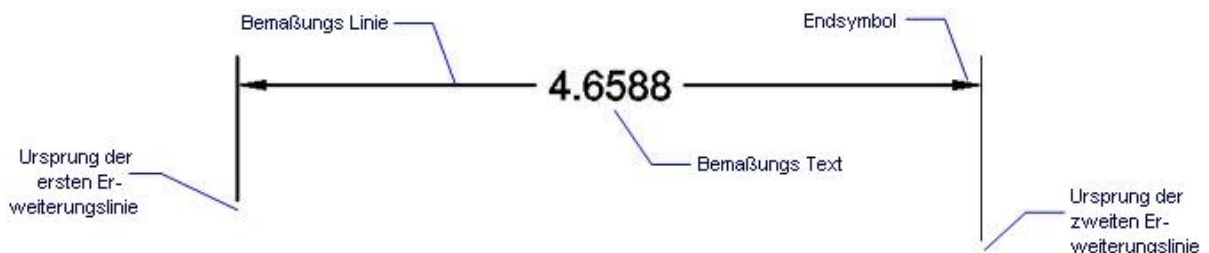
Aufforderung in der Befehlszeile:

Ursprung der ersten Hilfslinie <Objekt wählen>: Wählen Sie einen Punkt; oder drücken Sie die Eingabetaste, um eine Objekt zu bemaßen.

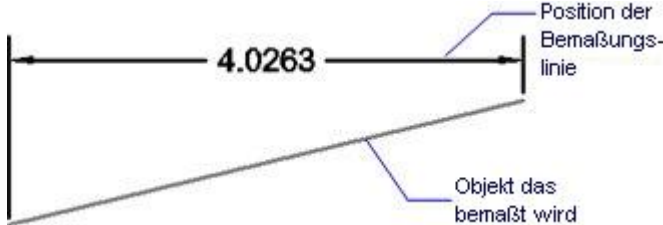
Ursprung der zweiten Hilfslinie: Wählen Sie den Endpunkt.

[*Winkel/Text/Horizontal/Vertikal/Drehen*]: Positionieren Sie die Bemaßungslinie, oder geben Sie eine Option ein.

Bemaßungs Text = xx.xx



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen	<p>Bemaßung ein Objekte. Sie werden aufgefordert: Objekt wählen, das bemaßt werden soll: - Wählen Sie eine Linie, ein Polylinien Segment, einen Bogen oder einen Kreis zum Bemaßen; andere Objekte können mit diesem Befehl nicht bemaßt werden. [<i>Winkel/Text/Horizontal/Vertikal/Drehen</i>]: Positionieren Sie die Bemaßungslinie, oder geben Sie eine Option ein.</p> 
Winkel	<p>Definiert den Winkel des Textes; der ist nützlich für das Einpassen eines horizontalen Textes bei schrägen Bemaßungslinien. Sie werden aufgefordert: Maßtext-Winkel - definiert den Drehwinkel des Maßtextes.</p>

Text	Bestimmt den Text; nützlich für das Überschreiben der ursprünglich durch BricsCAD erzeugten Bemaßung. Sie werden aufgefordert: Maßtext - Definiert den Austauschtext.
Horizontal	Zwingt die Bemaßung in die Horizontale. Anzeige in der Befehlszeile: Position der Maßlinie [Winkel/Text] - Platzieren Sie die Maßlinie oder wählen Sie eine Option.
Vertikal	Zwingt die Bemaßung in die Vertikale. Anzeige in der Befehlszeile: Position der Maßlinie [Winkel/Text] - Platzieren Sie die Maßlinie oder wählen Sie eine Option.
Drehen	Dreht die Bemaßungslinie um einen bestimmten Winkel. Sie werden aufgefordert: Winkel der Bemaßungs Linie <0.0> - Definiert den Winkel der Bemaßungslinie.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine horizontale oder vertikale Linearbemaßung](#)

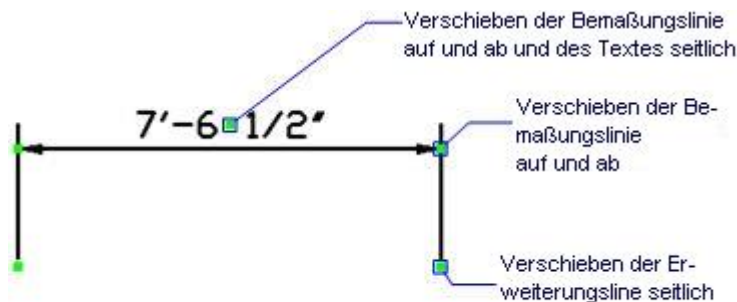
[So erzeugen Sie eine ausgerichtete Linearbemaßung](#)

[So erzeugen Sie eine gedrehte Linearbemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Lineare Bemaßungen können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine lineare Bemaßung aus. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Bemaßungslinie, um die Bemaßungslinie zu verschieben; die Hilfslinien ändern ihre Länge.
 - Ziehen Sie den Griff am Text, um diesen zu verschieben; die Bemaßungslinie wird mit verschoben und wenn nötig wird eine Führung hinzugefügt.
 - Ziehen Sie einen der beiden Griffe an der Hilfslinie, um die Hilfslinie zu verschieben; die Bemaßungslinie ändert ihre Länge.



Ähnliche Befehle

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemArc - platziert Bogen Längenmaße.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemOrdinate

Mißt den Abstand der x- und y-Koordinaten von dem gemeinsamen Punkt im Ursprung des aktuellen BKS.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemordinate*

Aliase: *bemord, bues*

Menü: *Bemaßung | Ordinate*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bemordinate*

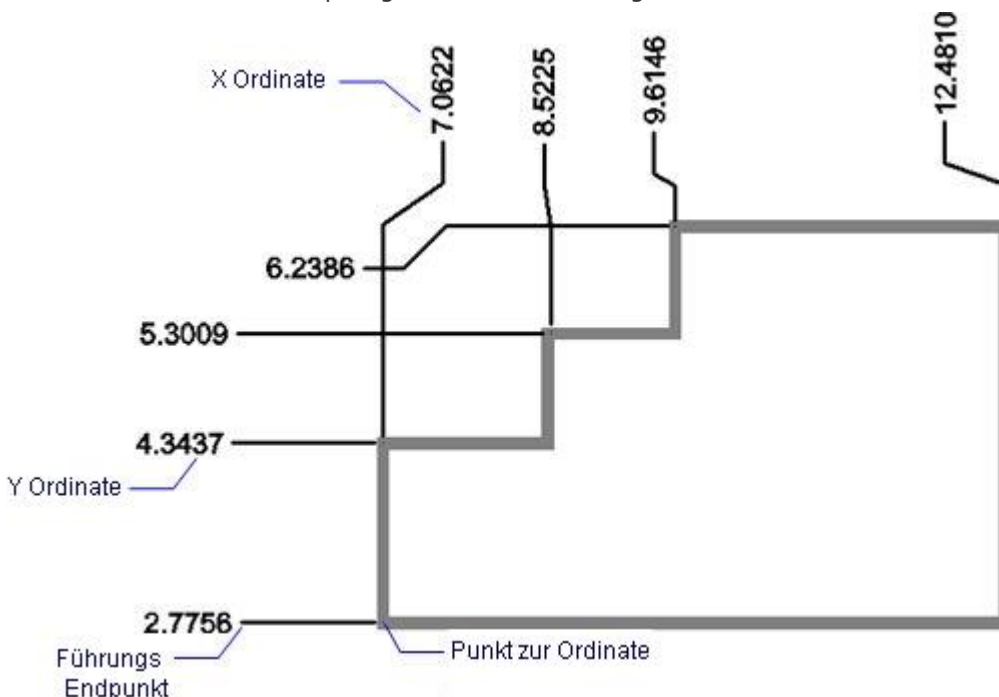
Aufforderung in der Befehlszeile:

Punkt für Koordinatenbemaßung wählen: Wählen Sie einen Punkt.

Führungs Endpunkt [Xbezug/Ybezug/Text/Winkel]: Wählen Sie den Endpunkt der Führung, oder geben Sie eine Option ein.

Bemaßungs Text = xx.xx

Der Abstand wird vom Ursprung des aktuellen BKS gemessen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
X Bezug	Zwingt die Koordinatenbemaßung zur Ermittlung des X-Abstandes; der Abstand wird vom Ursprung des aktuellen BKS aus gemessen.
Y Bezug	Zwingt die Ordinate Bemaßung den A-Abstand zu messen; der Abstand wird vom Ursprung des aktuellen BKS gemessen.
Winkel	Definiert den Winkel des Textes; der ist nützlich für das Einpassen eines horizontalen Textes bei schrägen Bemaßungslinien. Sie werden aufgefordert: Maßtext-Winkel - definiert den Drehwinkel des Maßtextes.

Text	Bestimmt den Text; nützlich für das Überschreiben der ursprünglich durch BricsCAD erzeugten Bemaßung. Sie werden aufgefordert: Maßtext - Definiert den Austauschtext.
------	---

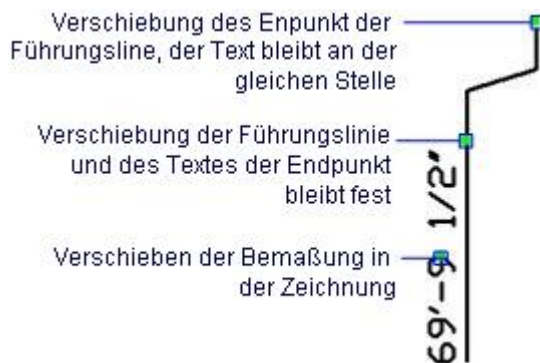
Verfahren

[So erzeugen Sie eine Ordinatenbemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Koordinatenbemaßungen können direkt über die Griffen bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Koordinatenbemaßung aus. Beachten Sie die Griffen.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie den Griff am Endpunkt, um den Endpunkt zu verschieben; die Führung und der Text bleiben fest.
 - Ziehen Sie den Griff an der Führung, um diese und den zugehörigen Text neu anzuordnen.
 - Ziehen Sie den Griff in der Mitte des Textes, um diesen zu verschieben; die gesamte Bemaßung wird in der Zeichnung verschoben.



Ähnliche Befehle

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung**- platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemÜberschr

Überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemüberschr*

Alias: *bmü*

: *bemüberschr*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bemaßungs Variable zum Überschreiben wählen oder [Löschen]: Geben Sie den Namen einer Bemaßungsvariablen ein, oder geben Sie L ein.

dimvar ist jetzt <"xx.xx">. Neuer Wert: Geben Sie einen neuen Wert ein.

Zu überschreibende Bemaßungsvariable: Geben Sie einen Namen einer anderen Variablen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Bemaßungen wählen für neue(n) Wert(e): Wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen.

Objekte im Satz: 1

Bemaßungen wählen für neue(n) Wert(e): Wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Überschreibung löschen	<p>Stellt die Werte der Bemaßungsvariablen wieder her. Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Bemaßungen zum Löschen von Überschreibungen wählen:</i> Wählen Sie die Bemaßung, die wiederhergestellt werden soll.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p><i>Bemaßungen zum Löschen von Überschreibungen wählen:</i> Wählen Sie weitere Bemaßungen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>

Ähnliche Befehle

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemRadius

Bemaßt den Radius von Kreisen und Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemradius*

Alias: *bmrad*

Menü: *Bemaßung* | *Radius*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

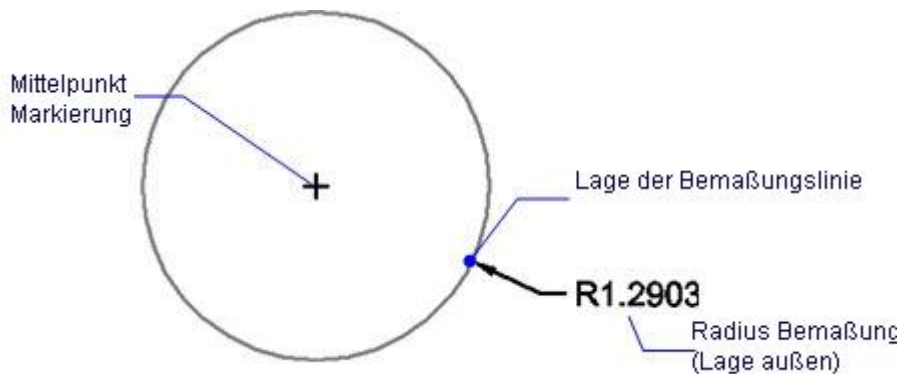
: *bemradius*

Aufforderung in der Befehlszeile:

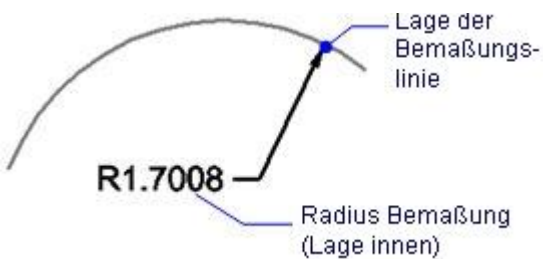
Wähle Bogen oder Kreis zum Bemaßen: Wählen Sie einen Bogen, eine gebogene Polylinie oder einen Kreis.

Bemaßungs Text = xx.xx

Position der Maßlinie [Winkel/Text] Positionieren Sie die Bemaßung, oder wählen Sie eine Option.



Ein Kreis mit einer außerhalb platzierten Radiusbemaßung



Ein Bogen mit einer innerhalb platzierten Radiusbemaßung.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Winkel	Definiert den Winkel des Textes. Und fragt Sie: Maßtext-Winkel: Geben Sie den Drehwinkel des Textes ein.
Text	Definiert den Text; nützlich für das Außerkraftsetzen der Standard-Bemaßung die von BricsCAD generiert wurde. Sie werden aufgefordert: Bemaßungs Text Geben Sie den Ersetzungs-Text ein.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Radiusbemaßung](#)

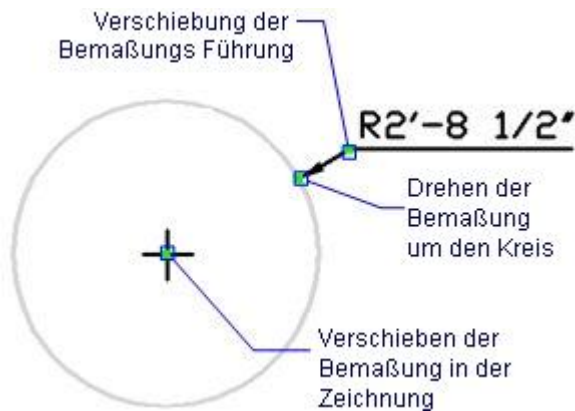
[So erzeugen Sie Zentrumsmarkierungen und Mittellinien in Bögen und Kreisen](#)

[So erzeugen Sie eine Durchmesserbemaßung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Radiusbemaßungen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Radiusbemaßung aus. Beachten Sie die Griffe.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie den Griff auf dem Kreis, um die Führung und den Text um den Kreis zu ziehen.
 - Ziehen Sie den Griff an der Führung, um diese und den zugehörigen Text neu anzuordnen.
 - Ziehen Sie den Griff am Mittelpunkt des Kreises, um die Bemaßung irgendwo in der Zeichnung neu anzuordnen.



Ähnliche Befehle

BemArc - platziert Bogen Längenmaße.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

AiDimFlipArrow - kippt einzelne Endsymbole einer Bemaßung.

AiDimPrec - ändert die angezeigte Genauigkeit der vorhandenen Bemaßungen.

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

BemReasso

Reassoziert oder assoziiert Bemaßungs Objekte oder Punkte auf Elementen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemreasso*

Menü: *Bemaßung* | *Bemaßungen neu assoziieren*

: *bemreasso*

Aufforderung in der Befehlszeile:



Objekte wählen oder [Entasso]: Wählen Sie ein oder mehrere Bemaßungsobjekte oder geben Sie N ein, drücken Sie dann die Eingabetaste.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen oder [Entasso]: Wählen Sie weitere Bemaßungsobjekte oder geben Sie N ein, drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.

Bemaßungs Objekte in der Auswahl werden eins nach dem anderen hervorgehoben dargestellt und Sie werden aufgefordert, die Assoziationspunkte oder das Objekt für das aktuell markierte Bemaßungsobjekt zu definieren.

Es wird eine Markierung an der aktuellen Position des bearbeiteten Bemaßungspunktes angezeigt:

-  Kennzeichnet einen nicht-assoziativen Bemaßungs Punkt.
-  Kennzeichnet einen assoziativen Bemaßungs Punkt.

Abhängig vom Bemaßungs Objekttyp im Auswahlsatz werden Sie zu Folgendem aufgefordert:

Linear (gedrehte und ausgerichtete Bemaßung):

Ersten Hilfslinien Ursprung definieren [Wählen] <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den Ursprung der ersten Maßhilfslinie zu definieren, geben Sie w ein und drücken Sie dann die Eingabetaste, um ein Objekt auszuwählen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Ursprung der zweiten Hilfslinie definieren <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den Ursprung der zweiten Maßhilfslinie zu definieren oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Durchmesser

Wähle Bogen, Kreis oder Polylinien-Bogen <Nächstes>: Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein Polylinien Bogensegment oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Radius

Wähle Bogen, Kreis oder Polylinien-Bogen <Nächstes>: Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein Polylinien Bogensegment oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Winkel

2 Linien:

Ersten Linie wählen <Nächste>: Wählen Sie eine Linie oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Zweite Linie wählen <Nächste>: Wählen Sie eine Linie oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

3 Punkte:

Winkel-Eckpunkt definieren oder [Wählen] <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den Scheitelpunkt des Winkels festzulegen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Ersten Winkel-Endpunkt wählen <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den ersten Endpunkt des Winkels festzulegen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Zweiten Winkel-Endpunkt wählen <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den zweiten Endpunkt des Winkels festzulegen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Bogen oder Kreis:

Winkel-Eckpunkt definieren oder [Wählen] <Nächste>: Geben Sie w ein und drücken Sie dann die Eingabetaste, um ein Objekt auszuwählen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Wähle Bogen oder Polylinien-Bogen <Nächste>: Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein Polylinien Bogensegment oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Ordinate

Feature Position angeben <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den neuen Bemaßungspunkt festzulegen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Führung

Definiere Führungs Assoziations Punkt <Nächste>: Verwenden Sie einen geeigneten Objektfang, um den neuen Führungs Assoziations Punkt festzulegen oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur nächsten Eingabeaufforderung zu springen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Entassoz	Fordert auf, alle disassoziierten Bemaßungs Objekte in der Zeichnung neu zu assoziieren. Alle disassoziierten Bemaßungen werden eine nach der anderen hervorgehoben.

Ähnliche Befehle

[BemEntassoz](#) - entfernt die Assoziativität von den ausgewählten Bemaßungen.

[BemLinear](#) - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

[BemAusg](#) - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

[BemDurchm](#) - platziert Durchmesserbemaßungen.

[BemRadius](#) - platziert Radiusbemaßungen.

[BemWinkel](#) - platziert Winkelbemaßungen.

[BemOrdinate](#) - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

[BemFührung](#) und [Führung](#) - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[BemEdit](#) - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

[BemTEdit](#) - ändert die Position des Bemaßungstextes.

[DdEdit](#) - bearbeitet einen Bemaßungstext.

[Eigenschaften](#) - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemRegen

Aktualisiert Assoziative Bemaßungen (kurz für "Bemaßungs Regeneration").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemregen*

: *bemregen*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

BemStil

Erzeugt oder ändert Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemstil*

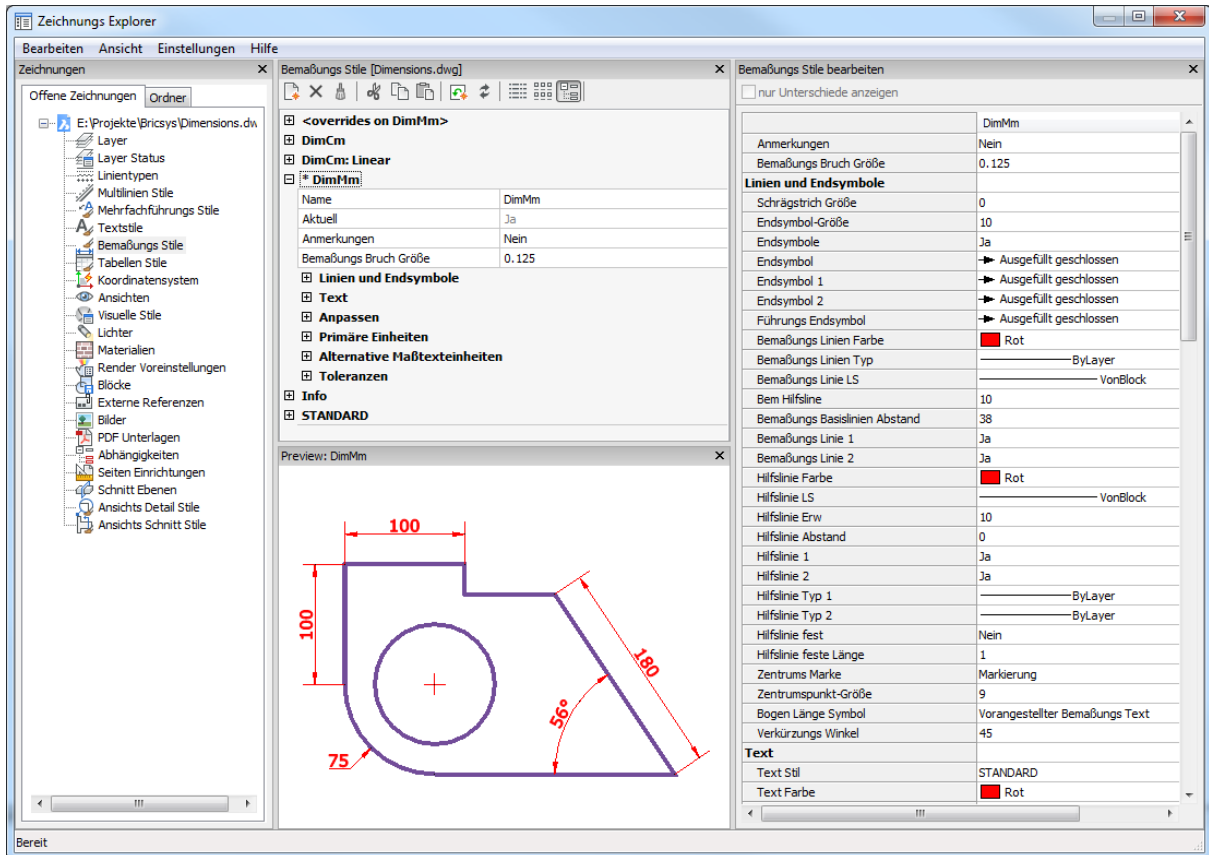
Aliase: *bms, bst, expbem*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Bemaßungs Stile...*

Statuszeile: *Standard (oder Name des aktuellen Bemaßungsstils)*

: *bemstil*

Öffnet den Zeichnungs Explorer im Bereich Bemaßungs Stile:



Erzeugen oder bearbeiten Sie einen Bemaßungs Stil und klicken Sie dann auf X.

Drücken Sie F1 um die Hilfe aufzurufen.

<Overrides> - Bemaßungseinstellungen können überschrieben werden, ohne einen neuen Stil zu erzeugen.

*Standard - listet die Bemaßungseinstellungen für den Bemaßungsstil "Standard" auf; das * Sternchen zeigt an, dass dies der aktuelle Stil ist.

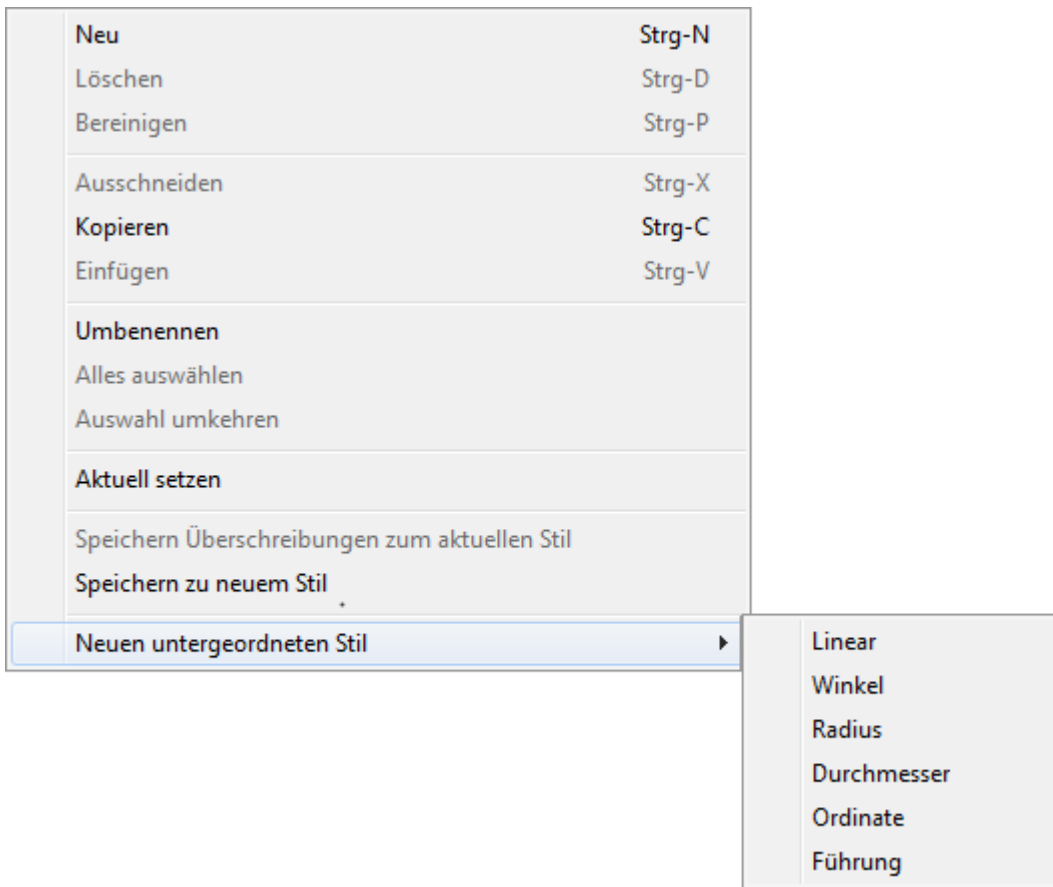
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Name der Bemaßungs Stile; alle Stile können umbenannt oder gelöscht werden, bis auf den Stil Standard.
Aktuell	Zeigt an, ob der Stil aktuell ist oder nicht.
Beschriftungen	Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für den Bemaßungs-Stil ein.
Bemaßungs Bruch Größe	Stellt den Wert der Lücke, die durch den Befehl BemBruch erstellt wird, ein.
Nur Unterschiede anzeigen	Wenn mehrere Stile ausgewählt sind, werden die ausgewählten Stile verglichen und es werden nur die Unterschiede angezeigt.



Untergeordnete Bemaßungs Stile

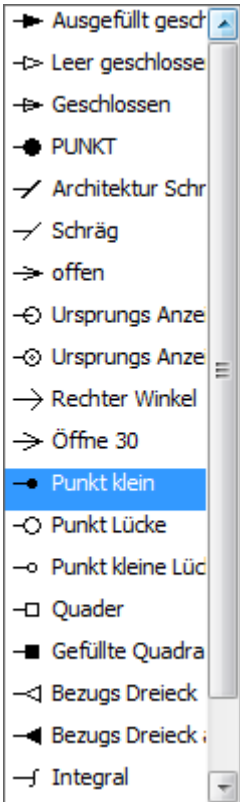
Ein Bemaßungs Stil kann bis zu 6 untergeordnete Stile haben: *Linear*, *Winkel*, *Radius*, *Durchmesser*, *Ordinate* und *Führung*. Wenn der untergeordnete Bemaßungs Stil definiert ist, wird dieser für die entsprechenden Bemaßungstypen verwendet werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bemaßungs Stil Namen und wählen Sie im Kontextmenü die Option Neuen untergeordneten Stil und den gewünschten Typ aus.







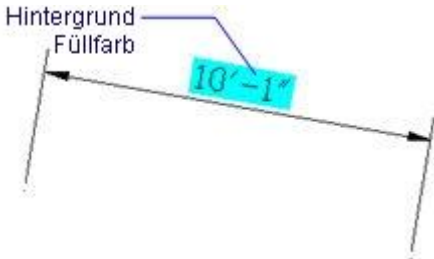


Untergeordnete Bemaßungs Stile teilen alle Einstellungen mit dem übergeordneten Stil, mit Ausnahme der explizit anders definierten Eigenschaften.

Beschreibung	
Linien und Endsymbole	
Schrägstrich Größe	0.00
Endsymbol-Größe	0.20
Endsymbole	Nein
Endsymbol	—● Punkt klein
Endsymbol 1	—● Punkt klein
Endsymbol 2	—● Punkt klein
Führungs Endsymbol	—▶ Ausgefüllt geschlossen
Bemaßungs Linien Farbe	 Rot
Bemaßungs Linien Typ	———— ByLayer
Bemaßungs Linie LS	———— VonBlock
Bem Hilfslinie	0.00
Bemaßungs Basislinien Abstand	0.80
Bemaßungs Linie 1	Ja
Bemaßungs Linie 2	Ja
Hilfslinie Farbe	 Rot
Hilfslinie LS	———— VonBlock
Hilfslinie Erw	0.00
Hilfslinie Abstand	0.65
Hilfslinie 1	Nein
Hilfslinie 2	Nein
Hilfslinie Typ 1	———— ByLayer
Hilfslinie Typ 2	———— ByLayer
Hilfslinie fest	Nein
Hilfslinie feste Länge	1.00
Zentrums Marke	Markierung
Zentrumspunkt-Größe	0.2
Bogen Länge Symbol	Über Bemaßungs Text
Jog Winkel	45°0'0"
Endsymbol 1	Bestimmt den Stil der Pfeilspitze für das Ende der ersten Bemaßungslinie; wählen sie einen der folgenden Typen aus:

	
Endsymbol 2	Bestimmt den Stil für die Pfeilspitze am Ende der anderen Bemaßungslinie.
Pfeil-Größe	Bestimmt die Länge der Pfeilspitze; die Breite ändert sich proportional dazu.
Führungs Pfeil	Bestimmt den Stil der Pfeilspitze für das Ende einer Führungslinie.
Bemaßungs Linien Farbe	Bestimmt die Farbe der Bemaßungslinie; wählen Sie zwischen: <ul style="list-style-type: none"> • Beliebige Index Farbe. • Beliebige True Color. • VonBlock • VonLayer
Bemaßungs Linie Typ	Bestimmt den Linientyp für die Bemaßungslinie; wählen Sie einen der Linientypen aus, die in der aktuellen Zeichnung geladen sind. Um auf zusätzliche Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf <i>Laden</i> , wählen Sie dann einen Linientyp im Dialogfenster Lade Linientypen aus.
Bemaßungs Linie LS	Bestimmt die Linienbreite der Bemaßungslinie; wählen Sie eine Linienbreite aus, die von BricsCAD unterstützt wird.
Bemaßungs Linien Erweiterung	Bestimmt die Länge, für den Überstand der Bemaßungslinie über die Hilfslinie.
Bemaßungs Basislinien Abstand	Bestimmt den vorgegebenen Abstand zwischen den Bemaßungen für den Befehl BemBasisl.
Bemaßungs Linie 1	Schaltet die Anzeige für die erste Hälfte der Bemaßungslinie (zwischen erster Hilfslinie und dem Text).
Bemaßungs Linie 2	Schaltet die Anzeige der zweiten Hälfte der Bemaßungslinie (zwischen zweiter Hilfslinie und dem Text).

Hilfslinie Farbe	Bestimmt die Farbe der Bemaßungslinie; wählen Sie zwischen: <ul style="list-style-type: none"> • Beliebige Index Farbe. • Beliebige True Color. • VonBlock • VonLayer
Hilfslinie Typ	Bestimmt den Linientyp für beide Hilfslinien; wählen Sie einen der Linientypen aus, die in der aktuellen Zeichnung geladen sind. Um auf zusätzliche Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf <i>Laden</i> , wählen Sie dann einen Linientyp im Dialogfenster Lade Linientypen aus.
Hilfslinie LS	Bestimmt die Linienbreite der Hilfslinie; wählen Sie eine Linienbreite aus, die von BricsCAD unterstützt wird.
Hilfslinie Erw	Bestimmt die Länge, für den Überstand der Hilfslinie über die Bemaßungslinie.
Hilfslinie Abstand	Bestimmt den Abstand zwischen dem Objekt und dem Beginn der Hilfslinie.
Hilfslinie 1	Schaltet die Anzeige der ersten Hilfslinie.
Hilfslinie 2	Schaltet die Anzeige der zweiten Hilfslinie.
Hilfslinie 1 Linientyp	Bestimmt den Linientyp der ersten Hilfslinie; wählen Sie einen der Linientypen aus, die in der aktuellen Zeichnung geladen sind. Um auf zusätzliche Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf <i>Laden</i> , wählen Sie dann einen Linientyp im Dialogfenster Lade Linientypen aus.
Hilfslinie 2 Linientyp	Bestimmt den Linientyp der zweiten Hilfslinie; wählen Sie einen der Linientypen aus, die in der aktuellen Zeichnung geladen sind. Um auf zusätzliche Linientypen zuzugreifen, klicken Sie auf <i>Laden</i> , wählen Sie dann einen Linientyp im Dialogfenster Lade Linientypen aus.
Hilfslinie feste Länge	Bestimmt die Länge der festen Hilfslinien.
Zentrums Marke	Bestimmt den Typ der Zentrums Marke: <ul style="list-style-type: none"> • Marke. • Linie. • Keine.
Zentrumspunkt-Größe	Bestimmt die Größe der Zentrums Marke
Bogen Länge Symbol	Bestimmt die Position für das Symbol der Bogenlänge: <ul style="list-style-type: none"> • Vorhergehender Bemaßungs Text. • Über Bemaßungs Text. • Nicht angezeigt.
Verkürzungs Winkel	Definiert den Verkürzungs Winkel; Vorgabe ist 45 Grad. Geben Sie einen anderen Winkel ein.

Beschreibung																													
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Text</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Text Stil</td> <td>ARIAL</td> </tr> <tr> <td>Text Farbe</td> <td> Rot</td> </tr> <tr> <td>Text gefüllt</td> <td>Keine Füllung</td> </tr> <tr> <td>Text Füllfarbe</td> <td> VonBlock</td> </tr> <tr> <td>Texthöhe</td> <td>0,20</td> </tr> <tr> <td>Zeichne einen Rahmen um den Text</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Text Position vertikal</td> <td>Zentriert</td> </tr> <tr> <td>Text Position horizontal</td> <td>Zentriert</td> </tr> <tr> <td>Text Abstand</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Text vertikaler Versatz</td> <td>0.05</td> </tr> <tr> <td>Text innen ausgerichtet</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Text außen ausgerichtet</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Richtung der Text-Ansicht</td> <td>Links nach rechts</td> </tr> </tbody> </table>		Text		Text Stil	ARIAL	Text Farbe	 Rot	Text gefüllt	Keine Füllung	Text Füllfarbe	 VonBlock	Texthöhe	0,20	Zeichne einen Rahmen um den Text	Nein	Text Position vertikal	Zentriert	Text Position horizontal	Zentriert	Text Abstand	0	Text vertikaler Versatz	0.05	Text innen ausgerichtet	Nein	Text außen ausgerichtet	Nein	Richtung der Text-Ansicht	Links nach rechts
Text																													
Text Stil	ARIAL																												
Text Farbe	 Rot																												
Text gefüllt	Keine Füllung																												
Text Füllfarbe	 VonBlock																												
Texthöhe	0,20																												
Zeichne einen Rahmen um den Text	Nein																												
Text Position vertikal	Zentriert																												
Text Position horizontal	Zentriert																												
Text Abstand	0																												
Text vertikaler Versatz	0.05																												
Text innen ausgerichtet	Nein																												
Text außen ausgerichtet	Nein																												
Richtung der Text-Ansicht	Links nach rechts																												
Textstil	Bestimmt den Stil für den Bemaßungstext; es können nur Stile verwendet werden, die mit dem Befehl Stil erzeugt wurden.																												
Text Farbe	Bestimmt die Farbe für den Text; wählen Sie zwischen: <ul style="list-style-type: none"> • Beliebige Index Farbe. • Beliebige True Color. • VonBlock • VonLayer 																												
Text gefüllt	Bestimmt, ob der Bemaßungstext im Hintergrund ein farbig gefülltes Rechteck hat. <div style="text-align: center;">  </div> <p>Wählen Sie zwischen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Keine Füllung</i> - es wird keine Hintergrundfüllung angezeigt. • <i>Hintergrund</i> - verwendet die Hintergrundfarbe der Zeichnung, normalerweise weiß oder schwarz. • <i>Farbe</i> - verwendet eine Farbe, die mit der Option Text Füllfarbe festgelegt wurde. 																												
Text Füllfarbe	Bestimmt die Farbe der Hintergrundfüllung, wenn Text gefüllt auf Farbe gesetzt ist. Wählen Sie eine Farbe aus der Liste aus oder klicken Sie auf <i>Farbe wählen</i> , um den Dialog Wähle Farbe aufzurufen.																												
Text Höhe	Definiert die Höhe des Textes.																												
Zeichne einen Rahmen um den Text	Schaltet ein Rechteck um den Text ein.																												

Text Pos vert	Richtet den Text vertikal relativ zum Bemaßungstext aus: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zentriert</i> - zentriert den Text in der Bemaßungslinie. • <i>Über</i> - platziert den Text über die Bemaßungslinie. • <i>Außerhalb</i> - platziert den Text außerhalb der Hilfslinien. • <i>JIS</i> - platziert den Text grundsätzlich über die Bemaßungslinie, entsprechend dem Japanischen-Industrie-Standard.
Text Pos hor	Richtet den Text horizontal relativ zum Bemaßungstext aus: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zentriert</i> - zentriert den Text zwischen den Hilfslinien. • <i>Erste Hilfslinie</i> - platziert den Text in der Nähe der ersten Hilfslinie. • <i>Zweite Hilfslinie</i> - platziert den Text in der Nähe der zweiten Hilfslinie. • <i>Über erste Erweiterung</i> - platziert den Text über die erste Hilfslinie. • <i>Über zweite Erweiterung</i> - platziert den Text über die zweite Hilfslinie.
Text Abstand	Bestimmt die Größe des Abstandes zwischen Bemaßungslinie und Text.
Text innen ausgerichtet	Richtet den Text aus, wenn die Position zwischen den Hilfslinien ist: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Angepasst an Bemaßungslinie</i> - richtet den Text an der Bemaßungslinie aus. • <i>Horizontal</i> - der Text wird immer horizontal erzeugt.
Text außen ausgerichtet	Richtet den Text aus, wenn die Position außerhalb den Hilfslinien ist: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Angepasst an 'Bemaßungslinie</i> - richtet den Text an der Bemaßungslinie aus. • <i>Horizontal</i> - der Text wird immer horizontal erzeugt.

Beschreibung																	
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Anpassen</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Endsymbol und Textanpassung</td> <td>am besten eingepasst</td> </tr> <tr> <td>Text innen</td> <td>Ja</td> </tr> <tr> <td>Bemaßungs Linie Innen</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Text Verschiebung</td> <td>Erhalte Bemaßungs Linie</td> </tr> <tr> <td>Bemaßungs Skalierung allgemein</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>Platziert Text manuell</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Bemaßungs Linie Erzwungen</td> <td>Ja</td> </tr> </tbody> </table>		Anpassen		Endsymbol und Textanpassung	am besten eingepasst	Text innen	Ja	Bemaßungs Linie Innen	Nein	Text Verschiebung	Erhalte Bemaßungs Linie	Bemaßungs Skalierung allgemein	50	Platziert Text manuell	Nein	Bemaßungs Linie Erzwungen	Ja
Anpassen																	
Endsymbol und Textanpassung	am besten eingepasst																
Text innen	Ja																
Bemaßungs Linie Innen	Nein																
Text Verschiebung	Erhalte Bemaßungs Linie																
Bemaßungs Skalierung allgemein	50																
Platziert Text manuell	Nein																
Bemaßungs Linie Erzwungen	Ja																
Pfeil und Textanpassung	Bestimmt, wo Text und Pfeile platziert werden, wenn zwischen den Hilfslinien nicht genügend Abstand besteht: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Text und Pfeile</i> - zwingt beide, Text und Pfeile zwischen die Hilfslinien. • <i>Nur Pfeile</i> - zwingt die Pfeile zwischen die Hilfslinien; verschiebt den Text nach außerhalb, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist. • <i>Nur Text</i> - zwingt den Text zwischen die Hilfslinien; verschiebt die Pfeile nach außerhalb, wenn nicht genügend Platz vorhanden ist. • <i>am besten eingepasst</i> - überlässt es BricsCAD zu entscheiden, wo Text und Pfeile platziert werden, in Abhängigkeit vom Abstand der beiden Hilfslinien. 																

Text innen	Schaltet, ob der Text zwischen die Hilfslinien gezwungen wird: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - zwingt den Text zwischen die Hilfslinien. • <i>Aus</i> - zeichnet den Text außerhalb der Hilfslinien, wenn nicht genügend Platz zwischen den Hilfslinien vorhanden ist.
Bemaßungs Linie Innen	Schaltet, ob die Bemaßungslinien zwischen die Hilfslinien gezwungen werden: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - zwingt die Bemaßungslinien immer zwischen die Hilfslinien. • <i>Aus</i> - zeichnet die Bemaßungslinien außerhalb der Hilfslinien, wenn nicht genügend Platz zwischen den Hilfslinien vorhanden ist.
Text Verschiebung	Bestimmt, was passiert, wenn der Text von seiner ursprünglichen Position weg verschoben wird: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Erhalte Bemaßungs Linie mit Text</i> - verschiebt die Bemaßungslinie mit dem Text, die Hilfslinien werden gedehnt. • <i>Text verschieben, hinzufügen Führung</i> - erzeugt eine Führung zwischen Text und Bemaßungslinie. • <i>Text verschieben keine Führung</i> - erzeugt keine Führung.
Bemaßungs Skalierung allgemein	Bestimmt den allgemeinen Skalierfaktor für Bemaßungen; dieser wirkt sich nur auf die Größe der Pfeile und des Textes aus. Diese Einstellung ist für Beschriftungs Bemaßungs Stile nicht bearbeitbar. Es ist empfehlenswert, die Variable DimScale Gesamt für Beschriftungs Bemaßungen auf 1 zu stellen.
Platziert Text manuell	Schaltet, ob der Benutzer bei der Erzeugung einer Bemaßung die Textposition immer selbst bestimmen muss.
Bemaßungs Linie Erzwungen	Bestimmt, dass immer eine Bemaßungslinie gezeichnet wird.

	Beschreibung
Primäre Einheiten	
Bemaßungs Einheiten	Dezimal
Bemaßungs Präzision	0
Bruch Typ	Horizontal
Dezimal Trenner	.
Bemaßungs Rundung	0
Bemaßungs Präfix	
Bemaßungs Suffix	
Bem Untereinheiten Suffix	
Bemaßungs Skalierung linear	1
Bem Untereinheiten Skalierung	100
Vorangestellte Nullen unterdrücken	Nein
Nachgestellte Nullen unterdrücken	Nein
Unterdrücke Null Fuß	Ja
Unterdrücke Null Inch	Ja
Bemaßungs Winkel Einheiten	Dezimalgrad
Bemaßungs Winkel Präzision	0
Unterdrückt führende Nullen bei Winkeln	Nein
Unterdrücke folgende Nullen bei Winkeln	Nein
Bemaßungs Einheiten	Bestimmt die Einheiten für die Bemaßung:

BricsCAD V18 - Befehls Referenz

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Wissenschaftlich</i> - wissenschaftliche Notation, wie z. B. 1.2345E+01. • <i>Dezimal</i> - metrisch, wie z. B. 1.2345. • <i>Engineering</i> - Fuß und dezimal Inches, wie z. B. 1'-2.3456". • <i>Architektonisch</i> - Fuß und Inches als Bruch, wie z. B. 1'-2 1/16". • <i>Bruch</i> - nur Inches als Bruch; kein Fuß, wie z. B. 14 1/16". • <i>Windows Desktop</i> - verwendet die Einheiten, die durch Windows gesetzt sind.
Bemaßungs Präzision	Definiert die Präzision der Einheiten, Genauigkeit der Dezimalstellen oder Brüche.
Bruch Typ	Definiert, wie Brüche angezeigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Horizontal</i> - horizontaler Bruch, mit einer horizontalen Bruchlinie. • <i>Diagonal</i> - diagonaler Bruch, mit einer diagonalen Bruchlinie. • <i>Keiner</i> - keine Bruchlinie, verwendet ein Backslash anstatt einer Bruchlinie.
Dezimal Trenner	Bestimmt das Zeichen für den Dezimalpunkt, dies kann jedes Zeichen sein. Nordamerikanische Staaten verwenden den Punkt; europäische Staaten verwenden das Komma.
Bemaßungs Rundung	Definiert die Rundung für den Bemaßungstext; der Bereich ist zwischen keiner und 8 Dezimalstellen.
Bemaßungs Präfix	Definiert das Präfix, das vor dem Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.
Bemaßungs Suffix	Definiert das 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.
Bemaßungs Skalierung linear	Bestimmt den Multiplikator für den Bemaßungswert, wie z. B. 25,4 für die Umrechnung von Inch in Millimeter.
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.
Vorangestellte Nullen unterdrücken	Schaltet die Anzeige der Nullen vor dem Dezimalpunkt; so wird z. B. 0.23 angezeigt als: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - .23 • <i>Aus</i> - 0.23
Nachgestellte Nullen unterdrücken	Schaltet die Anzeige der Nullen nach dem Dezimalpunkt; so wird z. B. 1.2300 angezeigt als: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 1.23 • <i>Aus</i> - 1.2300
Ünterdrücke Null Fuß	Schaltet die Anzeige für null Fuß; so wird z. B. 0'-3" wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 3" • <i>Aus</i> - 0'-3"
Unterdrücke Null Inch	Schaltet die Anzeige für null Inch; so wird z. B. 1'-0" wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 1' • <i>Aus</i> - 1'-0"

Bemaßungs Winkel Einheiten	Bestimmt das Format der Einheiten für die Winkelbemaßung: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dezimalgrad</i> - 360 Grad im Kreis; z. B. 123.45 Grad. • <i>Deg/Min/Sec</i> - Grad, Minuten, Sekunden; z. B. 123d 12' 45.67". • <i>Neugrad</i> - 400 Neugrad im Kreis; z. B. 230g. • <i>Bogenmaß</i> - 2pi rad im Kreis; z. B. 1.5r.
Bemaßungs Winkel Präzision	Bestimmt die Anzahl der Dezimalstellen; Bereich von 0 bis 8.
Unterdrückt führende Nullen bei Winkeln	Schaltet die Anzeige der Null vor dem Komma; so wird z. B. 0.1234 Grad wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - .1234 • <i>Aus</i> - 0.1234
Unterdrücke folgende Nullen bei Winkeln	Schaltet die Anzeige der Null nach dem Komma; so wird z. B. 0.1200 Grad wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 0.12 • <i>Aus</i> - 0.1200

* Vorangestellte Nullen unterdrücken muss auf *Ja* festgelegt werden, um Bemaßungen, die kleiner einer Haupteinheit sind, in Untereinheiten anzuzeigen.

Beschreibung																									
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="2">Alternative Maßtexteinheiten</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Alt einschalten</td> <td>Nein</td> </tr> <tr> <td>Alt Einheiten</td> <td>Dezimal</td> </tr> <tr> <td>Alt Präzision</td> <td>0.0000</td> </tr> <tr> <td>Alt Skalierungsfaktor</td> <td>0.0394</td> </tr> <tr> <td>Alt Untereinheiten Skalierung</td> <td>100</td> </tr> <tr> <td>Alt Rundung</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Alt Präfix</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Alt Suffix</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Alt Untereinheiten Suffix</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Alt unterdrücke Null vor Komma</td> <td>Ja</td> </tr> <tr> <td>Alt unterdrücke Endnullen</td> <td>Nein</td> </tr> </tbody> </table>		Alternative Maßtexteinheiten		Alt einschalten	Nein	Alt Einheiten	Dezimal	Alt Präzision	0.0000	Alt Skalierungsfaktor	0.0394	Alt Untereinheiten Skalierung	100	Alt Rundung	0	Alt Präfix		Alt Suffix		Alt Untereinheiten Suffix		Alt unterdrücke Null vor Komma	Ja	Alt unterdrücke Endnullen	Nein
Alternative Maßtexteinheiten																									
Alt einschalten	Nein																								
Alt Einheiten	Dezimal																								
Alt Präzision	0.0000																								
Alt Skalierungsfaktor	0.0394																								
Alt Untereinheiten Skalierung	100																								
Alt Rundung	0																								
Alt Präfix																									
Alt Suffix																									
Alt Untereinheiten Suffix																									
Alt unterdrücke Null vor Komma	Ja																								
Alt unterdrücke Endnullen	Nein																								
Alt einschalten	Schaltet die Anzeige von alternativen Maßtexteinheiten: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - alternative Maßtexteinheiten werden rechts von den Primäreinheiten angezeigt. • <i>Aus</i> - es werden nur die primären Maßtexteinheiten angezeigt. 																								
Alt Einheiten	Bestimmt die Einheiten für die Bemaßung: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Wissenschaftlich</i> - wissenschaftliche Notation, wie z. B. 1.2345E+01. • <i>Dezimal</i> - metrisch, wie z. B. 1.2345. • <i>Engineering</i> - Fuß und dezimal Inches, wie z. B. 1'-2.3456". • <i>Architektonisch</i> - Fuß und Inches als Bruch, wie z. B. 1'-2 1/16". • <i>Bruch</i> - nur Inches als Bruch; kein Fuß, wie z. B. 14 1/16". • <i>Windows Desktop</i> - verwendet die Einheiten, die durch Windows gesetzt sind. 																								
Alt Präzision	Definiert die Präzision der Einheiten, Genauigkeit der Dezimalstellen oder Brüche.																								

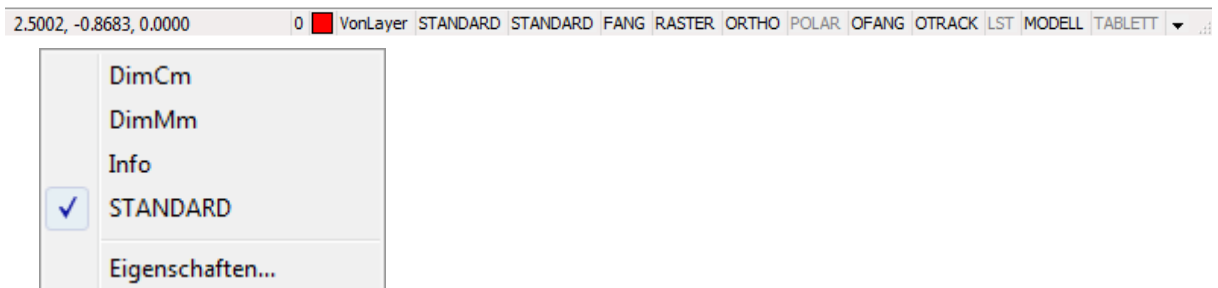
Alt Skalierungsfaktor	Bestimmt den Multiplikator für die alternativen Bemaßungswerte, wie z. B. 25,4 für die Anzeige der Millimeter (alternative Bemaßungseinheiten) neben Inch (primäre Bemaßungseinheiten).
Alt Rundung	Definiert die Rundung für den alternativen Bemaßungstext; der Bereich ist zwischen keiner und 8 Dezimalstellen.
Alt Präfix	Bestimmt das Präfix, das vor dem alternativen Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.
Alt Suffix	Bestimmt das Suffix, das nach dem alternativen Bemaßungstext erscheint, wenn verwendet.
Alt unterdrücke Null vor Komma	Schaltet die Anzeige der Nullen vor dem Dezimalpunkt; so wird z. B. 0.23 angezeigt als: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - .23 • <i>Aus</i> - 0.23
Alt unterdrücke Endnullen	Schaltet die Anzeige der Nullen nach dem Dezimalpunkt; so wird z. B. 1.2300 angezeigt als: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 1.23 • <i>Aus</i> - 1.2300
Alt unterdrücke Null Fuß	Schaltet die Anzeige für null Fuß; so wird z. B. 0'-3" wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 3" • <i>Aus</i> - 0'-3"
Alt unterdrücke Null Inch	Schaltet die Anzeige für null Inch; so wird z. B. 1'-0" wie folgt angezeigt: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - 1' • <i>Aus</i> - 1'-0"

Beschreibung	
Toleranzen	
Toleranz Anzeige	Nein
Limiten anzeigen	Nein
Toleranz Präzision	0
Untere Toleranzgrenze	0
Obere Toleranzgrenze	0
Toleranz Text Höhe	1.00
Toleranz Position vertikal	Mitte
Toleranz führende Nullen unterdrücken	Nein
Toleranz unterdrücke Endnullen	Nein
Toleranz unterdrücke Null Fuß	Ja
Toleranz unterdrücke Null Inch	Ja
Alt Toleranz Präzision	0.0000
Alt Toleranz unterdrücke Null vor Komma	Nein
Alt Toleranz unterdrücke Endnullen	0
Alt Toleranz unterdrücke Null Fuß	Ja
Alt Toleranz unterdrücke Null Inch	Ja
Toleranz Anzeige	Schaltet die Anzeige des Textes für Toleranzen.
Toleranz Präzision	Bestimmt die Genauigkeit der Toleranz, die angezeigt wird; der Bereich liegt zwischen 0 und 8 Dezimalstellen bzw. zwischen 1/1 und 1/256 Inch.

Untere Toleranzgrenze	Bestimmt den Wert der unteren Toleranzgrenze.
Obere Toleranzgrenze	Bestimmt den Wert der oberen Toleranzgrenze.
Toleranz Text Höhe	Bestimmt die Höhe des Textes der Toleranz.
Toleranz Pos vert	Positioniert den Text der Toleranz relativ zum Bemaßungstext: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Unten</i> - richtet den Text der Toleranz an der Unterseite des Bemaßungstextes aus. • <i>Mitte</i> - richtet den Text der Toleranz an der Mitte des Bemaßungstextes aus. • <i>Oben</i> - richtet den Text der Toleranz an der Oberseite des Bemaßungstextes aus.
Toleranz führende Nullen unterdrücken	Schaltet die Anzeige der Nullen vor dem Dezimalpunkt.
Toleranz Nullen unterdrücken	Schaltet die Anzeige der Nullen hinter dem Dezimalpunkt.
Toleranz unterdrücke Null Fuß	Schaltet die Anzeige von Null Fuß.
Toleranz unterdrücke Null Inch	Schaltet die Anzeige von Null Inch.
Alt Toleranz Präzision	Bestimmt die Anzahl der Dezimalstellen für die Toleranzen bei alternativen Einheiten.
Alt Toleranz unterdrücke Null vor Komma	Schaltet die Anzeige der Nullen vor dem Dezimalpunkt.
Alt Toleranz unterdrücke Endnullen	Schaltet die Anzeige der Nullen hinter dem Dezimalpunkt.
Alt Toleranz unterdrücke Null Fuß	Schaltet die Anzeige von Null Fuß.
Alt Toleranz unterdrücke Null Inch	Schaltet die Anzeige von Null Inch.

Statuszeile Menü

Ein Rechtsklick auf Standard (oder den Namen eines anderen Bemaßungsstils) in der Statuszeile öffnet das Kurzmenü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Standard	Wählt den voreingestellten Bemaßungsstil. Wenn die Zeichnung zusätzliche Bemaßungsstile enthält, werden diese hier angezeigt.
Eigenschaften	Öffnet den Zeichnungs Explorer im Bereich Bemaßungs Stile.

Verfahren

[Bemaßungsstil Explorer](#)

[Vergleich von Bemaßungs Stilen](#)

[Um die Liste des aktuellen Status der Bemaßungs Variablen darzustellen](#)

[So erzeugen Sie einen neuen Bemaßungsstil](#)

[So ändern Sie einen Bemaßungsstil](#)

[So definieren Sie eine Bemaßungsstilüberschreibung](#)

[So können Sie einen Bemaßungsstil umbenennen](#)

[So können Sie einen Bemaßungsstil zum aktuellen Bemaßungsstil machen](#)

[So setzen Sie mit Hilfe der Statuszeile einen Bemaßungsstil aktuell](#)

[So kopieren Sie einen Bemaßungsstil zwischen verschiedenen Zeichnungen](#)

[So verschieben Sie einen Bemaßungsstil zwischen verschiedenen Zeichnungen](#)

[So löschen Sie einen Bemaßungsstil](#)

Ähnliche Befehle

[AIDIMSTYLE](#) Befehl erzeugt neue Bemaßung Stile, basierend auf den Eigenschaften ausgewählter Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.

[-BemStil](#) - erzeugt und ändert Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-BemStil

Erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-bemstil*

Alias: *nicht definiert*

Statuszeile: *Standard*

: *-bemstil*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktueller Bemaßungs Stil: Standard Beschriftung: Nein

Bemaßungs Stile oder [?

Beschriftungen/Anwenden/Speichern/Status/Variablen/Wiederherstellen]:

<Wiederherstellen> Geben Sie eine Option ein.

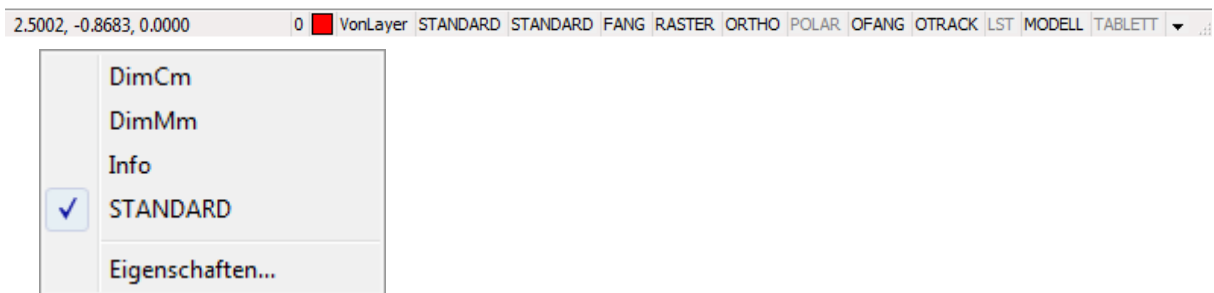
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?	Listet alle Namen der Bemaßungsstile auf, die in der aktuellen Zeichnung geladen sind. Und fragt Sie: Aufzulistende(r) Bemaßungsstil(e) <*> - geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für alle.
Beschriftungen	Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für den Bemaßungs-Stil ein.
Anwenden	Ändert oder stellt den Stil bestehender Bemaßungen, durch Zuweisung des aktuellen Stiles wieder her. Und fragt Sie: Bemaßung wählen, um aktuellen Stil anzuwenden: - wählen Sie eine oder mehrere Bemaßungen.
Speichern	Speichert die aktuellen Bemaßungseinstellungen als Stil; nützlich für das Speichern von Überschreibungen als Stil. Und fragt Sie: Stil speichern: ? um Stile aufzulisten/Name des neuen Bemaßungsstils: - bestimmen Sie den Namen des Stils.
Status	Zeigt den aktuellen Wert jeder Bemaßungsvariablen an.
Variablen	Listet die Werte der Bemaßungs Variablen der gewählten Bemaßung auf. Und fragt Sie: '? um Stile aufzulisten/Bemaßung mit EINGABETASTE auswählen/<Bemaßungsstil>': ? um Stile aufzulisten - listet die Namen der Stile auf, die aktuell in der Zeichnung geladen sind. Bemaßung mit EINGABETASTE auswählen - fordert Sie auf, eine Bemaßung für die Verwendung zum aktuellen Stil zu wählen. Bemaßungsstil - listet die Werte des Stils auf, den Sie eingegeben haben, sowie die überschriebenen Werte.

Wiederherstellen	<p>Setzt die Werte der Bemaßungs Variablen auf der ausgewählten Bemaßung. Eingabeaufforderung '?', um Stile aufzulisten/Bemaßung mit EINGABETASTE auswählen/<Bemaßungsstil>':</p> <p>? um Stile aufzulisten - listet die Namen der Stile auf, die aktuell in der Zeichnung geladen sind.</p> <p>Bemaßung mit EINGABETASTE auswählen - wählen Sie die Bemaßung, aus deren Werte dem aktuellen Bemaßungs Stil zugewiesen werden sollen.</p> <p>Bemaßungsstil - listet die Werte des Stils auf, dessen Namen Sie angeben.</p>
------------------	--

Statuszeile Menü

Ein Rechtsklick auf Standard (oder den Namen eines anderen Bemaßungsstils) in der Statuszeile öffnet das Kurzmenü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Standard	Wählt den voreingestellten Bemaßungsstil. Wenn die Zeichnung zusätzliche Bemaßungsstile enthält, werden diese hier angezeigt.
Eigenschaften	Öffnet im Zeichnungs Explorer den Bereich Bemaßungs Stile. Siehe Befehl BemStil .

Verfahren

- [So verwenden Sie den aktuellen Bemaßungsstil](#)
- [So speichern Sie einen neuen Bemaßungsstil](#)
- [So stellen Sie einen Bemaßungsstil wieder her](#)
- [So können Sie die Einstellungen des aktuellen Bemaßungsstils auflisten](#)

Ähnliche Befehle

[AIDIMSTYLE](#) Befehl erzeugt neue Bemaßung Stile, basierend auf den Eigenschaften ausgewählter Bemaßungs-, Toleranz- oder Führungsobjekte.

-[BemStil](#) - erzeugt und ändert Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

BemStilEinstell

Zeigt den aktuellen Bemaßungs Stil in der Befehlszeile an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemstileinstell*

: *bemstileinstell*

Aktueller Bemaßungsstil ist <aktuell eingestellter Bemaßungsstil>.

Der Name des aktuellen Bemaßungs Stils wird auch Feld [Aktueller Bemaßungs Stil](#) in der Statuszeile angezeigt.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[BemStil](#) - erzeugt und ändert Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

[-BemStil](#) - erzeugt und ändert Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

BemTEdit

Ändert die Position des Bemaßungstextes.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemtedit*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Bemaßung | Maßtext neu positionieren*

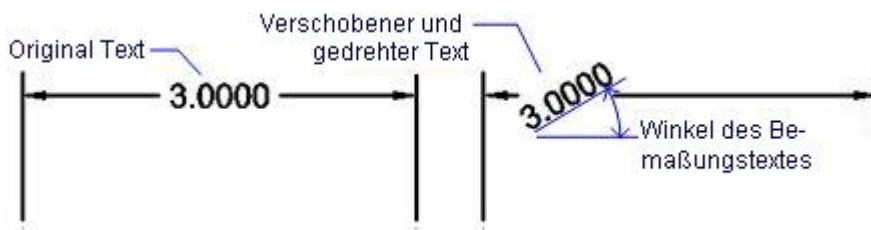
Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *bemtedit*



Aufforderung in der Befehlszeile:

Bemaßung wählen, um Text neu zu positionieren: Wählen Sie eine Bemaßung aus.

Textposition angeben oder definieren [*Winkel/Links/Zentrum/Rechts/Holen*]: Ziehen Sie den Text auf seine neue Position, oder geben Sie eine Option ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Textwiederherstellen ()	Setzt den Drehwinkel wieder auf 0 Grad zurück; ändert keinen neu positionierten Text.
Winkel ()	Dreht den Bemaßungstext. Und fragt Sie: Maßtext-Winkel Definiert den Winkel des Textes; gemessen gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse aus.
Links	Schiebt den Text in die Nähe der linken Hilfslinie.
Mittelpunkt	Zentriert den Text zwischen die beiden Hilfslinien.
Rechts	Schiebt den Text in die Nähe der rechten Hilfslinie.

Verfahren

[Bearbeitung des Bemaßungstextes](#)

[So drehen Sie einen Bemaßungstext](#)

[So verschieben Sie die Position des Maßtextes](#)

[So stellen Sie die ursprüngliche Position des Maßtextes wieder her.](#)

Ähnliche Befehle

BemEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes; ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert Durchmesserbemaßungen.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert Markierungen im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert Winkelbemaßungen.

BemFührung und **Führung** - platziert Führungen mit Texten, Blöcken, Objekten oder Toleranzen.

BemOrdinate - platziert x- und y-Koordinatenbemaßungen.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

Bemaßungs Abhängigkeiten

BemAbhäng

Wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf ausgewählte Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bemabhäng*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Bemaßungs Abhängigkeitstyp*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* |        









: *bemabhäng*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Assoziative Bemaßung zum Konvertieren wählen](#) oder [[Linear](#) / [Horizontal](#) / [Vertikal](#) / [Ausgerichtet](#) / [Winkel](#) / [Radial](#) / [Durchmesser](#)] <Ausgerichtet>:

Wählen Sie eine assoziative Bemaßung oder wählen Sie eine Option aus.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle assoziative Assoziative Bemaßung zum Konvertieren wählen	Wählen Sie eine assoziative Bemaßung. Die Bemaßung wird in eine Bemaßungs Abhängigkeit des gleichen Typs konvertiert. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BaKonvertier ().
<i>Linear</i>	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 ().
Vertikal	Schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BaVertikal ().
Horizontal	Schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl BaHorizontal ().
Ausgerichtet	Beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten. 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 ().
Radius	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 ().

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt die horizontalen Entfernung (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaAusricht

Beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten oder die Länge einer Linie oder eines Polyliniensegmentes.

Dieser Befehl entspricht der Option [Ausgerichtet](#) im Befehl [BEMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *baausricht*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Ausgerichtet*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *baausricht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ersten abhängigen Punkt eingeben oder [[Objekt/Punkt/2linien](#)] <Objekt>: Wählen Sie einen gültigen [abhängigen Punkt](#) , oder wählen Sie eine Option aus.

Definiere zweiten abhängigen Punkt: Wählen Sie einen gültigen [abhängigen Punkt](#).

Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie die Position der Bemaßungslinie.

Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Der Abstand zwischen den ausgewählten Punkten ist jetzt bemaßungsabhängig.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	<p>Beschränkt die Länge einer Linie, eines Polylinien Segments oder die Sehne eines Bogens.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekt auswählen: Wählen Sie eine Linie, ein Polylinien Segment oder einen Bogen.</p> <p>Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Bemaßungs Text <xx.xx> <i>Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Wert zu akzeptieren.</i></p>
Punkt	<p>Beschränkt den senkrechten Abstand zwischen einem Punkt und einer Linie oder einem Polylinien Segment.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definieren Sie einen abhängigen Punkt oder [Linie] <Linie> Wählen Sie einen gültigen Abhängigkeits Punkt oder wählen Sie die Option Linie, um die Linie oder das Polylinien Segment zuerst zu wählen.</p> <p>Linie wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.</p> <p>Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Bemaßungs Text <xx.xx> <i>Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Wert zu akzeptieren.</i></p>

2Linien	<p>Beschränkt den Abstand zwischen 2 Linien oder geraden Polylinien Segmenten. Wenn die Objekte noch nicht parallel sind, wird das zweite Objekt um seinen Mittelpunkt gedreht.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ersten Linie wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.</p> <p>Wähle zweite Linie, die parallel werden soll: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.</p> <p>Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Bemaßungs Text <xx.xx> <i>Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Wert zu akzeptieren.</i></p>
---------	---

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

[BaAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaKonvertier](#) - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaWinkel

Steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder geraden Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder einer Bogensegment Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

Dieser Befehl entspricht der Option [Winkel](#) des Befehls [BEMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bawinkel*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Winkel*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *bawinkel*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erste Linie oder Bogen wählen, oder [3punkte]<3punkte>: Wählen Sie eine Linie, Bogen oder drücken Sie die Eingabetaste, um die 3Punkt Option zu wählen.

Wenn eine Linie oder ein gerades Polylinie Segment ausgewählt ist:

Zweite Linie wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein gerades Polylinien Segment.

Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie die Position der Bemaßungslinie.

Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Wenn ein Bogen oder ein Polylinien Bogensegment ausgewählt ist:

Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie die Position der Bemaßungslinie.

Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
3Punkte	Erstellt eine Winkel Abhängigkeit zwischen drei gültigen abhängigen Punkten. Sie werden aufgefordert: Eckwinkel definieren: Wählen Sie einen Punkt. Definiere den ersten abhängigen Winkel-Punkt: Wählen Sie einen Punkt. Definiere den zweiten abhängigen Winkel-Punkt: Wählen Sie einen Punkt.

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BaAusricht - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

BaKonvertier - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

BaDurchmesser - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaHorizontal - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

BaLinear - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

BaRadius - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaVertikal - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

CleanUnusedVariables - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaKonvertier

Konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bakonvertier*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Konvertieren*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *bakonvertier*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Assoziative Bemaßung zum Konvertieren wählen: *(Wählen Sie die assoziative Bemaßung, die Sie in Bemaßungsabhängigkeiten umwandeln möchten)*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaDurchmesser

Schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens oder eines Polylinienbogen Segmentes ein.

Dieser Befehl entspricht der Option [Durchmesser](#) des Befehls [BEMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *badurchmesser*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Durchmesser*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *badurchmesser*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein gekrümmtes Polylinien Segment. *Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein Bogen Polylinien Segment.*

Bemaßungs Position festlegen: *Wählen Sie die Position der Bemaßungslinie.*

Bemaßungs Text <xx.xx>: *Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaKonvertier](#) - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaAnzeige

Ermöglicht es Bemaßungs-Abhängigkeiten anzuzeigen oder auszublenden.

Bemaßungs Abhängigkeiten sind beim Öffnen einer Zeichnung immer ausgeblendet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *baanzeige*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten ein/ausblenden | Bemaßungs Abhängigkeiten ein/ausblenden*

Werkzeugkasten: *Bemaßungs Abhängigkeiten* | 

: ***baanzeige***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: *Wählen Sie ein oder mehrere Objekt(e).*

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: *Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu beenden.*

Geben Sie eine Option an [Zeigen/Ausblenden]<Zeigen>: *Geben Sie eine Option ein.*

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zeigen	Bemaßungs Abhängigkeiten werden für die gewählten Objekte sichtbar.
Ausblenden	Bemaßungs Abhängigkeiten werden für die gewählten Objekte unsichtbar.

Verfahren

[Die Anzeige der Bemaßungs Abhängigkeiten einer Auswahl von Objekten festlegen](#)

[Die Sichtbarkeit von Bemaßungs Abhängigkeiten aller Objekte festlegen](#)

Ähnliche Befehle

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

BaHorizontal

Schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

Dieser Befehl entspricht der Option [Horizontal](#) des Befehls [BEMABHÄNG.](#)

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bahorizontal*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Horizontal*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *bahorizontal*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ersten Abhängigkeits Punkt oder [Objekt] <Objekt>: Wählen Sie einen gültigen *abhängigen Punkt*, oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Objekt zu wählen.

Definiere zweiten abhängigen Punkt: Wählen Sie einen gültigen *abhängigen Punkt*.

Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßungslinie festzulegen.

Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Der horizontale Abstand zwischen den beiden Punkten (parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems) ist jetzt bemaßungsabhängig.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	Schränkt den horizontalen Abstand zwischen den Endpunkten eines Objektes ein. Sie werden aufgefordert: Objekt auswählen:: Wählen Sie eine Linie, Bogen oder ein Polylinien Segment. Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bema Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie d

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BaAusricht - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

BaWinkel - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

BaKonvertier - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

BaDurchmesser - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaLinear - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

BaRadius - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaVertikal - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

CleanUnusedVariables - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaLinear

Schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

Dieser Befehl entspricht der Option [Linear](#) des Befehls [BEMABHÄNG.](#)

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *balinear*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Linear*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *balinear*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ersten Abhängigkeits Punkt oder [Objekt] <Objekt> Wählen Sie einen *gültigen abhängigen Punkt* oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Objekt zu wählen.

Definiere zweiten abhängigen Punkt: Wählen Sie einen *gültigen abhängigen Punkt*.

Bemaßungs Position festlegen: *Abhängig von der Position des Cursors wird entweder eine horizontale oder vertikale Bemaßung angezeigt. Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßungslinie festzulegen.*

Bemaßungs Text <xx.xx>: *Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.*

Die horizontale oder vertikale Entfernung (parallel zur X- oder Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems) zwischen den zwei Punkten ist jetzt bemaßungsabhängig.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	<p>Schränkt den horizontalen oder vertikalen Abstand zwischen den Endpunkten eines Objekts ein.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekt auswählen:: Wählen Sie eine Linie, Bogen oder einen ein Polylinien Segment.</p> <p>Bemaßungs Position festlegen: <i>Abhängig von der Position des Cursors wird entweder eine horizontale oder vertikale Bemaßung angezeigt. Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßungslinie festzulegen.</i></p> <p>Bemaßungs Text <xx.xx>: <i>Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.</i></p>

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BaAusricht - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

BaWinkel - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

BaKonvertier - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

BaDurchmesser - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaHorizontal - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

BaRadius - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaVertikal - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

CleanUnusedVariables - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaRadius

Schränkt den Radius eines Kreises, eines Bogens oder eines Bogen Polyliniensegmentes ein. Dieser Befehl entspricht der Option [Radius](#) des Befehls [BEMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *baradius*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Radius*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: *baradius*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Bogen, Kreis oder gekrümmtes Polylinien Segment wählen: *Wählen Sie einen Bogen, Kreis oder ein gekrümmtes Polylinien Segment.*

Bemaßungs Position festlegen: *Wählen Sie die Position der Bemaßungslinie.*

Bemaßungs Text <xx.xx>: *Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaKonvertier](#) - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BaVertikal

Schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

Dieser Befehl entspricht der Option [Vertikal](#) des Befehls [BEMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bavertikal*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Vertikal*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: *bavertikal*

Wähle ersten Abhängigkeits Punkt oder [Objekt] <Objekt>: Wählen Sie einen gültigen *abhängigen Punkt*, oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Objekt zu wählen.

Definiere zweiten abhängigen Punkt: Wählen Sie einen gültigen *abhängigen Punkt*.

Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßungslinie festzulegen.

Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Die vertikale Entfernung (parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems) zwischen den zwei Punkten ist jetzt bemaßungsabhängig.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	Schränkt den vertikalen Abstand zwischen den Endpunkten eines Objektes ein. Sie werden aufgefordert: Objekt auswählen:: Wählen Sie eine Linie, Bogen oder ein Polylinien Segment. Bemaßungs Position festlegen: Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Bemaßungslinie festzulegen. Bemaßungs Text <xx.xx>: Geben Sie den Bemaßungstext ein oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Bemaßungstext zu akzeptieren.

Verfahren

[Bemaßungs Abhängigkeiten bearbeiten](#)

[Mit Ausdrücken Bemaßungsabhängigkeiten definieren](#)

Ähnliche Befehle

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BaAusricht - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

BaWinkel - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

BaKonvertier - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

BaDurchmesser - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

BaHorizontal - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

BaLinear - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

BaRadius - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten von einem Objekt.

CleanUnusedVariables - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

LöschAbhäng

Entfernt alle geometrischen und Bemaßungsabhängigkeiten aus einem Auswahlsatz von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *löschabhäng*

Menü: *Parametrisch | Lösche 2D Abhängigkeiten*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | ✖

: *löschabhäng*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: *Wählen Sie ein Objekt oder Objekte.*

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: *Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Abhängigkeiten im Auswahlsatz zu löschen.*

Die Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten der ausgewählten Objekte werden gelöscht.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

BIM

BBZusammenst

Öffnet die Zusammenstellungs Bibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

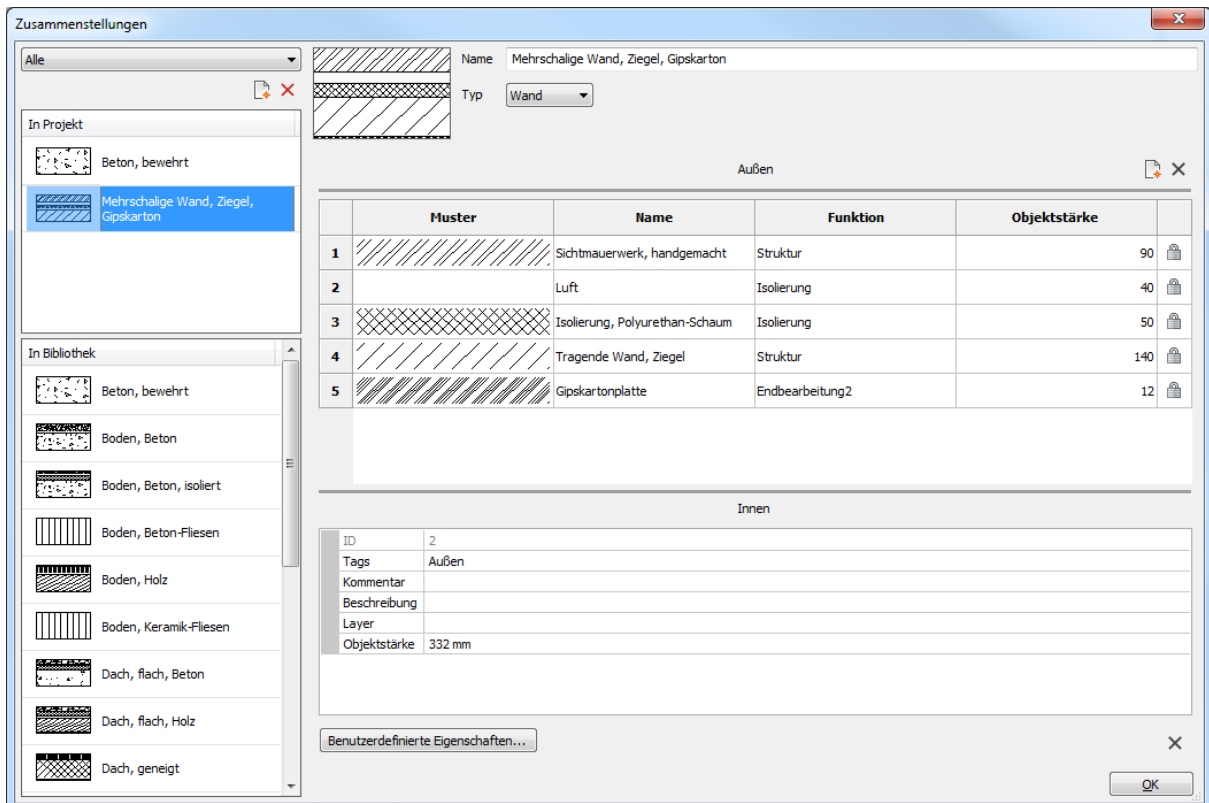
Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bbzusammenst*

: *bbzusammenst*

Ein Dialog wird angezeigt:



Verfahren

[Über die Stärke der Zusammenstellung](#)

[Hinzufügen von Zusammenstellungen](#)

[Bearbeitung einer Zusammenstellung](#)

[Kopieren einer Zusammenstellung zwischen Projekt- und Bibliothek-Datenbanken](#)

[Löschen von Zusammenstellungen](#)

[Anhängen einer Zusammenstellung an einen Volumenkörper](#)

[Anzeigen der Zusammenstellungs Schalen](#)

Ähnliche Befehle

[BimZusammenstAnh](#) - fügt eine BIM-Zusammenstellung an Volumenkörper an.

[BimProfile](#) - öffnet die Profilbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BimProjektInfo](#) - öffnet den Dialog BIM Projekt Info.

[BBMaterialien](#) - öffnet die technische Materialbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

BBMaterialien

Öffnet die Bibliothek der technischen Materialien im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

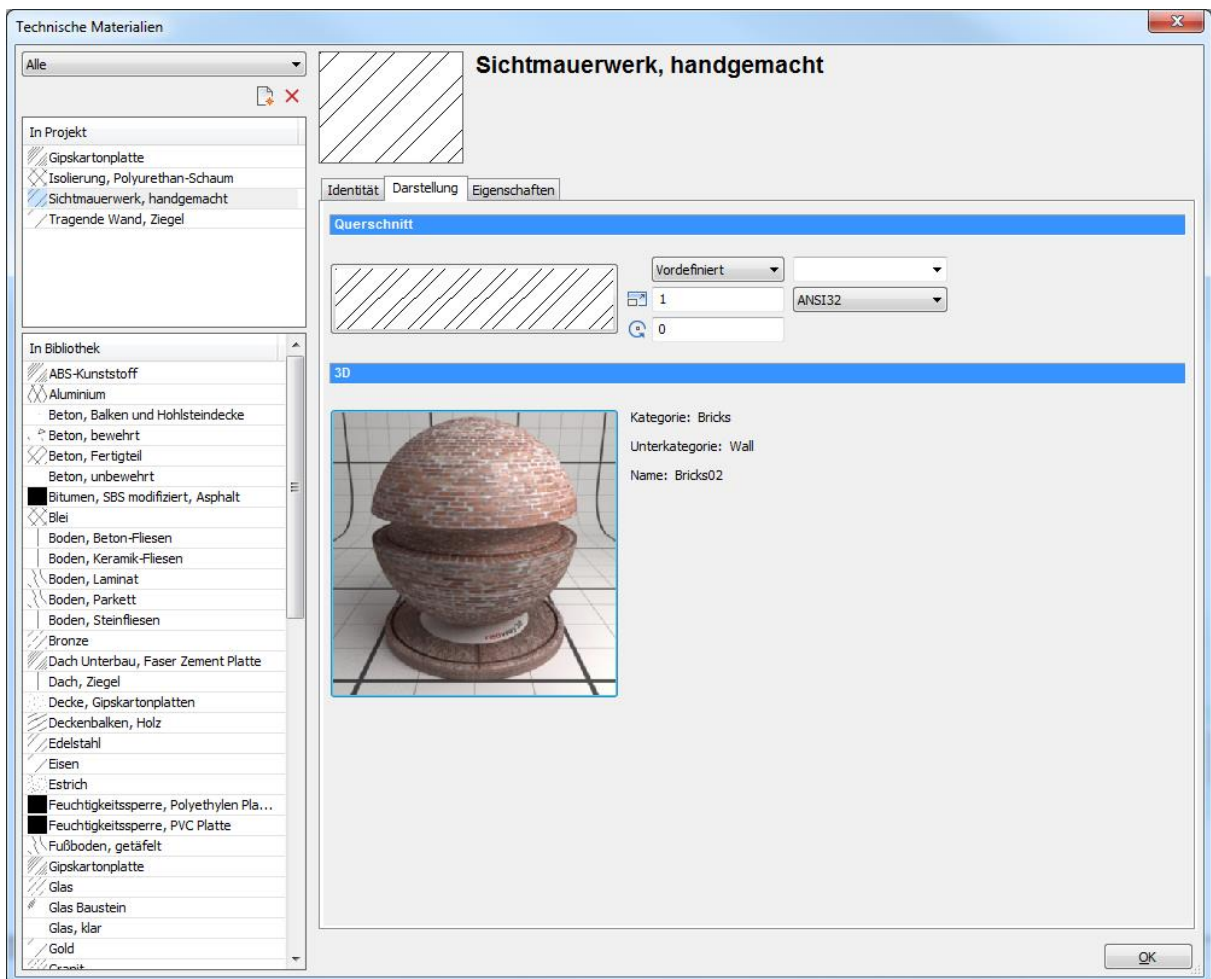
Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bbmaterialien*

: *bbmaterialien*

Ein Dialog wird angezeigt:



Verfahren

[Hinzufügen von technischen Materialien](#)

[Bearbeiten eines technischen Materials](#)

[Materialien zwischen Projekt- und Bibliothek-Datenbanken kopieren](#)

[Löschen von technischen Materialien](#)

Ähnliche Befehle

[BimProfile](#) - öffnet die Profilbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BimProjektInfo](#) - öffnet den Dialog BIM Projekt Info.

[BBZusammenst](#) - öffnet die Zusammenstellungs Bibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

BimExzentrizitätHinzuf

Ermöglicht die Steuerung der relativen Position der Achse eines linearen Volumenkörpers.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bimexzentrizitätHinzuf*

Quad: *Modell*

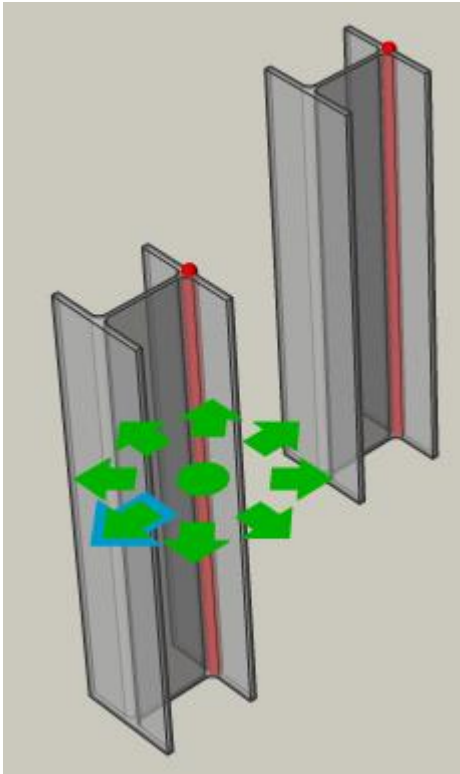
: *bimexzentrizitätHinzuf*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie einen linearen Volumenkörper.

Objekte im Satz: 1

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie weitere lineare Volumenkörper.



Wählen Sie die Basisposition [Akzeptieren] <Akzeptieren>: Klicken Sie auf eine neue Position; geben Sie eine Position ein oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Klicken Sie auf das Widget	Klicken Sie auf eine der neun Positionen und bestätigen Sie mit der rechten Maustaste.
Geben Sie eine Position ein	<p>Folgende Optionen stehen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TR: Oben rechts • TM: Oben Mitte • TL: Oben links • MR: Mitte rechts • C: Zentrum (setzt die Achsen der Auswahl auf die Standardposition) • ML: Mitte links • BR: Unten rechts • BM: Unten Mitte • BL: Unten links

Ähnliche Befehle

[BimProfilAnwenden](#) - wendet ein Profil auf lineare Objekte und lineare Volumenkörper an.

[BimLineareVolumenkörper](#) - erzeugt lineare Volumenkörper.

[BimProfile](#) - öffnet die Profilibibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BimNeuberechnungAchse](#) - berechnet die Achse von linearen Bauelementen neu und positioniert sie wieder auf die Mittellinie eines linearen Objekts.


BimProfilAnwenden

Wendet ein Profil auf lineare Objekte und lineare Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimprofilanwenden*

Menü: *BIM | Profil anwenden*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

: *bimprofilanwenden*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Pfad(e) wählen: Wählen Sie ein lineares Objekt* oder einen linearen Volumenkörper.

Objekte im Satz: 1

Pfad(e) wählen: Wählen Sie weitere lineare Objekte oder einen lineare Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste.

Profil wählen [im Dialog] <im Dialog>: Wählen Sie ein Profilobjekt in der Zeichnung aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Dialog Profile anzuzeigen.

Profil verwenden? [OK/Viertel umdrehung/Drehen/schnitte Löschen] <OK>: Drücken Sie die Eingabetaste, um das Profil anzuwenden oder wählen Sie eine Option.

*Linien, Polylinien, Bögen, Kreise, elliptische Bögen und Ellipsen werden akzeptiert. Offene und geschlossene Splines werden nur akzeptiert, wenn sie Standardtangente haben und sich nicht selbst schneiden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Profil wählen	Ermöglicht die Auswahl eines Profils im Modell. Sie werden aufgefordert: <i>Profil wählen</i> Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf ein geschlossenes 2D-Objekt oder eine Region im Modell. • Klicken Sie auf einen vorhandenen linearen Volumenkörper.
Im Dialog	Öffnet den Dialog Profile . Wählen Sie ein Profil aus und klicken Sie dann im Dialog Profile auf die Schaltfläche OK.
OK	Wendet das Profil auf die Auswahl an.
Viertel Drehung	Dreht das Profil um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Drehen	Ermöglicht das Drehen des Profils um einen benutzerdefinierten Winkel; Sie werden aufgefordert: <i>Drehwinkel <90></i> : Geben Sie einen Wert ein. Positive Werte drehen das Profil gegen den Uhrzeigersinn.
Schnitte löschen	Entfernt alle Schnitte des ausgewählten linearen Volumenkörpers.

Ähnliche Befehle

[BimExzentrizitätHinzuf](#) - ermöglicht die Steuerung der relativen Position der Achse eines linearen Volumenkörpers.

[BimLineareVolumenkörper](#) - erzeugt lineare Volumenkörper.

[BimProfile](#) - öffnet die Profilibibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

BimProjektInfo

Öffnet den Dialog BIM Projekt Info.

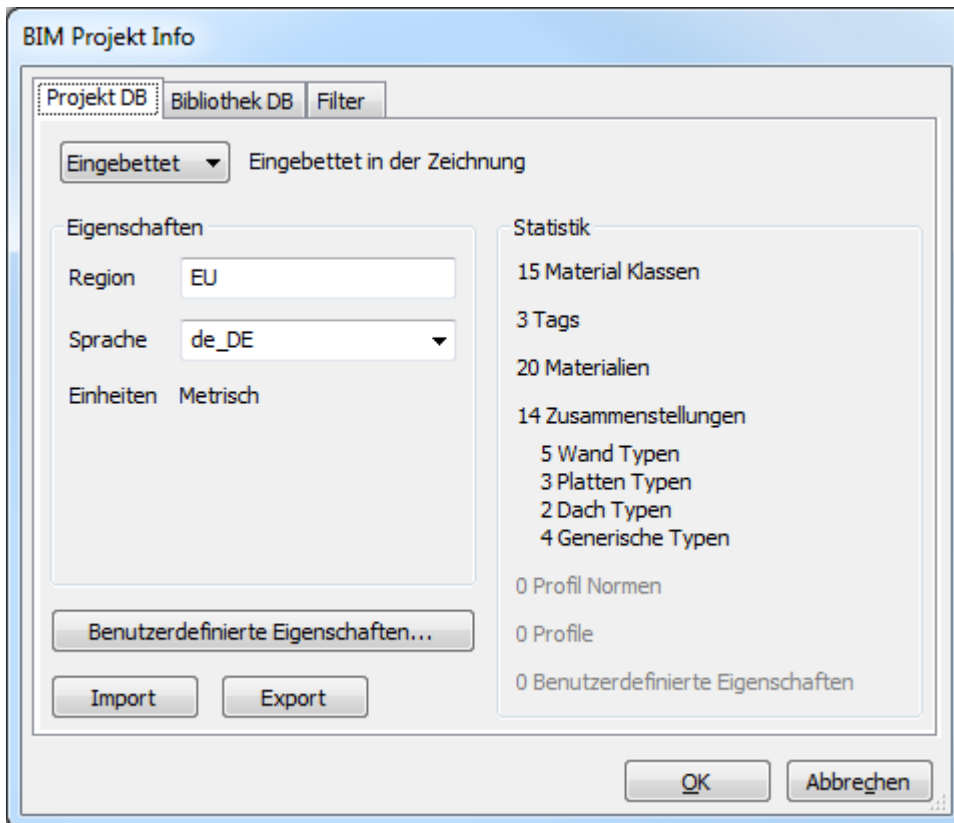
Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bimprojektinfo*

: *bimprojektinfo*

Ein Dialog wird angezeigt:



Verfahren

[Festlegen der Bibliothek Datenbank](#)

[Festlegen der Projekt Datenbank](#)

[Einstellen des Projekt Filters](#)

Ähnliche Befehle

[BimProfile](#) - öffnet die Profilbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BBZusammenst](#) - öffnet die Zusammenstellungen Bibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BBMaterialien](#) - öffnet die technische Materialbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.


BimZusammenstAnh

Anhängen einer BIM Zusammenstellung an einen Volumenkörper.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimzusammenstAnh*

Menü: *Bim* | *Zusammenstellung anhängen*

Werkzeugkasten: *Bim* | 

: *bimzusammenstAnh*

Aufforderung in der Befehlszeile:

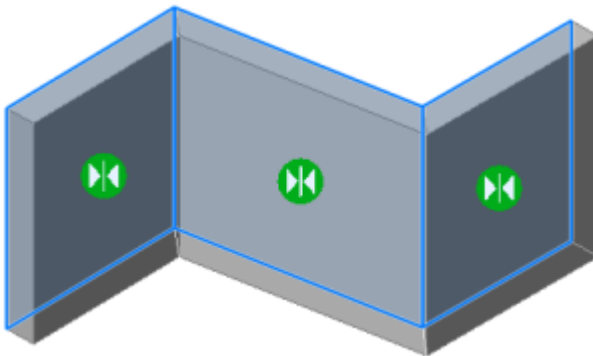
Geben Sie einen Zusammenstellungsnamen ein oder [[Dialog](#)] <Dialog>: Geben Sie einen Zusammenstellungsnamen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um einen Dialog anzuzeigen.

Wählen Sie Objekte, an die die Zusammenstellung angehängt werden soll: Wählen Sie Elemente in der Zeichnung.


Objekte im Satz: 1

Wählen Sie Objekte, an die die Zusammenstellung angehängt werden soll: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Die Außenflächen* der ausgewählten Volumenkörper werden hervorgehoben.




Außenseiten wählen [Akzeptieren] : Zum akzeptieren drücken Sie die Eingabetaste oder *klicken Sie*

auf die Fläche umkehren Symbol () bei einem oder mehreren Volumenkörpern, die Außenfläche zu wechseln.






Die Zusammenstellung wurde für xx Element(e) zugewiesen.

*Bei Platten ist die Oberseite die Außenseite.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung																														
Dialog	<p>Öffnet den Dialog <i>Zusammenstellungen</i>:</p>  <thead> <tr> <th></th> <th>Muster</th> <th>Name</th> <th>Funktion</th> <th>Objektstärke</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>[Pattern]</td> <td>Sichtmauerwerk, handgemacht</td> <td>Struktur</td> <td>90</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>[Pattern]</td> <td>Luft</td> <td>Isolierung</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>[Pattern]</td> <td>Isolierung, Polyurethan-Schaum</td> <td>Isolierung</td> <td>50</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>[Pattern]</td> <td>Tragende Wand, Ziegel</td> <td>Struktur</td> <td>140</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>[Pattern]</td> <td>Gipskartonplatte</td> <td>Endbearbeitung2</td> <td>12</td> </tr> </tbody>		Muster	Name	Funktion	Objektstärke	1	[Pattern]	Sichtmauerwerk, handgemacht	Struktur	90	2	[Pattern]	Luft	Isolierung	40	3	[Pattern]	Isolierung, Polyurethan-Schaum	Isolierung	50	4	[Pattern]	Tragende Wand, Ziegel	Struktur	140	5	[Pattern]	Gipskartonplatte	Endbearbeitung2	12
	Muster	Name	Funktion	Objektstärke																											
1	[Pattern]	Sichtmauerwerk, handgemacht	Struktur	90																											
2	[Pattern]	Luft	Isolierung	40																											
3	[Pattern]	Isolierung, Polyurethan-Schaum	Isolierung	50																											
4	[Pattern]	Tragende Wand, Ziegel	Struktur	140																											
5	[Pattern]	Gipskartonplatte	Endbearbeitung2	12																											

 Below the table, there are fields for 'ID' (8), 'Tags' (Außen), 'Kommentar', 'Beschreibung', 'Layer', and 'Objektstärke' (332 mm). There is also a 'Benutzerdefinierte Eigenschaften...' button and an 'OK' button at the bottom right.

<p>Wählen Sie den Typ der Zusammenstellung</p> <p>Alle</p>	<p>Klicken Sie auf die Schaltfläche, um einen Zusammenstellungs Typ auszuwählen:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Alle: Listet alle Zusammenstellungen auf • Wand: Listet nur Zusammenstellungen des Typs <i>Wand</i> auf. • Platte: Listet nur Zusammenstellungen des Typs <i>Platte</i> auf. • Dach: Listet nur Zusammenstellungen des Typs <i>Dach</i> auf. • Generisch: Listet nur Zusammenstellungen des Typs <i>Generisch</i> auf. <p>Der Zusammenstellungs-Typ wird durch die Eigenschaft <i>Typ</i> definiert. Auch wenn Zusammenstellungen in die Typen <i>Wand</i>, <i>Platte</i>, <i>Dach</i> und <i>Generische</i> gruppiert sind, kann jeder Typ einer Zusammenstellung jedem Dwg-Objekt (auch 2D Objekten) zugewiesen werden.</p>
<p>In Projekt</p>	<p>Zusammenstellungen, die bereits in der Projekt Datenbank verwendet werden.</p>
<p>In Bibliothek</p>	<p>Zusammenstellungen in der Bibliothek Datenbank.</p>
<p>Struktur Raster</p>	<p>Material und die Stärke der verschiedenen Zusammenstellungsschichten. Die oberste Schicht wird an der Außenseite des Volumenkörpers platziert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Neu</i> () , um eine neue Schicht hinzuzufügen. • Wählen Sie eine Schicht, und klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Löschen</i> () , um eine Schicht zu löschen. • Ziehen Sie die Nummerierungs Schaltfläche vor dem Schichtname, um die Reihenfolge der Schichten ändern. • Klicken Sie doppelt auf das <i>Muster</i> oder <i>das Namenfeld einer Schicht</i>, um das Material zu bearbeiten. • Klicken Sie auf das Feld <i>Funktion</i>, um eine andere Funktion zu wählen. Standardmäßig ist die Funktion in der <i>Material</i> Definition festgelegt. • Klicken Sie auf das Feld <i>Objektstärke</i>, um die Stärke der Schicht anzupassen. Wenn die Eigenschaft <i>Erlaube benutzerdefiniert Objektstärke</i> des Materials auf <i>Nein</i> steht, kann die Stärke nicht geändert werden. Falls erforderlich, klicken Sie doppelt auf das Feld <i>Stärke</i>, um das Material zu bearbeiten. • Klicken Sie auf das Symbol Vorhängeschloss, um die Sperre einer Schicht zu aktivieren oder zu deaktivieren. Nur eine Schicht kann eine entspernte Stärke haben. Wenn diese Schicht vorhanden ist, wird seine Stärke in Bezug auf die Stärke des Volumenkörpers angepasst. •  :Gesperrte Stärke. Wenn alle Schichten eine gesperrte Stärke haben, wird die Stärke des Volumenkörpers an die Gesamtstärke der Zusammenstellung angepasst werden. Der Befehl <i>BIMUPDATETHICKNESS</i> wendet die Stärke erneut auf die Zusammenstellung eines Volumenkörpers an, falls die Stärke der Zusammenstellung geändert wurde. •  : Entsperrte Stärke. Die Stärke der Schicht kann nur dann freigeschaltet werden, wenn die Eigenschaft <i>Erlaube</i>

	<p><i>benutzerdefiniert Objektstärke</i> des Materials auf <i>Ja</i> eingestellt ist.</p>
<p>Eigenschaften Raster</p>	<p>Eigenschaften des ausgewählten Materials</p> <ul style="list-style-type: none"> • ID: Nichtbearbeitbare ID Nummer. • Typ: Zusammenstellungs-Typ. Klicken Sie in das Feld und wählen Sie dann entweder <i>Wand, Platte, Dach</i> oder <i>Generische</i>. • Tags: Eine Reihe von benutzerdefinierten Tags. Tags werden durch Kommas getrennt. Tags unterscheiden die Groß- und Kleinschreibung. Wählen Sie das Feld, und klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (...), um die Tags zu bearbeiten. <div data-bbox="596 651 975 1151" style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Layer : Stellt den Layer für die Zusammenstellung im generierten Schnitt ein. • Objektstärke: Gesamtstärke der Zusammenstellung. Wenn einer der Schichten eine nicht gesperrte Objektstärke hat, wird die Mindeststärke der Zusammenstellung angezeigt.

Verfahren

[Anhängen einer Zusammenstellung an einen Volumenkörper](#)

Ähnliche Befehle

[BimUmklappen](#) - wechselt die Seite der Start-Fläche, von der aus die Schichten einer Zusammenstellung festgelegt werden.

[BimProjektInfo](#) - öffnet den Dialog BIM Projekt Info.

[BimAktStärke](#) - weist die Gesamtstärke einer Zusammenstellung dem Volumenkörper erneut zu.

[BBZusammenst](#) - öffnet die Zusammenstellungs Bibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

[BBMaterialien](#) - öffnet die technische Materialbibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

BimZuordnenRäumlichePosition

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

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimzuordnenräumlicheposition*

Quad: *BIM* | 

: *bimzuordnenräumlicheposition*

Aufforderung in der Befehlszeile*:

Standorte

1 Gebäude-2

2. Gebäude-2 - Erdgeschoss

3 Gebäude-2 - 1. Geschoss

...

*Eventuell muss die Funktionstaste F2 gedrückt werden, um das Fenster [Eingabe Protokoll](#) zu öffnen.

Standort-Nummer eingeben oder [AUto/Abhängen] <AUto>: Geben Sie eine Standort-Nummer ein oder wählen Sie eine Option.

Objekte zum Aktualisieren wählen: Wählen Sie die Objekte aus, an die Sie eine räumliche Position anhängen wollen.

Objekte im Satz: xx

Objekte zum Aktualisieren wählen: Weitere Objekte wählen oder drücken Sie die Eingabetaste.

Die räumliche Position wurde für xx Element(e) zugewiesen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Automatisches Anhängen von Standorten	<p>Ermöglicht die automatische Zuweisung einer räumlichen Position; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekte zum Aktualisieren wählen: Wählen Sie die zu bearbeitenden Objekte aus.</p> <p>Objekte im Satz: xx</p> <p>Objekte zum Aktualisieren wählen: Weitere Objekte wählen oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <p>Gebäude 'Gebäude': <Existieren></p> <p>Die räumliche Position wurde yy Elementen zugeordnet.</p> <p>Übersprungen: zz Element(e).</p> <p>Wenn nötig, werden neue Gebäude und Geschosse im Dialog Gebäude und Geschoss Manager erstellt.</p>
Aktuelle Standortdaten entfernen	<p>Ermöglicht das Entfernen der aktuellen räumlichen Position aus einem Aussahlsatz; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Objekte zum Aktualisieren wählen: Wählen Sie die zu bearbeitenden Objekte aus.</p> <p>Objekte im Satz: xx</p> <p>Objekte zum Aktualisieren wählen: Weitere Objekte wählen oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <p>Die räumliche Position wurde von xx Element(en) entfernt.</p>

Ähnliche Befehle

[BimKlassifizieren](#) - klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

[Bimify](#) - analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch.

[BimRäumlichePosition](#) - öffnet den Gebäude & Geschoss Manager. Der Dialog ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Standorten, Gebäuden und Geschossen.

BimKlassifizieren

Klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

Beliebige DWG Objekte können als Gebäude Element klassifiziert werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimklassifizieren*

Menü: *BIM | BIM Klassifizierung*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Quad: *BIM* | 

: *bimklassifizieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Klassifiziere Objekte als:

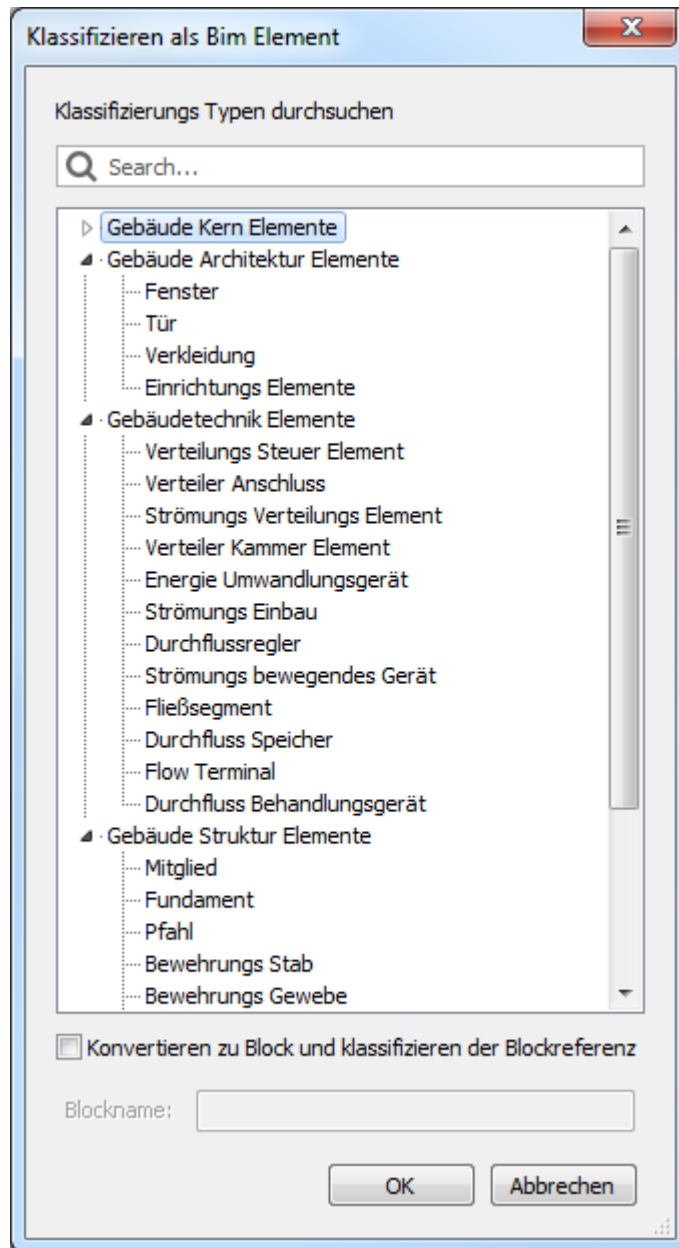
[[Wand](#)/[Stütze](#)/[Platte](#)/[Träger](#)/[Fenster](#)/[tür](#)/[Gebäudeelement](#)/[anDere](#)/[Auto](#)/[Klassifizierung entfernen](#)]:

Wählen Sie eine Option.

Objekte zum Klassifizieren wählen [<Zeichnung>](#): Wählen Sie ein oder mehrere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Zeichnung als ein Gebäudeelement zu klassifizieren.



Befehls Optionen

Option	Symbol	Beschreibung
Wand		Klassifiziert die Auswahl als Wand Elemente. Diese Option ist für jeden 3D Volumenkörper anwendbar. Das Anhängen einer Wand - Zusammenstellung an einen Volumenkörper klassifiziert den Volumenkörper automatisch als Wand.
Stütze		Klassifiziert die Auswahl als Stütze Elemente. Diese Option ist für jeden 3D Volumenkörper anwendbar.
Platte		Klassifiziert die Auswahl als Platten Elemente (Decke, Bodenplatte usw.). Diese Option ist für jeden 3D Volumenkörper anwendbar. Das Anhängen einer Platte oder einer Dach Zusammenstellung an einen Volumenkörper klassifiziert den Volumenkörper automatisch als Platte.
Träger		Klassifiziert die Auswahl als Träger Elemente. Diese Option ist für jeden 3D Volumenkörper anwendbar.
Fenster		Klassifiziert die Auswahl als Fenster Elemente. Diese Option ist für jede Block Referenz anwendbar.
Tür		Klassifiziert die Auswahl als Türen Elemente. Diese Option ist für jede Block Referenz anwendbar.
Gebäude Element		Klassifiziert die Auswahl als nicht spezifizierte Gebäude Elemente.
Andere		Ermöglicht es, die Auswahl als Gebäude Elemente zu klassifizieren oder die Auswahl in einen Block umzuwandeln und die Blockreferenz als Gebäude Elemente zu klassifizieren. Ein Dialog wird angezeigt:



Führen Sie Folgendes aus:

- (Optional) Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld *Suchen* ein, um die verfügbaren Elementtypen zu filtern.
- Wählen Sie eine Gebäude-Element-Typ aus.
- (Optional) Aktivieren Sie die Option *Konvertiere zu Block...* und geben Sie einen Namen in das Feld *Blockname* ein.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

Auto		Automatische Klassifizierung eines Satzes von Objekten. Schnitt Objekte werden BimSchnitt Objekte.
Klassifizierung entfernen		Entfernt alle BIM-Daten von den ausgewählten Objekten.

Zeichnung

Klassifiziert die gesamte Zeichnung als Gebäudeelement, z. B. ein Fenster, eine Tür oder eine Fassade.

Wenn die gesamte Zeichnung klassifiziert wird, können eine Reihe von entsprechenden Eigenschaften in der [Eigenschaften Leiste](#) definiert werden.

Die folgenden Eigenschaften sind für Fenster verfügbar:

BIM	
Typ	Fenster
Name	W_3x1_L
Beschreibung	
Gebäude	
Geschoss	
Zusammenstellung	
Zusammenstellung anzeigen	Aus
GUID	002LAZ8bb4ivK5h0Sz_ZBB
Konstruktions Typ	NOTDEFINED
Betriebs Typ	SINGLE_PANEL
Panel mitte	NOTDEFINED
Fenster Einfügung	
Gesamt Höhe	1200 mm
Gesamt Breite	1500 mm
Brüstungshöhe	800 mm
Kopfhöhe	0 mm
Baugruppen Code	
Baugruppen Subtyp	
IFC Verglasung	
Glas Schichten	3
Glas Farbe	
Ist angelassen	Aus
Ist laminiert	Aus
Ist beschichtet	Aus
Ist verdrahtet	Aus
Gas Füllung	
Lichtdurchlässigkeit	1
Reflexionsvermögen	0
Strahlungs Durchlässigkeit	0
Sonnenwärme Durchlässigkeit	0
Thermische Durchlässigkeit Sommer	0
Thermische Durchlässigkeit Winter	0

IFC Schattierung	
Externer Schattierungs Koeffizient	0
Interner Schattierungs Koeffizient	0
Einstellbarer Schattierungs Koeffizient	0
Hersteller	
Hersteller	
Hersteller URL	
Hersteller Produktname	
Hersteller Artikelnummer	
Kosten	0
Institut für Bautechnik	
<input checked="" type="checkbox"/>	IFC-Common
Referenz	
Schallschutz	
Brandschutzklasse	
Thermische Durchlässigkeit	0
Ist extern	Ein
Rauchsperre	Aus
Sicherheitsbewertung	
Infiltration	0
Glasflächenanteil	0

Ähnliche Befehle

[BimZusammenstAnh](#) - fügt eine BIM-Zusammenstellung an Volumenkörper an.

[BimEigenschaften](#) - ermöglicht das Erstellen, Bearbeiten und Löschen von Eigenschaftsdefinitionen in einem Dialog und das Organisieren von Eigenschaften in Eigenschaftssätzen.

[BimRäumlichePosition](#) - öffnet den Gebäude & Geschoss Manager. Der Dialog ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Standorten, Gebäuden und Geschossen.

[Bimify](#) - analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch.

[Export](#) - exportiert das Model in eine Vielzahl an Vektor- und Rasterformaten, inklusive *.ifc.

BimVerb

Erstellt eine L-Verbindung zwischen untergeordneten Flächen zweier Volumenkörper.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimverb*

Menü: *BIM | Verbinden*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Quad: *BIM* | 

: *bimverb*

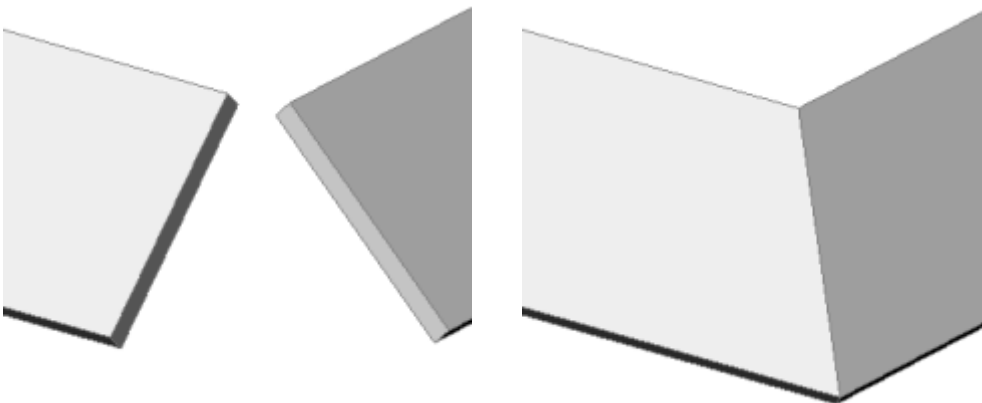
Aufforderung in der Befehlszeile:

Volumenkörper zum Verbinden wählen: Wählen Sie zwei Volumenkörper.

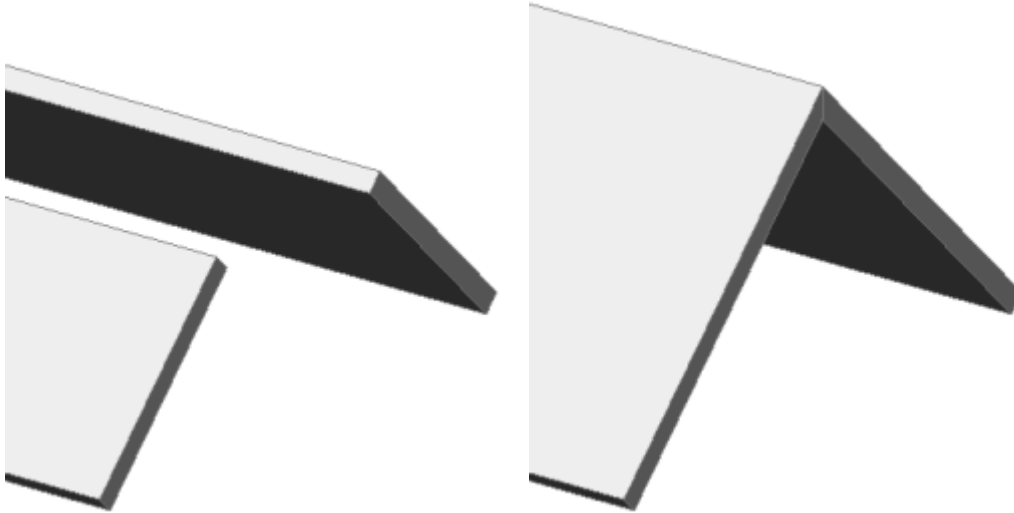
Akzeptiere Verbindung <Ok>/*Nächste*: Drücken Sie die Eingabetaste, um eine winkelhalbierende L-Verbindung zu erstellen, oder wählen Sie eine Option.



L-Verbundene Wände


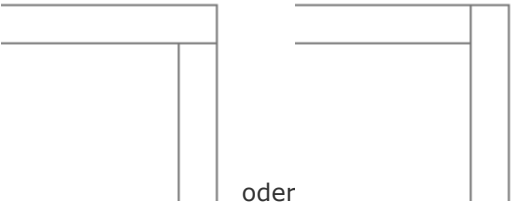
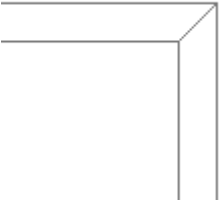


L-Verbundene Dachelemente



Verbinden des Firstes von Dachelementen

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Strg-Taste	<p>Drücken Sie die Strg-Taste, um den nächsten L-Verbindungstyp zu sehen. Falls TIPS EIN ist, wird der aktuell ausgewählten Verbindungstyp im Tips-Widget angezeigt.</p>  <p>Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Verbindung zu akzeptieren.</p>
Nächste	<p>Erlaubt es, zwischen einem parallelen L-Anschluss zu wählen:</p>  <p>oder</p> <p>oder zwischen einem winkelhalbierender L-Anschluss:</p>  <p>Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Verbindung zu akzeptieren.</p>

Verfahren

[Erstellen von L-Verbindungen](#)

Ähnliche Befehle

[BimZiehen](#) - zieht die Haupt Flächen eines Volumenkörpers unter Beibehaltung der Verbindung zu untergeordneten Flächen. Das Ziehen von untergeordneten Flächen verbindet optional untergeordnete Flächen mit den Haupt Flächen von anderen Volumenkörpern.

BimZiehen

Zieht die Haupt Flächen von Volumenkörpern: Verschiebt den Volumenkörper unter Beibehaltung der Verbindung zu untergeordneten Flächen und erstellt optional einen Volumenkörper.
Zieht untergeordnete Flächen und ändert die Stärke oder verbindet optional untergeordnete Flächen mit den Haupt Flächen von anderen Volumenkörpern.
Ermöglicht die Neupositionierung eines BIM-Schnittes.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimziehen*

Menü: *BIM | Ziehen*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Quad: *BIM* | 

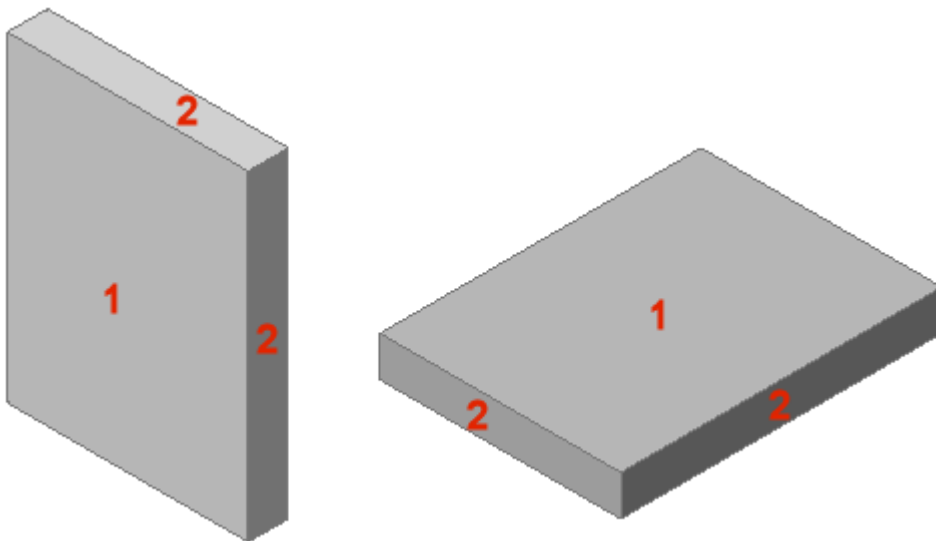
: *bimziehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie eine Fläche eines Volumenkörpers.

Objekte im Satz: 1

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie weitere Flächen oder klicken Sie rechts oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.



Haupt Flächen (1) und untergeordnete Flächen (2).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Haupt Flächen	<p>Die Optionen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> Volumenkörper ziehen: Verschiebt die/den ausgewählte(n) Volumenkörper, unter Beibehaltung der Anschlüsse zu anderen Volumenkörpern. Flächen ziehen: Verschiebt nur die ausgewählte(n) Fläche(n), wodurch sich die Stärke (Breite) des/der Volumenkörper ändert.

- Volumenkörper kopieren: Erstellt eine Kopie des/der ausgewählten Volumenkörper.

Sie werden aufgefordert:

Abstand zum Ziehen des Volumenkörper eingeben oder [Umschalten]:

Drücken Sie die Strg-Taste oder geben Sie *U* ein, um zwischen den Optionen zu wechseln.

Falls TIPS EIN ist, wird der aktuelle Status im *Tips*-Widget angezeigt.




- Volumenkörper ziehen:
- Flächen ziehen:
- Kopiere Volumenkörper:

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
- Geben Sie einen Wert in das dynamische Bemaßungs Feld ein. Drücken Sie die TAB-Taste, um eine andere Referenzfläche auszuwählen. Die aktuelle Referenzfläche wird hervorgehoben.

Unter
Fläch
en

Verschiebt die ausgewählten Flächen, dies streckt den Volumenkörper; wahlweise werden die ausgewählten Flächen zur Haupt Fläche eines anderen Volumenkörpers verbunden.

Wählen Sie *Verbinden mit Nächstem* () in der Registerkarte *Modell* des Quad verbindet die ausgewählte untergeordnete Fläche zu den nächstgelegenen Haupt-Fläche des nächstgelegenen Volumenkörper.

Anwendung des *BimZiehen* -Befehls für untergeordnete Flächen erlaubt es:

- Ändern der Länge einer Wand.
- T-Verbindung einer Wand mit einer anderen Wand zu erstellen.
- Ändern der Höhe einer Wand.
- Verbinden einer Wand mit einer Geschosdecke bzw. einer Dachfläche.
- Ändern der Abmessungen einer Platte.
- Das Verbinden einer Platte mit einer Wand.
- Das Ändern der Größe einer Öffnung.
- *Verschieben eines Fensters oder einer Tür vertikal oder horizontal*, wenn eine Innenfläche der Öffnung von der Einfügung erstellt wurde.

Wenn TIPS (TIPPS in der Statuszeile) eingeschaltet ist, wird das *Tips* Widget angezeigt:

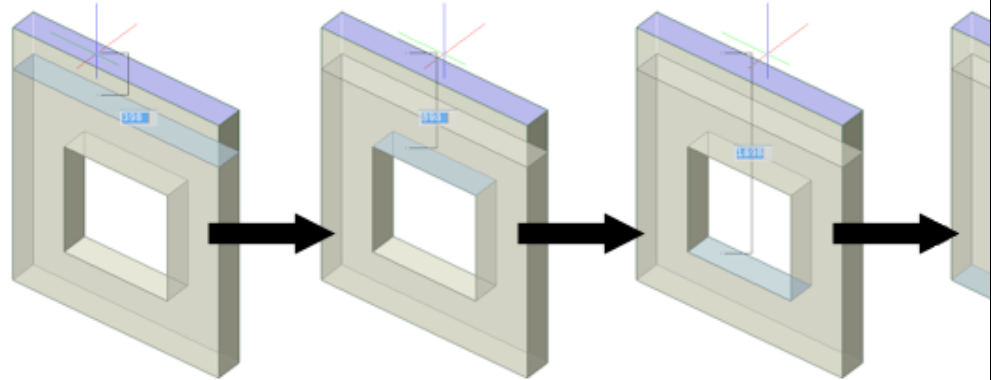


- Verschieben:
- Verbinden:

Um die ausgewählte Fläche zu verschieben, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.

- Geben Sie einen Wert in das dynamische Bemaßungs Feld ein, um die Fläche um einen bestimmten Abstand zu bewegen.
- Drücken Sie wiederholt die TAB-Taste, um eine andere Referenzfläche auszuwählen, , um die Fläche in Bezug auf eine parallele Fläche zu positionieren. Die aktuelle Referenzfläche wird hervorgehoben. Alle Flächen, die parallel zu der Fläche gezogen werden, werden erkannt, die nächste zuerst. Halten Sie die Umschalt-Taste fest, wenn Sie die TAB-Taste drücken, um die Referenzflächen in umgekehrter Reihenfolge zu durchlaufen.



Referenz Fläche von links nach rechts: Obere Fläche des Volumenkörpers / obere Fläche der Öffnung / untere Fläche der Öffnung / untere Fläche des Volumenkörpers.

Die ausgewählte Fläche verbinden,

- Drücken Sie die Strg-Taste, um zur Haupt Fläche eines anderen Volumenkörpers zu verbinden.
Sie werden aufgefordert:
Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper zum Verbinden
<EINGABETASTE zur automatischen Auswahl>:
Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie die EINGABETASTE zum Herstellen einer Verbindung zu den nächstgelegenen Fläche(n) eines anderen Volumenkörper oder anderer Volumenkörper.
 - Platzieren Sie den Cursor über die Fläche eines Volumenkörpers zu dem die Verbindung hergestellt werden soll. Die Fläche wird hervorgehoben und die untergeordnete gezogene Fläche wird zur Fläche unter dem Cursor verbunden. Klicken Sie, um die Fläche auszuwählen. Wählen Sie gegebenenfalls weitere Flächen. Rechtsklick oder Eingabetaste zum Bestätigen.

Verfahren

[Erstellen von T-Verbindungen](#)
[Erstellen von T-Verbindungen Schale-für-Schale](#)
[Ändern der Stärke eines Volumenkörpers](#)
[Ändern der Höhe eines Wand](#)
[Ändern der Höhe eines Wand, Schale-für-Schale](#)
[Einstellen des Abstands zwischen parallelen Wänden](#)
[Erstellen eine parallelen Kopie einer Wand](#)
[Erstellen einer Teilkopie einer Wand](#)
[Vertikales Verschieben einer Einfügung](#)
[Horizontales Verschieben einer Einfügung](#)

Ähnliche Befehle

[DMDrückenZiehen](#) - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

[DMSchieben](#) - verschiebt die ausgewählten Volumenkörper, oder Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

BimExport

Veraltet.

Verwenden Sie stattdessen [Export](#) und wählen Sie den Dateityp *.ifc.

BimFlip

Wechselt die Seite der Start-Fläche, von der aus die Schichten einer Zusammenstellung festgelegt werden.

Spiegelt eine Einfügung (z. B. ein Fenster oder eine Tür) links/rechts oder kippt es innen/außen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimumklappen*

Menü: *BIM | Umklappen*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Quad: *BIM Klassifizierung* |  (Volumenkörper)

Quad: *BIM* |   (Einfügungen)

: *bimumklappen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle BIM Objekt zum Klappen: Wählen Sie eine Wand, eine Platte oder eine Einfügung.

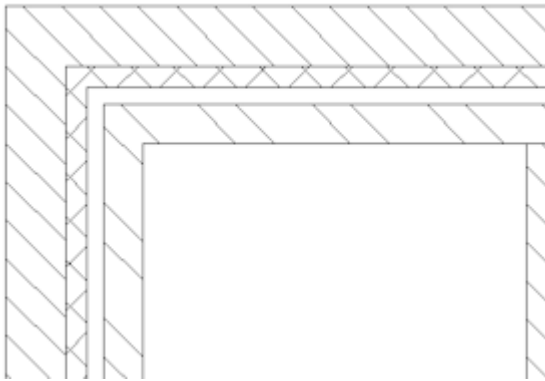
Objekte im Satz: 1

Wählen BIM Objekt zum Klappen: Wählen Sie weitere Wände, Platten oder Einfügungen oder drücken Sie die Eingabetaste.

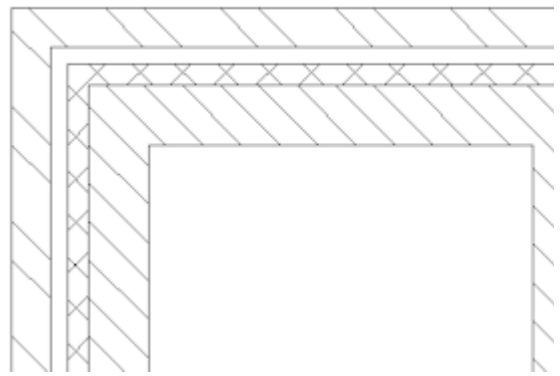
Wenn die Auswahl keine Einfügungen enthält:

Ausgeführt für xx Objekt(e)

Das Ergebnis wird in Zeichnungen, die durch den Befehl **BimSchnittAkt** generiert werden, sichtbar, wenn dem geschnittenen Volumenkörper eine mehrschalige Zusammenstellung zugewiesen ist.



Vorher





Nachher

Wenn die Auswahl mindestens eine Einfügung enthält:

Einfügung(en) umklappen **Links-rechts/Innen-außen** <Links-rechts>: Drücken Sie die Eingabetaste um von Links nach rechts zu klappen oder geben Sie I ein, und drücken die Eingabetaste, um innen nach außen zu klappen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle BIM Objekt zum Klappen	<p>Der Befehl <i>BimUmklappen</i> akzeptiert Einfügungen, Wände oder Platten. Volumenkörper, die noch keine BIM Klassifikation haben, können nicht ausgewählt werden.</p> <p>Der Befehl ist nur erfolgreich für Volumenkörper, die die beiden folgenden Bedingungen erfüllen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • eine BIM Zusammenstellung ist angehängt • sind in einem berechneten BIM Schnitt. <p>BricsCAD meldet die Anzahl der Volumenkörper, die nicht umgeklappt werden konnten: "... für xx Objekt(e) fehlgeschlagen"</p>
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.

Ähnliche Befehle

[BimZusammenstAnh](#) - fügt eine BIM-Zusammenstellung an Volumenkörper an.

[BimKlassifizieren](#) - klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

[BimAktStärke](#) - weist die Gesamtstärke einer Zusammenstellung dem Volumenkörper erneut zu.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

Bimify

Analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch. Erstellt bei Bedarf neue Gebäude und/oder Geschosse.

[Schnitt](#) Objekte werden zu [BimSchnitt](#) Objekten konvertiert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimify*

Quad: *BIM* | *Bimify* 

: *bimify*

Zeigt keine Eingabeaufforderungen oder Dialoge an.

Berichte im [Eingabe-Protokoll](#) Panel:

BIM-Daten zugewiesen für 84 von 84 Objekt(en), übersprungen 0 vorzugeordnete Objekt(e)

CB6 klassifiziert als Wand

CB7 klassifiziert als Wand

CB8 klassifiziert als Wand

...

CC1 klassifiziert als Fenster

CC8 klassifiziert als Fenster

CC9 klassifiziert als Tür

CCA klassifiziert als Fenster

...

CEC als Platte klassifiziert

CED als Platte klassifiziert

...

Gebäude 'Gebäude': <Erzeugt>

Die [räumliche Position](#) wurde für 84 Element(e) zugewiesen.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[BimZuordnenRäumlichePosition](#) - erlaubt das Anhängen oder Entfernen einer räumlichen Position an eine Auswahl von Objekten.

[BimKlassifizieren](#) - klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

[BimRäumlichePosition](#) - öffnet den Gebäude & Geschoss Manager. Der Dialog ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Standorten, Gebäuden und Geschossen.

BimEinfüge

Fügt ein Fenster oder eine Tür in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

Stellen Sie sicher, dass das dynamische BKS (**DBKS**) und die dynamische Bemaßung (**DYN**) aktiv ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimeinfüge*

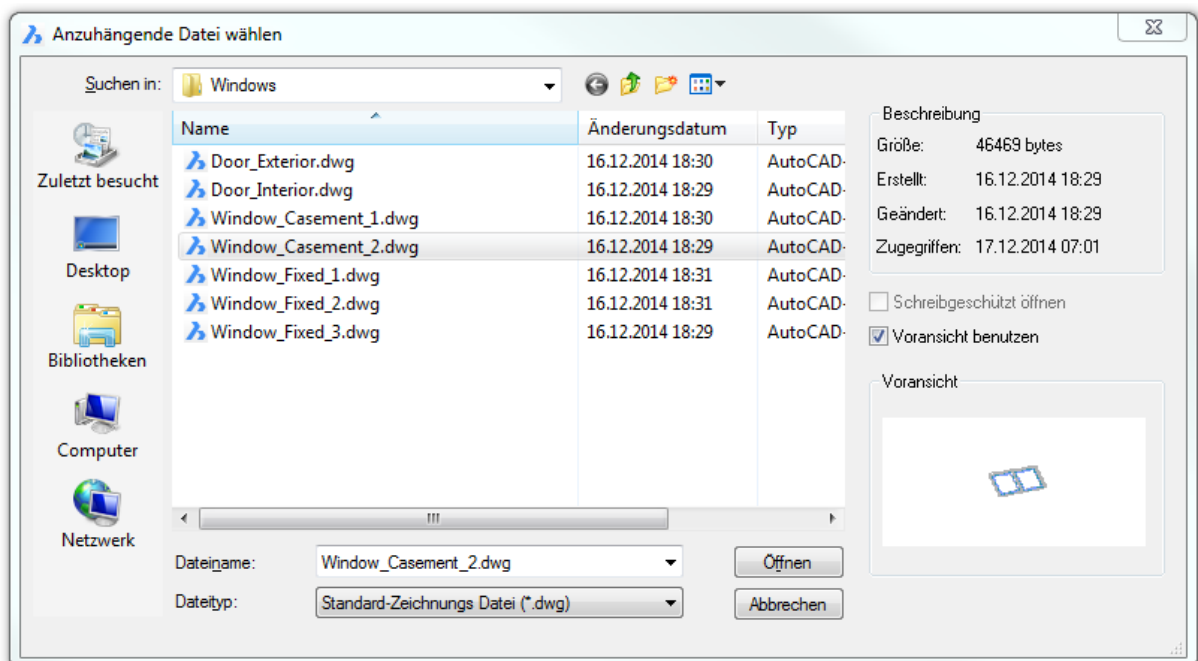
Menü: *BIM | BIM Einfügung*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Qaud: *BIM* | 

: *bimeinfüge*

Ein Datei Dialog wird angezeigt:


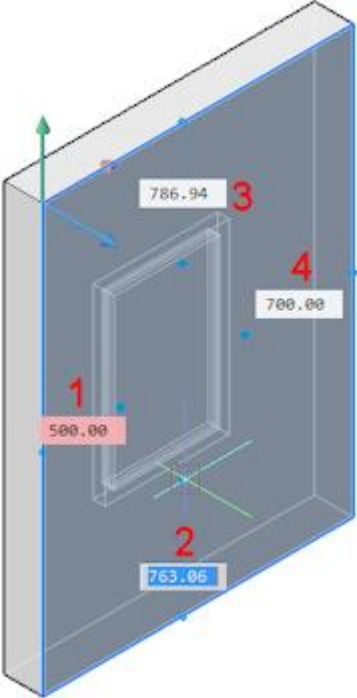



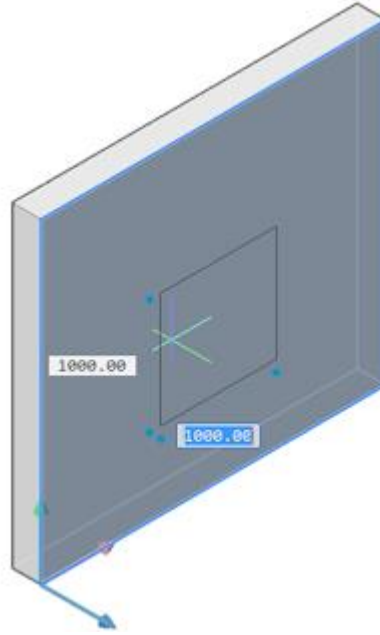
Wählen Sie ein Fenster oder eine Tür aus, und doppelklicken Sie diese oder klicken Sie auf Öffnen.

Wählen Einfügepunkt oder [Bearbeite eingefügtes Objekt]: Bewegen Sie den Mauszeiger über einen Volumenkörper, die Fläche wird hervorgehoben dargestellt. Das BKS wird dynamisch an der ausgewählten Fläche ausgerichtet; wenn die Fläche an der die Maus auf die Fläche geführt wurde horizontal oder vertikal ist, ist die X-Achse des BKS horizontal anderenfalls wird die X-Achse an der Kante ausgerichtet; die Z-Achse ist senkrecht zur Fläche des Volumenkörpers. Geben Sie den Einfügepunkt an.

Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen den Modis [Einfügepunkt wählen](#) und [Bearbeite einzufügendes Objekt](#) umzuschalten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p data-bbox="252 295 507 324">Einfügepunkt wählen</p> 	<p data-bbox="743 295 1294 324">Ermöglicht das Angeben des Einfügepunktes.</p> <p data-bbox="743 333 1417 392">Drücken Sie die STRG-Taste, um zum Modus Bearbeite einzufügendes Objekt umzuschalten.</p> <p data-bbox="743 400 1401 544">Von der Mitte jeder Kante des Platzierungs-Rechtecks werden dynamische Maße bis zur nächsten parallelen Kante der Vorderseite des Volumenkörpers angezeigt. Drücken Sie die TAB-Taste, um durch die Felder zu blättern.</p> <p data-bbox="743 553 1390 663">Geben Sie einen Wert in die Felder der dynamische Bemaßung ein, und drücken Sie dann die TAB-Taste, um das Feld zu sperren; gesperrte Felder werden in rot angezeigt.</p> <p data-bbox="743 669 1378 810">Nur eine der zwei parallelen Bemaßungen kann gesperrt werden. Wenn ein Bemaßungswert eingegeben wird, und der andere parallele Bemaßungswert bereits gesperrt wurde, wird dieser wieder freigeschaltet.</p> <p data-bbox="743 817 1390 869">Drücken Sie die EINGABETASTE oder klicken Sie, um den ausgewählten Block einzufügen.</p>  <p data-bbox="743 1653 1066 1736"> 1. Gesperrtes Feld 2. Aktuelles Feld 3 und 4. Entsperrte Felder </p>
<p data-bbox="252 1751 608 1780">Bearbeite eingefügtes Objekt</p> 	<p data-bbox="743 1751 1394 1812">Ermöglicht das Angeben der Breite und der Höhe des Platzierung-Rechtecks der Einfügung.</p> <p data-bbox="743 1821 1270 1881">Sie werden aufgefordert: Bearbeite Höhe [Breite/Fertig]:</p> <p data-bbox="743 1890 1414 1942">Zwei dynamische Bemaßungsfelder zeigen die aktuelle Breite und Höhe des Platzierung-Rechtecks an.</p>



Geben Sie einen Wert im aktuellen dynamischen Bemaßungsfeld ein, drücken Sie dann die TAB-Taste, um zum anderen Feld zu wechseln.

Drücken Sie die STRG-Taste, um zum Modus [Einfügekpunkt wählen](#) umzuschalten.

Verfahren

[Einfügen von Fenstern oder Türen](#)

[Eine Kopie einer Einfügung platzieren](#)

Ähnliche Befehle

[BmLinklösen](#) - trennt die Verbindung zwischen einer Komponenten-Einfügung (z. B. einem Fenster) und einem 3D-Volumenkörper (z. B. eine Wand), der die Öffnung hält.

[BimÖffnungErzeugen](#) - erzeugt ein vollparametrisches Öffnungselement basierend auf einer geschlossenen Kontur.

[BimÖffnungAkt](#) - aktualisiert die Öffnung, die durch eine Einfügung in einen Volumenkörper gebrochen wurde, für den Fall, dass die Definition so geändert wurde, dass die Öffnung automatisch korrekt aktualisiert wurde.


BimLineareVolumenkörper

Erzeugt eine Kette von linearen Volumenkörpern.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimlinearevolumenkörper*

Menü: *BIM | Linearer Volumenkörper*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Qaud: *Modell | Linearer Volumenkörper*

: *bimlinearevolumenkörper*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Startpunkt setzen oder [[Folgen](#)/[Rechteckig](#)/[Kreisförmig](#)/[Dialog](#)/[Model](#)/[Anpassen](#)] <[Letzter Punkt](#)>:
Wählen Sie einen Punkt aus oder wählen Sie eine Option.

Nächsten Punkt definieren oder [[Winkel](#)/[Länge](#)/[Folgen](#)/[Zurück](#)/[Viertel](#)/[Drehen](#)/[Profil](#)/[Anpassen](#)]:
Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

Nächsten Punkt definieren oder
[[Winkel](#)/[Länge](#)/[Folgen](#)/[Schließen](#)/[Zurück](#)/[Viertel](#)/[Drehen](#)/[Profil](#)/[Anpassen](#)]: Wählen Sie weitere Punkte, oder wählen Sie eine Option, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgang zu stoppen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
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. Länge der Linie: Gibt die Länge des linearen Volumenkörpers an.
Rechteckig	Wechselt zu einem Standard-Rechteckprofil.
Kreisförmig	Wechselt zu einem Standardkreisprofil.
Dialog	Öffnet den Dialog Profile . Wählen Sie ein Profil aus und klicken Sie dann im Dialog Profile auf die Schaltfläche OK. Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.
Im Modell wählen	Ermöglicht die Auswahl eines Profils im Modell. Sie werden aufgefordert: Profil wählen: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf ein geschlossenes 2D-Objekt oder eine Region im Modell. • Klicken Sie auf einen vorhandenen linearen Volumenkörper. Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.
Profil anpassen	Ermöglicht die Anpassung der Abmessungen des standardmäßigen Rechteck- und Kreisprofils; Sie werden aufgefordert: Für rechteckige Profile: Breite des Rechtecks <120> [Höhe]: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu übernehmen. Höhe des Rechtecks <120> [Breite]: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu übernehmen. Für kreisförmige Profile:

	<p>Radius des Kreises <100> Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu übernehmen.</p> <p>Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.</p>
Winkel	<p>Zeichnet in einem benutzerdefinierten Winkel und Abstand; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Winkel der Linie: Geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x- Achse abgetragen).</p> <p>Länge der Linie: Gibt die Länge des linearen Volumenkörpers an.</p>
Länge	<p>Zeichnet in einem benutzerdefinierten Abstand und Winkel; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Länge der Linie: Gibt die Länge des linearen Volumenkörpers an.</p> <p>Winkel der Linie: Geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x- Achse abgetragen).</p>
Zurück	Löscht den zuletzt gezeichneten linearen Volumenkörper.
Viertel Umdrehung	Dreht das Profil um 90° gegen den Uhrzeigersinn.
Drehen	<p>Ermöglicht das Drehen des Profils um einen benutzerdefinierten Winkel: Sie werden aufgefordert:</p> <p>Winkel zum Drehen des Profils: Geben Sie den Drehwinkel an.</p> <p>Positive Werte drehen das Profil gegen den Uhrzeigersinn.</p>
Anderes Profil wählen	<p>Ermöglicht die Verwendung eines anderen Profils für den nächsten linearen Volumenkörper; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Profil wählen [Rechteckig/Kreisförmig/Dialog/Modell]: Wählen Sie eine Option.</p>
Profil anpassen	<p>Fordert Sie auf, ein Profil für den nächsten linearen Volumenkörper im Modell auszuwählen:</p> <p>Profil wählen: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf ein geschlossenes 2D-Objekt oder eine Region im Modell. • Klicken Sie auf einen vorhandenen linearen Volumenkörper.

Ähnliche Befehle

[BimExzentrizitätHinzuf](#) - ermöglicht die Steuerung der relativen Position der Achse eines linearen Volumenkörpers.

[BimProfilAnwenden](#) - wendet ein Profil auf lineare Objekte und lineare Volumenkörper an.

[BimProfile](#) - öffnet die Profilibibliothek im aktuellen Projekt und die referenzierte Bibliothek.

BimMehrfachWahl

Wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimmehrfachwahl*

Menü: *BIM | Mehrfachwahl* 

: *bimmehrfachwahl*

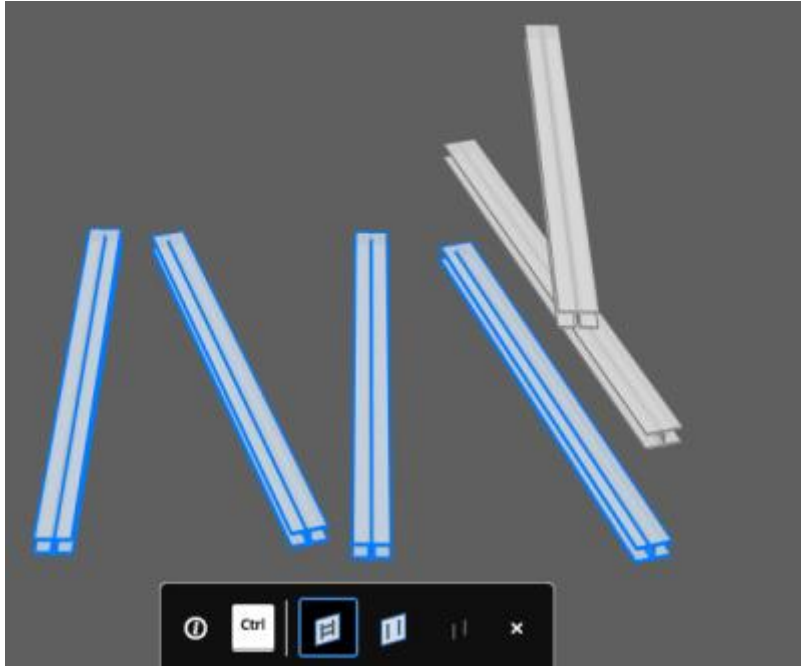
Aufforderung in der Befehlszeile:

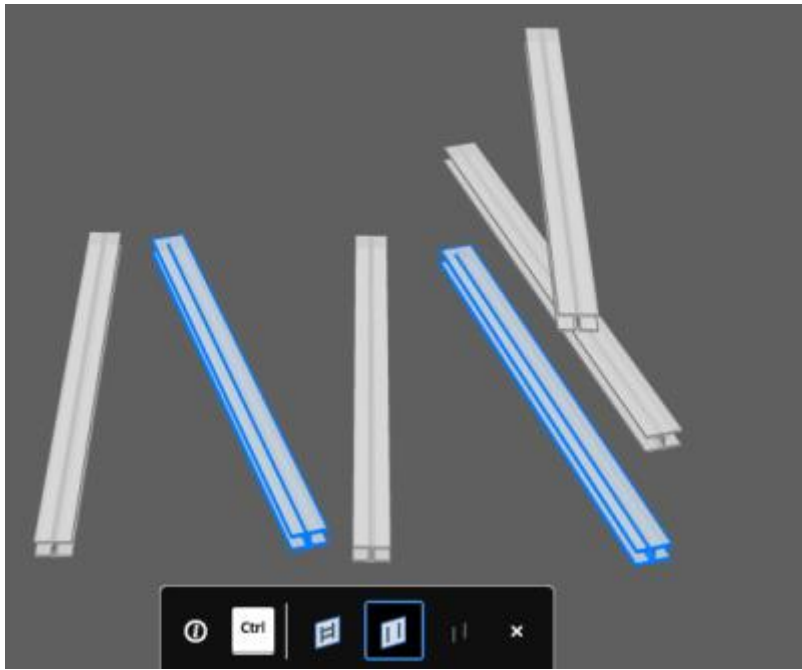
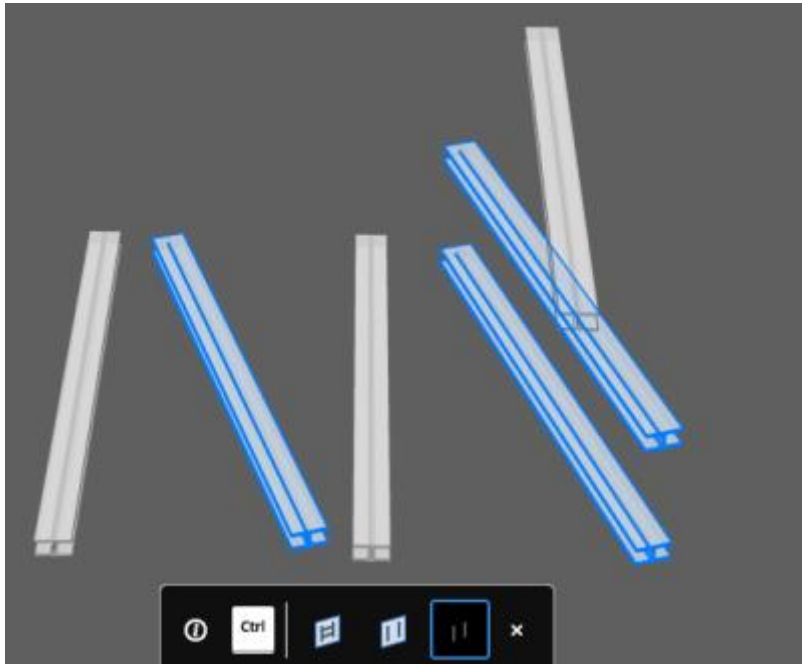
Einzelnes Objekt/Unterobjekt wählen: Wählen Sie einen Volumenkörper oder eine Volumenkörperfläche aus.

Art der Auswahl wählen [Koplanare/Alle/Parallele] <Akzeptieren>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der markierten linearen Volumenkörper zu übernehmen.

Wenn eine Fläche eines linearen Volumenkörpers ausgewählt ist, werden die entsprechenden Flächen der linearen Volumenkörper mit koplanaren/parallelen Achsen ausgewählt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
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.

	
<p>Alle parallelen Achsen</p>	<p>Wählt alle Volumenkörper aus, deren Achsen parallel zur Achse des ausgewählten Volumenkörpers sind.</p> 

Ähnliche Befehle

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlAusgerichteteFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlAusgerichteteVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

[WahlVerbundeneVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

BimPatch

Ermöglicht es, einen Teil eines generierten Schnittes zu ersetzen.

Der Befehl ist nur im Model Bereich gültig.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimpatch*

: **BIMPATCH**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anfangspunkt des Rechtecks angeben (im Model Bereich): Geben Sie einen Punkt an.

Endpunkt des Rechtecks angeben: Geben Sie einen Punkt an oder verwenden Sie die dynamischen Bemaßungsfelder, um die Abmessungen des Rechtecks anzugeben.

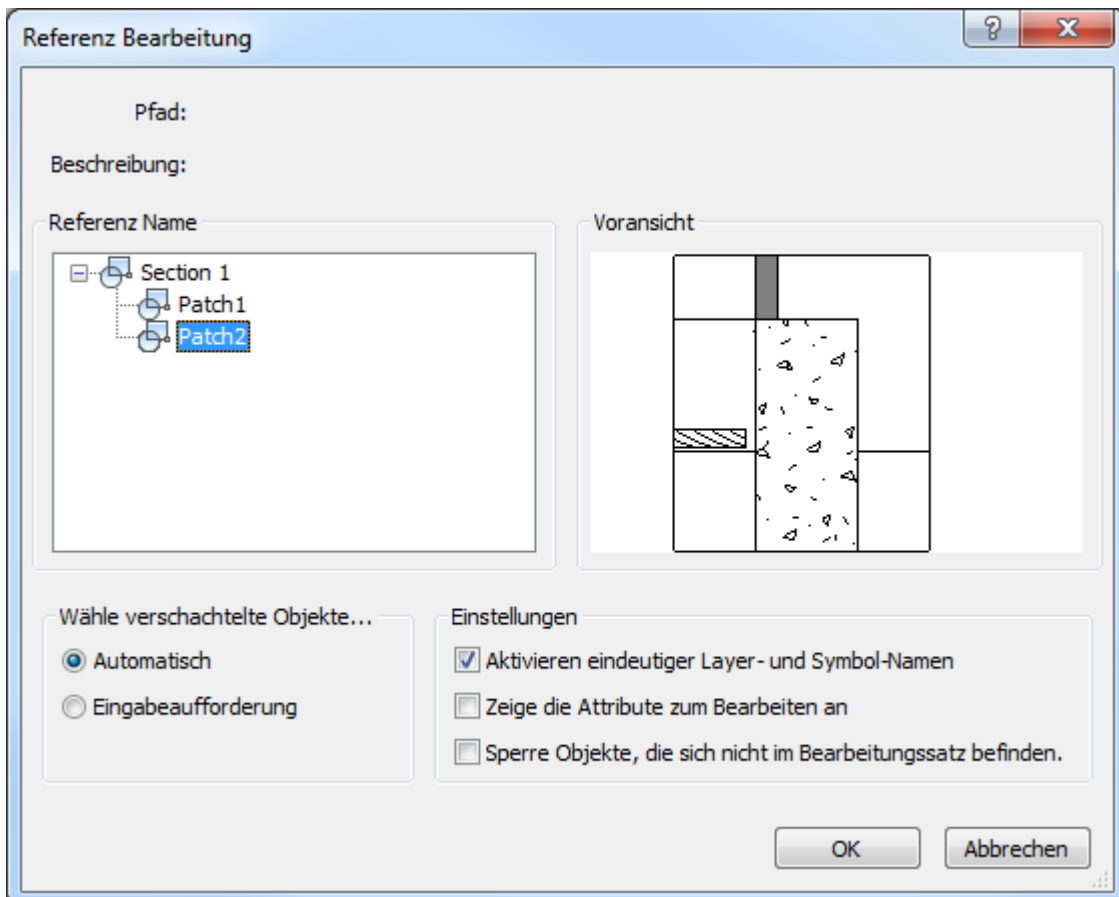
ANMERKUNG Wenn BricsCAD antwortet: "Der Patch kann nicht angewandt werden: Keine Schnittpunkte gefunden" schalten Sie die Systemvariable GENERATEASSOCVIEWS EIN.

Suche die Variable im Dialog [Einstellungen](#) unter **Bemaßungen** oder geben GENERATEASSOCVIEWS in der Befehlszeile ein und wählen Sie EIN.

Ein Ausschnitt wird als ein verschachtelter Block im BIM Schnitt generiert. BIM-Patch-Blöcken werden Patch1, Patch2 genannt,...

Die rechteckige Umgrenzung eines BIM-Patch wird auf dem Layer BIMPATCH_BOUNDARY platziert.

Doppelklicken Sie auf den BIM Schnitt, um [RefBearb](#) zu starten.



Wählen Sie den BIM Patch in der Struktur der *Referenznamen* und klicken Sie dann auf die Schaltfläche *OK*.

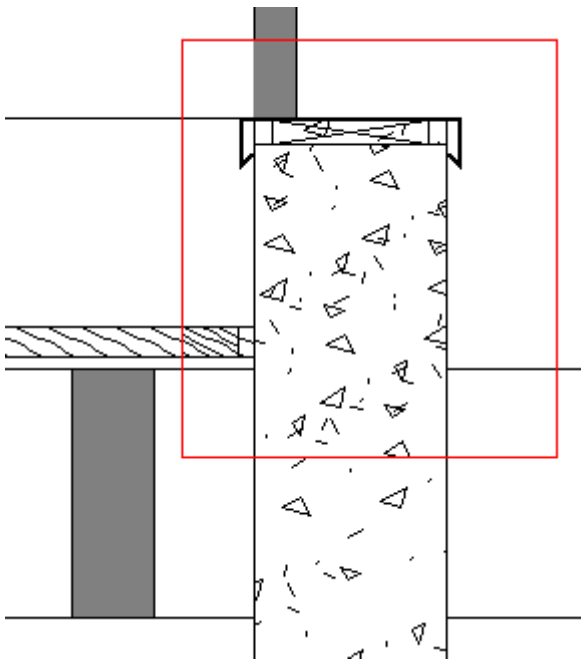
Der Dialog *Referenz Bearbeitung* wird geschlossen.

Bearbeiten Sie den BIM Patch.

Verwenden Sie *RefSchliessen* zum Speichern der Änderungen im BIM Patch.

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, werden die Benutzer-Änderungen des BIM Patch beibehalten, aber die Umgrenzung wird rot gefärbt.
- Wenn identisch, werden die Benutzer-Änderungen des BIM Patch beibehalten.



Schnittpunkte und Endpunkte von Kurven, die aus 3D-Objekten stammen, werden verwendet, um die Position eines BIM-Patch Rechteckes zu finden. Wenn Objekte im 3D-Modell so modifiziert oder verschoben wurden, dass sich die Position dieser Schnittpunkte ändert, aber die Geometrie innerhalb des BIM-Patch Rechtecks nicht betroffen ist, wird BricsCAD den vom Benutzer bearbeiteten BIM-Patch verlagern.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen

Ähnliche Befehle

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[BimSchnittÖffnen](#) - öffnet die Zeichnungsdatei, die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziiert ist.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

[RefBearb](#) - direkte Änderungen in Referenzen durch Eingaben in einen Dialog.

BimProfile

Öffnet die Profilbibliothek im aktuellen Projekt und der referenzierten Bibliothek.

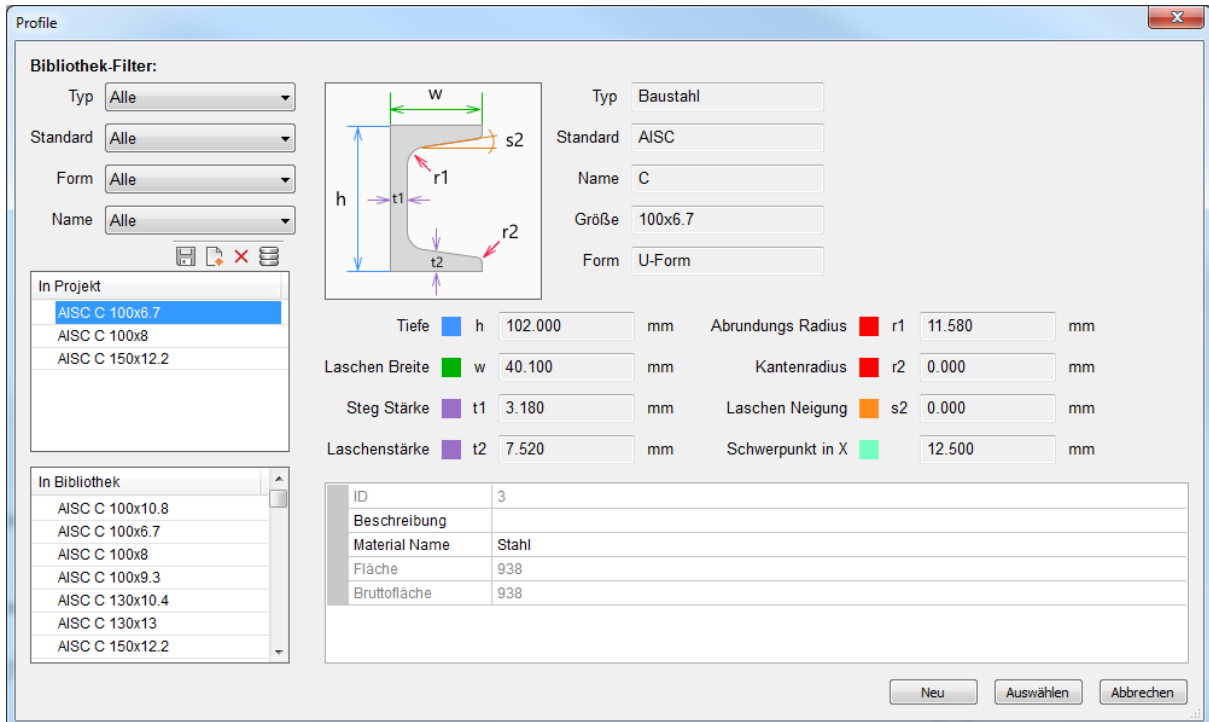
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimprofile*

BIM Bibliotheks Panel: *Profile Werkzeugkasten* | 

: *bimprofile*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie ein Profil in der Liste "In Projekt" oder "In Bibliothek", um dessen Eigenschaften zu bearbeiten.

Mit Drag & Drop können Sie Profile aus der Bibliothek in das Projekt kopieren und umgekehrt.

Befehls Optionen

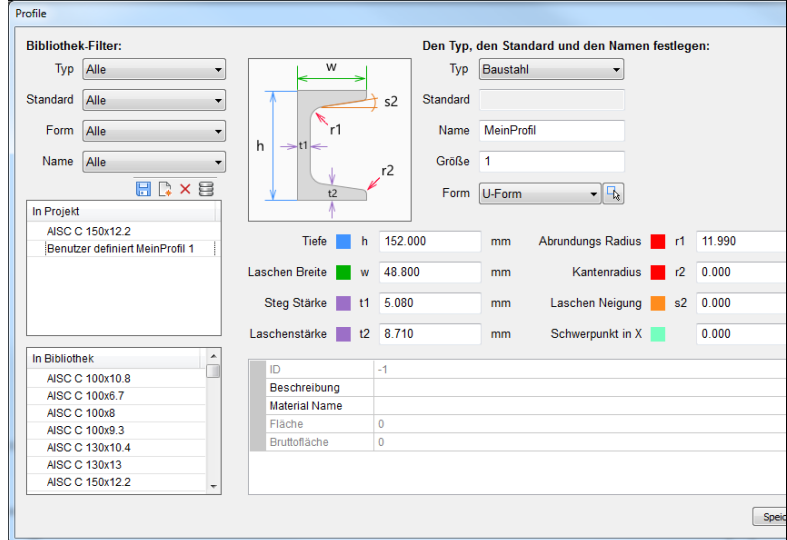
	Beschreibung
Filter	Erlaubt das Filtern der Profile nach <i>Typ</i> , <i>Standard</i> , <i>Form</i> und <i>Name</i> .
Typ <input type="text" value="Alle"/>	Die <i>Typ</i> Optionen sind: <i>Alle</i> , <i>Generisch</i> , <i>Konstruktions Beton</i> , <i>Baustahl</i> .
Standard <input type="text" value="Alle"/>	Die <i>Standard</i> Optionen sind: <i>Alle</i> , <i>AISC</i> (Amerikanisches Institut für Stahlbau), <i>BS</i> (British Steel), <i>EURO</i> (Europäische Standard-Stahlprofile), <i>Benutzer definiert</i> .
Form <input type="text" value="Alle"/>	Die <i>Form</i> * Optionen sind: <i>Alle</i> , <i>Kreis Hohl</i> , <i>I Form</i> , <i>L Form</i> , <i>Rechteck</i> , <i>Rechteck Hohl</i> , <i>T Form</i> , <i>U Form</i> *Abhängig vom gewählten <i>Standard</i> sind einige <i>Form</i> Optionen nicht verfügbar.
Name <input type="text" value="Alle"/>	Die <i>Name</i> Optionen hängen vom gewählten <i>Typ</i> , <i>Standard</i> und der <i>Form</i> ab.

Z. B. verfügbare Optionen für *Baustahl / AISC / I Form* sind: HP, M, S, W.

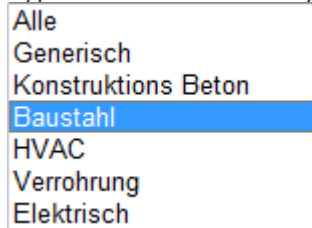
Werkzeuge



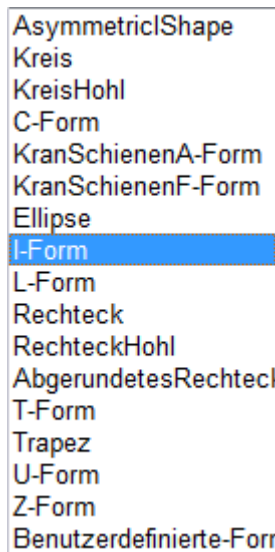
Erstellt ein neues Profil.



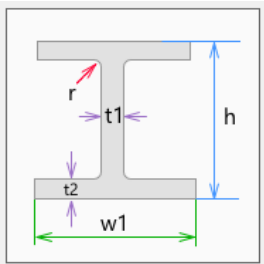
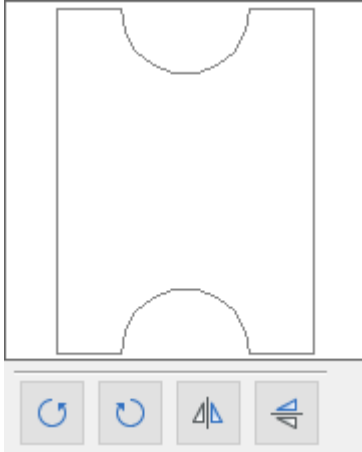
- Typ: Wählen Sie einen Typ aus.



- Name: Geben Sie einen Namen ein.
- Größe: Geben Sie die Größe des Profils an.
- Form: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Wählen Sie eine Form aus.



Füllen Sie die Eigenschaftsseite für das ausgewählte Profil

	<p>aus:</p>  <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p>Bautiefe ■ h 0.000 mm Laschenstärke ■ t2 0.000 mm</p> <p>Gesamt Breite ■ w 0.000 mm Abrundungs Radius ■ r 0.000 mm</p> <p>Steg Stärke ■ t1 0.000 mm</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Profil im Model</i>. Sie werden aufgefordert: Profil wählen - der Dialog <i>Profile</i> wird vorübergehend geschlossen, damit Sie ein geschlossenes 2D-Objekt oder die Umgrenzung eines geschlossenen Bereichs auswählen können.  <p>Klicken Sie optional auf die Schaltflächen unten in der Profilvorschau, um das Profil zu drehen oder zu spiegeln.</p>
✖	<p>Löscht das ausgewählte Profil</p>
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>New Profile</p> <p>Duplicate</p> <p>Delete</p> <p>Copy to Project</p> </div>	<p>Wählen Sie ein Profil aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, um das Kontextmenü anzuzeigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neues Profil: Erstellt ein neues Profil. • Duplikat: Erstellt ein neues Profil als Duplikat des ausgewählten Profils. • Löscht: Löscht das ausgewählte Profil. • Ins Projekt kopieren: Kopiert das ausgewählte Profil in die Projektbibliothek.

Ähnliche Befehle

[BimExzentrizitätHinzuf](#) - ermöglicht die Steuerung der relativen Position der Achse eines linearen Volumenkörpers.

[BimProfilAnwenden](#) - wendet ein Profil auf lineare Objekte und lineare Volumenkörper an.

[BimLineareVolumenkörper](#) - erzeugt lineare Volumenkörper.

[BimNeuberechnungAchse](#) - berechnet die Achse von linearen Bauelementen neu und positioniert sie wieder auf die Mittellinie eines linearen Objekts.

BimEigenschaften

Ermöglicht das Erstellen, Bearbeiten und Löschen von Eigenschaftsdefinitionen in einem Dialog und das Organisieren von Eigenschaften in Eigenschaftssätzen.

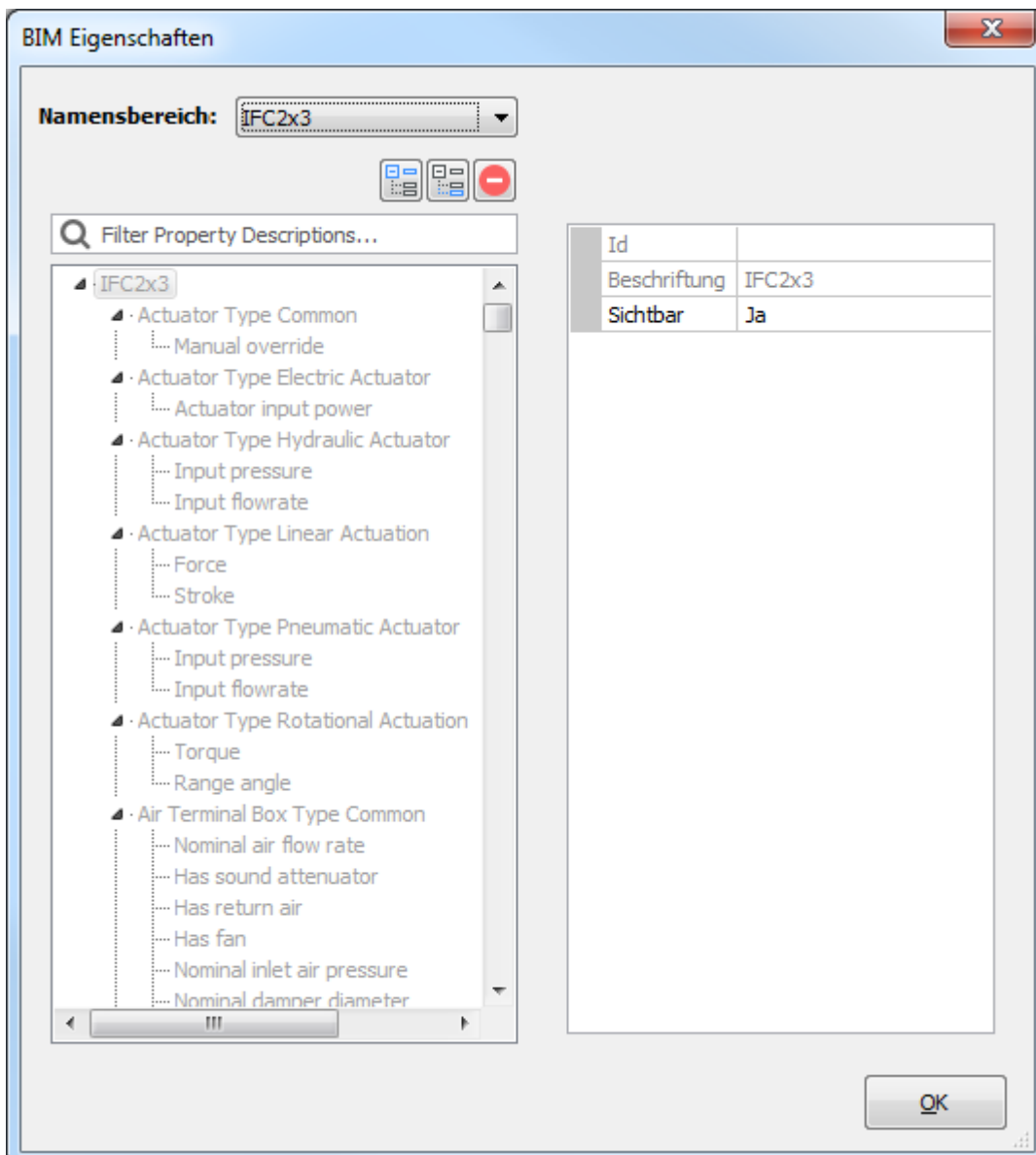
BIM-Eigenschaften sind im [IFC-Export](#) enthalten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimeigenschaften*



: *bimeigenschaften*

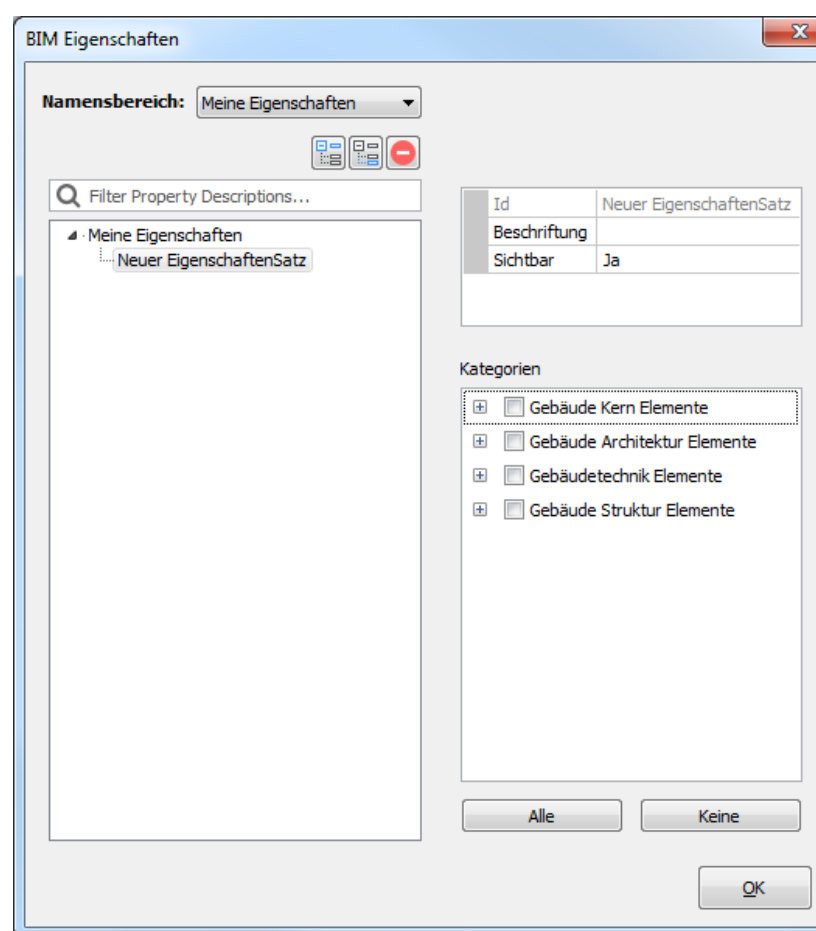
Ein Dialog wird angezeigt:



Die BIM Eigenschaften werden in der Projektdatenbank **.bsyslib* gespeichert. Siehe [Projekt Info](#) im Benutzerhandbuch.

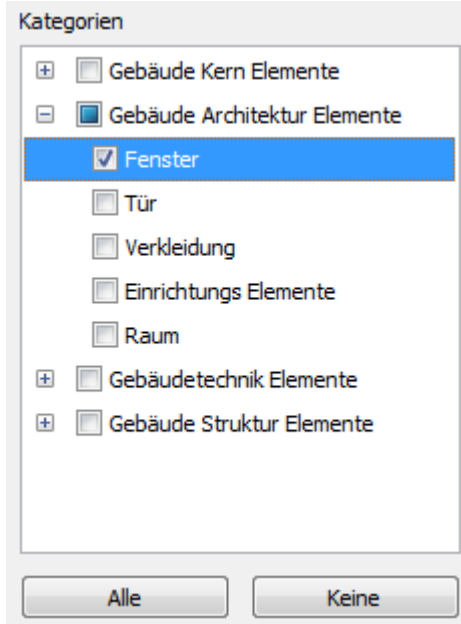

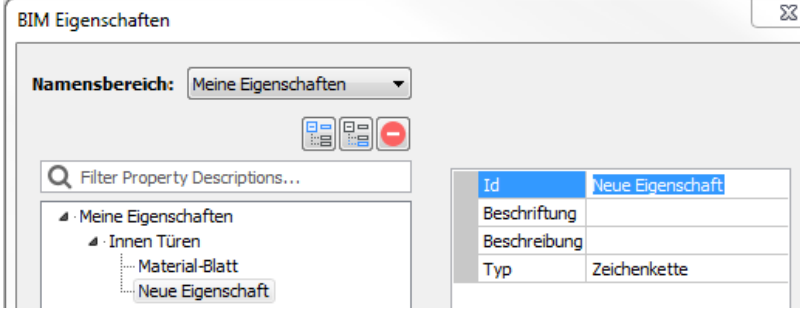

Befehls Optionen

Option	Beschreibung												
<p>Namensbereich</p>	<p>Eigenschaften existieren in einem Namensbereich. Es stehen zwei Namensbereiche zur Verfügung: IFC2x3: IFC-Eigenschaften sind schreibgeschützt.</p> <table border="1" data-bbox="632 430 1072 539"> <tr> <td>Id</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Beschriftung</td> <td>IFC2x3</td> </tr> <tr> <td>Sichtbar</td> <td>Ja</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Id: Dieses Feld ist leer und kann nicht bearbeitet werden. • Beschriftung: Dieses Feld kann nicht bearbeitet werden. • Sichtbar: Definiert, ob die IFC2x3 Eigenschaften im Eigenschaftenbereich sichtbar sind. <p>Benutzer:</p> <table border="1" data-bbox="632 763 1072 873"> <tr> <td>Id</td> <td>User</td> </tr> <tr> <td>Beschriftung</td> <td>Meine Eigenschaften</td> </tr> <tr> <td>Sichtbar</td> <td>Ja</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Id: Name des Benutzerbereichs. Dieses Feld ist nicht editierbar. • Beschriftung: Die Beschriftung des Namensbereichs wird im Eigenschaftsbaum verwendet. Wenn das Feld Beschriftung leer ist, wird stattdessen die Id verwendet. • Sichtbar: Definiert, ob die Namensbereichseigenschaften im Eigenschaftsbereich sichtbar sind. 	Id		Beschriftung	IFC2x3	Sichtbar	Ja	Id	User	Beschriftung	Meine Eigenschaften	Sichtbar	Ja
Id													
Beschriftung	IFC2x3												
Sichtbar	Ja												
Id	User												
Beschriftung	Meine Eigenschaften												
Sichtbar	Ja												
<p> Filter Property Descriptions...</p>	<p>Ermöglicht das Filtern des Eigenschaftsbaums. Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld ein. Nur Eigenschaften, bei denen die <i>Id</i> oder die <i>Beschriftung</i> den Suchbegriff enthalten, werden angezeigt. Der Eigenschaftsbaum wird während der Eingabe gefiltert.</p>												
<p>IFC2x3 Namensbereich</p>													
	<p>Die IFC2x3-Eigenschaften können nicht bearbeitet werden. Sie können nur die Sichtbarkeit der verschiedenen Eigenschaftsgruppen steuern. Die Sichtbarkeit eines IFC-Eigenschaftssatzes steuern:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie den Namensbereich IFC2x3. • Wählen Sie den Eigenschaftssatz aus. • Legen Sie die <i>Sichtbarkeits</i> Eigenschaft auf <i>Ja</i> fest. 												
<p>Benutzer Namensbereich</p>													
<p> Eigenschaften Satz hinzufügen</p>	<p>Ermöglicht das Hinzufügen einer Eigenschaft im aktuellen Namensbereich. Klicken Sie auf die Schaltfläche, um einen neuen Eigenschaftssatz hinzuzufügen.</p>												



Führen Sie Folgendes aus:

- Geben Sie einen Namen in das Feld *Id* ein.
- Geben Sie einen Namen in das Feld *Beschriftung* ein. Der *Beschriftungs* Name wird im Eigenschaftsbaum angezeigt. Wenn das Feld *Beschriftung* leer ist, wird der Name der *Id* angezeigt.
- Stellen Sie die Eigenschaft *Pro Instanz* ein (noch nicht implementiert).
- Setzt die Eigenschaft *Sichtbar*. Definiert, ob die Eigenschaften im Eigenschaftssatz im [Eigenschafts Panel](#) sichtbar sind.
- Wählen Sie die Gebäudeelemente aus, für die der Eigenschaftssatz gilt. Alle Objekte, die auf diese Weise klassifiziert werden, erhalten die Eigenschaft automatisch zugewiesen. Verfügbare Kategorien und Gebäudeelemente sind die gleichen wie im Befehl [BimKlassifizieren](#).

	 <ul style="list-style-type: none"> • Erweitern Sie eine Kategorie und markieren Sie dann Gebäudeelemente. • Klicken Sie auf eine Kategorie, um alle Gebäudeelemente in dieser Kategorie auszuwählen. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Alle</i>, um alle Gebäudeelemente in allen Kategorien auszuwählen. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Keine</i>, um alle Gebäudeelemente in allen Kategorien zu deaktivieren. 								
 <p>Eigenschaft hinzufügen</p>	<p>Fügt eine Eigenschaft zum aktuell ausgewählten Eigenschaftssatz hinzu.</p> <p>Wählen Sie eine Eigenschaft im Eigenschaftsbaum aus und klicken Sie dann auf die Schaltfläche, um eine neue Eigenschaft hinzuzufügen.</p>  <table border="1" data-bbox="1082 1473 1423 1594"> <thead> <tr> <th>Id</th> <th>Neue Eigenschaft</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Beschriftung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Beschreibung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Typ</td> <td>Zeichenkette</td> </tr> </tbody> </table> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Id</i> ein. • Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Beschriftung</i> ein. Der <i>Beschriftungs</i> Name wird im Eigenschaftsbaum angezeigt. Wenn das Feld <i>Beschriftung</i> leer ist, wird der Name der <i>Id</i> angezeigt. • (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld <i>Beschreibung</i> ein. • Wählen den Eigenschafts-Type. Die Optionen sind: <i>Boolesche</i>, <i>Ganzzahl</i>, <i>Real</i> und <i>Zeichenkette</i>. 	Id	Neue Eigenschaft	Beschriftung		Beschreibung		Typ	Zeichenkette
Id	Neue Eigenschaft								
Beschriftung									
Beschreibung									
Typ	Zeichenkette								
 <p>Löschen</p>	<p>Löscht die ausgewählte Eigenschaft oder den ausgewählten Eigenschaftssatz.</p>								

Ähnliche Befehle

[BimExport](#) - speichert ein BIM-Modell als IFC-Datei für die Verwendung mit IFC-zertifizierten Anwendungen.

[BimKlassifizieren](#) - klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

BimNeuberechnungAchse

Berechnet die Achse von linearen Bauelementen neu und positioniert sie wieder auf die Mittellinie eines linearen Objekts.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bimneuberechnungachse*

Quad: *Modell*

: ***bimneuberechnungachse***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: *Wählen Sie einen linearen Volumenkörper.*

Objekte im Satz: 1

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: *Wählen Sie weitere lineare Volumenkörper.*

Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[BimExzentrizitätHinzuf](#) - ermöglicht die Steuerung der relativen Position der Achse eines linearen Volumenkörpers.

BimNeuePosition

Verschiebt eine Einfügung in der Fläche eines Volumenkörpers.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimneueposition*

Menü: *BIM | BIM neu Positionieren*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Qaud: *BIM* | 

: *bimneueposition*

Aufforderung in der Befehlszeile:


Wähle eine Einfügung zum Verschieben: Wählen Sie eine Einfügung.

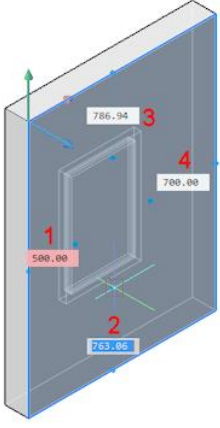

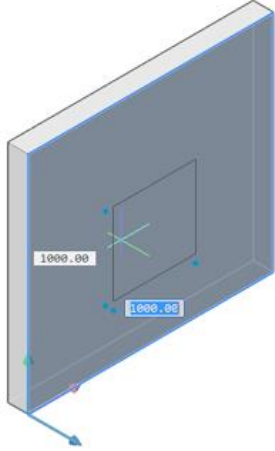
Die ausgewählte Einfügung wird in der Fläche des Volumenkörpers dynamisch verschoben. An der Mitte jeder Kante des Platzierungs-Rechtecks werden dynamische Bemaßungen zur nächsten parallelen Kante der Fläche des Volumenkörpers angezeigt.

Einfügepunkt wählen: Definieren Sie den Einfüge-Punkt oder geben Sie einen Wert in die Felder der dynamischen Bemaßung ein; drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den dynamischen Bemaßungsfeldern zu wechseln.

Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen den Modi [Einfügepunkt wählen](#) und [Bearbeite einzufügendes Objekt](#) umzuschalten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einfügepunkt wählen 	Ermöglicht das Angeben des Einfügepunktes. Drücken Sie die STRG-Taste, um zum Modus Bearbeite einzufügendes Objekt umzuschalten. Von der Mitte jeder Kante des Platzierungs-Rechtecks werden dynamische Maße bis zur nächsten parallelen Kante der Vorderseite des Volumenkörpers angezeigt. Drücken Sie die TAB-Taste, um durch die Felder zu blättern. Geben Sie einen Wert in die Felder der dynamische Bemaßung ein, und drücken Sie dann die TAB-Taste, um das Feld zu sperren; gesperrte Felder werden in rot angezeigt. Nur eine der zwei parallelen Bemaßungen kann gesperrt werden. Wenn ein Bemaßungswert eingegeben wird, und der andere parallele Bemaßungswert bereits gesperrt wurde, wird dieser wieder freigeschaltet. Drücken Sie die EINGABETASTE oder klicken Sie, um den ausgewählten Block einzufügen.

	 <p>1. Gesperrtes Feld 2. Aktuelles Feld 3 und 4. Entsperre Felder</p>
<p>Bearbeite eingefügtes Objekt</p> 	<p>Ermöglicht das Angeben der Breite und der Höhe des Platzierung-Rechtecks der Einfügung.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Bearbeite Höhe [Breite/Fertig]:</p> <p>Zwei dynamische Bemaßungsfelder zeigen die aktuelle Breite und Höhe des Platzierung-Rechtecks an.</p>  <p>Geben Sie einen Wert im aktuellen dynamischen Bemaßungsfeld ein, drücken Sie dann die TAB-Taste, um zum anderen Feld zu wechseln.</p> <p>Drücken Sie die STRG-Taste, um zum Modus Einfügepunkt wählen umzuschalten.</p>

Verfahren

[Neupositionierung einer Einfügung](#)

Ähnliche Befehle

[BimEinfüge](#) - fügt Fenster oder Türen in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

[DMSchieben](#) - verschiebt die ausgewählten Volumenkörper, oder Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

[BimÖffnungAkt](#) - aktualisiert die Öffnung, die durch eine Einfügung in einen Volumenkörper gebrochen wurde, für den Fall, dass die Definition so geändert wurde, dass die Öffnung automatisch korrekt aktualisiert wurde.

BimRaum

Erstellt BIM Raum Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimraum*

Menü: *BIM | Raum*

Werkzeugkasten: *Bim* | 

: *bimraum*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Einen Punkt im Raum wählen](#) oder [[wählen](#)]: Wählen Sie einen Punkt in einem Raum, der von Volumenkörper umgeben ist. Die umschließenden Volumenkörper müssen als Wände klassifiziert sein. Siehe [BimKlassifizieren](#).

In der geometrischen Mitte des Raumes wird eine Beschriftung erstellt. Verwenden Sie den Befehl [BimTag](#), um die Raumbeschriftung zu einem Planschnitt hinzuzufügen.

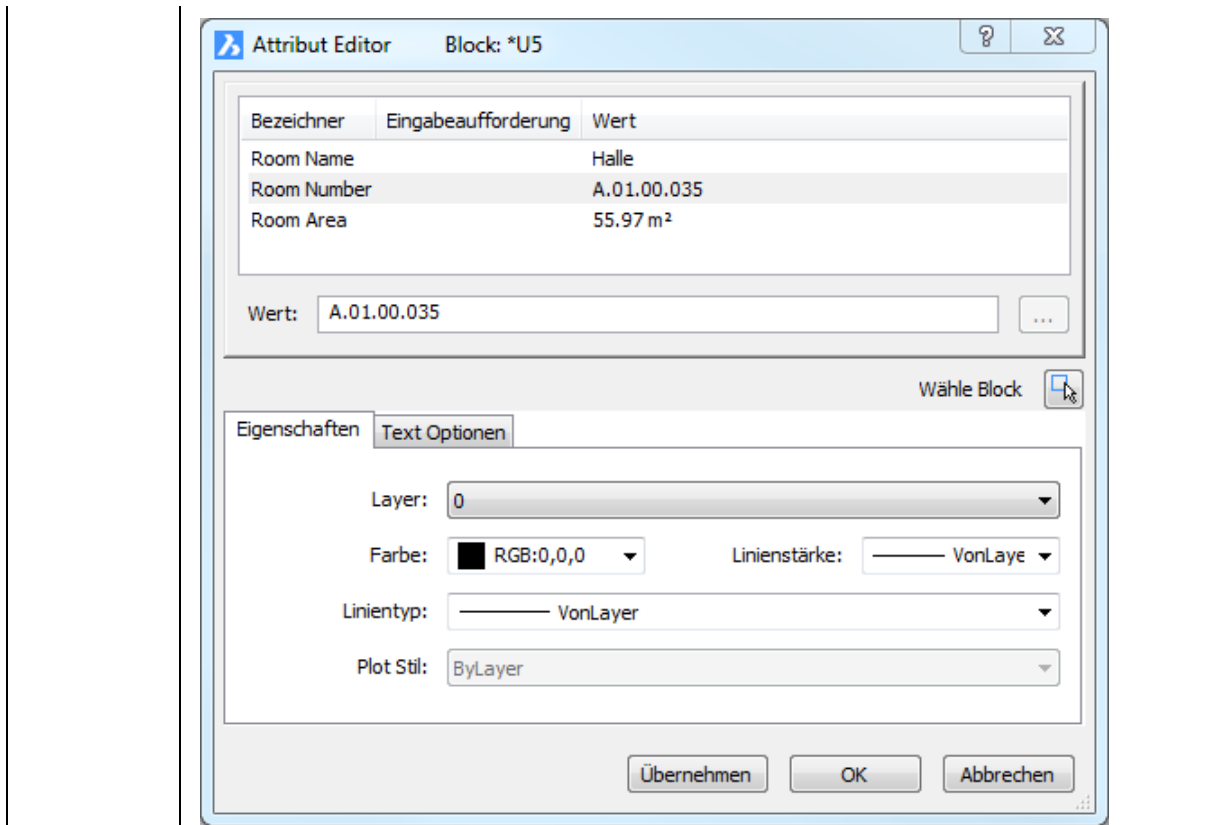
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle einen Punkt	<p>Erstellt ein BimRaum Objekt aus einem geschlossenen Bereich*.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle einen Punkt oder [Volumenkörper]: Wählen Sie einen Punkt innerhalb der Raumfläche. Das dynamische BKS definiert die untere Ebene des Raumes. In dieser Ebene wird ein von Wänden umschlossener Bereich gefunden und ein Raumstempel platziert. Der Raumstempel ist ein Block, der aus einer Schraffur und Attributen für den Namen, die Nummer und die Fläche besteht. Die umschließenden Volumenkörper müssen als Wände klassifiziert sein. Siehe BimKlassifizieren.</p> <p>In der Mitte des Raumes wird ein Raumstempel generiert. Sie können das Layout des Raumstempels steuern, indem Sie die Datei <code>_RoomCallout.dwg</code> im Unterordner <code>Support\Bim\Sections</code> des Ordner Roamable Root Ordners bearbeiten. Standardmäßig ist das:</p> <p><code>C:\Benutzer\<benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Support\Bim\Sections.</benutzername></code></p> <p>*Begrenzungsobjekte müssen Bim klassifiziert sein. Um einen großen Raum in verschiedene Räume aufzuteilen, teilen Sie den Raum durch lineare Objekte, die Sie als Wände klassifizieren.</p>
Wählen	<p>Erstellt ein statisches BimRaum Objekt aus einer vorhandenen erkannten Grenze.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>3D-Volumenkörper, Region, Polylinie oder Umgrenzung wählen: Wählen Sie ein Objekt oder klicken Sie innerhalb eines geschlossenen Bereichs*.</p> <p>Die Option <code>Auswahl Modus Umgrenzungen</code> () der <code>SELECTIONMODES</code> Systemvariable muss ausgewählt sein.</p>
Raum Eigenschaften	<p>Ein Raum korrespondiert mit einem IfcSpace und hat alle IFC-Eigenschaften, abgesehen von den BIM-Eigenschaften.</p> <p>Raum-Eigenschaften können in der Eigenschaften Leiste bearbeitet werden:</p>

Attribute	
Room Name	Halle
Room Number	A.01.00.35
Room Area	211.93 m ²
BIM	
Typ	Raum
Name	Halle
Beschreibung	
Gebäude	Bahnhof Ulm
Geschoss	Erdgeschoss
GUID	2LDEkYGm94OQvqva94wBgj
Nummer	A.01.00.35
Abteilung	
Wand Nord Oberfläche	Beton, bewehrt
Wand Ost Oberfläche	Tragende Wand, Ziegel
Wand West Oberfläche	Beton, bewehrt
Wand Süd Oberfläche	Tragende Wand, Ziegel
Raumdarstellung	Solid
Innen Ansichten	Aus

- **Gebäude:** Klicken Sie auf das Feld, und wählen Sie ein Gebäude aus (siehe [BimRäumlichePosition](#)).
- **Geschoss:** Klicken Sie auf das Feld, und wählen Sie ein Geschoss aus (siehe [BimRäumlichePosition](#)).
- **Raumdarstellung:** Die Optionen sind:
 - **Keine:** Nur Raumstempel.
 - **Schraffur:** Raumstempel und eine Solid Schraffur.
 - **Volumenkörper:** 3D-Volumenkörper. Die Höhe des Volumenkörpers wird von den umgebenden Wand-Volumenkörpern kopiert.
- **Innen Ansichten:** Steuert die Anzeige von *Innen Ansichts* Schnitten. Wenn noch keine Innenansichten für den Raum erstellt wurden, ist die Eigenschaft deaktiviert. (siehe [BimSchnitt](#)).

oder benutzen Sie den Befehl [EAttEdit](#):



Ähnliche Befehle

[BimAktRaum](#) - aktualisiert die Geometrie eines Raum Objektes.

[BimTag](#) - erzeugt assoziative Tags in generierten BIM-Schnittzeichnungen für die korrespondierenden Gebäudeteile in einem 3D-BIM-Modell.

BimSchnitt

Erstellt ein BIM Schnitt Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

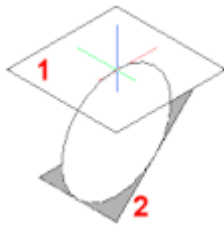
Befehlszeile: *bimschnitt*

Menü: *BIM | Definiere Schnitt*

Werkzeugkasten: *BIM |*  *oder*  (Detail Schnitt)

: *bimschnitt*

Der Schnitt Bezeichner wird an den Cursor angehängt.



Die Schnittebene (1) liegt in der XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems (WKS oder BKS). Die Blickrichtung (2) ist in negativer Z-Richtung des aktuellen Koordinatensystems.

Wenn das dynamische BKS ([UCSDETECT](#)) eingeschaltet ist, richtet sich die Schnittebene auf die Fläche eines Volumenkörpers, der sich unter dem Cursor befindet, aus.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Punkt wählen, um den Schnitt zu platzieren oder [[Detail/Innen/Skalieren](#)]: Geben Sie einen Punkt an.

Die Schnittebene wird dynamisch parallel zur BKS XY-Ebene an der Cursor-Position angezeigt.

Die Eigenschaft [Anzeige abschneiden](#) der neu erstellten Schnittebene ist standardmäßig eingeschaltet.

Entfernung angeben: Geben Sie eine Entfernung* ein oder geben Sie einen Punkt an.

Die Schnittebene wird durch den Punkt oder am angegebenen Abstand vom ersten Punkt definiert.

* Es wird empfohlen, die [Dynamische Bemaßungen](#) (DYN) aktiv zu haben, die es erlaubt, den Abstand im dynamischen Eingabefeld einzugeben.

Die Schnittlinie ist parallel zur X-Achse des BKS oder des dynamischen BKS und durch den Punkt am angegebenen Abstand vom ersten Punkt.

Es werden nur die Schnittlinie und die Schnitt Bezeichner eines BIM Schnitt Objektes angezeigt. Wenn hervorgehoben oder die Schnittebene ausgewählt ist, werden die Schnitt Umgrenzung und/oder das Schnittvolumen angezeigt.

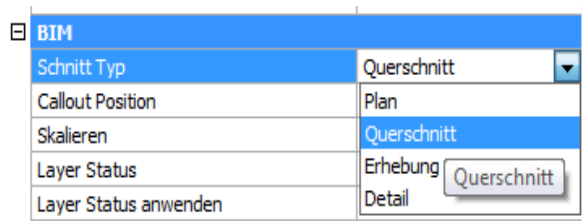
Die [Abgeschnittene Anzeigen](#) -Eigenschaft des BIM Schnitt Objektes wird standardmäßig aktiviert. Doppelklicken Sie die Schnittlinie oder einen Schnitt Bezeichner eines Schnitts, um die [Abgeschnittene Anzeige](#) ein-/auszuschalten. Die [Abgeschnittene Anzeige](#) kann für mehrere Schnitte gleichzeitig ein sein.

Die Eigenschaft [Abgeschnittene Anzeigen](#) kann in einer Modell-Ansicht gespeichert werden (siehe Befehl [Ausschnitt](#)).

BIM Schnitt Objekte werden auf dem aktuellen Layer erstellt. Es empfiehlt sich, einen speziellen Layer für BIM Schnitte. Der Layer [BIM_Sections](#) wird für das ersten BIM Schnitt Objekt automatisch erstellt.


Horizontale Schnitte erhalten den Schnitt-Typ *Plan*, andere Schnitte erhalten den Schnitt-Typ *Querschnitt*; wenn keine Geometrie durch die Schnittebene geschnitten wird, dann ist der Schnitt-Typ *Ansicht*.

Der Schnitt-Typ kann im Feld *Schnitt Typ* in der *Eigenschaften Leiste* bearbeitet werden.



ANMERKUNG Die [GENERATEASSOCVIEWS](#) Systemvariable steuert, ob ANSSCHNITT 2D-Zeichnungen erzeugt, die dauerhaft mit dem Quell-3D-Modell assoziiert sind. Wenn GENERATEASSOCVIEWS eingeschaltet ist, werden assoziative Bemaßungen automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird und [BIMSCHNITTAKT](#) ausgeführt wird.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Skalierung	<p>Setzt die Eigenschaft <i>Skalierung</i> des Ansichtsfensters in der Zeichnungsdatei, das durch den Befehl BIMSCHNITTAKT erstellt wird. Die Standard <i>Skalierung</i> wird in der Benutzereinstellung <i>SectionScale</i> gespeichert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definieren Sie den Maßstab für das Ansichtsfenster, in dem das Ergebnis des Schnitts gespeichert wird, ein (0.000001 - 100000.00000) <0.020000>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardmaßstab zu akzeptieren. Der Standardmaßstab wird in der SectionScale Benutzereinstellungen gespeichert. • Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste. Der Wert wird in der Benutzereinstellung SectionScale gespeichert.
Detail 	<p>Erstellt einen <i>Detail</i> Schnitt-Typ.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Erste Ecke des Schnitt Quaders wählen oder [Basierend/Skalieren]:</i> Geben Sie einen Punkt an, oder wählen Sie eine Option. <i>Wählen Sie die gegenüberliegende Ecke des Volumen Quaders Basis Rechtecks:</i></p> <p>Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt ein. • Verwenden Sie die dynamischen Bemaßungsfelder, um das Basis Rechteck definieren. Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den dynamischen Bemaßungs Feldern zu wechseln. <p>Höhe des Volumen Quader wählen <0>:</p> <p>Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt ein. • Geben Sie einen Wert im dynamischen Bemaßungsfeld ein.

<p>Basierend auf einem vorhandenen Schnitt</p>	<p>Erstellt einen <i>Detail</i> Schnitt-Typ, der auf einem vorhandenen Schnitt basiert. Das Basis Rechteck des Detail-Schnitts wird parallel zur Schnittebene des ausgewählten Schnittes erstellt.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wählen Sie eine vorhandenen Schnittebene als Basis:</p> <p>Wählen Sie einen Bim-Schnitt.</p> <p><i>Erste Ecke des Schnitt Quaders wählen oder [Basierend/Skalieren]:</i></p> <p>Geben Sie einen Punkt an, oder wählen Sie eine Option.</p> <p><i>Wählen Sie die gegenüberliegende Ecke des Volumen Quaders Basis Rechtecks:</i></p> <p>Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt ein. • Verwenden Sie die dynamischen Bemaßungsfelder, um das Basis Rechteck definieren. Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den dynamischen Bemaßung Feldern zu wechseln. <p>Höhe des Volumen Quader wählen <0>:</p> <p>Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt ein. • Geben Sie einen Wert im dynamischen Bemaßungsfeld ein.
<p>Innen</p>	<p>Erzeugt Innenansichten und einen Grundriss eines Raumes.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Wählen Sie BIM-Räume aus, um Innenansichten zu generieren oder [Zuordnen]:</i> Wählen Sie einen Raum aus.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p><i>Wählen Sie BIM-Räume aus, um Innenansichten zu generieren oder [Zuordnen]:</i> Wählen Sie weitere Räume oder drücken Sie die Eingabetaste.</p> <p>Innen Ansichten für x BIM Ra(ä)um(e) erzeugt.</p> <p>Die Eigenschaft <i>BIM / Innen Ansichten</i> der ausgewählten Räume wird auf EION gesetzt. Verwenden Sie BimSchnittAkt, um die innen Ansichten zu aktualisieren.</p>

Verfahren

[Allgemeines Verfahren zum Erstellen eines BIM Schnitt Objektes](#)

[Definieren der BIM Schnitt Objekteigenschaften](#)

[Definieren eines Plan Schnitts](#)

[Definieren eines Querschnitts](#)

[Definieren eines Detail Schnitts](#)

[Erstellen einer 2D isometrischen Zeichnung](#)

[Eine Ansicht definieren](#)

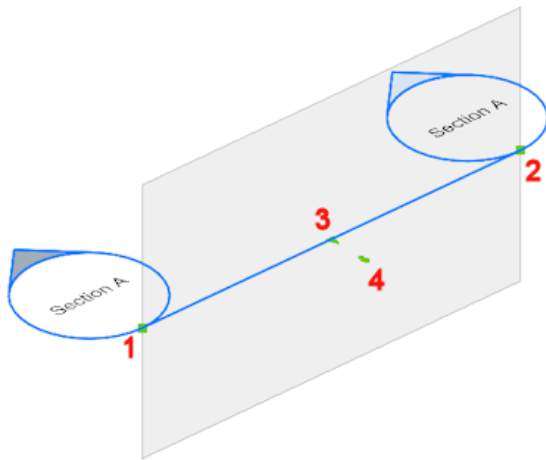
[Umschalten einer Schnittebene in ein BIM Schnitt Objekt](#)

[Versetztes BIM Schnitt Objekt erstellen](#)

Bearbeitung mit Griffen

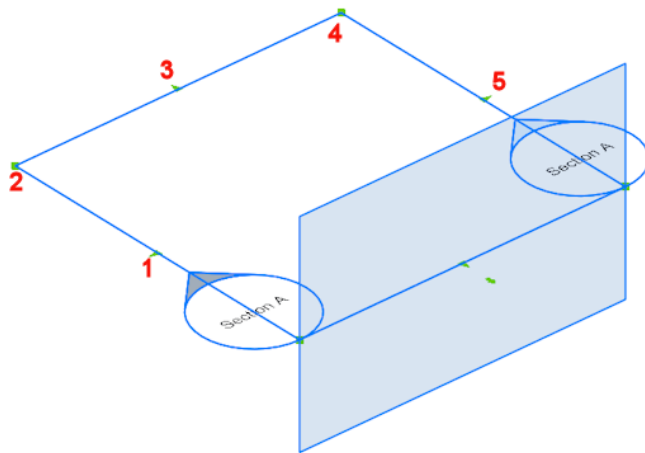
BIM Schnitt Objekte können über Griffe bearbeitet werden.

Wählen Sie das Objekt. Ein Schnitt Objekt Typ *Plan* besitzt 3 Griffe.



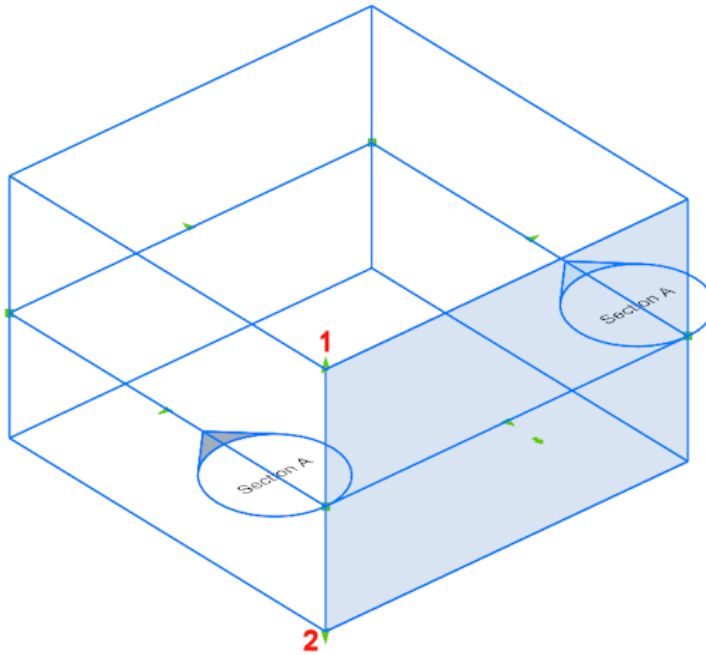
1. Start Griff: Erlaubt es, den Schnitt und die Position der *Start* Beschreibung zu verschieben.
2. End Griff: Ermöglicht das Ändern der Orientierung des Schnitts und das Verschieben der Position der *End* Beschreibung.
3. Mitte Griff: Erlaubt es, den Schnitt und die Position der *Mittleren* Beschreibung zu verschieben.
4. Klicken Sie auf den Pfeil, um die Blickrichtung zu wechseln.

Im Status *Umgrenzung* hat ein Schnitt Objekt fünf weitere Griffe.



1. Mittelpunkt Griff: Erlaubt das Verschieben des Schnitt Objektes.
2. Ecke Griff: Ermöglicht es, die/das Schnitt Umgrenzung/Volumen zu verformen.
3. Mittelpunkt Griff: Ermöglicht es, die/das Schnitt Umgrenzung/Volumen zu dehnen.
4. Ecke Griff: Ermöglicht es, die/das Schnitt Umgrenzung/Volumen zu verformen.
5. Mittelpunkt Griff: Ermöglicht es, die/das Schnitt Umgrenzung/Volumen zu dehnen.

Der Status *Volumen* hat zwei weitere Griffe gegenüber dem Umgrenzungs Status.



1. Ermöglicht es, die obere Ebene des Schnitt Objekts zu verschieben.
2. Ermöglicht es, die obere Ebene des Schnitt Objekts zu verschieben.

Ähnliche Befehle

[BimPatch](#) - ermöglicht es, einen Teil eines generierten Schnittes zu ersetzen.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

[ZuschneidenAnzeige](#) - schaltet die *Zuschneiden-Anzeige* Eigenschaft einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[SchnEbene](#) - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erzeugt.

[SchnEbeneEinst](#) - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.


BimSchnittÖffnen

Öffnet die Zeichnungsdatei, die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziierte ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimschnittöffnen*

Menü: *BIM | Öffne Schnitt Model*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

Quad: *BIM* | 

: *bimschnittöffnen*

Öffnen eines 3D BIM Modeld das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziiert ist

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis: Wählen Sie entweder einen Schnitt-Block im Model Bereich oder ein Ansichtsfenster im Papier Bereich Layout.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis: Drücken Sie die Eingabetaste, um das 3D-Model zu öffnen.

Öffnen von BIM Schnitt Zeichnung(en), die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist/sind.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnisse: Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis: Wählen Sie weitere BIM Schnitt Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimPatch](#) - ermöglicht es, einen Teil eines generierten Schnittes zu ersetzen.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

BimSchnittAkt

Exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimschnittakt*

Menü: *BIM | Aktualisiere Schnitt*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

: *bimschnittakt*

Erstellen oder Aktualisieren von BIM Schnitten aus einem BIM 3D Model

Öffnen Sie das BIM 3D Model.

Starten Sie den Befehl BimSchnittAkt.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis, um den Schnitt zu generieren oder zu aktualisieren: Wählen Sie eine BIM Schnitt Objekt oder einen BIM Raum*.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis, um den Schnitt zu generieren oder zu aktualisieren: Wählen Sie weitere BIM Schnitt Objekte oder BIM Räume oder drücken Sie die Eingabetaste.

Bricsys meldet:

xx Schnitt(e) wurde(n) generiert.

C:\BricsCAD\Villa\Section Plane (1)

...

C:\BricsCAD\Villa\Section Plane (xx)

*BIM-Räume können ausgewählt werden, wenn die Innenansichten durch die Option **Innen** des Befehls **BimSchnitt** erzeugt wurden.

Aktualisieren einer BIM Schnitt Zeichnung

Öffnen Sie die BIM Schnitt Zeichnung.

Starten Sie den Befehl BimSchnittAkt.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis, um den Schnitt zu generieren oder zu aktualisieren: Wählen Sie entweder einen Schnitt-Block im Model Bereich oder ein Ansichtsfenster im Papier Bereich Layout.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie ein BIM Schnitt Objekt oder ein BIM Schnitt Ergebnis, um den Schnitt zu generieren oder zu aktualisieren: Wählen Sie entweder einen Schnitt-Block im Model Bereich oder ein Ansichtsfenster im Papier Bereich Layout oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[BimPatch](#) - ermöglicht es, einen Teil eines generierten Schnittes zu ersetzen.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[SchnEbene](#) - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erzeugt.

[SchnEbeneEinst](#) - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

[SchnEbeneZuBlock](#) - speichert die ausgewählte Schnitt Ebene in einen 2D Schnitt / Ansichts Block oder einen 3D Abschnittsblock.


BimRäumlichePosition

Öffnet den Gebäude & Geschoss Manager. Der Dialog ermöglicht das Erstellen und Bearbeiten von Standorten, Gebäuden und Geschossen.

Zugriff auf den Befehl über

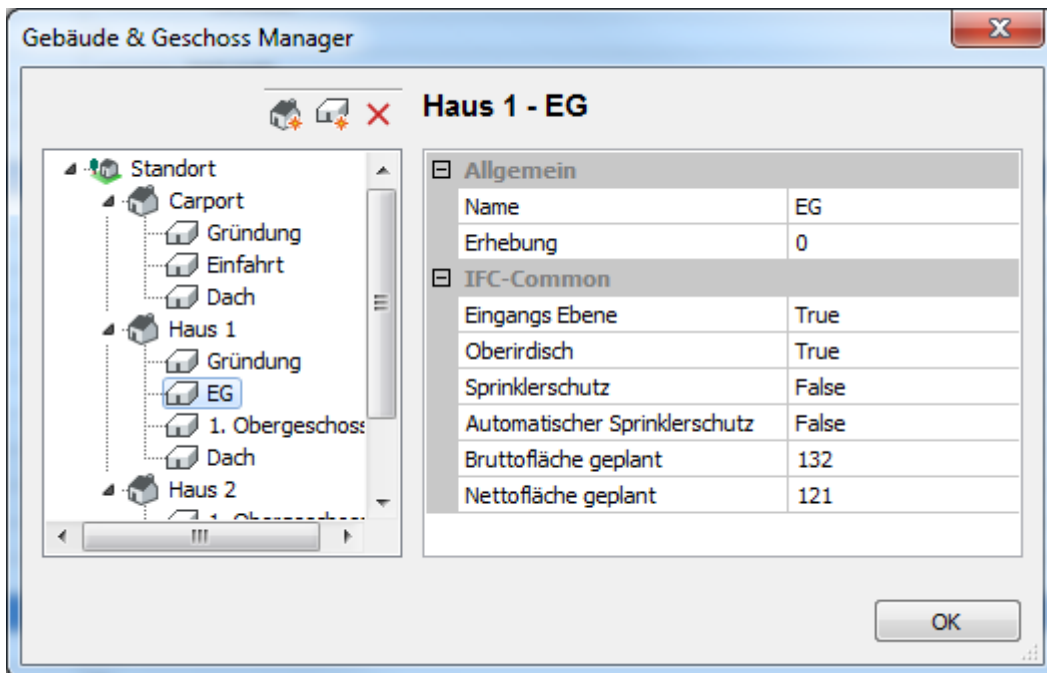
Befehlszeile: *bimräumlicheposition*

Menü: *BIM | Räumliche Postion*

Werkzeugkasten: *BIM* | 




: *bimräumlicheposition*

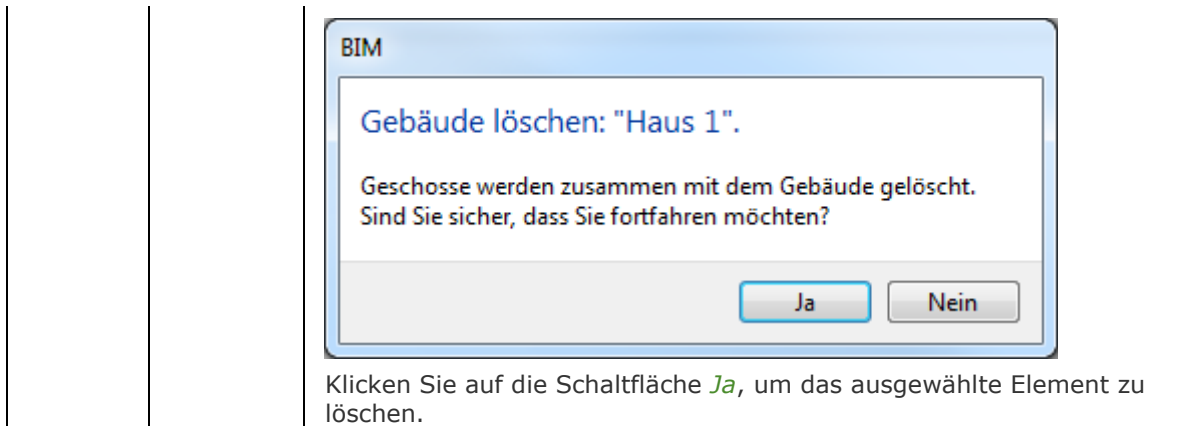
Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf die Schaltfläche *Schließen* (X) oder die Taste *OK*, um den Dialog zu schließen.

Befehls Optionen

Symbol	Option	Beschreibung																																																
	Neues Gebäude	<p>Fügt ein neues Gebäude für das Modell hinzu. Füllen Sie die Eigenschaften aus:</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Allgemein</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>Haus 1</td> </tr> <tr> <td>Ref Höhe Erhebung</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Geländehöhe</td> <td>432</td> </tr> <tr> <td colspan="2">Gebäude Adresse</td> </tr> <tr> <td>Innere Lage</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Adress Zeilen</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Postfach</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Stadt</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Region</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Postleitzahl</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Land</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">IFC-Common</td> </tr> <tr> <td>Gebäude ID</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Permanente ID</td> <td>False</td> </tr> <tr> <td>Brandschutz</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ergänzender Brandschutz</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sprinklerschutz</td> <td>False</td> </tr> <tr> <td>Automatischer Sprinklerschutz</td> <td>False</td> </tr> <tr> <td>Belegungsart</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Geplante Bruttofläche</td> <td>224</td> </tr> <tr> <td>Anzahl der Stockwerke</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Baujahr</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Land markiert</td> <td>False</td> </tr> </table>	Allgemein		Name	Haus 1	Ref Höhe Erhebung	0	Geländehöhe	432	Gebäude Adresse		Innere Lage		Adress Zeilen		Postfach		Stadt		Region		Postleitzahl		Land		IFC-Common		Gebäude ID		Permanente ID	False	Brandschutz		Ergänzender Brandschutz		Sprinklerschutz	False	Automatischer Sprinklerschutz	False	Belegungsart		Geplante Bruttofläche	224	Anzahl der Stockwerke	1	Baujahr		Land markiert	False
Allgemein																																																		
Name	Haus 1																																																	
Ref Höhe Erhebung	0																																																	
Geländehöhe	432																																																	
Gebäude Adresse																																																		
Innere Lage																																																		
Adress Zeilen																																																		
Postfach																																																		
Stadt																																																		
Region																																																		
Postleitzahl																																																		
Land																																																		
IFC-Common																																																		
Gebäude ID																																																		
Permanente ID	False																																																	
Brandschutz																																																		
Ergänzender Brandschutz																																																		
Sprinklerschutz	False																																																	
Automatischer Sprinklerschutz	False																																																	
Belegungsart																																																		
Geplante Bruttofläche	224																																																	
Anzahl der Stockwerke	1																																																	
Baujahr																																																		
Land markiert	False																																																	
	Neues Geschoss	<p>Fügt dem ausgewählten Gebäude ein neues Geschoss hinzu. Füllen Sie die Eigenschaften aus:</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">Allgemein</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>EG</td> </tr> <tr> <td>Erhebung</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td colspan="2">IFC-Common</td> </tr> <tr> <td>Eingangs Ebene</td> <td>True</td> </tr> <tr> <td>Oberirdisch</td> <td>True</td> </tr> <tr> <td>Sprinklerschutz</td> <td>False</td> </tr> <tr> <td>Automatischer Sprinklerschutz</td> <td>False</td> </tr> <tr> <td>Bruttofläche geplant</td> <td>132</td> </tr> <tr> <td>Nettofläche geplant</td> <td>121</td> </tr> </table>	Allgemein		Name	EG	Erhebung	0	IFC-Common		Eingangs Ebene	True	Oberirdisch	True	Sprinklerschutz	False	Automatischer Sprinklerschutz	False	Bruttofläche geplant	132	Nettofläche geplant	121																												
Allgemein																																																		
Name	EG																																																	
Erhebung	0																																																	
IFC-Common																																																		
Eingangs Ebene	True																																																	
Oberirdisch	True																																																	
Sprinklerschutz	False																																																	
Automatischer Sprinklerschutz	False																																																	
Bruttofläche geplant	132																																																	
Nettofläche geplant	121																																																	
	Löschen	<p>Löscht das ausgewählte Gebäude oder Geschoss. Eine Warn-Meldung wird angezeigt:</p>																																																



Verfahren

[Zuweisen eines Gebäudes und Geschosses zu einem Gebäude Element](#)

[Das Modell im Struktur Panel untersuchen](#)

Ähnliche Befehle

[BimZuordnenRäumlichePosition](#) - erlaubt das Anhängen oder Entfernen einer räumlichen Position an eine Auswahl von Objekten.

[BimKlassifizieren](#) - klassifiziert ein Objekt als Gebäude Element und vergibt einen Namen und eine interne GUID (globale eindeutige Kennung).

[Bimify](#) - analysiert das Modell und führt eine automatische Klassifizierung und räumliche Zuordnung für das gesamte Modell durch.

[BimRaum](#) - erstellt Raum Objekte.

BimTrennen

Teilt segmentierte Volumenkörper automatisch in getrennte Volumenkörper und ermöglicht es, Volumenkörper mit Hilfe von Schneid-Flächen aufzuteilen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimtrennen*

Menü: *BIM | Teilen*

Werkzeugkasten: *Bim* | 

: *bimtrennen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie einen Volumenkörper für die automatische Teilung oder wählen Sie Schneide-Flächen, um manuell aufzuteilen: Wählen Sie einen 3D Volumenkörper* oder eine oder mehrere Flächen**.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie einen Volumenkörper für die automatische Teilung oder wählen Sie Schneide-Flächen, um manuell aufzuteilen: Wählen Sie weitere 3D Volumenkörper oder Flächen oder drücken Sie die Eingabetaste.

Das Objekt wurde in 6 Teile gesplittet.

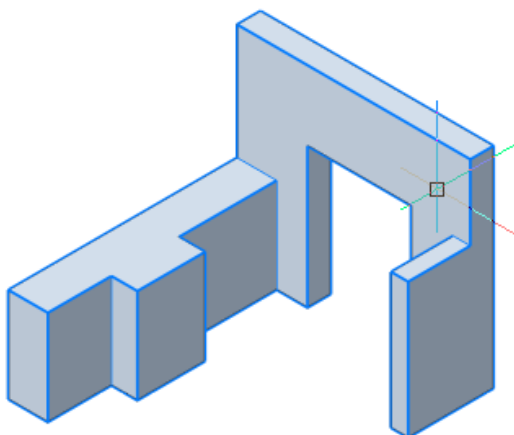
(*) Stellen Sie sicher, dass der Wert der Variablen SELECTIONPREVIEW 2 oder 3 ist, um einen Volumenkörper zu wählen. Gehen Sie mit dem Mauszeiger über den Volumenkörper, dann drücken Sie die TAB-Taste, bis der komplette Volumenkörper hervorgehoben wird, drücken Sie dann die linke Maustaste.

(**) Um eine Fläche zu wählen, bewegen Sie den Mauszeiger über eine Fläche und klicken Sie auf diese. Die Flächen werden eine nach der anderen markiert, unabhängig vom Wert der SELECTIONPREVIEW oder der SELECTIONMODES Variablen.

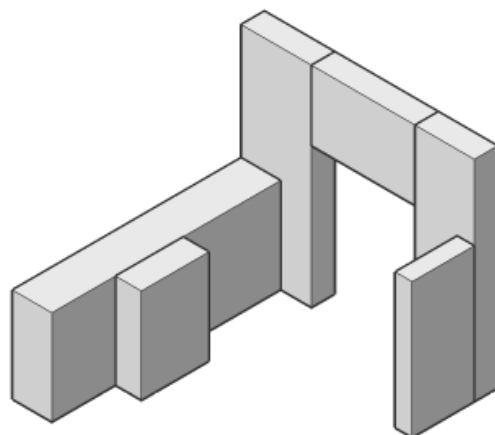
ANMERKUNG Einfügungen, wie z. B. Fenster und Türen, die im geteilten Volumenkörper vorhanden waren, werden entfernt.

Befehls Optionen

Wähle Volumenkörper:

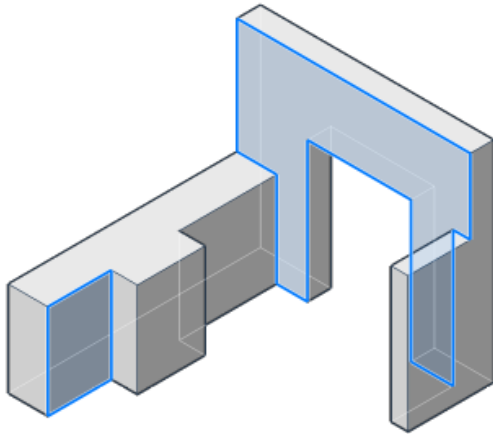


Gewählter Volumenkörper ...

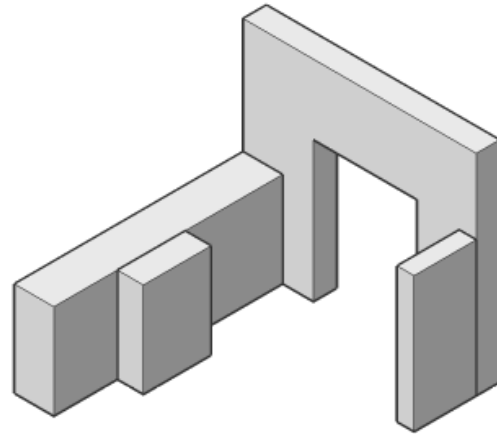


aufgeteilt in 6 getrennte Volumenkörper

Wähle schneide Flächen:



Zwei Schneide-Flächen ausgewählt ...



... in 4 separate Volumenkörper aufgeteilt

Verfahren

[Einen Volumenkörper automatisch aufteilen](#)

[Teilen eines Volumenkörpers mithilfe von Schnitt-Flächen](#)

Ähnliche Befehle

[BimVerb](#) - erstellt eine L-Verbindung zwischen untergeordneten Flächen zweier Volumenkörper.

[Vereinig](#) - führt Boolesche Vereinigen Operationen für 3D-Volumenkörper und 2D Regionen aus; fügt eins zum anderen, um ein einzelnes Objekt zu erhalten.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet 3D Volumenkörper und 2D Regionen.

BimVorschlagen

Analysiert die Verbindung zwischen Volumenkörpern, findet und präsentiert dann ähnliche Situationen im Modell, in denen die gleiche Verbindung angewendet werden kann.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimvorschlagen*

Quad: *Modell* | 

: *bimvorschlagen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Volumenkörper mit gewünschtem Detail auswählen: Wählen Sie den ersten Volumenkörper*.



Objekte im Satz: 1

Volumenkörper mit gewünschtem Detail auswählen: Wählen Sie den zweiten Volumenkörper und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste.

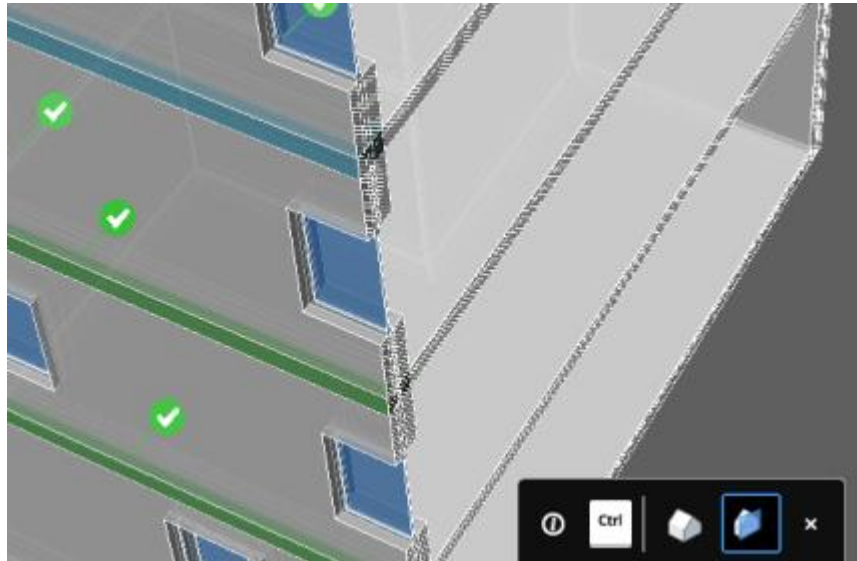
Nächste Aktion wählen [Alle/Abbrechen] <Alle>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Verbindung auf alle ähnlichen Situationen anzuwenden.


Die Auswahl der Volumenkörper erfolgt am besten in einer [Abgeschnittenen Schnitt](#) Ansicht.

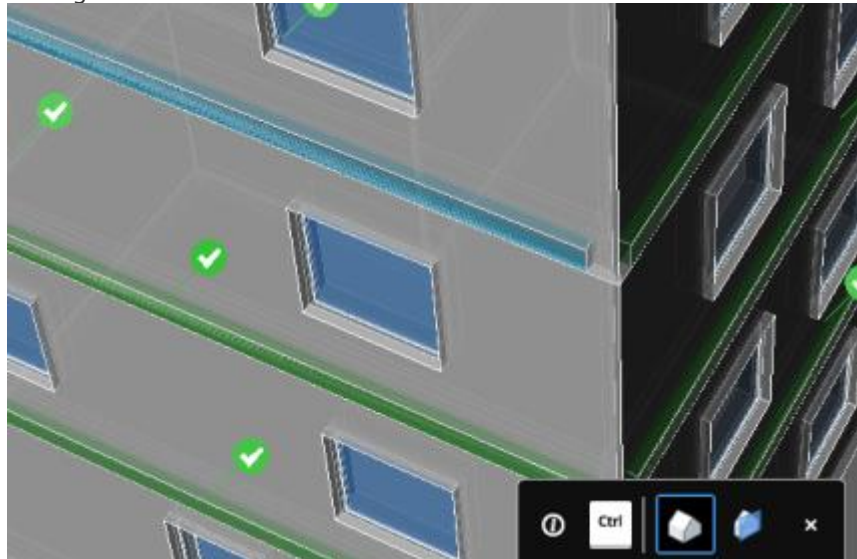
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Alle anwenden	Wenden Sie die Verbindung auf alle erkannten ähnlichen Situationen im gesamten Modell an.
Auswählen oder Verwerfen	Klicken Sie auf das Auswahlssymbol, um die Auswahl ein- oder auszuschalten: <ul style="list-style-type: none">  Ausgewählter Ort:  Verworfenener Ort:
Anzeige abschneiden umschalten	Ermöglicht das Umschalten der Anzeige abschneiden Eigenschaft der Schnittebene(n), die beim Auswählen der Volumenkörper mit dem gewünschten Detail eingeschaltet war. Drücken Sie die Strg-Taste, um die Anzeige abschneiden umzuschalten. Wenn die Option Tipps für BIMVORSCHLAGEN anzeigen ausgewählt ist, wird der aktuelle Modus im Tipps Widget am unteren Rand des Grafikbildschirms angezeigt.

- Anzeige abschneiden ein: 



- Anzeige abschneiden aus: 



Ähnliche Befehle

[BimZusammenstAnh](#) - fügt eine BIM-Zusammenstellung an Volumenkörper an.

[BimZiehen](#) - zieht untergeordneten Flächen und verbindet optional untergeordnete Flächen mit den Hauptflächen eines Volumenkörpers.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

BimTag

Erstellt assoziative Tags in generierten BIM-Schnittzeichnungen für die entsprechenden Gebäudeobjekte in einem 3D-BIM-Modell.

Der Befehl kann nur in Schnitt Ansichtsfenstern verwendet werden.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *bimtag*

Multifunktionsleiste: *Beschriften | Bezeichner |*

: *bimtag*

Aufforderung in der Befehlszeile:

BIM Schnitt Ansichtsfenster auswählen [**Manuell**]: Klicken Sie auf die Umrandung eines Bim Schnitt Ansichtsfensters.



Tags werden automatisch für alle geschnittenen Gebäudeobjekte im ausgewählten Ansichtsfenster erstellt.

Die Tags werden als **MFührungs** Objekte erzeugt; sie verwenden die Blöcke in der Zeichnung *_Section Tag.dwg* im *Bim/Sections* Ordner des **support Ordners**, z. B.:
C:\Benutzer\\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V18x64\de_DE\Support\Bim\Sections.

Wenn im ausgewählten Ansichtsfenster bereits Tags vorhanden sind, werden Sie dazu aufgefordert:

Dem Schnitt wurden bereits Tags zugewiesen. Wählen Sie eine Aktualisierungsoption [Aktualisiere/Neu/Regenerieren**] <**Regenerieren**>:** Drücken Sie die Eingabetaste, um alle Tags (neu) zu generieren oder wählen Sie eine Option aus.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Manuell	Sie werden aufgefordert: Punkt auf einem geschnittenen BIM-Element auswählen [Auto]: Klicken Sie auf ein geschnittenes Bim-Element. Sie werden aufgefordert: Platziere den Tag: Wählen Sie einen Punkt aus, an dem der Tag platziert werden soll. Sie werden aufgefordert: Punkt auf einem geschnittenen BIM-Element auswählen [Auto]: Klicken Sie auf ein geschnittenes Bim-Element oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu stoppen.
 Auto	Tags werden automatisch für alle geschnittenen Gebäudeelemente im ausgewählten Ansichtsfenster erstellt.
Aktualisiere vorhandene	Aktualisiert die vorhandenen Tags im ausgewählten Ansichtsfenster.
Bestehende aktualisieren und neue hinzufügen	Aktualisiert die vorhandenen Tags im ausgewählten Ansichtsfenster und fügt neue Tags hinzu.
Alle regenerieren	Aktualisiert alle Tags im ausgewählten Ansichtsfenster.

Ähnliche Befehle

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[BimRaum](#) - erstellt BIM Raum Objekte.

[MFührung](#) - erstellt Mehrfach Führungs Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

[MFührBearb](#) - fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

BimAktRaum

Aktualisiert die Geometrie eines Raum Objektes.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimaktraum*

Menü: *BIM | Raum aktualisieren*

Werkzeugkasten: *Bim* | 

: *bimaktraum*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Raum wählen: *Wählen Sie ein Raum Objekt.*

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[BimRaum](#) - erstellt Raum Objekte.


BimAktStärke

Weist die Gesamtstärke einer Zusammenstellung dem Volumenkörper erneut zu.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimaktstärke*

Menü: *BIM | Stärke aktualisieren*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

: *bimaktstärke*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Elemente wählen, bei denen die Objektstärke aktualisiert werden soll: Wählen Sie ein Objekt.

Objekte im Satz: 1

Elemente wählen, bei denen die Objektstärke aktualisiert werden soll: Wählen Sie ein Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Die Objektstärke von 1 Element(en) wurde aktualisiert.

Die Objektstärke von x Element(en) wurde aktualisiert. Übersprungen: y Element(e).

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Bearbeitung einer Zusammenstellung](#)

Ähnliche Befehle

[BimZusammenstAnh](#) - fügt eine BIM-Zusammenstellung an Volumenkörper an.

[Bimflip](#) - wechselt die Seite der Start-Fläche, von der aus die Schichten einer Zusammenstellung festgelegt werden.

BimÖffnungErzeugen

Erzeugt eine vollparametrische Öffnung (z. B. Fenster...) basierend auf einer geschlossenen Kontur.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimöffnungserzeugen*

Menü: *Bim | Erzeuge Öffnung*

Werkzeugkasten: *Bim | Öffnung erzeugen* 

Quad: *Modell | Öffnung erzeugen* 

: *bimöffnungserzeugen*

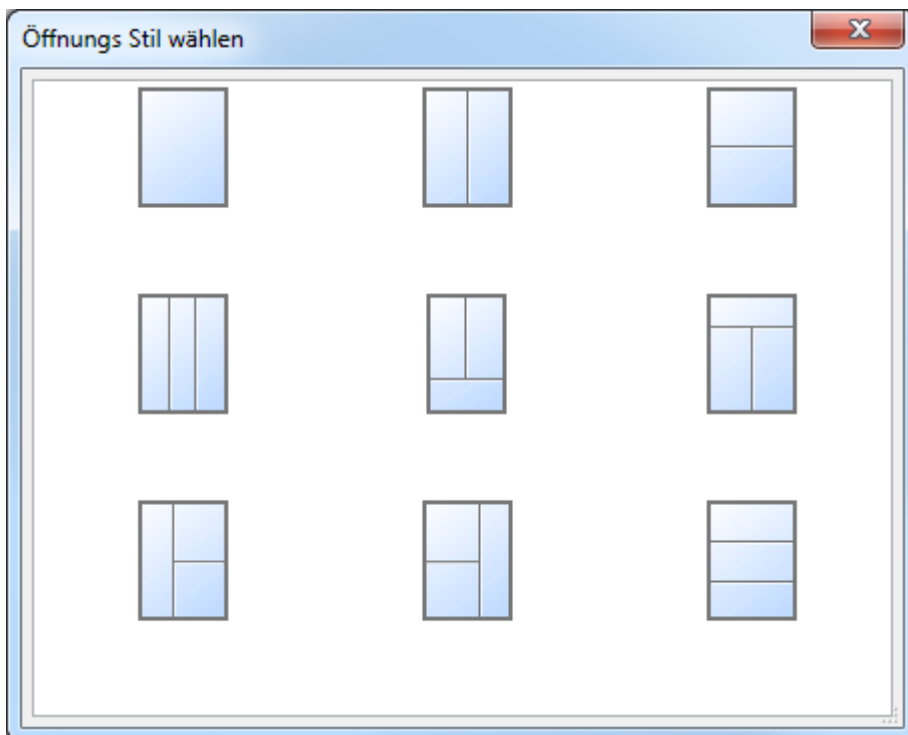
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie das Öffnungs Profil: Wählen Sie ein geschlossenes 2D-Objekt oder eine Begrenzung aus.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie das Öffnungs Profil: Wählen Sie ein geschlossenes 2D-Objekt oder eine Begrenzung aus, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie einen Öffnungs-Stil.

Die Öffnungen werden mit dem gewählten Stil erstellt.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Eine Öffnung mit einem geschlossenen 2D-Objekt erzeugen](#)

[Erstellen einer Öffnung mit einer Umgrenzung](#)

[Eine Öffnung in einem vorhandenen Durchbruch erstellen](#)

Ähnliche Befehle

BimEinfüge - fügt Fenster oder Türen in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

BimÖffnungAkt - aktualisiert die Öffnung, die durch eine Einfügung in einen Volumenkörper gebrochen wurde, für den Fall, dass die Definition so geändert wurde, dass die Öffnung automatisch korrekt aktualisiert wurde.

BimÖffnungAkt

Aktualisiert die Öffnung, die durch ein Fenster oder eine Tür in einen Volumenkörper gebrochen wurde, für den Fall, dass die Definition so geändert wurde, dass die Öffnung nicht automatisch korrekt aktualisiert wurde.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bimöffnungakt*

Menü: *BIM | BIM aktualisieren*

Werkzeugkasten: *BIM* | 

: *bimöffnungakt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Öffnungselement zum Aktualisieren: Wählen Sie ein Fenster oder eine Tür.

Objekte im Satz: 1

Wähle Öffnungselement zum Aktualisieren: Wählen Sie weitere Fenster oder Türen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimEinfüge](#) - fügt Fenster oder Türen in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

[BimÖffnungErzeugen](#) - erzeugt ein vollparametrisches Öffnungselement basierend auf einer geschlossenen Kontur.

Blechkon- struktion

BkBaugruppenExport

Durchläuft die Baugruppenstruktur der aktuellen Zeichnung, sucht nach 3D-Volumenkörpern in seinen Komponenten und wendet die Befehle [BkKonvert](#) und [BkExport2D](#) an. Die resultierenden .dxf-Dateien mit den Abwicklungsinformationen werden in einem benutzerdefinierten Ausgabeordner gespeichert und nach Stärke sortiert. Bauteile, die mit Befehlswarnungen oder Fehler bearbeitet wurden, werden in speziellen Ordnern abgelegt. Es wird ein HTML-Bericht erstellt, der alle Solids in der Baugruppe auflistet und deren Status und Links zu .dwg- und .dxf-Dateien anzeigt.

Jeder Volumenkörper wird klassifiziert:

- "Sheet Metal"; der Volumenkörper ist ein Blechbauteil;
- "Poor Sheet Metal"; der Volumenkörper sieht aus wie eine Blechkonstruktion, Benutzerhilfe und Nacharbeiten sind notwendig;
- "Not Sheet Metal"; der Volumenkörper wird nicht als Blechkonstruktion anerkannt.

Der Befehl ermöglicht das schnelle Aussortieren von Nicht-Blechbauteilen, daher kann er für gemischte Baugruppen angewendet werden, die sowohl Blech- als auch Nicht-Blechbauteile enthalten.

Der Befehl kann auf einfache Zeichnungen mit Volumenkörpern, auf in BricsCAD erstellte Baugruppen und auf mit [Communicator](#) importierte Zeichnungen angewendet werden. Es wird empfohlen, die [BkBaugruppenExport](#) Communicator Benutzerpräferenz auf 2 (= als mechanische Komponenten) einzustellen, ansonsten werden mechanical Komponenten zu Volumenkörpern aufgelöst, was die Anzahl der von BkBaugruppenExport verarbeiteten Objekte erhöht; dies führt zu einer steigenden Verarbeitungszeit und mehreren Wiederholungen in der Ausgabe.

Um die Performance zu verbessern, wird empfohlen, den [Visuellen Stil](#) des aktiven Ansichtsfensters am besten auf *2D Drahtmodell* einzustellen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkbaugruppenexport*

Menü: *Blechkonstruktion | Entfalten | Export Baugruppe nach DXF*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: Blechkonstruktion | Flach | 

: *bkbaugruppenexport*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Volumenkörper, Block Einfügungen oder [Einstellungen] <Gesamtes Model>: Wählen Sie das zu bearbeitende Objekt aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Objekte in die Baugruppe aufzunehmen. Beachten Sie, dass eine Komponente nur dann übersprungen wird, wenn sie von keiner Instanz referenziert wird.

Sofern in den Befehlseinstellungen nicht anders definiert ist, werden die Ergebnisse im Ordner der bearbeiteten Zeichnung gespeichert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einstellungen	<p>Ermöglicht das Auswählen des Ausgabeordners, die Zuweisung einer Biegetabelle oder die Angabe der DXF-Version; Sie werden aufgefordert: <i>Einstellung wählen [Ausgabe/Tabelle/Dxf/Zurück] <Zurück></i>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ausgabeordner einstellen</i>: Zeigt einen Datei-Dialog zum Einstellen des Ausgabeordners an. • <i>Biegetabelle einstellen</i>: Definiert die Biegetabelle, die während BkExport2D aufgerufen wird und im Ausgabeprozess verwendet werden soll. Zeigt einen Datei-Dialog zur Auswahl der Biegetabellen-Datei an. • <i>DXF Version</i>: Legt die DXF-Version fest; Sie werden aufgefordert: <i>DXF Version wählen [R11/R12/R13/LT2/R14/LT95/2000/2004/2007/2010/2013/2018] <2013></i>:Wählen Sie eine DXF-Version oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Voreinstellung zu übernehmen. • <i>Zurück</i>: Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen und Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BkExport2D](#) - exportiert die entfaltete Darstellung eines Blechkörpers als 2D Profil im .dxf / .dwg Format.

BkBiegungErz

Konvertiert harte Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) in Biegungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkbiegungerz*

Menü: *Blechkonstruktion | Biegung | Erzeuge Biegung*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

: *bkbiegungerz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Harte Kanten, Verbindungen, Laschen oder 3D Volumenkörper wählen oder [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie eine Fläche oder eine harte Kante oder einen 3D-Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Blechbauteile einzuschließen.

Objekte im Satz: 1

Harte Kanten, Verbindungen, Laschen oder 3D Volumenkörper wählen oder [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere Flächen oder harte Kanten oder 3D-Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste.

* Alle ausgewählten Elemente müssen von der gleichen Art sein: Flächen oder harte Kanten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Laschen Flächen	Erzeugt Biegungen zwischen dieser Lasche und den benachbarten Laschen.
Harte Kanten	Erzeugt Biegungen für die ausgewählten harte Kanten.

Verfahren

[Konvertierung harter Kanten zu Biegungen](#)

[Konvertieren von harten Kanten zu Verbindungen](#)

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen und Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKLösen](#) - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen.

[BKLascheVerb](#) - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

[BKVerbindungErz](#) - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

[BKAusklinkErz](#) - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkBiegungUmsch

Konvertiert Biegungen zu ausgeformten Biegungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkbiegungumsch*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Biegung* | *Biegung umschalten*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

: *bkbiegungumsch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Biege-Flächen/<Gesamtes model>: Wählen Sie eine Biegung oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Biegungen im Modell auszuwählen.

Objekte im Satz: 1

Wählen Biege-Flächen/<Gesamtes model>: Wählen Sie eine Biegung oder drücken Sie die Eingabetaste, um die ausgewählten Biegungen zu konvertieren.

Wenn FEATURECOLORS = EIN ist, werden die konvertierten Biegungen in der Farbe SMCOLORLOFTEDBEND angezeigt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BKBiegungErz](#) - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) in Biegungen.

[BkAusform](#) - erstellt ein Blechbauteil mit ausgeformten Biegungen und Laschen aus zwei nicht-koplanaren Kurven.

[BkReparieren](#) - stellt das 3D Volumenkörper Modell eines Blechteiles durch Verstärkung einer seiner Seiten wieder her: Alle Stärken Flächen werden senkrecht zur Laschen Fläche. Behebt Probleme, die bei ausgeformten Biege-Features auftreten können: Vereinigt angrenzende Biegungen und stellt tangentielle Verbindungen mit Laschen her.

BkKonvert

Erkennt automatisch Laschen, Biegungen und ausgeformte Biegungen für ausgewählte 3D-Volumenkörper.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkkonvert*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Konvertiere zu Blechbauteil*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Erstellen* | 

: *bkkonvert*

Aufforderung in der Befehlszeile:

3D-Volumenkörper wählen oder [*Optionen/Gesamt*] <Gesamtes model>: Wählen Sie einen 3D Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell einzuschließen..

Objekte im Satz: 1

3D-Volumenkörper wählen oder [*Optionen/Gesamt*] <Gesamtes model>: Wählen Sie weitere 3D-Volumenkörper oder rechte Maustaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Optionen	<p>Standardmäßig versucht der Befehl, Laschen und Biegungen zu erkennen, da sie einfacher zu verarbeiten sind; Sie werden aufgefordert: <i>Wähle Option [Bevorzugt/Erkennen/Zurück] <Zurück></i>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Laschen und Kurven bevorzugen, um Features zu erzeugen:</i> Ermöglicht die Einstellung des Befehlsverhaltens, wenn die Geometrie als Sequenz von Laschen und Biegungen oder einzelnen Form-Features dargestellt werden kann. <i>Zurück:</i> Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
Gesamtes Modell	<p>Alle Volumenkörper im gesamten Modell werden analysiert und, wenn möglich, in Blechkörper umgewandelt. Der Befehl erkennt Blech-Features - wie Laschen und Biegungen - in der Eingangsgeometrie. Die Körperstärke des Blechkonstruktions Zeichnung ist Kriterium, wenn mehrere Volumenkörper ausgewählt wurden. Deshalb müssen ausgewählte Volumenkörper die gleiche Stärke haben, ansonsten wird in der Befehlszeile eine Fehlermeldung angezeigt: "Der 3D Volumenkörper konnte nicht in ein Blechbauteil konvertiert werden. Die erkannte Stärke ist nicht gleich der Stärke des Dokuments: 5.000000 != 7.000000."</p>

Ähnliche Befehle

[BkBaugruppenExport](#) - analysiert die Baugruppenstruktur der aktuellen Zeichnung, führt die Befehle [BkKonvert](#) und [BKExport2D](#) Befehle aus, und speichert die resultierenden .dxf-Dateien mit den Abwicklungsinformationen in einem Ausgabeordner.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert.

[BKLösen](#) - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen.

[BKBasisLasche](#) - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil einen Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

[BkForm](#) - konvertiert eine ausgewählte Gruppe von Flächen in Form Feature.

[BkParametrisieren](#) - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

[BKNeuVerstärken](#) - stellt das 3D Volumen Modell eines Blechbauteils durch Verstärken einer seiner Seiten wieder her (alle Stärken Flächen werden senkrecht zu den Laschen Flächen ausgerichtet).

BkLösch

Entfernt eine Biegung oder eine Verbindung durch die Wiederherstellung einer harten Kante zwischen zwei Laschen; entfernt eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden wieder bis zur Lasche, die gelöscht wird, erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklösch*

Menü: *Blechkonstruktion | Lösche Feature*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Bearbeiten* | 

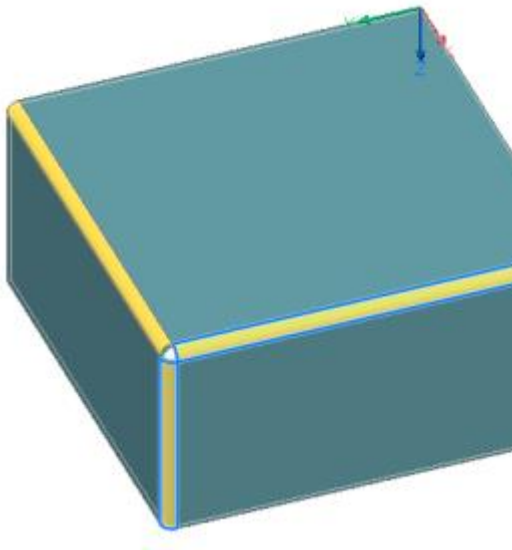
: *bklösch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

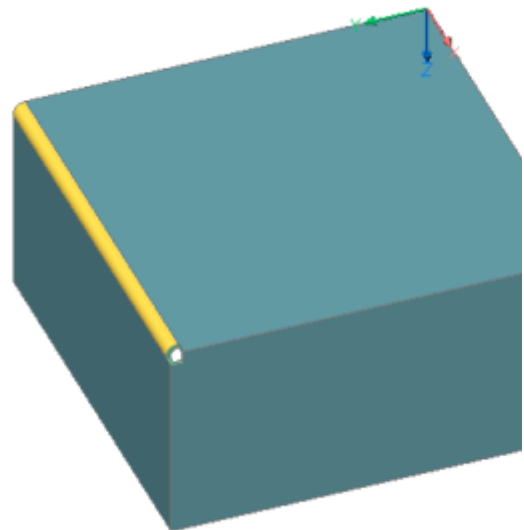
Wähle Feature Flächen oder Stärken Flächen: Wählen Sie ein Element.

Objekte im Satz: 1

Wähle Feature Flächen oder Stärken Flächen: Wählen Sie ein anderes Element oder Rechtsklick.



Ausgewählte Biegungs Flächen



Die ausgewählten Biegungen werden durch harte Kanten ersetzt

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

BKBiegungErz - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und Eckverbindungen in Biegungen.

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BKLösen - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen oder Objekten.

BKExtrusion - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

BKLascheVerb - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

BKLascheKante - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

BKLascheTeilen - teilt eine Lasche entlang einer Polylinie, die auf ihrer Fläche gezeichnet wurde.

BKVerbindungErz - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BKAusklinkErz - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkLösen

Entfernt Blech-Daten von den ausgewählten Features.

Der Befehl kann Blechkonstruktions Features auf 3D Volumenkörperflächen auflösen. Aufgelöste Features werden nicht mehr im Mechanical-Browser aufgelistet. Flächen der aufgelösten Features können frei verschoben, gedreht oder durch Drücken/Ziehen bearbeitet werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklösen*

Menü: *Blechkonstruktion | Auflösen*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

: *bklösen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Flächen auf den Modellen wählen oder [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie eine Fläche, oder Objekt, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um das gesamte Model zu wählen.

Objekte im Satz: 1

Wähle Flächen auf den Modellen/Gesamtes model>: Wählen Sie eine Fläche oder drücken Sie die rechte Maustaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gesamtes Model	Wählt alle Flächen im gesamten Model.

Ähnliche Befehle

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BKLösch - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

BkExtrusion - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

BKBasisLasche - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil einen Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

BkForm - konvertiert eine ausgewählte Gruppe von Flächen in Form Feature.

BkAusform - erstellt ein Blechbauteil mit ausgeformten Biegungen und Laschen aus zwei nicht-koplanaren Kurven.

BkExport2D

Exportiert die entfaltete Darstellung eines Blechkörpers als 2D Profil im .dxf / .dwg Format.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkexport2d*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Entfalten* | *Export nach DXF*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* |  →

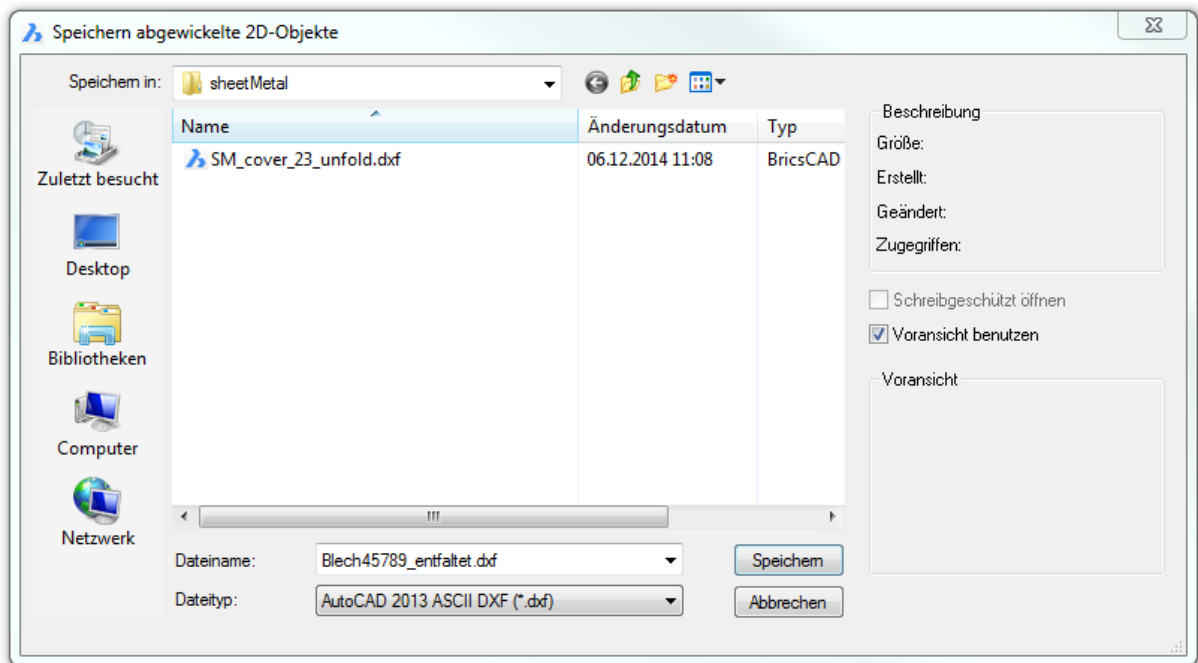
Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Flach* |  →

: *bkexport2d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine Laschen Fläche, um den Export zu starten: Identifizieren Sie die Start Fläche.

Es wird ein Datei Dialog angezeigt:



Wählen Sie das Dateiformat: dwg oder dxf

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BkBaugruppenExport](#) - analysiert die Baugruppenstruktur der aktuellen Zeichnung, führt die Befehle [BkKonvert](#) und [BKExport2D](#) aus, und speichert die resultierenden .dxf-Dateien mit den Abwicklungsinformationen in einem Ausgabeordner.

[BKExportOSM](#) - exportiert einen Blechkonstruktions Volumenkörper ins .osm (Open Sheet Metal) Dateiformat (native für CADMAN®-B CAM-System).

[BKAbwickeln](#) - erstellt eine entfaltete 2D- oder 3D-Repräsentation eines Blechbauteils.

BkExportOSM

Exportiert einen Blechkonstruktions Volumenkörper ins .osm (Open Sheet Metal) Dateiformat (native für CADMAN®-B CAM-System).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkexportosm*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Entfalten* | *Export nach OSM*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | ^{OSM} →

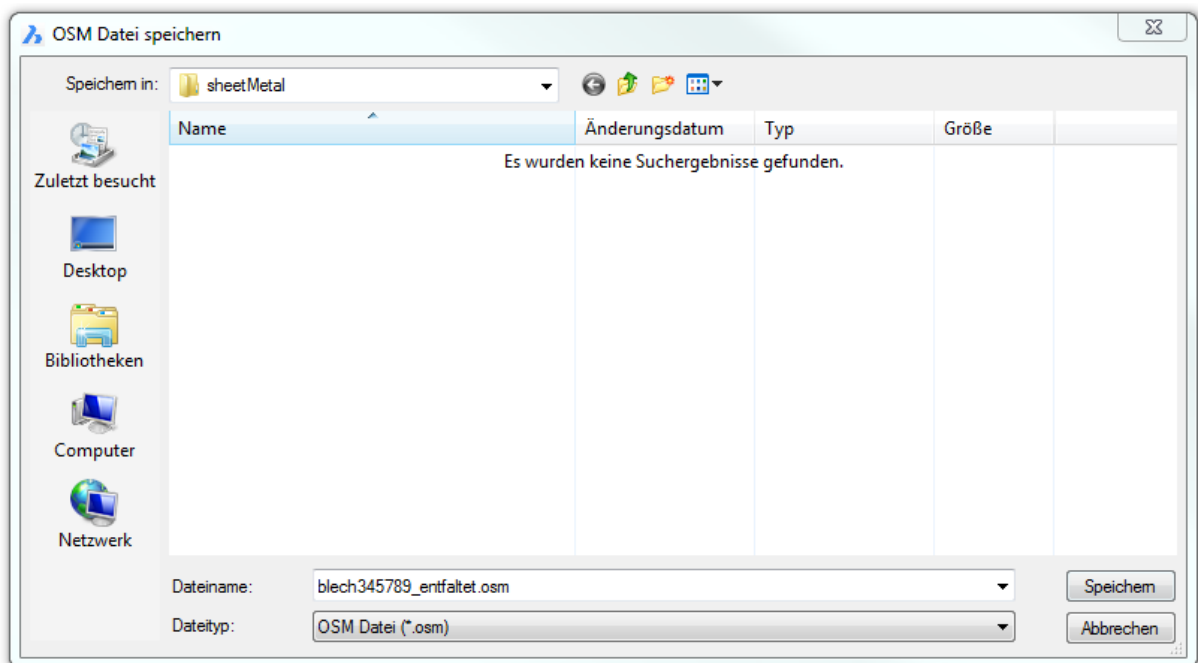
Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Flach* | ^{OSM} →

: *bkexportosm*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Einen Blech Körper wählen oder [Genauigkeit/Länge]: Wählen Sie einen Blechkörper oder wählen Sie eine Option.

Zeigt einen Datei Dialog an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Genauigkeit der Näherung einstellen	Im OSM-Format werden lineare Segmente und Kreisbögen durch Splines ersetzt. Die Genauigkeit dieser Näherung (zulässige Abweichung von einem Segment/Bogen vom Spline) kann für jeden Aufruf des Befehls BkExportOSM angegeben werden. Das .osm Bauteil wird mm oder Zoll-basieren, abhängig vom Wert der Systemvariablen MEASUREMENT , gespeichert. INSUNITS werden für die korrekte Skalierung berücksichtigt.
Minimale Kantenlänge	Steuert die minimale Länge der Kanten in der resultierenden .osm Datei.

Ähnliche Befehle

[BkBaugruppenExport](#) - analysiert die Baugruppenstruktur der aktuellen Zeichnung, führt die Befehle [BkKonvert](#) und [BKExport2D](#) aus, und speichert die resultierenden .dxf-Dateien mit den Abwicklungsinformationen in einem Ausgabeordner.

[BKExport2D](#) - exportiert die entfaltete Darstellung eines Blechkörpers als 2D Profil im .dxf / .dwg Format.

[BKAbwickeln](#) - erstellt eine entfaltete 2D- oder 3D-Repräsentation eines Blechbauteils.

BkExtrusion

Erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkextrusion*

Menü: Blechkonstruktion | Biegung | Erzeuge Biegung

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Erstellen* | 

: *bkextrusion*

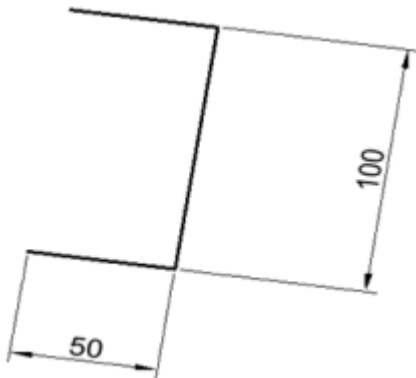
Aufforderung in der Befehlszeile:

Polylinie wählen: Wählen Sie eine Polylinie.

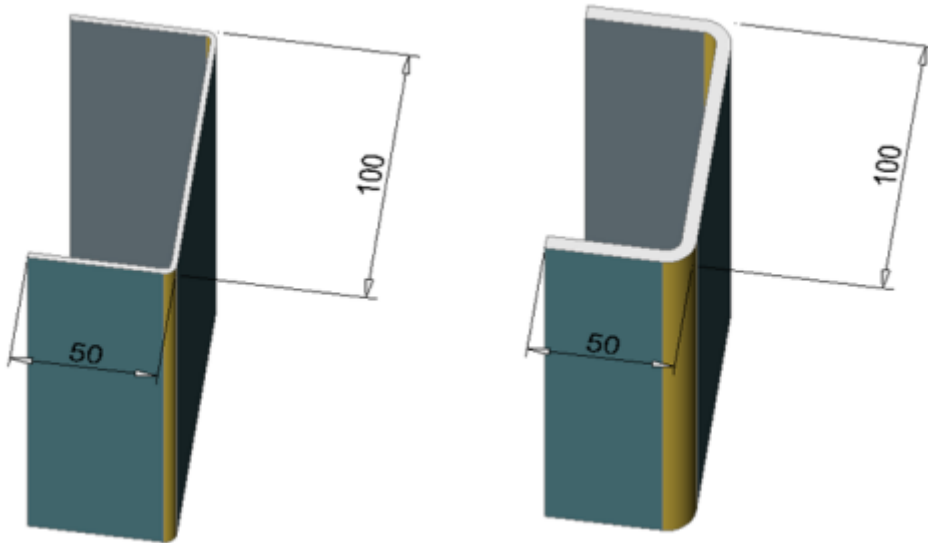
Die Polylinie wird dynamisch extrudiert.

Höhe der Extrusion wählen: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.

Die Verstärkungsrichtung der extrudierten Oberfläche wird für jede Lasche separat festgelegt, um die Gesamtabmessungen der Polylinie zu erhalten:



Ausgewählte Polylinie



Die Abmessungen des Blechbauteils entsprechen den Abmessungen der extrudierten Polylinie.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKBasisLasche](#) - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil eine Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

[BkLascheBiegen](#) - ermöglicht es eine bestehende Lasche, unter Beachtung des k-Faktors, entlang einer Linie, mit einem vorgegebenen Biegeradius, zu biegen.

[BkUmklappen](#) - tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional die Lasche um die Blechstärke.

[BkParametrisieren](#) - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

BkBasisLasche

Erstellt einen Basislasche (Anfangslasche) eines Blechbauteils aus einem geschlossenen planaren Profil.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkbasislasche*

Menü: *Blechkonstruktion | Erzeuge Basis Blech*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Erstellen* | 

: *bkbasislasche*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geschlossene Polylinie oder eine Region wählen: Wählen Sie eine geschlossene Polylinie oder Region.

Objekte im Satz: 1

Geschlossene Polylinie oder eine Region wählen: Wählen Sie weitere geschlossene Polylinien oder Regionen.

Laschen Basis festlegen [*Oben/Mitte/Unten*/Akzeptieren] <Akzeptiere Model>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die STRG-Taste, um zyklisch durch die verschiedenen Optionen zu laufen; drücken Sie die EINGABETASTE oder klicken Sie Rechts, um die ausgewählte Option zu akzeptieren.

Für jede ausgewählte geschlossene Polylinie oder Region wird eine Basislasche erstellt.

Im Mechanical Browser wird für jedes Objekt ein Körper und eine Lasche aufgenommen:

Mechanical Browser

456743 Rückwand Blech

- [-] Körper
 - [-] Körper_1
 - [-] Körper_11
 - [-] Körper_15
 - [-] Körper_9
 - [-] Körper_7
 - [-] Körper_8
 - [-] Körper_10
- [-] Lasche_2
- [-] Lasche_3
- [-] Lasche_4

Komponente	
Name	456743 Rückwand
Beschreibung	
Datei	E:\Projekte\Mecha
Erweiterungs Typ	
Einfügen als	Externe Komponer
Schneidbar	Ja
Material	<Vererbt>
Blechkonstruktion	
Objektstärke	2.0000 mm
Modellierung	
<input type="checkbox"/> Biegeradius	2.0000 mm
<input type="checkbox"/> Biegeauskinkungs Breite	1.0000 mm
<input type="checkbox"/> Auskinkungs Verlängerung	0.2000 mm
<input type="checkbox"/> Eckauskinkungs Durchmesser	Minimal possible
<input type="checkbox"/> Verbindungs Lücke	0.0020 mm
<input type="checkbox"/> Laschen Teilungs Spalt	0.2000 mm
<input type="checkbox"/> Laschen Teil Erweiterung	0.2000 mm
<input type="checkbox"/> Rippen Profil Radius	4.0000 mm
<input type="checkbox"/> Rippen Abrundungs Radius	2.0000 mm
Junction alignment	Disabled
Abwicklung	
Standard K-Faktor	0.27324
Biege Tabelle	
<input type="checkbox"/> Biegelinien Erweiterung	0.5000 mm
Entfaltung Modus	Symbol

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Oben	Die Laschen wird auf die Oberseite des Basis-Objektes extrudiert.
Mitte	Die Laschen wird auf beide Seiten des Basis-Objektes extrudiert.
Unten	Die Laschen wird auf die Unterseite des Basis-Objektes extrudiert.

Verfahren

[Ändern der Laschen Höhe](#)

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKLösen](#) - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen oder Objekten.

[BkExtrusion](#) - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

[BkUmklappen](#) - tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional den Lasche um die Blechstärke.

[BkAusform](#) - erstellt ein Blechbauteil mit ausgeformten Biegungen und Laschen aus zwei nicht-koplanaren Kurven.

[BkParametrisieren](#) - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

[BkReparieren](#) - stellt das 3D Volumenkörper Modell eines Blechteiles durch Verstärkung einer seiner Seiten wieder her: Alle Stärken Flächen werden senkrecht zur Laschen Fläche. Behebt Probleme, die bei ausgeformten Biege-Features auftreten können: Vereinigt angrenzende Biegungen und stellt tangentielle Verbindungen mit Laschen her.

BkLascheBiegen

Ermöglicht es, eine bestehende Lasche unter Beachtung des k-Faktors entlang einer Linie mit einem vorgegebenen Biegeradius zu biegen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklaschebiegen*

Menü: *Blechkonstruktion | Biegung | Laschen Biegung*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern | Laschen Biegung* 

Quad: *Blechkonstruktion* | 

: *bklaschebiegen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine Laschen Fläche: Wählen Sie eine Haupt-Fläche einer Lasche.

Linie oder Kante zum Biegen des Volumenkörpers wählen oder zeichne eine [**Neu**] <Neue Linie>: Wählen Sie eine Linie oder eine Kante.

Punkt auf der Seite wählen, die verschoben werden soll: Wählen Sie einen Punkt auf der Seite der Linie, die verschoben werden soll.

Position der Lasche [**Winkel/Radius/Seite/Akzeptieren**]: <Akzeptieren>: Geben Sie einen Wert ein, um den Biegewinkel zu definieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Neue Linie	Erlaubt das Zeichnen einer Linie, um die Position der Biegung definieren zu können; Sie werden aufgefordert: <i>Startpunkt der Linie</i> : Wählen Sie einen Punkt. <i>Endpunkt der Linie</i> : Wählen Sie einen Punkt.
Winkel	Ermöglicht die Einstellung des Biegewinkels; Sie werden aufgefordert: Biegewinkel eingeben [Zurück] <Zurück> : Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Drücken Sie die Eingabetaste, um zurück zu gehen, ohne den Biegewinkel zu ändern.
Radius	Der Standard Biegeradius wird durch die <i>Modellierung/Biegeradius</i> Eigenschaft des Blechbauteils definiert. Ermöglicht die Definition des Biegeradius; Sie werden aufgefordert: Biegeradius eingeben [Zurück] <Zurück> : Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Drücken Sie die Eingabetaste, um ohne Änderung des Biegeradius zurückzukehren.
Seite wechseln	Erlaubt es, den Teil der Lasche auf die andere Seite der Linie oder Kante zu verschieben.
Akzeptieren	Erzeugt die Biegung mit dem aktuellen Winkel und Radius.

Verfahren

[Mehrere Laschen gleichzeitig biegen](#)

Ähnliche Befehle

[BKExtrusion](#) - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

[BKBasisLasche](#) - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil eine Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

[BKLascheDrehen](#) - dreht eine ausgewählte Lasche eines Blechbauteils mit automatischer Auswahl der Rotationsachse abhängig von der Konstruktionsabsicht.

BkLascheVerb

Schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklascheverb*

Menü: *Blechkonstruktion | Verbinde Laschen*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

: *bklascheverb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen planare Stärken Flächen der beiden Laschen: Wählen Sie die zu verbindende Fläche der ersten Lasche.


Objekte/Unterobjekte im Satz 1

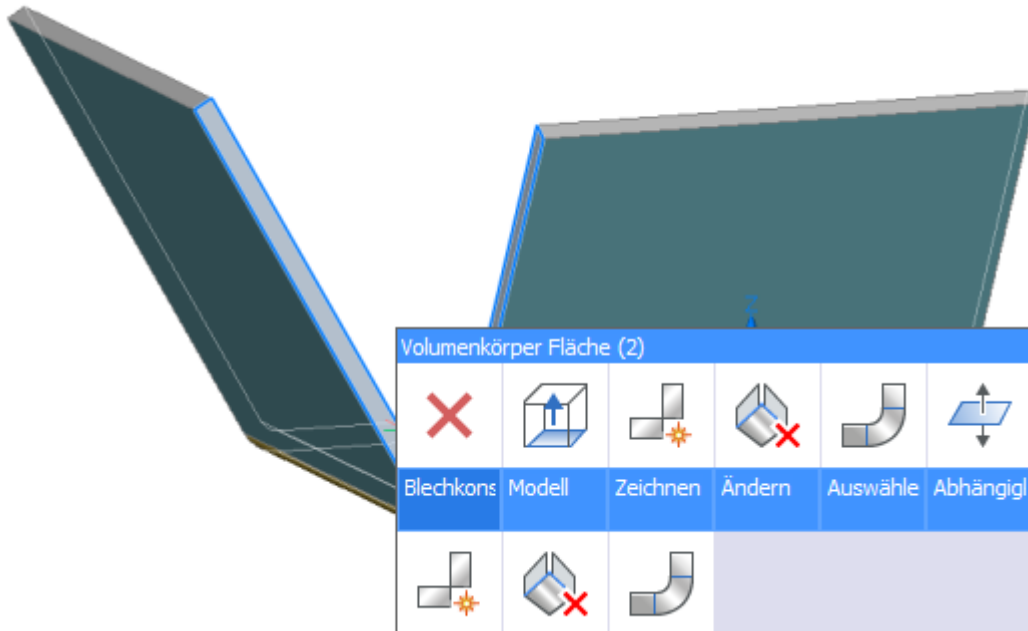
Wählen planare Stärken Flächen der beiden Laschen: Wählen Sie die zu verbindende Fläche der zweiten Lasche.

Die Laschen werden verbunden.

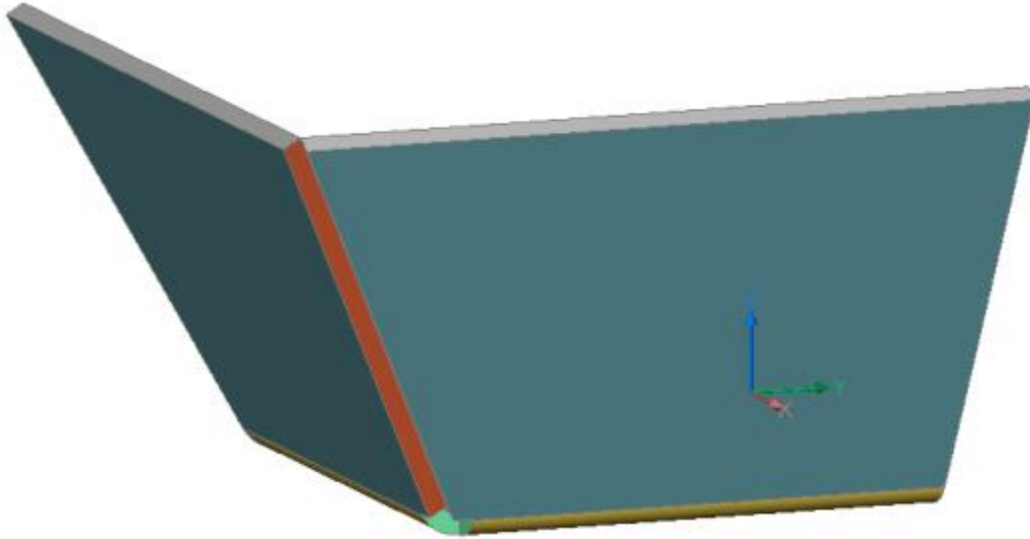
Wenn SELECTIONPREVIEW auf 2 oder 3 eingestellt ist, werden die Flächen der Laschen hervorgehoben dargestellt. Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Flächen auszuwählen.

Quad Cursor Menü

Wählen Sie die planaren Stärken Flächen der zwei Laschen und wählen Sie dann *Verbinde Laschen* () in der Befehlsgruppe *Blechkonstruktion*.



Wählen Sie die Stärken Flächen



Eine Verbindung wird erstellt.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Verbinden von Laschen.](#)

Ähnliche Befehle

BKLösch - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

BKLascheKante - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

BKLascheDrehen - dreht eine ausgewählte Lasche eines Blechbauteils mit automatischer Auswahl der Rotationsachse abhängig von der Konstruktionsabsicht.

BKLascheTeilen - teilt eine Lasche entlang einer Linie, die auf ihrer Fläche gezeichnet wurde.

BKVerbindungErz - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BkParametrisieren - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

BKAusklinkErz - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkLascheKante

Erstellt, durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *smflangeedge*

Menü: *Blechkonstruktion | Neue Kanten Lasche*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

: *bklaschekante*

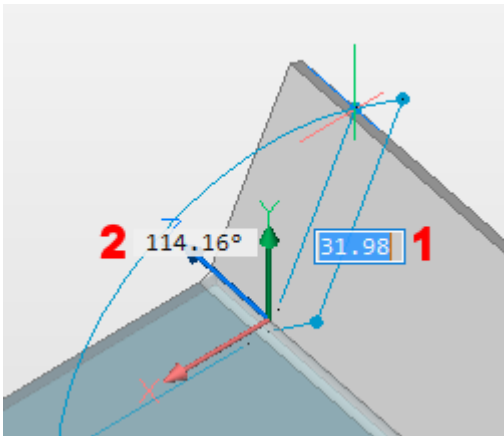
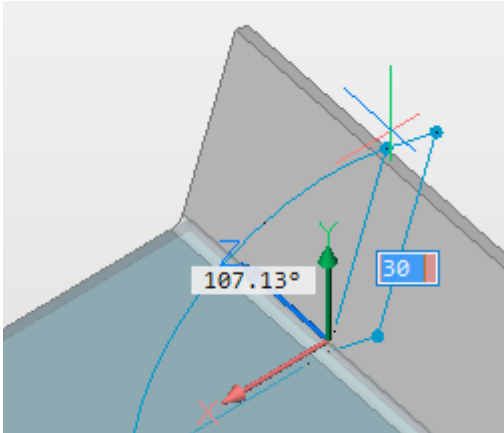
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Kanten auf Laschen: Wählen Sie die Kanten, dann Rechtsklick, um fortzufahren.

Objekte/Unterobjekte im Satz 1

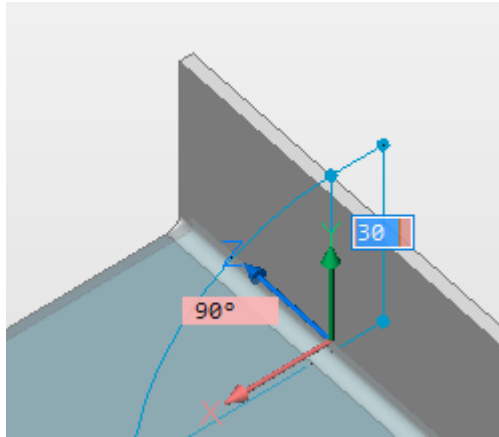
Position des Endes der Lasche [*Winkel/Länge/Verjüngungswinkel/Breite*]: Geben Sie einen Punkt im dreidimensionalen Raum ein oder geben Sie einen Wert im dynamischen Bereich Länge und Winkel ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dynamische Bemaßung	<p>Definieren Sie die Länge und den Winkel der Lasche, indem Sie Werte in die Felder dynamische Länge (1) und Winkel (2) eingeben:</p>  <p>Geben Sie einen Wert im Feld Länge ein, drücken Sie dann die TAB-Taste, um in das Feld Winkel zu springen.</p> 

Geben Sie einen Wert im Feld Winkel ein und führen Sie Folgendes aus:

- Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Werte zu akzeptieren.
- Drücken Sie die TAB-Taste, geben Sie einen anderen Wert im jeweiligen Feld ein, dann drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Werte zu akzeptieren.
- Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den Feldern Länge und Winkel zu wechseln. Geben Sie im gewünschten Feld einen anderen Wert ein, drücken Sie dann die Eingabetaste, um die aktuellen Werte zu akzeptieren.



Winkel	Definieren Sie zuerst den Winkel und dann die Länge der Lasche.
Länge	Definieren Sie zuerst die Länge und dann den Winkel der Lasche.
Verjüngungswinkel(*)	<p>Ermöglicht das Erstellen einer Lasche mit einer oder zwei sich verjüngenden Seitenflächen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den ersten Verjüngungswinkel ein [Zurück/Auslassen] <Auslassen>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert im Feld Verjüngungswinkel ein, um den Verjüngungswinkel für die erste Seite der Lasche zu definieren. • Wählen Sie die Option <i>Auslassen</i>, um die ersten Seitenfläche orthogonal zu halten. • Wählen Sie die Option <i>Zurück</i>, um den aktuellen <i>Verjüngungswinkel</i> rückgängig zu machen. <p>Geben Sie den zweiten Verjüngungswinkel ein Zurück/Auslassen <Auslassen>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert im Feld Verjüngungswinkel ein, um den Verjüngungswinkel für die zweite Seite der Lasche zu definieren. • Wählen Sie die Option <i>Auslassen</i>, um die zweite Seitenfläche orthogonal zu halten. • Wählen Sie die Option <i>Zurück</i>, um den aktuellen <i>Verjüngungswinkel</i> rückgängig zu machen. <p>Position des Endes der Lasche [Winkel/Länge/Verjüngungswinkel/Breite]:</p>

	<p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf einen Punkt oder verwenden Sie die Dynamicsche Maße, um die Länge und den Winkel der Lasche zu definieren. • Wählen Sie die Option Breite, um die Länge der Kante unterschiedlich zur Breite der gewählten Kante zu definieren. • Wählen Sie die nochmals die Option Verjüngungswinkel, um die Verjüngungswinkel zu definieren.
<p>Breite(*)</p>	<p>Standardmäßig entspricht die Breite der Lasche der Länge der gewählten Kante. Die Breiten-Option erlaubt es, eine andere Breite zu definieren.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den ersten Versatz ein [Zurück/Auslassen] <Auslassen>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert im dynamischen Feld Breite ein, um den Versatz der Lasche vom Startpunkt der Kante zu definieren. • Wählen Sie die Option Auslassen, um die erste Seite der Lasche am Startpunkt der Kante zu erhalten. • Wählen Sie die Option Zurück, um den aktuellen Breiten Versatz rückgängig zu machen. <p>Geben Sie den zweiten Versatz ein [Zurück/Auslassen] <Auslassen>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert im dynamischen Feld Breite ein, um den Versatz der Lasche vom Endpunkt der Kante zu definieren. • Wählen Sie die Option Auslassen, um die zweite Seite der Lasche am Endpunkt der Kante zu erhalten. • Wählen Sie die Option Zurück, um den aktuellen Breiten Versatz rückgängig zu machen. <p>Position des Endes der Lasche [Winkel/Länge/Verjüngungswinkel/Breite]:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf einen Punkt oder verwenden Sie die Dynamicsche Maße, um die Länge und den Winkel der Lasche zu definieren. • Wählen Sie die Option Verjüngungswinkel, um die Verjüngungswinkel der Seitenflächen zu definieren. • Wählen Sie erneut die Option Breite, um die Länge der Kante unterschiedlich zur Breite der gewählten Kante zu definieren.

(*) Die Optionen **Verjüngungswinkel** und **Breite** sind nicht verfügbar, wenn mehrere Kanten ausgewählt werden.

Ähnliche Befehle

BKBiegungErz - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und Eckverbindungen in Biegungen.

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BKLösch - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

BKLösen - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen.

BKBasisLasche - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil einen Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

BKLascheBiegen - ermöglicht es, eine bestehende Lasche, unter Beachtung des k-Faktors, entlang einer Linie, mit einem vorgegebenen Biegeradius, zu biegen.

BKLascheVerb - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

BKLascheDrehen - dreht eine ausgewählte Lasche eines Blechbauteils mit automatischer Auswahl der Rotationsachse abhängig von der Konstruktionsabsicht.

BKLascheTeilen - teilt eine Lasche entlang einer Polylinie, die auf ihrer Fläche gezeichnet wurde.

BkUmklappen - tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional den Lasche um die Blechstärke.

BKVerbindungErz - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BkParametrisieren - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

BKAusklinkErz - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkReparieren - stellt das 3D Volumenkörper Modell eines Blechteiles durch Verstärkung einer seiner Seiten wieder her: Alle Stärken Flächen werden senkrecht zur Laschen Fläche. Behebt Probleme, die bei ausgeformten Biege-Features auftreten können: Vereinigt angrenzende Biegungen und stellt tangentiale Verbindungen mit Laschen her.

BkLascheDrehen

Dreht eine ausgewählte Lasche eines Blechbauteils mit automatischer Auswahl der Rotationsachse abhängig von der Konstruktionsabsicht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklaschedrehen*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Lasche drehen*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

: *bklaschedrehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine Laschen Fläche zum Drehen: Wählen Sie eine Fläche einer Lasche.

Das Feld dynamischer Winkel zeigt den Winkel zwischen der ausgewählten Lasche und der Basis-Lasche an.

Drücken Sie die TAB-Taste, um den absoluten Drehwinkel anzuzeigen.

Geben Sie einen Wert im Feld dynamischer Winkel ein und drücken Sie zur Bestätigung die Eingabetaste

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BkExtrusion - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

BKLascheVerb - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

BkLascheBiegen - ermöglicht es, eine bestehende Lasche, unter Beachtung des k-Faktors, entlang einer Linie, mit einem vorgegebenen Biegeradius, zu biegen.

BKLascheKante - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

BkUmklappen - tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional den Lasche um die Blechstärke.

BkLascheTeilen

Teilt eine Lasche entlang einer Polylinie, die auf ihrer Fläche gezeichnet ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bklascheteilen*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Teilen* | *Teile Lasche* und *Smart Teilung für Laschen*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* |  und 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* |  und 

: *bklascheteilen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine Laschen Fläche: Wählen Sie eine Fläche der Lasche.

Linien, Kanten zum Teilen der Lasche wählen oder [**SMart/Neu/Einstellungen**] <Zeichne eine neue Linie>: Wählen Sie eine Linie auf der Lasche.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Smart-Teilung verwenden	<p>Ermöglicht das Teilen einer Lasche durch Auswahl eines einzelnen Punktes an einer Laschenecke. Varianten zur Platzierung eines zweiten Punktes werden automatisch vorgeschlagen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Punkt für Teilung wählen oder [Linie/Einstellungen] <Teilung entlang einer gegebenen Linie verwenden>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Punkt für Teilung wählen: An einem Eckpunkt der ausgewählten Lasche fangen. Sie werden aufgefordert: Teilung durchführen [Zentrum/Links/Rechts/Akzeptieren] <Akzeptieren>: Drücken Sie wiederholt die Strg-Taste, um die Optionen zu wechseln, und drücken Sie dann die Eingabetaste, um die aktuelle Teilung zu akzeptieren. Wenn TIPS = EIN, wird die aktuell ausgewählte Option im Tipps-Widget unten am Bildschirm angezeigt. • Teilung entlang einer gegebenen Linie verwenden: kehrt zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück: Linien, Kanten zum Teilen der Lasche wählen oder [SMart/Neu/Einstellungen] <Zeichne eine neue Linie>:
Neue Linie	<p>Erlaubt es, eine neue Linie auf der gewählten Lasche zu zeichnen. Sie werden aufgefordert: Startpunkt der Linie: Definieren Sie den Startpunkt der Linie. Endpunkt der Linie: Legen Sie den Endpunkt der Linie fest.</p>
Einstellungen	<p>Sie werden aufgefordert: Einstellungen [Konvertieren/Machen/Reparieren]: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biegung in Verbindung umwandeln: Ermöglicht die Erkennung einer L-Ecke an einer Lasche und die automatische Umwandlung eines Teils der geteilten Biegung in eine Verbindung; Sie werden aufgefordert: Biegung in Verbindung umwandeln [EIN/AUs] <Ein>: Wählen Sie EIN oder AUS oder drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Einstellung zu übernehmen. • Orthogonale Biege Teilung erstellen: Legt fest, ob eine Biegung orthogonal zur Biegeachse geteilt wird, wenn die Biegelinie die Biegung in einem Winkel kreuzt; Sie werden aufgefordert: Orthogonale Teilung mit Biegungen erstellen [EIN/AUs] <Ein>: Wählen

Sie EIN oder AUS oder drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Einstellung zu übernehmen.

- Zusammenfallende Gehrungs-Flächen reparieren: Schaltet den Erkennungsmodus für gehrungsähnliche Konstruktionen aus zusammenfallenden Flächen um; AUS = beibehalten; EIN = in normale Gehrungen umwandeln; Sie werden aufgefordert: Kante neben zusammenfallenden Flächen wählen oder [Fläche/Gesamt] <vorher ausgewählte Fläche verwenden>:

Verfahren

[Eine Lasche teilen](#)

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKLascheVerb](#) - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.


[BKAusklinkErz](#) - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkUmklappen

Tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional die Lasche um die Blechstärke.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkumklappen*

Werkzeugkasten: *Lasche* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | *Lasche umklappen* 

: *bkumklappen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Volumenkörper auswählen, Laschen Flächen auswählen, und erlauben Sie die Wiederherstellung der Geometrie [*Verbieten/Gesamt*] <Gesamtes Model>: Wählen Sie eine Fläche aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Seiten für alle Laschen zu bearbeiten.)

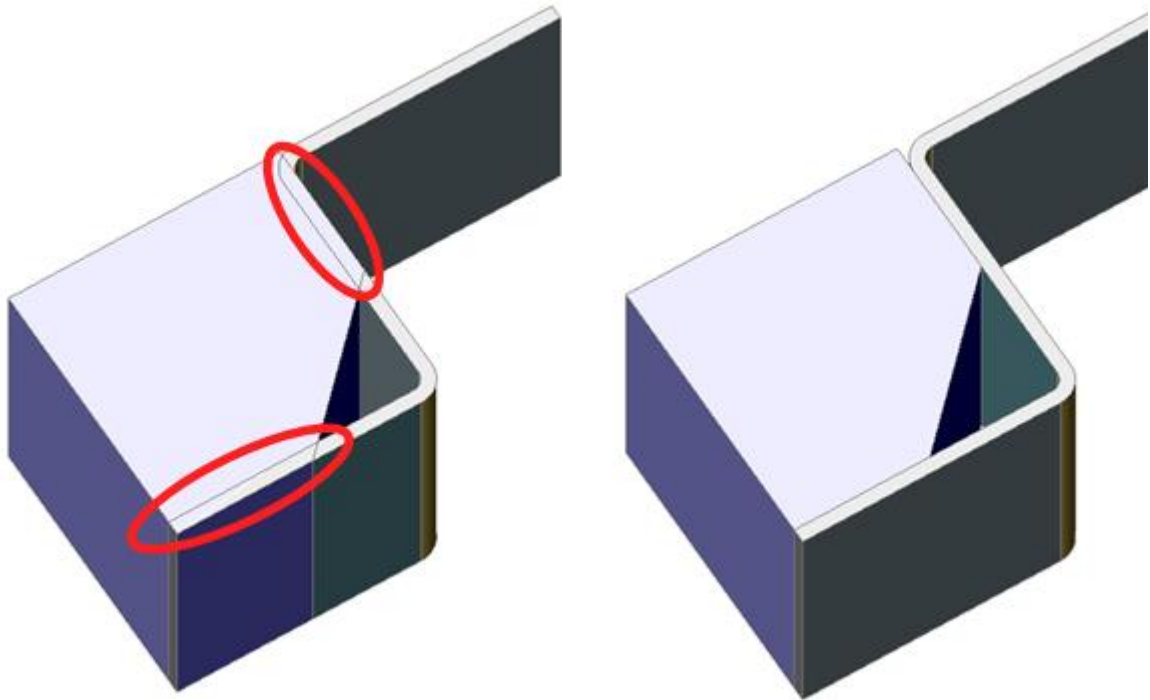
Objekte im Satz: 1

Volumenkörper auswählen, Laschen Flächen auswählen, und erlauben Sie die Wiederherstellung der Geometrie [*Verbieten/Gesamt*] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere Flächen oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wiederherstellung der Geometrie verbieten	Schaltet die Verschiebung der Laschen um die Stärke aus, in diesem Modus werden die Bezugsseiten für ausgewählte Laschen einfach vertauscht. Die Eingabeaufforderung lautet nun: Volumenkörper auswählen, Laschen Flächen auswählen, und verbieten Sie die Wiederherstellung der Geometrie [<i>Erlauben/Gesamt</i>] <Gesamtes Model>:
Wiederherstellung der Geometrie erlauben	Schaltet die Verschiebung der Laschen um die Stärke ein. Die Eingabeaufforderung lautet nun: Volumenkörper auswählen, Laschen Flächen auswählen, und erlauben Sie die Wiederherstellung der Geometrie [<i>Verbieten/Gesamt</i>] <Gesamtes Model>:
Gesamtes Model	Wendet den Klappvorgang auf alle Laschen in der Zeichnung an.

Wenn *BkExtrusion* Laschen erzeugt, die mit einem anderen Bauteil kollidieren, kann eine Änderung der Referenzflächen mit Stärkenverschiebung notwendig sein:



Kollisionen zwischen einem Volumenkörper und einer Blechbauteil Lasche

Die Kollisionen wurden nach der Anwendung von BkUmklappen gelöst.

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen und Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKBasisLasche](#) - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil eine Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

[BkParametrisieren](#) - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

BkForm

Wandelt eine ausgewählte Gruppe von Flächen in Form Feature um, oder löst Form Features in Laschen und Biegungen auf.

Erlaubt es, eine Form Feature durch die Auswahl von Flächen manuell zu definieren. Dies kann erforderlich sein, wenn die automatische Erkennung durch [BkKonvert](#) nicht das erwartete Ergebnis produziert. Z. B.: Wenn Sie das *Cardguide* Form Feature 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.

Form Features die durch [BkForm](#) erstellt wurden, haben dieselben grundlegenden Operationen, als ob sie von [BmEinfüge](#) erstellt oder von [BkKonvert](#) erkannt wurden.

Im *Ursprung* Modus löst der Befehl Form Features auf und versucht, seine Geometrie als Laschen und Kanten zu erkennen. Dies kann hilfreich sein, wenn [BKKONVERT](#) das Design nicht richtig als Form Feature erkennt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkform*

: *bkform*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Form Features-Flächen wählen [[Erstellen/Ursprung](#)] <Neues Form Feature erstellen>: Wählen Sie Flächen oder wählen Sie eine Option, um den Befehls Modus auf Erstellen oder Ursprung einzustellen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Neues Form Feature erstellen	Stellt den Befehl auf den <i>Erstellen</i> Modus um, der neue Form Features erstellt. Sie werden aufgefordert Flächen auszuwählen, die nicht zu vorhandenen Features gehören.
Ursprung von Feature	Stellt den Befehl auf den <i>Ursprung</i> Modus um, der bestehende Form Features in Laschen und Biegungen auflöst. Sie werden aufgefordert Flächen auszuwählen, die zu vorhandenen Form Features gehören. Mindestens eine Fläche des aufzulösenden Form Features muss ausgewählt werden.

Verfahren

[Arbeiten mit Form Features](#)

Ähnliche Befehle

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

[BkKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen und Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKLösen](#) - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen.

BkAufpräg

Teilt Stärken Flächen eines Blechbauteils durch Einprägen von Kanten, die mit benachbarten Laschen und Biegungen übereinstimmen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkaufpräg*

Menü: *Blechkonstruktion | Teile Stärken-Fläche*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

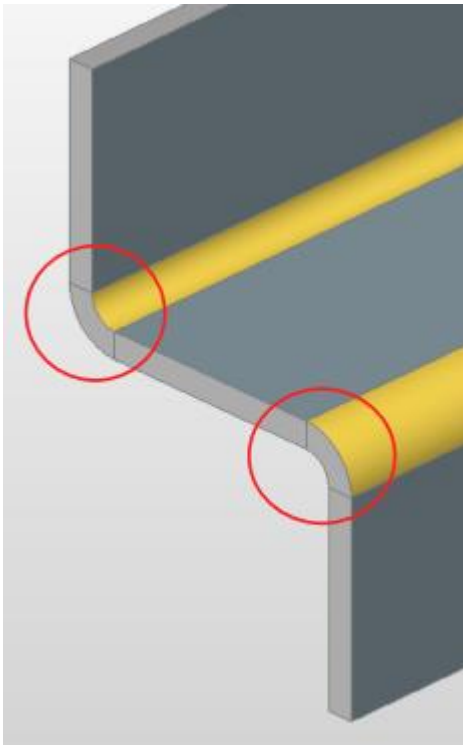
: *bkaufpräg*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Stärken-Fläche wählen: Wählen Sie eine Stärken-Fläche

Objekte im Satz: 1

4 Kante(n) wurden aufgeprägt.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Eine Stärken Fläche trennen.](#)

Ähnliche Befehle

[BKVerbindungErz](#) - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

[BKVerbindungsUmsch](#) - erlaubt das Ändern eines symmetrischen Verbindungs-Features in ein Feature mit überlappenden Flächen.

BkVerbindungErz

Konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in eine Eckverbindung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkverbindungerz*

Menü: *Blechkonstruktion | Verbindung | Eckberbindung erstellen*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

: *bkverbindungerz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle harte Kanten oder Biegungen oder Laschen oder 3D Volumenkörper [[Gesamt/Einstellungen](#)]
<Gesamtes Model>: Wählen Sie eine Lasche oder eine harte Kante, oder eine Biegung, oder einen Volumenkörper, oder wählen Sie eine Option.

Objekte im Satz: 1

Wähle harte Kanten oder Biegungen oder Laschen oder 3D Volumenkörper [[Gesamt/Einstellungen](#)]
<Gesamtes Model>: Wählen Sie ein anderes Element oder Rechtsklick.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gesamtes Model	Analysiert das gesamte Modell, um harte Kanten zu erkennen.
Einstellungen	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Einstellungen wählen [Reparieren/Zurück]:</i> Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Zusammenfallende Vebindungs-Flächen reparieren:</i> Schaltet den Modus für die Erkennung von zusammenfallenden Flächen und die Umwandlung in reguläre Verbindungen um; Sie werden aufgefordert: <i>Zusammenfallende Flächen reparieren [EIN/AUs/Zurück] EIN>:</i> Wählen Sie eine Option. <i>Zurück:</i> Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

Verfahren

[Konvertieren von harten Kanten zu Verbindungen](#)

[Konvertierung harter Kanten zu Biegungen](#)

Ähnliche Befehle

BKBiegungErz - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und Eckverbindungen in Biegungen.

BKLösch - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

BKLösen - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen oder Objekten.

BKLascheVerb - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

BkAufpräg - teilt Stärken Flächen eines Blechbauteils durch Einprägen von Kanten, die mit benachbarten Laschen und Biegungen übereinstimmen.

BkVerbindungsUmsch - erlaubt das Ändern eines symmetrischen Verbindungs-Features in ein Feature mit überlappenden Flächen.

BKAusklinkErz - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkVerbindungsUmsch

Erlaubt das Ändern eines symmetrischen Verbindungs-Features in ein Feature mit überlappenden Flächen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkverbindungsumsch*

Menü: *Blechkonstruktion | Verbindungs Typ umschalten*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern* | 

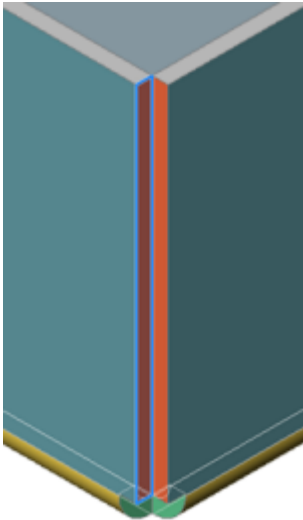
: *bkverbindungsumsch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

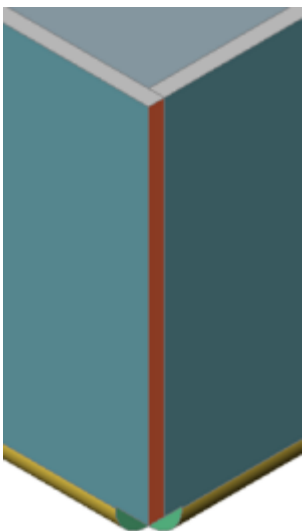
Wähle Verbindungs Fläche(n): Wählen Sie die Verbindungs Fläche der ersten Lasche.

Objekte im Satz: 1

Wähle Verbindungs Fläche(n): Wählen Sie die Verbindungs Fläche der zweiten Lasche und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste.



Die Verbindungs Fläche der ersten Lasche überlappt mit der Verbindungs Fläche der zweiten Lasche.



Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Ändern des Verbindungs Typs](#)

Ähnliche Befehle

[BkAufpräg](#) - teilt Stärken Flächen eines Blechbauteils durch Einprägen von Kanten, die mit benachbarten Laschen und Biegungen übereinstimmen.

[BKVerbindungErz](#) - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BkAusform

Erstellt ein Blechbauteil mit ausgeformten Biegungen und Laschen aus zwei nicht-koplanaren Kurven.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkausform*

Menü: *Blechkonstruktion | Erzeuge Blechkonstruktions Ausformung*

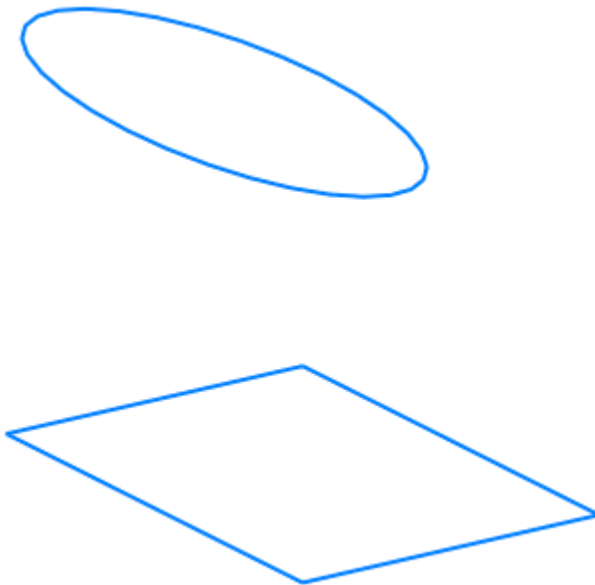
Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Erstellen* | 

: *bkausform*

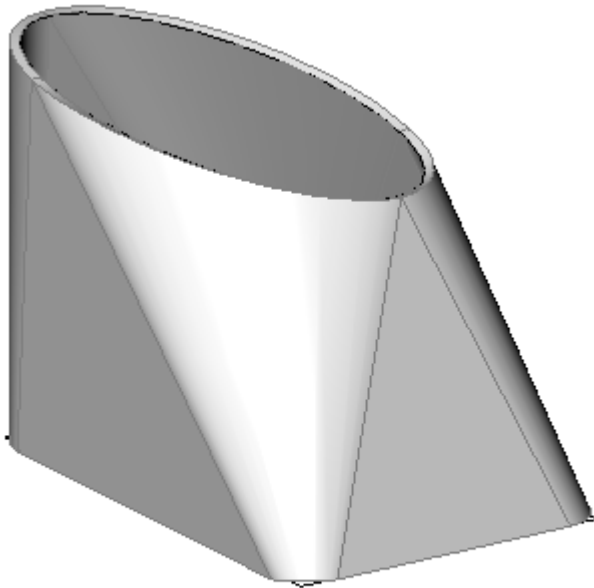
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie zwei Querschnitte: Wählen Sie zwei nicht-koplanare offene oder geschlossene 2D-Elemente.

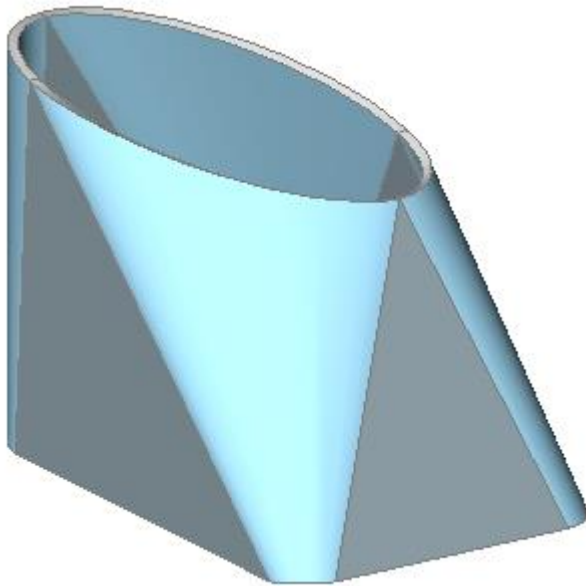


Setze [Radius/Objekthöhe/Einzeln/Laschen] <Laschen mit Biegungen>: Drücken Sie die Eingabetaste oder wählen Sie eine Option.

Setze [Radius/Objekthöhe/Einzeln/Laschen/Innen/Beide/Außen] <Innen>: Drücken Sie die Eingabetaste oder wählen Sie eine Option.



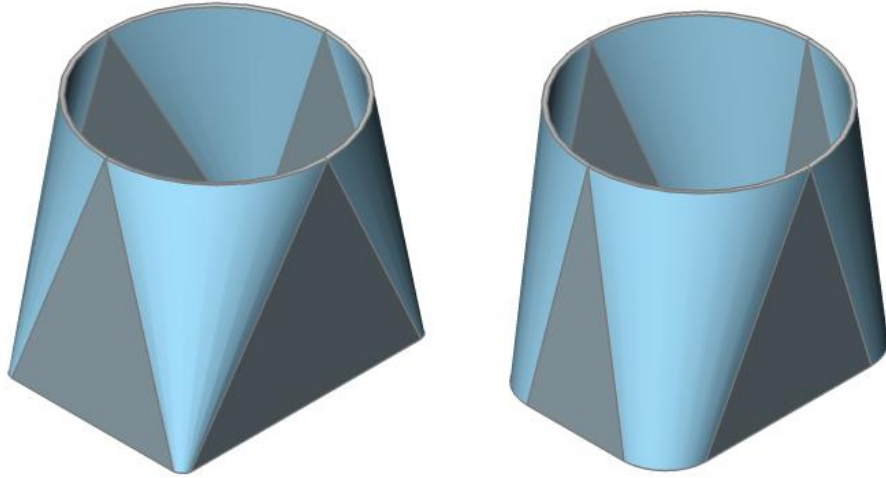
Drücken Sie die STRG-Taste, um die Ausrichtung anzupassen: Außen, Beidseitig oder Innen



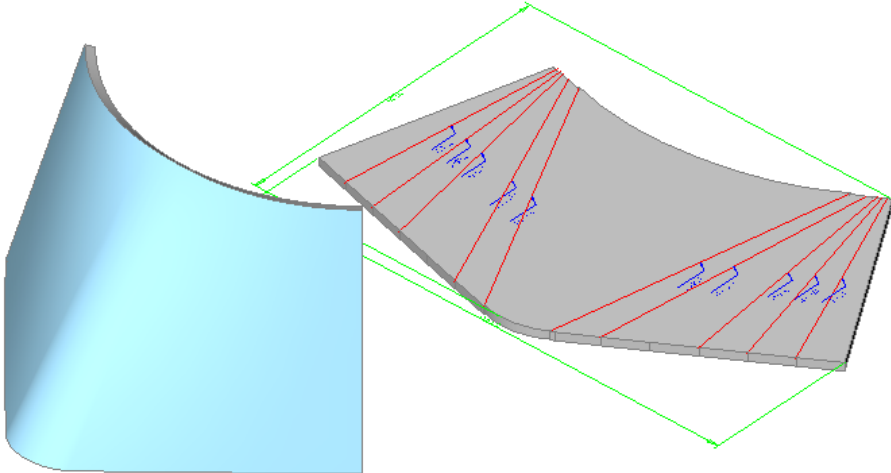
Befehls Optionen

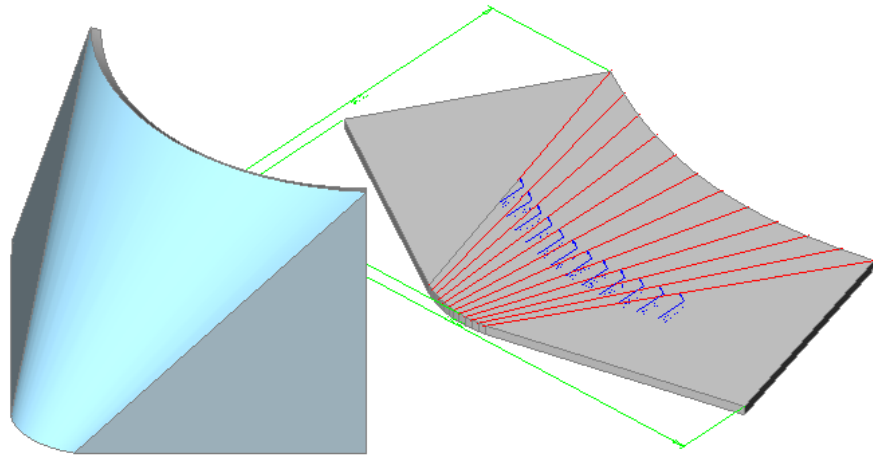
Option	Beschreibung
Rundungs Radius einstellen	<p>Legt den Radius der Abrundung, der für gerade Verbindungs-Linien erzeugt wird, fest.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Abrundungs Radius wählen <auto>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Wert für den Verrundungsradius ein.

- Drücken Sie die EINGABETASTE, um den minimalen Wert für den Verrundungsradius, der es ermöglicht, das Modell mit der aktuellen Stärke zu erstellen, automatisch zu berechnen.

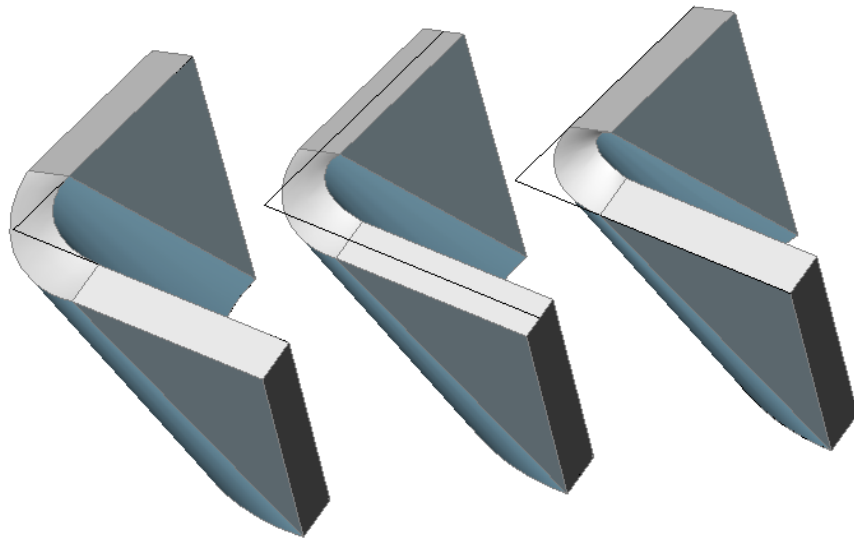


Automatisch berechneter Radius (links); Benutzer definierter Radius (rechts)

<p>Stärke</p>	<p>Legt Modell Stärke fest. Sie werden aufgefordert: Stärke wählen <2.000000>: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu übernehmen.</p>
<p>Einzelne Biegung</p>	<p>Erstellt ein ausgeformtes Biegungs-Feature ohne Laschen.</p>  <p><i>Einzelne ausgeformte Biegung und seine entfaltete Ansicht.</i></p>
<p>Laschen mit Biegungen</p>	<p>Erstellt ein Laschen-Feature für jedes gerade Segment der ausgewählten 2D Elemente oder eine ausgeformte Biegung für gekrümmte Segmente.</p>



Ausgeformte Biegung mit Laschen und die zugehörige entfaltete Ansicht.



Von links nach rechts: Verstärkung außen, beide Seiten und Innen.

Innen	Verstärkung der Außenseite der ausgewählten 2D Elemente.
Beide Seiten	Verstärkung beiderseits der ausgewählten 2D Elemente.
Außen	Verstärkung der Innenseite der ausgewählten 2D Elemente.

Ähnliche Befehle

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BkExtrusion - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

BKBasisLasche - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil einen Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

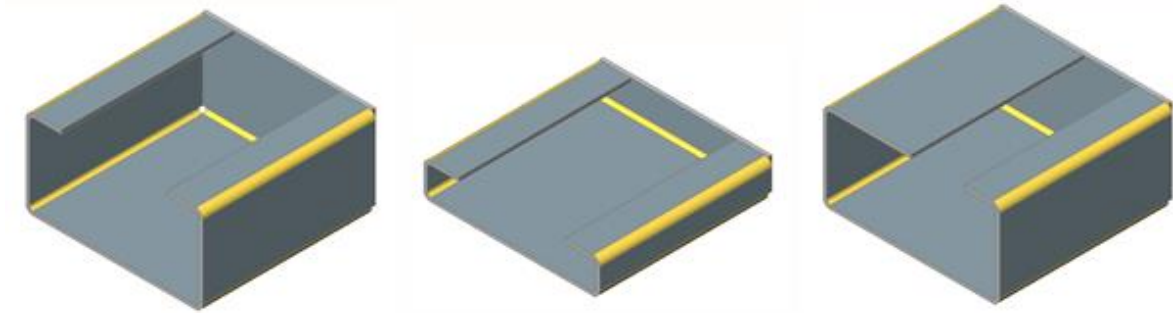
BKLascheKante - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

BkParametrisieren

Erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

Der Befehl berücksichtigt implizite Abhängigkeiten von den Blechkonstruktions Features und sorgt dafür, dass das Abhängigkeits-System nicht überbestimmt ist. Die Bearbeitung des Parameters ermöglicht eine Reihe von ähnlichen Blechbauteilen mit verschiedenen Abmessungen zu definieren. Bitte beachten Sie, dass für die besten Ergebnisse das Blechbauteil einen kompletten Satz von Features wie Laschen, Biegungen, Verbindungen und Biege- und Eckausklinkungen haben sollte.

Beispiel für ein vollständig parametrisiertes Blechbauteil (links) und das gleiche Blechbauteil mit unterschiedlichen Parametern (Mitte und rechts):



Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkparametrisieren*

Menü: *Blechkonstruktion | Parametrieren*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* |

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | 3D Abhängigkeiten* |

: *bkparametrisieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie 3D-Volumenkörper zum Parametrisieren oder [Gesamtmodell/SETtings]

<Gesamtmodell>: Wählen Sie ein Blechbauteil aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Blechbauteile in der Zeichnung zu parametrisieren.

4 Entfernung Abhängigkeiten, 1 deckungsgleiche Abhängigkeiten, 0 tangentialen Abhängigkeiten und 0 Starrer Sätze für Löcher wurden erstellt.

Die Abhängigkeiten können im [Mechanical Browser](#) bearbeitet werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einstellungen	<p>Sie werden aufgefordert: Einstellung wählen [Parametrieren/Zurück] <Zurück>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Löcher parametrieren: Schaltet die Erstellung von starren Sätzen für interne Bohrungen auf Laschen um: Sie werden aufgefordert: Löcher parametrieren [EIN/AUs/Zurück] <EIN>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu übernehmen. • Zurück: Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

Ähnliche Befehle

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BkExtrusion](#) - erzeugt ein Blechbauteil aus einer planaren Polylinie, indem sie orthogonal zur Ebene der Polylinie extrudiert wird.

[BKBasisLasche](#) - erzeugt aus einem geschlossenen ebenen Profil einen Basis-Lasche (initial) eines Blechbauteils.

[BKLascheVerb](#) - schließt Lücken zwischen zwei willkürlich ausgerichteten Laschen.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

[BkUmklappen](#) - tauscht die Seiten einer ausgewählten Lasche so, dass die Referenzflächen auf der anderen geometrischen Seite der Lasche liegen. Verschiebt optional den Lasche um die Blechstärke.

[BKAusklinkErz](#) - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen.

BkAuslinkErz

Erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen.

Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Laschen Kante erzeugt.

Der Befehl entscheidet automatisch, ob für eine gegebene Biegung eine Ausklinkung erzeugt werden muss. Die Größe wird entweder automatisch von den Blechbauteil Einstellungen in der Zeichnung ausgewählt oder kann vom Benutzer eingegeben werden. Um die Erstellung einer Biege-Ausklinkung für die gegebene Biegung zu erzwingen, muss der Benutzer die Fläche der betroffenen Biegung auswählen. In diesem Fall wird eine Biege-Ausklinkung erstellt, auch wenn der Befehl entscheidet, dass eine Biege-Ausklinkung nicht erforderlich ist (d.h. der Befehl erkennt, dass es keine Kollisionen oder Dehnungen des Materials gibt).

Seit V18 unterstützt der Befehl die Erzeugung von Ausklinkungen bei falschen Biegungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkauslinkerz*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Erstelle Ausklinkung*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

: *bkauslinkerz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine harte Kante oder Biege Fläche, Laschen Fläche, 3D-Volumenkörper [Gesamt]: Wählen Sie ein Element.

Wähle eine andere harte Kante oder Biege Fläche für die Eckausklinkung: Wählen Sie ein weiteres Element oder drücken Sie die rechte Maustaste, um den Befehl mit der aktuellen Auswahl auszuführen.

Ausklinkungs Größe durch Biegungs Radius Verhältnis angeben [Einstellungen/Auto] <Auto>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gesamtes Model	Erzeugt Ausklinkungen für alle harten Kanten, Biegungen und Ecken des gesamten Modells.
Einstellungen	<p>Ermöglicht den Zugriff auf die Befehls Einstellungen.</p> <p>Aufforderung in der Befehlszeile:</p> <p>Erzwinge Biege-Ausklinkungen [EIN/AUs/Zurück] <Zurück>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EIN: Erzwingt Ausklinkungen für Biegungen. Biege-Ausklinkungen werden für jede Biegung, die nicht orthogonal zur Seitenflächen sind, erzeugt. • AUs: Für Biegungen werden nur dann Biege-Ausklinkungen erstellt, wenn eine Abrisskante gefunden wird. • Zurück: Kehrt zur Standard Befehls Eingabeaufforderung zurück.
Auto	Der Befehl erkennt Biegeradien automatisch und passt die Ausklinkungs-Größe entsprechend an.

Verfahren

[Erstellen fehlender Ausklinkungen](#)

Ähnliche Befehle

BKBiegungErz - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und Eckverbindungen in Biegungen.

BKKonvert - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BKLösch - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

BKLösen - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen oder Objekten.

BKLascheKante - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

BKLascheTeilen - teilt eine Lasche entlang einer Linie, die auf ihrer Fläche gezeichnet wurde.

BKVerbindungErz - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BkAusklinkUmsch

Konvertiert Ecke Ausklinkungen zum Typ kreisförmig, rechteckig oder V-Typ. Erlaubt das Ändern von Parametern der vorhandenen Eck-Ausklinkungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkausklinkumsch*

Menü: *Blechkonstruktion | Ausklinkung | Umschalten*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion | Ausklinkung* 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Ändern |* 

: *bkausklinkumsch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklinkung(en) auf V-Typ umzustellen

[*Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt*] <Gesamtes Model>:

Wählen Sie eine Ausklinkungs Fläche, eine Biegungs Fläche, eine Laschen Fläche oder einen 3D Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste, um die V-Typ Ausklinkung für das gesamte Model anzuwenden. Wählen Sie alternativ eine Option.


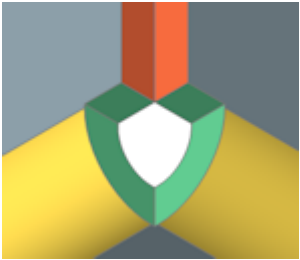

Objekte im Satz: 1



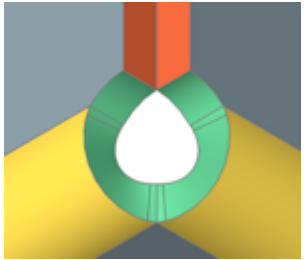

Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklinkung(en) auf V-Typ umzustellen

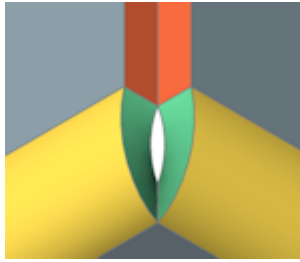
[*Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt*] <Gesamtes Model>:

Wählen Sie eine Ausklinkungs Fläche, eine Biegungs Fläche, eine Laschen Fläche oder einen 3D Volumenkörper oder wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Rechtecki  (Ecke)	Schaltet die ausgewählten Eck-Ausklinkungen auf rechteckig um.  Sie werden aufgefordert: Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklinkung(en) auf rechteckig umzustellen [Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt] <Gesamtes Model>: Führen Sie Folgendes aus: <ul style="list-style-type: none"> (Optional) Wählen Sie Einstellungen: Sie werden aufgefordert: Erweiterung eingeben [Auto] <Auto>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Wert ein. Wählen Sie Auto, um die aktuelle Erweiterung beizubehalten. Wählen Sie die Ausklinkungen, die umgeschaltet werden sollen oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Model auszuwählen.
Rechtecki  (Biegung)	Schaltet die ausgewählten Biege-Ausklinkungen auf rechteckig um:

	
<p>Kreisförmig </p>	<p>Schaltet die ausgewählten Eck-Ausklinkungen auf kreisförmig um. Nur Eck-Ausklinkungen, die genau zwei Biegungen zugeordnet sind, können auf kreisförmige Ausklinkung umgeschaltet werden.</p>  <p>Sie werden aufgefordert: Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklinkung(en) auf kreisförmig umzustellen [Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt] <Gesamtes Model>: Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Optional) Wählen Sie Einstellungen: Sie werden aufgefordert: Einstellen [Erweiterung/Durchmesser/Referenz] <Erweiterung>: • Erweiterung: Definiert die Ausklinkungs-Erweiterung. Sie werden aufgefordert: Erweiterung eingeben [Auto] <Auto>: <0.000000>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie Auto, um die aktuelle Erweiterung der ausgewählten Ausklinkung beizubehalten. • Durchmesser: Definiert den Durchmesser der Ausklinkung. Sie werden aufgefordert: Gewünschten Durchmesser eingeben: <Auto>: Geben einen Wert ein oder wählen Sie Auto, um den minimalen Durchmesser zu verwenden. • Referenz: Definiert die Referenz für die Ausklinkung. Sie werden aufgefordert: Wähle die Referenz der Ausklinkung [Mitte/Ecke/Global] <von globalen Einstellungen>: <ul style="list-style-type: none"> • Mitte: Der Schnittpunkt der Biegelinien. • Ecke: Der Kreisbogen durch die Basispunkte der entsprechenden rechteckigen Ausklinkung. • Wählen Sie die Ausklinkungen, die umgeschaltet werden sollen oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Model auszuwählen.
<p>V-Typ </p>	<p>Schaltet die ausgewählten Eck-Ausklinkungen auf V-Typ um. Nur Eck-Ausklinkungen, die exakt zwischen zwei Biegungen sind, können auf V-Typ umgeschaltet werden.</p>



Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklinkung(en) auf V-Typ umzustellen
[Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt]
<Gesamtes Model>:

Führen Sie Folgendes aus:

- (Optional) Wählen Sie Einstellungen: Sie werden aufgefordert:
Erweiterung eingeben [Auto] <Auto>:
Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Geben Sie einen Wert ein.
 - Wählen Sie Auto, um die aktuelle Erweiterung beizubehalten.
- Wählen Sie die Ausklinkungen, die umgeschaltet werden sollen oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Model auszuwählen.

Glätten 

Schaltet die ausgewählte Biege Ausklinkungen auf glatt um.



Sie werden aufgefordert:

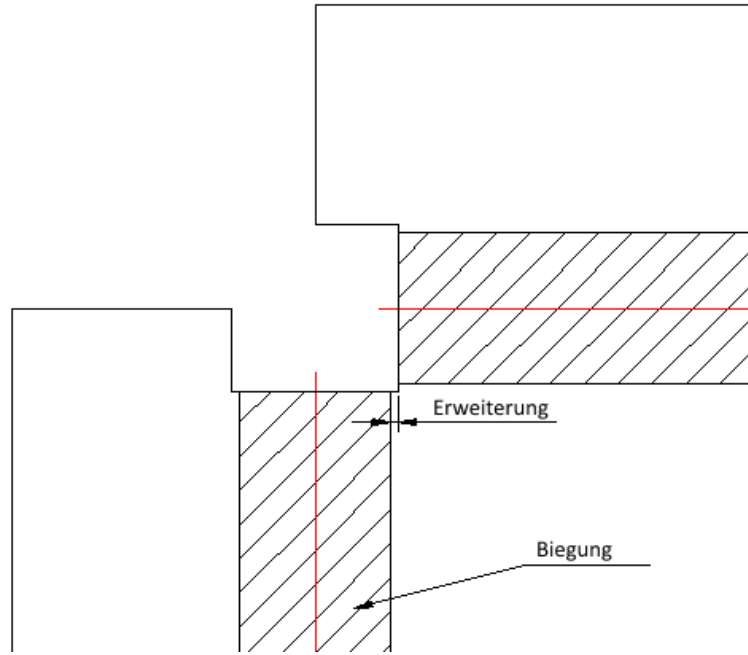
Fläche(n), 3D Volumenkörper wählen, um Ausklinkungen auf kreisförmig umzuschalten
[Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt]
<Gesamtes Model>:

Wählen Sie die Biege-Ausklinkungen zum Umschalten oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Model auszuwählen.

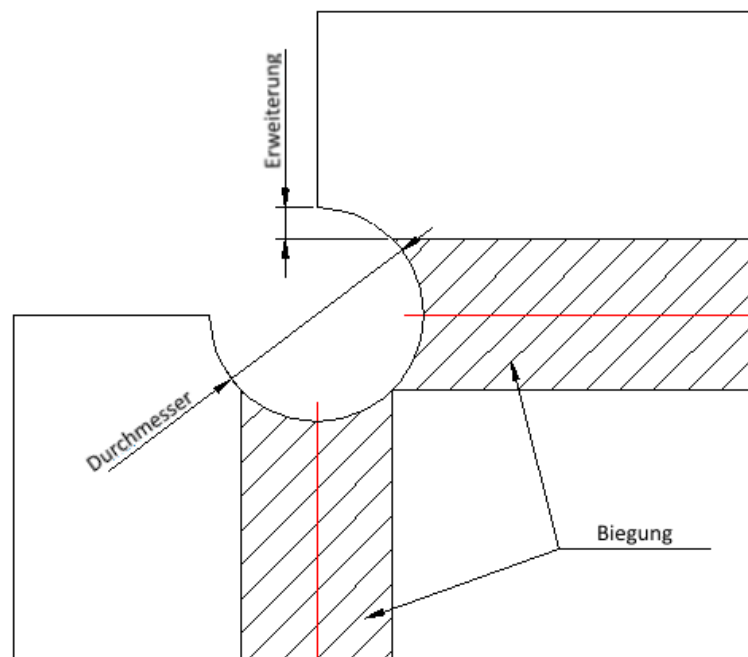
Glatte Biege-Ausklinkungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklinkungs-Typ *rechteckig* ist.

Wenn nicht, antwortet BricsCAD: Die Biegeausklinkungs-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.

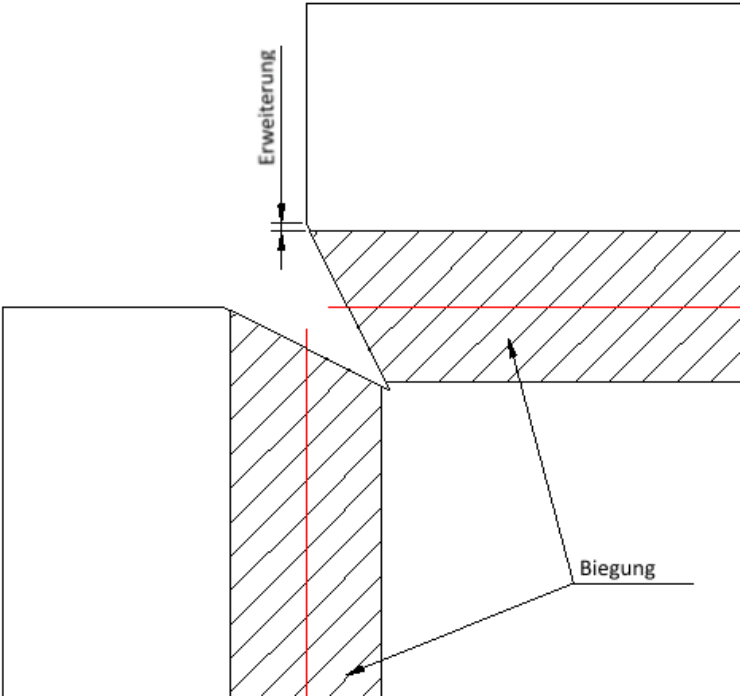
<p>Schlitz </p>	<p>Schaltet die ausgewählte Biege-Ausklüpfung zu Schlitzten um.</p>  <p>Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklüpfung(en) auf geschlitzt umzustellen [Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Gesamt] <Gesamtes Modell>:</p> <p>Wählen Sie die Biege-Ausklüpfungen zum Umschalten oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell auszuwählen.</p> <p><i>Schlitz</i> Biege-Ausklüpfungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklüpfungstyp <i>rechteckig</i> ist.</p> <p>Wenn nicht, antwortet BricsCAD: Die Biegeausklüpfungs-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.</p>
<p>Kreisförmig </p>	<p>Schaltet die ausgewählte Biege-Ausklüpfung zu rund um.</p>  <p>Wähle Fläche(n), 3D Volumenkörper, um Ausklüpfung(en) auf rund umzustellen [Rechteckig/Kreisförmig/Vtyp/GLätten/Schlitz/RUnd/Einstellungen/Gesamt] <Gesamtes Modell>:</p> <p>Wählen Sie die Biege-Ausklüpfungen zum Umschalten oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell auszuwählen.</p> <p><i>Runde</i> Biege-Ausklüpfungen können nur angewendet werden, wenn der aktuelle Ausklüpfungstyp <i>rechteckig</i> ist.</p> <p>Wenn nicht, antwortet BricsCAD: Die Biegeausklüpfungs-Geometrie für diese Konfiguration kann nicht erstellt werden.</p>
<p>Einstellungen</p>	<p>Erlaubt es, die Parameter, die benutzt werden, um die Ausklüpfung zu erzeugen, zu ändern. Die Eingabeaufforderung hängt vom Zieltyp der Ausklüpfung ab.</p> <p>Folgenden Einstellungen stehen zur Verfügung: Rechteckige und V-Typ Ausklüpfungen: Erweiterung</p>



- Kreisförmige Ausklinkungen: Minimale Erweiterung, Durchmesser der Ausklinkung in der entfalteten Darstellung, Bezugspunkt, um die Mitte der Ausklinkung in der entfalteten Darstellung zu bestimmen.



- V-Typ Ausklinkung: Erweiterung

	
Gesamtes Model	<p>Alle Eck- oder Biege-Ausklinkungen in allen Blechbauteilen im gesamten Zeichnungs-Model werden in den angegebenen Typ mit den angegebenen Parameter umgestellt.</p> <p>Wenn diese Option als Antwort auf die anfängliche Eingabeaufforderung gewählt wird, schalten alle Eck-Ausklinkungen auf V-Typ um.</p>

Verfahren

[Wechsel des Biege Ausklinkungs Typs](#)

[Umschalten des Eck Ausklinkungs Typ](#)

Ähnliche Befehle

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKLascheKante](#) - erstellt durch Ziehen einer oder mehrerer Kanten einer vorhandenen Lasche, eine oder mehrere Laschen für ein Blechbauteil.

[BkVerbindungsUmsch](#) - erlaubt das Ändern eines symmetrischen Verbindungs-Features in ein Feature mit überlappenden Flächen.

[BKAuslinkErz](#) - erstellt gültige Eck- und Biege-Ausklinkungen. Eck-Ausklinkungen basieren auf Ecken, bei denen drei oder mehr Laschen aufeinandertreffen. Biege-Ausklinkungen werden am Anfang und Ende einer Lasche erzeugt.

BkReparieren

Stellt das 3D Volumenkörper Modell eines Blechbauteiles durch Verstärkung einer seiner Seiten wieder her: Alle Stärken Flächen werden senkrecht zur Laschen Fläche.

Behebt Probleme, die bei ausgeformten Biege-Features auftreten können: Vereinigt angrenzende Biegungen und stellt tangentielle Verbindungen mit Laschen her.

Der Befehl ist in der Lage, falsche Biegungen in reguläre Biegungen umzuwandeln. Wenn eine einzige falsche Biegung, wird sie repariert. Wenn ein 3D-Volumenkörper ausgewählt wird, werden alle falschen Biegungen in reguläre Biegungen umgewandelt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkreparieren*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Blechkonstruktion reparieren*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Reparieren* | 

: *bkreparieren*

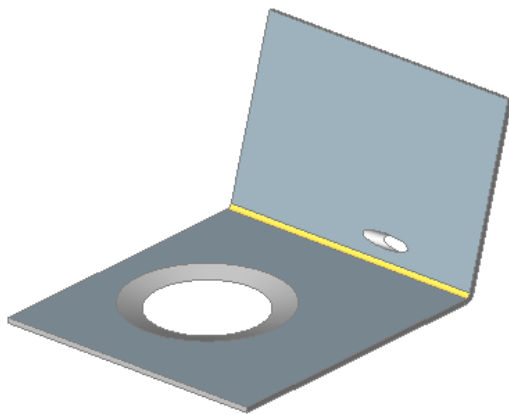
Aufforderung in der Befehlszeile:

Eine Fläche zum Reparieren wählen: Wählen Sie eine Fläche.

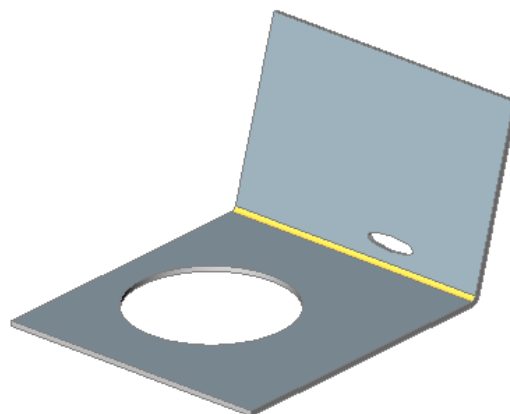
[Scan nach verlorenen Details](#) (dies kann etwas dauern)? [Ja/Nein/[Einstellungen](#)] <Nein>: drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie eine Option.

Ein Körper mit Stärken-Flächen wird senkrecht zur ausgewählten Fläche, ohne angrenzende ausgeformte Kurven, erstellt.

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.



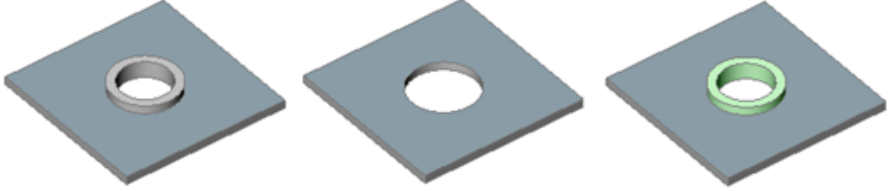
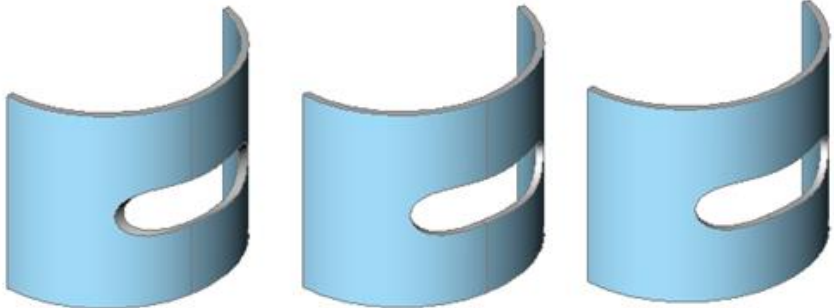
vorher



nachher

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Scan nach verlorenen Details	Sucht und bewahrt separate Körper Modell-Teile, die nach der Reparatur erhalten bleiben. Sie werden aufgefordert: Scan-Toleranz angeben <0.01> : Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu verwenden.

	<p>Scan-Toleranz – Bruchteil des Ausgangs-Volumen-Modells die als vernachlässigbar gelten; es werden nur größere Körper zugelassen und beibehalten. Zum Beispiel bedeutet Scan Toleranz 0,25, dass nur Teile mit einem Volumen größer als 25% des ursprünglichen Körper beibehalten werden.</p>  <p>Von links nach rechts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Initial-Modell mit nicht erkannten Form Feature • Modell nach BkReparieren ohne nach verlorenen Details zu Scannen: Da kreisförmige Feature wird entfernt. • Modell nach BkReparieren mit Scannen. Zwei Körper werden erstellt: Eine Horizontale Lasche mit einem Loch und ein separater Körper(in grüner Farbe hervorgehoben). Die Körper können, falls dies erforderlich ist mit dem Befehl VEREINIG wieder vereinigt werden.
<p>Einstellungen</p>	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Aktiviere ausgeformte Biegungs Reparatur? [Ja/Nein] <Ja>: Ein-/Ausgeschaltet, ermöglicht benachbarte ausgeformte Biegungen zu verbinden.</p>  <p>Von links nach rechts:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Initial-Modell mit zwei ausgeformten Biegungs-Features • Modell nach BkReparieren ohne ausgeformte Biegungs Reparatur: Das Loch wird senkrecht zu Feature-Flächen • Modell nach BkReparieren mit ausgeformte Biegungs Reparatur: Zwei ausgeformte Biegungs-Features werden zu einem vereinigt

Verfahren

[Ein Blechbauteil reparieren](#)

[Reparieren einer Blechkonstruktion mit ausgeformten Biegungen](#)

Ähnliche Befehle

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen, Biegungen und ausgeformten Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKLösen](#) - entfernt Blechkonstruktions-Daten von den ausgewählten Flächen oder Objekten.

BkErsetzen

Ersetzt Form Features (auch anerkannte) in Blechbauteilen mit Form Features aus der eingebauten oder Benutzer-Bibliothek.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkersetzen*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Ersetze Form Features*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

: *bkersetzen*

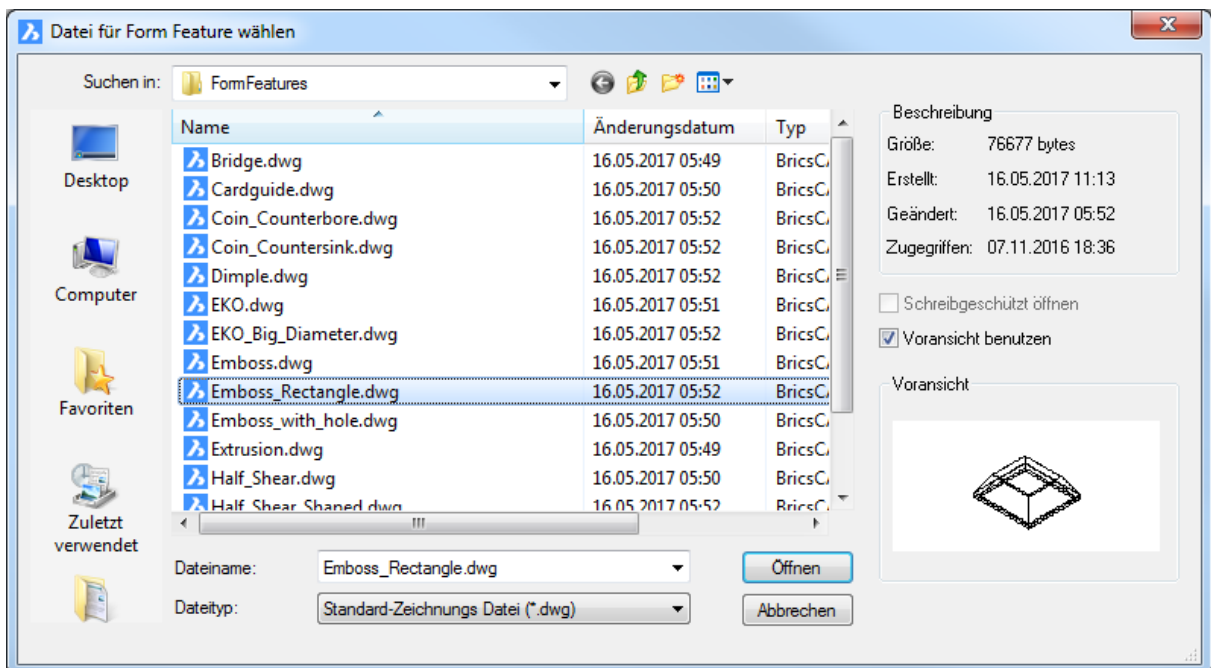
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie ein Form Feature.

Objekte im Satz: 1

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie weitere Form Features oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie ein Form Feature, und drücken Sie dann die Schaltfläche *Öffnen*.

Sie werden aufgefordert:

Ersetze alle ähnlichen Form Features [**Ja/Nein/Modus**] <Ja>: Drücken Sie die Eingabetaste, um alle ähnlichen Form Features im Modell zu ersetzen oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Ersetzt alle Form Features desselben Typs wie die ausgewählten Features.
Nein	Ersetzt nur die ausgewählte Form Features.
Parameter Modus	<p>Erlaubt die Steuerung, ob Parameterwerte von den Formular Features übernommen werden, die ersetzt werden oder nicht.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Modus für die Ersetzung wählen [Vorgabe/Übernehmen/Bearbeiten] <Übernehmen>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Komponenten Standardwerte: Parameterwerte werden immer kopiert. • Übernehmen von ersetzten Features: Wenn möglich werden die Parameterwerte aus den zu ersetzenden Form Features kopiert. • Parameter bearbeiten: Erlaubt es, alle Parameter zu bearbeiten. Sie werden aufgefordert: Parameter Namen eingeben oder mit EINGABETASTE beenden: Geben Sie einen Parameter Namen ein (Groß- und Kleinschreibung wird beachtet). Ausdruck eingeben: Geben Sie einen Ausdruck ein.

Ähnliche Befehle

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

BkRippenErz

Erzeugt assoziative Rippenform-Features auf Blechbauteilen aus 2D-Profilen. Das Feature wird automatisch aktualisiert, wenn sein definierendes Profil geändert wird.

Der Unterschied zu linearen Rippen-Features, die aus der Bibliothek durch [BmEinfüge](#) eingefügt werden, besteht darin, dass von BkRippenErz erzeugte Rippen-Features eine beliebige Verlaufskurve haben können.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkrippenerz*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

: *bkrippenerz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

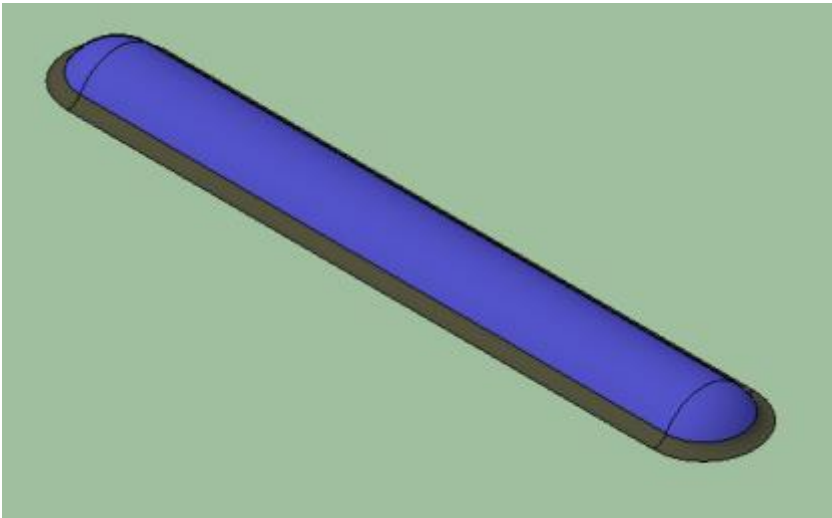
Laschen Flächen wählen: Wählen Sie eine Laschen Fläche.

[Kurve auswählen](#) oder [[Profil/Rund](#)]: Wählen Sie ein Kurven-Objekt aus oder wählen Sie eine Option.

Objekte im Satz: 1

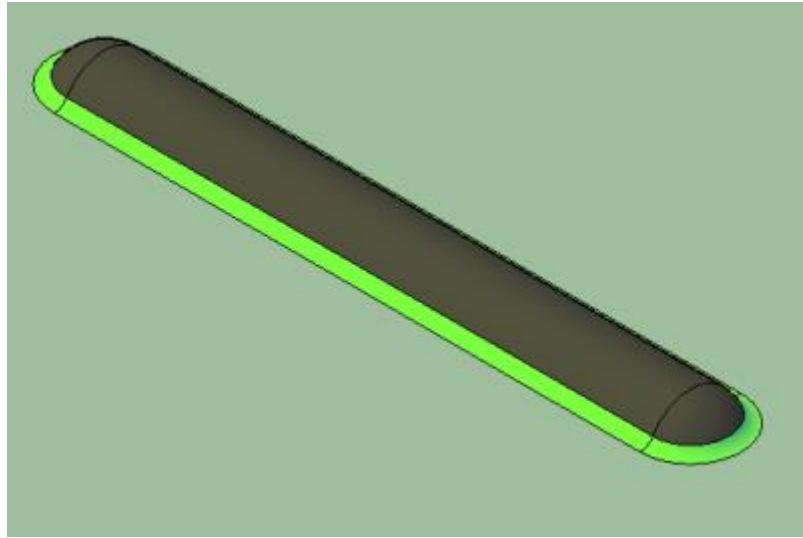
Kurve auswählen oder [[Profil/Rund](#)]: Wählen Sie weitere Kurven-Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Kurve auswählen	Wählen Sie eine oder mehrere 2D lineare Objekte aus. Linien, Polylinien, Kreise, Bögen, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines werden akzeptiert. Die 2D-Kurven können offen oder geschlossen sein, dürfen sich aber nicht selbst oder andere Form-Features schneiden.
Profil Radius	Stellt den Radius des Rippenprofils ein (blaue Fläche im Bild unten). Der Standardwert des Profilradius wird aus der Systemvariablen SMDEFAULTRIBPROFILRADIUS übernommen. 

Rundungs
Radius

Definiert den Radius der Verrundungen (grüne Flächen im Bild unten).
Der Standardwert des Verrundung-Radius wird aus der Systemvariablen
[SMDEFAULTRIBROUNDRAIUS](#) übernommen.



Ähnliche Befehle

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

[BKKonvert](#) - automatische Erkennung von Laschen und Biegungen in einem 3D Volumenkörper.

BkWahl

Wählen Sie harte Kanten oder Form Features.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkwahl*

Menü: *Blechkonstruktion* | *Gleiche Form Features*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* |  oder 



Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion* | *Auswählen* | 

: *bkwahl*

Sie werden aufgefordert:

Wählen die Option [*Hart/Gleich/Ähnliche*]: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Harte Kanten	Wählt alle harten Kanten im Model.
 Gleiche Form Features	Wählt alle Form Features, die mit dem ausgewählten Element identisch sind. Sie werden aufgefordert: Form Features-Flächen wählen: Wählen Sie eine Form Feature Fläche. Objekte im Satz: 1 Form Features-Flächen wählen: Wählen Sie weitere Form Feature Fläche aus oder drücken Sie die Eingabetaste.
Ähnliche Form Features	Wählt alle FormFeatures, die ähnlich zu den ausgewählten Elementen sind (= gleicher Typ, aber unterschiedliche Parameterwerte). Sie werden aufgefordert: Form Features-Flächen wählen: Wählen Sie eine Form Feature Fläche. Objekte im Satz: 1 Form Features-Flächen wählen: Wählen Sie weitere Form Feature Fläche aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Ähnliche Befehle

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[DmWähleKanten](#) - wählt die Kanten von Flächen und Volumenkörpern.

[BKbiegungErz](#) - konvertiert Kanten (scharfe Kanten zwischen Laschen-Flächen) und Eckverbindungen in Biegungen.

[BKLösch](#) - löscht eine Biegung oder Eckverbindung zwischen zwei Laschen durch die Wiederherstellung einer "harten" Kante; löscht eine Lasche mit allen benachbarten Biegungen. Die angrenzenden Laschen werden bis zu einer Verschneidungs-Konfiguration mit der gelöschten Lasche erweitert. Entfernt Gehrung durch Wiederherstellung der Geometrie, die durch das Feature geschnitten wird.

[BKVerbindungErz](#) - konvertiert "harte" Kanten (scharfe Ecken zwischen Laschen Flächen) und Biegungen in Eckverbindungen.

BkAbwickeln

Erstellt eine entfaltete 2D- oder 3D-Repräsentation eines Blechbauteils.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bkabwickeln*

Menü: *Blechkonstruktion | Körper entfalten*

Werkzeugkasten: *Blechkonstruktion* | 

Multifunktionsleiste: *Blechkonstruktion | Flach* | 

: *bkabwickeln*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine Lasche oder eine ausgeformte Biegungs Fläche, um die Entfaltung zu starten [[Einstellungen](#)]: Wählen Sie die Basis Lasche eines Blechbauteils.

Wähle Position des entfalteten Körper: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.

Überprüfen Sie den Abwicklungs-Körper und wähle Sie eine Option [[2D/3D/Optimiere/Erhalten](#)] <Erhalten>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den entfalten Körper in der Zeichnung zu erhalten oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einstellungen	<p>Ermöglicht es, die Abwicklungs Standardeinstellungen zu überschreiben. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Auswählen [Toleranz/Form] <Form Feature Verhalten>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ausgeformte Biegungs Toleranz: Erlaubt es, die Toleranz für ausgeformte Biegungen anzugeben. Sie werden aufgefordert: Toleranz, für ausgeformte Biegungen zur Bestimmung gerader Kanten, festlegen: Geben Sie einen Wert ein. • Form Feature Verhalten: Erlaubt es, den Wert der Systemvariablen SMFORMFEATUREUNFOLDMODE zu ändern. Sie werden aufgefordert: Vom Feature Verhalten wählen [Erhalten/ENTfernen/Projektion/Kontur/Symbol] <Erhalten>: Wählen Sie eine Option. <ul style="list-style-type: none"> • Erhalten: Erhält die Form Feature Geometrie in der abgewickelten Darstellung. • Entfernen: Entfernt die Form Feature Geometrie aus der abgewickelten Darstellung. • Projektion: Erzeugt ein Form Feature Symbol durch die Projektion der Form Feature Kanten auf die Laschen Ebene. • Kontur: Erzeugt ein Form Feature Symbol, indem eine externe Kontur und Löcher des Form Features auf die Laschen Ebene projiziert werden. • Symbol: Kopiert das entfalten Symbol auf dem Layer UNFOLD_SYMBOL_UP oder UNFOLD_SYMBOL_DOWN (je nach Form Feature Richtung) zur entfalteten Darstellung.
Erhalten	Platziert den entfalteten 3D Volumenkörper in der aktuellen Zeichnung.

Speichere 2D Geometrie	<p>Speichert die 2D-Geometrie des entfalteten Blechbauteils als separate Zeichnungs Datei.</p> <p>Es wird ein Datei speichern Dialog angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Ordner. • Geben Sie einen Namen im Feld <i>Dateiname</i> ein. • Wählen Sie entweder <i>Drawing Exchange Format (*.DXF)</i> oder <i>Zeichnungsdatei (*.dwg)</i> aus der Liste <i>Dateityp</i> aus. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>, um die Datei zu erstellen.
Speichere 3D Geometrie	<p>Speichert die 3D-Geometrie des entfalteten Blechbauteils als separate Zeichnungs Datei.</p> <p>Es wird ein Datei speichern Dialog angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Ordner. • Geben Sie einen Namen im Feld <i>Dateiname</i> ein. • Wählen Sie entweder <i>Drawing Exchange Format (*.DXF)</i> oder <i>Zeichnungsdatei (*.dwg)</i> aus der Liste <i>Dateityp</i> aus. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>, um die Datei zu erstellen.
Optimiere Biegungs Beschriftung	<p>Optimiert die Biegungs Beschriftung in der exportierten Geometrie.</p>

Verfahren

[Ein Blechbauteil entfalten](#)

Ähnliche Befehle

[BkBaugruppenExport](#) - analysiert die Baugruppenstruktur der aktuellen Zeichnung, führt die Befehle [BkKonvert](#) und [BKExport2D](#) aus, und speichert die resultierenden .dxf-Dateien mit den Abwicklungsinformationen in einem Ausgabeordner.

[BKExport2D](#) - exportiert die entfaltete Darstellung eines Blechkörpers als 2D Profil im .dxf / .dwg Format.

[BKExportOSM](#) - exportiert einen Blechkonstruktions Volumenkörper ins .osm (Open Sheet Metal) Dateiformat (native für CADMAN®-B CAM-System).

Bricsys

24/7

CloudKonto

Berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cloudkonto*

: *cloudkonto*

Zeigt in der Befehlszeile an:

Wenn Sie eingeloggt sind:

Server: <https://my.bricsys247.com>

Benutzername: ihr.name@email.com

Wenn Sie ausgeloggt sind:

Bricsys 24/7: nicht eingeloggt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAbmelden](#) - Meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudDownload

Lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *clouddownload*

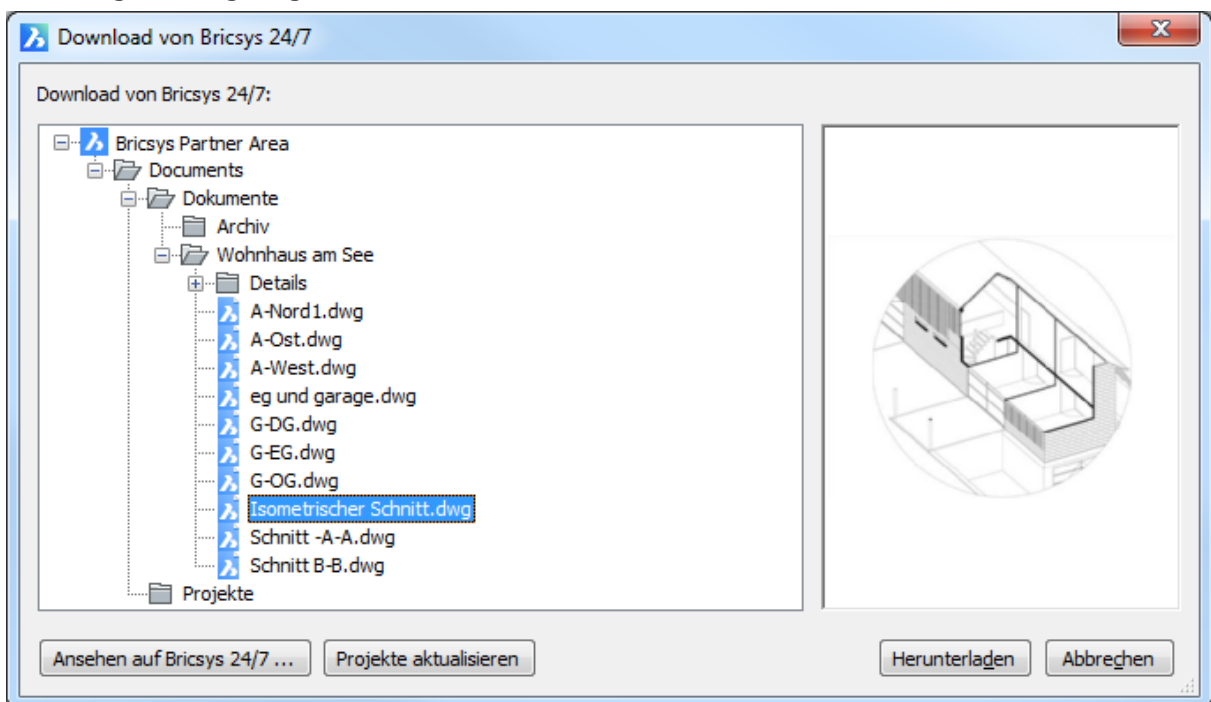
Menü: *Datei | Bricsys 24/7 | Herunterladen...*

Werkzeugkasten: *Bricsys 24/7 |* 

: *clouddownload*

Wenn Sie noch nicht in der Cloud angemeldet sind, wird zuerst der Befehl [CloudAnmelden](#) gestartet.

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ansehen auf Bricsys 24/7...	Zeigt das ausgewählte Dokument im Cloud-Viewer an.
Projekte aktualisieren	Lädt die Projekt-Liste neu.
Herunterladen	Lädt das ausgewählte Dokument in einen lokalen Ordner herunter.

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudAbmelden](#) - meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudAbmelden

Meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cloudabmelden*

: *cloudabmelden*

Abgemeldet.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudAnmelden

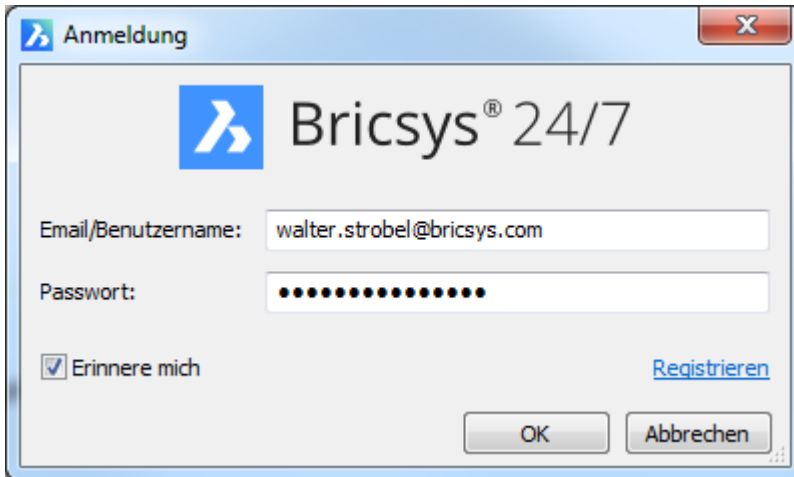
Meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cloudanmelden*

: *cloudanmelden*

Zeigt den Bricsys 24/7 Anmeldung Dialog an:



Füllen Sie die Felder Email/Benutzername und Passwort aus und drücken Sie dann die Schaltfläche OK.

Optional können Sie die Option Erinnere mich auswählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Registrieren	Ermöglicht die Erstellung eines Bricsys 24/7 Kontos.

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAbmelden](#) - meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudÖffnen

Herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cloudöffnen*

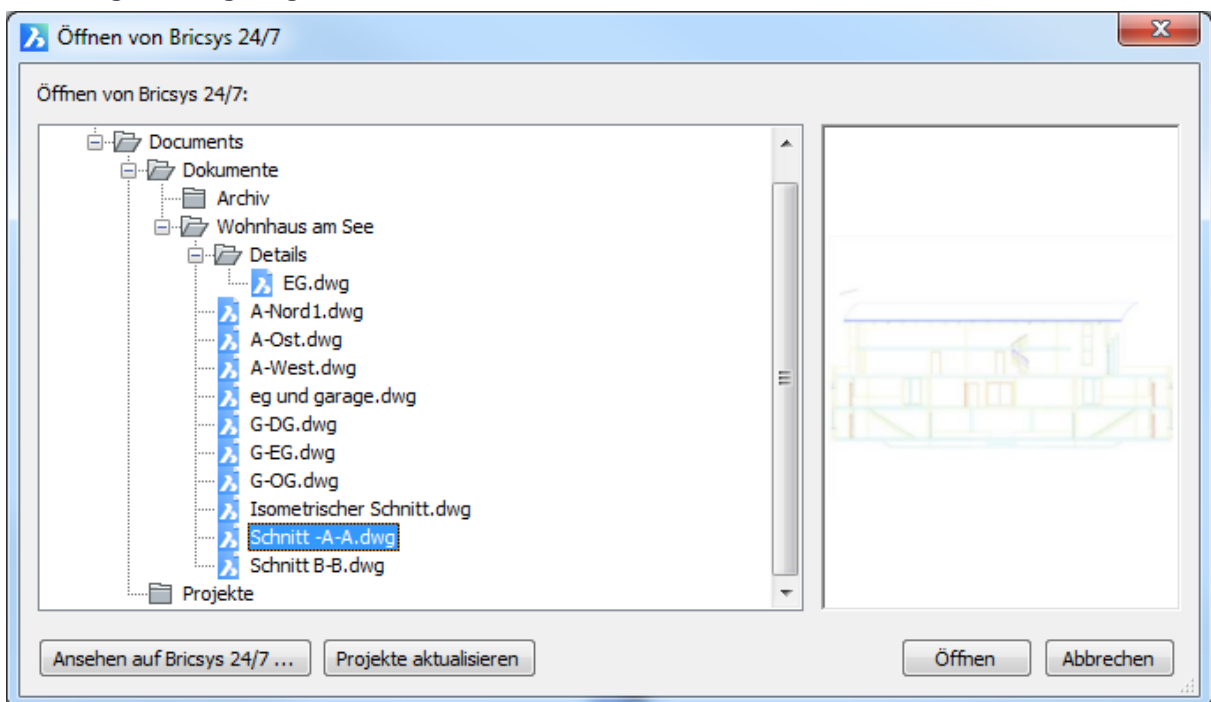
Menü: *Datei | Bricsys 24/7 | Öffnen...*

Werkzeugkasten: *Bricsys 24/7 | *

: *cloudöffnen*

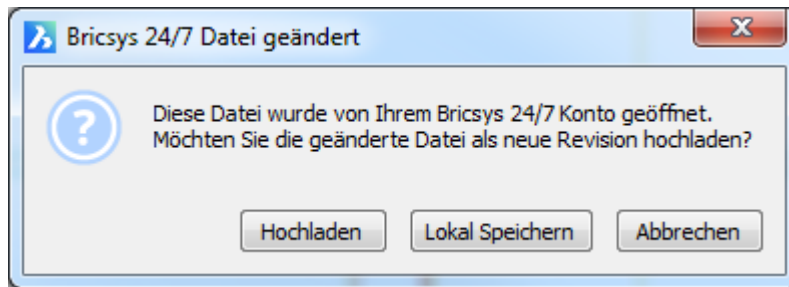
Wenn Sie noch nicht in Bricsys 24/7 angemeldet sind, wird zuerst der Befehl [CloudAnmelden](#) gestartet.

Ein Dialog wird angezeigt:

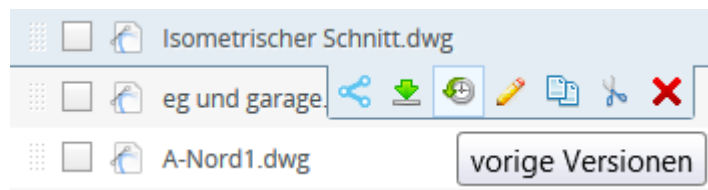


Befehls Optionen

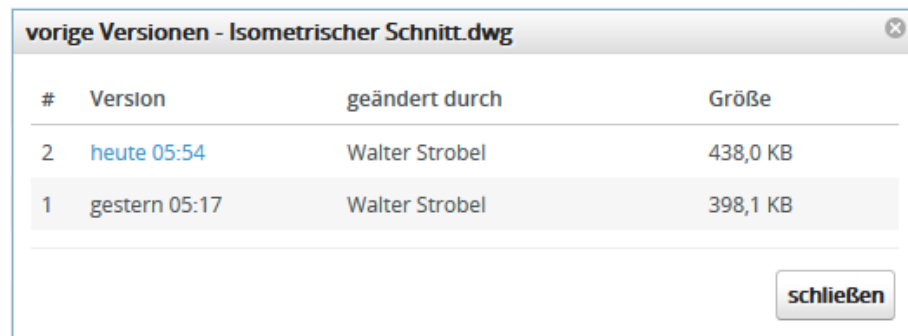
Option	Beschreibung
Ansehen auf Bricsys 24/7...	Zeigt das ausgewählte Dokument im Cloud-Viewer an.
Öffnen	Lädt die ausgewählte Zeichnung herunter und öffnet sie. Eine Kopie der Zeichnung wird im Unterordner des Ordners gespeichert, der durch die CloudTempFolder Benutzerpräferenz angegeben ist. (z. B. C:\Benutzer\ <benutzername>\AppData\Local\Temp\Bricsys_24_7\). Beim Speichern der Zeichnung wird folgender Dialog angezeigt:</benutzername>



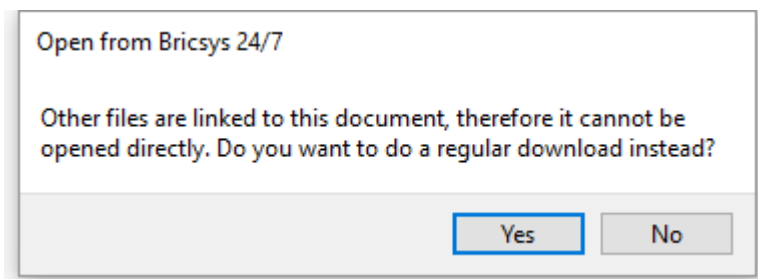
- Hochladen: Speichert die Zeichnung in Bricsys 24/7 als Revision der Originalzeichnung.
Auf Bricsys 24/7 wird das Symbol *Vorherige Versionen* (🔄) angezeigt, wenn die Maus über einer Zeichnung ist, deren Revisionen hochgeladen wurden.



Klicken Sie auf das Symbol *Vorige Versionen* (🔄), um eine Liste aller verfügbaren Versionen zu erhalten:

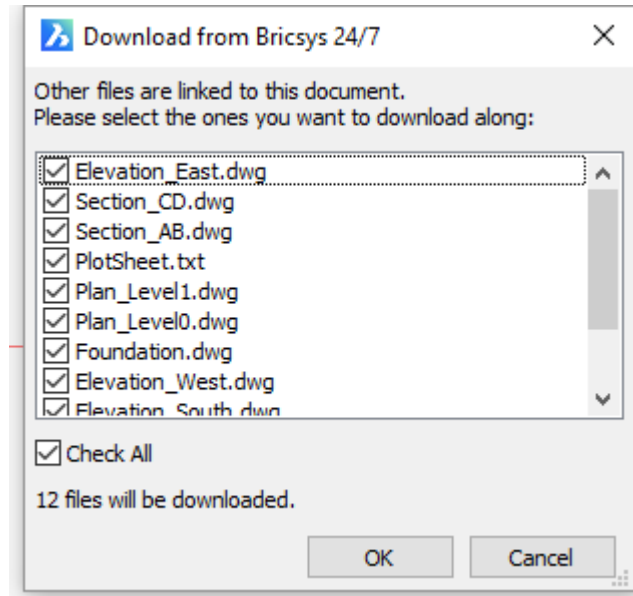


- Speichern Lokal: Speichert eine lokale Kopie der Zeichnung.
Wenn die ausgewählte Zeichnung mit einer oder mehreren anderen Zeichnungen verknüpft ist, wird ein Dialog angezeigt:



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Ja* und wählen Sie die verlinkten Dokumente aus, die Sie herunterladen möchten.



- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Nein*, um den Befehl abzuschließen. Die Zeichnung wird nicht heruntergeladen.

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAbmelden](#) - meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudProjekt

Öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

Zugriff auf den Befehl über

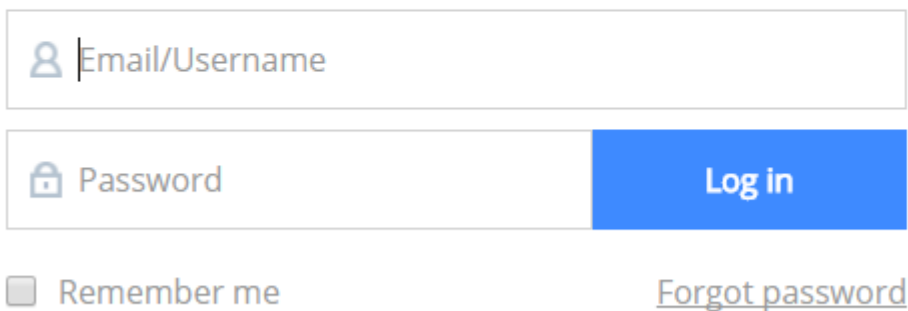
Befehlszeile: *cloudprojekt*

Menü: *Datei | Bricsys 24/7 | Mein Bricsys 24/7...*

Werkzeugkasten: *Bricsys 24/7* 

: *cloudprojekt*

Zeigt die Anmeldeseite zu Bricsys 24/7 in einem Browser an:

A screenshot of the Bricsys 24/7 login interface. It shows a text input field for 'Email/Username' with a person icon, a 'Password' field with a lock icon, and a blue 'Log in' button. Below the fields are a 'Remember me' checkbox and a 'Forgot password' link.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAbmelden](#) - meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

CloudUpload

Lädt die aktuelle Zeichnung zu Bricsys 24/7 hoch.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cloudupload*

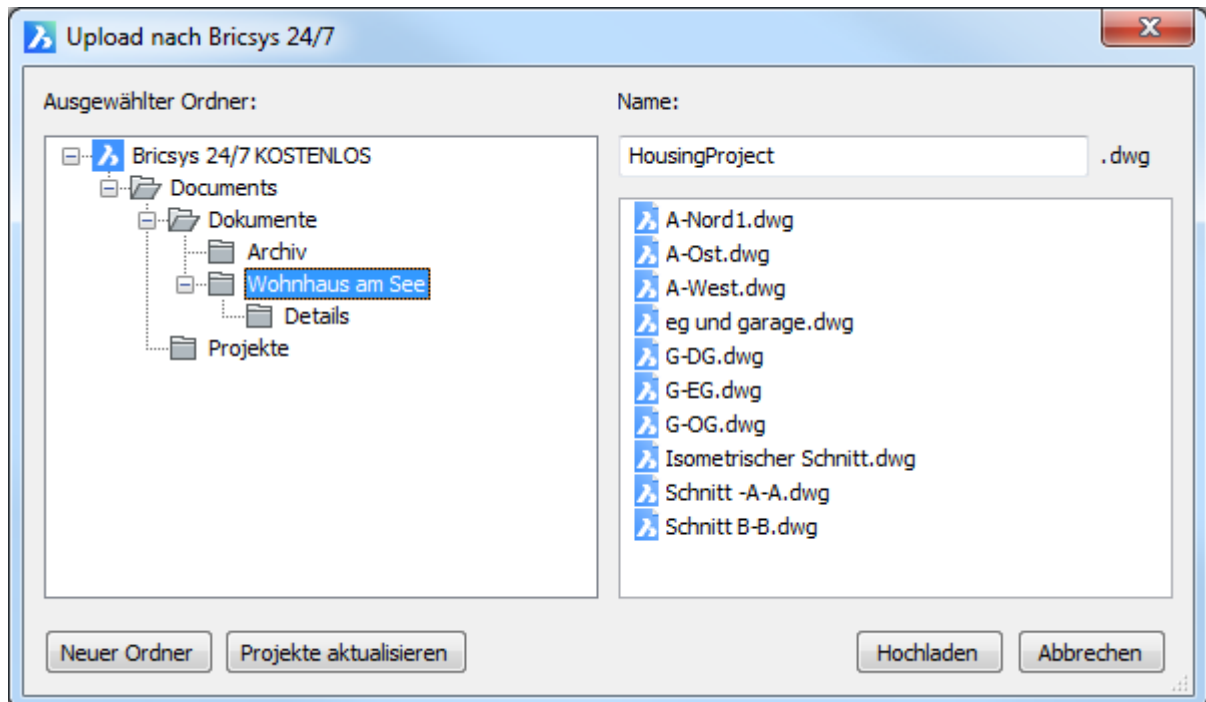
Menü: *Datei | Bricsys 24/7 | Hochladen...*

Werkzeugkasten: *Bricsys 24/7 | *

: *cloudupload*

Wenn Sie noch nicht in Bricsys 24/7 angemeldet sind, wird zuerst der Befehl [CloudAnmelden](#) gestartet.

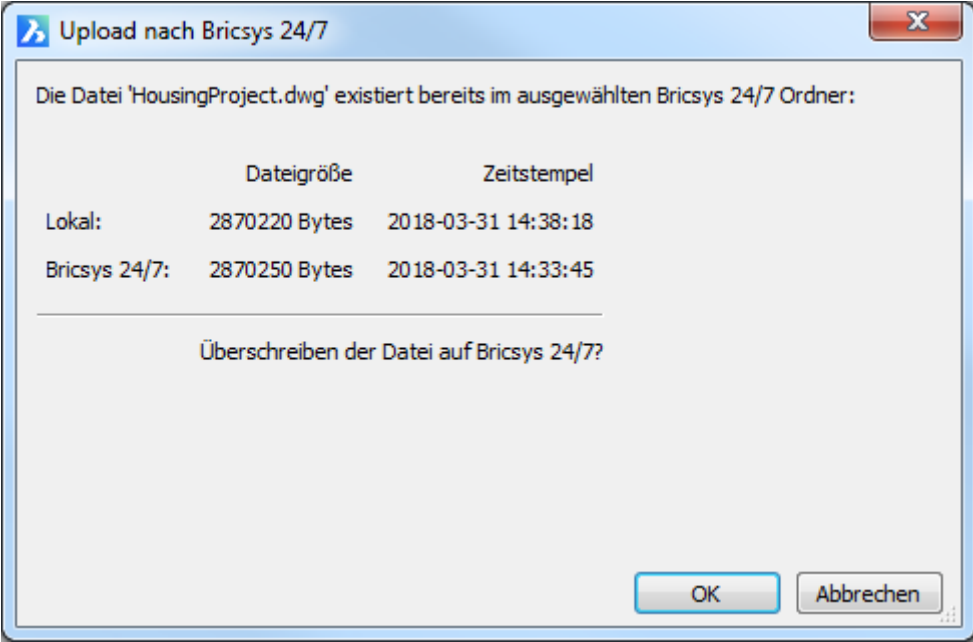
Ein Dialog wird angezeigt:



Klappen Sie ein Projekt auf und wählen Sie dann einen Ordner aus.

Klicken Sie auf die Schaltfläche [Hochladen](#).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung								
Neuer Ordner	Erstellt einen neuen Ordner als Unterordner des aktuell ausgewählten Ordners.								
Projekte aktualisieren	Lädt die Projekt-Liste neu.								
Hochladen	<p>Lädt die Zeichnung in den ausgewählten Ordner hoch. Wenn im ausgewählten Ordner bereits eine gleichnamige Zeichnung vorhanden ist, wird die Zeichnung als Revision der Originalzeichnung hochgeladen.</p>  <p>Wenn die Zeichnung von anderen Dateien, wie z. B. externen Referenzen oder Bildern abhängig ist, definiert die CloudUploadDependencies Benutzereinstellung, was zu tun ist:</p> <table border="1" data-bbox="448 1361 1361 1462"> <tr> <td><input type="checkbox"/> Cloud Abhängigkeiten hochladen</td> <td>[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Bild Zwischenspeicher</td> <td>[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Modeler</td> <td>[1] Verwende den eTransmit Dialog, wenn die Zeichnung externe Referenzen enthält</td> </tr> <tr> <td><input checked="" type="checkbox"/> Vergleich</td> <td>[2] Immer eTransmit Dialog verwenden</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Nur die Zeichnung hochladen und Abhängigkeiten ignorieren. • 1: Startet zuerst den Befehl eTransmit, um eine Zip-Datei zu erstellen, wenn die Zeichnung externe Referenzen enthält. • 2: Immer zuerst eTransmit starten. 	<input type="checkbox"/> Cloud Abhängigkeiten hochladen	[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)	<input checked="" type="checkbox"/> Bild Zwischenspeicher	[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)	<input checked="" type="checkbox"/> Modeler	[1] Verwende den eTransmit Dialog, wenn die Zeichnung externe Referenzen enthält	<input checked="" type="checkbox"/> Vergleich	[2] Immer eTransmit Dialog verwenden
<input type="checkbox"/> Cloud Abhängigkeiten hochladen	[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)								
<input checked="" type="checkbox"/> Bild Zwischenspeicher	[0] Nur Zeichnung hochladen (Abhängigkeiten ignorieren)								
<input checked="" type="checkbox"/> Modeler	[1] Verwende den eTransmit Dialog, wenn die Zeichnung externe Referenzen enthält								
<input checked="" type="checkbox"/> Vergleich	[2] Immer eTransmit Dialog verwenden								

Ähnliche Befehle

[CloudKonto](#) - berichtet den aktuellen Status Ihres Bricsys 24/7 Kontos in der Befehlszeile.

[CloudDownload](#) - lädt eine Zeichnung aus Ihrem Bricsys 24/7 Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[CloudAbmelden](#) - meldet sich von Ihrem Bricsys 24/7 Projekt ab.

[CloudAnmelden](#) - meldet Sie bei Bricsys 24/7 an.

[CloudÖffnen](#) - herunterladen und öffnen einer Zeichnung von Bricsys 24/7.

[CloudProjekt](#) - öffnet Ihr Bricsys 24/7 Konto in einem Browser.

[eTransmit](#) - erstellt ein Paket einer Zeichnungsdatei und aller ihrer Abhängigkeiten, wie z. B. externe Referenzen, Bilder, Schriftdateien, Plot Konfigurationsdateien, Plot Stil Tabellen und Schriftartendateien.


C

CleanUnusedVariables

Bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeitsausdrücken verwendet werden und nicht mit Bemaßungen verknüpft sind.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *cleanunusedvariables*

Werkzeugkasten: *Parameter* | 

: *cleanunusedvariables*

Wenn es in der Zeichnung keine unbenutzten Variablen gibt, wird folgende Meldung angezeigt:

** Es wurden keine unbenutzten Variablen erkannt

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaKonvertier](#) - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

CommunicatorInfo

Überprüft, ob das [Communicator](#) Produkt korrekt installiert ist und druckt eine Fehlerdiagnose, falls dies nicht der Fall ist.

Der Befehl ist nur unter Windows verfügbar. Die Communicator-Version muss mit der Hauptversion von BricsCAD übereinstimmen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *communicatorinfo*

: *communicatorinfo*

Druckt einen Diagnosebericht im [BricsCAD Eingabe-Protokoll](#) Fenster:

```
: _COMMUNICATORINFO  
  
MSVC-Runtime-Version 10: OK.  
MSVC-Runtime-Version 11: OK.  
MSVC-Runtime-Version 12: OK.  
BricsCAD path: 'C:\Program Files (x86)\Bricsys\BricsCAD V17 de_DE'.  
ACIS: OK.  
ACIS: DLL-Version des Produkts "20171.0.1.17023".  
Communicator Installations Pfad: "C:\Program Files (x86)\Bricsys\BricsCAD Communicator V17\".  
Communicator InterOp Prüfung: OK.  
Communicator Connect-Lizenzprüfung: OK.  
Communicator UConnect Lizenzprüfung: OK.  
Verwenden des PS-Direkt-Übersetzungsmodus.
```

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Import](#) - importiert Geometrie aus externen Dateien in die aktuelle Zeichnung.

[Export](#) - exportiert das Model in eine Vielzahl an Vektor- und Rasterformaten, inklusive *.ifc.

ConvertCtb

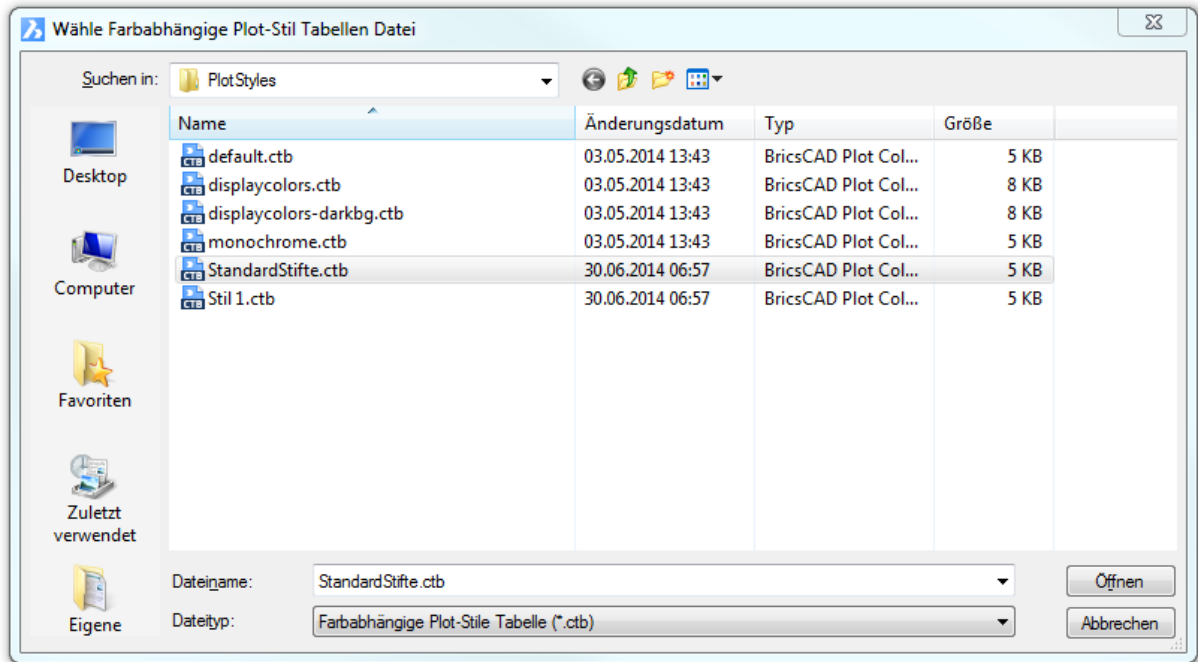
Konvertiert ältere CBT-Dateien (color-based plot tables) in neuere STB-Dateien (style-based plot tables).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: `convertctb`

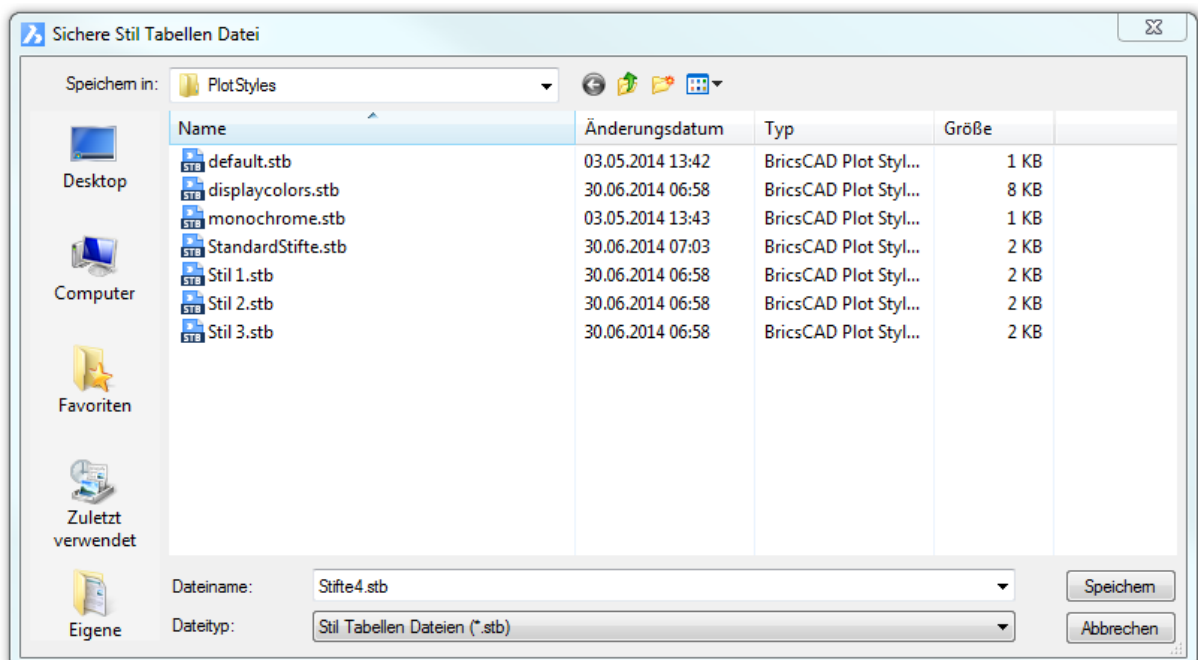
: `convertctb`

Ein Dialog wird angezeigt:



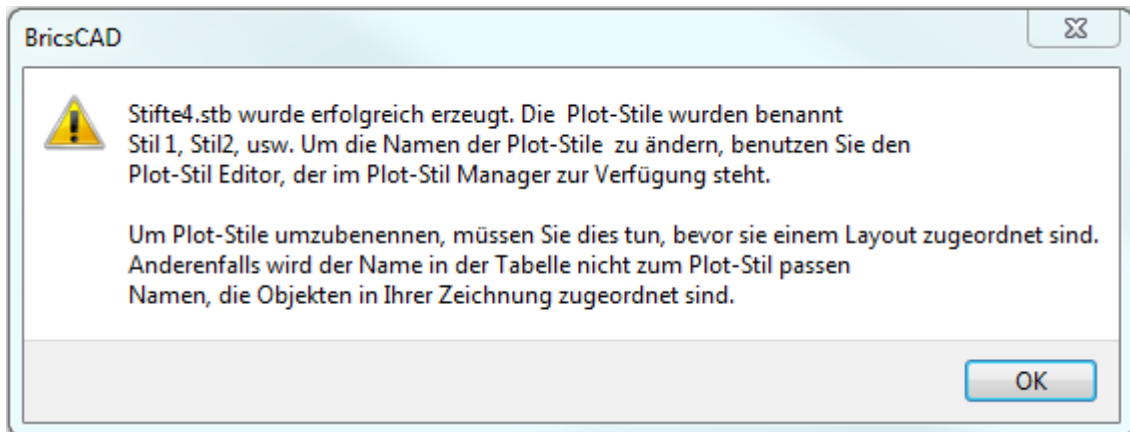
Wählen Sie eine CTB-Datei und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Das nächste Dialogfenster erscheint:



Geben Sie einen Namen für die STB-Datei ein und klicken Sie dann auf *Speichern*.

Das nächste Dialogfenster erscheint:



Klicken Sie auf *OK*.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[So konvertieren Sie eine farbabhängige Plot Stil Tabelle \(CTB\) zu einer benannten Plot Stil Tabelle \(STB\)](#)

[Bearbeiten einer Plot Stil Tabelle](#)

[Verwalten von Plot-Stilen](#)

Ähnliche Befehle

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB Plot Stile.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot Stil ein.

[Drucken](#) - plottet Zeichnungen mit Plot Stilen.

[Eigenschaften](#) - ändert dem Objekt zugewiesenen Plot Stil.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

ConvertOldLights

Alte Lichtdefinitionen werden in das neue Format konvertiert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *convertoldlights*

: *convertoldlights*

Die Zeichnung wird nach alten Licht-Definitionen durchsucht, die dann automatisch in das aktuelle Format konvertiert werden.

Es ist möglicherweise erforderlich, die konvertierten Lichter zu bearbeiten, um ihre Einstellungen zu überprüfen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[Lichtliste](#) - zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

ConvertOldMaterials

Alte Materialdefinitionen werden in das neue Format konvertiert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *convertoldmaterials*

: *convertoldmaterials*

Die Zeichnung wird nach alten Material-Definitionen durchsucht, die dann automatisch in das aktuelle Format konvertiert werden.

Es ist möglicherweise erforderlich, die konvertierten Materialien zu bearbeiten, um ihre Einstellungen zu überprüfen.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Materialien](#) - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

ConvertPStyles

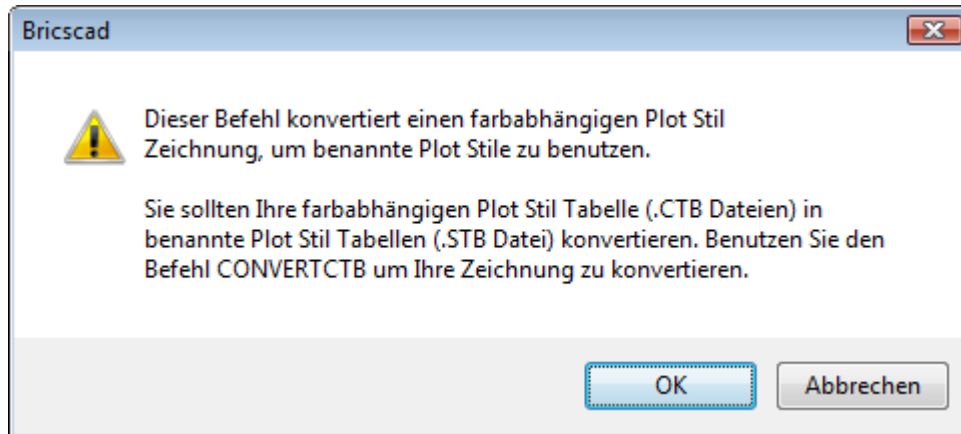
Konvertiert CTB's (color-based plotting) von Zeichnungen in STB's (plot styles).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *convertpstyles*

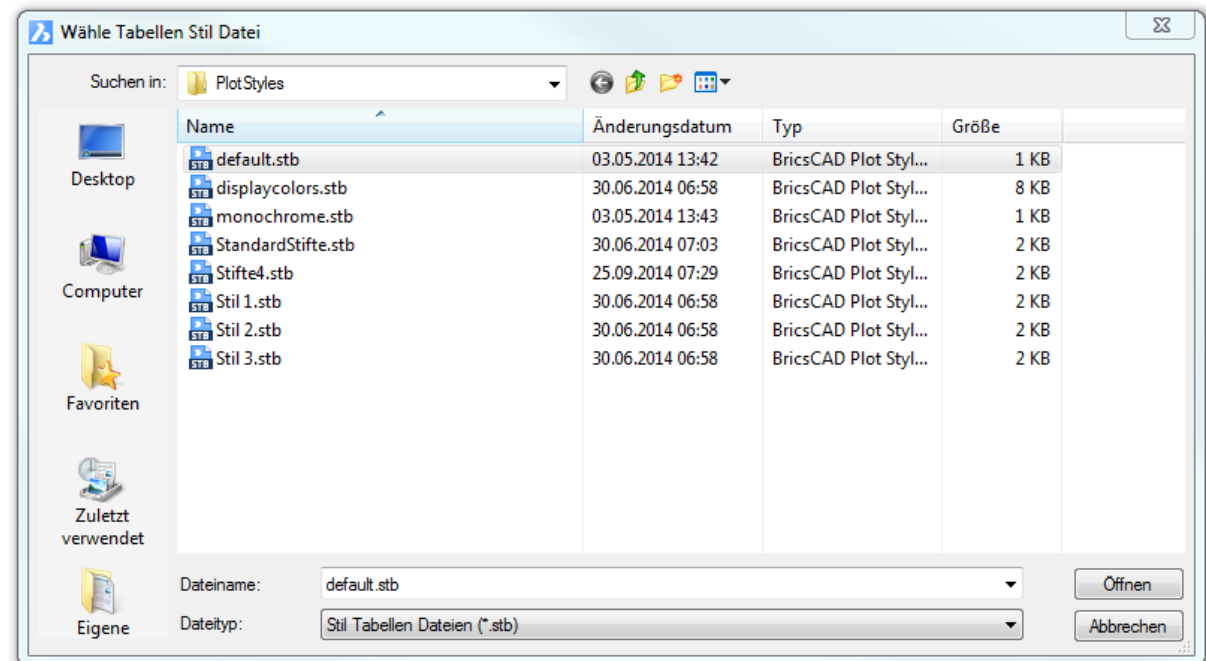
: *convertpstyles*

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf OK.

Das nächste Dialogfenster wird angezeigt:



Wählen Sie eine STB-Datei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

BricsCAD zeigt in der Befehlszeile folgendes an:

Zeichnung konvertiert vom farbabhängigen Modus in benannten Plot Stil Modus.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[So konvertieren Sie eine Zeichnung von einem STB-Dateityp zu einem CTB-Dateityp](#)

[So konvertieren Sie eine Zeichnung von einem CTB-Dateityp zu einem STB-Dateityp](#)

[Bearbeiten einer Plot Stil Tabelle](#)

[Verwalten von Plot-Stilen](#)

Ähnliche Befehle

[ConvertCtb](#) - konvertiert CTB Plot Stil Dateien in STB Dateien.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot Stil ein.

[Drucken](#) - plottet Zeichnungen mit Plot Stilen.

[Eigenschaften](#) - ändert dem Objekt zugewiesenen Plot Stil.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

CopyClip


Kopiert Objekte in die Zwischenablage.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *copyclip*

Tastatur: *Strg+C*

Menü: *Bearbeiten | Kopieren*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *copyclip*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen: (Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, drücken Sie die Tastenkombination *Strg+A*, um alle Objekte zu wählen.

Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen	Wählt die Objekte aus, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen; es kann jede Objektauswahlmethode verwendet werden. Einmal in die Zwischenablage kopiert, können die Objekte mit der Tastenkombination <i>Strg+V</i> in die selbe Zeichnung, in eine andere Zeichnung und in andere Dokumente eingefügt werden.

(*) Die Benutzereinstellung *PictureExportScale* legt die Auflösung des Bildes fest, wenn die exportierte Geometrie in einem Bitmapformat, z. B. in einem Word-Dokument eingefügt wird.

Verfahren

[Benutzung von Kopieren und Einfügen um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Benutzung des Kopieren und Origeinfüg Befehls, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

Ähnliche Befehle

[BerWechs](#) - verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

[KopieBasisp](#)- kopiert ausgewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[BlockEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügepunkt ein.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage an den ursprünglichen Koordinaten ein.

[InhaltEinfüg](#) - öffnet das Dialogfenster.

ClipEinfüg


Fügt Objekte aus der Zwischenablage in die Zeichnung ein (kurz für "Zwischenablage einfügen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *clipeinfüg*

Kurztaste: *Strg+V*

Menü: *Bearbeiten | Einfügen*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *clipeinfüg*

Wenn die Zwischenablage enthält:

BricsCAD Objekte (einschließlich BricsCAD Text), werden Sie in der Befehlszeile gefragt:

Einfügepunkt wählen: (Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y Koordinaten ein.)

Kein-BricsCAD Text, der Text wird sofort in die Befehlszeile eingefügt, und BricsCAD versucht, den Text als Befehl auszuführen.

Keine-BricsCAD Objekte (z. B. Rasterbilder), diese werden als OLE Objekte in der oberen linken Ecke des Ansichtsfensters eingefügt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einfügepunkt wählen	Definiert den Einfügepunkt für das Objekt.

Verfahren

[Benutzung von Kopieren und Einfügen um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Benutzung von Kopieren mit Basispunkt und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Benutzung von Ausschneiden und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu verschieben](#)

Ähnliche Befehle

[BerWechs](#) - verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

[KopieBasisp](#) - kopiert gewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[BlockEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügepunkt ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung, unter Berücksichtigung der Koordinaten der Quellzeichnung, ein.

[InhaltEinfüg](#) - zeigt den Dialog Inhalte einfügen an, in dem das Format für die einzufügenden Objekte definiert werden kann.

Chapoo

ChapooKonto

Veraltet. Ersetzt durch den Befehl [CloudKonto](#).

ChapooDownload

Veraltet. Ersetzt durch den Befehl [CloudDownload](#).

ChapooAusloggen

Veraltet. Ersetzt durch den Befehl [CloudAbmelden](#).

ChapooEinloggen

Veraltet. Ersetzt durch den Befehl [CloudAnmelden](#).

ChapooÖffnen

Veraltet. Ersetzt durch den Befehl [CloudÖffnen](#).


ChapooProjekt

Öffnet Ihr Chapoo Projekt in einem Browser.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *chapooprojekt*

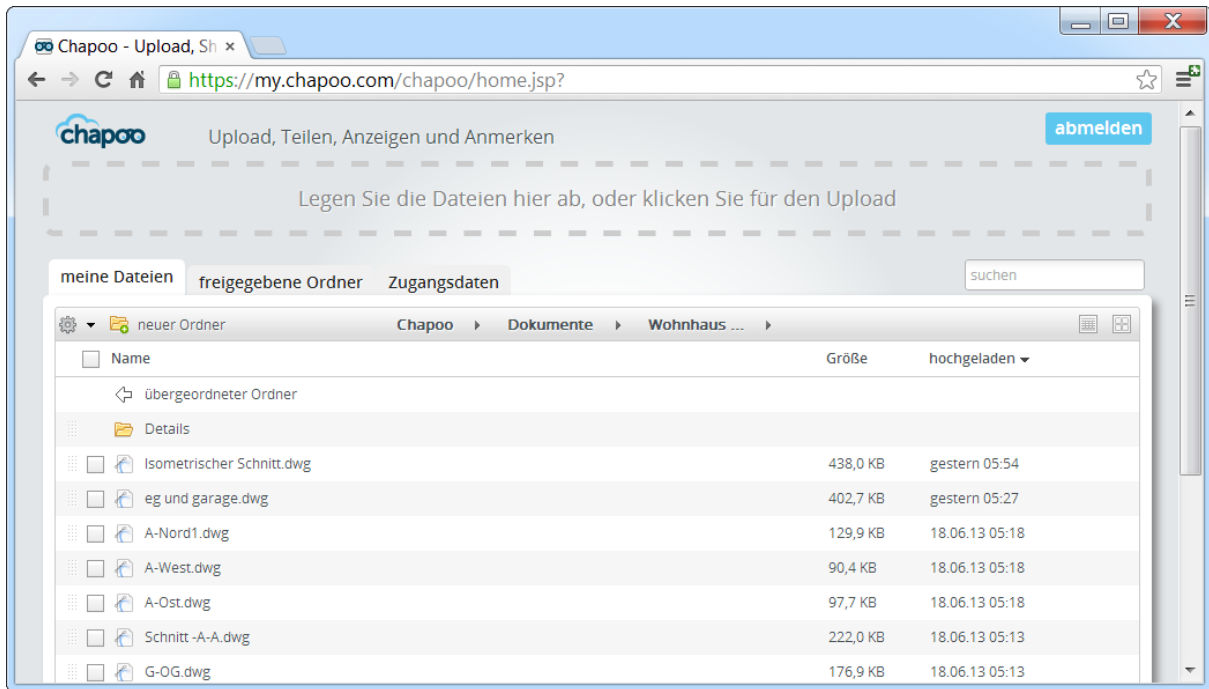
Menü: *Datei | Chapoo | Mein Chapoo...*

Werkzeugkasten: *Chapoo* | 

: ***chapooprojekt***

Zeigt die Anmeldeseite von Chapoo in einem Browser an.





Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[ChapooKonto](#) - meldet den aktuellen Status Ihres Chapoo Kontos in der Befehlszeile.

[ChapooDownload](#) - lädt eine Zeichnung von Ihrem Chapoo Projekt in einen lokalen Ordner herunter.

[ChapooAusloggen](#) - bei Chapoo abmelden.

[ChapooEinloggen](#) - bei Chapoo anmelden.

[ChapooÖffnen](#) - lädt eine Zeichnung von Chapoo herunter und öffnet diese.

[ChapooUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung zu Chapoo hoch.

[ChapooWeb](#) - öffnet die Chapoo Homepage in einem Browser.

ChapooUpload

Veraltet. Wurde ersetzt durch den Befehl [CloudUpload](#).

ChapooWeb

Veraltet

D

DatenExtrakt

Exportiert Objekt-Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungs Informationen in eine externe Datei.

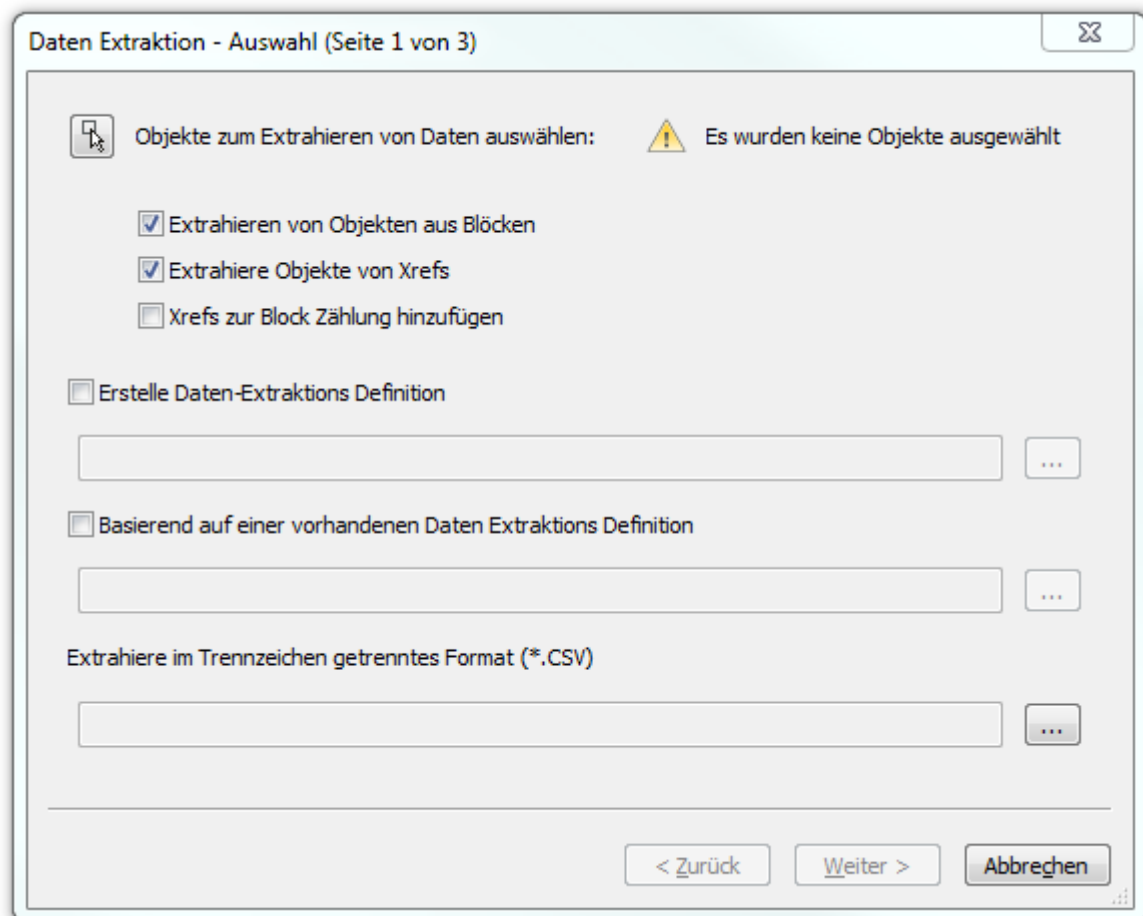
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *datenextrakt*



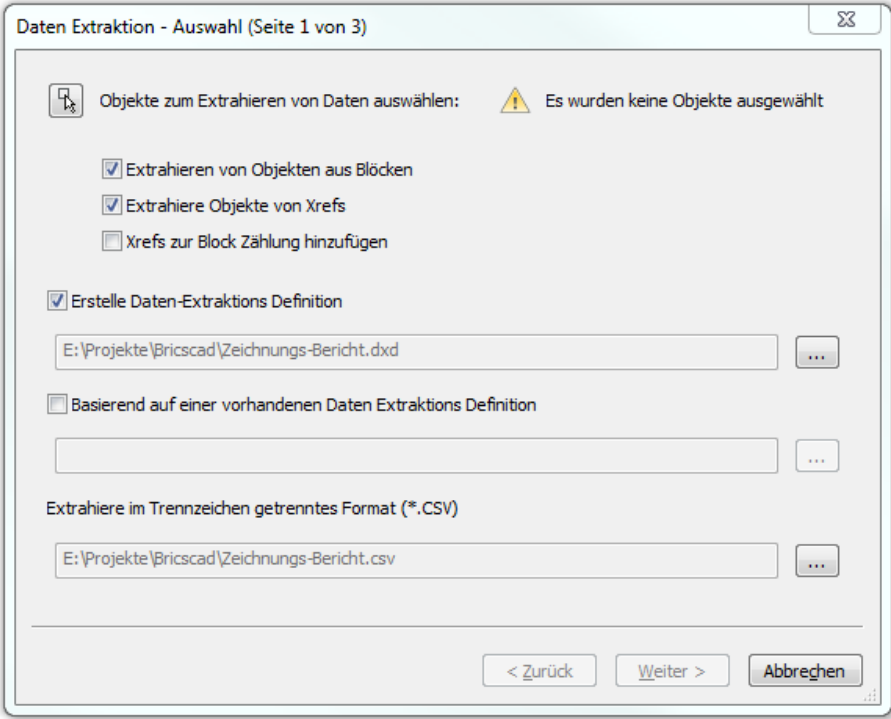

Menü *Werkzeuge* | *Daten Extraktion*



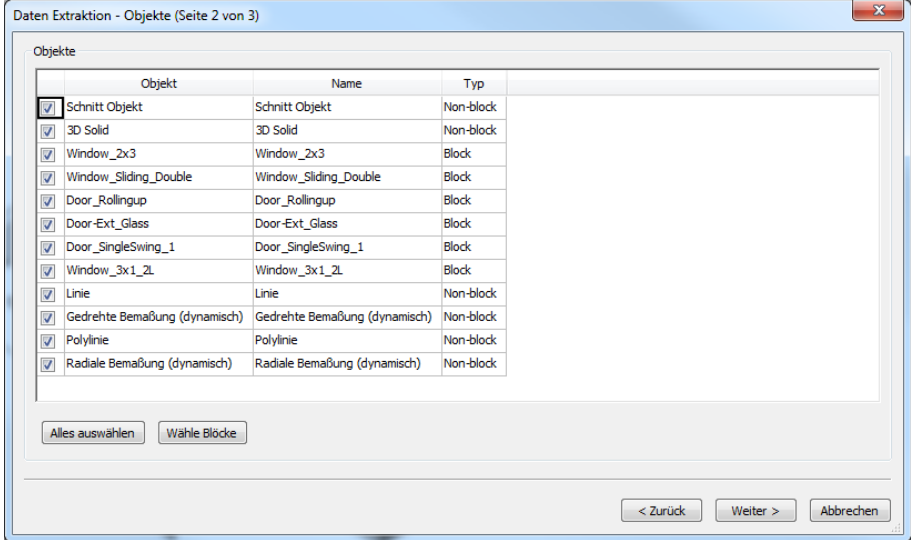
: *datenextrakt*

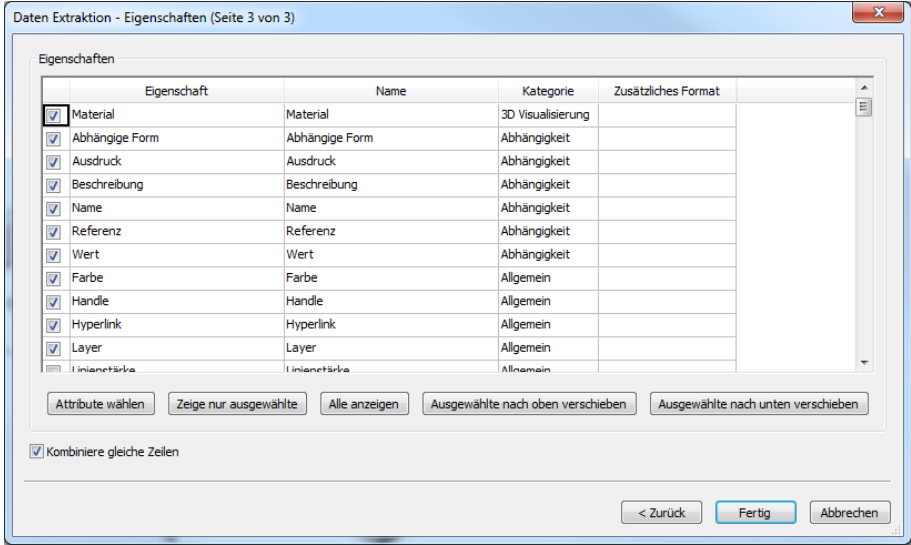
Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Objekte zum Extrahieren von Daten auswählen:</p>	<p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>auswählen</i> (). Das Dialogfeld wird vorübergehend geschlossen, um Ihnen die Möglichkeit zu geben, Objekte in der Zeichnung auszuwählen.</p> <p>Drücken Sie die EINGABETASTE oder Rechtsklick, um die Auswahl von Objekten zu beenden.</p> <p> Es wurden keine Objekte ausgewählt wird ersetzt durch "xxx Objekte ausgewählt"</p> 
<p>Extrahieren von Objekten aus Blöcken</p>	<p>Objekte in ausgewählten Blöcken aufnehmen.</p>
<p>Extrahiere Objekte von Xrefs</p>	<p>Objekte in ausgewählten Xrefs aufnehmen.</p>
<p>Xrefs zur Block Zählung hinzufügen</p>	<p>Zählen ausgewählter Xrefs als Blöcke.</p>
<p>Erstelle Daten-Extraktions Definition</p>	<p>Erstellt eine neue <i>Daten Extraktions Definitionen</i> Datei (*.dxd).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivieren Sie die Option und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (). <i>Ein Dateidialog</i> wird angezeigt. • Wählen Sie einen Ordner. • Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Dateiname</i> ein, und klicken Sie dann die Schaltfläche <i>Speichern</i>. <i>Der Dateidialog</i> wird geschlossen.

<p>Basierend auf einer vorhandenen Daten Extraktions Definition</p>	<p>Verwendet eine vorhandene <i>Daten Extraktions Definitionen</i> Datei als Vorlage für die neue Datei; ansonsten wird die neue *.dxd Datei komplett neu erstellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktivieren Sie die Option und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (). <i>Ein Dateidialog</i> wird angezeigt. • Wählen Sie eine *.dxd-Datei und drücken Sie anschließend auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i>. <i>Der Dateidialog</i> schließt.
<p>Extrahiere im Trennzeichen getrenntes Format (*.CSV)</p>	<p>Definiert die Exportdatei.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (). Es wird ein <i>Datei</i> Dialog angezeigt. • Geben Sie im Feld <i>Dateiname</i> einen Namen ein oder wählen Sie eine vorhandene *.CSV-Datei, die dann überschrieben wird, aus. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>.
<p>Weiter</p>	<p>Der Schaltfläche <i>Weiter</i> ist solange deaktiviert, bis die <i>Extraktion Datendefinition</i> (*.dxd) und *.CSV Dateien korrekt definiert sind. Wechselt in den Dialog <i>Daten Extraktion - Objekte</i>:</p> 
<p><input checked="" type="checkbox"/></p>	<p>Zeigt an, ob ein Element ausgewählt ist (<input checked="" type="checkbox"/>) oder nicht (<input type="checkbox"/>).</p> <p>Wählen Sie ein Element und klicken Sie dann auf das Kontrollkästchen, um das Element aus- oder abzuwählen.</p> <p>Mehrere Elemente auswählen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie ein Element, drücken und halten Sie die UMSCHALTASTE und klicken Sie auf ein anderes Element, um eine Reihe von Elementen auszuwählen. • Drücken und halten Sie die STRG-Taste, um mehrere Objekte auszuwählen. Klicken Sie erneut, während die STRG-Taste gedrückt ist, um die Markierung aufzuheben. <p>Klicken Sie auf das Kontrollkästchen, um dies für die Auswahl zu aktivieren oder zu deaktivieren.</p>

	Klicken Sie in die leere Spaltenüberschrift, um die Liste zu sortieren. Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.
Objekt	Zeigt eine Liste der Objekttypen und Blöcke in der Auswahl entsprechend den Optionen, die im Dialog <i>Daten-Extraktion</i> eingestellt sind. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Objekt</i> , um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.
Name	Zeigt eine Liste der Objekt- und Blocknamen an. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Name</i> , um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.
Typ	Zeigt den Typ des gewählten Objektes an: Kein-Block, Block oder Block mit Attributen. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Typ</i> , um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.
Zurück	Wechselt zurück in den Dialog <i>Daten Extraktion - Auswahl</i> .
Weiter	Weiter zum Dialog <i>Daten Extraktion - Eigenschaften</i> . 
<input checked="" type="checkbox"/>	Zeigt an, ob ein Element ausgewählt ist (<input checked="" type="checkbox"/>) oder nicht (<input type="checkbox"/>). Wählen Sie ein Element und klicken Sie dann auf das Kontrollkästchen, um das Element aus- oder abzuwählen. Mehrere Elemente auswählen: <ul style="list-style-type: none"> Wählen Sie ein Element, drücken und halten Sie die UMSCHALTSTASTE und klicken Sie auf ein anderes Element, um eine Reihe von Elementen auszuwählen. Drücken und halten Sie die STRG-Taste, um mehrere Objekte auszuwählen. Klicken Sie erneut, während die STRG-Taste gedrückt ist, um die Markierung aufzuheben. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen, um dies für die Auswahl zu aktivieren oder zu deaktivieren. Klicken Sie in die leere Spaltenüberschrift, um die Liste zu sortieren. Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.
Eigenschaft	Zeigt eine Liste aller Eigenschaften der ausgewählten Objekte. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Eigenschaft</i> , um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.

Name	<p>Zeigt eine Liste aller Namen der ausgewählten Objekte. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Name</i>, um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.</p>
Kategorie	<p>Zeigt eine Liste aller Kategorien der ausgewählten Objekte. Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Kategorie</i>, um die Liste zu sortieren; Klicken Sie erneut, um in umgekehrter Reihenfolge zu sortieren.</p>
Zusätzliche s Format	<p>Definiert das Anzeigeformat des Elements in der Exportdatei. Wählen Sie ein oder mehrere Elemente, klicken Sie dann auf das Feld <i>Zusätzliches Format</i> eines Elements. Der Dialog Format wird angezeigt:</p> <div data-bbox="529 613 1150 1480" data-label="Image"> </div> <p>Das Layout des Dialogs hängt von den ausgewählten Elementen ab. Der Dialog verhält sich wie der <i>Format</i> Bereich des Dialog <i>Feld</i>.</p>
Zurück	<p>Wechselt zurück in den Dialog Daten Extraktion - Objekte.</p>
Fertig	<p>Extrahiert die Daten und speichert sie in der *.CSV Datei.</p>

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - bestimmt Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige der Attributtexte.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Attribute in ihre Definitionen auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

DbListe

Listet Informationen über alle Objekte in der Zeichnung auf (kurz für "Database Listing").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dbliste*

: *dbliste*

Zeigt Objektdaten in der Befehlszeile an. Drücken Sie die Esc-Taste um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Liste](#) - listet die Eigenschaften von bestimmten Objekten in der Befehlszeile auf.

[Eigenschaften](#) - listet die Eigenschaften von Objekten in der Eigenschaften Leiste auf.

[Status](#) - zeigt den aktuellen Status einer Zeichnung an.

DdAtte

Bearbeitet die Werte von Attributen über ein Dialogfenster (kurz für "dynamic dialog attribute editor").

Zugriff auf den Befehl über

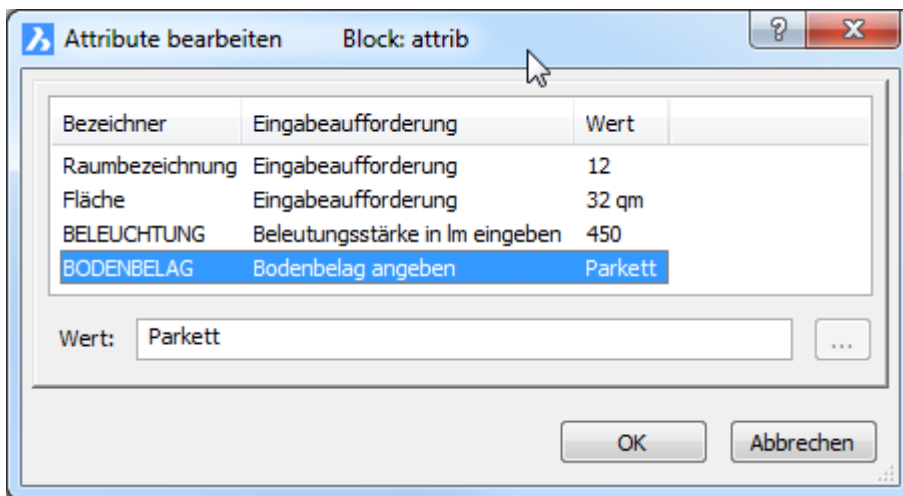
Befehlszeile: *ddatte*

: *ddatte*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie einen Block: Wählen Sie einen Block.

Ein Dialog wird angezeigt:



Ändern Sie die Attributwerte und klicken Sie dann auf OK.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wert	Ändert den Wert für den Attribut-Text.

Ähnliche Befehle

- AttDef - bestimmt Attribute über die Befehlszeile.
- AttZeig - schaltet die Anzeige der Attributtexte.
- AttEdit - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.
- AttExt - extrahiert Attribute aus einer Zeichnung in eine Datendatei über ein Dialogfenster.
- AttExt - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.
- AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.
- AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.
- BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.
- Block und -Block - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.
- EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.
- Ursprung - löst Attribute in ihre Definitionen auf.
- Einfüge - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.
- Einfüge - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.
- EinfügePassend - fügt Blöcke mehrmals ein und fügt Blöcke gespiegelt ein.
- Eigenschaften - ändert Attributwerte und Eigenschaften.
- RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

DdEdit

Editiert einzeilige Texte, mehrzeilige Texte, Attributdefinitionen und Attributtexte (kurz für "Dynamic Dialog Editor").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddedit*

Alias: *ed*

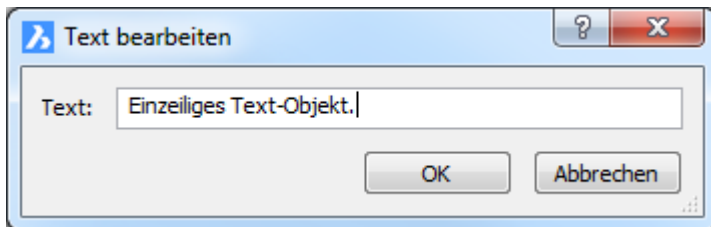
Maus Doppelklick: Einzeiliger Text, mehrzeiliger Text, Attribut-Definitionen oder Attribut-Text.

: *ddedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zu änderndes Objekt wählen: Wählen Sie ein Textobjekt aus.

Wenn Sie einen einzeiligen Text auswählen (erzeugt mit dem Befehl [Text](#)), wird das Dialogfenster Text bearbeiten geöffnet:



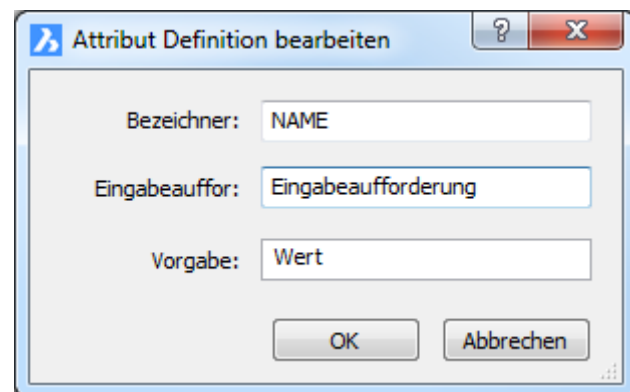
Bearbeiten Sie den Text und klicken Sie dann auf OK.

Ziehen Sie den linken oder rechten Rand des Dialog Text bearbeiten, um ihn zu erweitern. Die neue Breite wird beim nächsten Öffnen des Dialogs wiederhergestellt.

Wenn Sie einen mehrzeiligen Text auswählen (erzeugt mit dem Befehl [MText](#)), wird das Dialogfenster Text Formatierung geöffnet.

Die System Variable MTEXTFIXED steuert ob die Ansicht gezoomt, rotiert und/oder gepannt wird, um den Text einzupassen.

Wenn Sie einen Text einer Attribut-Definition auswählen (erzeugt mit dem Befehl [AttDef](#)), wird das Dialogfenster Attribut Definition bearbeiten geöffnet:



Bearbeiten Sie die Attribut-Definition und klicken Sie dann auf OK.

- **Wenn Sie einen Attribut-Text in einem Block auswählen (platziert durch den Befehl [Einfüge](#)), wird das Dialogfenster Attribut Editor geöffnet; mehr unter Befehl [EAttEdit](#).**

Nach dem Verlassen des Dialogs steuert der Wert der Systemvariablen [TEXTEDITMODE](#) ob der Befehl automatisch wiederholt wird oder nicht.

- *0*: Wiederholt den Befehl, bis die Esc-Taste gedrückt wird.
- *1*: Wiederholt den Befehl nicht. Der Befehl endet, wenn ein einzelnes Textobjekt bearbeitet wurde.
- *2*: Automatischer Bearbeitungsmodus. Einzelbearbeitung wenn ein Text vorgewählt wird; mehrfach wenn kein Text vorgewählt wird.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Ein Textobjekt ändern](#)

[Eine Auswahl von Mtext-Objekten bearbeiten](#)

[Einen anderen Editor für mehrzeiligen Text wählen](#)

[Bezeichner, Eingabeaufforderung oder Vorgabe Text eines Attributs bearbeiten](#)

[Bearbeiten einer Attribut Definition](#)

Ähnliche Befehle

[Text](#) - platziert einzelne Zeilen von Texten in Zeichnungen.

[-Text](#) - platziert Text und wertet LISP Ausdrücke aus.

[MText](#) und [-MText](#) - platziert Absatz Text.

[DdAtte](#) - bearbeitet Attributwerte.

[Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über den Zeichnungs Explorer.

[-Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[Ändern](#) - ändert die Textposition.

[TxtAufl](#) - löst einen Text in Polylinien auf.

[Rechtschreibung](#) - überprüft den Text einer Zeichnung auf Rechtschreibung.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften des Textes.

[Suchen](#) - sucht und ersetzt Texte.

DdEModes

Setzt die Werte der Voreinstellung für das Erzeugen von Objekten (kurz für "Dynamic Dialog Entity Modes").

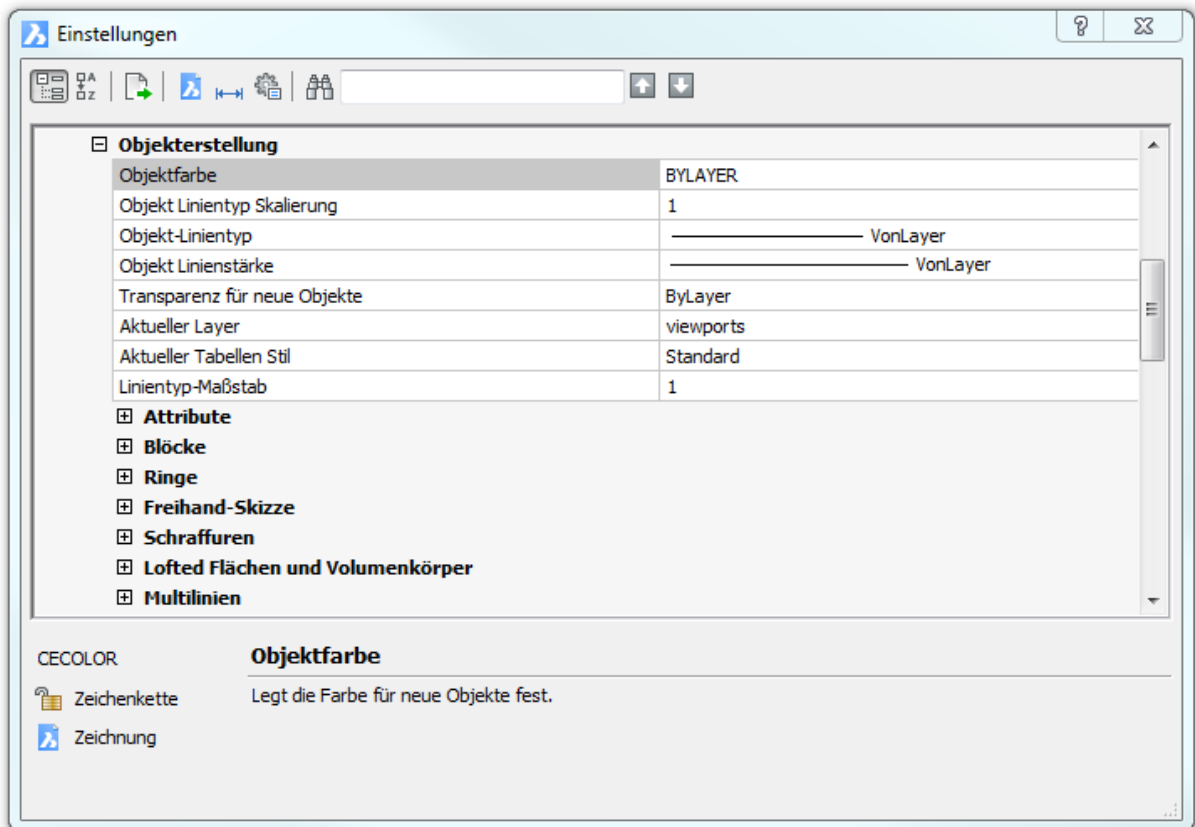
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddemodes*

Alias: *Einstellungen*

: *ddemodes*

Zeigt das Dialogfenster *Einstellungen* in der Ebene Objekte an:



Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objektfarbe	Bestimmt die voreingestellte Farbe für neue Objekte; voreingestellt ist vonLayer, was bedeutet, dass die Objektfarbe durch die Eigenschaften des Layers bestimmt wird.
Objekt Linientyp Skalierung	Bestimmt den voreingestellten Skalierfaktor für Linientypen; der voreingestellte Wert ist 1.0000.
Objekt Linientyp	Bestimmt den voreingestellten Linientyp für neue Objekte; voreingestellt ist vonLayer, was bedeutet, dass der Objektlinientyp durch die Eigenschaften des Layers bestimmt wird.
Objekt Linienstärke	Bestimmt die voreingestellte Linienstärke für neue Objekte; voreingestellt ist vonLayer, was bedeutet, dass die Objektlinienstärke durch die Eigenschaften des Layers bestimmt wird.
Aktueller Layer	Bestimmt den voreingestellten Layer für neue Objekte; die Voreinstellung ist Layer 0.
Aktueller Tabellen Stil	Bestimmt den voreingestellten Tabellenstil für neue Tabellen.
Linientyp-Maßstab	Bestimmt den Faktor für den globalen Linientyp-Maßstab; dieser Faktor wirkt sich auf den Faktor des Objektlinientyp-Maßstabs aus.

Ähnliche Befehle

[Farbe](#) und [-Farbe](#) - setzt die aktuelle Farbe.

[Linientyp](#) und [-Linientyp](#) - lädt Linientypdefinitionen und setzt den aktuellen Linientyp.

[LStärke](#) - setzt die aktuelle Linienstärke.

[Layer](#) und [-Layer](#) - erzeugt Layer und deren Eigenschaften.

[Eigenschaften](#) - listet die Eigenschaften auf und ändert die Eigenschaften über die Eigenschaften Leiste.

DdFilter

Erzeugt einen Auswahlsatz der von Ihnen gewählten Objekte (kurz für "Dynamic Dialog Filter").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddfilter*

Alias: *wahl*

: *ddfilter*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, verwenden Sie eine Auswahlmethode.

Wählen Sie Objekte die im Satz aufgenommen werden sollen: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.

Sie können auf diese Auswahl durch die Eingabe von "V" (Vorherige) zurückgreifen, wenn Sie ein Befehl das nächste mal fragt "Wählen Sie Objekte".

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, verwenden Sie eine Auswahlmethode.

Ähnliche Befehle

[Eigenschaften](#) - filtert Objekte mit der Schaltfläche Schnell-Auswahl.

[Wahl](#) - trifft eine Vorauswahl von Objekten auf Grund ihrer Position.

DdGrips

Bestimmt die Eigenschaften der Griffe durch das Dialogfenster Einstellungen (kurz für "Dynamic Dialog Grip Settings").

Zugriff auf den Befehl über

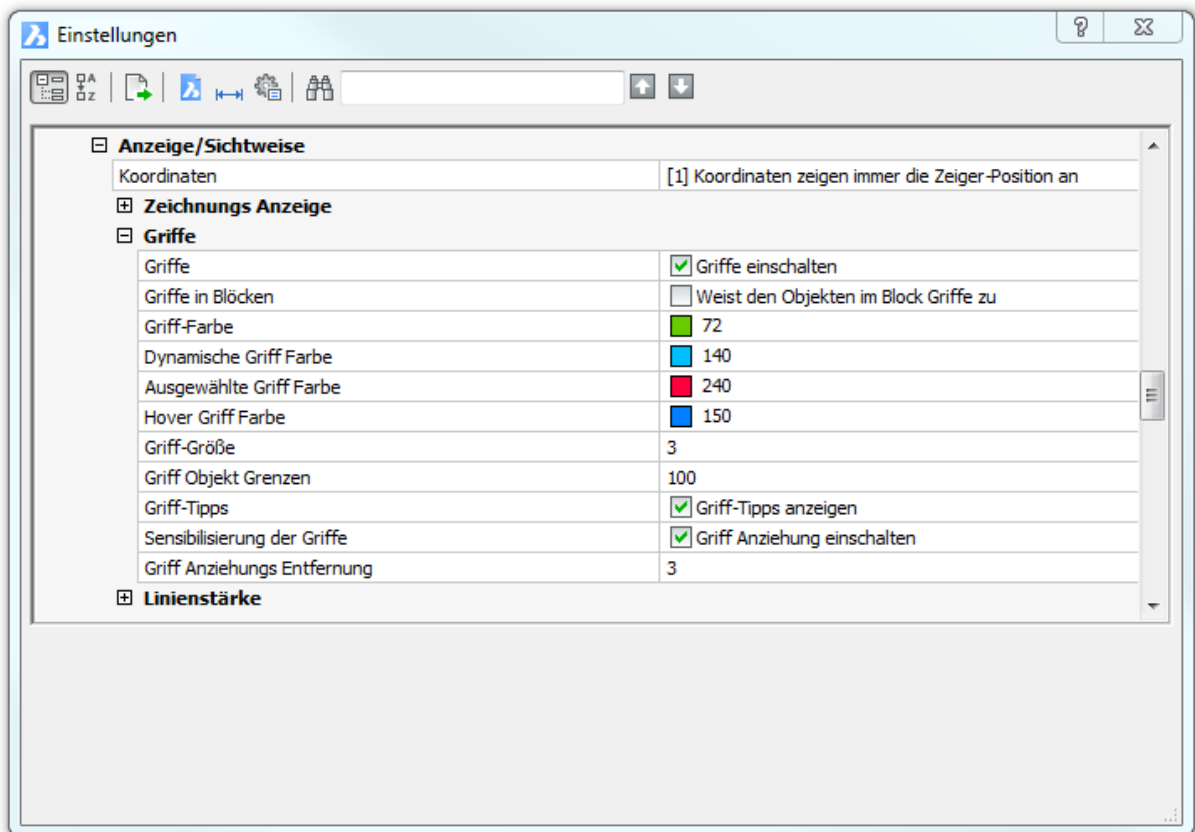
Befehlszeile: *ddgrips*

Transparent: *'ddgrips*

Aliase: *ddgriffe, gr, opt, Einstellungen*

: *ddgrips*

Öffnet das Dialogfenster Einstellungen in der Ebene Griffe:



Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen



Option	Beschreibung
Griffe	<p>Stellt die Anzeige von Griffen, wenn Objekte ausgewählt sind, ein. Ermöglicht die Kontrolle der Anzeige von Mittelpunktgriffe auf Polylinien Segmenten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - es werden keine Griffen angezeigt. • 1 - zeigt die Griffen an. Für Polylinien Segmente werden nur Endpunkt Griffen angezeigt. • 2 - Griffen anzeigen. Auf Polylinie Segmenten Endpunkt- und Mittelpunkt-Griffen anzeigen.
Griffe in Blöcken	<p>Schaltet die Anzeige der Griffen innerhalb von Blöcken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - zeigt die Griffen von allen Objekten, die zu einem Block zusammengefasst sind. • Aus - zeigt nur einen Griff für den Einfügepunkt des Blocks an.
Griff-Farbe	Bestimmt die Farbe der der nicht gewählten Griffen; Voreinstellung = Index Farbe 72 (grün).
Dynamische Griff Farbe	Definiert die Farbe für benutzerdefinierten Griffen von dynamischen Blöcken; Standard = Index Farbe 140 (hellblau).
Ausgewählt Griff Farbe	Definiert die Farbe der ausgewählten Griffen; Standard = Index Farbe 240 (rot).
Hover Griff Farbe	Definiert die Farbe von nicht ausgewählten Griffen, wenn der Cursor darüber steht; Standard = Index Farbe 150 (dunkelblau).
Griff-Größe	Bestimmt die Größe der Griffen in Pixel.
Griff Objekt Grenzen	<p>Bestimmt die maximale Anzahl der Objekte, die mit Griffen angezeigt werden; Voreinstellung = 100.</p> <p>Wenn der Auswahlsatz mehr als 100 Objekte enthält, werden keine Griffen angezeigt.</p> <p>Wenn der Wert auf 0 gesetzt wird, gibt es kein Limit für die Anzahl der Objekte.</p>
Griff-Tipps	<p>Definiert, ob Griff Tipps angezeigt werden sollen, wenn der Cursor sich über Griffen von benutzerdefinierten Objekten oder dynamischen Blöcken befindet.</p> <p>(noch nicht unterstützt)</p>
Sensibilisierung der Griffen	Schaltet die Anziehung von Objekt Griffen um.
Griff Anziehungs Entfernung	Legt den Griffen Anziehung Abstand in Pixeln fest.

Ähnliche Befehle

[Wahl](#) - wählt Objekte.

[WahlGriffe](#) - wählt die Objekte und zeigt die Griffen an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Punkt Anzeige Modus	Bestimmt die Darstellung von Punkten: <ul style="list-style-type: none"> • Maske: Punkte werden angezeigt als . (0) + (2), x (3), oder ' (4). • Kreis - Punkte werden als <i>Maske</i> + Kreise angezeigt:  • Quadrat - Punkte werden als <i>Maske</i> + Quadrate angezeigt: 
Punkt Anzeige Größe	Bestimmt die Größe von Punkten: <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Punkte haben die Größe von 5% der Ansichtsfensterhöhe. • Positive Zahl - Größe der Punkte in Pixel. • Negative Zahl - Größe der Punkte in Prozent der Ansichtsfensterhöhe.

Ähnliche Befehle

Punkt - platziert Punkte in einer Zeichnung.

Teilen - platziert gleichmäßig verteilte Punkte auf einem Objekt.

Messen - platziert Punkte in gleichem Abstand auf einem Objekt.

DdSelect

Bestimmt die Eigenschaften für die Objektauswahl über das Dialogfenster Einstellungen (kurz für "dynamic dialog selection").

Zugriff auf den Befehl über

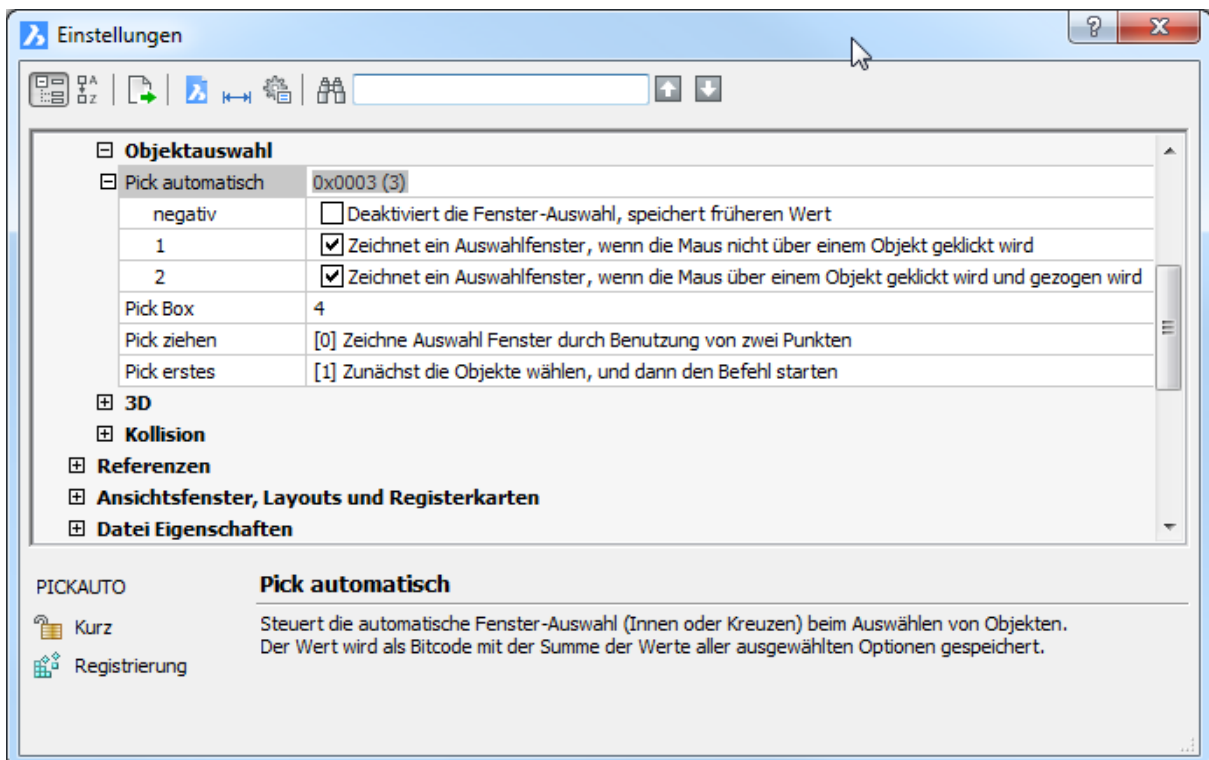
Befehlszeile: *ddselect*

Transparent: *'ddselect*

Alias: *Einstellungen*

: *ddselect*

Öffnet das Dialogfenster Einstellungen in der Ebene Objektauswahl:



Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf X.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Pick Automatisch	<p>Legt fest ob BricsCAD das automatische Auswählen, für die "Wähle Objekte" Eingabeaufforderung, über Fenster (innen/kreuzen) ein oder ausschaltet:</p> <ul style="list-style-type: none"> • negativ - Die Fensterauswahl ist deaktiviert, wenn kein Befehl aktiv ist. Erfordert einen einzelnen Auswahlpunkt, um ein Objekt auszuwählen, oder die Eingabe einer Auswahlmodus Option, wenn ein Befehl zur Auswahl eines Objektes aufgefordert. • 1 - Aktiviert die Fensterauswahl, wenn die Maus nicht über einem Objekt ist, wenn Sie klicken. • 2 - Aktiviert die Fensterauswahl, wenn die Maus über einem Objekt geklickt und gezogen wird. Diese Option wird empfohlen, wenn Sie in einem gerenderten 3D-Modell arbeiten.
Pick Box	Bestimmt die Größe der Pick Box; Bereich von 0 bis 50 Pixel; Voreinstellung = 3 Pixel.
Pick Ziehen	<p>Bestimmt, wie das Auswahlfenster erzeugt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Erzeugt das Auswahlfenster über zwei Punkte, dies ist die Voreinstellung. • 1 - Erzeugt das Auswahlfenster durch Ziehen.
Pick erstes	<p>Bestimmt, wie Objekte ausgewählt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - Zunächst den Befehl starten, und dann die Objekte wählen. • 1 - Zunächst die Objektewählen, und dann den Befehl starten.

Ähnliche Befehle

[WahlGriffe](#) - wählt Objekte und zeigt die Griffe an.

[Wahl](#) - wählt Objekte.

DdSetVar

Zeigt das Dialogfenster Einstellungen an (kurz für "Dynamic Dialog Set Variables").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddsetvar*

Transparent: *'info*

Alias: *Einstellungen*

: *ddsetvar*

Siehe Befehl [Einstellungen](#).

Ähnliche Befehle

[SetVar](#) - ändert die Werte von Systemvariablen über die Befehlszeile.

[Einstellungen](#) - ändert die Werte von Systemvariablen in einem Dialog.

[EinstellungenSuchen](#) - öffnet den Dialog Einstellungen in der angegebenen Kategorie, mit der angegebenen Systemvariablen oder Benutzervoreinstellung.

DdfSpur

Setzt die Eigenschaften für die Fang Spur über das Dialogfenster Einstellungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddfspur*

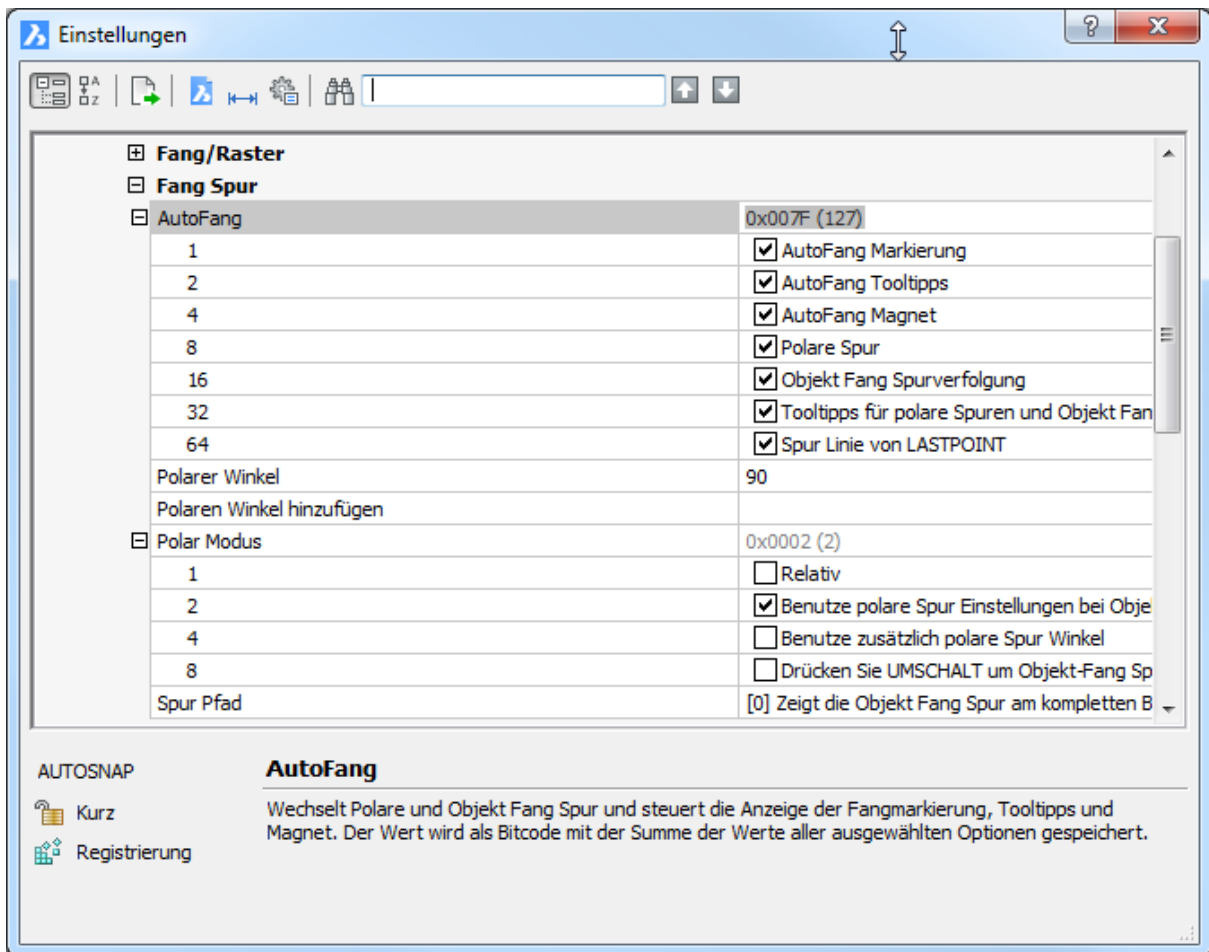
Transparent: *'ddfspur*

Alias: *Einstellungen*

Statuszeile: *OTRACK*

: *ddfspur*

Öffnet das Dialogfenster Einstellungen in der Ebene Fang Spur:



Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
AutoFang	<p>Bestimmt die Darstellung und den Ablauf für den AutoFang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AutoFang Markierung - schaltet die Anzeige der AutoFang Markierung, die den Typ des Objektfangs anzeigt; die Voreinstellung = Ein. • AutoFang Tooltips - schaltet die Anzeige der Tooltips neben der Position des Objekt Fangs; Voreinstellung = EIN. • AutoFang Magnet - schaltet, ob der AutoFang zur nächstgelegenen Objekt Fang Geometrie springt; Voreinstellung = EIN. • Polar Spur - schaltet die Polar Spur, BricsCAD zeigt dann die polaren Winkel an; Voreinstellung = AUS. • Objekt Fang Spurverfolgung - schaltet die Objekt Fang Spurverfolgung; Voreinstellung = EIN. • Tooltips für polare Spuren und Objekt Fang Spuren - schaltet die Anzeige der Tooltips; Voreinstellung = EIN. • Spur Linie von LASTPOINT - schaltet die Anzeige der Spur Linie vom zuletzt eingegebenen Punkt um; Standard = EIN.
Polar Winkel	Bestimmt die Schrittweite für polare Winkel; Voreinstellung = 90.
Polar Winkel hinzufügen	Bestimmt zusätzliche benutzerdefinierte polare Fang Winkel.
Polar Modus	<p>Definiert, wie der Polar Modus verwendet wird: Der Wert wird als Summe der Werte der ausgewählten Optionen gespeichert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 - Polar Winkel von ausgewählten Objekt (relativen) messen; Standard. • 2 - Benutze polare Spur Einstellungen bei Objekt Fang Spuren. • 4 - Benutze zusätzliche polare Spur Winkel. • 8 - Drücken Sie UMSCHALT, um Objekt-Fang Spur-Punkte zu erhalten.
Spur Pfad	<p>Definiert, wie der Spur Pfad angezeigt wird. Die Optionen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zeigt die Objekt Fang Spur am kompletten Bildschirm an. • Zeigt Objekt Fang Spur nur zwischen dem Ausrichtung Punkt und dem Von Punkt zur Cursor Position. • Zeige Polare Spuren nicht an. • Zeige polare oder Objekt Fang Spuren nicht an.

Ähnliche Befehle

[-OFang](#) - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

[OFang](#) - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

DdVPoint


Setzt einen 3D-Ansichtspunkt oder einen planare Ansicht über ein Dialogfenster (kurz für "Dynamic Dialog View Point").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ddvpoint*

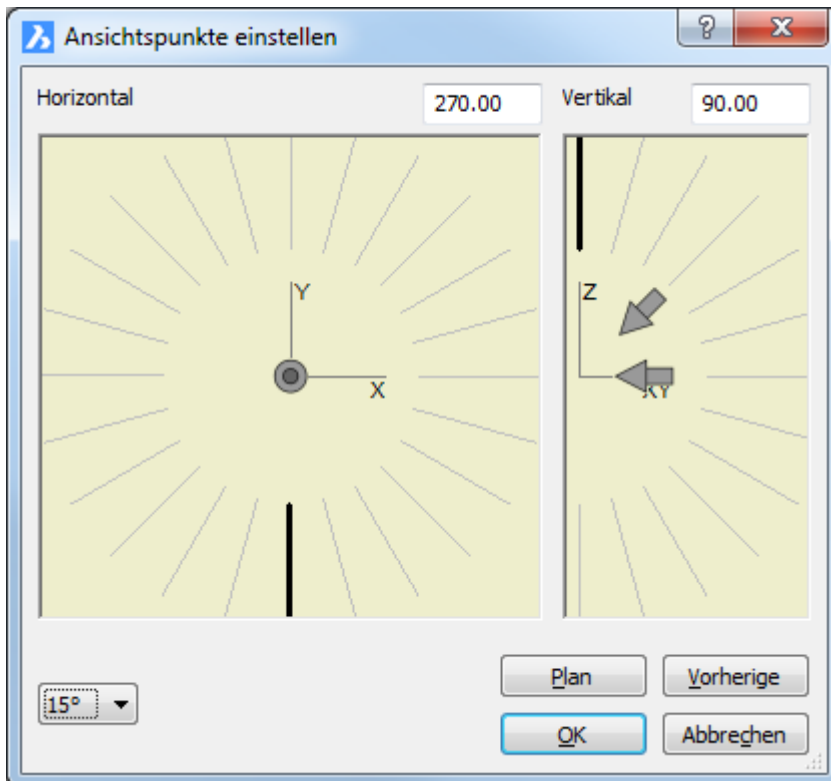
Alias: *ddapunkt*

Menü: *Ansicht | Ansichtspunkte einstellen ...*

Werkzeugkasten: *Ansicht |* 

: *ddvpoint*

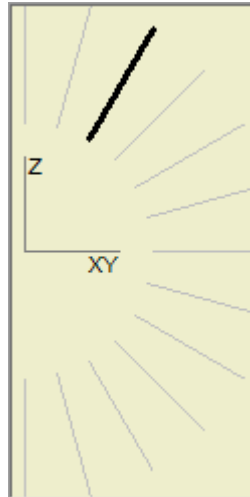
Ein Dialog wird angezeigt:



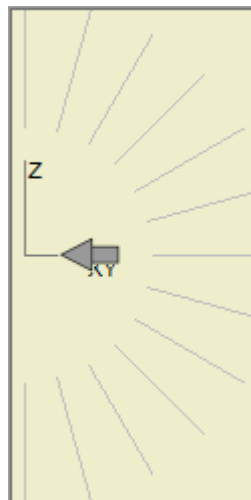
Wählen Sie einen Ansichtswinkel und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen

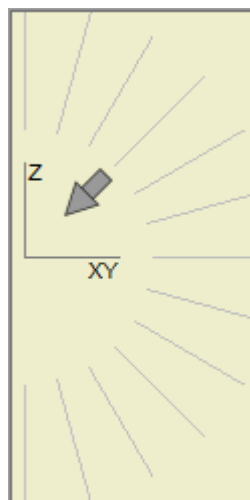
Option	Beschreibung
Vertikal	Definiert den vertikalen Winkel von der XY-Ebene. Klicken Sie auf einen voreingestellten Winkel oder geben Sie einen Wert im Feld <i>Vertikal</i> ein.
	<div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; display: inline-block;"> Vertikal 23.00 </div>



Klicken Sie in den inneren Halbkreis.

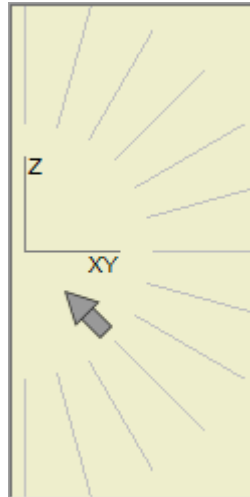


Blickrichtung ist horizontal.



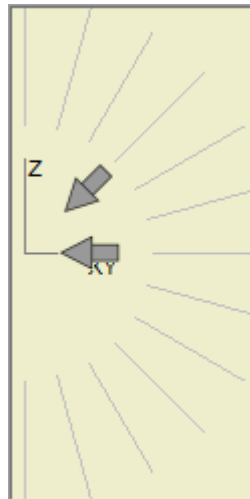
Blickrichtung ist 45° nach unten.

Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die *Voreingestellte Winkel Genauigkeit* = 45° ist.



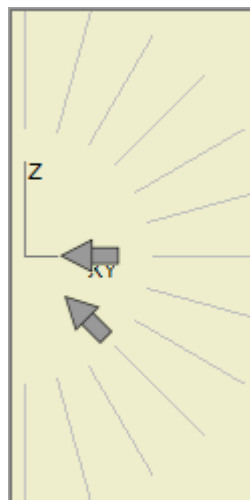
Blickrichtung ist 45° nach oben.

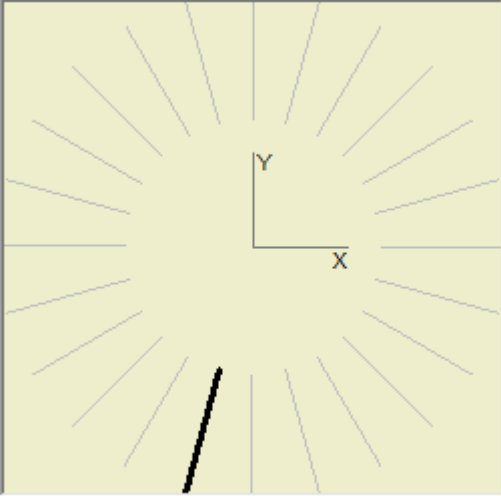


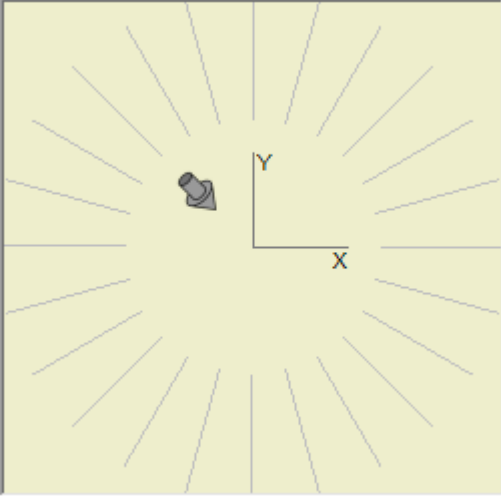
Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die *Voreingestellte Winkel Genauigkeit* = 45° ist.



Blickrichtung ist 45° nach unten, mit Ausnahme der 0° , 90° , 180° und 270° Horizontalwinkel, die die orthografischen Ansichten erzeugen: Vorn, Hinten, Links und Rechts.

Zunächst wählen Sie den horizontalen Pfeil, und klicken dann den Pfeil 45° nach unten.



	<p>Blickrichtung ist 45° nach unten, mit Ausnahme der 0°, 90°, 180° und 270° Horizontalwinkel, die die orthografischen Ansichten erzeugen: Vorn, Hinten, Links und Rechts.</p> <p>Zunächst wählen Sie den horizontalen Pfeil, und klicken dann den Pfeil 45° nach oben.</p>
<p>Horizontal</p>	<p>Definiert den horizontalen Winkel ausgehend von der X-Achse.</p> <p>Klicken Sie auf einen voreingestellten Winkel oder geben Sie einen Wert im Feld <i>Horizontal</i> ein.</p> <div data-bbox="469 521 874 566" style="border: 1px solid gray; padding: 2px;"> Horizontal <input style="width: 50px;" type="text" value="47.00"/> </div>  <p>Klicken Sie auf 0°, 45°, 90°, 135°, 180°, 225°, 270° oder 315° im inneren Kreis.</p> <p>Die Form des Pfeils zeigt an, ob die Ansicht horizontal ist () oder in einem Winkel ().</p> 
<p>Winkel Voreinstellung</p>	<p>Setzt die Markierungen auf 5, 15, oder 45 Grad; die Voreinstellung = 45.</p>
<p>Drsicht</p>	<p>Keht vom 3D-Ansichtspunkt zur 2D-Draufsicht zurück.</p>

Vorher	Kehrt zum vorherigen Ansichtspunkt zurück.
OK	Setzt den Ansichtspunkt und beendet das Dialogfenster.

Blickvon Steuerung

Die [Blickvon Steuerung](#) ermöglicht eine Reihe von voreingestellten Ansichten wie orthographischen Ansichten und isometrischen Ansichten auszuwählen.

Ähnliche Befehle

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[DAnsicht](#) - Verändert den 3D-Ansichtspunkt interaktiv und schaltet den Perspektive-Modus ein.

[RtRot](#) - dreht eine 3D-Zeichnung in Echtzeit.

DesignTabelle

Erstellt oder importiert .csv-Dateien, die Sätze von Parameterwerten enthalten. Dropdown-Listen mit den Parameterwerten aus den Tabellen werden dem Mechanical Browser und den parametrischen Komponenten Eigenschaften hinzugefügt.

Zugriff auf den Befehl über




Befehlszeile: *designtabelle*

Menü: *Parametrisch | Design-Tabelle von Datei* und *Leere Design-Tabelle*

Werkzeugkästen:

Parameter 

Design-Tabelle |  und 



Multifunktionsleiste: *Volumenkörper | 3D Abhängigkeiten*    (Blechkonstruktions Arbeitsbereich: *Blechkonstruktion* und *Baugruppe* - Mechanical Arbeitsbereich: *Volumenkörper*, *Oberflächen* und *Baugruppe* Registerkarten)

: *designtabelle*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Design-Tabelle erstellen: [**aus Datei/Leer**] <aus Datei>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Aus Datei	<p>Erstellt eine Design-Tabelle durch Importieren einer .csv-Datei (Comma Separated Values Datei).</p> <p>Bitte stellen Sie sicher, dass das Listentrennzeichen auf Ihrem System mit dem in der CSV-Datei verwendeten Zeichen übereinstimmt.</p> <p>Zeigt den Dialog <i>Design-Tabellen Datei auswählen</i> an.</p> <p>Wählen Sie die .csv-Datei aus und klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i> oder klicken Sie doppelt auf den Dateinamen.</p>
 Leer	<p>Erstellt eine leere Design-Tabelle; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Namen der Design-Tabellen eingeben <Design-Tabelle_1>: Geben Sie einen Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen.</p> <p>Parameter Namen eingeben ('*', um alle Konstanten Parameter zu verknüpfen) <*>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste, um alle Parameter hinzuzufügen, die einen konstanten Wert haben (= unabhängig von einem anderen Parameter sind). • Geben Sie die Namen der Parameter ein, die in die Design-Tabelle aufgenommen werden sollen. <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie nach jedem Namen die Eingabetaste. • Drücken Sie zweimal die Eingabetaste, um das Hinzufügen von Namen zu beenden und die Design-Tabelle zu erstellen.

Verfahren

[Erstellen einer Design-Tabelle aus einer csv-Datei](#)

[Direkte Suche in einer Design-Tabelle](#)

[Rückwärtssuche in einer Design-Tabelle](#)

[Hinzufügen einer neuen Konfiguration zu einer Design-Tabelle](#)

[Erstellen einer leeren Design-Tabelle](#)

[Verwendung einer parametrischen Komponente in Verbindung mit Design-Tabellen](#)

Ähnliche Befehle

-[DesignTabelleBearb](#) - ermöglicht es, Design-Tabellen zu bearbeiten.

-[BmParameter](#) - ermöglicht es, Parameter der eingefügten Komponenten und assoziativen Reihen aufzulisten und zu bearbeiten.

-[Parameter](#) - verwaltet Bemaßungsabhängigkeits Parameter in der aktuellen Zeichnung.

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

-DesignTabelleBearb

Erlaubt das Bearbeiten von Design-Tabellen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-designtabellebearb*

: *-designtabellebearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Design-Tabellen [eXport/Ersetzen/Löschen/Konfigurationen/Parameter/konfiguration Anwenden/? für liste] <? für liste>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Export	<p>Exportiert den Inhalt eines Design-Tabellen Objektes im .csv-Format; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Namen der Design-Tabelle eingeben <DesignTable_1>: Geben Sie den Namen der zu exportierenden Design-Tabelle ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen.</p> <p>Der Dialog <i>Design-Tabellen Datei auswählen</i> wird angezeigt.</p> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen in das Feld <i>Name</i> ein. • Wählen Sie einen Ordner. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>.
Ersetzen	<p>Ersetzt den Inhalt einer Design-Tabelle durch Daten aus einer Datei im .csv-Format; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Namen der Design-Tabelle eingeben <DesignTable_1>: Geben Sie den Namen der zu ersetzenden Design-Tabelle ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen.</p> <p>Der Dialog <i>Design-Tabellen Datei auswählen</i> wird angezeigt.</p> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie eine .csv Design-Tabellen Datei. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i>.
Löschen	<p>Löscht eine Design-Tabelle; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Namen der Design-Tabelle eingeben <DesignTable_1>: Geben Sie den Namen der zu löschenden Design-Tabelle ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen.</p>

Konfigurationen	<p>Ermöglicht das Erstellen, Entfernen oder Anzeigen von Konfigurationen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Konfiguration [Speichern/Entfernen/?] <?>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelles speichern: Erstellt eine neue Konfiguration als Kopie einer bestehenden Konfiguration:. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Namen der Design-Tabellen eingeben <DesignTabelle_1>: Geben Sie einen Namen für die neue Tabelle ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen. • Neuen Konfigurations Namen eingeben <DesignTabelle_1_1>: Geben Sie einen Namen für die neue Tabelle ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu übernehmen. • Entfernen: Entfernt eine Konfiguration. Sie werden aufgefordert: Namen der Design-Tabelle eingeben <DesignTabelle_1>: Geben Sie den Namen der zu entfernenden Tabelle ein. • ? für Liste:
Parameter	Dient zur Verwaltung von Parametern.
Konfiguration anwenden	Ermöglicht das Erstellen einer neuen Reihe unter Verwendung der aktuellen Werte von Variablen.
? für Liste	Listet die Daten der Tabelle im Dialog Eingabe Protokoll auf.

Ähnliche Befehle

-[BmParameter](#) - ermöglicht es, Parameter der eingefügten Komponenten und assoziativen Reihen aufzulisten und zu bearbeiten.

-[Parameter](#) - verwaltet Bemaßungsabhängigkeits Parameter in der aktuellen Zeichnung.

[DesignTabelle](#) - erstellt oder importiert .csv-Dateien, die Sätze von Parameterwerten enthalten. Dropdown-Listen mit den Parameterwerten aus den Tabellen werden dem Mechanical Browser und den parametrischen Komponenten Eigenschaften hinzugefügt.

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

DAnsicht

Verändert den 3D-Ansichtspunkt interaktiv und schaltet den Perspektive-Modus ein (kurz für "Dynamische Ansicht").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dansicht*

Transparent: nicht verfügbar

Alias: *da*

Menü: *Ansicht | Ansicht definieren*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 

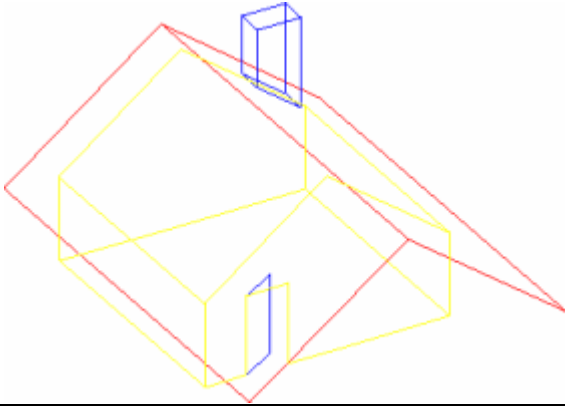
: *dansicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie Objekte oder <benutzen Sie DVIEWBLOCK>: Drücken Sie die Eingabetaste, um das DVIEWBLOCK anzuzeigen, oder wählen Sie die Objekte aus.

DAnsicht: Kamera/Ziel/Drehen/Entfernung/Punkte/Schneiden/Aus/Verdecken/PAn/ZOOM/ZURück/<Beenden>: Wählen Sie eine Option aus, oder drücken Sie die Eingabetaste um den Befehl zu verlassen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste um DVIEWBLOCK anzuzeigen	Zeigt eine Gebäude in 3D-Block. 
Wähle Objekte, um die Objekte in der Vorschau zu sehen	Wählt ausgewählte Objekte für die Vorschau durch diesen Befehl.
Kamera	Bestimmt die Position der Kamera (Auge); Sie werden zu folgendem Aufgefordert: Geben Sie den Kamerastandort an, oder geben Sie den Winkel von der XY-Ebene an, oder [Wechseln (Winkel in)] <aktueller Winkel> Bewegen Sie die Maus, um die Kameraposition zu definieren, klicken Sie um zu bestätigen, oder geben Sie einen Winkel in der XY Ebenen ein. per Tastatur ein. Drücken Sie W + Eingabetaste um in den Modus Winkel in XY Ebene zu wechseln. Geben Sie den Kamerastandort an, oder geben Sie einen Winkel in XY Ebene, ausgehend von der X-Achse, an, oder [Wechseln (Winkel von)] <aktueller Winkel> Bewegen Sie die Maus, um die Kameraposition zu definieren, klicken Sie um zu bestätigen, oder geben Sie einen Winkel in der XY Ebenen ein. per Tastatur ein.

	Drücken Sie W + Eingabetaste um in den Modus Winkel von XY Ebene zu wechseln.
Ziel	<p>Definiert das Ziel (Ansichts Ziel) an; und meldet:</p> <p>Geben Sie den Kamerastandort an, oder geben Sie den Winkel von der XY-Ebene an, oder [Wechseln (Winkel in)] <aktueller Winkel> Bewegen Sie die Maus, um die Kameraposition zu definieren, klicken Sie um zu bestätigen, oder geben Sie einen Winkel in der XY Ebenen ein. per Tastatur ein. Drücken Sie W + Eingabetaste um in den Modus Winkel in XY Ebene zu wechseln.</p> <p>Geben Sie den Kamerastandort an, oder geben Sie einen Winkel in XY Ebene, ausgehend von der X-Achse, an, oder [Wechseln (Winkel von)] <aktueller Winkel> Bewegen Sie die Maus, um die Kameraposition zu definieren, klicken Sie um zu bestätigen, oder geben Sie einen Winkel in der XY Ebenen ein. per Tastatur ein. Drücken Sie W + Eingabetaste um in den Modus Winkel von XY Ebene zu wechseln.</p>
Drehen	<p>Setzt den Drehwinkel (Ansichtsdrehung um die Z Achse); Sie werden zu folgendem Aufgefordert:</p> <p>Neuer Ansichts-Drehwinkel <aktueller Winkel>- Bewegen Sie die Maus, um den Kamera-Standort zu definieren, klicken Sie um den Standort zu bestätigen, oder geben Sie einen Winkel ein.</p>
Abstand	<p>Legt die Entfernung zwischen Kamera und Ziel fest; und meldet:</p> <p>Neuer Abstand Kamera-zum-Ziel <aktueller Abstand> Bewegen Sie die Maus, um die Entfernung zwischen Kamera und Ziel zu definieren, klicken Sie um zu bestätigen, oder geben Sie die Entfernung per Tastatur ein.</p> <p>Die Option Entfernung schaltet den Perspektive-Modus ein.</p>
Punkte	<p>Definieren Sie die Kamera Ziel Position, und meldet:</p> <p>Zielpunkt eingeben - geben Sie einen Zielpunkt mit der Maus an, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein. Kamerapunkt eingeben - geben Sie einen Punkt mit der Maus an, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.</p>
Schneiden	<p>Stellt die Schneide Entfernung ein, diese schneidet den vorderen und hinteren Teile des Modells; und meldet:</p> <p>Abschneide Option eingeben: Vorne/Hinten/<Aus> - geben Sie V, H, oder A ein.</p>
Aus	<p>Schaltet den Perspektive-Modus aus. Verwenden Sie die Option Entfernung, um den Perspektive-Modus einzuschalten.</p> <p>Die Systemvariable Perspective schaltet die Perspektive-Eigenschaft einer Ansicht um.</p>
Verdeckt	Entfernt die verdeckten Kanten im Modell.
PAn	<p>Interaktives Pan in der Zeichnung; es wird gemeldet:</p> <p>Basispunkt der Verschiebung - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein. Zweiter Punkt - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.</p>
Zoom	<p>Aktiviert ein interaktives Zoom; sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Definieren Sie die Zoom Faktor Skalierung - geben Sie einen Wert ein.</p>
Zurück	Macht die letzte Änderung der Ansicht rückgängig.
Beenden	Beendet den Befehl.

Ähnliche Befehle

Kamera - erzeugt perspektivische Ansichten.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt in einer Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

RtRot - dreht eine 3D-Zeichnung in Echtzeit.

Dwfout

Speichert die Zeichnung im Format DWF und anderen Formaten (kurz für "Drawing Web Format Output").

DwfOut ist ein Alias für den Befehl [Export](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dwfout*

Menü: *Datei | Export*

Alias: *Export*

: *dwfout*

Sehen Sie auch beim Befehl [Export](#) nach.

DWF-Dateien können mit der Software DesignReview betrachtet werden, verfügbar unter www.autodesk.de/designreview.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in verschiedene Formate.

[DxfOut](#) - exportiert Zeichnungen im Format DXF.

DwgCodePage

Ändert die Codepages für Texte in einer Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dwgcodepage*

Transparent: '*dwgcodepage*'

: *dwgcodepage*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Dieser Befehl setzt DWGCODEPAGE auf einen neuen Wert. Schriftzeichen werden nicht in den Unicode umgewandelt.

[?=Liste/Neue Codepage](#) <ANSI_1252> : (Geben Sie eine Codepage-Nummer ein, oder geben Sie ein ? ein.)

In BricsCAD enthaltene Codepages:

Für Unix:

- 0: undefined
- 1: ascii \$20-\$7F,%%c,%%d,%%p Only
- 2: iso8859_1 Western Europe (Unix) \$20-\$FF,%%c,%%d,%%p
- 3: iso8859_2 Central Europe (Unix)
- 4: iso8859_3 Eastern Europe (Unix)
- 5: iso8859_4 Baltic (Unix)
- 6: iso8859_5 Cyrillic (Unix)
- 7: iso8859_6 Arabic (Unix)
- 8: iso8859_7 Greek (Unix)
- 9: iso8859_8 Hebrew (Unix)
- 10: iso8859_9 Turkish (Unix)

Für DOS/Mac:

- 11: dos437 DOS USA
- 12: dos850 DOS Western Europe
- 13: dos852 DOS Eastern Europe
- 14: dos855 IBM Russian
- 15: dos857 IBM Turkish
- 16: dos860 DOS Portuguese
- 17: dos861 DOS Icelandic
- 18: dos863 DOS Canadian French
- 19: dos864 DOS Arabic
- 20: dos865 DOS Norwegian
- 21: dos869 DOS Greek
- 22: dos932 DOS Japanese
- 23: mac-roman Mac
- 24: big5 DOS Traditional Chinese
- 25: ksc5601 Korean Wansung
- 26: johab Korean Johab
- 27: dos866 DOS Russian
- 31: gb2312 DOS Simplified Chinese

Für Windows:

28: ansi_1250 Win Eastern Europe
 29: ansi_1251 Win Russian
 30: ansi_1252 Win Western Europe (ANSI)
 32: ansi_1253 Win Greek
 33: ansi_1254 Win Turkish
 34: ansi_1255 Win Hebrew
 35: ansi_1256 Win Arabic
 36: ansi_1257 Win Baltic
 37: ansi_874 Win Thai
 38: ansi_932 Win Japanese
 39: ansi_936 Win Simplified Chinese GB
 40: ansi_949 Win Korean Wansung
 41: ansi_950 Win Tradissional Chinese big5
 42: ansi_1361 Win Korean Johab
 43: ansi_1200 Unicode (reserved)
 --: ansi_1258 Win Vietnamese (reserved)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? = Liste	Liste die im Programm verfügbaren Codepages auf.
Neue Codepage	Bestimmt eine Nummer einer anderen Codepage.


DwgVergleich

Vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung während einer Vergleichssitzung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dwgvergleich*

Menü: *Werkzeuge* | *DWG Vergleich*

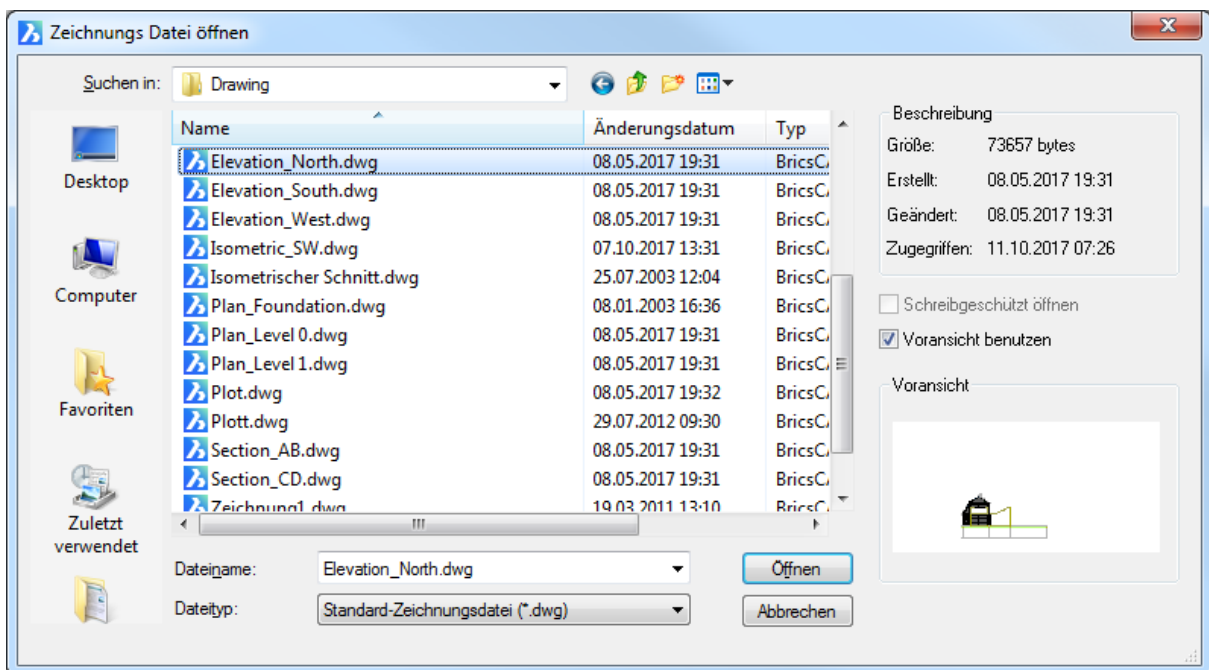
Werkzeugkasten: *Vergleich* | 

: *dwgvergleich*

Aufforderung in der Befehlszeile:

CMPDIFFLIMIT =10000000. Zu vergleichende Datei auswählen oder [Limit]: Drücken Sie die Eingabetaste, um einen Datei Dialog zu öffnen oder wählen Sie die Option Limit.

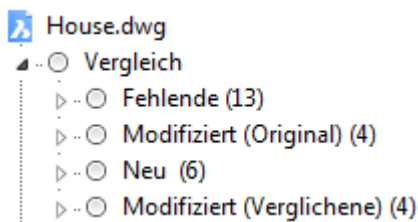
Ein Datei Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Zeichnung aus, die mit der aktuellen Zeichnung verglichen werden soll, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche Öffnen.

Laden Sie im [Struktur](#) Panel die Konfigurationsdatei Default. Siehe [Laden einer Konfigurationsdatei](#).

Erweitern Sie den Knoten Vergleich im Struktur Panel:



ANMERKUNG Sie müssen den Befehl [ENDEVERGLEICH](#) ausführen, um die Vergleichssitzung zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Limit	<p>Ermöglicht das Setzen des Wertes der Systemvariablen CMPDIFFLIMIT, die die Grenze für den Vergleich von Objekten setzt. Es werden Werte zwischen 1 und 10000000 (zehn Millionen) akzeptiert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Neuer Wert für CMPDIFFLIMIT 10000000>: Geben Sie einen Wert ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu übernehmen.</p>

Verfahren

[Setzen der Vergleich Systemvariablen](#)

[Ausführen einer Vergleichssitzung](#)

[Analyse des Vergleichs im Struktur Panel](#)

[Zusammenführen der verglichenen Zeichnungen](#)

Ähnliche Befehle

[3dVergleich](#) - führt einen geometrischen Vergleich zwischen Volumenkörpern und Flächen in 2 Zeichnungsdateien durch. Das Ergebnis wird in einer neuen Zeichnung dargestellt und im Mechanical Browser Panel gemeldet.

[EndeVergleich](#) - beendet eine Zeichnungsvergleichs Sitzung, die mit dem Befehl [DwgVergleich](#) gestartet wurde.

[ErhalteMich](#) - erlaubt es, verglichenen Zeichnungen visuell zusammenzuführen.

[StrukturePanel](#) - öffnet das Struktur Panel.

DwgEigen

Öffnet den Dialog "Zeichnungs-Eigenschaften", in dem allgemeine Informationen und benutzerdefinierte Eigenschaften der Zeichnung gespeichert werden.

Zugriff auf den Befehl über

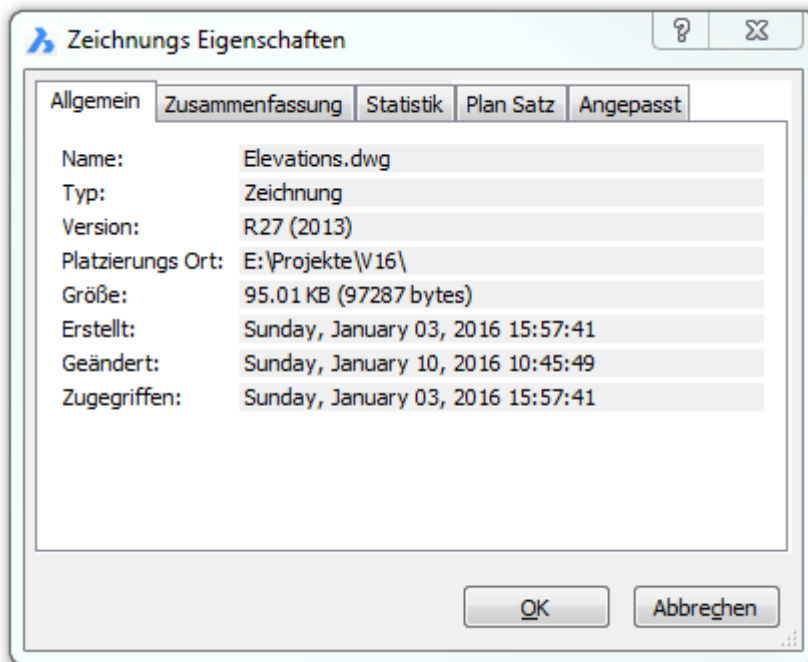
Befehlszeile: *dwgeigen*

Alias: keins

Menü *Datei* | *Zeichnungs Eigenschaften...*

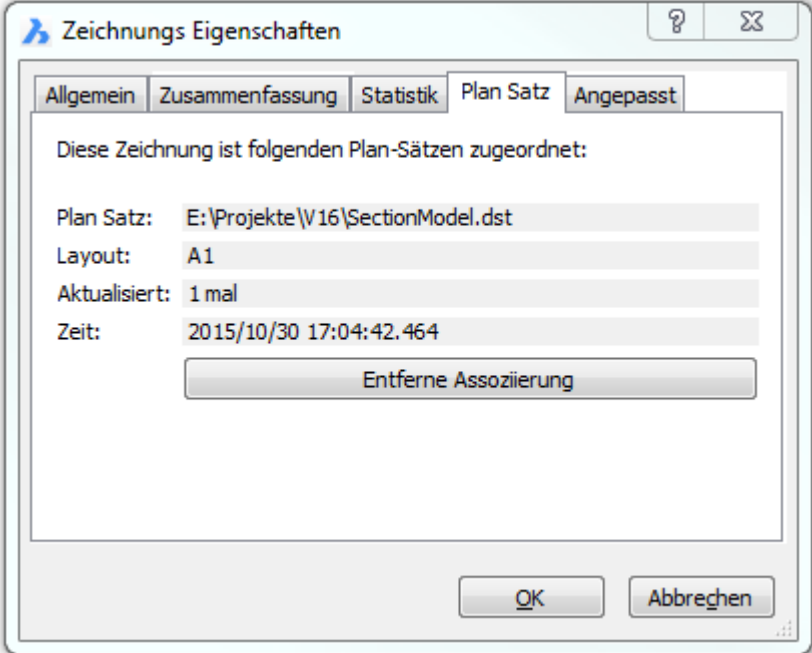
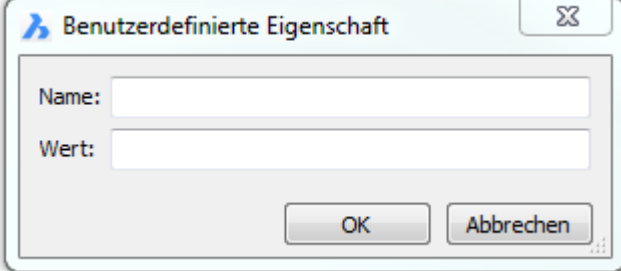
: *dwgeigen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Allgemein	Zeigt die <i>allgemeinen Eigenschaften</i> der Zeichnung an.
Zusammenfassung	Hier können Sie die Eigenschaften der <i>Zusammenfassung</i> der Zeichnung definieren:
Statistik	Zeigt statistische Informationen der Zeichnung an.
PlanSatz	Zeigt PlanSatz Daten an, wenn die Zeichnung mit einem PlanSatz verknüpft ist. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Entferne Assoziierung</i> , um die Zuordnung zu entfernen.

	
Benutzerdefiniert	<p>Zeigt die benutzerdefinierten Eigenschaften der Zeichnung an. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Hinzufügen</i>, um eine neue Eigenschaft hinzuzufügen.</p>  <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Bearbeiten</i>, um die ausgewählte Eigenschaft zu bearbeiten. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Löschen</i>, um die ausgewählte Eigenschaft zu löschen.</p>

Verfahren

[Öffnen des Dialog Zeichnungs Eigenschaften](#)

[Definieren von Standard-Eigenschaften](#)

[Benutzerdefinierte Einstellungen hinzufügen](#)

Ähnliche Befehle

[Schriftfeld](#) - Fügt ein Schriftfeld ein.

[SicherheitsOptionen](#) - Eingabe eines Passworts, um eine Zeichnung zu schützen

[PlanSatz](#) - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

[Besitzer](#) - meldet den Besitzer einer Zeichnungsdatei.

DxfIn

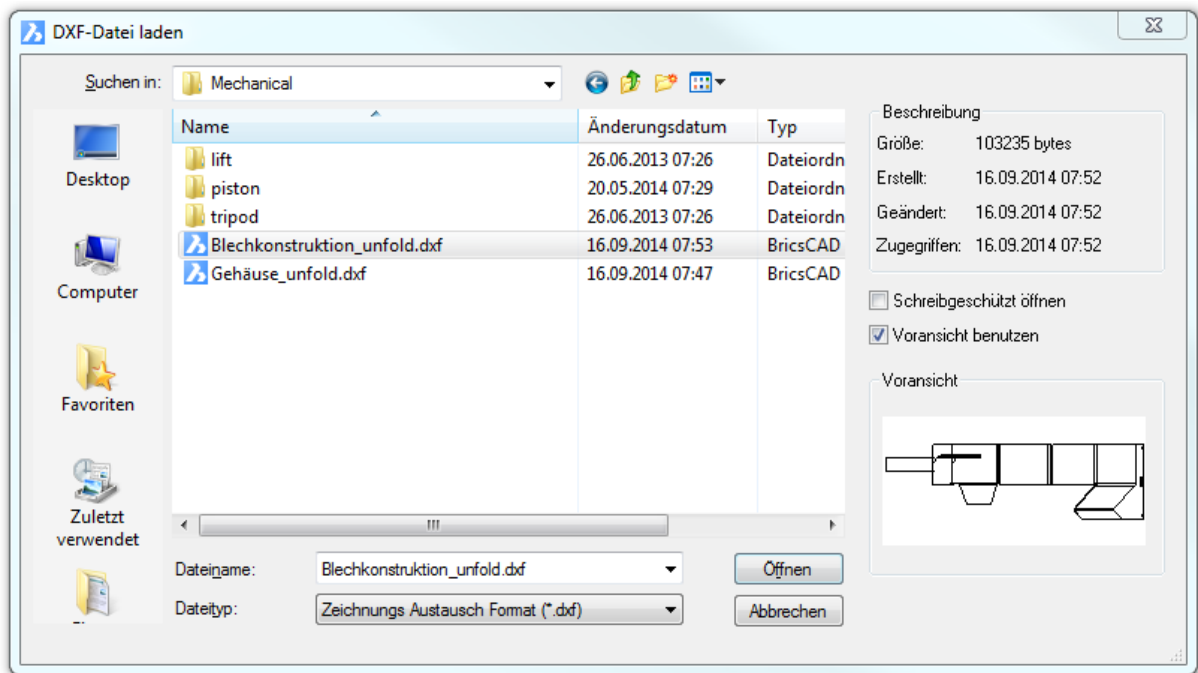
Importiert DXF-Dateien (kurz für "Drawing Exchange Format Input").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dxfin*

: *dxfin*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine DXF-Datei und klicken Sie dann auf **Öffnen**.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in verschiedene Formate.

[DxfOut](#) - exportiert Zeichnungen im Format DXF.

DxfOut

Exportiert eine Zeichnung im Format DXF (kurz für "Drawing Interchange Format Output").

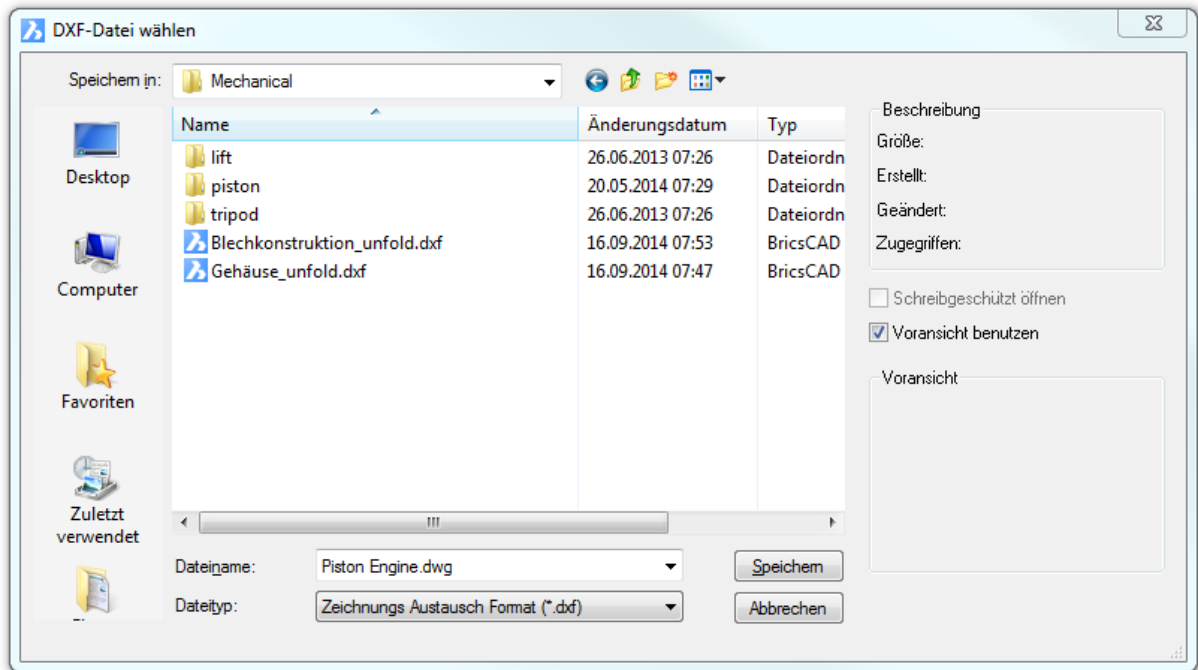
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dxfout*

Alias: *dx*

: *dxfout*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf *Speichern*.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte/Binär/Version/Dezimalstellen-Genauigkeit eingeben (0-16) <6>: (Geben Sie eine Option ein.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte	Exportiert nur die ausgewählten Objekte in die DXF-Datei; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Zu exportierende Objekte eingeben</i> - wählen Sie die Objekte für den Export.
Binär	Exportiert die Zeichnung in einem binären DXF-Format; andernfalls ist die DXF-Datei ASCII- (Text-)Format.
Version	Bestimm die DXF-Versionsnummer, mit welcher die Zeichnung gespeichert werden soll; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>File version R2.5/R2.6/R9/R10/R11/R12/R13/R14/A2000/A2004/A2007</i> - geben Sie die Versionsnummer ein. Achtung: Das Exportieren in eine ältere Version kann dazu führen, dass einige Objekte oder Eigenschaften verloren gehen.
Dezimalstellen-Genauigkeit	Definiert die Genauigkeit der reellen Zahlen in der DXF-Datei; geben Sie eine Zahl zwischen 0 (kein Dezimalzeichen) und 6 ein. Einige CNC-Maschinen (Computerized Numerical Control) benötigen 4 Dezimalstellen in der DXF-Datei.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in verschiedene Formate.

[DwfOut](#) - exportiert eine Zeichnung im Format DWF.

Dehnen


Dehnt offene Objekte bis zu einer Grenzlinie.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dehnen*

Alias: *de*

Menü: *Ändern | Dehnen*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

: *dehnen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Grenzobjekt für das Dehnen wählen <EINGABETASTE für alle>: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle zu wählen.

Objekte im Satz: 1

Grenzobjekt für das Dehnen wählen <EINGABETASTE für alle>: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Wähle Objekt zum Dehnen, oder **Umschalt-Auswahl zum Stutzen** oder **[ZAun/Kreuzen/KanteModus/Projektion/Löschen]**: Wählen Sie ein Objekt das gedehnt werden soll oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Umschalt-Taste, und wählen dann ein Objekt, um es zu stutzen.

Wähle Objekt zum Dehnen, oder Umschalt-Auswahl zum Stutzen oder **[ZAun/Kreuzen/KanteModus/Projektion/Löschen]**: Wählen Sie weitere Objekte, geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden, oder drücken Sie die Umschalt-Taste, und wählen dann ein Objekt, um es zu stutzen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Umschalt Taste	Stutzt die gewählten Objekte anstatt sie zu dehnen. Bei der Ausführung der Befehle Stutzen oder Dehnen, wird durch das drücken der Umschalttaste zwischen Stutzen und Dehnen umgeschaltet.
Grenzobjekt für das Dehnen wählen	Wählt ein oder mehrere Objekte als Grenze.
EINGABETASTE für alle	Eingabetaste drücken, um alle Objekte in der Zeichnung auszuwählen.
Objekt für Dehnen wählen	Wählt das Objekt, das gedehnt werden soll. Wenn ein Endpunkt nicht zu einer Grenze gedehnt werden kann, dehnt BricsCAD zum nächsten Pick Punkt.
Kantenmodus	Schaltet den Kantenmodus. Sie werden zu folgendem aufgefordert: [Dehnen/Nein] <Nicht dehnen>: <ul style="list-style-type: none"> Dehnen - dehnt Objekte zu tatsächlichen und eingeschlossenen Grenzlinien im 3D Raum. Nicht dehnen - erweitert Objekte nur zu reale Grenzen.

Zaun	Erlaubt die Auswahl über einen Zaun, ein unregelmäßiges Auswahlfenster. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Erster Punkt des Zauns: - wählen Sie den ersten Zaunpunkt. Nächster Kontrollpunkt: - wählen Sie den nächsten Zaunpunkt. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Auswahlmodus zu verlassen.
Kreuzen	Ermöglicht die Auswahl durch ein kreuzendes Rechteck; Sie werden aufgefordert: Erste Ecke des Kreuzen-Fensters - geben Sie die erste Ecke ein. Gegenüberliegende Ecke - geben Sie den zweiten Eckpunkt ein. Objekte, die das definierte Rechteck kreuzen werden erweitert.
Projektion	Bestimmt die Art der Projektion. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Projektion [Keine/BKS/Ansicht] <BKS>: <ul style="list-style-type: none"> Keine Projektion - dehnt nur Objekte, die sich real mit den Grenzen im 3D-Raum schneiden. XY Ebene des BKS - projiziert Objekte und Grenzen auf die xy-Ebene des aktuellen BKS, dann werden projizierte Objekte an die sich schneidenden projizierten Grenzen gedehnt. Ansicht - projiziert Objekte und Grenzen auf die aktuelle Ansicht, dann werden projizierte Objekte an die sich schneidenden projizierten Grenzen gedehnt.
Löschen	Löscht die ausgewählten Objekte; und fordert Sie auf: Objekte, Kanten oder Flächen wählen: - wählen Sie Objekte.
Zurück	Macht den vorhergehenden Vorgang rückgängig.
Umschalt-Auswahl zum Stutzen	Ermöglicht das Umschalten auf den Befehl Stutzen . Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um den Teil eines Objekts auszuwählen, das am Schnittpunkt mit dem nächsten Schnittobjekt gestutzt werden soll.

Verfahren

[Dehnen von Objekten](#)

Ähnliche Befehle

[Ändern](#) - ändert die Länge von Linien.

[Länge](#) - ändert die Länge von offenen Objekten.

[Strecken](#) - streckt Objekte länger oder kürzer.

[Stutzen](#) - kürzt Objekte zu einer Schnittlinie.

DateiÖffnen

Öffnet Zeichnungen (DWG), Vorlagen (DWT) und Austausch (DXF) Dateien durch Eingaben in die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dateiöffnen*

dateiöffnen

Aufforderung in der Befehlszeile:

Name der Zeichnung: *Geben Sie den Namen einer Zeichnung, inklusive Pfad ein.*

Wenn die Dateierweiterung nicht angegeben wird, sucht BricsCAD nach einer Zeichnung (DWG) Datei.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Öffnen](#) - öffnet Zeichnungen (DWG), Vorlagen DWT und Austausch DXF Dateien.

Dateien

Öffnet den Windows-Explorer für den Zugriff auf Dateien.

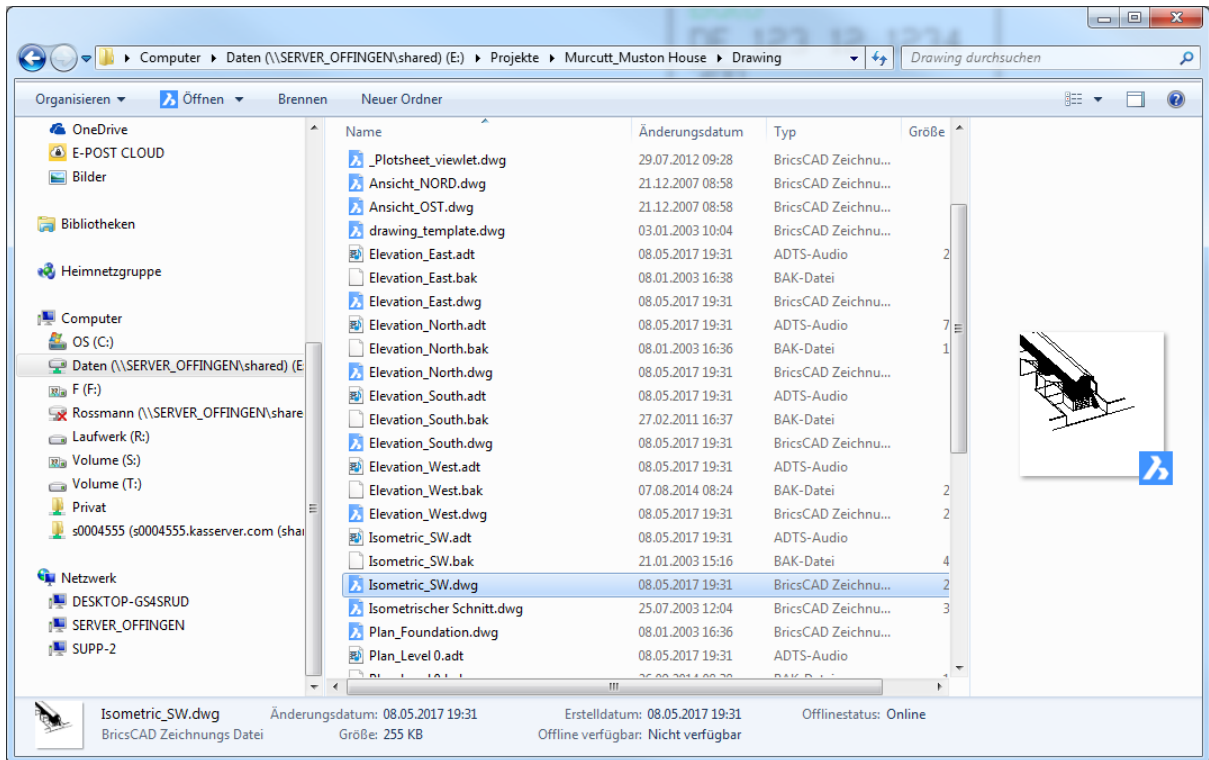
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dateien*

Transparent: *'Dateien*

: *dateien*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Sehen Sie bitte in die Windows-Dokumentation.

Ähnliche Befehle

Kal - die Kalkulator Applikation wird gestartet.

Start - startet andere Applikationen.

Shell - z. B. öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; andere Anwendungen starten.


Drsicht

Die Zeichnung wird im Draufsicht Modus angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *drsicht*

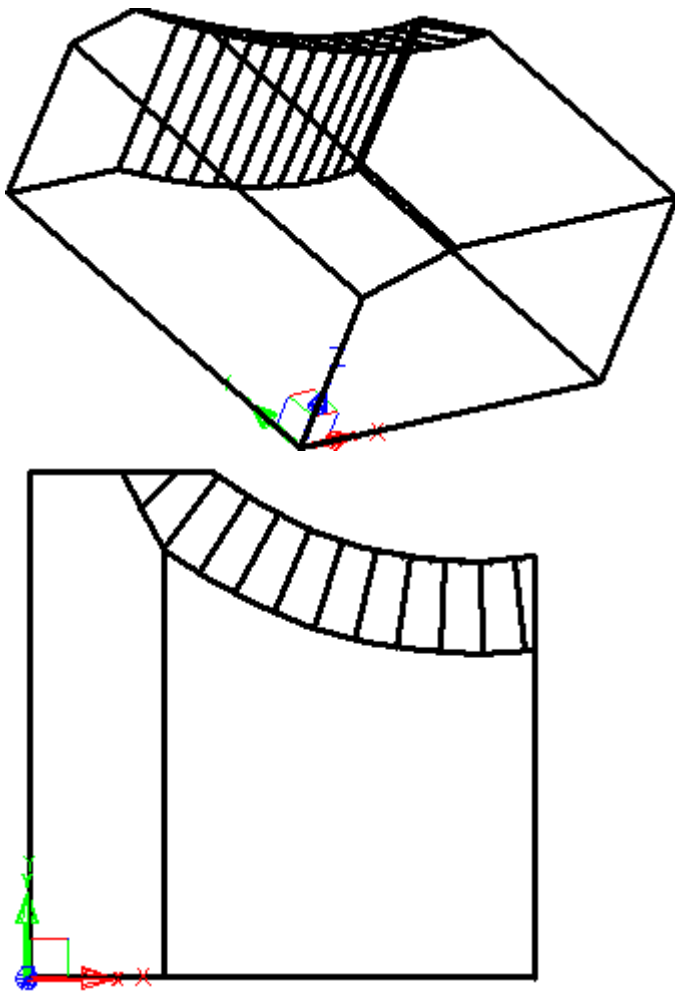
Menü: *Ansicht | Draufsicht*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 

: *drsicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Draufsicht von [Aktuel/BKs/Welt] <Aktuellem BKS>: Geben Sie eine Option eine, oder drücken Sie die Eingabetaste.



Links ist das 3D-Modell in der 3D-Ansicht; rechts ist das 3D-Modell in der Draufsicht.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BKS	Zeigt die Draufsicht eines benannten BKS an; Sie werden gefragt: ? für Liste/BKS-Name> - geben Sie den Namen des BKS ein.
Welt	Zeigt die Draufsicht des Welt-Koordinatensystems an.
Aktuell	Zeigt die Draufsicht des aktuellen BKS an.

Ähnliche Befehle

[SetBks](#) - setzt das BKS, um einen Ansichtspunkt zu definieren.

[BksSymbol](#) - steuert die Sichtbarkeit des BKS-Symbols.

[Bks](#) - erzeugt und bearbeitet Benutzerdefinierte-Koordinaten-Systeme.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Einstellungen](#) - setzt die Parameter für die BKS.

Drucken

Druckt Zeichnungen an Drucker oder in Dateien über eine Dialog Abfrage.

Zugriff auf den Befehl über

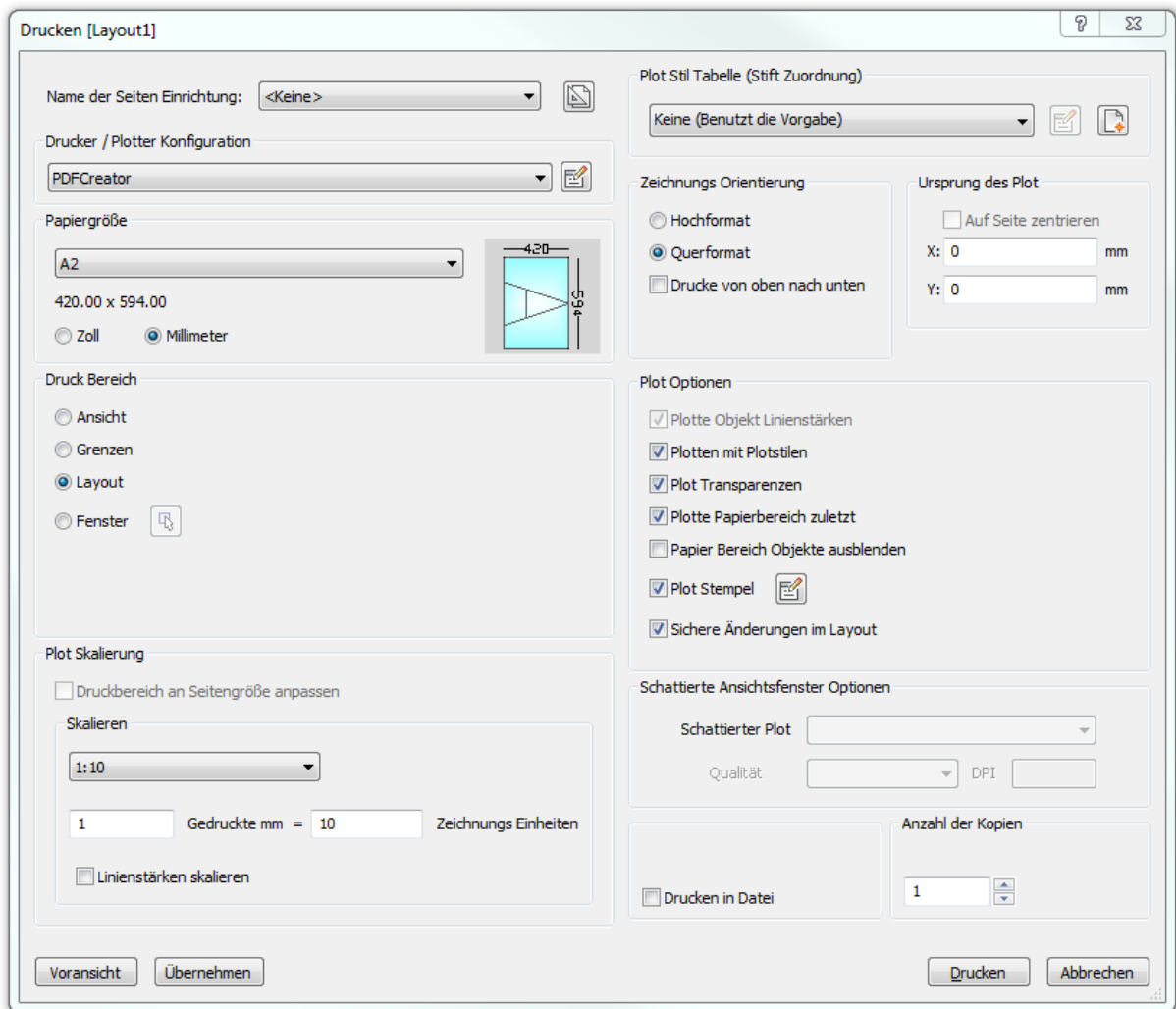
Befehlszeile: *drucken*

Kurztaste: *Strg+P*

Menü: *Datei | Drucken*

: *drucken*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie ein Optionen, und dann:


klicken Sie auf Voransicht, um die Voransicht auf einem simulierten Papier anzusehen.

klicken Sie auf Übernehmen, um die Änderungen zu übernehmen.

klicken Sie auf Drucken, um die Zeichnung zu drucken.

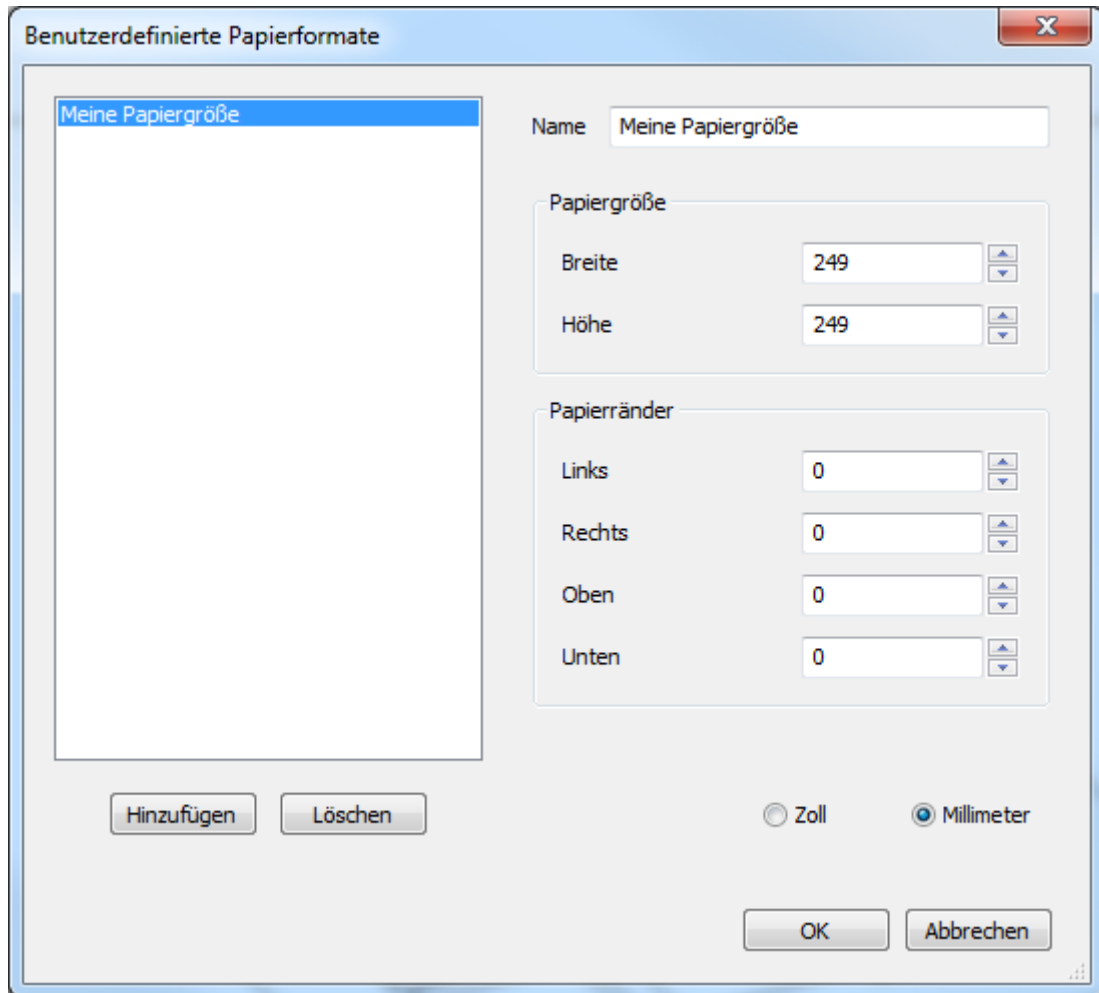
klicken Sie auf Abbrechen, um den Dialog Drucken zu schließen.

Befehls Optionen

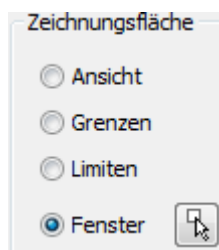
Option	Beschreibung
<p>Name der Seiten Einrichtung:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><Keine ></p> <p><Vorheriger Plot></p> <p>A4 Hochformat</p> <p>A4 Querformat</p> <p>A3 Querformat</p> </div>	<p>Lädt Plot-Einstellung, die bei vorherigen Plots benutzt wurden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Keine - Benutzt Optionen die im aktuellen Layout oder Modell Bereich gespeichert werden. Vorheriger Plot - verwendet Optionen, die gesichert wurden, als dieser Dialog das letzte Mal benutzt wurde. Seiten Einrichtungen - listet die Seiten Einrichtungen in der Zeichnung auf. <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Speichere aktuelle Einstellungen in einer Seiteneinrichtung</i> (📄), um eine neue Seiteneinrichtung zu erzeugen. Sehen Sie auch beim Befehl SeitenEinr nach).</p>
Drucker / Plotter Konfiguration	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>HP DesignJet 800 42 by HP</p> <p>Keine (Benutzt die Vorgabe)</p> <p>Microsoft XPS Document Writer</p> <p>HP DesignJet 800 42 by HP</p> <p>Fax</p> </div>	<p>Wählt den Drucker oder Plotter. BricsCAD funktioniert mit jedem Gerät, das auf dem System installiert ist einschließlich Netzwerk-Druckern, drucken in Datei Fax und PostScript- Geräte.</p> <p>Zusätzlich können von BricsCAD vordefinierte Drucker Parameter in PC3 Dateien verwendet werden. Sehen Sie hierfür auch beim Befehl PlotterManager nach.</p>
<p>Bearbeite Plotter Konfiguration</p> 	<p>Öffnet den Drucker Eigenschaften Dialog, um die Drucker-Parameter anzupassen.</p>
Papiergröße	
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>ISO A4</p> <p>Übergröße: 1 mts. x 1.4 mts.</p> <p>Übergröße: DIN C0</p> <p>Übergröße: DIN C1</p> <p>Übergröße: DIN C2</p> <p>Übergröße: DIN C3</p> <p>Übergröße: DIN C4</p> <p>Übergröße: ISO Super A3</p> <p>Übergröße: ISO B1</p> <p>Übergröße: ISO B2</p> <p>Übergröße: ISO B3</p> <p>Übergröße: ISO B4</p> <p>Übergröße: ISO A0</p> <p>Übergröße: ISO A1</p> <p>Übergröße: ISO A2</p> <p>Übergröße: ISO A3</p> <p>Übergröße: ISO A4</p> <p>Übergröße: Benutz.5: 210 x 297 mm</p> </div>	<p>Wählt die Größe des Papiers. Sie können Standard-Größen wählen, die im Pulldown-Menü angeboten werden. Dies sind die Größen, die vom gewählten Drucker unterstützt werden.</p> <p>Auch wenn von den Drucker- Einstellungen viele verschiedene Größen unterstützt werden, sollten Sie nur die Größe des Papiers auswählen das tatsächlich in den Drucker eingelegt ist. Wenn benutzerdefiniert Papier Größen angeboten werden, werden diese im Eigenschaften Dialog des Druckers definiert.</p> <p>Das Bild zeigt die Größe, Position und Ausrichtung der aktuellen Zeichnungsfläche auf dem ausgewählten Papierformat an.</p>
<p>Einheit</p> <p>8.27 x 11.69</p> <p><input checked="" type="radio"/> Zoll <input type="radio"/> Millimeter</p>	<p>Schaltet die Papier Größen zwischen Zoll und metrischen Einstellungen um.</p> <p>210.00 x 297.00</p> <p><input type="radio"/> Zoll <input checked="" type="radio"/> Millimeter</p>

Benutzerdefinierte Formate verwalten

Ermöglicht das Verwalten von benutzerdefinierten Papierformaten, wenn *Drucken als PDF.pc3* in der Liste der [Drucker / Plotter Konfiguration](#) ausgewählt ist.
Ein Dialog wird angezeigt:



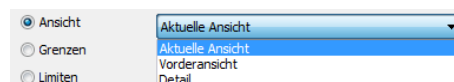
Zeichnungsfläche



Definiert, welcher Bereich der Zeichnung gedruckt werden soll:



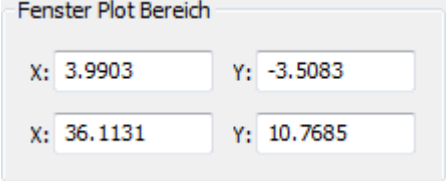


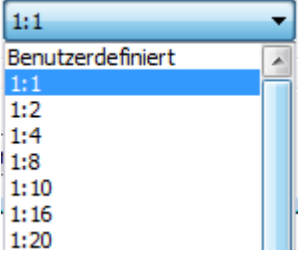
- Ansicht - druckt die aktuelle Ansicht oder eine benannte Ansicht. Sehen Sie hierfür auch beim Befehl AUSSCHNT nach.

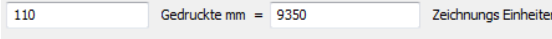
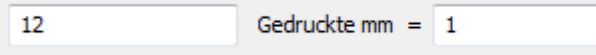
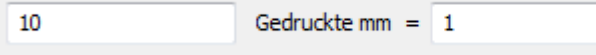
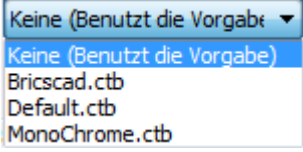
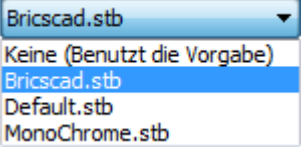
Wählen Sie eine Ansicht aus dem Pulldown-Menü:



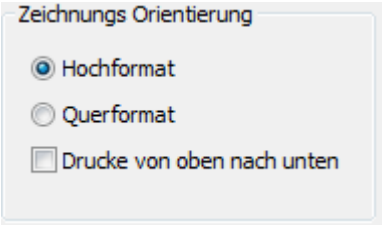
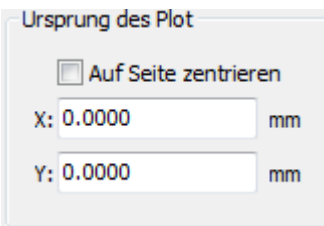




- Grenzen - druckt bis zu den Grenzen der Zeichnung; dies gewährleistet, dass alle sichtbaren Objekte gedruckt werden.

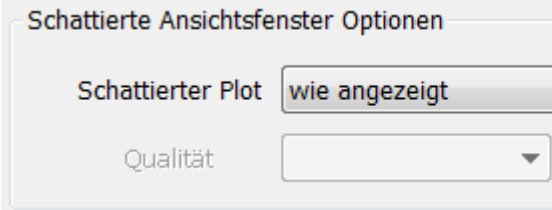
Objekte auf gefrorenen Layern werden bei der Berechnung der Grenzen nicht berücksichtigt.

	<ul style="list-style-type: none"> • Limiten - druckt bis zu den Limiten der Zeichnung, wie sie im Befehl Limiten definiert wurden. • Fenster - druckt einen rechteckigen Bereich der Zeichnung. <p>Sie definieren die rechteckige Fläche durch die Eingabe von x, y-Koordinaten oder durch Klick auf die Taste Wähle den Bereich der, gedruckt werden soll.</p>
<p>Wähle den Bereich, der gedruckt werden soll</p> 	<p>Definiert den rechteckigen Bereich, der gedruckt werden soll. Klicken Sie auf die Taste , die Dialogbox wird vorübergehend ausgeblendet und es wird angezeigt:</p> <p>Erste Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die erste Ecke des Rechtecks.</p> <p>Zweite Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die zweite Ecke.</p> <p>Sie können Punkte wählen oder x,y Koordinaten eingeben.</p> <p>Der Dialog "Seite einrichten" wird mit ausgefüllten x,y Koordinaten im Bereich Fenster Plot wieder geöffnet.</p>
	<p>Definiert die x, y Koordinaten der unteren linken und rechten oberen Ecke des rechteckigen Bereichs, der gedruckt werden soll. Sie können in x, y Koordinaten eingeben, oder auf die Taste  klicken, um Punkte in der Zeichnung zu definieren:</p>
<p>Plot Skalierung</p>	
	<p>Skaliert die Zeichnung so, dass sie genau dem bedruckbaren Bereich des Papiers angepasst wird.</p> <p>Die Skalierung wird von BricsCAD automatisch berechnet unter Berücksichtigung der Druckfläche der Zeichnung.</p> <p>Der bedruckbare Bereich ist die Größe des Papiers abzüglich der Ränder.</p> <p>Die Ränder sind die Streifen an den vier Kanten des Papiers, die vom Drucker zum Bearbeiten des Papiers benötigt werden.</p> <p>Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie keinen Skalierungsfaktor eingeben.</p>
	<p>Definiert den Skalierungsfaktor der gedruckten Zeichnung.</p> <p>Wählen Sie einen Skalierungsfaktor aus dem Pulldown-Menü oder wählen Sie <i>Benutzerdefiniert</i>, um einen Skalierungsfaktor zu definieren.</p> <p>Verfügbare Maßstäbe in der Liste können mit dem Befehl MstabListeBearb bearbeitet werden.</p> <p>Für den Maßstab 1:5 wird die Zeichnung kleiner skaliert.</p>

	<p>Für den Maßstab 5:1 wird die Zeichnung größer skaliert.</p>
	<p>Wenn Model Bereich Seite Einrichtungen gedruckt werden: Definiert benutzerdefinierte Skalierungsfaktoren. Zum Beispiel, um eine Zeichnung mit einer Länge von 9350 Zeichnungseinheiten auf dem Papier in 110 mm Länge auszugeben: Gedruckte Einheiten = 110 mm Zeichnungseinheiten = 9350 BricsCAD berechnet automatisch die Skalierung.</p> <p>Wenn Papier Bereich Layouts gedruckt werden: Die Einstellung der Skalierung definiert die Beziehung zwischen Papier und Zeichnungs Einheiten. Papier-Einheiten sind entweder Zoll oder Millimeter. Zeichnungseinheiten können Fuß, Zentimeter, Meter,... usw. sein. Maßstab festlegen wenn Zeichnungseinheiten Fuß sind:</p>  <p>Maßstab festlegen wenn Zeichnungseinheiten cm sind:</p> 
<p>Linienstärken skalieren</p>	<p>Wenn aktiviert, werden die Linienstärken in Bezug auf den Plotmaßstab skaliert.</p>
<p>Plot Stil Tabelle</p>	
	<p>Definiert die Plot Stil Tabelle, die benutzt werden soll; diese weist Eigenschaften für "Stifte", Farben und Objekte zu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn die Zeichnung Plot Stile verwendet, dann werden nur CTB (farb-basierende Tabelle) Dateien angezeigt. • Wenn die Zeichnung Plot Stile verwendet, dann werden nur STB (Stil-basierende Tabelle) Dateien angezeigt.  <p>Wenn Sie von keine nach benannten Plot-Stile umschalten, meldet BricsCAD: Plot-Stil Tabelle allen Layouts zuordnen? - Klicken Sie auf Ja oder Nein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - weist die CTB oder STB Plot-Stil-Datei allen Layouts zu.

	<ul style="list-style-type: none"> • Nein - weist die Plot-Stil-Datei nur dem aktuellen Layout zu.
Bearbeite Plot Stile 	Öffnet den Plot-Stil Tabellen Editor Dialog. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStil nach. Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn die Zeichnung STB Plot-Stile verwendet.
Erzeugen eines neuen Plot Stils 	Erzeugt neue Plot-Stile und lädt den Dialog Plot-Stil Tabelle hinzufügen. <ul style="list-style-type: none"> • Wenn die Zeichnung nicht benannte Plot-Stile verwendet, fügt der Assistent neue farbabhängige Tabellen (CTB-Dateien) hinzu. • Wenn die Zeichnung benannte Plot-Stile verwendet, dann fügt der Assistent neue benannte Plot Stil Tabellen (STB-Dateien) hinzu. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStilManager nach.
<input type="checkbox"/> Anzeige von Plot Stilen	Schaltet die Anzeige der Plot-Stil Namen um.
<h3>Papier-Ausrichtung</h3>	
	Definiert die Ausrichtung der Zeichnung auf einem rechteckigen Papier: <ul style="list-style-type: none"> • Hochformat - druckt die Zeichnung so, dass die lange Kante der gewählten Papiergröße aufrecht liegt. • Querformat - druckt die Zeichnung so, dass die kurze Kante der gewählten Papiergröße aufrecht liegt. • Drucken von oben nach unten - Druckt die Zeichnung von oben nach unten. Dies ist nützlich, wenn Papier mit einer Zeichnungs Grenze rückwärts in den Drucker geladen wird.
<h3>Ursprung des Plot</h3>	
	Definiert den Abstand für den Druck auf dem Papier. Geben Sie positive oder negative Werte ein, um die Zeichnung in die x und/oder y Richtung zu verschieben: <ul style="list-style-type: none"> • Positive Werte - verschiebt die Zeichnung nach oben und nach rechts. • Negative Werte - verschiebt die Zeichnung nach unten und nach links. Die linke untere Ecke der Zeichnung wird durch die angegebenen Entfernungen verschoben. Dies ist nützlich, wenn das Papier einen Titel-Bereich besitzt, der sich mit der Zeichnung überschneidet.
<input checked="" type="checkbox"/> Auf Seite zentrieren	Zentriert den Druck auf der Seite. Das Zentrum der Zeichnung wird in der Mitte des Papiers positioniert. Zusammen mit der Option Druckbereich an Seitengröße anpassen,

	kann diese Option sehr gut für Plots benutzt werden, bei denen es nicht auf die Skalierung ankommt.
Plot Optionen	
<input checked="" type="checkbox"/> Plotte Objekt Linienstärken	Schaltet die Verwendung von Linienstärken um: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - benutzt die Linienstärken, die der Zeichnung zum Drucken zugewiesen sind. • Aus - Stichstärken werden ignoriert. Diese Option ist nicht verfügbar wenn Plotten mit Plotstilen eingeschaltet ist.
<input checked="" type="checkbox"/> Plotten mit Plotstilen	Schaltet die Verwendung von Plot-Stilen um: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - benutzt Plotstile, um das Aussehen der gedruckten Zeichnung zu definieren. • Aus - es werden keine Plot-Stile benutzt. Plot-Stile überschreiben Linienstärken Einstellungen.
<input checked="" type="checkbox"/> Plot Transparenzen	Druckt Objekte die die Eigenschaft Transparenz besitzen transparent.
<input checked="" type="checkbox"/> Plotte Papierbereich zuletzt	Schaltet die Druckreihenfolge um: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - druckt die Model-Bereich Objekte zuerst, gefolgt von Objekten aus dem Papier-Bereich. • Aus - druckt Papier-Bereich Objekte zuerst, gefolgt von Objekten aus dem Model-Bereich. Diese Option ist nur beim Drucken von Layouts verfügbar; in der Registerkarte Model ist diese Option nicht verfügbar.
<input checked="" type="checkbox"/> Sichere Änderungen im Layout	Schaltet das Sichern von Druckoptionen um: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - speichert Änderungen in diesem Dialog mit dem Layout. • Aus - die Änderungen werden nicht gespeichert. Wenn Sie diesen Dialog das nächste Mal benutzen können Sie "Layout" aus dem Verwende Plot Einstellungen von Pulldown-Menü auswählen.
<input checked="" type="checkbox"/> Plot Stempel	Schaltet die Nutzung des Plot Stempels um: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - gibt Plot-Stempel Daten beim Drucken aus. • Aus - beim Drucken wird kein Plotstempel ausgegeben. Klicken Sie auf die Schaltfläche  Bearbeite Plot Stempel, um die Plot-Stempel Daten zu ändern.
	Zeigt den Dialog Plot Stempel an.

<input checked="" type="checkbox"/> Papier Bereich Objekte ausblenden	Entfernt verdeckte Linien von 3D-Objekten im Papier Bereich. Diese Option ist beim Drucken des Model Bereich deaktiviert.
Schattierte Ansichtsfenster Optionen	
	Ermöglicht es den visuellen Stil der aktuellen Ansicht beim Drucken des Modelbereichs zu überschreiben . Diese Option ist im Papier Bereich deaktiviert. Der <i>Schattierte Plot</i> Modus eines Papier Bereich Ansichtsfensters wird in der Eigenschaft <i>Schattierter Plot</i> des Ansichtsfensters definiert. Die Qualität für die Option <i>Gerendert</i> wird durch die aktuellen Render Voreinstellungen definiert (Sehen Sie auch beim Befehl RenderVoreinst nach).
<input checked="" type="checkbox"/> Drucken in Datei	Wenn aktiviert, wird die Druckausgabe in eine Datei *.plt geleitet.
Anzahl der Kopien: <input type="text" value="1"/>	Definiert die Anzahl der Kopien, die gedruckt werden sollen. Geben Sie die Anzahl ein, oder klicken Sie auf die Tasten, um den Wert zu ändern.
Voransicht	Zeigt eine Vorschau des Druckes an. Im Dialog Voransicht klicken Sie auf die Schaltfläche Druckeinstellungen, um wieder in diesen Dialog zurückzukehren. Sehen Sie auch beim Befehl Voransicht nach.
Anwenden	Die Änderungen werden übernommen. Klicken Sie auf Abbrechen, um den Dialog zu verlassen. Die Änderungen werden wieder geladen, wenn Sie diesen Befehl das nächste Mal benutzen. Das ist ähnlich wie mit dem Befehl Seiteneinr .
Drucken	Druckt die Zeichnung.
Abbrechen	Kehrt in den Zeichnungs Editor zurück, ohne zu speichern.

Verfahren

[Grundsätzliche Vorgehensweise für das Drucken](#)

[So öffnen Sie das Dialogfenster Drucken](#)

[So wählen Sie die Papiergröße aus](#)

[So wählen Sie die Papiereinheiten aus](#)

[So wählen Sie die Papier- Ausrichtung aus](#)

[So definieren Sie den Plot Ursprung](#)

[So legen Sie die Zeichnungsfläche fest](#)

[Die Plot Skalierung definieren](#)

[So setzen Sie die Plot Optionen](#)

[Definieren eines Plot Stempels](#)

[So definieren Sie die Anzahl der Kopien](#)

[So können Sie eine Voransicht der Plotausgabe ansehen](#)

Ähnliche Befehle

[Plot](#) - plottet Zeichnungen auf Drucker und in Dateien über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[SDrucken](#) - druckt Zeichnungen mit den aktuellen Einstellungen.

[Voransicht](#) - für die Zeichnung wird eine Plot-Voransicht angezeigt.

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[ExportPdf](#) - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot-Stil ein.

[Eigenschaften](#) - ändert Plot-Stil Zuweisungen für Objekte.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

[MStabListeBearb](#) - bearbeitet die Maßstab Liste einer Zeichnung, die im Abschnitt *Skalieren* der *Drucken* und *Seite einrichten* Dialoge und der Eigenschaft *Standard Skalierung* eines Papier Bereich Ansichtsfensters gewählt werden kann.

[Publizieren](#) - ermöglicht es, eine Planliste (= eine Liste von Modell Bereichs oder Papier Bereichs Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Speichert eine Plan-Liste in einer Datei.

[-Publizieren](#) - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

Drehen

Dreht Objekte um einen Punkt in der 2D Ebene.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *drehen*

Alias: *dh*

Menü: *Ändern | 2D Drehen*

Werkzeugkasten: *Ändern |* 

: **Drehen**

Aufforderung in der Befehlszeile:

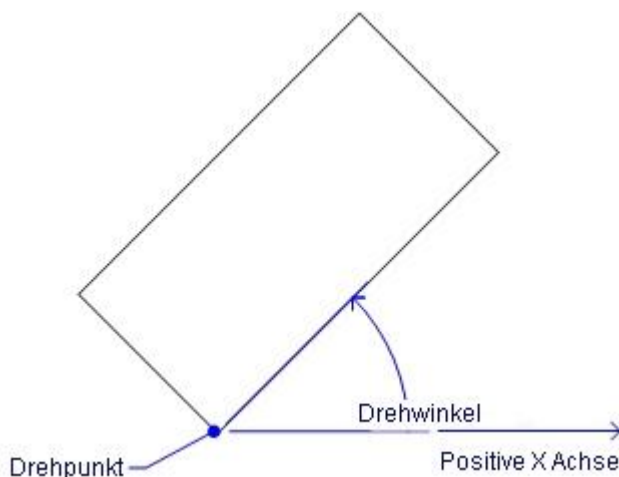
Wählen Sie Objekte die gedreht werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie Objekte, die gedreht werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren.

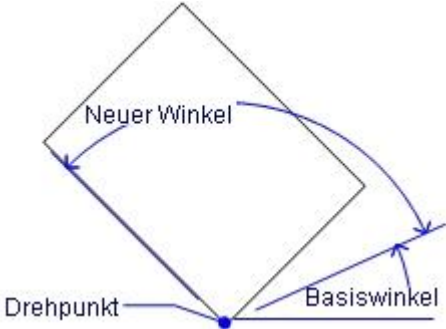
Drehpunkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y Koordinaten ein.

Drehwinkel oder [Basis/Kopieren] <0>: Geben Sie einen Winkel ein, oder drücken Sie K oder B.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte, die gedreht werden sollen wählen:	Wählt die Objekte die gedreht werden sollen. Sie können ein oder mehrere Objekte, durch Benutzen jeder Auswahlmethode wählen. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden.
Drehpunkt	Definiert den Punkt, über den die Objekte gedreht werden sollen. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein. Verwenden Sie den Objektfang, um den Drehpunkt genau zu definieren.
Drehwinkel	Definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Punkt ein, um den Winkel zu definieren. Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein, um den Winkel zu definieren. Positive Zahlen drehen von der positiven X-Achse gegen den Uhrzeigersinn.

Kopie	Erstellt eine gedrehte Kopie eines Auswahlsatzes.
Basis Winkel	<p>Definiert den neuen Basiswinkel, und fordert Sie auf: Basiswinkel - definiert den Referenzwinkel. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Wählen Sie nochmals den Drehpunkt. Sie werden aufgefordert: Zweiter Punkt - wählen Sie einen Punkt. Die ausgewählten Elemente drehen um den Drehpunkt und der dynamischen Drehwinkel wird durch den Drehpunkt und dem zweiten Punkt gesteuert. <p>Neuer Winkel - definiert den Winkel, um den die Objekte gedreht werden sollen. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein. • Wählen Sie einen Punkt. <p>Dieser Befehl dreht Objekte normalerweise im Bezug auf die positive x-Achse. Mit dieser Option können Sie einen anderen Basiswinkel als Ausgangspunkt definieren.</p> 

Verfahren

[Rotieren eines Auswahlsatzes](#)

[Drehen einer Auswahl in Bezug auf den Basiswinkel](#)

[So drehen Sie mit Griffen](#)

[Drehen der Anzeige in einem Ansichtsfenster](#)

Ähnliche Befehle

[3DDrehen](#) - dreht Objekte über eine Achse im 3D Raum.

[Ausrichten](#) - richtet ein Objekt an einem anderen Objekt aus.

[Fang](#) - dreht den Cursor, Ortho Winkel und Raster.

[BKS](#) - dreht das Koordinaten System.

DateiSpeicherPfad

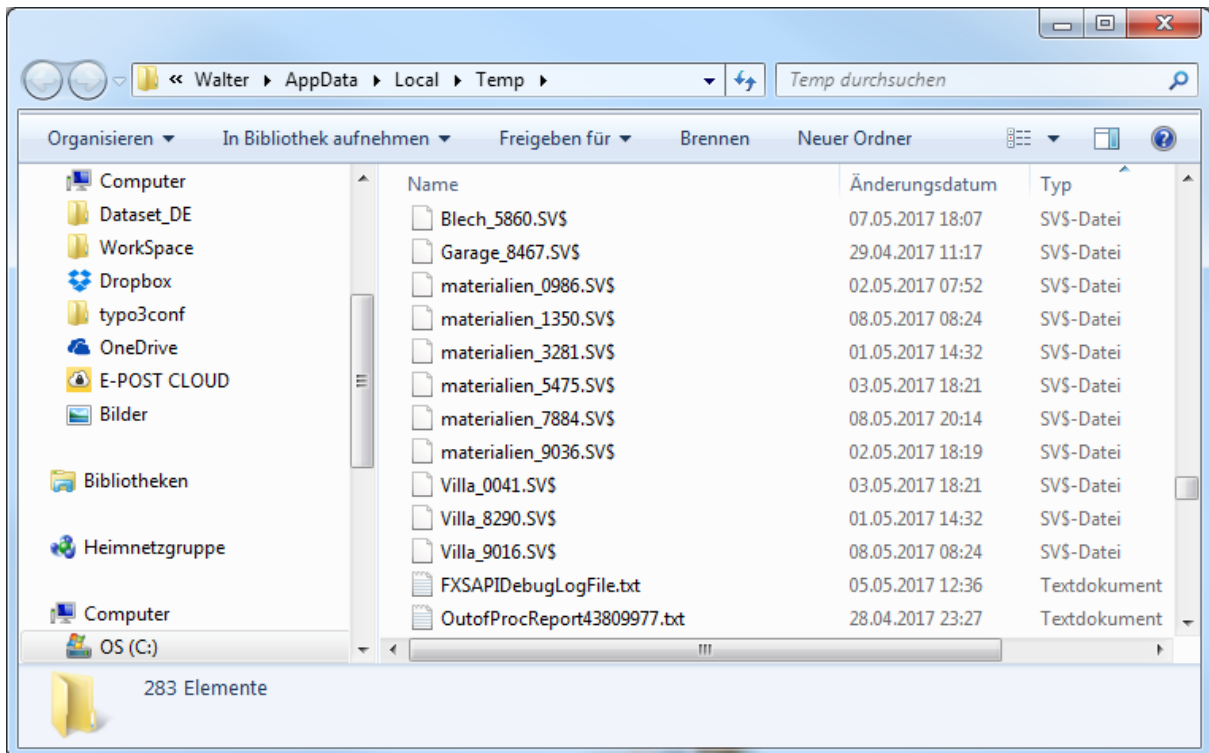
Öffnet die SAVEFILEPATH Speicherort im Systemdateibrowser.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dateispeicherpfad*

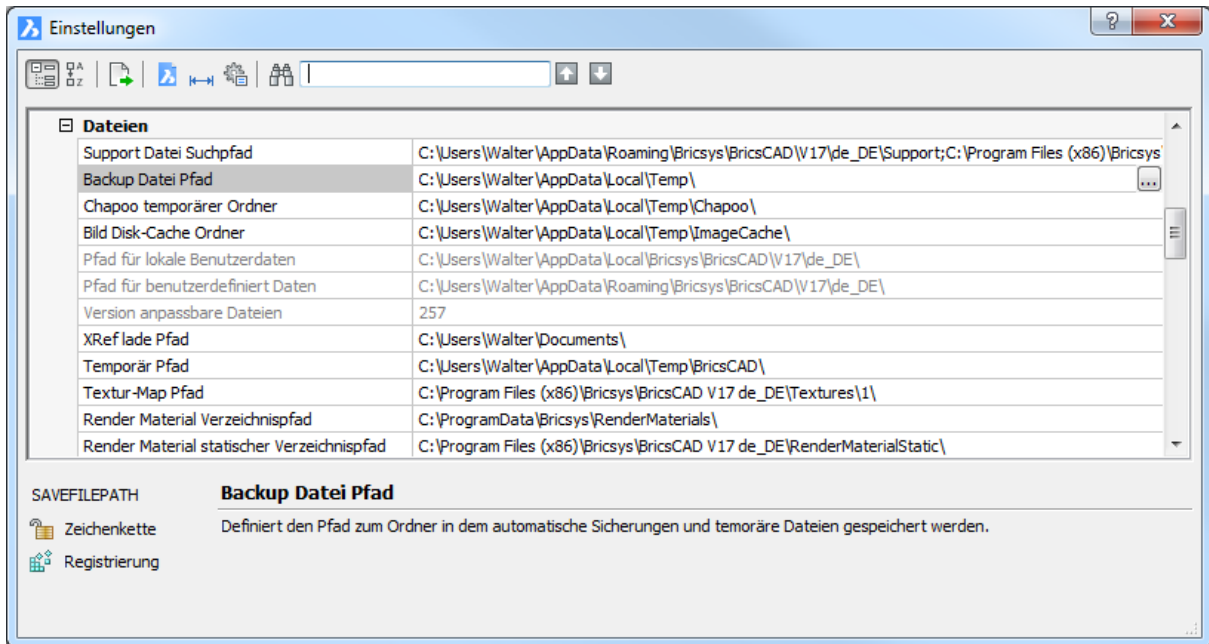
: *dateispeicherpfad*

Öffnet einen Datei Dialog:



Es wird für jede geöffnete Zeichnung eine *.SV\$ backup-Datei am SAVEFILEPATH Speicherort gespeichert. Das Speicherintervall wird durch die Systemvariable SAVETIME definiert.

Die Position wird durch die SAVEFILEPATH Einstellung definiert:



Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen der Systemvariablen Dateipfad speichern, um einen anderen Ordner auszuwählen.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[Speichern](#) - speichert eine Zeichnung als DWG-Zeichnung, als DWT-Vorlagedatei und im DXF-Austauschformat ab.

Differenz

Führt Boolesche Differenz Operationen für 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen aus; eines wird vom anderen abgezogen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *differenz*

Alias: *di*

Menü: *Modell | 3D Volumenkörper Bearbeitung | Differenz*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper Bearbeitung* | 

: *differenz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

ACIS-Objekt wählen, von dem entfernt werden soll: Wählen Sie den ersten Satz von einem oder mehreren 3D-Volumenkörpern und/oder 2D-Regionen.

Objekte im Satz: 1

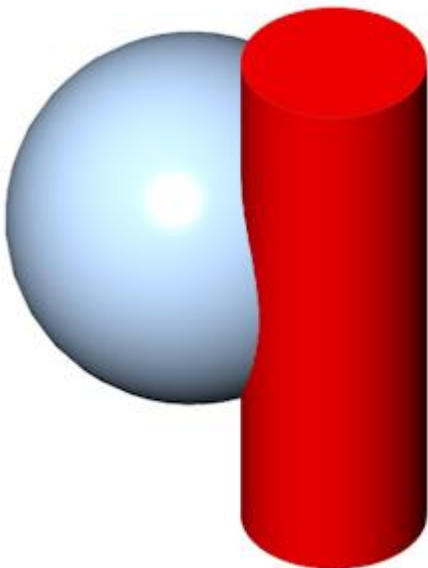
ACIS-Objekt wählen, von dem entfernt werden soll Wählen Sie weitere ACIS Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Wähle ACIS Objekte, die abgezogen werden sollen: Wählen Sie den zweiten Satz von einem oder mehreren 3D-Volumenkörpern und/oder 2D-Regionen.

Objekte im Satz: 1

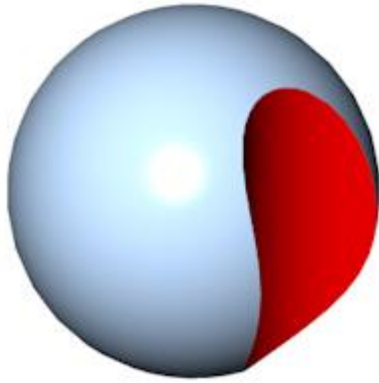
Wähle ACIS Objekte, die abgezogen werden sollen: Wählen Sie weitere ACIS Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Die Systemvariable **DELETETOOL** steuert, ob Werkzeuge die Objekte subtrahierten, die subtrahierten Objekte erhalten oder löschen sollen.

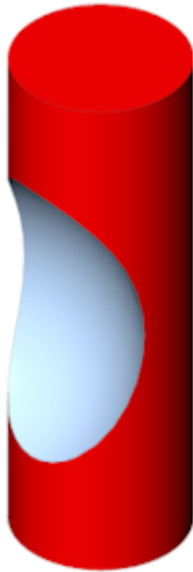


Das Ergebnis hängt von der Reihenfolge ab, in der die ACIS Objekte ausgewählt wurden.

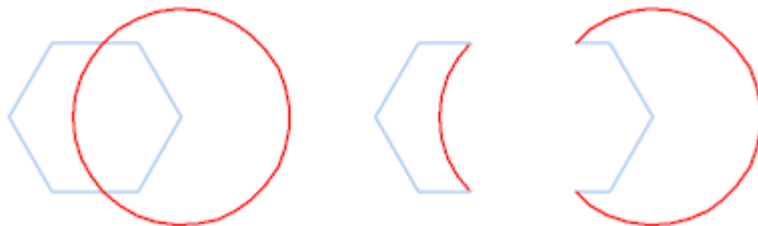
- Wählen Sie die Kugel, und ziehen Sie dann den Zylinder ab:



- Wählen Sie den Zylinder, und ziehen Sie dann die Kugel ab:



Dieser Befehl ist auch für Regionen verfügbar:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ACIS-Objekt wählen, von dem entfernt werden soll	Definiert die ACIS Objekte, von denen ein Teil entfernt werden soll. Wählen Sie den ersten Satz von einem oder mehreren 3D-Volumenkörpern und/oder 2D-Regionen.
Wähle ACIS Objekte, die abgezogen werden sollen	Definiert die ACIS-Objekte, die zum Abziehen benutzt werden sollen. Wählen Sie den zweiten Satz von einem oder mehreren 3D-Volumenkörpern und/oder 2D-Regionen.

Ähnliche Befehle

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Vereinig - führt Boolesche Vereinigen Operationen für 3D-Volumenkörper und 2D Regionen aus; fügt eins zum anderen, um ein einzelnes Objekt zu erhalten.

Direkt Model- lierung

3dVergleich

Führt einen geometrischen Vergleich zwischen Volumenkörpern und Flächen in 2 Zeichnungsdateien durch. Das Ergebnis wird in einer neuen Zeichnung dargestellt und im Mechanical Browser Panel gemeldet.

Zugriff auf den Befehl über

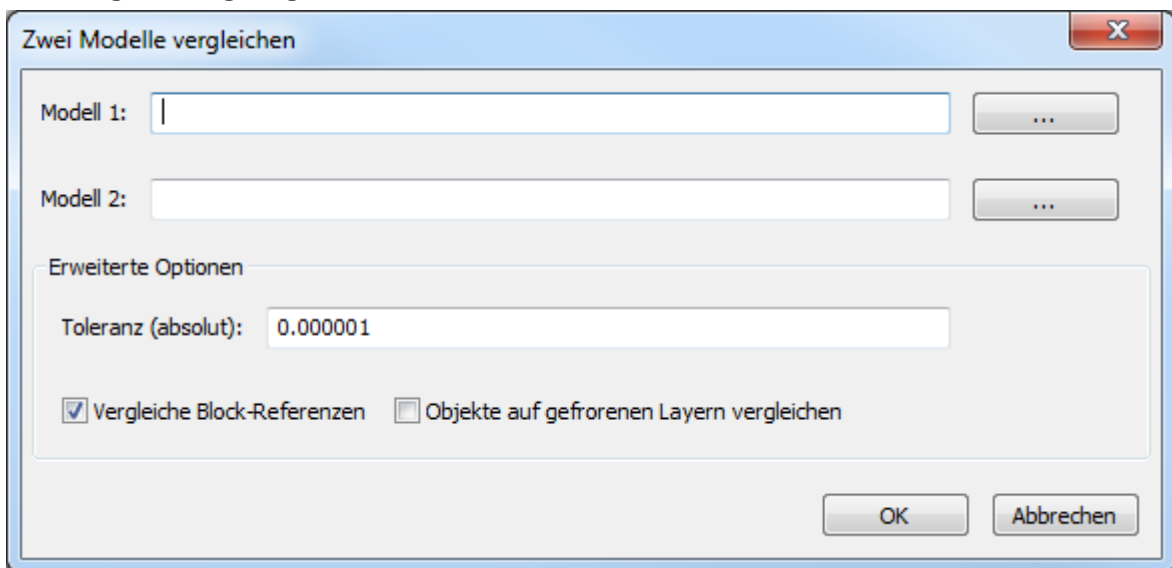
Befehlszeile: *3dvergleich*

Werkzeugkasten: *3D Vergleich* | 


Multifunktionsleiste: *Werkzeuge* | *Vergleiche 3D* | 

: *3dvergleich*

Ein Dialog wird angezeigt:



Führen Sie Folgendes aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () der Felder *Modell 1* und *Modell 2* und wählen Sie die beiden Modelle aus, die Sie vergleichen möchten.
- Legen Sie die Optionen fest.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

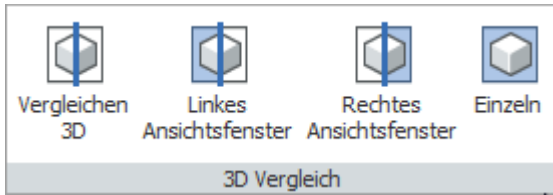
Die ausgewählten Dateien werden an eine neue Zeichnung angehängt. Der Datei Name ist: Vergleich_<Datei_1>_<Datei_3>.dwg.

Ein Layout mit dem Namen *Vergleich*, in dem zwei Ansichtsfenster existieren, eines für jedes der beiden Modelle, wird angelegt.

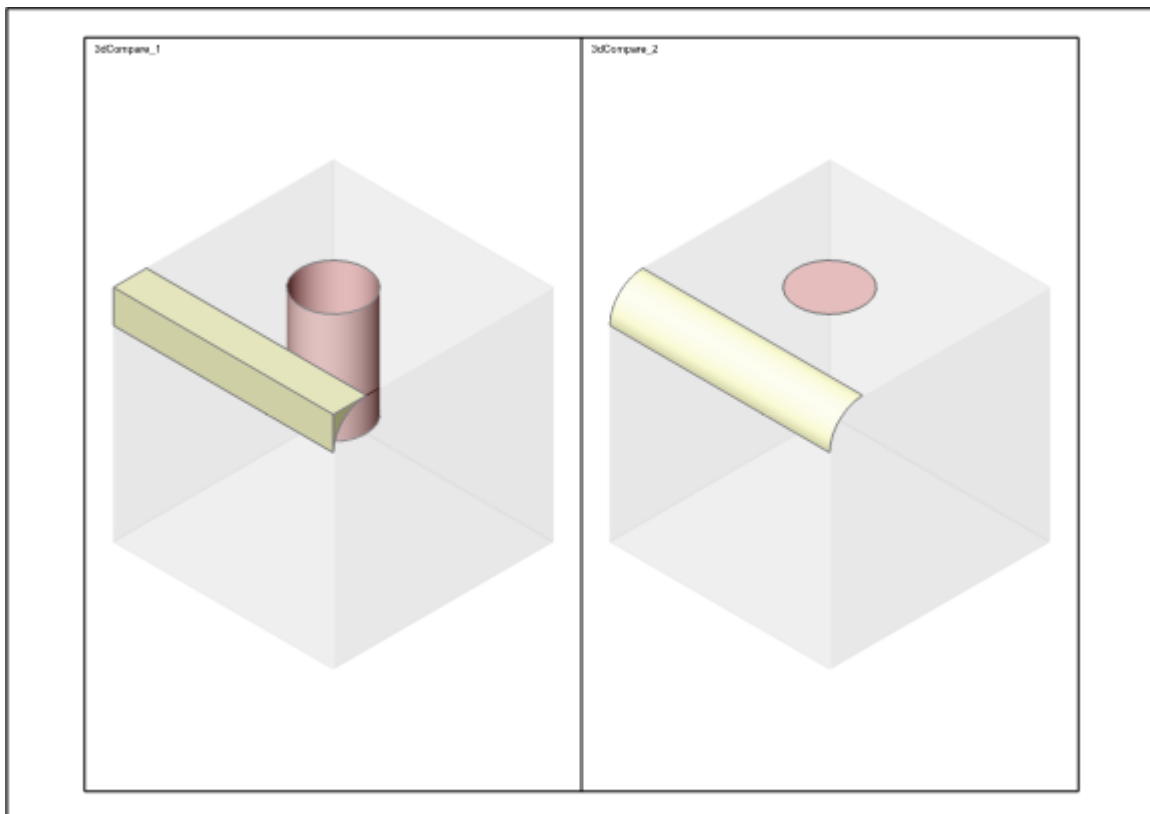
Unterschiede zwischen den Modellen werden im [Mechanical Browser](#) Panel gemeldet.

Der Wert der [3DCOMPAREMODE](#) Systemvariable steuert die Anzeige in den Ansichtsfenstern des Layouts *Vergleich*.

Die Werkzeuge im Multifunktions Panel auf der Registerkarte *Werkzeuge Vergleich 3D* können zwischen den verschiedenen Ansichtsmodi wechseln.



Symbol	Beschreibung	Beschreibung
	Linkes Ansichtsfenster	Zeigt die Unterschiede im linken Ansichtsfenster des <i>Vergleich</i> Layouts an.
	Rechtes Ansichtsfenster	Zeigt die Unterschiede im rechten Ansichtsfenster des <i>Vergleich</i> Layouts an.
	Einzeln	Zeigt die Unterschiede im Model Bereich an. Wenn Sie auf diese Option umschalten, werden die beiden Layout Ansichtsfenster Darstellungsoptionen deaktiviert.



Im Bild oben werden die Unterschiede in beiden Layout Ansichtsfenster angezeigt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Toleranz	Schwellenwert für den Geometrie Vergleich.
Vergleiche Block-Referenzen	Definiert, ob der Inhalt von Blöcken verglichen werden soll. 3DVERGLEICH kann mit Blockstrukturen beliebiger Tiefe arbeiten, die Volumenkörper in seinen Knoten enthalten können. Baugruppen, die auf einer Blockstruktur basieren, sowie regelmäßige Blöcke und Einfügungen können ebenso analysiert werden.
Objekte auf gefrorenen Layern vergleichen	Definiert, ob Objekte auf gefrorenen Layern verglichen werden sollen.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des Mechanical Browser um.

[DwgVergleich](#) - vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung während einer Vergleichssitzung.

dmReparieren

Veraltet: Der Befehl wurde umbenannt in [DmPrüfung](#).

DmWinkel3D

Wendet Winkel-Abhängigkeiten zwischen Flächen bzw. Kanten von 3D Volumenkörpern an. Ermöglicht es, den oberen Winkel eines Kegels zu steuern.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmwinkel3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Winkel*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* |  oder 

Quad: *Abhängigkeit* |  oder 

: *dmwinkel3D*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt auswählen oder spezifizieren Sie [*Winkel/Welt/Block*]: Wählen Sie eine Fläche oder eine Kante.


Objekte/Unterobjekte im Satz: 1

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie eine Fläche oder Kante.

Winkel Wert angeben oder festlegen [*Rotationsachse*] <90.00>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu akzeptieren oder geben Sie einen neuen Wert ein.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Kegel Winkel Abhängigkeit	Ermöglicht die Steuerung des oberen Winkels eines <i>Kegels</i> durch Angabe des Winkel zwischen der Achse und der Kegel-Fläche (= halber Kegelwinkel); Sie werden aufgefordert: Kegel-Fläche wählen: Wählen Sie die Fläche eines Kegels. Sie werden aufgefordert: Wert für den Winkel angeben <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein. Die Werte müssen größer als 0° und kleiner als 90° sein.
Rotationsachse	Ermöglicht es, die Rotationsachse anzugeben; Sie werden aufgefordert: Einzelnes Objekt/Unterobjekt wählen: Wählen Sie eine 3D Volumenkörper Kante oder eine Linie. Sie werden aufgefordert: Winkel Wert angeben oder [<i>Ändern/Entfernen</i>] <xx.xx>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein, um den Winkel zu bestimmen. • Wählen Sie <i>Achse ändern</i>, um eine andere Achse auszuwählen. • Wählen Sie <i>Achse entfernen</i>, um die zuvor gewählte Achse zu entfernen.
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Block	<p>Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird.</p> <p>Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.</p>
-------	---

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmPrüfung

Behebt Ungereimtheiten in 3D-Geometrie, die von ACIS Kernel unterstützt wird (3D-Volumenkörper, Oberflächen).

DmPrüfung ist ein leistungsfähiges Werkzeug zur automatischen Analyse und Korrektur von Problemen in 3D-Geometrie, die durch falsche Operationen oder durch den Import von Geometrie aus anderen CAD-Paketen mit dem Befehl **Import** verursacht werden. Es wird empfohlen, DmPrüfung auszuführen, wenn 3D Geometrie importiert wird und beim Befehl **Import** nicht eingestellt ist, dies automatisch zu tun. Nach der Behebung von Problemen mit DmPrüfung, sind Operationen wie Boolesche Operationen, direkte Modellierung und Erstellung von abgeleiteten Zeichnungsansichten möglich.

DMAUDITLEVEL Systemvariable: Definiert, ob bestimmte Fehler von DmPrüfung gemeldet werden oder nicht. Wenn auf 1 gesetzt, werden Modellierungskerneldynamikbereichsfehler ignoriert.

Wenn **DMREPORTPANEL=EIN**, werden BricsCAD Meldungen im **Mechanical Browser / Bericht** Panel ausgegeben anstatt in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmprüfung*

Befehlszeile: ***dmprüfung***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte zum Prüfen wählen [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie ein Objekt aus, das in die Prüfung aufgenommen werden soll, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell zu analysieren.

Objekte im Satz: 1

Objekte zum Prüfen wählen [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Objekte im Satz: xx

Aktion wählen [Prüfen/Beheben/Optionen] <Beheben>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Prüfen	Überprüft die 3D-Geometrie in der Zeichnung auf Fehler, ohne zu versuchen, diese zu beheben. Kann verwendet werden, um zu prüfen, ob ein Modell Probleme hat, die die Verarbeitung verhindern.
Beheben	Überprüft die 3D-Geometrie in der Zeichnung auf Fehler und versucht sie zu beheben.
Optionen	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Option [Zurück/Panel/Datei/Ebene] <Zurück>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zurück: Kehrt zur Hauptaufforderung des Befehls zurück. • Bericht Panel: Leitet die Ausgabe des Befehls an die Registerkarte Bericht Panel weiter. • In Datei kopieren: Schreibt die Meldungen des Befehls in eine Datei. • Fehler Ebene wählen: Ermöglicht die Festlegung der Strenge der Prüfung. Drei Ebenen sind verfügbar: <ul style="list-style-type: none"> • Kritisch: Gründliche Überprüfung des Modells. • Allgemein: Wenn keine Fehler dieser Ebene gefunden oder behoben werden, sind Modellierungs Operationen möglich. • Warnungen: Berichtet kleine Probleme, die Modellierungsoperationen nicht verhindern, aber die Gesamtleistung verlangsamen könnten.

Ähnliche Befehle

[DmVereinfachen](#) - vereinfacht die Geometrie und Topologie von 3D Volumenkörpern.

[DmHeften](#) - der Befehl heftet eine Reihe von Flächen oder Regionen zu einem 3D-Volumenkörper zusammen.

[Import](#) - importiert Geometrie aus externen Dateien in die aktuelle Zeichnung.

DmFase

Erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmfase*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Fasen*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmfase*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Kanten zum Fasen wählen: Wählen Sie die Kanten, die Sie fasen möchten. Drücken und halten Sie die STRG-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Die Fase wird dynamisch angezeigt. Um den Fasenabstand zu definieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

Klicken Sie mit der linken Maustaste.

Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[DMLöschen](#) - löscht Flächen und Volumenkörper.

[DMExtrusion](#) - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMSchieben](#) - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

[DMDrückenZiehen](#) - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

[DMRotation](#) - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

[DMDrehen](#) - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

[Fase](#) - erstellt Fasen; fügt einen Winkel am Schnittpunkt ein.

[Abrunden](#) - rundet Verschneidungen ab; verknüpft sich kreuzenden Linien mit einem Bogen jedes geeigneten Radius.

DmKoinzident3D

Wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Dmkoinzident3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Koinzident*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

Quad: *Abhängigkeiten* |  oder 

: *dmkoinzident3d*


Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ein Paar Unterobjekte [[Autoabhängigkeit](#)/[WElt](#)/[BLoCk](#)] <Autoabhängigkeit>: Wählen Sie die erste Kante oder Fläche oder drücken Sie die Eingabetaste.

Zweites Unterobjekt wählen [[WElt](#)/[BLoCk](#)]: Wählen Sie die zweite Kante oder Fläche.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Autoabhängigkeit	Erstellt automatisch eine zusammenfallende Abhängigkeit zwischen jedem Paar verbundener Flächen in der Auswahl von Volumenkörpern. Sie werden aufgefordert: Wähle einen Satz von Objekten: Wählen Sie mindestens zwei Volumenkörper. Objekte im Satz: 2 Wähle einen Satz von Objekten: Wählen Sie weitere Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste. Sie können einstellen, welche welche Abhängigkeiten im Mechanical Browser erstellt werden.
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung / X / Y / Z / XY / YZ / ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen; Sie werden aufgefordert: Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung / X / Y / Z / XY / YZ / ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

DmAbhäng3D - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

DmUpdate - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

BmBrowser - schaltet die Sichtbarkeit des Mechanical Browser um.

DmKonzentrisch3D - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

DmFix3d - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

DmParallel3d - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmSenkrecht3D - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmStarrerSatz3D - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

DmTangente3D - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmWinkel3D - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmAbstand3D - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmRadius3D - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmKonzentrisch3D

Wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmkonzentrisch3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Konzentrisch*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: ***dmkonzentrisch3d***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Unterobjekt wählen [WElt/BLock]: Wählen Sie die erste zylindrische (kreisförmig oder elliptisch), sphärische oder konische Fläche oder wählen Sie eine Option.

Zweites Unterobjekt wählen [WElt/BLock]: Wählen Sie die zweite zylindrische (kreisförmig oder elliptisch), sphärische oder konische Fläche oder wählen Sie eine Option.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen. Sie werden aufgefordert: Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmAbhäng3D

Wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmabhäng3d*

Menü: *Parametrisch* | *3D Abhängigkeiten* | *Element*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

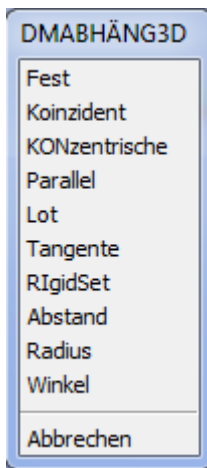
: *dmabhäng3d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

3D-Abhängigkeits Typ angeben





[Fest/Zusammenfallend/KONzentrisch/Parallel/Lot/Tangente/Starrersatz/Abstand/Radius/Winkel]: Geben Sie einen 3D Abhängigkeits-Typ an.







Ein Kontext Menü wird angezeigt:



Wählen Sie einen 3D Abhängigkeits-Typ im Kontext Menü

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Fest	Wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an. Die Option entspricht dem Befehl DmFix3D ()
Koinzident	Wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DmKonzentrisch3D ()
Konzentrisch	Wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an. Die Option entspricht dem Befehl DmKonzentrisch3D ()
Parallel	Wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DmParallel3D ()

Lot	Wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DmSenkrecht3D ().
Tangente	Wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DmTangente3D ().
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. Die Option entspricht dem Befehl DmRadius3D ().
Winkel	Wendet Winkel-Abhängigkeiten zwischen Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an. Die Option entspricht dem Befehl DmWinkel3D ().
Starrer Satz	Erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren. Die Option entspricht dem Befehl DmStarrerSatz3D ().

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den mechanical Browser an

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmKopiereFlächen

Kopiert einen Satz von 3D-Volumenkörper Flächen, die ein Feature (z.B. Bohrung, Rippe oder Vorsprung) bilden, an eine neue Position auf demselben oder einem anderen Volumenkörper.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmkopiereflächen*

Menü: *Modell | Direkt Modellierung | Flächen kopieren*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

Multifunktionsleiste: *Volumenkörper | Bearbeiten | Flächen kopieren* 

: *dmkopiereflächen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Ein oder mehrere Objekte auswählen.

Objekte im Satz: 1

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden.

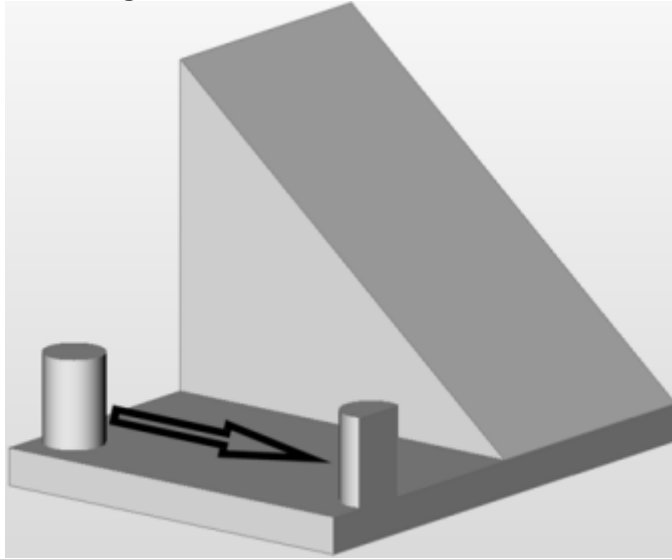
Basispunkt eingeben: Wählen Sie einen Punkt aus.

Einfügapunkt wählen oder [Drehen/Mehrere/MOduS]: Wählen Sie einen anderen Punkt oder geben Sie eine Option ein.

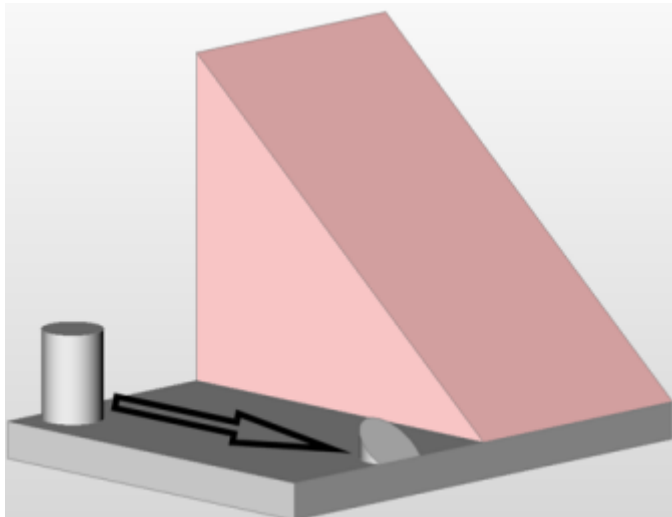
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Drehen	Ermöglicht das Drehen der ausgewählten Objekte; Sie werden aufgefordert: <i>Drehwinkel eingeben:</i> Geben Sie einen Wert ein. <i>Einfügapunkt wählen oder [Drehen/Mehrere/MOduS]:</i> Wählen Sie einen Punkt oder eine Option.
Mehrere	Ermöglicht das Erstellen mehrerer Kopien: Sie werden aufgefordert: <i>Einfügapunkt wählen oder [Drehen/Mehrere/MOduS]:</i> Wählen Sie einen Punkt aus oder wählen Sie eine Option für die erste Kopie. <i>Einfügapunkt wählen oder [Drehen/Mehrere/MOduS]:</i> Wählen Sie einen Punkt aus oder wählen Sie eine Option für die nächste Kopie. <i>Einfügapunkt wählen oder [Drehen/Mehrere/MOduS]:</i> Wählen Sie einen Punkt aus oder wählen Sie eine Option für die nächste Kopie oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu stoppen.
Modus	Schaltet zwischen verschiedenen Schnittoptionen hin und her; Sie werden aufgefordert: Schnitt Modus [Platzierung/Auswählen/Nein] Platzierung>: Wählen Sie eine Option.

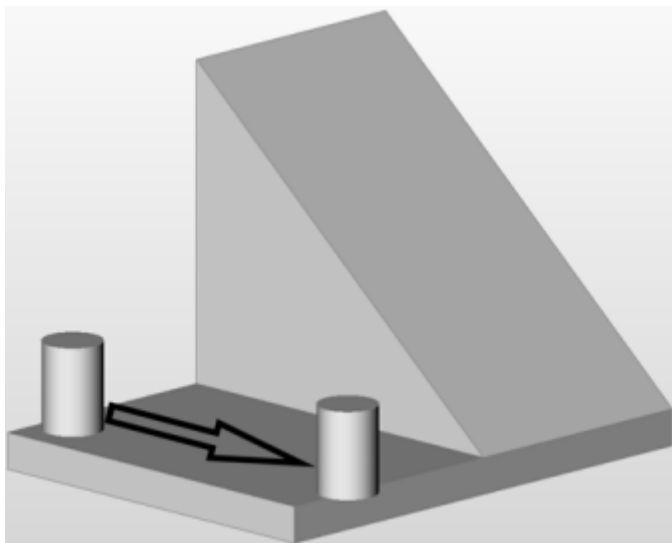
- *Platzierungs Fläche:*



- *Flächen wählen:*



- *Kein Schnitt:*



Verfahren

[Features kopieren](#)

Ähnliche Befehle

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

DmVerformKurve

Verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch das Ersetzen ihrer Kanten mit einer vorgegebenen Kurven.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmverformkurve*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Verformen | Kurve transformieren*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

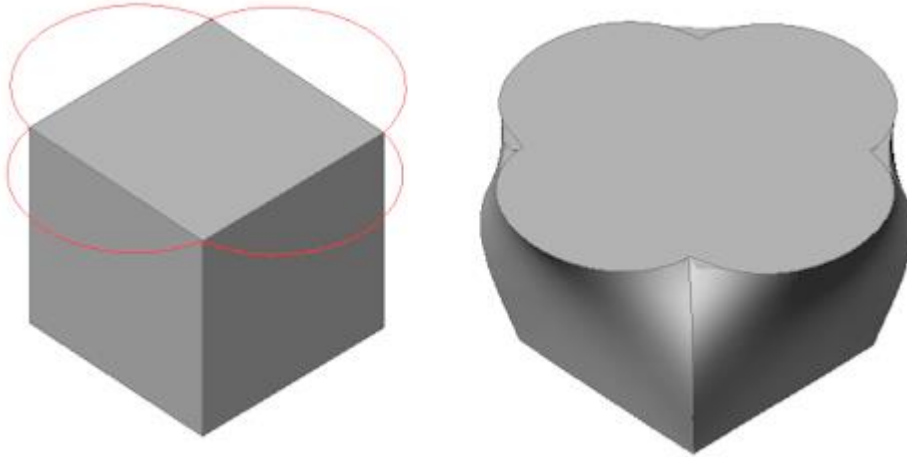
: *dmverformkurve*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Kante zum Deformieren oder [Fläche hinzufügen] <Fertig>: Wählen Sie eine Kante.

Wähle Zielkurve: Wählen Sie eine geschwungene Kontur mit der die gewählte Kante(n) ersetzt werden sollen.

Wähle Kante zum Deformieren oder [Fläche hinzufügen] <Fertig>: Wählen Sie eine Kante oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Befehl abzuschließen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Flächen hinzufügen	<p>Ermöglicht die Auswahl von zusätzlichen Flächen, die verformt werden sollen (zusätzlich zu den benachbarten Flächen der ausgewählten Kanten).</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wählen weitere verformbare Flächen: Wählen Sie eine Fläche.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Wählen weitere verformbare Flächen: Wählen Sie eine Fläche oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl von zusätzlichen Flächen zu beenden.</p>

Ähnliche Befehle

[dmVerformSchieben](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch Verschieben und Drehen ihrer Kanten.

[dmVerformPunkt](#) - 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.

[dmVerdrehen](#) - ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region durch das Drehen eines Teiles des Objektes über 2 Punkte und eine Achse

DmVerformSchieben

Verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch Verschieben und Drehen ihrer Kanten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmverformschieben*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Verformen | Kurve verschieben*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmverformschieben*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Kanten eines 3D Volumenkörpers, Oberfläche oder Region auswählen: Wählen Sie eine Kante.

Objekte im Satz: 1

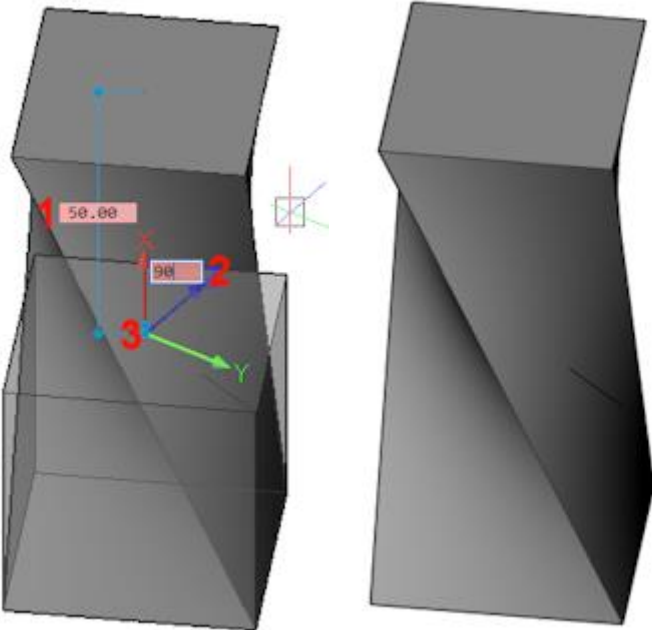
Kanten eines 3D Volumenkörpers, Oberfläche oder Region auswählen: Wählen Sie weitere Kanten oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Die ausgewählten Kanten werden dynamisch verschoben und dadurch die Verformung der angrenzenden Flächen erzwungen.

[Verformungs Wert definieren](#) oder [[Basis/Richtung/Flächen](#)]: Definieren Sie die Verformung oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Definiere Verformungs Wert	<p>Um den Verformungs-Wert zu definieren führen Sie eines des Folgenden aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an. • Geben Sie einen Wert in die dynamischen Bemaßungs Felder ein. Drücken Sie die TAB-Taste zum Wechseln zwischen den Abstand (1) und Winkel (2) Feldern. <p>Die Kanten werden um eine Achse rotiert, die durch den Basispunkt (3) in die Richtung der Verformung verläuft.</p>

	 <p style="text-align: center;"><i>Dynamik (links) und finales Ergebnis (rechts)</i></p>
<p>Basispunkt</p>	<p>Ermöglicht das Angeben des Basispunkts. Die Verformung Achse verläuft durch den Basispunkt. Sie werden aufgefordert: Definiere neuen Verformungs Punkt: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.</p>
<p>Richtung</p>	<p>Erlaubt es, die Richtung der Verformung Achse festlegen zu können. Sie werden aufgefordert: Wähle axiales Objekt oder definiere Richtung durch [2Punkte/Xachse/Yachse/Zachse <2Punkte>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Richtung durch zwei Punkte in der Zeichnung zu definieren.</p>
<p>weitere Flächen</p>	<p>Ermöglicht die Auswahl von zusätzlichen Flächen, die verformt werden sollen; zusätzliche zu denen die zu den ausgewählten Kanten benachbart sind. Sie werden aufgefordert: Wähle weitere verformbare Flächen: Wählen Sie eine Fläche. Objekte im Satz: 1 Wähle weitere verformbare Flächen: Wählen Sie weitere Flächen, oder drücken Sie die EINGABETASTE.</p>

Ähnliche Befehle

[DmVerformKurve](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch das Ersetzen ihrer Kanten mit einer vorgegebenen Kurven.

[dmVerformPunkt](#) - 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.

[dmVerdrehen](#) - ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region durch das Drehen eines Teiles des Objektes über 2 Punkte und eine Achse

DmVerformPunkt

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. Wenn eine G1 oder G2 Kontinuität zwischen den Flächen besteht, wird diese bei der Verformung erhalten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmverformpunkt*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Verformen | Punkt transformieren*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmverformpunkt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Flächen eines 3D Volumenkörpers oder einer Oberfläche: Wählen Sie eine Fläche eines 3D Volumenkörpers, einer Oberfläche oder einer Region.

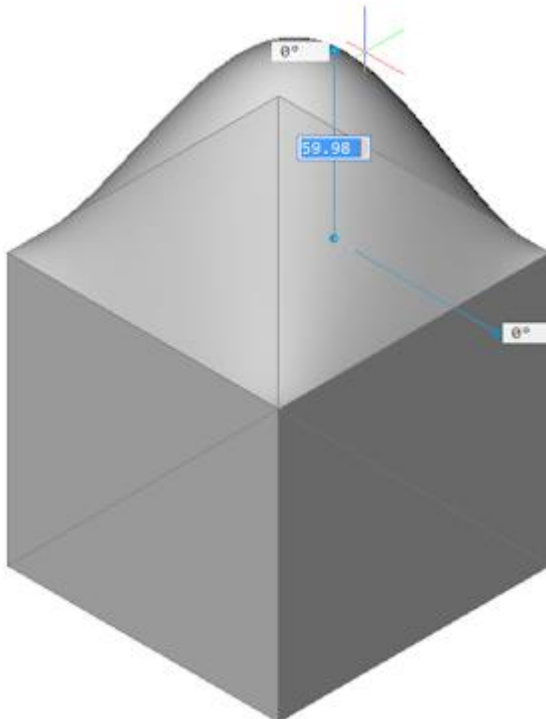
Objekte im Satz: 1

Wähle Flächen eines 3D Volumenkörpers oder einer Oberfläche: Wählen Sie eine verbundene Fläche des gleichen 3D Volumenkörpers oder drücken Sie die Eingabetaste.

Verformungs Punkt definieren oder [[Parameter ändern](#)] <Standard Punkt verwenden>: Geben Sie einen Punkt an oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard Punkt zu akzeptieren.

Die selektierten Objekte werden dynamisch in Normalenrichtung der gewählten Oberfläche, am Verformungs-Punkt, verformt.

Definiere Verformungs Wert oder [[Zielpunkt eingeben](#)/[Richtung eingeben](#)/[Basispunkt ändern](#)]: Definieren Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Parameter ändern	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ändere Parameter [Alpha/Beta/Gamma/Delta] <Fertig>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alpha: Definiert den Dehnungs-Widerstand. Es ist ein Tensor zweiter Stufe, der mit drei Zahlen beschrieben werden kann. Jeder Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein: <ul style="list-style-type: none"> • alpha u: u-Richtungs Widerstand • alpha v: v-Richtungs Widerstand • alpha theta: Der Winkel zwischen den u- und v-Hauptrichtungen der Oberfläche und den Material Eigenschaft Richtungen. • Beta: Definiert die Biegefestigkeit. Ähnlich zu Alpha, wird Beta dreifach definiert: Beta u, Beta v, Beta und 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: Definiert die Widerstandsfähigkeit gegenüber Abweichungen von der Standardform. Der Wert muss entweder 0 oder eine positive Zahl sein.
Zielpunkt eingeben	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definiere den Zielpunkt für die Verformung:</p> <p>Geben Sie einen Punkt ein.</p> <p>Die Objekte werden in Richtung des angegebenen Punkt verformt.</p>
Richtung eingeben	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle axiales Objekt oder definiere Richtung durch [2Punkte/Xachse/Yachse/Zachse <2Punkte>:</p> <p>Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Extrusionsrichtung zu definieren, indem Sie zwei Punkte angeben.</p> <p>Die ausgewählten Objekte werden dynamisch in die angegebene Richtung verformt.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definiere Verformungs Wert oder [Zielpunkt eingeben/Richtung eingeben/Basispunkt ändern]:</p> <p>Definieren Sie einen Punkt, oder geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.</p>
Basispunkt ändern	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definiere neuen Verformungs Punkt:</p> <p>Geben Sie einen Punkt ein.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definiere Verformungs Wert oder [Zielpunkt eingeben/Richtung eingeben/Basispunkt ändern]:</p> <p>Definieren Sie einen Punkt, oder geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.</p>

Ähnliche Befehle

[DmVerformKurve](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch das Ersetzen ihrer Kanten mit einer vorgegebenen Kurve.

[dmVerformSchieben](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch Verschieben und Drehen ihrer Kanten.

[dmVerdrehen](#) - ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region durch das Drehen eines Teiles des Objektes über 2 Punkte und eine Achse

DmLöschen

Der Befehl ist veraltet. Die Funktionalitäten des Befehls DmLöschen wurde in den Befehl [Löschen](#) integriert.

DmAbstand3D

Wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmabstand3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Abstand*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

Quad: Abhängigkeiten | 

: *dmabstand3d*

Erstes Objekt auswählen oder angeben [Modus/WElt/BLock]: Wählen Sie die erste Kante, Fläche oder Oberfläche oder wählen Sie Meßmodus.

Zweites Objekt auswählen oder angeben [Modus/WElt/BLock]: Wählen Sie die zweite Kante, Fläche oder Oberfläche oder wählen Sie Meßmodus.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Abstand-Wert angeben: <xxx.xx>: Geben Sie den gewünschten Abstand ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Meßmodus	<p>Ermöglicht die Definition, wie der Abstand zwischen zylindrischen und sphärischen Flächen gemessen werden muss.</p> <p>Der Standardmodus für die Messung ist <i>Rotationsachse</i>.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Meßmodus festlegen [Rotationsachse/Zentraler/Umgrenzung] <Rotationsachse>:</p> <p>Wählen Sie einen Messmodus.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Zweites Objekt auswählen oder angeben [Modus]:</p> <p>Wählen Sie die zweite Kante, Fläche oder Oberfläche oder einen Meßmodus für das zweite Objekt.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Abstand-Wert angeben: <i>Geben Sie den gewünschten Abstand ein.</i></p>
Welt	<p>Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [X/Y/Z/XY/YZ/ZX]:</p> <p>Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.</p>
Block	<p>Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird.</p> <p>Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [X/Y/Z/XY/YZ/ZX]:</p> <p>Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.</p>

Ähnliche Befehle

BmBrowser - zeigt den Mechanical Browser an.

DmAbhäng3D - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

DmUpdate - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

DmKoinzident3D - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmKonzentrisch3D - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

DmFix3d - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

DmParallel3d - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmSenkrecht3D - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmStarrerSatz3D - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

DmTangente3D - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmWinkel3D - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmRadius3D - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmExtrusion

Erstellt 3D-Volumenkörper oder 3D Oberflächen durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten, Flächen von 3D Volumenkörpern, Regionen oder geschlossenen Umgrenzungen. Optional wird Volumen zum Volumenkörper hinzugefügt oder entfernt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmextrusion*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Extrudieren*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* |  (Volumenkörper)  (Oberfläche)

Quad Cursor Menü: *Direkt Modellierung* |  (Volumenkörper)  (Oberfläche)

: *dmextrusion*

Wenn aus der Befehlszeile, dem Menü, dem Werkzeugkasten oder der Multifunktionsleiste gestartet wird:

Aufforderung in der Befehlszeile:


Wähle Objekte/Unterobjekte zum Extrudieren oder einstellen [Modus]: Wählen Sie eine Region oder ein geschlossenes 2D Objekt (geschlossene Polylinien, Kreise und Ellipsen werden akzeptiert) oder Flächen eines Volumenkörpers.

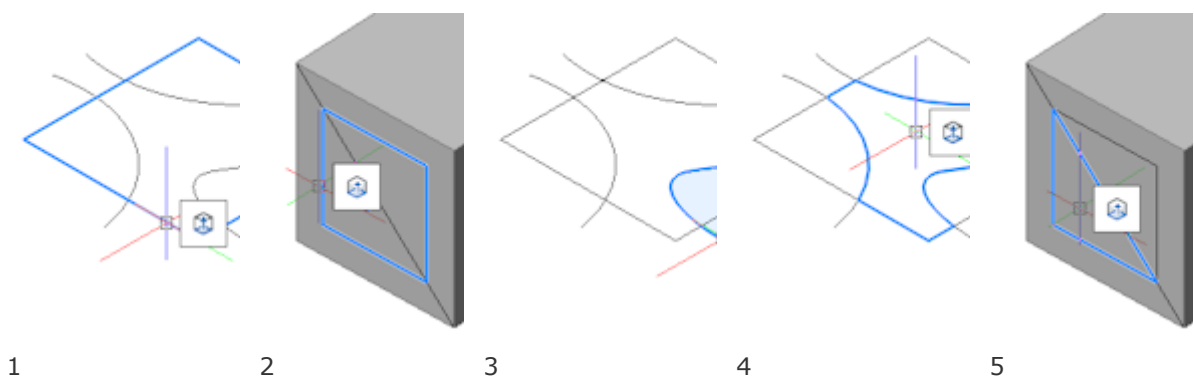
Objekte im Satz: 1

Wähle planare Objekte/Unterobjekte zum Extrudieren oder einstellen [Modus]: Wählen Sie ein weiteres Objekt oder Unter-Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Wenn vom Quad Cursor Menü gestartet wird:

Wählen Sie zuerst das Objekt, die Objekte oder Umgrenzungen, die extrudiert werden sollen.

Geschlossene 2D Objekte (1) (2) und Regionen (3) werden akzeptiert. Geschlossene Umgrenzungen der XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems (4) oder auf der Fläche des Volumenkörpers (5) werden automatisch erkannt, wenn der Modus Grenzen Erkennung aktivieren () des Werkzeugkastens Auswahl-Modi aktiv ist.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Starten Sie den Befehl, wenn das gewünschte Objekt oder die Umgrenzung markiert ist.
- Zum Extrudieren von mehreren Objekten: Erstellen Sie einen Auswahlsatz, und starten Sie dann den Befehl.
Klicken Sie, um das markierte Objekt der Auswahl hinzuzufügen.

Volumenkörper Modus:

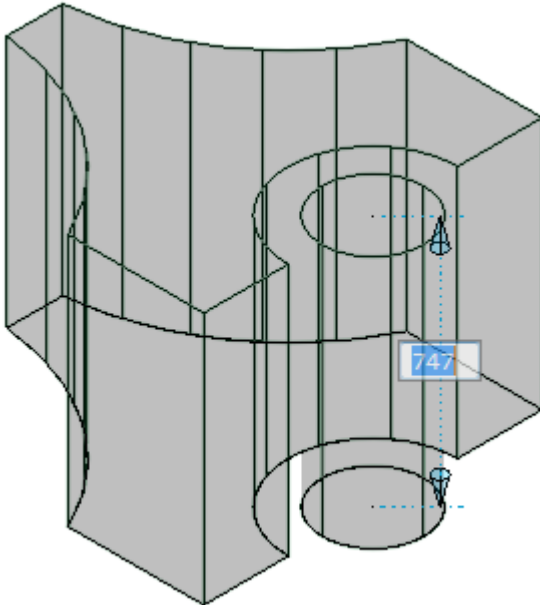
Geben Sie die Höhe der Extrusion an oder [[Auto](#)(abziehen oder vereinigen)/[Erstellen](#)/[abZiehen](#)/[Vereinigen](#)/[Beide](#)/[verJüngungs winkel](#)/[Richtung](#)/[Grenzen](#)] <Auto>:

Die selektierten Objekte werden dynamisch extrudiert. *Bewegen Sie die Maus zur Angabe der Extrusions-Richtung.*

Die Extrusionsrichtung ist senkrecht zum ausgewählten Objekt oder den ausgewählten Objekten.

Führen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Höhe der Extrusion zu definieren:

- Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
- Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.
- Wählen Sie die Option [Grenzen](#).



Oberflächen Modus:

Höhe der Extrusion angeben oder [[AUto](#)/[Erstellen](#)/[Kappen](#)/[Beide](#)/[verJüngung](#)/[Richtung](#)] <Auto>:



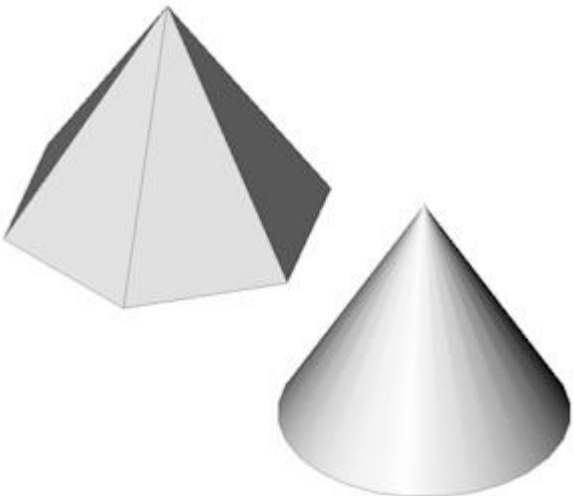
Die selektierten Objekte werden dynamisch extrudiert. *Bewegen Sie die Maus zur Angabe der Extrusions-Richtung.*

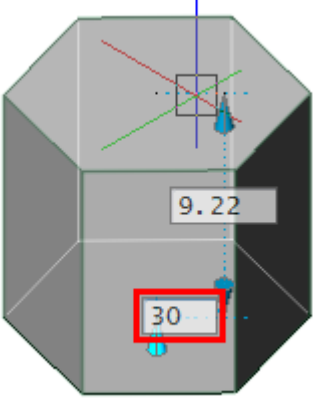


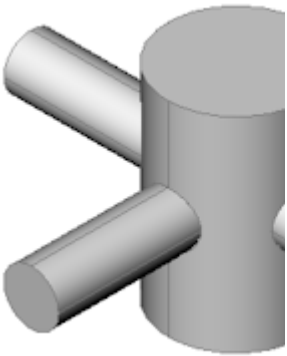
Die Extrusionsrichtung ist senkrecht zum ausgewählten Objekt oder den ausgewählten Objekten, bis die Option *Richtung* gewählt wird.

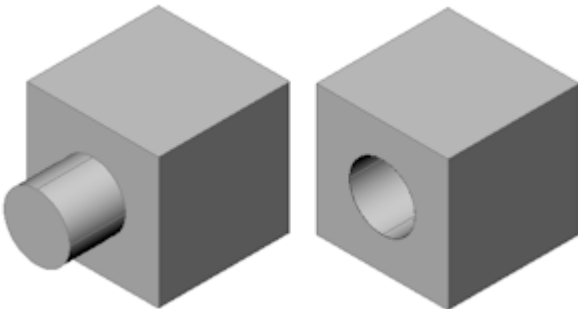
Führen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Höhe der Extrusion zu definieren:

- Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
- Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Modus	<p>Ermöglicht das Erstellen von Volumenkörpern oder Oberflächen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Typ des erstellten Objektes [Volumenkörper/Oberfläche] <Volumenkörper>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volumenkörper: Erstellt Volumenkörper. • Oberfläche: Erzeugt Oberflächen. <p>Das Werkzeug <i>Extrudiere Volumenkörper</i> () startet den Befehl im <i>Volumenkörper</i> Modus.</p> <p>Das Werkzeug <i>Extrudieren Oberfläche</i> () startet den Befehl im <i>Oberflächen</i> Modus.</p>
Wähle Objekte	<p>Klicken Sie auf ein Objekt oder wählen Sie eine Option im Kontext-Menü DMEXTRUSION.</p> <p>Abhängig vom Wert der Systemvariablen DELOBJ (Objekt löschen), werden die Definitions-Objekte entweder beibehalten oder gelöscht, oder Sie werden gefragt, ob die Quell-Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.</p>
Verjüngungswinkel	<p>Bestimmt den Verjüngungswinkel für die Extrusion.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Verjüngungswinkel angeben: Geben Sie den Wert des Winkels in Grad in der Befehlszeile ein.</p> <p>Der Winkel wird von der Extrusionsrichtung gemessen.</p> <p>Ein negativer Wert geht nach außen.</p> <p>Mit dieser Option können (abgeschnittene) Pyramiden und Kegel erstellt werden.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Wenn die <i>Dynamische Bemaßung</i> ein ist, können Sie die TAB-Taste zum Springen in das Feld <i>Verjüngungswinkel</i> benutzen, geben Sie dann den gewünschten Wert ein und drücken die TAB-Taste erneut, um den neuen Wert zu übernehmen.</p>

	
<p>Richtung</p>	<p>Ermöglicht das Angeben der Extrusionsrichtung. Sie werden aufgefordert: Wähle axiales Objekt oder definiere Richtung durch [2Punkte/Xachse/Yachse/Zachse <2Punkte>: Wählen Sie eine Option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Punkte: Definiert die Extrusionsrichtung durch die Angabe von zwei Punkten. • 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.
<p>Limit</p>	<p>Ermöglicht die Extrusion durch eine Fläche eines Volumenkörpers zu begrenzen. Sie werden aufgefordert: Wähle Fläche oder 3D Volumenkörper zur Begrenzung der Extrusion: Bewegen Sie den Cursor über eine Fläche, klicken Sie, wenn die Fläche markiert ist.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>1. Wählen Sie Objekte. 2. Starten Sie DMEXTRUSION.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>3. Wählen Sie die Option Limit. 4. Wählen Sie die zylindrische Fläche.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ergebnis</p> </div> </div> <p>Die Systemvariable SELECTIONPREVIEW muss auf 2 oder 3 festgelegt werden, um Flächen zu markieren. Drücken Sie die TAB-Taste, um überlappende Flächen zu markieren.</p>





<p>Auto*</p>	<p>Das Ergebnis hängt von der Extrusionsrichtung des 3D Volumenkörpers und dem Wert der Systemvariablen DMEXTRUDEMODOE ab.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn innerhalb des bestehenden Volumenkörpers extrudiert wird, wird der neue Volumenkörper vom vorhandenen Volumenkörper (rechts) abgezogen,  <ul style="list-style-type: none"> • beim Extrudierten außerhalb des bestehenden Volumenkörpers (links), hängt das Ergebnis vom Wert der Systemvariablen DMEXTRUDEMODOE ab, die als die Summe des Wertes der ausgewählten Optionen gespeichert wird. <ul style="list-style-type: none"> • 0: Der neue Volumenkörper wird mit dem vorhandenen Volumenkörper vereinigt. Es gibt keine Interaktion mit sich überschneidenden Volumenkörpern. Dies ist die Standardoption für die 3D Modellierung. • 1: Es wird ein separater Volumenkörper erzeugt, der sich mit schneidenden Volumenkörpern vereint. • 2: Der neue Volumenkörper wird mit dem vorhandenen Volumenkörpern vereinigt und von schneidenden Volumenkörpern subtrahiert. • 3: Es wird ein separater Volumenkörper erstellt und wird von überschneidenden Volumenkörpern abgezogen. Dies ist die Standardoption für BIM.
<p>Erstellen*</p>	<p>Der neue 3D Volumenkörper wird unabhängig von der Extrusionsrichtung erstellt.</p>
<p>Abziehen*</p>	<p>Der 3D Volumenkörper wird von jedem vorhandenen Volumenkörper, auf das die Extrusion trifft, abgezogen.</p>
<p>Vereinigen*</p>	<p>Der neue Volumenkörper wird mit sich schneidenden vorhandenen Volumenkörper vereinigt.</p>
<p>Kappen*</p>	<p>Die extrudierte Oberfläche schneidet durch Volumenkörper, ähnlich dem Befehl Kappen.</p>
<p>Beide Seiten</p>	<p>Extrudiert die ausgewählte Grenze (Volumenkörper Modus) oder lineare Objekte (Oberflächen Modus) symmetrisch auf beiden Seiten.</p>

* Drücken Sie wiederholt die STRG-Taste, um während der dynamischen Anzeige der Extrusion zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln: Auto / Erstellen / Abziehen / Vereinigen.

Wenn TIPS (TIPPS in der Statuszeile) eingeschaltet ist, wird das *Tipps* Widget angezeigt:

Volumenkörper Modus:



- : Auto
- : Erstellen
- : Vereinigen
- : Vereinigen

Oberflächen Modus:



-  : Auto
-  : Erstellen
-  : Kappen

Ähnliche Befehle

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Anheben - erstellt 3D Solids, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

Sweep - erstellt einen 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.

DMFase - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

DMLöschen - löscht Flächen und Volumenkörper.

DMAbrunden - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

DMSchieben - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

DMDrückenZiehen - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

DMRotation - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

DMDrehen - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

DmHeften - der Befehl heftet eine Reihe von Flächen oder Regionen zu einem 3D-Volumenkörper zusammen.

DmVerstärken - erstellt 3D Volumenkörper durch die Verstärkung (z. B. Hinzufügen von Stärken zu) Oberflächen, ihren Flächen und Flächen von 3D Volumenkörpern.

DmAbrunden

Erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmabrunden*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Abrunden*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmabrunden*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Kanten zum Abrunden wählen: Wählen Sie die Kanten, die Sie abrunden möchten. Drücken und halten Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie zu wählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Die Abrundung wird dynamisch angezeigt. Um den Abrundungsradius zu definieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

Klicken Sie mit der linken Maustaste.

Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

DMFase - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

DMLöschen - löscht Flächen und Volumenkörper.

DMExtrusion - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

DMSchieben - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

DMDrückenZiehen - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

DMRotation - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

DMDrehen - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

Fase - erstellt Fasen; fügt einen Winkel am Schnittpunkt ein.

Abrunden - rundet Verschneidungen ab; verknüpft sich kreuzenden Linien mit einem Bogen jedes geeigneten Radius.

DmFix3D

Wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmfix3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Fest*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmfix3d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine [Kante](#), [eine Fläche](#), ein [3D Objekt](#) oder [[Mehrere](#)/[BBlock](#)]: Wählen Sie einen Volumenkörper, eine Kante oder die Fläche eines Volumenkörpers.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Volumenkörper	Alle Flächen und Kanten des Volumenkörpers werden fixiert.
Fläche	Die ausgewählte Fläche wird fixiert und kann dann weder verschoben noch gedreht werden.
Kante	Die ausgewählte Kante wird fixiert. Die angrenzenden Flächen können gedreht werden, aber nicht verschoben werden.
Mehrere	Ermöglicht die Auswahl mehrerer Objekte oder Unterobjekte; Sie werden aufgefordert Wähle Kanten, Flächen oder 3D Objekte: Wählen Sie einen Volumenkörper, eine Kante oder eine Fläche eines Volumenkörpers aus. Objekte im Satz: 1 Wähle Kanten, Flächen oder 3D Objekte: Wählen Sie weitere Volumenkörper, Kanten oder Flächen von Volumenkörpern aus oder drücken Sie die Eingabetaste.
Block	

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmParallel3D](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmGruppe

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.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmgruppe*

: *dmgruppe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Parameteroption eingeben: [Neu/Bearbeiten/Auflösen] <Neu>: Drücken Sie die Eingabetaste, um eine neue Gruppe zu erstellen oder wählen Sie eine Option.

Namen für die neue Gruppe eingeben <Gruppe_1>: Geben Sie den Name* des neue Gruppen-Features ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen Gruppe_xx zu akzeptieren.

Objekte wählen: Wählen Sie Flächen oder Kanten von Volumenkörpern.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Flächen oder Kanten von 3D-Volumenkörpern oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.

Beschreibung für die neue Gruppe eingeben: Geben Sie eine Beschreibung, die im Feld "Beschreibung" des Features im [Mechanical Browser](#) angezeigt wird oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Feld "Beschreibung" leer zu lassen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Bearbeiten	<p>Bearbeitet ein vorhandenes Gruppen-Feature.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Namen der Gruppe eingeben:</i> * - geben Sie den Namen der Gruppe ein, die bearbeitet werden soll.</p> <p><i>Objekte wählen:</i> Wählen Sie Flächen oder Kanten von Volumenkörpern.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Objekte wählen: Wählen Sie weitere Flächen oder Kanten von 3D-Volumenkörpern oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.</p> <p>Die neue Auswahl ersetzt die vorherigen ausgewählten Objekte.</p>
Auflösen	<p>Ermöglicht es, eine bestehende Gruppen-Feature zu löschen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Namen der Gruppe eingeben:</i> * - geben Sie den Namen der Gruppe ein, die gelöscht werden soll.</p> <p>Das Gruppen-Feature wird gelöscht.</p>

* Gruppen-Feature Namen beachten Groß-/Kleinschreibung.

Ähnliche Befehle

[Gruppe](#) - erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten über einen Dialog.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[DmWähleKanten](#) - wählt die Kanten von Flächen und Volumenkörpern.

[BkWahl](#) - wählt harte Kanten oder Form Features.

DmSchieben

Verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers oder Einfügungen unter Benutzung eines Vektors.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmschieben*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Schieben*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmschieben*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie die Geometrie, die Sie schieben möchten. Drücken und halten Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie zu wählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Basispunkt eingeben <0,0,0>: Legen Sie den Basispunkt für die Verschiebeoperation fest.

Die Verschiebung wird dynamisch angezeigt. Um den Verschiebeabstand zu definieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

Klicken Sie mit der linken Maustaste.

Geben Sie einen Wert in das dynamische Eingabefeld ein.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Ausrichten](#) - richtet ein Objekt an einem anderen Objekt, durch Schieben, Drehen und Skalieren aus.

[DMFase](#) - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMLöschen](#) - löscht Flächen und Volumenkörper.

[DMExtrusion](#) - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMDrückenZiehen](#) - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

[DMRotation](#) - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

[DMDrehen](#) - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

DmParallel3D

Wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmparallel3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Parallel*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmparallel3d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Unterobjekt wählen [WElt/BLock/]: Wählen Sie die erste Fläche oder wählen Sie eine Option.

Zweites Unterobjekt wählen [WElt/BLock/]: Wählen Sie die zweite Fläche oder wählen Sie eine Option.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen. Sie werden aufgefordert: Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmSenkrecht3D

Wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmsenkrecht3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Senkrecht*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmsenkrecht3d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Unterobjekt wählen [**WE**lt/**BL**ock]: Wählen Sie die erste Fläche oder eine Option aus.

Zweites Unterobjekt wählen [**WE**lt/**BL**ock]: Wählen Sie die zweite Fläche oder wählen Sie eine Option.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen; Sie werden aufgefordert: Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmDrückenZiehen

Erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmdrückenziehen*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Drücken/Ziehen*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmdrückenziehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Fläche zum Drücken/Ziehen wählen: Wählen Sie eine oder mehrere Flächen oder erkannte Umgrenzungen desselben oder eines anderen Volumenkörpers. Drücken und halten Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie zu wählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

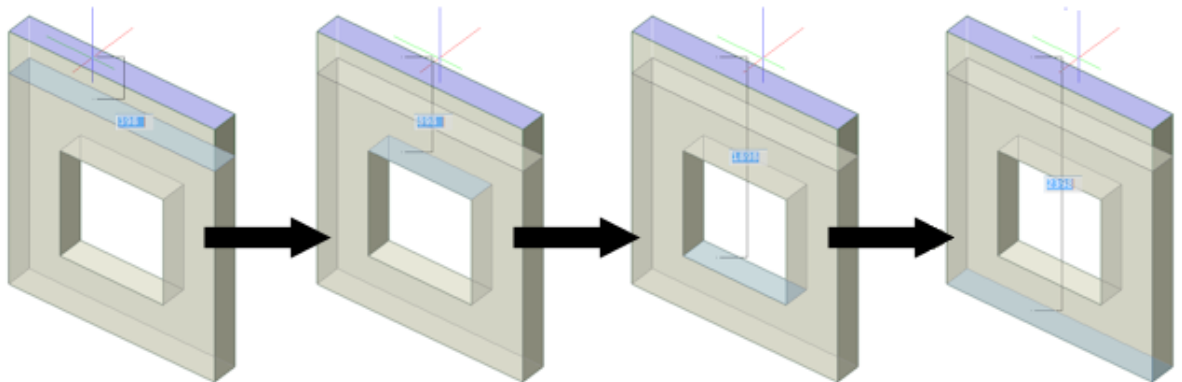
Objekte im Satz 2

Entfernung angeben: Geben Sie einen Punkt an oder geben Sie einen Abstand ein.

Die gewählte Geometrie wird dynamisch bearbeitet.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Geben Sie einen Punkt ein.
- Geben Sie einen Wert im dynamischen Eingabefeld ein.
Drücken Sie die TAB-Taste, um eine andere Referenz-Fläche zu wählen. Die aktuelle Referenz-Fläche wird hervorgehoben dargestellt. Alle Flächen, die parallel zur Fläche die gedrückt/gezogen wird, werden erkannt, die nächste zuerst. Drücken und halten Sie die UMSCHALTTASTE während Sie die TAB-Taste drücken, um die Referenz-Flächen in umgekehrter Reihenfolge zu durchlaufen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Planare Flächen	Die Flächen werden verschoben, damit wird Volumen zum/zu Volumenkörper(n) hinzufügen oder entfernen. Der Wert des Vektors wird im dynamischen Eingabefeld angezeigt.
Zylindrische und sphärische Flächen	Bearbeitet den Radius. Der Wert des aktuellen Radius wird im dynamischen Eingabefeld angezeigt.
Torische Flächen	Bearbeitet den Rohr-Radius des Torus. Der Wert des aktuellen Radius wird im dynamische Eingabefeld angezeigt.

Operationen

[So steuern Sie Bemaßungen](#)

Ähnliche Befehle

[DMFase](#) - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMLöschen](#) - löscht Flächen und Volumenkörper.

[DMExtrusion](#) - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMSchieben](#) - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

[DMRotation](#) - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

[DMDrehen](#) - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

[BimZiehen](#) - zieht die Hauptflächen eines Volumenkörpers unter Beibehaltung der Verbindung zu untergeordneten Flächen. Das Ziehen von untergeordneten Flächen verbindet optional untergeordnete Flächen mit den Hauptflächen eines Volumenkörpers.

DmRadius3D

Wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmradius3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Radius*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmradius3d*

Wähle eine Fläche oder eine kreisförmige Kante: Wählen Sie eine zylindrische Oberfläche oder eine kreisförmige Kante.

Radiuswert eingeben <aktueller Wert>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu akzeptieren oder geben Sie einen neuen Wert ein.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Für den Fall, dass die Oberfläche eines elliptischen Zylinders ausgewählt wird, wird die Oberfläche in einem kreisförmigen Zylinder konvertiert.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

DmRotation

Erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmrotation*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Rotieren*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* |  (Volumenkörper)  (Oberfläche)

Quad Cursor Menü: *Direkt Modellierung* |  (Volumenkörper)  (Oberfläche)

: *dmrotation*

Wenn aus der Befehlszeile, dem Menü, dem Werkzeugkasten oder der Multifunktionsleiste gestartet wird:

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Objekte/Unterobjekte zum Rotieren oder einstellen [Modus]:


[Geschlossene 2D Konturen zum Rotieren wählen](#) oder einstellen [Modus]: Wählen Sie eine Region oder ein geschlossenes 2D Objekt (geschlossene Polylinien, Kreise und Ellipsen werden akzeptiert) oder Flächen eines Volumenkörpers.

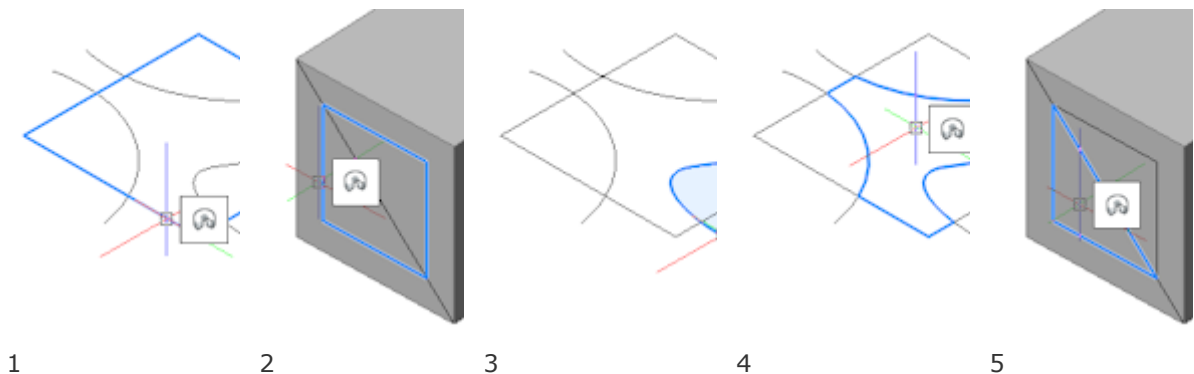
Objekte/Unterobjekte im Satz: 1

Wähle Objekte/Unterobjekte zum Rotieren oder einstellen [Modus]: Wählen Sie ein weiteres Objekt oder Unter-Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Wenn vom Quad Cursor Menü gestartet wird:

Wählen Sie zuerst das Objekt, die Objekte oder Umgrenzungen, die extrudiert werden sollen.

Geschlossene 2D Objekte (1) (2) und Regionen (3) werden akzeptiert. Geschlossene Umgrenzungen der XY-Ebene des aktuellen Koordinatensystems (4) oder auf der Fläche des Volumenkörpers (5) werden automatisch erkannt, wenn der Modus *Grenzen Erkennung aktivieren* () des Werkzeugkastens *Auswahl-Modi* aktiv ist.



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Starten Sie den Befehl, wenn das gewünschte Objekt oder die Umgrenzung markiert ist.
- Zum Rotieren von mehreren Objekten: Erstellen Sie einen Auswahlsatz, und starten Sie dann den Befehl.

Volumenkörper Modus:

Wähle **axiales Objekt** oder **definiere Achse** durch [2Punkte/Xachse/Yachse/Zachse <2Punkte>]: Wählen Sie ein lineares Element, oder wählen Sie eine Option oder klicken Sie mit Rechts zum Definieren der Achse durch 2 Punkte.

Die selektierten Objekte werden dynamisch rotiert. Zur Angabe der Winkel-Richtung bewegen Sie die Maus.

Winkel der Rotation angeben oder [Auto(abziehen oder vereinigen) /Erstellen/abZiehen/Vereinigen] <Auto>: Wählen Sie eine Option, und geben Sie dann den Winkel ein.




Oberflächen Modus:






Wähle **axiales Objekt** oder **definiere Achse** durch [2Punkte/Xachse/Yachse/Zachse <2Punkte>]: Wählen Sie ein lineares Element, oder wählen Sie eine Option oder klicken Sie mit Rechts zum Definieren der Achse durch 2 Punkte.

Die selektierten Objekte werden dynamisch rotiert. Zur Angabe der Winkel-Richtung bewegen Sie die Maus.

Definiere Rotations Winkel oder [Auto/Erstellen] <Erstellen>:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Modus	<p>Ermöglicht das Erstellen von Volumenkörpern oder Oberflächen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Typ des erstellten Objektes [Volumenkörper/Oberfläche] <Volumenkörper>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Volumenkörper: Erstellt Volumenkörper. • Oberfläche: Erzeugt Oberflächen. <p>Das <i>Rotations</i> Werkzeug () startet den Befehl im <i>Volumenkörper</i> Modus.</p> <p>Das <i>Oberfläche drehen</i> -Werkzeug () startet den Befehl im <i>Oberfläche</i> Modus.</p>
Wähle planare Objekte/Unterobjekte zum Rotieren	<p>Klicken Sie auf ein Objekt oder wählen Sie eine Option im Kontext-Menü DMROTATION.</p> <p>Abhängig vom Wert der Systemvariablen DELOBJ (Objekt löschen), werden die Definitions-Objekte entweder beibehalten oder gelöscht, oder Sie werden gefragt, ob die Quell-Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.</p>
Wähle Kante oder Linie als Achse oder definiere Achse durch <2Punkte>/Xachse/Yachse/Zachse:	<p>Wählen Sie eine Linie oder eine Kante eines Volumenkörpers.</p> <p>Kanten von Volumenkörpern können nur ausgewählt werden, wenn die Option <i>Wähle Kanten</i> der Systemvariable SELECTIONMODES gesetzt ist.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswahl-Modus Kanten</i> () im Werkzeugkasten <i>Auswahl-Modi</i>, um diese Einstellung zu wechseln. Die gedrückte Schaltfläche zeigt an, dass die Option aktiv ist.</p>
2Punkte	<p>Definiere den Startpunkt der Achse <0,0,0>: Geben Sie den Startpunkt der Achse an, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Ursprungspunkt des aktuellen BKS zu akzeptieren.</p> <p>Endpunkt der Achse angeben oder <benutze Achse parallel zur Ansichts Richtung>: Geben Sie den</p>

	Endpunkt der Achse an, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Achse parallel zur Ansichtsrichtung zu benutzen (= senkrecht zum Bildschirm).
Zachse	Verwendet die X-Achse des aktuellen BKS als Rotationsachse.
Yachse	Verwendet die Y-Achse des aktuellen BKS als Rotationsachse.
Xachse	Verwendet die Z-Achse des aktuellen BKS als Rotationsachse.
Drücken Sie die STRG-Taste, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln.	
Auto*	<p>Das Ergebnis hängt von der Extrusionsrichtung des 3D Volumenkörpers und dem Wert der Systemvariablen DMEXTRUDEMODO ab.</p> <ul style="list-style-type: none"> wenn die Rotation in den bestehenden Volumenkörper hinein geht, wird der neue Volumenkörper vom vorhandenen Volumenkörper abgezogen. wenn die Rotation aus dem bestehenden Volumenkörper heraus geht: <ul style="list-style-type: none"> Wenn DMEXTRUDEMODO = 0: Wird der neue Volumenkörper mit dem vorhandenen Volumenkörper vereinigt (Auto (abziehen oder vereinigen)) Wenn DMEXTRUDEMODO = 1: Es wird ein separater Volumenkörper erstellt (Auto (abziehen oder vereinigen))
Erstellen*	Unabhängig von der Dreh-Richtung entsteht eine neuer 3D Volumenkörper.
Abziehen*	Der 3D Volumenkörper wird von jedem vorhandenen Volumenkörper, auf das die Extrusion trifft, abgezogen.
Vereinigen*	Der neue Volumenkörper wird mit sich schneidenden vorhandenen Volumenkörper vereinigt.
<p>* Drücken Sie wiederholt die STRG-Taste, um während der dynamischen Anzeige der Extrusion zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln: Auto / Erstellen / Abziehen / Vereinigen. Wenn TIPS (TIPPS in der Statuszeile) eingeschaltet ist, wird das <i>Tipps</i> Widget angezeigt:</p>  <ul style="list-style-type: none"> : Auto : Erstellen : Vereinigen : Vereinigen 	

Ähnliche Befehle

Anheben - erstellt 3D Solids, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen Objekte durch die Rotation von offenen oder geschlossenen 2D-Objekten und Kanten von Volumenkörpern und Flächen.

Sweep - erstellt ein 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.

DMFase - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

DMLöschen - löscht Flächen und Volumenkörper.

DMExtrusion - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

DMAbrunden - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

DMSchieben - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

DMDrückenZiehen - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

DMDrehen - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

DmStarrerSatz3D

Erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmstarrersatz3D*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Rigid Set*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmstarrersatz3D*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Kanten, Flächen, 3D Objekte oder [WElt/BLock]: (Weitere Objekte oder Unterobjekte auswählen oder eine Option auswählen oder die Eingabetaste drücken.)

Objekte im Satz: 1

Wähle Kanten, Flächen, 3D Objekte oder [WElt/BLock]: Wählen Sie weitere Objekte oder Unterobjekte aus oder geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Alle Elemente eines Rigid Set werden zusammen verschoben (Befehl [DmSchieben](#)) und gedrehte (Befehl [DmDrehen](#)); ihre relativen Position innerhalb des Rigid Set wird bewahrt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen; Sie werden aufgefordert: <i>Block Referenz wählen:</i> Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmDrehen

Dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmdrehen*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Drehen*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmdrehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrere Objekte/Unterobjekte wählen: Wählen Sie die Flächen oder erkannte Umgrenzungen, die Sie drehen möchten. Drücken und halten Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie zu wählen. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen.

Wähle Kante oder Linie als Achse oder definieren der Achse durch

<2Punkte>/Xachse/Yachse/Zachse: Wählen Sie eine Option oder klicken Sie mit Rechts zum Definieren der Achse durch zwei Punkte.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
2Punkte	Aufforderung in der Befehlszeile. Definiere den Startpunkt der Achse <0,0,0> : Geben Sie den Startpunkt der Achse an, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Ursprungspunkt des aktuellen BKS zu akzeptieren. Endpunkt der Achse angeben oder <benutze Achse parallel zur Ansichts Richtung> : Geben Sie den Endpunkt der Achse an, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Achse parallel zur Ansichtsrichtung zu benutzen (= senkrecht zum Bildschirm).
Xachse	Dreht die Auswahl um die X-Achse des aktuellen Koordinatensystems.
Yachse	Dreht die Auswahl um die Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems.
Zachse	Dreht die Auswahl um die Z-Achse des aktuellen Koordinatensystems.

Ähnliche Befehle

[DMFase](#) - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMLöschen](#) - löscht Flächen und Volumenkörper.

[DMExtrusion](#) - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMSchieben](#) - verschiebt die ausgewählten Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers unter Benutzung eines Vektors.

[DMDrückenZiehen](#) - erweitert oder verringert das Volumen eines Volumenkörpers durch das Verschieben einer Fläche oder Oberfläche.

[DMRotation](#) - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

DmWahl

Wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

Der Befehl erlaubt es, eine Gruppe von Flächen auszuwählen, die ein geometrisches Feature, wie einen Vorsprung, eine Vertiefung, Mischungen oder ein Mischungs-Netzwerk bilden. Sie können unterschiedliche Optionen des Befehls kombinieren, z. B. alle Mischungen wählen, die einen Radius kleiner als den vorgegeben Wert haben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmwahl*

Menü: *Model | Intelligente Auswahl*

Quad Befehlsgruppe: *Auswählen*

: *dmWahl*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle [*Wahl/Attribut/Beziehung/Primitive/feaTure/Fertig stellen*] <Fertig>: Wählen Sie eine Option.

Wenn ein Auswahl Satz von Flächen oder Kanten vorhanden ist, ist die erste Eingabeaufforderung: Vorauswahl verwenden als [*Teilsatz/Muster/Saat*] <Muster>: Wählen Sie eine Option.

Wenn Sie Abbrechen im Kontextmenü auswählen oder die Esc-Taste drücken, kehren Sie zur Haupteingabeaufforderung zurück.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wahl	<p>Ermöglicht die Auswahl einer Reihe von Unterobjekten.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle [<i>Teilsatz/Muster/Saat</i>] <Muster>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Teilsatz</i>: Es können nur Flächen/Kanten aus dem Teilsatz ausgewählt werden. • <i>Muster</i>: 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. • <i>Saat</i>: Die vorausgewählte Gruppe von Flächen/Kanten dient als Saat für die Auswahl der Features wie Mischungen, Mischungs Netzwerke, Vorsprünge oder Vertiefungen.
Attribut	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle [<i>Radius/Fläche/Länge/Typ/kurze Abrundungen ausschließen</i>] <Radius>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Radius</i>: Wählt Flächen/Kanten über Radius • <i>Fläche</i>: Wählt Flächen über den Flächeninhalt • <i>Länge</i>: Wählt Kanten über ihre Länge • <i>Typ</i>: Wählt Flächen/Kanten über ihren geometrischen Typ <p>Wenn Sie eine der obigen Optionen auswählen, werden Sie aufgefordert:</p> <p><i>Auswählen [<i>Aktuelles Muster/Wert</i>] <aktuelles Muster></i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aktuelles Muster</i>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Wert der Muster Fläche/Kante zu verwenden • <i>Wert</i>: Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein

	<p>Bei einem Wert ungleich NULL, werden Sie aufgefordert: <i>Ist [Kleiner/KG/Gleich/GG/Größer] Gleich</i>: Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Kurze Abrundungen ausschließen</i>: Schließt kurze Abrundungen von der Auswahl aus; dies kann beim Arbeiten mit importierten Blechteilen nützlich sein.
Beziehung	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle [Zusammenfallend/Parallel/koAxial/Glatt] <Parallel>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zusammenfallend</i>: Wählt zusammenfallende Flächen/Kanten • <i>Parallel</i>: Wählt parallele Flächen/Kanten • <i>koAxial</i>: Wählt koaxiale Flächen/Kanten • <i>Glatt</i>: Wählt die glatte Seite eines Bauteils.
Primitive	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Auswählen [Fläche/Kante/Schleife/Netzwerk] <Fläche>:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Fläche</i>: Wählt Flächen • <i>Kante</i>: Wählt Kanten • <i>Schleife</i>: Wählt Kanten Schleifen Bitte beachten Sie, dass die Vorwahl das Ergebnis bestimmt. Es ist notwendig, eine Reihe von verbundenen Flächen auszuwählen. Der Befehl wählt dann alle Kanten aus, die den Rand des Auswahlsatzes beschreiben; Innenkanten werden übersprungen. Wenn das Ergebnis mehrere Schleifen enthält und nur eine gewünscht wird, sollte die Vorwahl einen Satz von verbundenen Flächen mit einer Kante der gewünschten Ausgabe schleife enthalten. Wenn keine der Schleifen des Auswahlsatzes die ausgewählte Kante enthält, ist die Ausgabe leer. • <i>Kanten Netzwerk</i>: Findet eine angrenzende Kante, die eine ähnliche Konvexität für eine gegebene Eingangskante aufweist.
feaTure	<p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle [Protrusion/Depression/Mischung/Mischungs-Netzwerk <Mischungs-Netzwerk>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Protrusion: Wählt vorstehende Teile • <i>Depression</i>: Wählt Vertiefungen • <i>Mischung</i>: Wählt Mischungen • Mischungs-Netzwerk: Wählt Mischungs-Netzwerke
Fertig stellen	<p>Schließt den Befehl und wählt Flächen/Kanten entsprechend den ausgewählten Optionen.</p>

Ähnliche Befehle

[SAuswahl](#) - erzeugt einen Auswahlsatz über Filter.

[Wahl](#) - wählt ein oder mehrere Objekte; diese Auswahl kann später mit der Option Vorherige wieder aufgerufen werden.

[WahlAusgerichteteFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlAusgerichteteVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

[SelectSimilar](#) - wählt alle Objekte vom gleichen Typ wie die aktuelle Auswahl, basierend auf einer Reihe von ausgewählten Eigenschaften, die in der Systemvariablen [SELECTSIMILARMODE](#) gespeichert werden.

DmWähleKanten

Wählt die Kanten von Flächen und Volumenkörpern.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmwählekanten*

Quad Cursor Menü: *Direkt Modellierung* | 

: *dmwählekanten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Flächen oder Volumenkörper: Wählen Sie Flächen oder Volumenkörper.

Objekte/Unterobjekte im Satz: 2

Wähle Flächen oder Volumenkörper: Wählen Sie weitere Flächen und/oder Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.

Die Kanten aller ausgewählten Flächen und Volumenkörper werden ausgewählt.

Starten Sie einen Befehl, um diesen auf die Auswahl anzuwenden, z. B. [DmAbrunden](#) oder [DmFase](#).

Befehls Optionen

Drücken und halten Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt, und klicken Sie dann auf die Kanten die aus dem Auswahlsatz entfernt werden sollen.

Verfahren

[Auswahl von Kanten von Flächen oder Volumenkörpern](#)

Ähnliche Befehle

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[BkWahl](#) - wählt harte Kanten oder Form Features.

DmVereinfachen

Vereinfacht die Geometrie und die Topologie von 3D Volumenkörper Objekten.

DmVereinfachen entfernt unnötige Kanten und Eckpunkte, 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.

Es wird empfohlen, diesen Befehl immer für importierte 3D Volumenkörper Geometrie auszuführen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmvereinfachen*

: *dmvereinfachen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt zum Vereinfachen wählen oder [geSAmtes model/EinStellungen] <Gesamtes Model> :
Wählen Sie Objekte oder drücken Sie die EINGABETASTE, um das gesamte Modell auszuwählen.

Geometrie vereinfacht

Topologie vereinfacht

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einstellungen	Ermöglicht den Zugriff auf die Befehls Einstellungen Aufforderung in der Befehlszeile: Vereinfache [Geometrie/Topologie]/ <Zurück> : <ul style="list-style-type: none"> • Geometrie: Definieren Sie die Geometrie-Einstellungen. • Topologie: Definieren Sie die Einstellungen der Topologie. • Zurück: Zurück zum Befehl.
Geometrie	Aufforderung in der Befehlszeile: Geometrische Vereinfachungs Toleranz wählen oder [Ein/Aus/Topologie] <1e-7>: Wählen Sie eine Option: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert ein, um die Vereinfachungs Toleranz festzulegen. • Ein: Die geometrische Vereinfachung einschalten. • Aus: Die geometrische Vereinfachung ausschalten. • Topologie: Definieren Sie die Einstellungen der Topologie.
Topologie	Aufforderung in der Befehlszeile: Wähle den Topologie Vereinfachungs Modus [Ein/Aus/Geometrie] <Ein> : Wählen Sie eine Option: <ul style="list-style-type: none"> • Ein: Topologische Vereinfachung einschalten. • Aus: Topologische Vereinfachung ausschalten. • Geometrie: Geometrischen Einstellungen definieren.

Ähnliche Befehle

Import - importiert Geometrie aus externen Dateien in die aktuelle Zeichnung.

DmHeften - der Befehl heftet eine Reihe von Flächen oder Regionen zu einem 3D-Volumenkörper zusammen.

DmPrüfen - behebt Inkonsistenzen in 3D-Geometrie die vom ACIS Kernel unterstützt (3D-Volumenkörper, Oberflächen) wird.

Löschen - löscht Objekte aus der Zeichnung. Löscht 3D Volumenkörper Flächen und Flächen Kanten.

DmHeften

Konvertiert einen Satz von Region und Oberflächen Objekten, die komplett geschlossen sind, in ein 3D Volumenkörper.

Wenn `DMREPORTPANEL=EIN`, werden BricsCAD Meldungen im `Bericht` Panel ausgegeben anstatt in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: `dmheften`

Menü: `Model | Direkt Modellierung | Heften`

Werkzeugkasten: `Direkt Modellierung` | 

: `dmheften`

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Flächen zum Heften oder wähle [Validierungs Modus] <Auto>: Wählen Sie Regionen oder Oberflächen.

Objekte im Satz: xx

Wähle Flächen zum Heften oder wähle [Validierungs Modus] <Auto>: Wählen Sie weitere Regionen/Oberflächen oder Rechtsklick.

Gültiger 3D Volumenkörper erzeugt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Validierungs Modus	<p>Ermöglicht es, den Validierungs Modus entweder manuell oder automatisch festzulegen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle Validierungsmodus [Auto/Manuell] <Auto>:</p> <p>Wählen Sie einen Validierungs Modus.</p> <p>Der Befehl meldet Erfolg oder Misserfolg.</p> <p>Im automatischen Validierungs Modus erstellt der Befehl nur gültige 3D Volumenkörper Objekte, ohne freie oder gekrümmte Kanten. Wenn Sie ungültige 3D Volumenkörper erzeugen wollen oder den Grund eines Fehlers besser verstehen möchten, führen Sie den Befehl im manuellen Validierungs Modus aus. Der Befehl meldet dann Probleme (freie oder gekrümmte Kanten) und hebt diese hervor. Sie können den ungültigen 3D Volumenkörper durch drücken der EINGABETASTE akzeptieren oder durch Drücken von "Abbrechen" ablehnen.</p> <p>Der ausgewählten Validierungs Modus wird gespeichert und für zukünftige Aufrufe des Befehls wiederverwendet werden.</p>

Ähnliche Befehle

`DMExtrusion` - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten, Regionen oder geschlossenen Grenzen.

`DmVereinfachen` - vereinfacht die Geometrie und Topologie von 3D Volumenkörpern.

`DmPrüfen` - behebt Inkonsistenzen in 3D-Geometrie die vom ACIS Kernel unterstützt (3D-Volumenkörper, Oberflächen) wird.

DmTangente3D

Wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmtangente3d*

Menü: *Parametrisch | 3D Abhängigkeiten | Tangential*

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmtangente3d*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Unterobjekt wählen [**WElt**/**BLock**]: Wählen Sie die erste zylindrische (kreisförmig oder elliptisch), sphärische oder konische Fläche oder wählen Sie eine Option.

Zweites Unterobjekt wählen [**WElt**/**BLock**]: Wählen Sie die zweite zylindrische (kreisförmig oder elliptisch), sphärische oder konische Fläche oder wählen Sie eine Option.

Drücken Sie die TAB-Taste, um verdeckte Geometrie auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Welt	Ermöglicht es Ihnen, die WKS Unterobjekt als Argument zu wählen; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.
Block	Ermöglicht es als Argument die Unterobjekte des Koordinatensystems des Blocks auszuwählen. Sie werden aufgefordert: Block Referenz wählen: Wählen Sie eine Blockreferenz aus, von der das Referenzkoordinatensystem als Argument verwendet wird. Wählen Sie Referenz Koordinatensystem Unterobjekt [Ursprung/X/Y/Z/XY/YZ/ZX]: Wählen Sie ein Referenz Koordinaten Unterobjekt als ein Argument.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmUpdate](#) - erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

DmVerstärken

Erstellt 3D Volumenkörper durch Verstärkung, z. B. durch Hinzufügen von Stärke zu Oberflächen, ihren Flächen und Flächen von 3D Volumenkörpern, Regionen oder Draht Objekte.

Die folgenden Draht-Objekte werden akzeptiert: Linien, Polylinien, Kreise, Ellipsen, Bögen, Spiralen und Splines.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmverstärken*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Verstärken*

Werkzeugkasten: *Direkt Modellierung* | 

: *dmverstärken*

Aufforderung in der Befehlszeile:

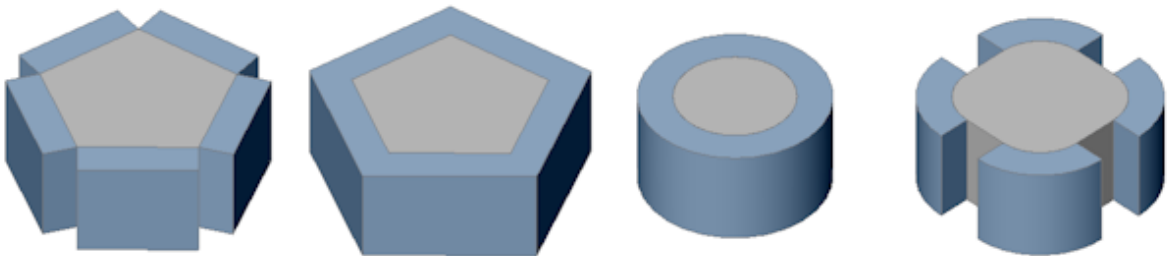
Wähle Objekt/Unterobjekt zum Verstärken: Wählen Sie eine Flächen eines Volumenkörpers, eine Oberfläche oder ein Draht Objekt.

Objekte im Satz: 1

Wähle Objekt/Unterobjekt zum Verstärken: Wählen Sie weitere Fläche des Volumenkörpers oder der Oberfläche oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Stärken Wert angeben: Geben Sie einen Punkt an oder geben Sie einen Wert ein.

Die Verstärkungs-Richtung ist an jedem Punkt senkrecht zum ausgewählten Objekt oder senkrecht zu den ausgewählten Objekten. Wenn Sie eine mehrflächige Oberfläche von mehreren benachbarten Flächen eines/einer 3D Volumenkörper/Oberfläche verstärken, bleiben die entsprechenden Flächen auf der gegenüberliegenden Seite des neuen 3D Volumenkörper benachbart. Dies unterscheidet den Befehl DmVerstärken vom Befehl [dmExtrusion](#).



Von links nach rechts: Extrudierte Flächen eines Prisma - verstärkte Flächen eines Prisma - verstärkte Flächen eines Zylinders - verstärkte Abrundungen.

Wenn ein Draht-Element ausgewählt wird, wird ein Kreis mit dem Radius des angegebenen Stärkenwertes entlang des Drahtes gelegt:



Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[DMExtrusion](#) - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten, Flächen von 3D Volumenkörpern, Regionen oder geschlossenen Grenzen. Optional wird Volumen zum 3D Volumenkörper hinzugefügt oder entfernt.

[Sweep](#) - erstellt ein 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.


DmVerdrehen

Der Befehl ändert einen 3D-Volumenkörper, Oberfläche oder Region durch das Drehen eines Teiles des Objektes über 2 Punkte und eine Achse.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmverdrehen*

Menü: *Model | Direkt Modellierung | Verformen | Verdrehen*

Werkzeugkasten: *Verformen* | 

Multifunktionsleiste: *Volumenkörper oder Oberfläche | Verformen* | 

Quad: *Modell* | 

: *dmverdrehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt zum Verdrehen wählen: Wählen Sie einen Volumenkörper, eine Fläche oder eine Region.

Objekte im Satz: 1

Objekt zum Verdrehen wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder Rechtsklick.

Startpunkt der Verdrehungs-Achse eingeben: Geben Sie einen Punkt an, an dem die Verdrehung beginnen soll.

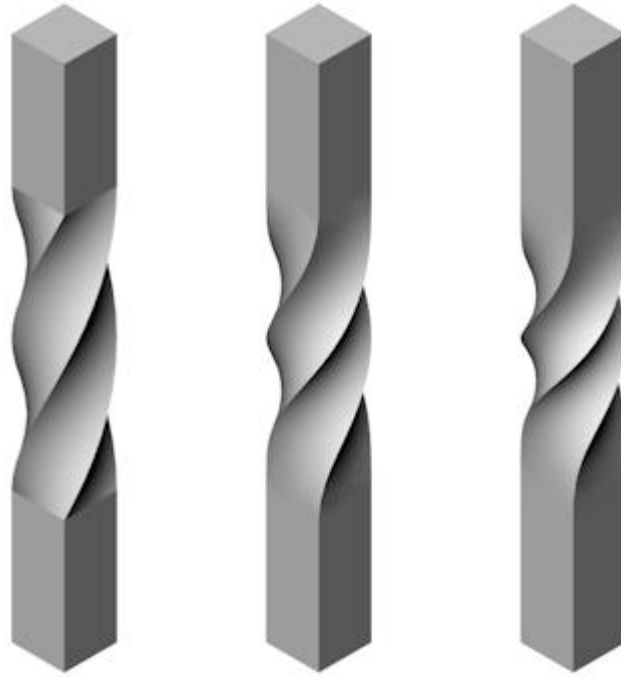
Endpunkt der Verdrehungs-Achse eingeben: Geben Sie einen Punkt an, an dem die Verdrehung enden soll.

Startpunkt des Verdrehens wählen: Geben Sie einen Punkt an.

Drehwinkel angeben oder festlegen [Kontinuität]: Geben Sie dynamisch einen Winkel an oder geben Sie einen Wert ein oder geben Sie K ein, um die Kontinuität zu setzen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Kontinuität	Ermöglicht die Steuerung, ob der Übergang zwischen dem verformten und nicht verformten Teil scharf oder glatt ist. Sie werden aufgefordert: <i>Kontinuität definieren [G0/G1/G2]:</i> - Wählen Sie eine Option.



G0: Keine Kontinuität (links), G1: Tangente Flächen (Mitte) und G2: Krümmungskontinuität (rechts)

Ähnliche Befehle

[DmVerformKurve](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch das Ersetzen ihrer Kanten mit einer vorgegebenen Kurve.

[dmVerformSchieben](#) - verformt eine oder mehrere verbundene Flächen eines 3D Volumenkörpers/Oberfläche durch Verschieben und Drehen ihrer Kanten.

[dmVerformPunkt](#) - 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.

[Anheben](#) - erstellt 3D Solids, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

DmUpdate

Erzwingt eine Aktualisierung der 3D Abhängigkeiten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *dmupdate*

Menü: Kein Menü

Werkzeugkasten: *3D Abhängigkeiten* | 

: *dmupdate*

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - zeigt den Mechanical Browser an.

[DmAbhäng3D](#) - wendet geometrische Beziehungen und Bemaßungs Abhängigkeiten zwischen Unterobjekten (Flächen, Oberflächen, Kanten,...) von 3D Objekten an.

[DmKoinzident3D](#) - wendet die zusammenfallende Abhängigkeit zwischen zwei Kanten, zwei Flächen oder einer Kante und einer Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmKonzentrisch3D](#) - wendet die konzentrische Abhängigkeit zwischen zwei zylindrischen, sphärischen oder konischen Flächen an.

[DmFix3d](#) - wendet die Fest-Abhängigkeit auf einen Volumenkörper oder eine Kante oder Fläche eines Volumenkörpers an.

[DmParallel3d](#) - wendet die Parallel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmSenkrecht3D](#) - wendet die Senkrecht-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmStarrerSatz3D](#) - erlaubt es, einen Satz von Objekten oder Unterobjekten als starren Körper zu definieren.

[DmTangente3D](#) - wendet die Tangential-Abhängigkeit zwischen einer Fläche und einer gekrümmten Fläche unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmWinkel3D](#) - wendet die Winkel-Abhängigkeit zwischen zwei Flächen eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmAbstand3D](#) - wendet die Abstand-Abhängigkeit zwischen zwei Unterobjekten eines Volumenkörpers oder unterschiedlicher Volumenkörper an.

[DmRadius3D](#) - wendet die Radius-Abhängigkeit bei zylindrischen Oberflächen oder abgerundeten Kanten an.

E

EigÄndr

Ändert die Eigenschaften von Objekten mit weniger Optionen als der Befehl Ändern (kurz für "Eigenschaften ändern")

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *eigändr*

: *eigändr*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die geändert werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Objekte wählen, die geändert werden sollen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Eigenschaft zum Ändern

[*Farbe/LAyer/LTYp/LTFaktor/LStärke/Objekthöhe/Transparenz/Material/Beschriftung*]: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die geändert werden sollen	Wählt ein oder mehrere Objekte in der Zeichnung aus.
Farbe	Für die Änderung der Farbe werden Sie aufgefordert: Neue Farbe - geben Sie den Namen oder die Nummer der Farbe ein.
Erhebung	Bei der Änderung der Erhebung (z-Koordinate) werden Sie aufgefordert: Neue Erhebung: - geben Sie eine positive oder negative Zahl ein.
LAyer	Ändert den Layer; der Layername muss in der Zeichnung existieren, Sie werden dann aufgefordert: Neuer Layer - geben Sie den Namen des Layers ein.
LTYp	Ändert den Linientyp; die Linientypen müssen in der Zeichnung geladen sein, dann werden Sie aufgefordert: Neuer Linientyp - geben Sie den Namen eines Linientyps ein.
LTFaktor	Bei der Änderung des Linientypfaktors werden Sie aufgefordert: Neuer Linientypfaktor - geben Sie einen Wert ein.
LStärke	Bei der Änderung der Linienbreite werden Sie aufgefordert: Neue Linienstärke eingeben - geben Sie eine Linienstärke ein.
Objekthöhe	Bei der Änderung der Objekthöhe werden Sie aufgefordert: Neue Objekthöhe - geben Sie einen positiven oder negativen Wert ein.
Transparenz	Ändert die Transparenz; Sie werden aufgefordert: Neue Transparenz <VonLayer> -geben Sie einen Wert zwischen 0 und 90 ein.
Material	Weist ein Material zu; Sie werden aufgefordert: Neues Material <VonLayer> -geben Sie den Namen eines <i>Materials</i> ein.

Beschriftungen	Legt die Beschriftungs Eigenschaft fest; Sie werden aufgefordert: Erstelle Beschriftungs Objekt?[Ja/Nein] <Nein> - geben Sie Ja oder Nein ein.
----------------	--

Ähnliche Befehle

[Ändern](#) - ändert die Eigenschaften und Größe von Objekten in der Befehlszeile.

[LayAkt](#) - verschiebt die selektierten Objekte auf den aktuellen Layer.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften und Größe von Objekten in der Eigenschaften Leiste.

EAttEdit


Ändert den Wert und die meisten Eigenschaften von Attributen über ein Dialogfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *eattedit*

Alias: *ae*

Menü: *Werkzeuge | Attribute | Blockattribute bearbeiten*

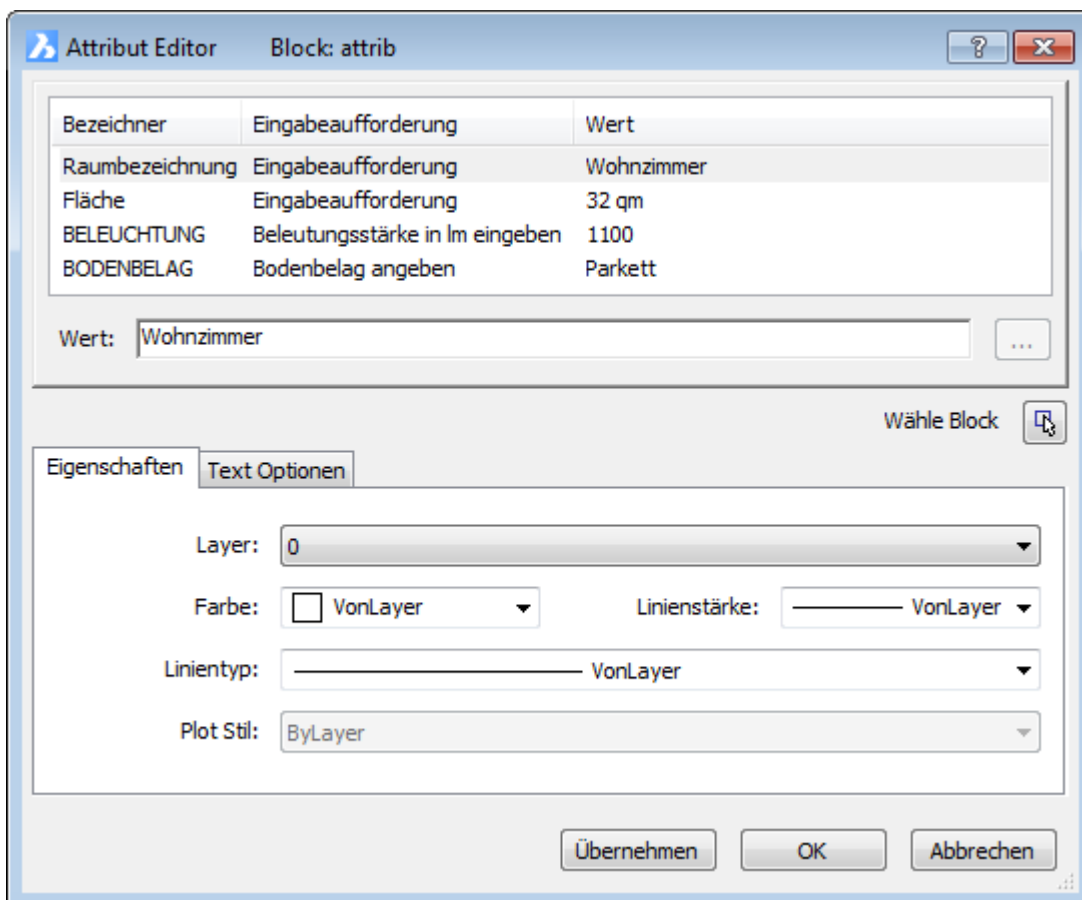
Werkzeugkasten: *Attribute* | 

: *eattedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

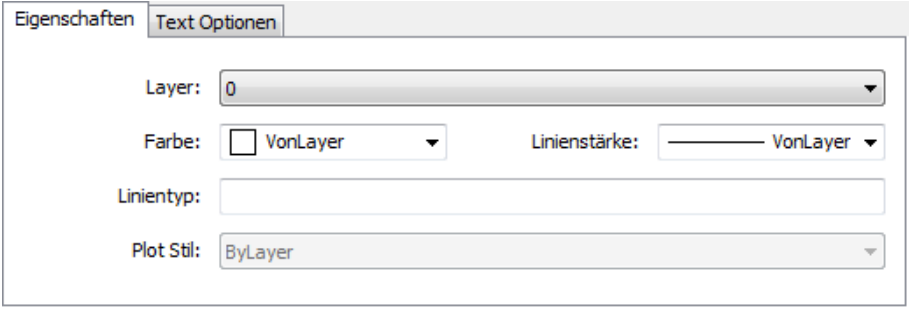
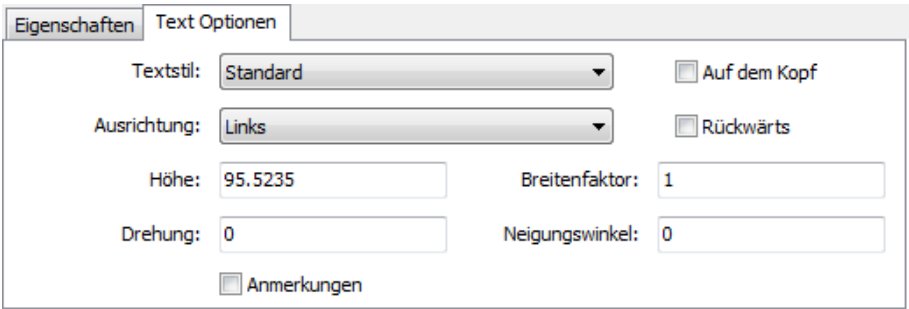
Einen Block Wählen: (Wählen Sie einen Block aus, der Attributdaten enthält.)

Ein Dialog wird angezeigt:



Ändern Sie die Eigenschaften und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wert	Bearbeitet den Wert des Attributes.
Wähle Block	Wählt einen anderen Block aus.
Registerkarte Eigenschaften	
Layer	Bestimmt den Layernamen; wählen Sie einen Layer aus der Auswahlliste aus.
Farbe	Bestimmt die Farbe; wählen Sie eine Farbe aus der Auswahlliste aus.
Linienstärke	Bestimmt die Linienstärke; wählen Sie eine Linienstärke aus der Auswahlliste aus.
Linientyp	Bestimmt den Linientyp; wählen Sie einen Linientyp aus der Auswahlliste aus.
Plot Stil	Bestimmt den Plotstil; wählen Sie einen Plotstil aus der Auswahlliste aus. (Nur verfügbar, wenn Plotstile in der Zeichnung aktiv sind.)
Registerkarte Text Optionen	
Textstil	Bestimmt den Textstil; wählen Sie einen Textstil aus der Auswahlliste aus.
Ausrichtung	Bestimmt die Ausrichtung; wählen Sie eine Ausrichtung aus der Auswahlliste aus.
Höhe	Definiert die Höhe des Textes.
Drehung	Bestimmt den Drehwinkel des Textes.
Auf dem Kopf	Schaltet, ob der Text auf dem Kopf gedreht angezeigt wird.
Rückwärts	Schaltet, ob der Text rückwärts angezeigt wird.
Breiten Faktor	Definiert die Breite der Zeichen; verwenden Sie einen Wert kleiner als 1,0, um den Text in einen engen Raum einzupassen.
Neigungs Winkel	Bestimmt den Neigungswinkel der Zeichen; kann verwendet werden, um den Text kursiv erscheinen zu lassen.

Verfahren

[Den Attribut Editor benutzen](#)

[Bearbeiten der Block Attribute in der Eigenschaften Leiste](#)

Ähnliche Befehle

[DdAtte](#) - ändert die Werte von Attributen über ein Dialogfenster.

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - bestimmt Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige der Attributtexte.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[-AttExt](#) - extrahiert Attribute einer Zeichnung in eine Datendatei über die Befehlszeile.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[DatenExtrakt](#) - exportiert Objekt Eigenschaften, Blockattributen und Zeichnungsinformationen in eine externe Datei.

[Ursprung](#) - löst Attribute auf.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - ändert Attributwerte und Eigenschaften.

[RefBearb](#) - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

EditEDaten

Erzeugt und bearbeitet erweiterte Objektdaten (kurz für "Edit Entity Daten").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *editedaten*

Transparent: *'editedaten*

Menü: *Werkzeuge | Objektdaten | Objektdaten erstellen oder bearbeiten*

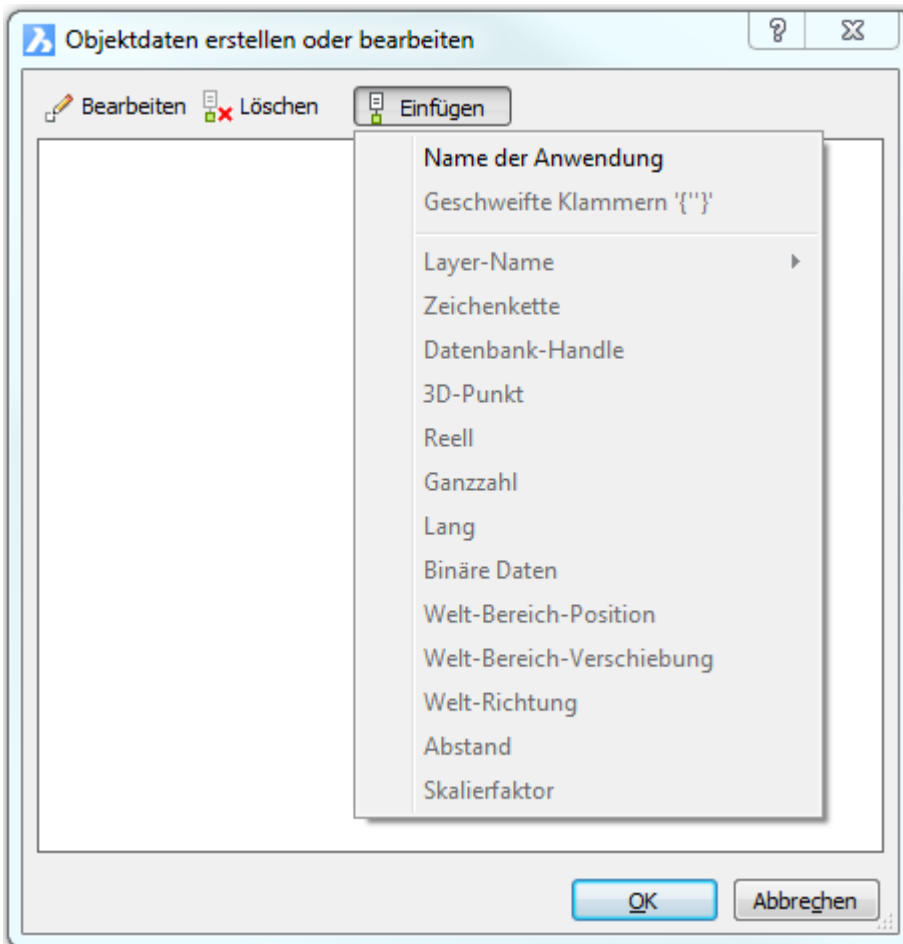
Werkzeugkasten: *Objektdaten | *

: *editedaten*

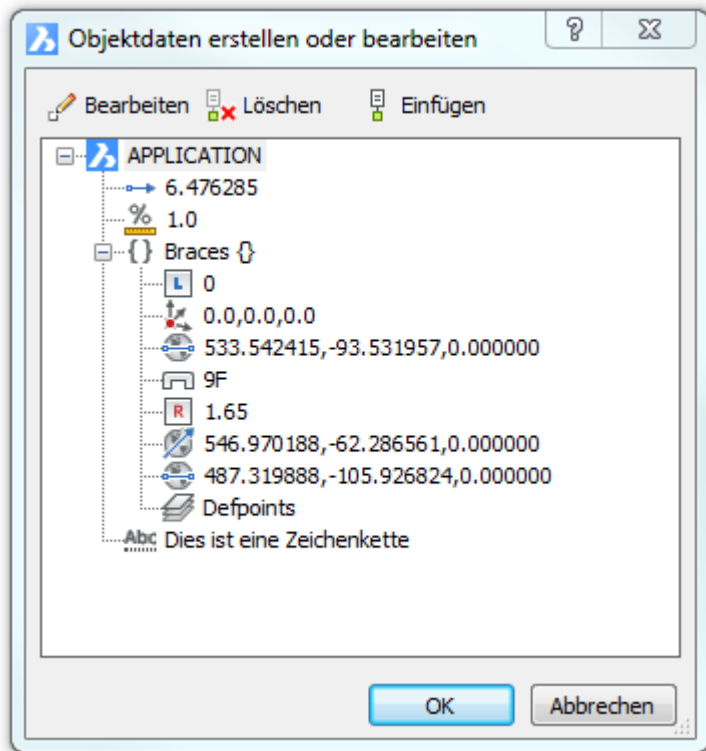
Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, um Objektdaten zu erstellen oder zu bearbeiten: Wählen Sie ein Objekt in der Zeichnung.

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf *Einfügen* und dann auf das Menü Name der Anwendung.



Dialogfenster nach-dem Einfügen von Objektdaten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, um Objektdaten zu erstellen oder zu bearbeiten	Wählt ein Objekt in der Zeichnung.
Menü im Dialogfenster	
Bearbeiten	Bearbeitet die gewählten Parameter.
Löschen	Löscht die gewählten Parameter.
Einfügen	Fügt erweiterte Objektdaten ein.
Name der Anwendung	Definiert den Namen der Anwendung; diese Bezeichnung identifiziert den "Eigentümer" der Daten und wird von anderen EDATA Befehlen wie LöschDat benutzt.
Geschweifte Klammern	Fügt ein Paar Klammern { } ein, um eine Untergliederung der Daten zu erzeugen.
Layer Name	Bestimmt den Layer. Wählen Sie einen Layernamen aus dem Untermenü aus. Der Layer muss in der Zeichnung bereits bestehen.
Zeichenkette	Fügt eine Zeichenkette ein.
Datenbank-Handle	Fügt den Handle(DWG Datenbank Identifier) eines Objektes ein; und fordert Sie auf: <i>Objekt wählen</i> - wählen Sie ein Objekt in der Zeichnung.
3D-Punkt	Fügt eine 3D-Koordinate ein.
Reell	Fügt eine reelle Zahl ein.
Ganzzahl	Fügt eine Ganzzahl (Integer 8-bit) ein.

Lang	Fügt eine lange Ganzzahl (Integer 16bit) ein.
Binär Daten	Fügt binäre Daten ein. Hilfreich für das Speichern von Bildern.
Welt-Bereich-Position	Fügt x,y,z-Koordinaten ein. Diese werden in der Zeichnung gewählt. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>3D Welt Abstands Positions Punkt wählen</i> - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y,z-Koordinaten ein. "Welt" bezieht sich auf WKS, den Welt Koordinaten Abstand.
Welt-Bereich-Verschiebung	Fügt x,y,z-Koordinaten ein. Diese werden in der Zeichnung gewählt. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>3D Welt Abstands Entfernungs Punkt wählen</i> - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y,z-Koordinaten ein.
Welt-Richtung	Fügt x,y,z-Koordinaten ein. Diese werden in der Zeichnung gewählt. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>3D Welt Richtungs Punkt wählen</i> - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y,z-Koordinaten ein.
Abstand	Fügt einen x,y,z-Abstand zwischen zwei Punkten ein. Diese werden in der Zeichnung gewählt. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Abstand</i> - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y,z-Koordinaten ein. <i>Zweiter Punkt</i> - wählen Sie einen weiteren Punkt.
Skalierfaktor	Fügt einen Skalierfaktor ein.

Ähnliche Befehle

[KopierenEDaten](#) - kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu einem anderen Objekt.

[LöschenDat](#) - löscht erweiterte Objektdaten von einem Objekt.

[SchiebenODaten](#) - verschiebt erweiterte Objektdaten zu einem anderen Objekt.

[NeuZuordApp](#) - verbindet Anwendungen mit Objekten.

Erhebung

Ändert die Erhebung und die Dicke.

Zugriff auf den Befehl über

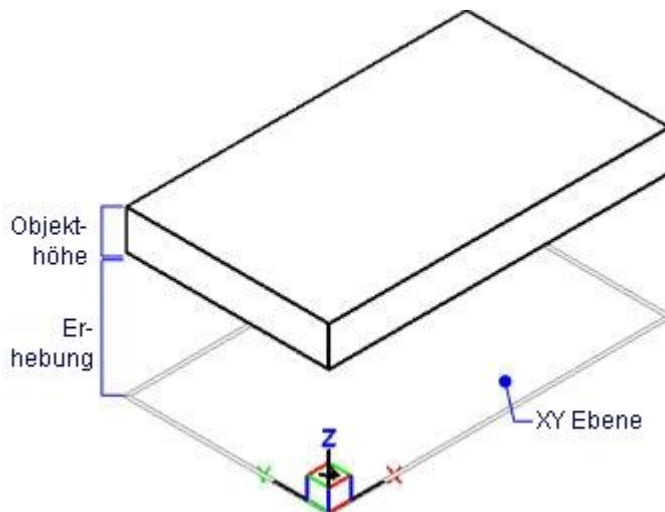
Befehlszeile: *erhebung*

: *erhebung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Neue aktuelle Erhebung <0.0000>: Geben Sie einen neuen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert beizubehalten.

Neue aktuelle Objekthöhe <0.0000>: Geben Sie einen neuen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert beizubehalten.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Neue aktuelle Erhebung Menü: <i>Einstellungen</i> <i>Erhebung</i> Werkzeugkasten: <i>Einstellungen</i>	Bestimmt die Erhebung. Geben Sie einen negativen Wert für eine negative Erhebung ein. Die Erhebung wird in der Statuszeile als z-Koordinate angezeigt. Die Erhebung ist die Höhe der xy-Ebene in der z-Richtung.
Neue aktuelle Objekthöhe Werkzeugkasten: <i>Einstellungen</i> <i>Objekthöhe</i> Werkzeugkasten: <i>Einstellungen</i>	Bestimmt die Objekthöhe. Die Objekthöhe beginnt an der Erhebung. Ein negativer Wert der Objekthöhe zeichnet das Objekt nach unten (negative z-Richtung). Die Objekthöhe ist der Extrusionsabstand (in z-Richtung) von "Nicht-3D-Objekten", wie z. B. Punkte, Linien, Polylinien, Bögen und Kreise. Wenn die Objekthöhe ungleich 0 ist: <ul style="list-style-type: none"> • Werden Punkte zu Linien. • Linien und offene Polylinien werden zu Ebenen. • Werden Bögen zu gebogenen Flächen. • Kreise werden zu Zylindern. • Geschlossene Polylinien werden zu Rohren.

Ähnliche Befehle

Flatten - flacht 2D- und 3D-Objekte ab: Projiziert die Objekte auf die XY-Ebene der aktuellen Ansicht.

Ändern - ändert die Erhebung und Objekthöhe von Objekten über die Befehlszeile.

Eigenschaften - ändert die Erhebung (z-Koordinate) und die Objekthöhe über die Eigenschaften Leiste.

Einstellungen - setzt die voreingestellte Erhebung und Objekthöhe über das Dialogfenster Einstellungen im Abschnitt 3D.

Ellipse

Erzeugt Ellipsen und elliptische Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ellipse*

Alias: *e/*

Menü: *Zeichnen | Ellipse* oder *Zeichnen | Elliptischer Bogen*

Werkzeugkasten *Zeichnen | * oder *Zeichnen | *

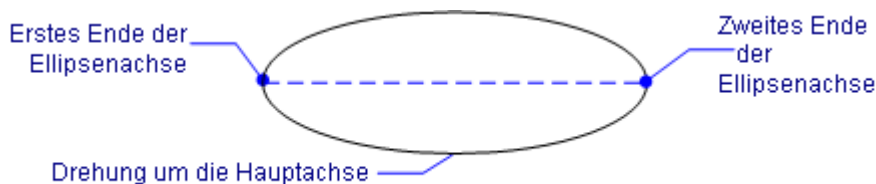
: *ellipse*

Aufforderung in der Befehlszeile:

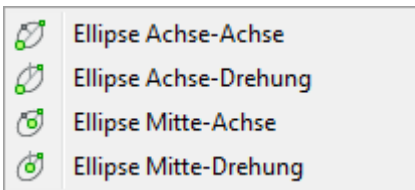
Erstes Ende der Ellipsenachse oder [**Bogen/Zentrum**]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Zweites Ende der Achse: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

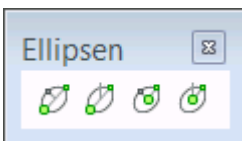
Andere Achse festlegen oder [**Drehung**]: Wählen Sie einen dritten Punkt, oder geben Sie ein D ein.



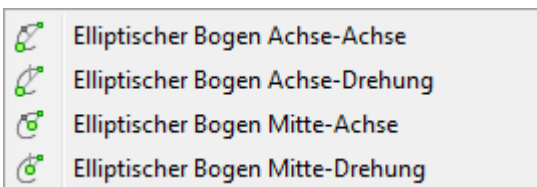
Alle Methoden, um Ellipsen zu zeichnen, finden Sie im Menü **Zeichnen | Ellipsen**:



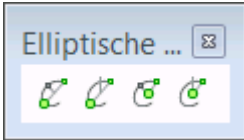
und dem Werkzeugkasten **Ellipsen**:



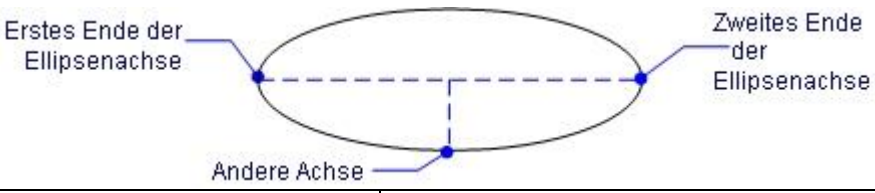
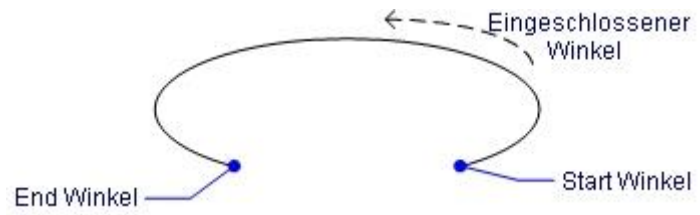
Alle Methoden, um elliptische Bögen zu zeichnen, finden Sie im Menü **Zeichnen | Elliptischer Bogen**:

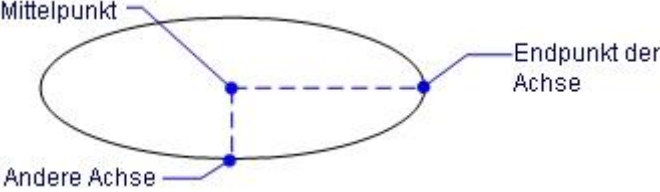
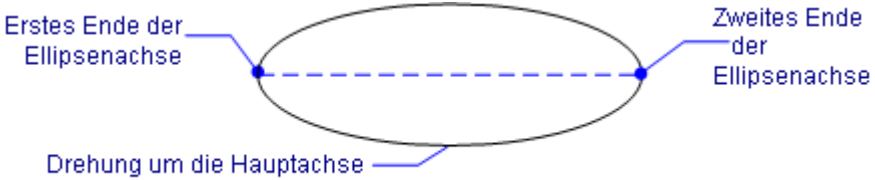


und dem Werkzeugkasten **Elliptische Bögen**:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erstes Ende der Ellipsenachse	Bestimmt den ersten Endpunkt der ersten Achse. Ellipsen werden durch die Länge von zwei Achsen oder einer Achse und einem Drehwinkel definiert.
	
Zweites Ende der Achse	Bestimmt das andere Ende der ersten Achse.
Andere Achse	Bestimmt den Endpunkt der zweiten Achse, gemessen vom Mittelpunkt der ersten Achse. Die längere der zwei Achsen wird als die "Hauptachse" bezeichnet, die kürzere wird als "Nebenachse" bezeichnet.
	
Bogen	Erzeugt einen elliptischen Bogen; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Mitte - bestimmt den Mittelpunkt des elliptischen Bogens. Erstes Ende der Ellipsenachse - bestimmt den Endpunkt der ersten Achse des elliptischen Bogens.
Parameter	Bestimmt die Parameter der Formel für die Definition eines elliptischen Bogens: $p(b) = c + a * \cos(u) = b * \sin(u)$ wobei: <ul style="list-style-type: none"> a = Hauptachse. b = Nebenachse. c = Mittelpunkt der Ellipse. u = Punkt auf dem Bogen. Cos und Sin sind die trigonometrischen Funktionen Cosinus und Sinus.
Startwinkel des Bogens	Bestimmt den Startwinkel, erzeugt den Startpunkt des Bogens. Der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse aus gemessen.
Endwinkel	Bestimmt den Endwinkel, erzeugt den Endpunkt des Bogens.

Eingeschlossen	Bestimmt den eingeschlossenen Winkel, gemessen ausgehend vom Startpunkt.
	
Mittelpunkt	Erzeugt eine Ellipse beginnend vom Mittelpunkt aus; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Mitte von Ellipse - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x,y-Koordinaten ein.
Endpunkt der Achse	Bestimmt den Endpunkt einer Achse, gemessen ausgehend vom Mittelpunkt.
Andere Achse	Bestimmt den Endpunkt der anderen Achse, ebenfalls ausgehend vom Mittelpunkt der Ellipse.
	
Drehung	Bestimmt den Winkel der Ellipse; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Drehung um Hauptachse - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Winkel zwischen 0 und 89,9 Grad ein. Ein Winkel von 0 Grad erzeugt einen Kreis, ein Winkel von 89,9 Grad erzeugt eine sehr dünne Ellipse.

Verfahren

[Einstellen der Variablen für Polylinien Ellipsen \(PELLIPSE\)](#)

[Allgemeines Verfahren eine Ellipse zu zeichnen](#)

[Allgemeines Verfahren einen elliptischen Bogen zu zeichnen](#)

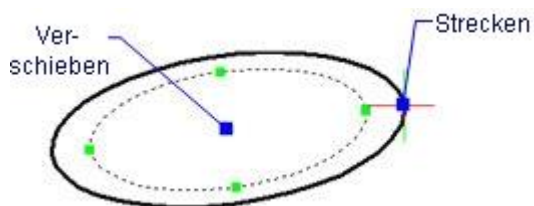
[Bearbeiten einer Ellipse](#)

[Bearbeiten eines elliptischen Bogens](#)

Bearbeitung mit Griffen

Ellipsen können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Ellipse aus. Beachten Sie, dass ein Kreis fünf Griffe hat.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen am Griff des Quadranten, dehnt die Ellipse (Verkleinern oder Vergrößern des Durchmessers).
 - Ziehen am Griff im Mittelpunkt, verschiebt die Ellipse.



Ähnliche Befehle

[Bogen](#) - erzeugt Kreisbögen.

[IsoEbene](#) - ändert die Arbeitsebene in isometrisch, um isometrische Objekte inkl. IsoKreise zu erzeugen.


[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Ellipsen über die Eigenschaften Leiste.

EndeVergleich

Beendet eine Zeichnungsvergleichs Sitzung, die mit dem Befehl DwgVergleich gestartet wurde.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *endevergleich*

Werkzeugkasten: *Vergleich* | 

: ***endevergleich***

Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[DwgVergleich](#) - vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung während einer Vergleichssitzung.

[ErhalteMich](#) - erlaubt es, verglichene Zeichnungen visuell zusammenzuführen.

Endpunkt

Schaltet den Objektfang Endpunkt. Fängt das Ende von offenen Objekten, wie z. B. Linien, Bögen, und offenen Polylinien und Ecken von 3D-Volumenkörpern.

Zugriff auf den Befehl über

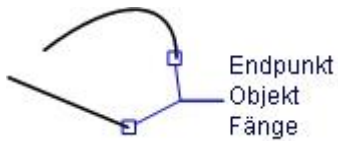
Befehlszeile: *endpunkt*

Transparent: *end*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *endpunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Endpunkt Fang aktiviert ist, fängt der Cursor die Endpunkte von offenen Objekten, wie Linien und Bögen.

Dieser Objekt Fang funktioniert in 3D-Volumenkörper Modellen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Endpunkt	Die Eingabe des Befehls schaltet den Endpunkt Fang. Es werden die Endpunkte von offenen Objekten gefangen. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Erweiterung - schaltet den Fang Modus Erweiterter Schnittpunkt Fang.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt zum Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZScheitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

eTransmit

Erstellt ein Paket einer Zeichnungsdatei und aller ihrer Abhängigkeiten, wie z. B. externe Referenzen, Bilder, Schriftdateien, Plot Konfigurationsdateien, Plot Stil Tabellen und Schriftartendateien.

Zugriff auf den Befehl über

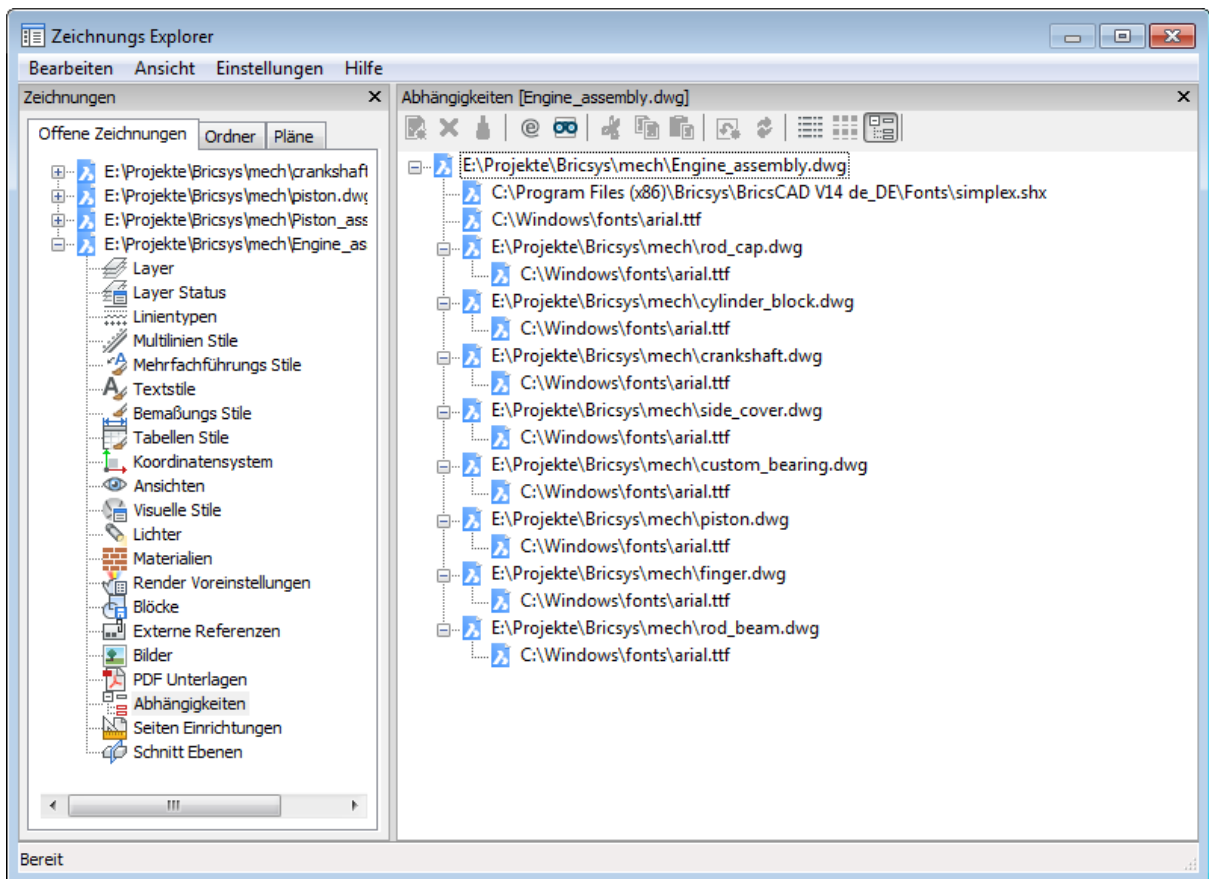
Befehlszeile: *eTransmit*

Aliase: keins

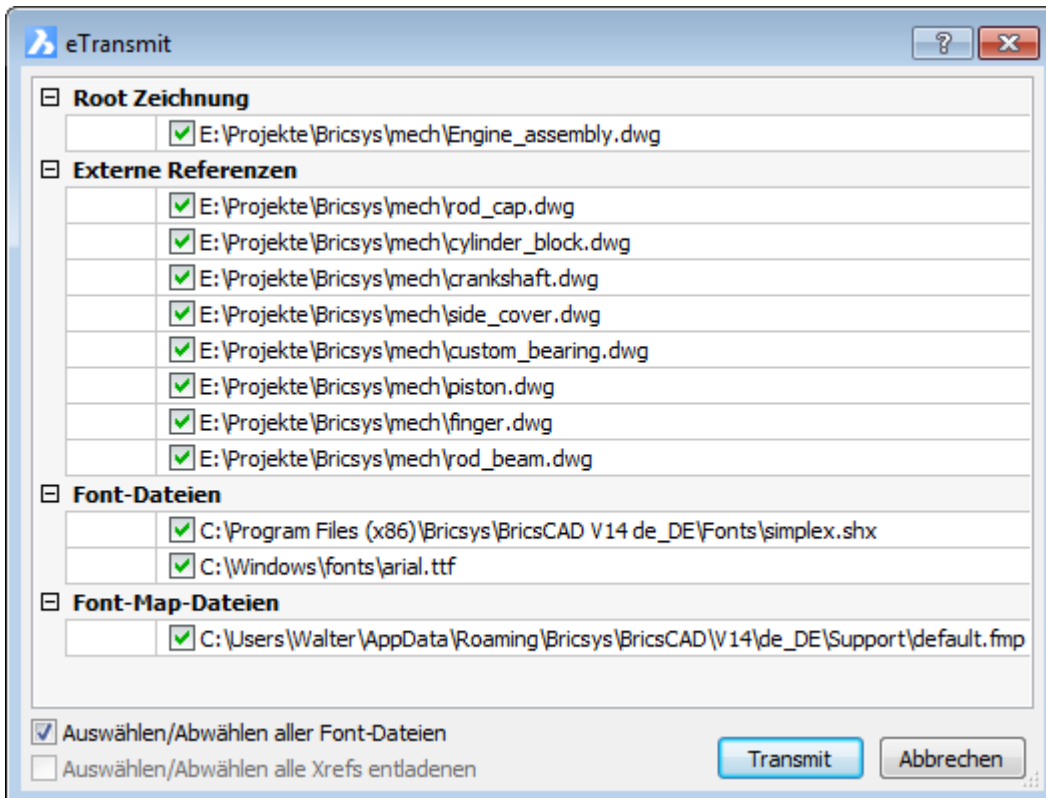
Menü: *Datei* | *eTransmit/Upload* und *Werkzeuge* | *Zeichnungs Explorer* | *Abhängigkeiten*

: *eTransmit*

Ein Dialog wird angezeigt:

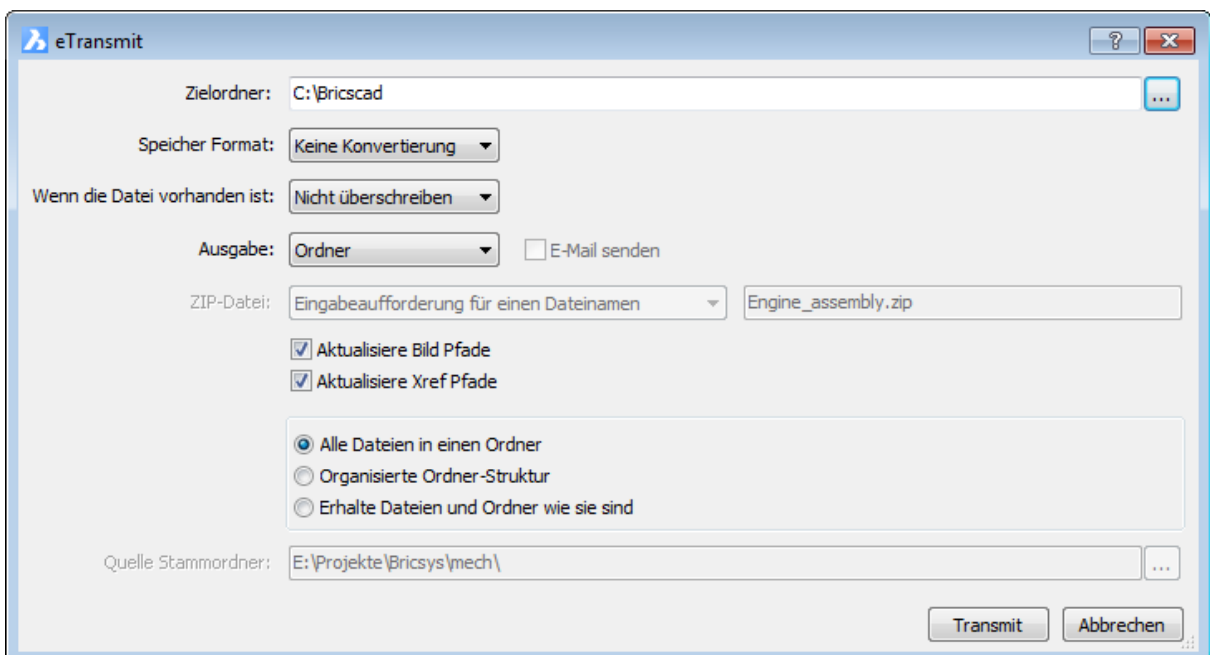


Drücken Sie eTransmit (Ⓢ) im Werkzeugkasten Details, um den eTransmit Vorgang zu starten.
Ein Dialog wird angezeigt:



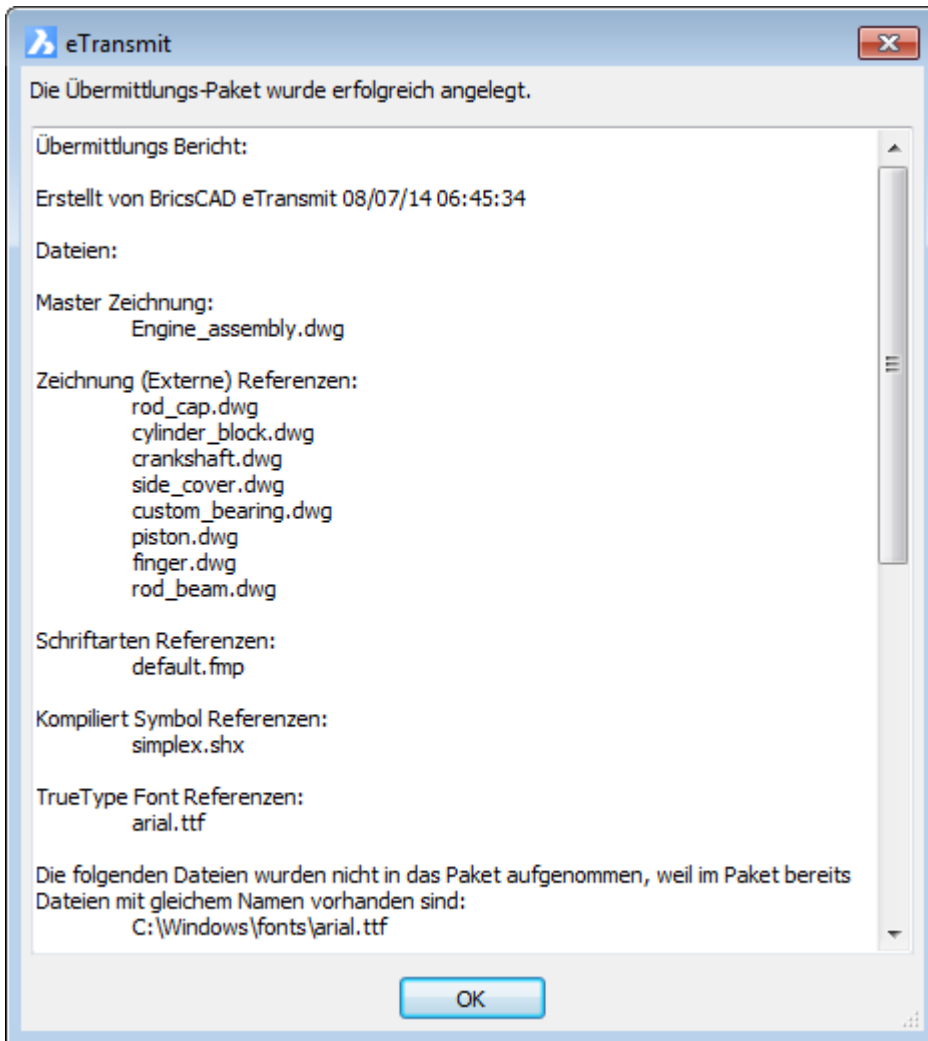
Wählen Sie die im eTransmit Paket einzubeziehenden Dateien, dann drücken Sie die Schaltfläche Transmit.

Ein Dialog wird angezeigt:



Passen Sie die Einstellungen an, dann drücken Sie die Schaltfläche Transmit.

Ein Berichtfenster wird angezeigt:



eTransmit Befehlsoptionen

Option	Beschreibung
Zielordner:	Bestimmt den Ausgabeordner für das eTransmit Paket. Wenn der Zielordner nicht existiert, werden Sie aufgefordert, den Ordner zu erstellen.
Speichere Format:	Bestimmt das Format der Zeichnungsdatei im eTransmit Paket. Keine Konvertierung R14 R15 (2000) R18 (2004) R21 (2007) R24 (2010) R27 (2013)
Wenn die Datei bereits existiert:	Definiert, was zu tun ist, wenn der Ausgabeordner bereits existiert. Überschreiben Nicht überschreiben Abbrechen
Ausgabe:	Definiert, ob eine ZIP-Datei erstellt oder die Dateien in den Ausgabeordner kopiert werden sollen. Ordner ZIP-Datei

E-mail senden:	Wenn diese Option aktiviert ist, wird eine e-mail mit dem gezippten eTransmit Paket im Anhang verschickt. Diese Option ist nur verfügbar, wenn die eTransmit Ausgabe eine ZIP-Datei ist.
ZIP-Datei:	Definiert, was zu tun ist, wenn eine ZIP-Datei mit dem gleichen Namen bereits im Ausgabeordner existiert. <u>Eingabeaufforderung für einen Dateinamen</u> <u>Überschreiben, wenn notwendig</u> <u>Inkrementiere Namen bei Bedarf</u>
Aktualisiere Bild Pfade	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die gespeicherten Pfade für die Bild-Dateien aktualisiert, entsprechend dem neuen Standort.
Aktualisiere xrefs Pfade	Wenn diese Option aktiviert ist, werden die gespeicherten Pfade für die xrefs-Dateien aktualisiert, entsprechend dem neuen Standort.
Alle Dateien in einen Ordner	Alle Dateien im eTransmit Paket werden in den Zielordner kopiert.
Organisierte Ordner-Struktur	Eine hierarchische Ordner-Struktur wird in dem Zielordner erstellt
Erhalte Dateien und Ordner wie sie sind	Behält die Ordner-Struktur von allen Dateien im eTransmit Paket bei. Dieses Verfahren ermöglicht auf einfache Weise, das Paket auf einem anderen Computer mit der Ordner-Struktur des Quell-Systems zu installieren.
Quelle Stammordner:	Definiert den Quelle Stammordner für relative Pfade der zeichnungsabhängigen Dateien, wie xrefs oder Bilddateien.

Verfahren

[Etransmit verwenden](#)

Ähnliche Befehle

[CloudUpload](#) - lädt die aktuelle Zeichnung auf Bricsys 24/7.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

ExpBlocks

Öffnet den Bereich Blöcke im Zeichnungs Explorer (kurz für "explorer blocks").

Zugriff auf den Befehl über

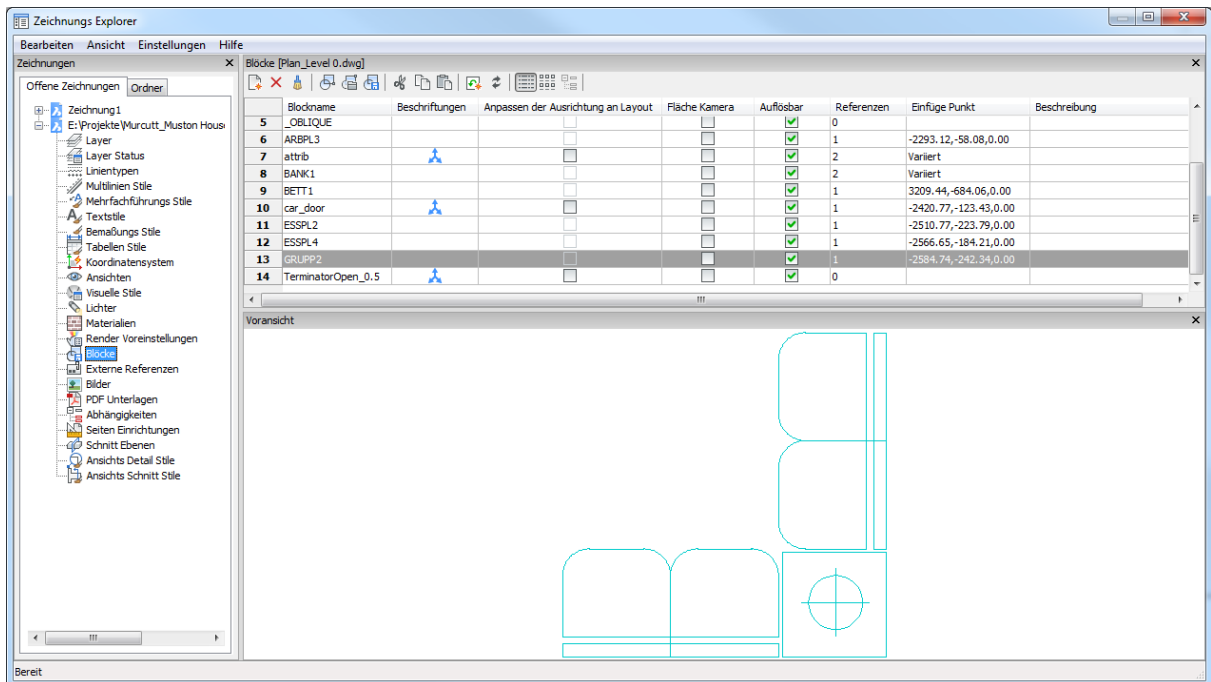
Befehlszeile: *expblocks*

Alias: *xb, explorer*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Blöcke...*

: *expblocks*

Zeigt das Dialogfenster Zeichnungs Explorer im Abschnitt Blöcke an:









Erzeugen oder bearbeiten Sie Blöcke und klicken Sie dann auf **X**.

Drücken Sie **F1**, um die Hilfe zu öffnen.

Befehls Optionen

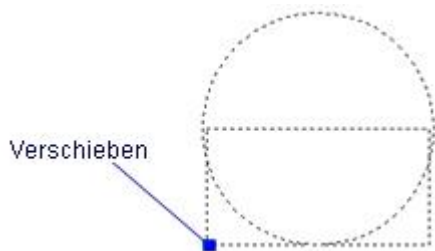
Option	Beschreibung
Blockname	Bestimmt den Namen des Blocks; für das Umbenennen klicke Sie auf den Namen.
Beschriftungen	Wenn diese Option aktiviert die Beschriftungs-Eigenschaft.
Anpassen der Ausrichtung zu Layout	Wenn aktiviert, wird die Ausrichtungs-Eigenschaft von Beschriftungs Blöcken eingeschaltet.
Fläche Kamera	
Auflösbar	Wenn aktiviert, können Blöcke dieser Definition, mit dem Befehl Ursprung , in seine Bestandteile aufgelöst werden.
Referenzen	Zeigt die Anzahl der Einfügungen des Blocks an.
Einfüge Punkt	Zeigt den Einfügepunkt des Blocks an. Ist der Block mehrmals eingefügt, so erscheint "Variert".
Beschreibung	Beschreibung des Blocks.

Werkzeugkasten	
 Neu	Erzeugt einen neuen Block. Das Dialogfenster Zeichnungs Explorer wird geschlossen und der Befehl Block wird aufgerufen. Siehe Befehl Block.
 Löschen	Löscht eine Blockdefinition. (Nur verfügbar für Blockdefinitionen, die nicht in der Zeichnung eingefügt wurden.)
 Bereinig	Bereinigt ausgewählte Blöcke aus der Zeichnung. (Nur verfügbar für Blockdefinitionen, die nicht in der Zeichnung eingefügt wurden.)
 Einfüge	Fügt einen ausgewählten Block ein. Das Dialogfenster Zeichnungs Explorer wird geschlossen und der Befehl -Einfüge wird aufgerufen. Siehe Befehl -Einfüge.
 Externe Datei Blöcke einfügen	Fügt eine DWG-Datei als Block ein. Der Befehl -Einfüge wird aufgerufen und das Dialogfenster Block einfügen wird angezeigt. Siehe Befehl -Einfüge.
 Block speichern	Exportiert einen gewählten Block als DWG-Datei. Der Befehl WBlock wird aufgerufen und das Dialogfenster Block speichern wird angezeigt. Siehe Befehl WBlock.

Bearbeitung mit Griffen

Blöcke können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Block aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Blocks.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Block zu verschieben.



Verfahren

[Öffnen des Block Explorers](#)

[Öffnen der Detail Ansicht im Zeichnungs Explorer](#)

[Öffnen der Symbolansicht im Block Explorer](#)

[Umbenennen eines Blocks](#)

[Einen Block aus einer ungeöffneten Zeichnung einfügen](#)

Ähnliche Befehle

[Einfüge](#) - fügt einen Block über ein Dialogfenster ein.

[-Einfüge](#) - fügt einen Block über die Befehlszeile ein.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt einen Block über die Befehlszeile.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

ExpOrdner

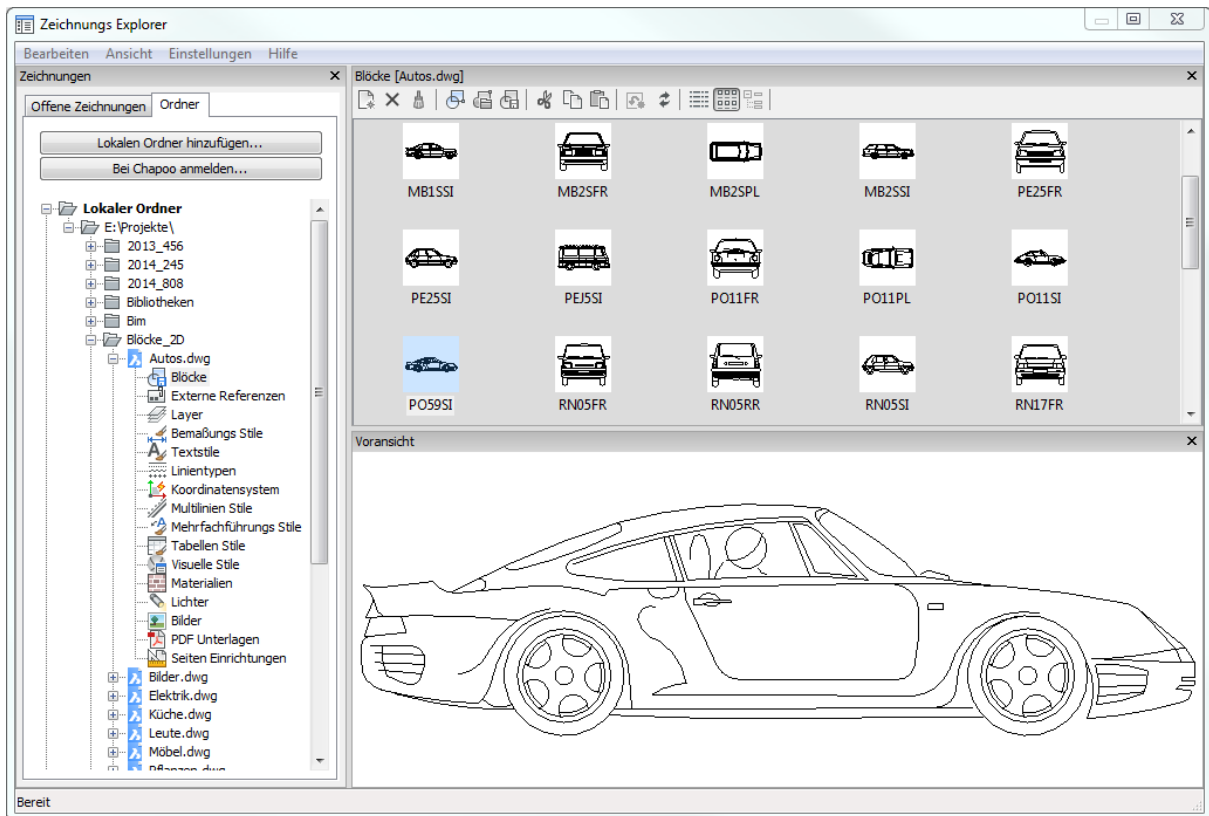
Öffnet den Zeichnungs Explorer mit geöffneter Registerkarte Ordner.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *expordner*

: *expordner*

Zeigt die Registerkarte Ordner des Dialogs Zeichnungs Explorer:



Befehls Optionen

Keine Optionen

Verfahren

[Hinzufügen eines Zeichnungsordners](#)

[Einen Block aus einer ungeöffneten Zeichnung einfügen](#)

Ähnliche Befehle

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

[ChapooEinloggen](#) - bei Chapoo anmelden.

[ChapooÖffnen](#) - lädt eine Zeichnung von Chapoo herunter und öffnet diese.

Explorer



Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer. Steuert [Layer](#), [Layerstatus](#), [Linientypen](#), [Multilini Stile](#), [Textstile](#), [Bemaßungsstile](#), [Tabellen-Stile](#), [Koordinatensysteme](#), [Ansichten](#), [Visuelle Stile](#), [Lichter](#), [Materialien](#), [Render Voreinstellungen](#), [Blöcke](#), [Externe Referenzen](#), [Bilder](#), [PDF Unterlagen](#), [Abhängigkeiten](#), [Seiten Einrichtungen](#) und [Schnitt Ebenen](#).

Zugriff auf den Befehl über

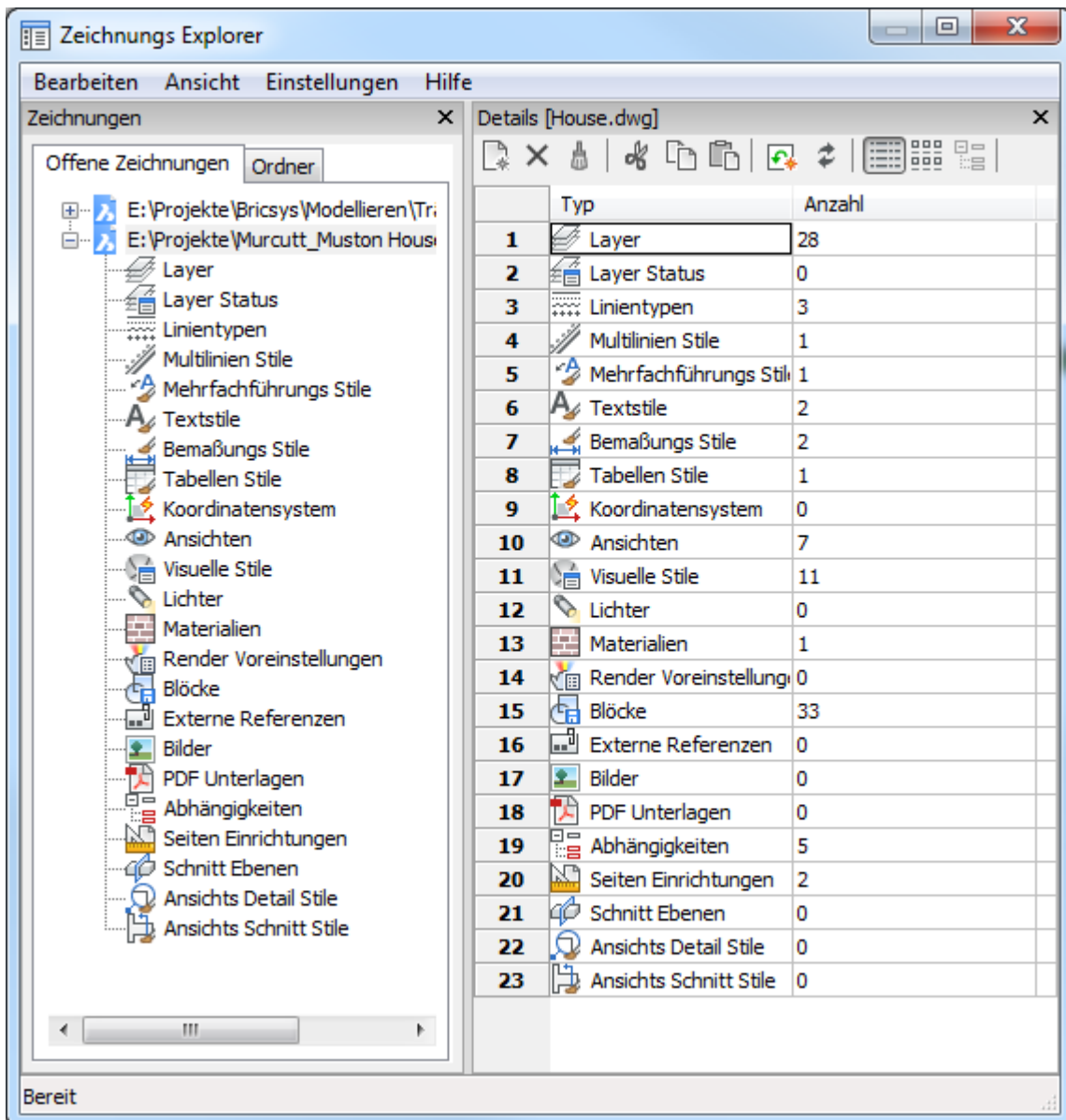
Befehlszeile: *explorer*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | (wählen Sie eine Kategorie)*

Werkzeugkasten: *Standard* |

: *explorer*

Ein Dialog wird angezeigt:



Drücken Sie die Taste F1, um die Hilfe aufzurufen.

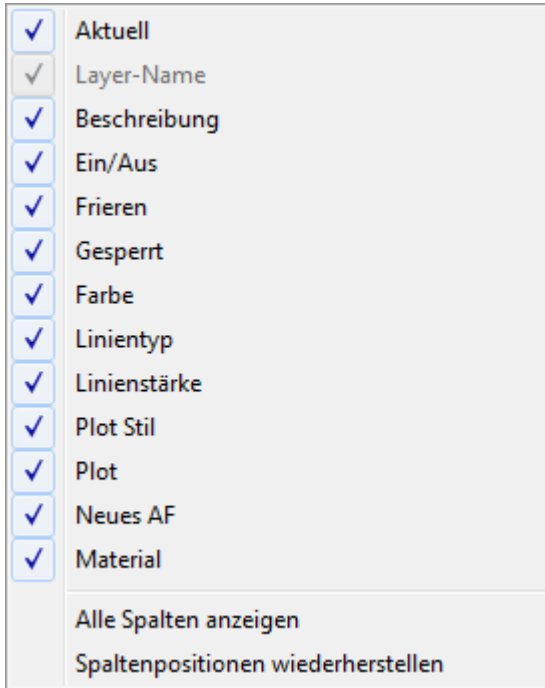
Klicken Sie auf X, um das Fenster zu schließen.

Befehls Optionen

Spalten der Detail Ansichten, wie die Layer-Explorer Detailansicht, können Ein/Aus geschaltet werden und per Drag&Drop verschoben werden.









So steuern Sie die Anzeige von Spalten:

- Wählen Sie eine Spalte, dann rechte Maustaste. Es wird ein Kontextmenü angezeigt:

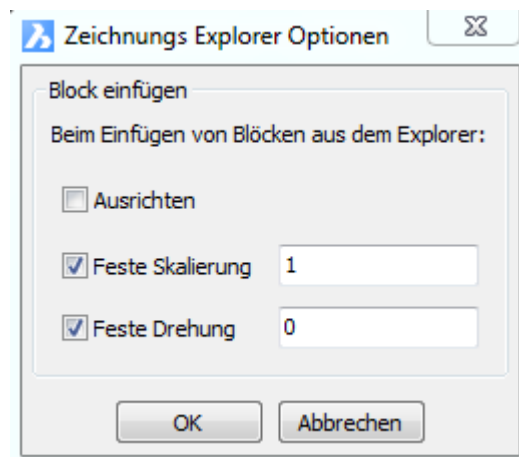


- Klicken Sie auf ein Kontrollkästchen zum Anzeigen/Ausblenden einer Spalte.
- Klicken Sie auf die Option *Alle Spalten anzeigen*, um gegenwärtig ausgeblendete Spalten anzuzeigen.
- Klicken Sie auf die Option *Spaltenpositionen wiederherstellen*, um alle Spalten auf ihre Standardposition zu setzen.

Menü Bearbeiten / Symbol	Kurztaste	Beschreibung
Neu	Strg+N	Erzeugt ein neues Element.
Löschen	Strg+D	Löscht ein ausgewähltes Element.
Zusammenführen zu...		Verschiebt den Inhalt des ausgewählten Layer auf einen anderen Layer und löscht den gewählten Layer.
Bereinigen	Strg + V	Bereinigt nichtverwendete Elemente.
Ausschneiden	Strg+X	Kopiert Elemente in die Zwischenablage und löscht diese dann aus der Zeichnung.
Kopie	Strg+C	Kopiert ein Element in die Zwischenablage.
Einfügen	Strg+V	Kopiert ein Element aus der Zwischenablage.
Umbenenn	F2	Benennt das ausgewählte Element um.
Alle auswählen	Strg+A	Wählt alle Elemente aus.

 Aktuell	Zeit das aktuell geladenen Element an.
Menü Ansicht / Symbol	
Offene Zeichnungen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Fenster <i>Zeichnungen</i> angezeigt.
Details	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Fenster <i>Details</i> angezeigt.
Voransicht	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Fenster <i>Voransicht</i> angezeigt.
Editor	Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Fenster <i>Editor</i> angezeigt.
Statuszeile	Schaltet die Anzeige der Statuszeile im Dialog <i>Zeichnungs Explorer</i> aus oder ein.
Menü Ansicht	
Details 	Zeigt die Elemente in Detailansicht an.
Symbole 	Zeigt die Elemente als Symbole an.
Struktur 	Zeigt die Elemente in einer Baumstruktur an (nur verfügbar für Layer Status, Bilder, Bemaßungs Stile, Externe Referenzen, PDF Unterlagen und Abhängigkeiten).
Regen 	Regeneriert die Anzeige der Zeichnung, um die Veränderungen durch diesen Dialog sichtbar zu machen.
Wechsle Regen 	Schaltet das automatische Regenerieren der Ansicht.
Menü Einstellungen	
Vorgegebenes Explorer Layout wiederherstellen	Stellt das voreingestellte Layout für den Zeichnungs Explorer in der gewählten Kategorie wieder her. Änderungen des Zeichnung Explorer Dialog Layout werden für jede Kategorie getrennt gespeichert.
Zeichnungen	
Offene Zeichnungen	Zeigt eine Liste von Zeichnungen, die derzeit geöffnet sind. Klicken Sie auf eine Zeichnung, um eine detaillierte Liste der Inhalte der Zeichnung in der <i>Detail</i> Ansicht anzuzeigen.
Ordner	<p>Zeigt eine Liste Ihrer favorisierten Zeichnungsordner an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf das Symbol <i>Ordner hinzufügen...</i> , um einen Ordner, einschließlich aller Unterordner hinzuzufügen. • Doppelklicken Sie zum Öffnen einer Zeichnung. • Drag & Drop von Definitionen zwischen ungeöffnete Zeichnungen. Dies ermöglicht das Kopieren von Layern, TextStilen, Linientypen und Koordinatensysteme von einer Zeichnung in eine andere. • Block Manager: Klicken Sie auf das Symbol <i>Erweitern</i> (+) vor einer Zeichnung, und wählen Sie <i>Blöcke</i> ( Blöcke), um alle Blöcke in der Zeichnung zu sehen. Wenn Sie in der <i>Symbol Ansicht</i> () sind, doppelklicken Sie einen Block, um den Block in der aktuellen Zeichnung zu platzieren. Wählen Sie <i>Optionen</i> im Menü <i>Einstellungen</i> zur Steuerung des

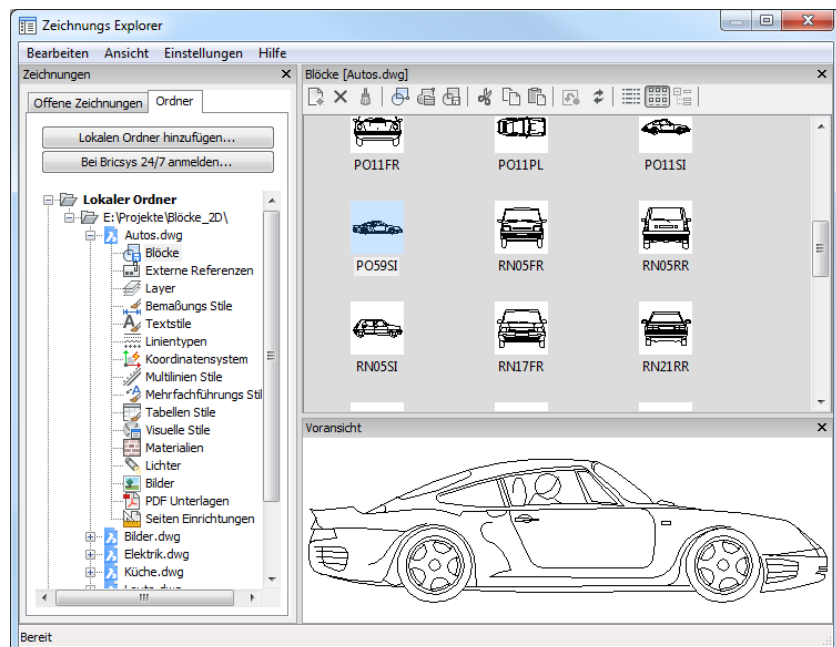
Block Einfüge-Verfahrens.



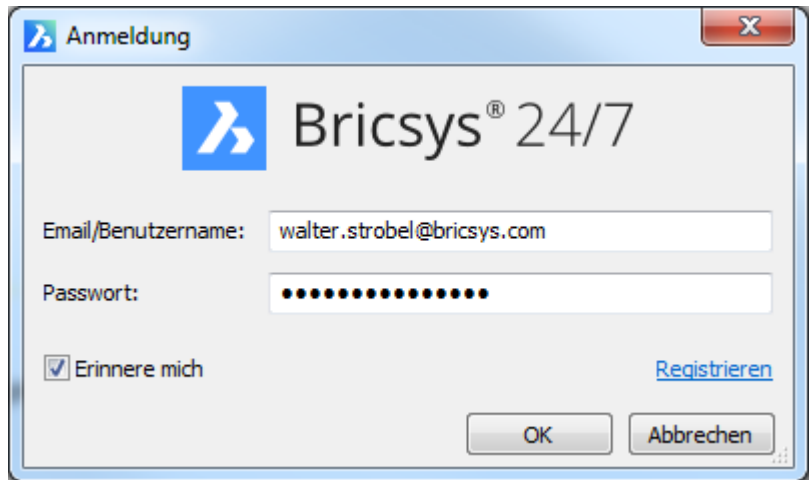
- *Ausrichten*: Wenn diese Option aktiviert ist, startet der Befehl **EINFÜGEPASSEND**, um den Block einzufügen. Wenn die Option *Ausrichten* aktiviert ist, sind die Optionen *Feste Skalierung* und *Feste Drehung* nicht verfügbar.
- *Feste Skalierung*: Wenn aktiviert, ermöglicht es den Block mit einer festen Skalierung einzufügen.
- *Feste Drehung*: Wenn aktiviert, ermöglicht es den Block mit einer festen Drehung einzufügen.

TUTORIALS

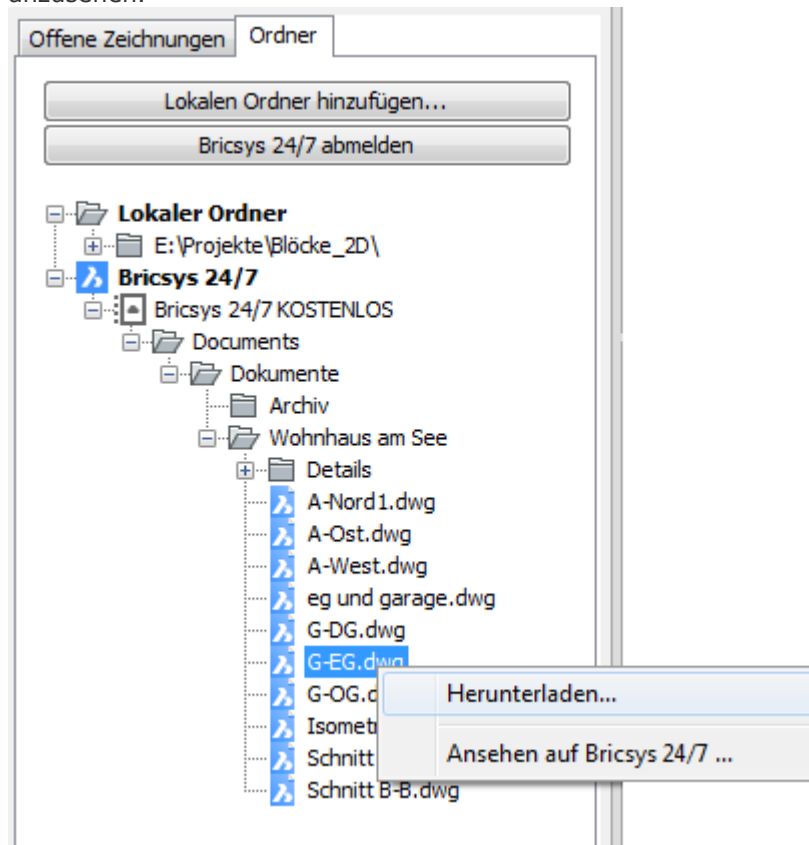
Verwaltet Blöcke mithilfe des Zeichnungs Explorers



- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Bei Bricsys 24/7 anmelden...*, um Zugang zu Zeichnungen in Ihren Bricsys 24/7 Projekten zu erhalten.









Wählen Sie eine Zeichnung in einem Projekt aus und klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, um die Zeichnung herunterzuladen oder die Zeichnung im Bricsys 24/7 Viewer anzusehen.



Details	
Layer	Zeigt die Anzahl der Layer in der ausgewählten Zeichnung an. Klicken, um die Layer zu sehen (siehe auch Befehl Layer).
Layer Status	Zeigt die Anzahl der Layer Status in der ausgewählten Datei an. Klicken Sie, um die Layer Status zu sehen (siehe auch Befehl LayerStatus).
Linientypen	Zeigt die Anzahl der Linientypen in der ausgewählten Zeichnungsdatei an.

	Klicken Sie, um die Linientypen zu sehen (siehe auch Befehl Linientyp).
 Multilinen Stile	Gibt die Anzahl der Multilinen Stile in der ausgewählten Zeichnung an. Klicken Sie im Explorer auf die die Zeile Multilinen Stile (sehen Sie beim Befehl MLStil nach).
 Mehrfachführungs Stile	Zeigt die Anzahl der Mehrfachführungs Stile in der ausgewählten Zeichnung an. Hier klicken, um die Mehrfachführungs Stile zu sehen (siehe auch beim Befehl MFührungsStil).
 Textstile	Zeigt die Anzahl der Textstile in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Text Stile zu sehen (siehe auch Befehl Stil).
 Bemaßungs Stile	Zeigt die Anzahl der Bemaßungsstile in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Bemaßungs Stile zu sehen (siehe auch Befehl BemStil).
 Tabellen Stile	Zeigt die Anzahl der Tabellen Stile in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Tabellen Stile zu sehen (siehe auch Befehl TabellenStil).
 Koordinatensystem	Zeigt die Anzahl der Koordinaten Systeme (BKS) in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Koordinaten Systeme zu sehen (siehe auch Befehl ExpBks).
 Ansichten	Zeigt die Anzahl der gespeicherten Ansichten in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die gespeicherten Ansichten zu sehen (siehe auch Befehl AusSchnt).
 Visuelle Stile	Zeigt die Anzahl der Visuellen Stile in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die gespeicherten Visuellen Stile zu sehen (siehe auch Befehl VisuelleStile).
 Lichter	Zeigt die Anzahl der Lichter in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die gespeicherten Lichter zu sehen (siehe auch Befehl LichtListe).
 Materialien	Zeigt die Anzahl an Materialien in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die gespeicherten Materialien zu sehen (siehe auch Befehl Materialien).
 Render Voreinstellungen	Gibt die Anzahl der benutzerdefinierten Render Voreinstellungen in der Zeichnung an. Klicken Sie, um die gespeicherten Render Voreinstellungen zu sehen (siehe auch Befehl RenderVoreinst).
 Blöcke	Zeigt die Anzahl an Blöcken in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die gespeicherten Blöcke zu sehen (siehe auch Befehl ExpBlocks).
 Externe Referenzen	Zeigt die Anzahl der externen Referenzen (Xref's) in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Xref's zu sehen (siehe auch Befehl Xref).
 Bilder	Zeigt die Anzahl der Bilder in der ausgewählten Zeichnungsdatei an.

	Klicken Sie, um die Bilder zu sehen (siehe auch Befehl Bild).
 PDF Unterlagen	Zeigt die Anzahl der PDF Unterlagen in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die PDF Unterlagen zu sehen (siehe auch Befehl Pdf).
 Abhängigkeiten	Zeigt die Anzahl von Abhängigkeiten in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Abhängigkeiten zu sehen (siehe auch Befehl eTransmit).
 Seiten Einrichtungen	Zeigt die Anzahl der Seiten Einrichtungen in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Seiten Einrichtungen zu sehen (siehe auch Befehl SeitenEinr).
 Schnitt Ebenen	Zeigt die Anzahl der Schnitt Ebenen in der ausgewählten Zeichnungsdatei an. Klicken Sie, um die Schnitt Ebenen zu sehen (siehe auch Befehl SchnEbeneEinst).
 Ansichts Detail Stile	Zeigt die Anzahl der Ansichts Detail Stile in der ausgewählten Zeichnung an. Klicken Sie, um die Ansichts Detail Stile anzuzeigen (siehe Befehl AnsDetailStil).
 Ansichts Schnitt Stile	Zeigt die Anzahl der Ansichts Schnitt Stile in der ausgewählten Zeichnung an. Klicken Sie, um die Ansichts Schnitt Stile anzuzeigen (siehe Befehl AnsSchnittStil).

Verfahren

- [Öffnen des Zeichnungs Explorers](#)
- [Steuern des Zeichnungs Explorer Layouts](#)
- [Öffnen einer Zeichnung](#)
- [Hinzufügen eines Zeichnungsordners](#)
- [Einen Block aus einer ungeöffneten Zeichnung einfügen](#)
- [Den Inhalt zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)
- [Zusammenführen des Inhalts von zwei Layern](#)

Ähnliche Befehle

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile über den Zeichnungs Explorer.

eTransmit - erstellt ein Paket einer Zeichnungsdatei und aller ihrer Abhängigkeiten, wie z. B. externe Referenzen, Bilder, Schriftdateien, Plot Konfigurationsdateien, Plot Stil Tabellen und Schriftartendateien.

ExpBlocks - öffnet die Block Auswahl im Zeichnungs Explorer.

ExpOrdner - öffnet den Zeichnungs Explorer mit geöffneter Ordner Registerkarte.

ExpBks - erzeugt, bearbeitet und löscht benannte BKS'e über den Zeichnungs Explorer.

Bild - fügt Bilder in Zeichnungen durch die Benutzung des Zeichnungs Explorer ein.

LinienTyp - lädt, aktiviert und erzeugt Linientypen durch die Benutzung des Zeichnungs Explorer.

Layer - erzeugt Layer, ändert deren Eigenschaften und löscht Layer durch die Benutzung des Zeichnungs Explorer.

LayerStatus - erstellt und steuert Layer Status im Zeichnung-Explorer.

Lichtliste - zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

Materialien - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

MFührungsStil - erstellt und verwaltet Mehrfachführungs Stile im Zeichnungs Explorer.

MLStil - erzeugt und bearbeitet Multilini Stile.

Seiteneinr - erzeugt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

Pdf - hängt PDF Dateien mithilfe des Zeichnungs Explorers an die aktuelle Zeichnung an.

RenderVoreinst - öffnet den Render-Voreinstellungen Explorer, der zum Erstellen und Bearbeiten von Render-Voreinstellungen dient und die Möglichkeit bietet, die aktuellen Render-Voreinstellungen auszuwählen.

SchnEbeneEinst - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Elements im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

PlanSatz - verwaltet Plan-Sätze.

Stil - erstellt und bearbeitet Text Stile über den Dialog Zeichnungs Explorer - Textstile.

Tabellenstil - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Dialog Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile.

Ausschnt - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

VisuelleStile - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

Xref - hängt DWG Dateien mithilfe des Zeichnungs Explorers an die aktuelle Zeichnung an.

Export

Exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

Wmf und *emf* exportieren wird nicht unter Linux unterstützt.

Zugriff auf den Befehl über

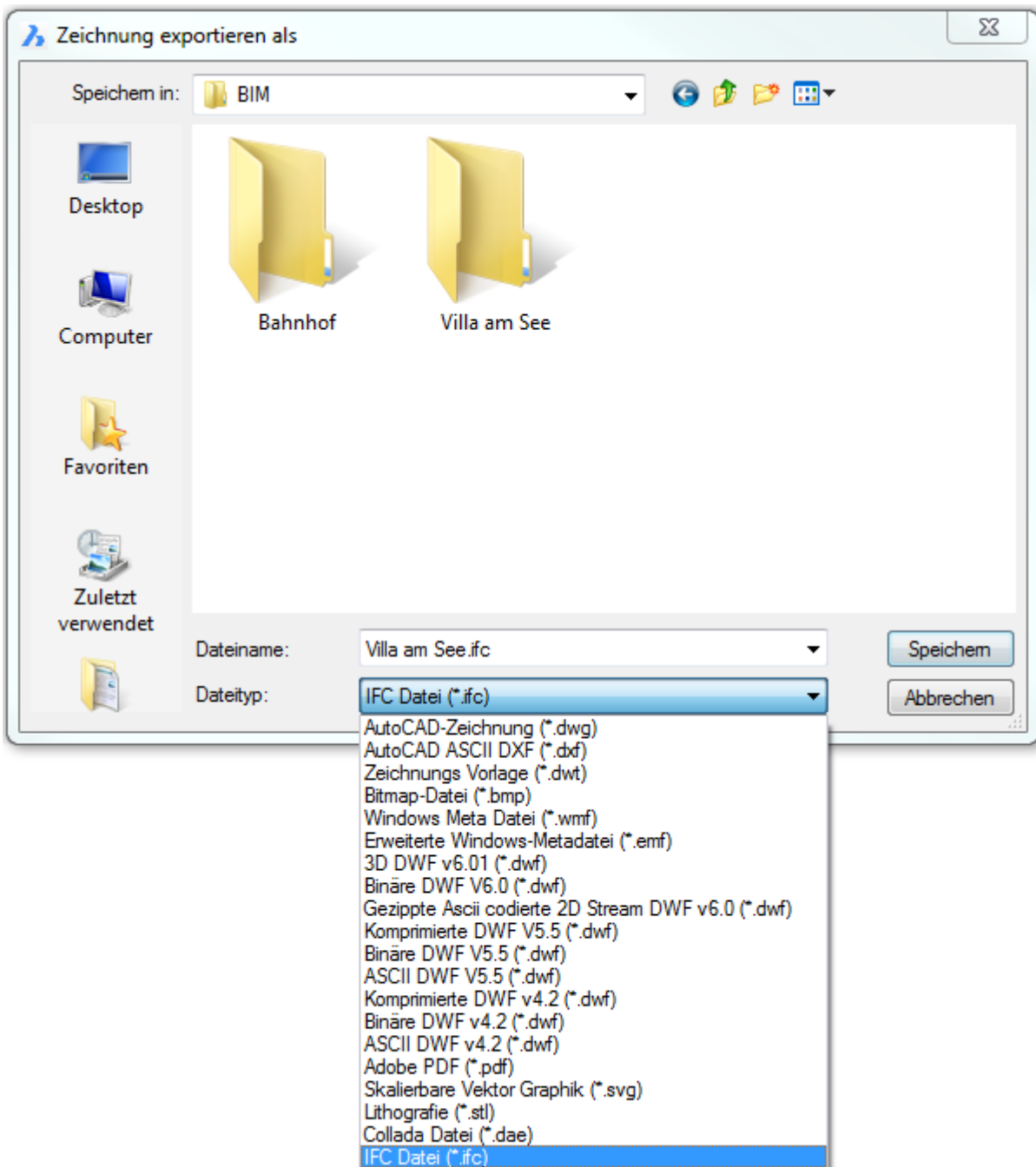
Befehlszeile: *export*

Aliase: *exp, dwfout*

Menü: *Datei | Export...*

: **export**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie ein Exportformat aus der Auswahlliste Dateityp aus und klicken Sie dann auf Speichern.

Befehls Optionen

CAD-Formate	Erweiterung	Beschreibung
AutoCAD Drawing	DWG	CAD-Zeichnungsformat entwickelt von Autodesk. Um Zeichnungen in frühere DWG-Versionen zu speichern, verwenden Sie den Befehl <code>SichAls</code> .
AutoCAD ASCII DXF	DXF	Zeichnungsaustauschformat entwickelt von Autodesk. Um eine binäre DXF-Datei zu erzeugen, verwenden Sie den Befehl <code>DxfOut</code> .
Drawing Template	DWT	Vorlagen, auf welchen neue Zeichnungen basieren.
DWF	DWF	CAD-Betrachtungsformat entwickelt von Autodesk, kurz für "design Web format".
Binäres DWF	DWF	Komprimierte Version von DWF.
IFC Datei	IFC	Speichert eine BIM-Modell als IFC-Datei für die Verwendung mit IFC-zertifizierten Anwendungen. Das Industry Foundation Classes (IFC) Daten Modell beschreibt Daten für Gebäude und die Bau-Industrie. BIM-Eigenschaften sind im IFC-Export enthalten.
Vektorformate		
Vektorformate	Erweiterung	Beschreibung
Windows Meta File*	WMF	Vektorformat entwickelt von Microsoft. Wird für die Zwischenablage verwendet.
Enhanced Windows Meta File*	EMF	Aktualisierte Version von WMF.
Adobe PDF	PDF	Format für die Veröffentlichung von Dokumenten, entwickelt von Adobe, kurz für "Portable Document Format".
Rasterformate		
Rasterformate	<i>Erweiterung</i>	Beschreibung
Bitmap*	BMP	Rasterformat entwickelt von Microsoft. Wird für die Zwischenablage verwendet.

XMLFormat	Erweiterung	Beschreibung
Scalable Vector Graphics	SVG	Skalierbare Vektor Graphik (SVG) ist eine Familie von Spezifikationen eines XML-basierten Dateiformates zur Beschreibung zweidimensionaler Vektorgrafiken, statische und dynamische (d. h. interaktive oder animierte). Die SVG-Spezifikation ist ein offener Standard, der seit 1999 vom World Wide Web Consortium (W3C) entwickelt wird.
Collada	DAE	COLLADA (von collaborative design activity) ist ein Datei-Austauschformat für interaktive 3D-Anwendungen. Es wird vom gemeinnützigen Technologie-Konsortium, der Khronos Group verwaltet und wurde als eine öffentlich zugängliche Spezifikation ISO/PAS 17506 von ISO übernommen.
CAM Format		
Format	Erweiterung	Beschreibung
Stereolithografy	STL	STL (STereolithographie) ist ein Dateiformat, das von Stereolithographie CAD-Software erstellt von 3D Systems stammt. STL ist für rapid Prototyping und Computer aided Manufacturing verbreitet und bekannt. STL-Dateien beschreiben nur die Flächengeometrie eines drei dimensionales Objektes ohne jede Darstellung von Farbe, Textur oder andere allgemeine CAD-Modell-Attributen. Das STL-Format gibt es im ASCII- und binärem Format. Binärdateien sind häufiger, da sie kompakter sind. Siehe auch beim Befehl StlOut .

(*) Die Benutzereinstellung *PictureExportScale* legt die Ansichtgröße beim Exportieren in Bildformate (WMF, EMF, BMP) fest.

Die folgenden 3D-Formate stehen über das separate Modul, *BricsCAD Communicator* zur Verfügung.

Das *Communicator* Installationsprogramm von der Bricsys Webseite herunterladen.

Format	Erweiterung	Beschreibung
Standard für den Austausch von Produktdaten	STE, STP, STEP	STEP (Standard for the Exchange of Product Data) ist ein ISO-Standard-Austauschformat für die Darstellung von dreidimensionalen Daten in einem Format, das von mehreren Programmen erkannt werden kann.
Initial Graphics Exchange Spezifikation	IGS, IGES	Ein Dateiformat, das ein herstellernerutrales Datenformat definiert, das den digitalen Informationsaustausch zwischen Computer Aided Design (CAD)-Systemen ermöglicht.
CATIA V4	model	CATIA (Computer Aided Three-dimensional Interactive Application) ist eine Multi-Plattform CAD/CAM/CAE kommerzielle Software-Suite, entwickelt von der französischen Firma Dassault Systèmes.
CATIA V5	CATPart, CATProduct	

Parasolid	XMT_TXT, XMT_BIN X_T, X_B	Parasolid ist ein geometrischer Modellierungs Kernel, ursprünglich von ShapeData entwickelt, und jetzt von Siemens PLM Software (ehemals UGS Corp) entwickelt wird, das von anderen Unternehmen für den Einsatz in ihren 3D-Computergrafik-Software-Produkte lizenziert wird.
VDA-FS	VDA	VDA-FS ist ein CAD-Datenaustauschformat für die Übertragung von Oberflächenmodellen von einem CAD-System zu einem anderen. Sein Name ist eine Abkürzung für "Verband der Automobilindustrie - Flächenschnittstelle", die der "Verband der Automobilindustrie - Flächenschnittstelle" übersetzt. Standards wurde von der deutschen Organisation VDA definiert.
3D PDF	PDF	Portable Document Format (PDF) ist ein Dateiformat, das verwendet wird, um Dokumente in einer Weise darzustellen, die unabhängig von Anwendungs-Software, Hardware und Betriebssystem ist.

Verfahren

[PDF Exporteinstellungen](#)

[Exportieren einer Zeichnung in PDF](#)

Ähnliche Befehle

[AcisOut](#) - exportiert 3D-Volumenkörper und Oberflächen Objekte in das SAT Format.

[BimExport](#) - speichert eine BIM-Modell als IFC-Datei für die Verwendung mit IFC-zertifizierten Anwendungen.

[BmpSich](#) - exportiert Zeichnungen im Format BMP.

[CommunicatorInfo](#) - überprüft, ob das Communicator Produkt korrekt installiert ist und druckt eine Fehlerdiagnose im BricsCAD Protokoll Fenster, falls dies nicht der Fall ist.

[DwfOut](#) - exportiert Zeichnungen im Format DWF.

[ExportLayout](#) - exportiert alle sichtbaren Objekte aus dem aktuellen Layout in den Model Bereich einer neuen Zeichnung.

[ExportPdf](#) - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

[Import](#) - importiert CAD-Dateien in verschiedenen Formaten.

[MachDia](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF und SLD.

[StlOut](#) - exportiert 3D-Volumenkörper und geschlossene Netze in ein Format, das für Stereolithographie (3D-Druck) verwendet werden kann.

[VmlOut](#) - exportiert Zeichnungen im Format VML.

[ZeigDia](#) - Zeigt Dateien der Formate WMF, EMF und SLD an.

[WmfOut](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF, und SLD.

ExportLayout

Exportiert alle sichtbaren Objekte aus dem aktuellen Layout in den Model Bereich einer neuen Zeichnung.

Der Befehl kann nur in einem Layout verwendet werden.

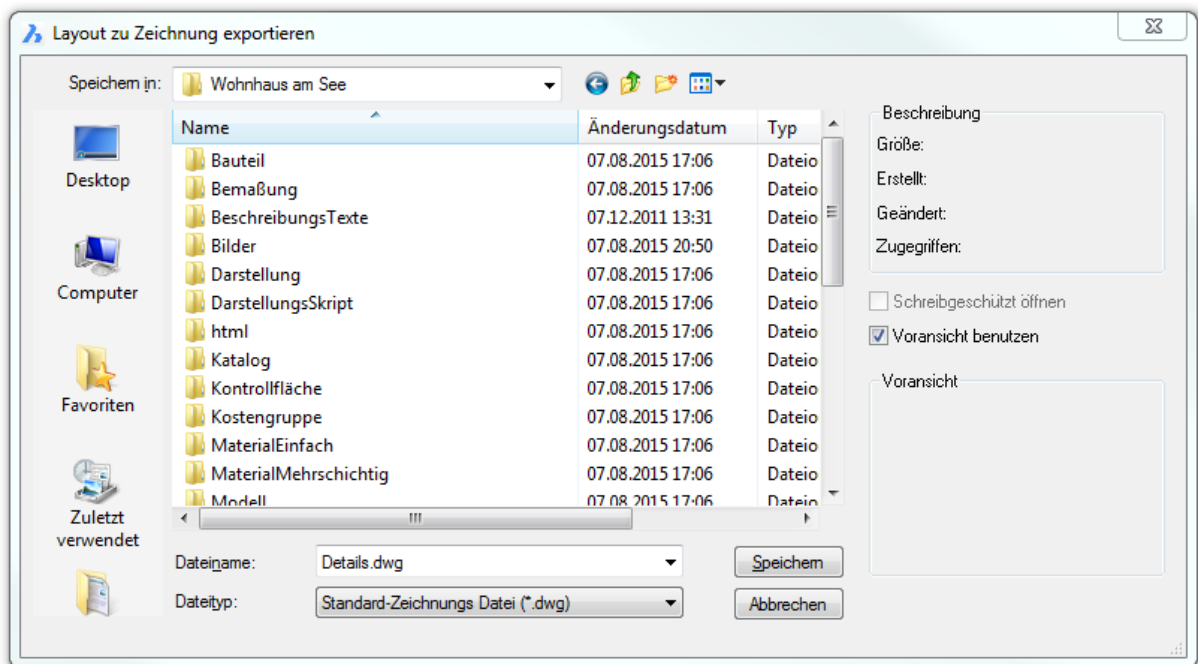
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *exportlayout*

Menü: *Datei | Layout nach Modell exportieren...*

: *exportlayout*

Ein Datei Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Namen in das Feld *Dateiname* ein, und drücken Sie dann die *Speichern* Schaltfläche.

Ansichtsfenster werden in Polylinien umgewandelt.

Objekte werden durch die Ansichtsfenster-Grenze abgeschnitten.

Ähnliche Befehle

Export - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

WBlock - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

-WBlock - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

ExportPdf

Exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

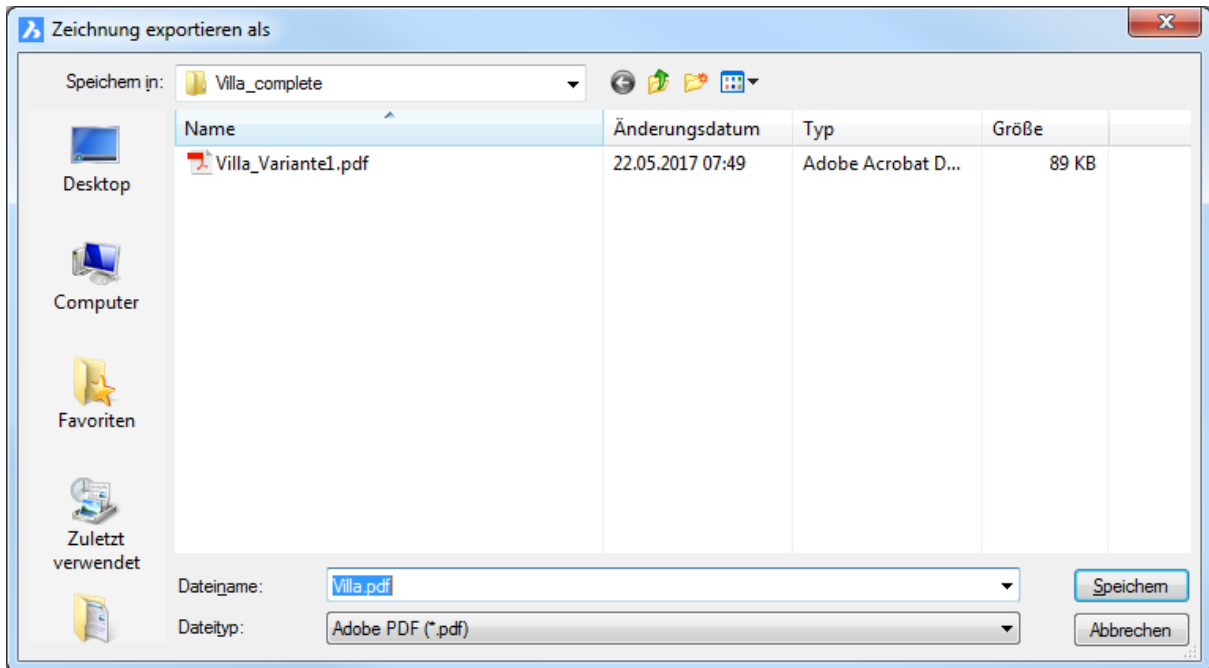
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *exportpdf*

Menü: *Datei | PDF Export...*

: *exportpdf*

Es wird ein Datei Dialog angezeigt:



Geben Sie einen Namen in das Feld *Dateiname* ein oder übernehmen Sie den Standardnamen (*<ZeichnungsName>.pdf*), drücken Sie anschließend die Schaltfläche " *Speichern* ".

Befehls Optionen

Die Optionen für den PDF-Export finden Sie in der Gruppe PDF Export im Dialog [Einstellungen](#) oder in den [PDF-Optionen](#) im Dialog [Publizieren](#).

PDF Export	
PDF eingebettete Schriftarten	<input checked="" type="checkbox"/> Aktiviere eingebettete TTF Schriftarten
PDF TTF Text als Geometrie	<input type="checkbox"/> Konvertiert TTF Text in Geometrie
PDF SHX Text als Geometrie	<input type="checkbox"/> Konvertiert SHX Text in Geometrie
PDF einfach Geometrie Optimierung	<input checked="" type="checkbox"/> Aktiviere einfache Geometrie-Optimierung
PDF zoom zu Grenzen Modus	<input checked="" type="checkbox"/> Zoom zu Grenzen
PDF Verbindungs-Steuerelement	[0] Linien überschreiben
PDF Layer Unterstützung	[1] Verwenden alle Layer mit sichtbaren Objekten
PDF Layouts zum Exportieren	[0] Aktiv
PDF Papiergröße überschreiben	<input type="checkbox"/> Aktiviere Papiergrößen Überschreibung
PDF überschriebene Papierbreite	210
PDF überschriebene Papierhöhe	297
PDF verwendet Plotstile	<input checked="" type="checkbox"/> Ermöglicht die Nutzung von Plotstilen
Bild Anti-Aliasing	<input checked="" type="checkbox"/> Aktiviert Anti-Aliasing für Bilder
Bildkomprimierung	[1] JPEG
Vektor Auflösung DPI	2400
Bild DPI	300

Option	Beschreibung
PDF eingebettete Schriftarten	Aktiviert das Einbetten von True Type Fonts in die generierte PDF-Datei.
PDF TTF Text als Geometrie	Aktiviert die Konvertierung von True Type Font Texte in Geometrie.
PDF SHX Text als Geometrie	Aktiviert die Konvertierung von SHX Font Texte in Geometrie.
PDF einfache Geometrie Optimierung	Aktiviert die einfache Geometrie-Optimierung: Vereinheitlichen separate Segmente in eine Polylinie; Verwendung von Bezier Kurvenkontrollpunkten.
PDF zoom zu Grenzen Modus	Wenn AUS, wird die Skalierung und die Papiergröße der Seiteneinrichtung verwendet. Wenn EIN, wird die Layout-Geometrie an das Papierformat angepasst.
PDF Mischsteuerung	Steuert die Darstellung von sich kreuzenden Linien. 0 - Linien überschreiben: Die oberste Linie ist an der Verschneidung sichtbar. 1 - Linien zusammenführen: Die Farben der sich schneidenden Linien werden in eine neuen Farbe gemischt.
PDF Layer Unterstützung	Steuert die Verwendung von Layern in der generierten PDF-Datei. 0: Layer nicht benutzen. 1: Alle Layer mit sichtbaren Objekten verwenden. 2: Alle Layer mit Objekten, einschließlich die AUS und GEFROREN sind, verwenden.
PDF Layouts zum Exportieren	Steuert, welche Layouts exportiert werden. 0: Nur aktives Layout. 1: Alle Layouts in eine einzige mehrseitige PDF-Datei. 2: Jedes Layout in eine separate Einzelblatt PDF-Datei.
PDF Papiergröße überschreiben	Aktiviert die Papiergrößen Überschreibungen.
PDF überschriebene Papierbreite	PDF Papierbreite in Millimetern, die bei der Papiergrößen-Überschreibung benutzt wird.

PDF überschriebene Papierhöhe	PDF Papierhöhe in Millimetern, die bei der Papiergrößen-Überschreibung benutzt wird.
PDF verwendet Plotstile	Aktiviert die Verwendung von Plotstilen.
Bild Anti-Aliasing	Aktiviert Anti-Aliasing für Bilder, die beim Exportieren hochskaliert werden müssen.
Bildkomprimierung	Stellt die Kompression für exportierte Bilder ein. 0: Keine Kompression. 1: JPEG Komprimierung.
Vektor Auflösung DPI	Legt die Auflösung für Vektor-Grafiken beim Exportieren fest. Werte zwischen 72 und 40000 werden akzeptiert.
Bild DPI	Legt die minimale Auflösung für Rasterbilder fest. Der Wert kann den Wert der Systemvariablen PdfVectorResolutionDPI nicht überschreiten.

Ähnliche Befehle

Export - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

Seiteneinr - erzeugt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

Plot - plottet Zeichnungen auf Drucker und in Dateien über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile; dieser Befehl ist für Skripte und Routinen gedacht.

Drucken - druckt Zeichnungen auf Plotter/Drucker und in Dateien über einen Dialog.

-Publizieren - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

Publizieren - ermöglicht es, eine Planliste (= eine Liste von Modell Bereichs oder Papier Bereichs Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Speichert eine Plan-Liste in einer Datei.

ExpBks

Erzeugt, bearbeitet und löscht benannte BKS über den Zeichnungs Explorer (kurz für "Explore Benutzerdefinierte Koordinaten Systeme").

Zugriff auf den Befehl über

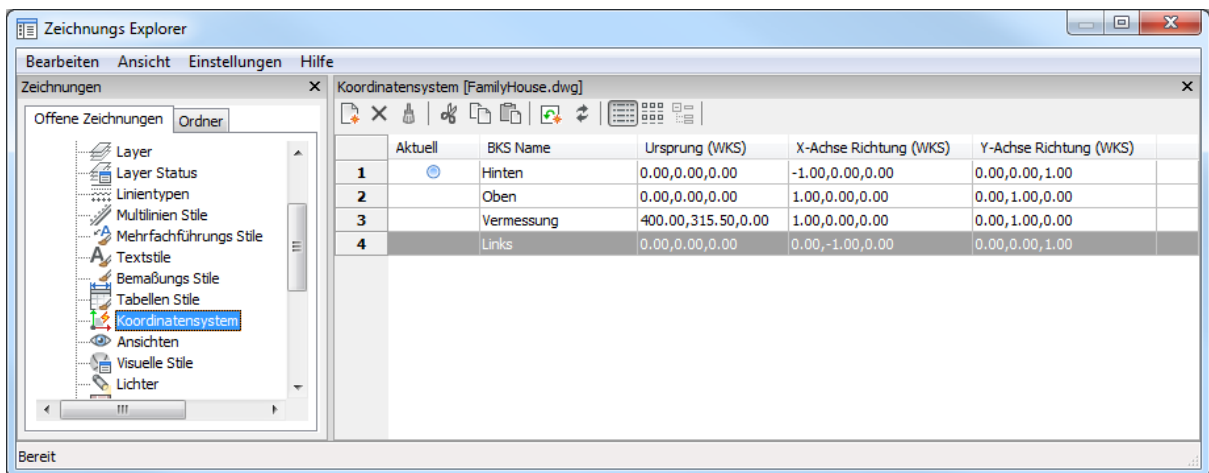
Befehlszeile: *expbks*

Aliase: *bk*, *ddbks*, *explorer*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Koordinatensystem...*



: *expbks*

Zeigt das Dialogfenster Zeichnungs Explorer im Abschnitt Koordinatensystem an:



Erzeugen oder ändern Sie benannte Benutzerkoordinatensysteme und klicken Sie dann auf **X**.
Klicken Sie auf die Taste **F1**, um die Hilfe aufzurufen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BKS Name	Listet die Namen der BKS in der Zeichnung auf. Für das Umbenennen machen Sie einen Doppelklick auf den Namen. BKS steht kurz für "Benutzerdefiniertes-Koordinaten-System".
Ursprung (WKS)	Zeigt den Ursprung (0,0,0) des BKS in X-,Y-,Z-Koordinaten des WKS an. Diese können nicht bearbeitet werden. WKS steht kurz für "Welt-Koordinaten-System".
X-Achse Richtung (WKS)	Zeigt die Richtung der X-Achse in WKS-Koordinaten an. Diese können nicht bearbeitet werden.
Y-Achse Richtung (WKS)	Zeigt die Richtung der Y-Achse in WKS-Koordinaten an. Diese können nicht bearbeitet werden.
<input checked="" type="radio"/> Aktuell	Markiert das aktuelle BKS.
Werkzeugkasten Symbole	
 Neu	Erzeugt ein neues BKS. Der Zeichnungs Explorer wird geschlossen und der Befehl BKS wird aufgerufen. Siehe Befehl BKS.
 Löschen	Löscht ein ausgewähltes BKS. Das aktuelle BKS kann nicht gelöscht werden.

Ähnliche Befehle

[Bks](#) - erzeugt und bearbeitet Benutzerdefinierte-Koordinaten-Systeme.

[BksSymbol](#) - steuert die Sichtbarkeit des BKS-Symbols.

[SetBks](#) - setzt das BKS, um einen Ansichtspunkt zu definieren.

[DRSicht](#) - ändert den Ansichtspunkt zur Draufsicht im WKS oder aktuellen BKS.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Einstellungen](#) - setzt die Parameter für die BKS.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

Erweiterung

Schaltet den Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *erweiterung*

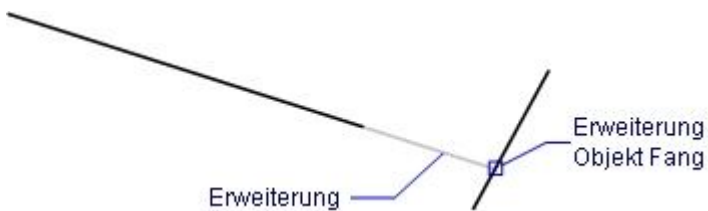
Transparent: *erw*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *erweiterung*

Keine Aufforderung in der Befehlszeile.

Wenn der Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang deaktiviert ist. geben Sie den Befehl ein im diesen zu aktivieren, und umgekehrt.



Wenn der Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang aktiviert ist, fängt der Cursor ein oder zwei erweiterte Objekte.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erweiterung	Die Eingabe dieses schaltet den Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - schaltet den Fangmodus Endpunkt Fang.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

Extrusion

Extrudiert 2D-Objekte zu 3D-Volumenkörpern.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *extrusion*

Alias: *ex*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Extrudieren*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper |* 

: *extrusion*

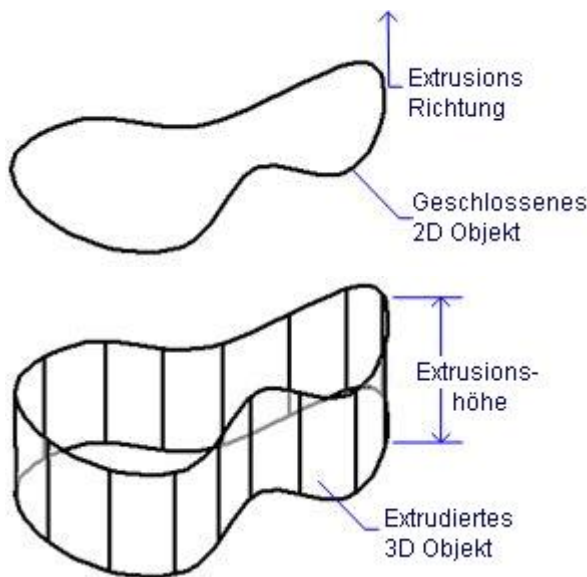
Aufforderung in der Befehlszeile:

[Wähle Objekte/Unterobjekte zum Extrudieren](#) oder einstellen [[Modus](#)]: Wählen Sie ein oder mehrere geschlossene 2D-Objekte oder Flächen von 3D Volumenkörpern.

Objekte im Satz: 1

Wähle Objekte/Unterobjekte zum Extrudieren oder einstellen [[Modus](#)]: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

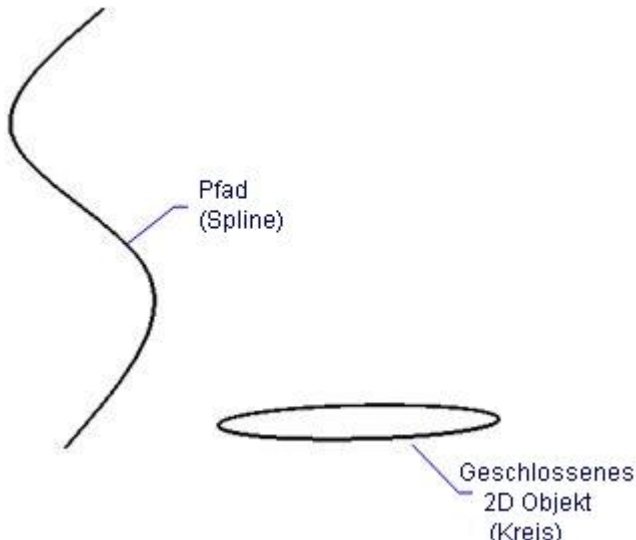
[Geben Sie Höhe der Extrusion](#) oder [[Richtung/Pfad/verJüngung](#)]: Geben Sie eine Zahl ein, wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung oder geben Sie ein P ein.

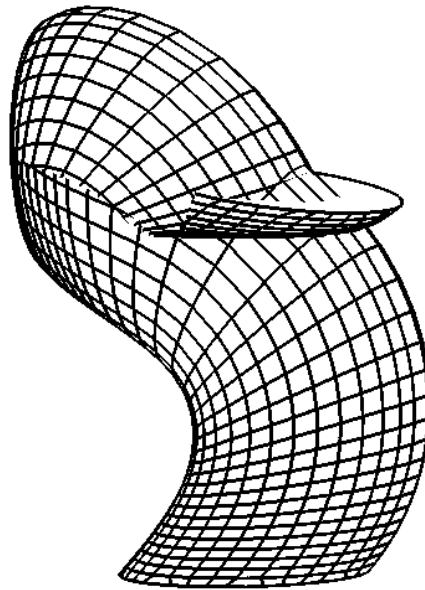


Abhängig vom Wert der Systemvariablen [DELOBJ](#) (Objekt löschen), werden die definierenden Objekte entweder beibehalten oder gelöscht, oder Sie werden gefragt, ob die Quell-Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Wählt die Objekte, die extrudiert werden sollen. Wählen Sie ein oder mehrer geschlossene 2D-Objekte, Regionen oder Flächen von 3D Volumenkörpern. Das resultierende Objekt ist entweder ein 3D-Volumenkörper oder eine Oberfläche, abhängig vom aktuellen Wert der Option Modus :

	<p>Abhängig vom Wert der Systemvariablen DELOBJ werden die Quell-Objekte entweder beibehalten oder gelöscht oder Sie werden aufgefordert, ob die Objekte gelöscht werden sollen oder nicht.</p>
Modus	<p>Setzt den Objekt Typ der Extrusion: Volumenkörper oder Oberfläche Sie werden aufgefordert: Wähle Typ des erstellten Objektes [Volumenkörper/Oberfläche] <Volumenkörper>: - wählen Sie Volumenkörper oder Oberfläche oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Modus zu übernehmen.</p>
Wähle Höhe der Extrusion	<p>Bestimmt die Höhe der Extrusion: Die Extrusionshöhe wird senkrecht zum ausgewählten Objekt gemessen. Verwenden Sie die Option Richtung, um die Extrusionsrichtung anders einzustellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie eine Zahl ein - bestimmt die Höhe. Geben Sie einen negativen Wert ein, um die Extrusion nach unten zu erzeugen. • Wählen Sie zwei Punkte - der Abstand zwischen zwei Punkten definiert die Höhe.
Richtung	<p>Stellt die Extrusions Richtung und die Höhe ein. Sie werden aufgefordert: Geben Sie Startpunkt der Richtung an: - geben Sie einen Punkt ein. Geben Sie Endpunkt der Richtung an: - wählen Sie einen weiteren Punkt in der Zeichnung.</p>
Pfad	<p>Bestimmt die Höhe und den Winkel der Extrusion durch ein anderes Objekt. Sie werden aufgefordert: Extrusion Pfad wählen oder [verJüngung] - Wähle Sie ein offenes Objekt, wie eine Linie, Bogen, Spline oder Polylinie.</p>  <p>Das Pfadobjekt kann nicht in der selben Ebene liegen, wie das Extrusionsobjekt.</p>



Verjüngungswinkel

Bestimmt den Verjüngungswinkel für die Extrusion.

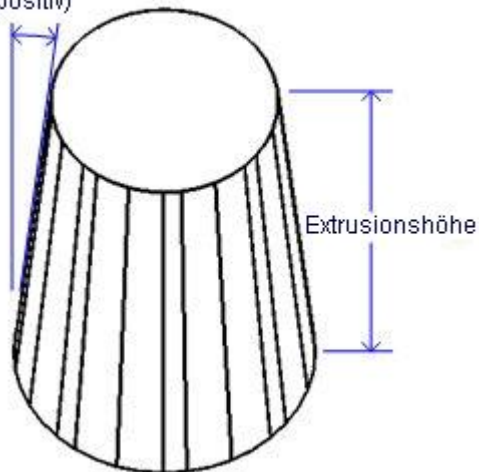
Sie werden aufgefordert:

Geben Sie den Verjüngungs-Winkel für die Extrusion an <0.0000>:

- Geben Sie eine Zahl ein - bestimmt den Winkel. Geben Sie eine negative Zahl ein, um eine Erweiterung zu erhalten.
- Definieren Sie den Winkel, indem Sie zwei Punkte auswählen.

Der Winkel muss flach genug sein, um bei der Oberseite der Extrusion nicht kleiner wie Null zu werden.

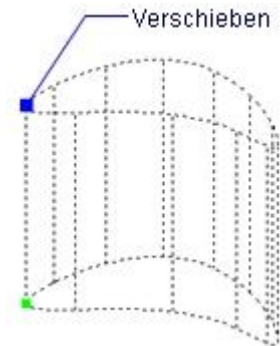
Verjüngungswinkel
(positiv)



Bearbeitung mit Griffen

Eine Extrusion kann direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie den extrudierte Volumenkörper. Beachten Sie, dass es zwei Griffe gibt.
2. Ziehen Sie am Griff, um die Extrusion zu verschieben. (Beide Griffe führen die selbe Funktion aus: verschieben.)



Ähnliche Befehle

DmExtrusion - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

Anheben - erstellt 3D Solids, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

Sweep - erstellt ein 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

ErzeugeUmgrenzung

Erzeugt geschlossene Polylinien aus Flächen von 3D Volumenkörpern sowie aus erkannten Umgrenzungen, wenn die Option "Erkannte Umgrenzungen wählen" der Variablen SELECTIONMODES aktiviert ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *erzeugeumgrenzung*

Menü: *Zeichnen | Grenzen | Umgrenzungen erzeugen*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Umgrenzungen* 

Quad: *2D Konstruieren* | 

: ***erzeugeumgrenzung***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine planar eingeschlossene Position, eine planare Fläche oder eine Schraffur, um eine Umgrenzung zu generieren: *Klicken Sie in eine geschlossenen Regionen, wählen Sie Flächen eines 3D-Volumenkörpers oder Schraffuren, klicken Sie dann mit der dann rechten Maustaste.*

Generierte Grenzen für X Objekt(e)

Splines oder elliptische Segmente der Grenzen werden in Multi-segmentierte Polylinien Kanten konvertiert.

Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[Umgrenzung](#) - platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über eine Dialogeingabe.

[-Umgrenzung](#) - erzeugt eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über die Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

Einfüge


Fügt Blöcke über einen Dialog ein und fordert Sie in der Befehlszeile oder in einem Dialog zur Eingabe der Werte auf.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einfüge*

Alias: *ein*

Menü: *Einfügung | Block einfügen...*

Werkzeugkasten: *Einfügen* | 

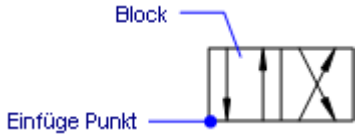
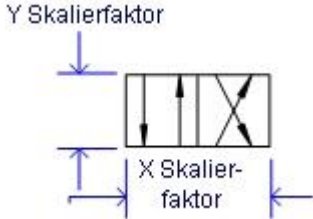
: *einfüge*

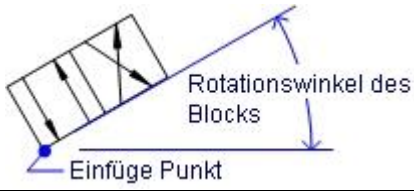
Ein Dialog wird angezeigt:

Definieren Sie die Optionen und klicken Sie dann auf OK.

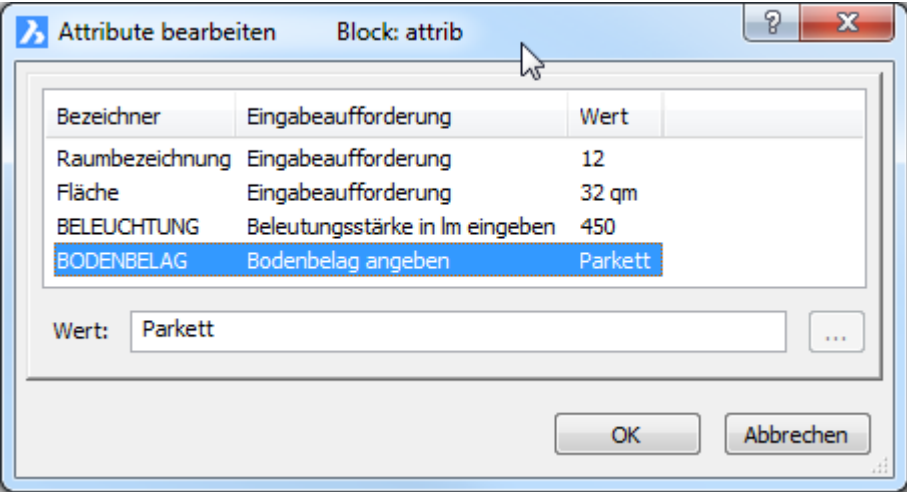
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Bestimmt den Namen des Blocks. Der Block kann in der Zeichnung existieren oder eine beliebige DWG-Datei sein: <ul style="list-style-type: none"> Um einen Block in der Zeichnung zu wählen, geben Sie den Namen ein oder klicken Sie auf die Auswahlliste <i>Name</i>. Um eine DWG-Datei zu wählen klicken Sie auf <i>Durchsuchen</i>. Blöcke werden mit dem Befehl Block erzeugt.
Durchsuchen	Zeigt das Dialogfenster Öffnen an. Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i> .

Pfad	Zeigt den Pfad des Blocks an, wenn dieser als eine DWG-Datei geöffnet ist.
Einfüge Punkt	<p>Definiert den Einfügepunkt des Blocks in der Zeichnung.</p> 
Am Bildschirm definieren	<p>Schaltet, wo die Einfügekordinaten definiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aus</i> - bestimmt die die x-, y-, z-Koordinaten im Dialog. • <i>Ein</i> - bestimmt die Koordinaten in der Befehlszeile, nach-dem Sie auf OK geklickt haben. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <p><i>Einfügepunkt für Block</i> - bestimmt die x,y oder die x,y,z Koordinaten der unteren linken Ecke des Blocks.</p>
X Y Z	Bestimmt die x-, y-, und z-Koordinate des Einfügepunktes für den Block.
Skalieren	<p>Skaliert den Block:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein Wert größer als 1 - vergrößert den Block. • 1 - fügt den Block mit der aktuellen Größe ein. • Ein Wert kleiner als 1 - verkleinert den Block. 
Am Bildschirm definieren	<p>Schaltet, wo der Skalierfaktor bestimmt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aus</i> - bestimmt die die x,y,z Skalierung im Dialog. • <i>Ein</i> - bestimmt den Skalierfaktor in der Befehlszeile, nach dem Sie auf OK geklickt haben. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <p><i>Skalierfaktor</i> - definiert den Skalierfaktor.</p>
XYZ	<p>Definiert die Skalierung des Blocks:</p> <ul style="list-style-type: none"> • X: Definiert den Skalierfaktor entlang der x-Achse. • Geben Sie einen negativen Wert ein, um den Block über die y-Achse zuspiegeln. • Y: Definiert den Skalierfaktor entlang der y-Achse. • Geben Sie einen negativen Wert ein, um den Block über die x-Achse zu spiegeln. • Z: Definiert den Skalierfaktor entlang der z-Achse.
Einheitliche Skalierung	<p>Schaltet, ob ein gesamter Skalierfaktor verwendet werden soll:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i> - verwendet den x Skalierfaktor, auch für den y und z Skalierfaktor. • <i>Nein</i> - erlaubt es, für den x, y und z Skalierfaktor unterschiedliche Werte einzugeben.

Drehung	<p>Bestimmt den Drehwinkel des Blocks um seinen Einfügepunkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positiver Winkel - dreht den Block gegen den Uhrzeigersinn. • Negativer Winkel - dreht den Block im Uhrzeigersinn.  <p>Das Diagramm zeigt einen rechteckigen Block, der um einen blauen Punkt am unteren linken Rand gedreht ist. Ein Pfeil am unteren Rand markiert den 'Einfüge Punkt'. Ein weiterer Pfeil zeigt den 'Rotationswinkel des Blocks' an, der nach oben rechts zeigt.</p>
Am Bildschirm definieren	<p>Schaltet, wo der Drehwinkel bestimmt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aus</i> - bestimmt den Winkel im Dialog. • <i>Ein</i> - definiert den Skalierfaktor in der Befehlszeile, nach dem Sie auf <i>OK</i> geklickt haben. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Drehwinkel</i> - definiert den Winkel.
Winkel	<p>Bestimmt den Drehwinkel des Blocks um seinen Einfügepunkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positiver Winkel - dreht den Block gegen den Uhrzeigersinn. • Negativer Winkel - dreht den Block im Uhrzeigersinn.
Ursprung	<p>Schaltet, ob der Block beim Einfügen aufgelöst wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i> - löst den Block auf. Dieser wird in seinen Bestandteilen eingefügt. • <i>Nein</i> - der Block wird nicht aufgelöst. Er wird als Block eingefügt.
Block Einheit	<p>Steuert die automatische Skalierung des Blocks in Bezug auf die Systemvariable <i>INSUNITS</i> der aktuellen Zeichnung.</p>
Einheit	<p>Zeigt die <i>INSUNITS</i> Einstellung des eingefügten Blocks oder Zeichnung.</p>
Faktor	<p>Zeigt den berechneten Skalierungsfaktor im Bezug auf die <i>INSUNITS</i>-Einstellung für den eingefügten Block (oder Zeichnung) und der aktuellen Zeichnung.</p>

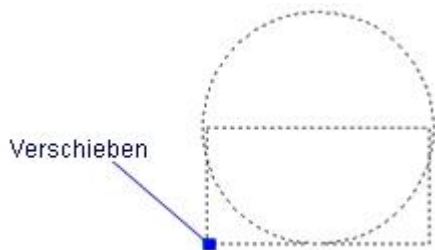
Wenn der Block Attribute enthält, bestimmt der Wert der Systemvariable ATTDIA (Attribute Dialog), ob die Attribute in der Befehlszeile oder über einen Dialog eingegeben werden.

<p>ATTDIA = EIN</p>	<p>Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Wählen Sie ein Attribut in der Liste, und definieren Sie das Attribut im Feld <i>Wert</i>.</p>
<p>ATTDIA = AUS</p>	<p>Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: <i><Attribut Eingabeaufforderung></i> <i><Vorgabe Wert></i>:</p> <p>Geben Sie einen neuen Wert an der Eingabeaufforderung ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Blöcke können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Block aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügpunkt des Blocks.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Block zu verschieben.



Verfahren

[Allgemeine Verfahren um einen Block einzufügen](#)

[Einfügen eines Blocks](#)

[Einen Block über den Zeichnungs Explorer einfügen](#)

[Einfügen eines Blocks angepasst an ein bestehendes Objekt](#)

[Platzieren von Blöcken mit Attributen](#)

Ähnliche Befehle

-Einfüge - fügt Blöcke ein. Die Aufforderung zur Eingabe der Attributwerte erfolgt über die Befehlszeile.

EinfügePassend - fügt Blöcke mehrfach und gespiegelt ein.

MEinfüg - Fügt einen Block als eine rechteckige Reihe ein.

BlockEinfüg - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block ein.

WBlock - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile in Dateien auf der Festplatte.

XZuordnen - hängt extern Referenz-Zeichnungen über eine Dialog Eingabe an.

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

-AttDef - definiert Attribute über die Befehlszeile.

AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

Block und **-Block** - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

Ursprung - löst Blöcke und Attribute in einzelne Objekte.

PdfAnhang - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt einen Dialog an.

-PdfAnhang - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

Eigenschaften - bearbeitet die Attributwerte und Eigenschaften von Blöcken.

RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

BlockZurücks - setzt dynamische Blöcke auf Standardwerte zurück.

-Einfüge

Fügt Blöcke über die Aufforderung in der Befehlszeile ein oder durch Eingabe in einem Dialog ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-einfüge*

Alias: *-e*

: *-einfüge*

Aufforderung in der Befehlszeile:

?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten/~ um den Explorer Dialog zu

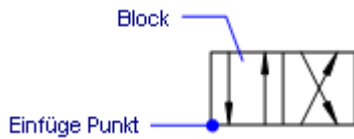
öffnen/<Einzufügender Block>: Geben Sie den Namen des zu ladenden Blocks ein, drücken Sie die Eingabetaste, um den Namen des zuvor eingefügten Blocks zu übernehmen oder wählen Sie eine Option.

Einfügapunkt für Block oder [Mehrere/Skalieren]: Geben Sie den Einfügapunkt an oder wählen Sie eine Option.

Ecke <1.0000>: Geben Sie einen Punkt an oder geben Sie einen Wert ein, um den X-Skalenfaktor anzugeben.

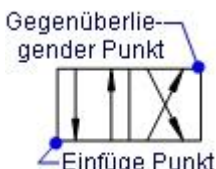
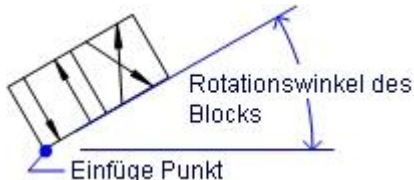
Y-Skalierfaktor: <Entspricht X-Skalierfaktor (1.0000)>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Y-Skalierungsfaktor gleich dem X-Skalierungsfaktor zu setzen, oder geben Sie einen Wert ein, um den Y-Skalierungsfaktor anzugeben.

Drehwinkel für Block <0>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten 0° Drehwinkel zu wählen, wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Wert ein.

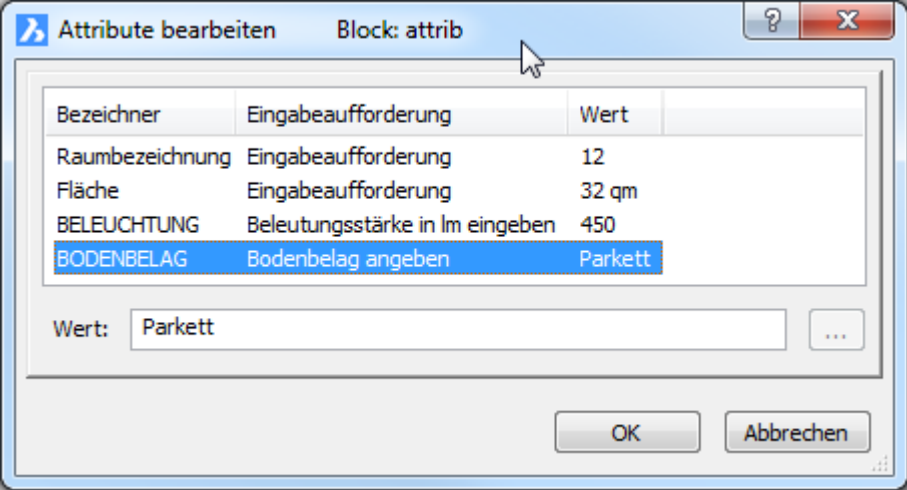


Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten	Listet die Namen aller Blöcke in der aktuellen Zeichnung auf. Und fragt Sie: Aufzulistende Blöcke <* für alle> - drücken Sie die Eingabetaste, um alle Blöcke aufzulisten oder geben Sie einen Teil eines Namens ein, um einige Blöcke anzuzeigen. Wenn notwendig, drücken Sie die Taste F2, um die gesamte Liste anzuzeigen. Siehe Befehl TextBld .
~ um den Explorer Dialog zu öffnen	Zeigt den Dialog Block einfügen. Wählen Sie eine DWG-Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.
Einzufügender Block	Definiert den Namen des Blocks, der eingefügt werden soll. BricsCAD wird den Block in den Block-Definitionen in der aktuellen Zeichnung suchen. Wenn der Block nicht in der aktuellen Zeichnung gefunden wird, werden die Pfade die durch die Systemvariable SRCHPATH definiert sind durchsucht. Wenn der Block trotzdem nicht gefunden wird, meldet BricsCAD; 'Datei kann nicht gefunden werden <Blocknamen>'

Mehrere Blöcke	<p>Die folgende Aufforderung wird wiederholt, bis Sie die Eingabetaste oder die Esc Taste drücken.</p> <p>Dies erlaubt es Ihnen, den gleichen Block oft und schnell hintereinander einzufügen.</p>
Skalierfaktor	<p>Legt den Gesamtskalierungsfaktor für den Block fest. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Skalierfaktor für Block: Geben Sie einen Wert ein.</p>
Einfügegenpunkt für Block	<p>Definiert den Einfügegenpunkt des Blocks in der Zeichnung.</p>
Ecke	<p>Zeigt die Größe des Blocks durch die Angabe einer zweiten Ecke eines Rechtecks. Der Einfügegenpunkt ist die erste Ecke des Rechtecks. Und fragt Sie:</p> <p>Andere Ecke für die Skalierung auswählen oder x-Skalierfaktor <1.000000> eingeben - wählen Sie die zweite Ecke, oder geben Sie eine Zahl für den x-Skalierfaktor ein.</p> <p>Sie können Punkte wählen oder x,y Koordinaten eingeben.</p> 
Y Skalierfaktor	<p>Legt die Skalierung des Blocks in der Y-Richtung fest. Geben Sie eine negative Zahl ein, um den Block zu spiegeln.</p> <p>Drücken Sie die Eingabetaste, um die Y-Skalierung = X-Skalierung zu setzen.</p>
Drehwinkel für Block	<p>Definiert den Drehwinkel des Blocks über seinen Einfügegenpunkt. Geben Sie einen Winkel oder einen Punkt ein, um die Rotation zu definieren.</p> 

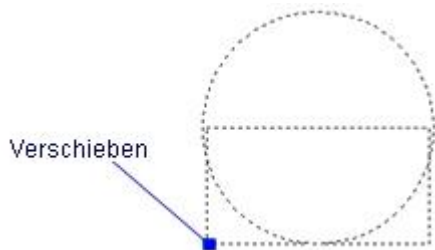
Wenn der Block Attribute enthält, bestimmt der Wert der Systemvariable ATTDIA (Attribute Dialog), ob die Attribute in der Befehlszeile oder über einen Dialog eingegeben werden.

<p>ATTDIA = EIN</p>	<p>Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Wählen Sie ein Attribut in der Liste, und definieren Sie das Attribut im Feld <i>Wert</i>.</p>
<p>ATTDIA = AUS</p>	<p>Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: <Attribut Eingabeaufforderung> <Vorgabe Wert> :</p> <p>Geben Sie einen neuen Wert an der Eingabeaufforderung ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Blöcke können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Block aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Blocks.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Block zu verschieben.



Ähnliche Befehle

EinfügePassend - fügt Blöcke mehrfach und gespiegelt ein.

-Einfüge - fügt Blöcke ein. Die Aufforderung zur Eingabe der Attributwerte erfolgt über die Befehlszeile.

BlockEinfüg - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block ein.

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

-AttDef - definiert Attribute über die Befehlszeile.

AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

Block und **-Block** - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

Ursprung - löst Blöcke und Attribute in einzelne Objekte.

PdfAnhang - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt einen Dialog an.

-PdfAnhang - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

Eigenschaften - bearbeitet die Attributwerte und Eigenschaften von Blöcken.

RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

BlockZurücks - setzt dynamische Blöcke auf Standardwerte zurück.

EinfügePassend

Fügt Blöcke mehrfach und gespiegelt ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einfügepassend*

Menü: *Einfügen | Ausgerichteten Block einfügen*

Alias: *einpas*

: *einfügepassend*

Aufforderung in der Befehlszeile:

? um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten / ~ um den Explorer Dialog zu

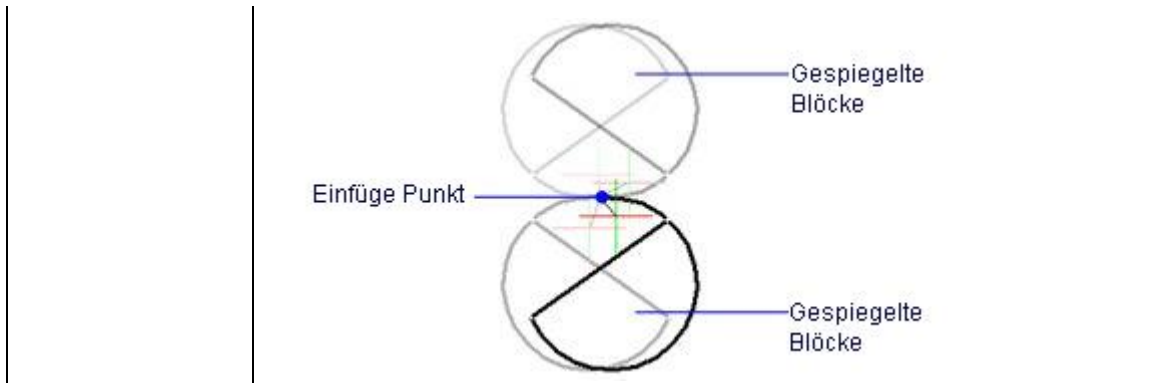
öffnen / <Einzufügender Block> <Vorgabenamen>: Geben Sie ? oder ~ ein, oder geben Sie den Namen eines Blockes ein.

Einfügepunkt für Block oder [Mehrere/Skalieren]: Geben Sie ein M ein, um den Block mehrfach einzufügen oder wählen Sie einen Punkt, um den Block einmal einzufügen.

Block Spiegelungs Kontroll Punkt eingeben: : Wählen Sie einen Punkt, um den Block zu spiegeln.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten	Listet die Namen aller Blöcke in der aktuellen Zeichnung auf. Und fragt Sie: Aufzulistende Blöcke <* für alle> - drücken Sie die Eingabetaste, um alle Blöcke aufzulisten oder geben Sie einen Teil eines Namens ein, um einige Blöcke anzuzeigen. Wenn notwendig, drücken Sie die Taste F2 , um die gesamte Liste anzuzeigen. Sehen Sie auch beim Befehl TextBld nach.
~ um den Explorer Dialog zu öffnen	Zeigt den Dialog Block einfügen . Wählen Sie eine DWG-Datei und klicken Sie dann auf Öffnen .
Einzufügender Block	Definiert den Namen des Blocks, der eingefügt werden soll. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Namen des zuvor eingefügten Blocks zu übernehmen oder geben Sie den Namen des Blockes ein der eingefügt werden soll.
Mehrere Blöcke	Wiederholt die Einfügepunkt für nächsten Block: Eingabeaufforderungen, bis Sie die ESC-Taste oder die Eingabetaste drücken. Dies erlaubt es Ihnen, den gleichen Block oft und schnell hintereinander einzufügen.
Skalieren	Ermöglicht die Skalierung des Blocks; Sie werden aufgefordert: Skalierfaktor für Block: - geben Sie einen Wert ein.
Einfügepunkt für Block	Definiert den Einfügepunkt des Blocks in der Zeichnung.
Block Spiegelungs Kontroll Punkt eingeben	Spiegel den Block in einen der vier Quadranten. Bewegen Sie den Cursor, um die Lage des gespiegelte Blocks zu definieren; der Block wird über seinen Einfügepunkt gespiegelt.



Ähnliche Befehle

Einfüge - fügt Blöcke in Zeichnungen ein.

-Einfüge - fügt Blöcke ein und fordert in der Befehlszeile zur Eingabe von Attributwerten auf.

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

-AttDef - bestimmt Attribute über die Befehlszeile.

AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

Block und **-Block** - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

Ursprung - löst Blöcke und Attribute in einzelne Objekte.

Eigenschaften - bearbeitet den Block, seine Attributwerte und seine Eigenschaften.


RefBearb - ändert Blöcke und Attribute in der Zeichnung.

ErhalteMich

Ermöglicht das visuelle Zusammenführen der verglichenen Zeichnungen.
Der Befehl ist nur während einer Vergleichssitzung verfügbar.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *erhaltemich*

Werkzeugkasten: *Vergleich* | 

: *erhaltemich*

Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Zusammenführen der verglichenen Zeichnungen](#)

Ähnliche Befehle

[DwgVergleich](#) - vergleicht eine ausgewählte Zeichnung mit der aktuellen Zeichnung während einer Vergleichssitzung.

[EndeVergleich](#) - beendet eine Zeichnungsvergleichs Sitzung, die mit dem Befehl DwgVergleich gestartet wurde.

EigAnpass


Weist die Eigenschaften eines Objektes einem oder mehreren anderen Objekten zu (kurz für "Eigenschaften anpassen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *eiganpass*

Transparent: '*eiganpass*

Alias: *eg*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *eiganpass*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, um davon Eigenschaften zu kopieren: Wählen Sie ein Objekt.

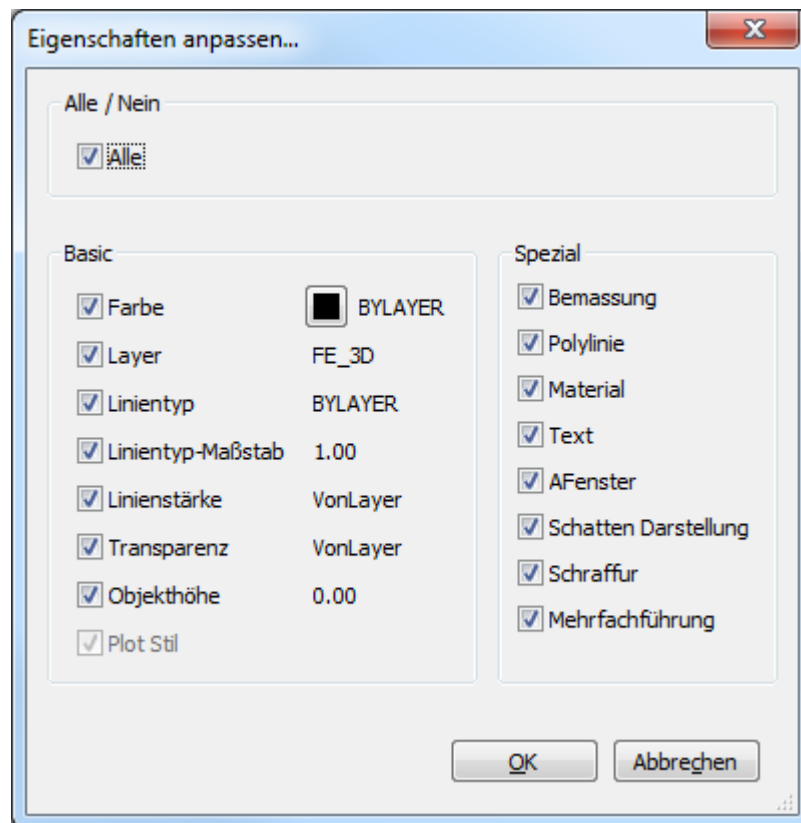
Aktive Einstellungen: 'Farbe' 'Layer' 'Linientyp' 'Linientyp-Maßstab' 'Linienstärke' 'Objekthöhe' 'Plot Stil' 'Bemassung' 'Polylinie' 'Material' 'Text' 'Schatten Darstellung' 'Schraffur' 'Mehrfach Führungen'

Objekte wählen, zu denen die Eigenschaften kopiert werden sollen oder [**Einstellungen**]: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte wählen, zu denen Eigenschaften zu kopieren sind oder [**Einstellungen**]: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, um davon Eigenschaften zu kopieren	Definiert das Objekt dessen, Eigenschaften kopiert werden. Die derzeit aktiven Einstellungen werden in der Befehlszeile angezeigt.
Objekte wählen, zu denen die Eigenschaften zu kopieren sind	Definiert die Objekte, deren Eigenschaften geändert werden.
Einstellungen	Legt die aktiven Einstellungen fest. Der folgende Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf die Schaltfläche OK, wenn Sie fertig sind.

Sie werden aufgefordert:

Objekte wählen, zu denen die Eigenschaften kopiert werden sollen
[Einstellungen]: Wählen Sie Objekte oder geben Sie E + Eingabetaste ein, um den Dialog *Eigenschaften anpassen* wieder zu öffnen.

Verfahren

[Um Eigenschaften zwischen Objekten zu kopieren](#)

Ähnliche Befehle

[Kopieren](#) - kopiert Objekte.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften eines Objektes.

[Layer](#) - weist Layern Eigenschaften zu.

[Farbe](#) - weist die Arbeits-Farbe zu.

[Linientyp](#) - weist den Arbeits-Linientyp zu.

[LStärke](#) - weist die Arbeits-Linienstärke zu.

Eigenschaften

Zeigt die Eigenschaften Leiste mit den Eigenschaften der ausgewählten Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *eigenschaften*

Alias: *e, schaft, ddmodify, ddchprop*

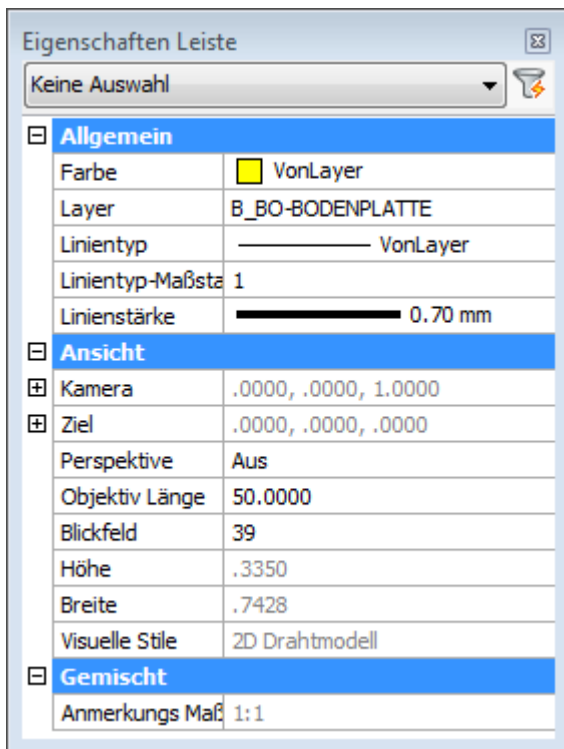
Menü: *Ändern | Eigenschaften*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

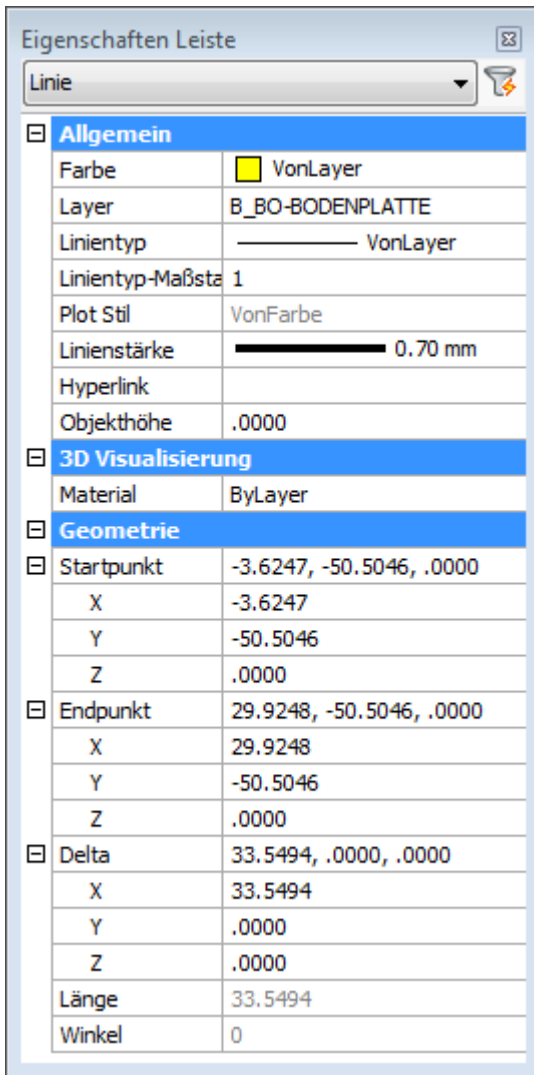
: *Eigenschaften*

Zeigt eine Palette mit unterschiedlichem Inhalt:

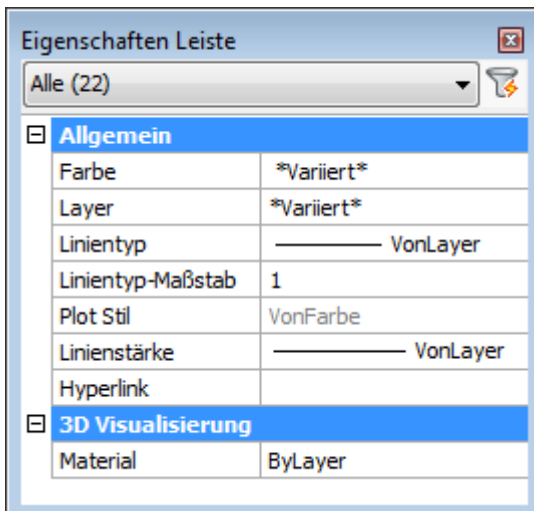
- Wenn keine Objekte ausgewählt sind:
 - Allgemeine:** zeigt die aktuellen Objekt Einstellungen für die Erstellung von Objekten an.
 - Ansicht:** zeigt die aktuellen Ansicht-Eigenschaften an (siehe [Ausschnitt](#) Befehl).
 - Gemischt:** zeigt den aktuellen Beschriftungs-Maßstab an.



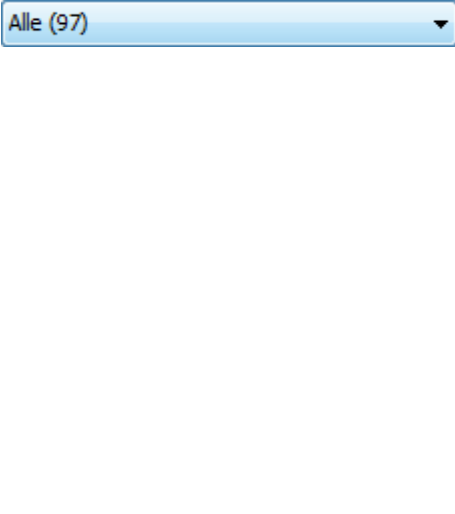

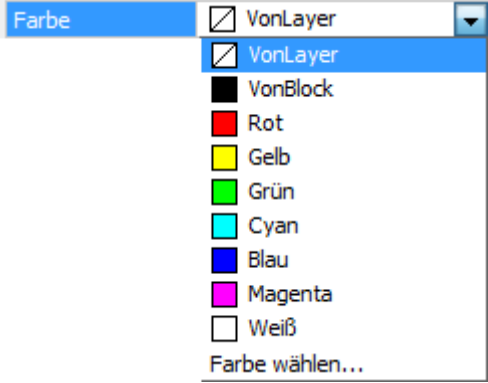
- Wenn ein Objekte ausgewählt ist: Die Eigenschaften des gewählten Elementes werden angezeigt.

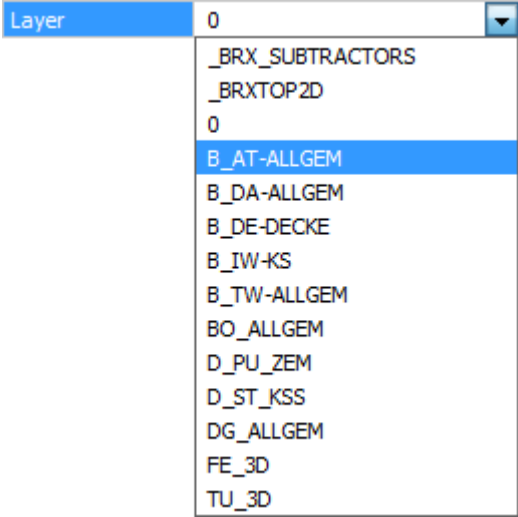
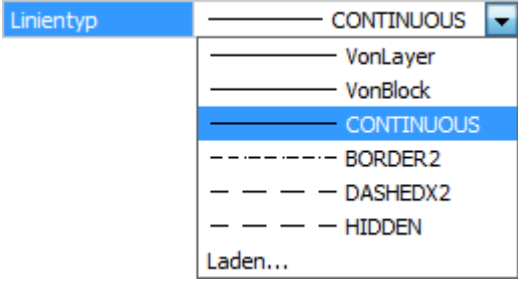

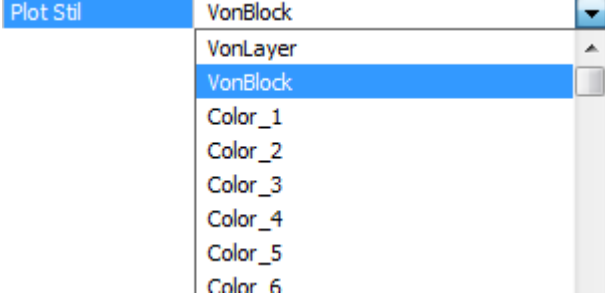


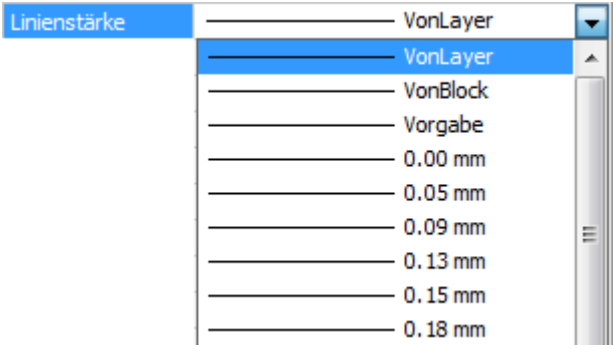



- Wenn zwei oder mehr Objekte ausgewählt sind: Die gemeinsamen Eigenschaften der gewählten Objekte werden angezeigt.



Befehls Optionen

Optionen	Beschreibung
	<p>Zeigt die Anzahl der selektierten Objekte an. Klicken Sie, um die Anzahl jedes Objekttyps in der aktuellen Auswahl-Gruppe anzuzeigen:</p> <p>Alle (97) Block Referenz (30) Kreis (2) Ausgerichtete Bemaßung Durchmesser Bemaßung Radiale Bemaßung Schraffur Führung Linie (2) Polylinie (2) Vielflächennetz (53) Text (3)</p> <p>Wählen Sie einen Objekttyp in der Liste, um die gemeinsamen Eigenschaften aller Objekte dieses Typs im aktuellen Auswahlatz zu sehen.</p>
 Schnell Auswahl	<p>Wechselt zwischen <i>Eigenschaften</i> und <i>Schnellauswahl</i> Modus (siehe auch beim Befehl SAuswahl).</p>
Allgemein	
<p>Farbe</p>	<p>Zeigt die aktuelle Farbe an. Erlaubt es, die Farbe der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie dann eine andere Farbe aus. 2. Klicken Sie auf Farbe wählen..., um den Dialog Wähle Farbe zu öffnen.  <p>Sehen Sie auch beim Befehl Farbe nach.</p>
<p>Layer</p>	<p>Zeigt den aktuellen Layer Namen an. Um den Layer der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie einen anderen Namen aus.

	 <p>Siehe Befehl Layer.</p>
<p>Linientyp</p>	<p>Zeigt den aktuellen Linientyp an. Um den Linientyp der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie einen anderen Namen aus.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Wählen Sie Laden, um den Dialog Lade Linientypen zu öffnen. <p>Sehen Sie auch beim Befehl Linientyp nach.</p>
<p>Linientyp-Maßstab</p>	<p>Zeigt den aktuellen Linientyp-Skalierungsfaktor an.</p>  <p>Um den Linientyp Maßstab zu ändern, geben Sie einen neuen Wert ein. Sehen Sie auch bei der Systemvariablen LTSCALE nach.</p>
<p>Plot Stil</p>	<p>Zeigt den aktuellen Plot Stil an. Um den Plot Stil der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie einen anderen Namen aus.  <p>(Diese Eigenschaft ist nur verfügbar, wenn Plot Stile für die aktuelle Zeichnung aktiviert sind. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStil nach.)</p>

<p>Liniestärke</p>	<p>Zeigt die aktuelle Liniestärke an. Um die Liniestärke der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf das Pulldown-Menü, und wählen Sie eine andere Stärke aus.  <p>Sehen Sie auch beim Befehl LStärke nach.</p>
<p>Hyperlink</p>	<p>Zeigt den aktuellen Hyperlink an. Um den Hyperlink der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie eine neue URL ein.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um den Dialog Hyperlink bearbeiten zu öffnen. <p>Sehen Sie auch beim Befehl Hyperlink nach.</p>
<p>Objekthöhe</p>	<p>Zeigt die aktuelle Objekthöhe an. Um die Objekthöhe der ausgewählten Objekte zu ändern:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie einen neuen Wert ein.  <p>Siehe Befehl Erhebung.</p>
<p>Material</p>	<p>Zeigt die aktuelle Material Definition des ausgewählten Objektes an.</p> <p>Um es zu ändern, klicken Sie auf das Feld Einstellungen, und wählen Sie ein Material aus der Dropdown-Liste aus.</p> <p>Sehen Sie auch beim Befehl Materialien nach, um Material Definitionen zu verwalten.</p>
<p>Ansicht</p>	
<p>Kamera / Ziel</p>	<p>Zeigt die aktuelle Position der Kamera und die Ziel-Eigenschaft in der Ansicht an.</p> <p>Sehen Sie auch beim Befehl Kamera.</p>
<p>Perspektive</p>	<p>Zeigt den aktuellen Wert der Systemvariablen PERSPECTIVE an.</p> <p>Ermöglicht es, den Perspektive Ansichts-Modus ein- bzw. auszuschalten.</p>
<p>Objektiv Länge</p>	<p>Zeigt den aktuellen Wert der Systemvariablen LENSLLENGTH an.</p> <p>Ermöglicht es, den Wert der Systemvariablen LENSLLENGTH zu bearbeiten.</p>

Blickfeld	Zeigt den aktuellen Ansichtswinkel an. Ermöglicht es, den Kamera-Blickwinkel zu bearbeiten. Die Bearbeitung dieses Wertes beeinflusst den Wert der Systemvariablen LENSLENGTH.
Höhe / Breite	Zeigt die Abmessungen der aktuellen Ansicht in Zeichnungseinheiten an.
Visuelle Stile	Zeigt den aktuellen visuellen Stil an. Ermöglicht die Auswahl eines anderen visuellen Stils. Sehen Sie auch beim Befehl VisuelleStile .
Gemischt (Verschiedenes)	
Beschriftungs Skalierung	Zeigt den aktuellen Wert der Systemvariablen CANNOSCALE an. Ermöglicht es, den Wert der Systemvariablen CANNOSCALE zu bearbeiten. Alle Maßstäbe, die in der Zeichnung definiert sind stehen zur Verfügung (siehe auch bei den Befehlen MStabListeBearb und -MStabListeBearb)

Andere Eigenschaften variieren in Abhängigkeit von den gewählten Objekten.

Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Fläche](#) - berechnet die Fläche, den Umfang und den Durchmesser von Objekten.

[AttEdit](#) - bearbeitet Attributwerte und Attributeigenschaften.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[Abstand](#) - listet die 2D- und 3D-Abstände zwischen zwei Punkten auf.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Id](#) - listet die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes auf.

[Layer](#) - weist Layer-Eigenschaften zu.

[Liste](#) - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in der Befehlszeile auf.

[MassEig](#) - listet die Eigenschaften von Volumenkörper Modellen und Regionen auf.

[EigSchliess](#) - schließt die Eigenschaften Leiste.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

EigSchliess

Schließt das Eigenschaften Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *eigschliess*

Alias: *eigs*

: *eigschliess*

Schließt das Eigenschaften Panel.

Um die Eigenschaften Leiste zu öffnen, verwenden Sie den Befehl [Eigenschaften](#)

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Eigenschaften](#) - öffnet die Eigenschaften Leiste.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

EzBlick

Schauen Sie sich in einer 3D-Szene um.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezblick*

Maus: STRG + Mitteltaste

: *ezblick*

Aufforderung in der Befehlszeile:

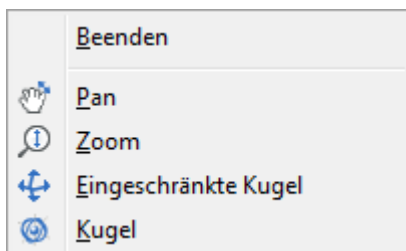
>>Drücken Sie die EINGABE- oder Esc-Taste zur Vervollständigung, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü anzuzeigen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie dann die Maus, um sich in Echtzeit umzusehen; drücken Sie die EINGABETASTE, um den Befehl zu beenden.





BricsCAD zeigt während der Echtzeit-Rotation den Cursor "Umherschauen": 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotZtr - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EzGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzPan

Pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezpan*

Transparent: *'ezpan*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit Verschiebung*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **ezpan**

Aufforderung in der Befehlszeile:

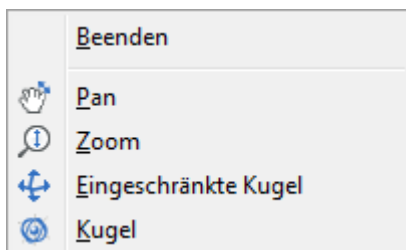
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu verschieben; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt den Pan-Cursor während des Echt-Zeit panens: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

AusScht und **-AusScht** - stellt benannte Ansichten in Zeichnungen her.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EzRot - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotTtr - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzRot

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit (kurz für "Echt-Zeit-Rotation").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezrot*

Transparent: *'ezrot*

Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit eingeschränkte Kugel*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **ezrot**

Aufforderung in der Befehlszeile:

>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.

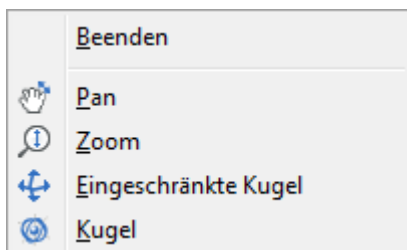
BricsCAD zeigt den eingeschränkten Kugel Rotations-Cursor während des Echt-Zeit Rotierens:







Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

Navigieren - erlaubt es, mit bekannten Verfahren aus Computerspielen durch Modelle zu gehen oder zu fliegen.

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotZtr - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EZRotZtr

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit (kurz für "Echt-Zeit-Rotation").

Zugriff auf den Befehl über

Werkzeugkasten: *ezrotztr*

Transparent: *'ezrotztr*

: *ezrotztr*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Rotations Zentrum angeben:

Geben Sie den Mittelpunkt für die Rotation ein: Klicken Sie entweder auf einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie die Koordinaten in der Befehlszeile ein, und drücken Sie dann die EINGABETASTE.

>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.

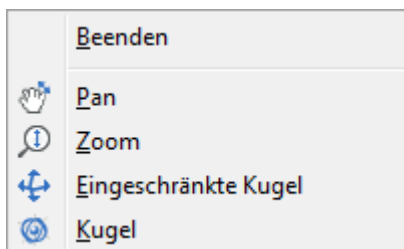
BricsCAD zeigt den eingeschränkten Kugel Rotations-Cursor während des Echt-Zeit Rotierens:







Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EZRot - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotF - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EZRotf

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit (kurz für "Echt-Zeit-Rotation").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezrotf*

Transparent: *'ezrotf*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit Rotation*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **ezrotf**

Aufforderung in der Befehlszeile:

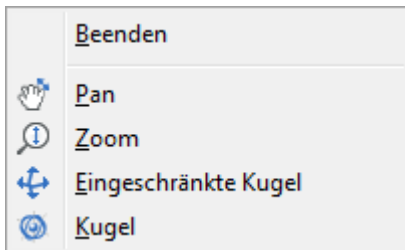
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt während des Echt-Zeit Rotierens den Rotations-Cursor an: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EZRot - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotZtr - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzRotX

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit um die X-Achse (kurz für "Echt-Zeit-Rotation X-Achse").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezrotx*

Transparent: *'ezrotx*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit X*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung | *

: **EzRotX**

Aufforderung in der Befehlszeile:

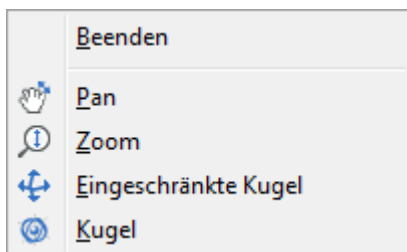
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt während des Echt-Zeit Rotierens den Rotations-Cursor an: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

[EZBlick](#) - sich in einer 3D-Szene umsehen.

[EzRot](#) - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotF](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotZtr](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

[EzRotY](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

[EzRotZ](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

[EZHochRunter](#) - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

[EZGehen](#) - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Pan](#) und [-Pan](#) - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzPan](#) - pant die Zeichnung in Echtzeit.

[Zoom](#) - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzZoom](#) - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzRotY

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit um die Y-Achse (kurz für "Echt-Zeit-Rotation Y-Achse").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezroty*

Transparent: *'ezroty*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit Y*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **EzRotY**

Aufforderung in der Befehlszeile:

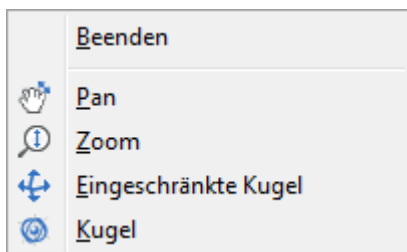
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt während des Echt-Zeit Rotierens den Rotations-Cursor an: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

[EZBlick](#) - sich in einer 3D-Szene umsehen.

[EzRot](#) - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotF](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotZtr](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

[EzRotX](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

[EzRotZ](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

[EZHochRunter](#) - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

[EZGehen](#) - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Pan](#) und [-Pan](#) - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzPan](#) - pant die Zeichnung in Echtzeit.

[Zoom](#) - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzZoom](#) - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzRotZ

Rotiert 3D-Zeichnungen in Echt-Zeit um die Z-Achse (kurz für "Echt-Zeit-Rotation Z-Achse").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezrotz*

Transparent: *'ezrotz*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit Z*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **ezrotz**

Aufforderung in der Befehlszeile:

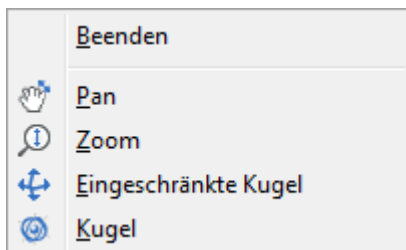
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu rotieren; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt während des Echt-Zeit Rotierens den Rotations-Cursor an: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

[EZBlick](#) - sich in einer 3D-Szene umsehen.

[EzRot](#) - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotF](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EZRotZtr](#) - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

[EzRotX](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

[EzRotY](#) - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

[EZHochRunter](#) - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

[EZGehen](#) - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

[DdVPoint](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

[APunkt](#) - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Pan](#) und [-Pan](#) - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzPan](#) - pant die Zeichnung in Echtzeit.

[Zoom](#) - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzZoom](#) - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzHochRunter

In einer 3D-Szene nach oben / unten und links / rechts bewegen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezhochrunter*

Maus: Alt + Mitteltaste

: *ezhochrunter*

Aufforderung in der Befehlszeile:

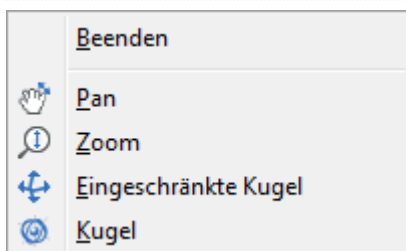
>>Drücken Sie die EINGABE- oder Esc-Taste zur Vervollständigung, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü anzuzeigen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie dann die Maus, um sich in Echtzeit nach oben / unten und nach links / rechts zu bewegen; drücken Sie die EINGABETASTE, um den Befehl zu beenden.





BricsCAD zeigt während der Echtzeit-Bewegung den nach oben-nach-unten Cursor: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotZtr - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzGehen

In einer 3D-Szene nach links / rechts und vorwärts / rückwärts gehen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezgehen*

Maus: Alt + linke Maustaste

: *ezgehen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

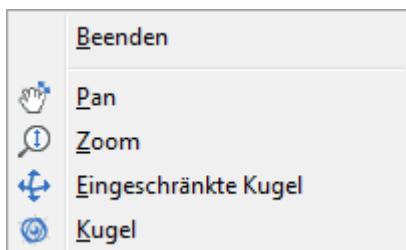
>>Drücken Sie die EINGABE- oder Esc-Taste zur Vervollständigung, oder drücken Sie die rechte Maustaste, um ein Kontext-Menü anzuzeigen. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie dann die Maus, um in Echtzeit nach links / rechts und nach vorwärts / rückwärts zu gehen; drücken Sie die EINGABETASTE, um den Befehl zu beenden.





BricsCAD zeigt während der Echtzeit-Bewegung den Gehen Cursor: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

Navigieren - erlaubt es, mit bekannten Verfahren aus Computerspielen durch Modelle zu gehen oder zu fliegen.

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotZtr - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echt-Zeit-Zoomen in der Zeichnung aus.

EzZoom

Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ezzzoom*

Transparent: *'ezzzoom*


Menü: *Ansicht | Echt-Zeit Bewegung | Echt-Zeit Zoom*

Werkzeugkasten: *Echt-Zeit Bewegung* | 

: **EzZoom**

Aufforderung in der Befehlszeile:

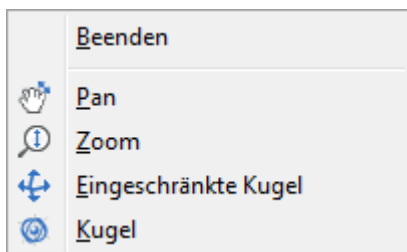
>>Drücken Sie die Eingabetaste oder Esc, um abzuschließen, oder rechte Maustaste, um das Kontext Menü anzuzeigen.... Halten Sie die linke Maustaste fest, und bewegen Sie dann die Maus, um die Zeichnung in Echt-Zeit zu zoomen; drücken Sie die Eingabe- oder die ESC-Taste, um den Befehl zu verlassen.





BricsCAD zeigt den Zoom-Cursor während des Echt-Zeit zoomens: 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eingabetaste	Beendet den Befehl.
Esc	Beendet den Befehl.

Schnellzugriff-Menü Optionen



Option	Beschreibung
Beenden	Beendet den Befehl.
 Pan	Pant die Zeichnung in Echtzeit. Startet den Befehl EZPan .
 Zoom	Zoomt die Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzZoom .
 Eingeschränkte Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EZRotZtr .
 Kugel	Rotiert die 3D Zeichnung in Echt-Zeit. Startet den Befehl EzRot .

Ähnliche Befehle

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

AusSchnt und **-AusSchnt** - stellt benannte Ansichten in Zeichnungen her.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

EZBlick - sich in einer 3D-Szene umsehen.

EzRot - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EZRotTtr - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit über einen benutzerdefinierten Mittelpunkt.

EZRotF - dreht den 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EzRotX - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EzRotY - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D-Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

EZHochRunter - Bewegung nach oben / unten und nach links / rechts in einer 3D-Szene.

EZGehen - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

Einstellungen

Ändert die Werte der Systemvariablen und Benutzereinstellungen über ein Dialogfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einstellungen*

Alias: *es*, *zeicheinst*, *ddsetvar*

Menü: *Einstellungen* | *Einstellungen*

Werkzeugkasten: *Einstellungen* | 

: ***einstellungen***

Zeigt den Dialog [Einstellungen](#) an.

Ähnliche Befehle

[Optionen](#) - stellt die Programm-Optionen über den Dialog Einstellungen ein.

[SetVar](#) - ändert die Systemvariablen über die Befehlszeile.

[EinstellungenSuchen](#) - öffnet den Dialog Einstellungen in der angegebenen Kategorie mit der angegebenen Systemvariablen oder Benutzervoreinstellung.

EinstellungenSuchen

Öffnet den Dialog "Einstellungen" in der angegebenen Kategorie, Variable oder Benutzer Systemeinstellung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einstellungensuchen*

: *einstellungensuchen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Suche Einstellung/Kategorie: *Geben Sie den Namen einer Einstellungs Kategorie, Variable oder Benutzer Systemeinstellung ein.*

Bitte beachten Sie, dass bei der Suche die Groß-/Kleinschreibung beachtet wird: Die Namen der System-Variablen werden immer groß geschrieben (z.B. INSUNITS). Benutzereinstellungen werden gemischt geschrieben (z.B. SnapMarkerSize).

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) und [DdSetVar](#) - ändert die Werte von Systemvariablen über einen Dialog.

[SetVar](#) - ändert die Systemvariablen über die Befehlszeile.

EinmalStart

Bestimmt, ob mehrere Kopien von BricsCAD zur gleichen Zeit verwendet werden können.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einmalstart*

Transparent: *'einmalstart*

: *einmalstart*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erlaube es BricsCAD nur mit einer Instanz zu starten? [Ja/Nein] <Nein>: (Geben Sie J oder N ein.)

Wenn nein gesetzt wurde, kann nur eine einzige Instanz gestartet werden.

Wenn Nein gesetzt wurde können zwei oder mehrere Kopien von BricsCAD gestartet werden.

ANMERKUNGEN

- Einige Third-Party-Applikationen laufen nur im Modus EinmalStart.
- Um mehrere Instanzen von BricsCAD in der *Metro* Oberfläche von *Windows 8* auszuführen, müssen Sie das BricsCAD Verknüpfungssymbol rechtsklicken, und dann im Kontextmenü *Neues Fenster öffnen* auswählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erlaube es BricsCAD nur mit einer Instanz zu starten	Schaltet den EinmalStart Modus von BricsCAD: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erlaubt es, nur eine Kopie von BricsCAD zu starten. • Nein - erlaubt es, zwei oder mehrere Kopien von BricsCAD zu starten.

Ähnliche Befehle

Keine.

Einheit

Stellt Einheiten für Linear- und Winkel-Einheiten im Dialog Einstellungen ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *einheit*

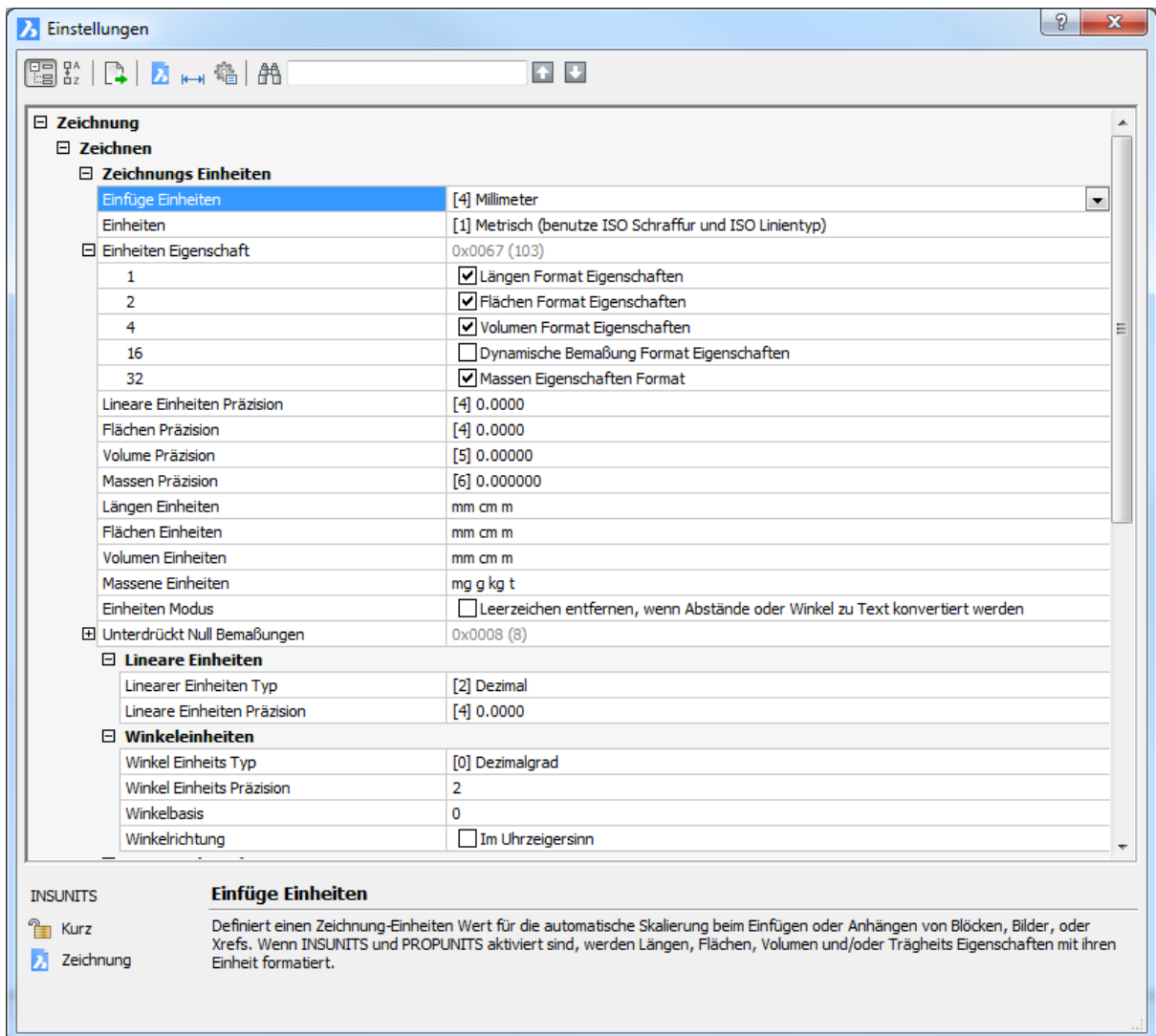
Transparent: *'einheit*

Alias: *et*

Statuszeile: *x,y,z-Koordinaten*

: **Einheit**

Öffnet den Zeichnungs Einheiten Bereich des Dialogs Einstellungen.

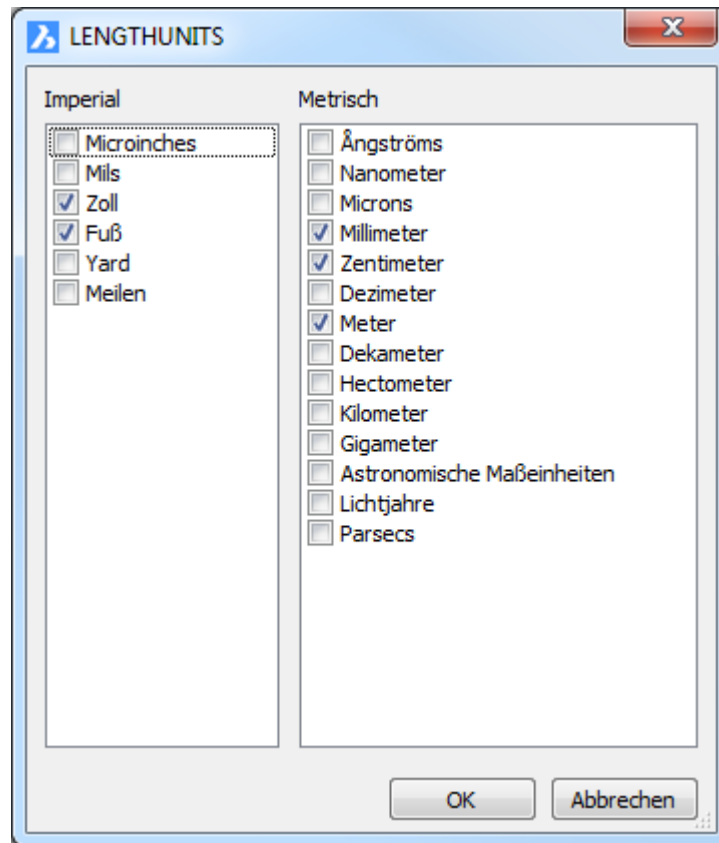


Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf X.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einfüge Einheiten	<p>Definiert einen realen Weltwert von 1 Zeichnungseinheit (DU), die für die automatische Skalierung beim Einfügen oder Anhängen von Blöcken, Bildern oder XRefs verwendet wird.</p> <p>Wenn INSUNITS und PROPUNITS gleichzeitig eingeschaltet sind, werden Längen, Flächen, Volumen und/oder Trägheits Eigenschaften mit einer speziellen Einheit formatiert werden.</p> <p>Wählen Sie eine Einheit:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[0] Nicht spezifiziert (keine Einheiten)</p> <p>[1] Zoll</p> <p>[2] Fuß</p> <p>[3] Meilen</p> <p>[4] Millimeter</p> <p>[5] Zentimeter</p> <p>[6] Meter</p> <p>[7] Kilometer</p> <p>[8] Microinches</p> <p>[9] Mils</p> <p>[10] Yard</p> <p>[11] Angström</p> <p>[12] Nanometer</p> <p>[13] Microns</p> <p>[14] Dezimeter</p> <p>[15] Dekameter</p> <p>[16] Hectometer</p> <p>[17] Gigameter</p> <p>[18] Astronomische Maßeinheiten</p> <p>[19] Lichtjahre</p> <p>[20] Parsecs</p> </div>
Einheiten	<p>Definiert die Standard-Quelldateien, die verwendet werden, wenn Linienarten und vordefinierte Schraffurmuster geladen werden (siehe Befehl Schraff).</p> <p>Wählen Sie eine Option:</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[0] Imperial (benutze ANSI Schraffur und ANSI Linientyp)</p> <p>[1] Metrisch (benutze ISO Schraffur und ISO Linientyp)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Imperial</i>: Verwendet default.lin und default.pat • <i>Metrisch</i>: Verwendet iso.lin und iso.pat <p>BricsCAD sucht die Standarddateien für Schraffuren und Linientypen in den Ordnern, die durch die Systemvariable SRCHPATH definiert werden.</p> <p>Standardsuchpfad für Support Dateien: C:\benutzer\<benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\Bricscad\V...\de_DE\Support</benutzername></p>
Einheiten Eigenschaft	<p>Definiert, ob bestimmte Typen von Eigenschaftswerten automatisch formatiert werden, wenn INSUNITS angegeben wird (ungleich Null). Die zu verwendenden Einheiten werden durch die entsprechende Einheitsvariable definiert: Länge, Fläche, Volumen oder Masse.</p> <p>Der Wert wird als Bitcode mit der Summe der Werte aller ausgewählten Optionen gespeichert:</p> <p>1 = Eigenschaften des Längen Formats</p> <p>2 = Eigenschaften des Flächen Formats</p> <p>4 = Eigenschaften des Volumen Formats</p>

	<p>16 = Dynamisches Bemaßungs Format 32 = Eigenschaften des Massen Formats</p>
<p>Lineare Einheiten Präzision</p>	<p>Definiert die Anzahl der Dezimalstellen. Klicken Sie auf das Feld und wählen Sie dann einen Wert in der Liste aus:</p> <div data-bbox="469 365 1270 674" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[0] 0 [1] 0.0 [2] 0.00 [3] 0.000 [4] 0.0000 [5] 0.00000 [6] 0.000000 [7] 0.0000000 [8] 0.00000000</p> </div> <p>Diese Option wirkt sich auch auf die Genauigkeit der Bruchdarstellung in architektonischen und Bruch Einheiten aus: 0 - 0 Bruchpräzision wie 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</p> <p>Der Wert der Genauigkeit der linearen Einheit (LUCPREC) gilt auch für AREAPREC, VOLUMEPREC und MASSPREC, es sei denn, diese Systemvariablen werden explizit angegeben.</p>
<p>Flächen Präzision Volumen Präzision Massen Präzision</p>	<p>Definiert die Anzahl der Dezimalstellen für Flächen, Volumen und Massen, wenn das entsprechende Bit der Systemvariablen PROPUNITS (Property Units) auf EIN steht. Bei negativer Einstellung wird der Wert von LUPREC (Linear Unit Precision) verwendet. Klicken Sie auf das Einstellungsfeld und wählen Sie dann einen Wert in der Liste aus:</p> <div data-bbox="469 1402 1155 1744" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[-1] Benutze LUPREC [0] 0 [1] 0.0 [2] 0.00 [3] 0.000 [4] 0.0000 [5] 0.00000 [6] 0.000000 [7] 0.0000000 [8] 0.00000000</p> </div>
<p>Längen Einheiten</p>	<p>Definiert eine Liste von Einheiten, die für die Längenanzeige verwendet werden, wenn das entsprechende Bit von PROPUNITS auf EIN steht. Wenn leer, werden alle Größen in der aktuellen Zeichnungseinheit angezeigt, wie von INSUNITS definiert. Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, wird die Einheit verwendet, die am besten passt. Klicken Sie auf das Einstellungsfeld und wählen Sie dann im Dialog LENGTHUNITS die gewünschten Einheiten aus:</p>



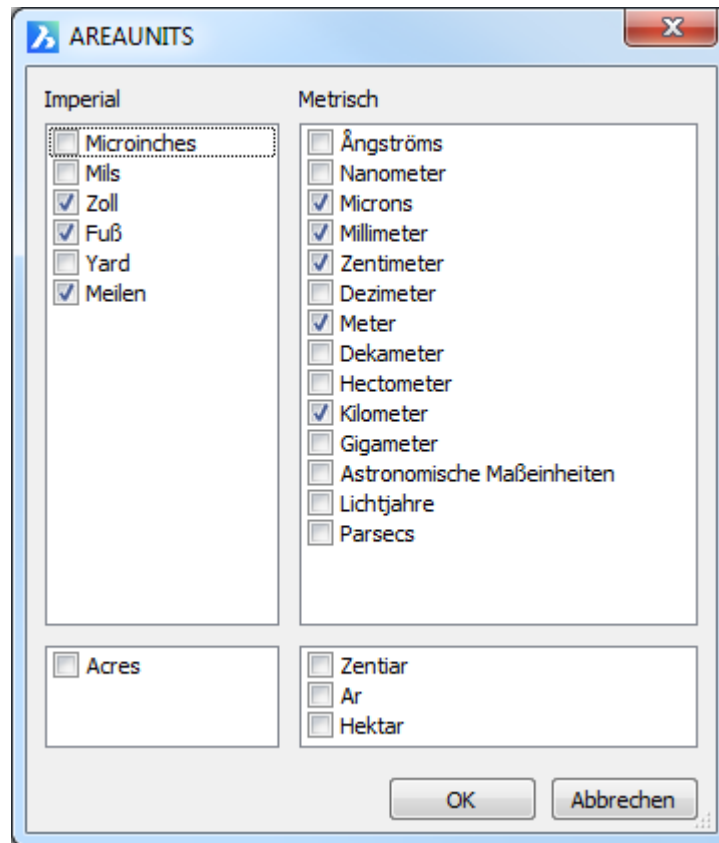
Flächen
Einheiten

Definiert eine Liste von Einheiten, die für die Anzeige von Bereichen verwendet werden, wenn das entsprechende Bit von PROPUNITS auf EIN steht.

Wenn leer, werden alle Größen in der aktuellen Zeichnungseinheit angezeigt, wie von INSUNITS definiert.

Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, wird die Einheit verwendet, die am besten passt.

Klicken Sie auf das Einstellungsfeld und wählen Sie dann im Dialog AREAUNITS die gewünschten Einheiten aus:



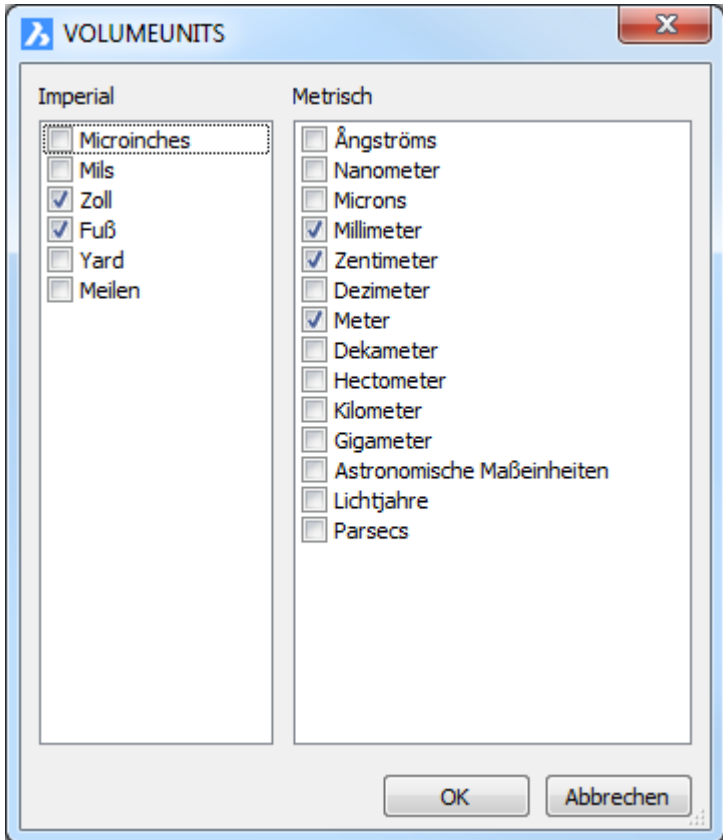
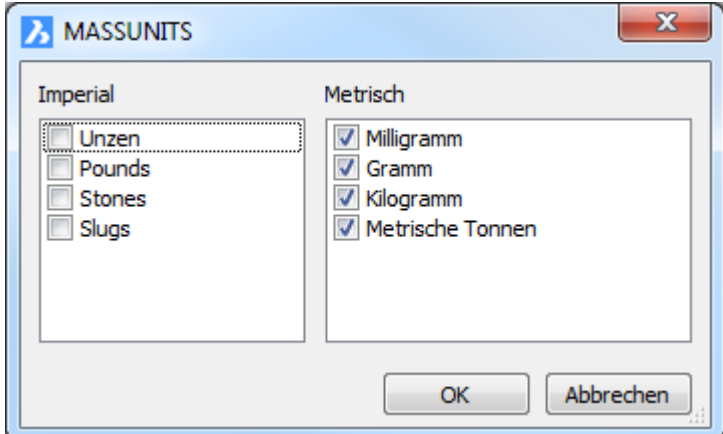
Volumen
Einheiten

Definiert eine Liste von Einheiten, die für die Anzeige von Volumen verwendet werden, wenn das entsprechende Bit von PROPUNITS auf EIN steht.

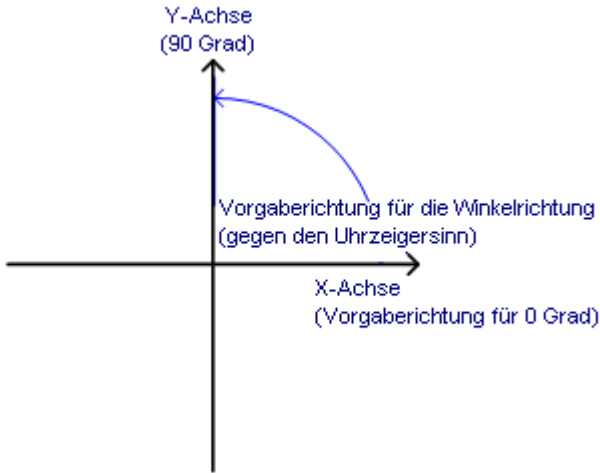
Wenn leer, werden alle Größen in der aktuellen Zeichnungseinheit angezeigt, wie von INSUNITS definiert.

Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, wird die Einheit verwendet, die am besten passt.

Klicken Sie auf das Einstellungsfeld und wählen Sie dann im Dialog VOLUMEUNITS die gewünschten Einheiten aus:

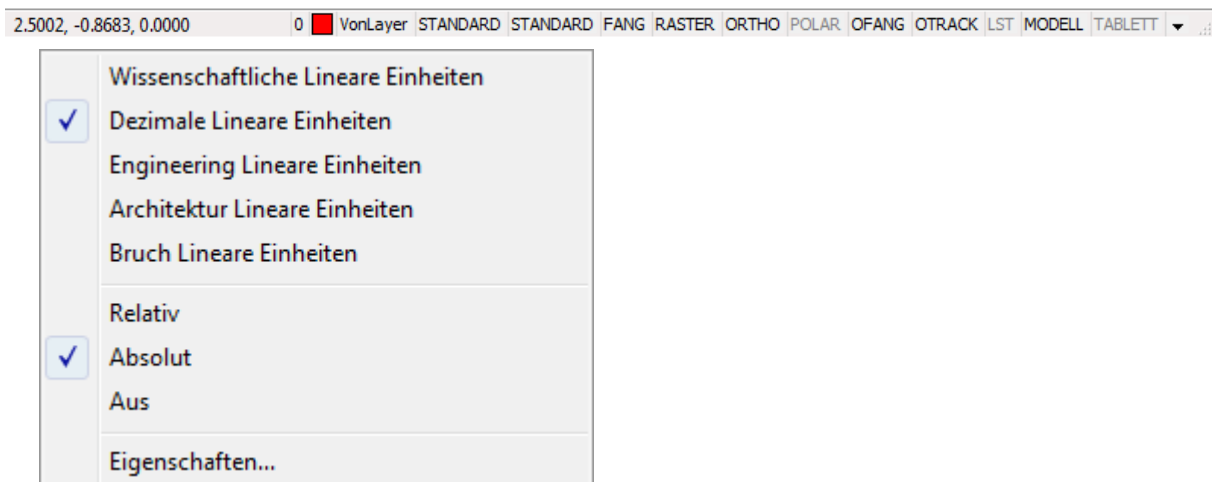
	
<p>Massen Einheiten</p>	<p>Definiert eine Liste von Einheiten, die für die Anzeige von Massen verwendet werden, wenn das entsprechende Bit von PROPUNITS auf EIN steht.</p> <p>Wenn leer, werden alle Größen in der aktuellen Zeichnungseinheit angezeigt, wie von INSUNITS definiert.</p> <p>Wenn mehrere Einheiten ausgewählt sind, wird die Einheit verwendet, die am besten passt.</p> <p>Klicken Sie auf das Einstellungsfeld und wählen Sie dann im Dialog MASSUNITS die gewünschten Einheiten aus:</p> 
<p>Einheiten Modus</p>	<p>Definiert, wie imperiale Einheiten angezeigt werden.</p> <p>0 = zeigt Bruch, Fuß und- Zoll und Feldmaß Winkel in "Reports" mit Leerzeichen als Trennzeichen formatiert an.</p> <p>1 = zeigt Bruch, Fuß und Zoll und Feldmaß Winkel ohne Leerzeichen in "Eingabe" Formaten an, und in einigen Fällen mit Strichen, die Leerzeichen ersetzen.</p>

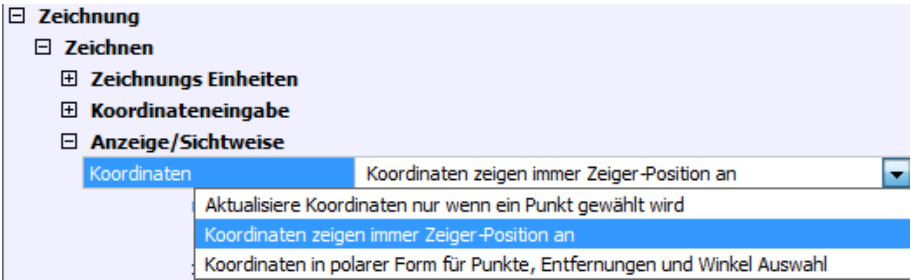
<p>Unterdrückt Null Bemaßungen</p>	<p>Erlaubt es führende oder nachfolgende Nullen in dezimalen Bemaßungen zu unterdrücken. Erlaubt das Unterdrücken von NULL Fuß und NULL Zoll in imperialen Bemaßungen.</p> <table border="1" data-bbox="459 376 1441 521"> <tr> <td>Unterdrückt Null Bemaßungen</td> <td>0x0000 (0)</td> </tr> <tr> <td>Maske: 0x0003</td> <td><input type="checkbox"/> Unterdrückt Null Fuß und genau Null Inch</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td><input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen bei dezimalen Bemaßungen</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td><input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen in dezimalen Bemaßungen</td> </tr> </table>	Unterdrückt Null Bemaßungen	0x0000 (0)	Maske: 0x0003	<input type="checkbox"/> Unterdrückt Null Fuß und genau Null Inch	4	<input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen bei dezimalen Bemaßungen	8	<input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen in dezimalen Bemaßungen
Unterdrückt Null Bemaßungen	0x0000 (0)								
Maske: 0x0003	<input type="checkbox"/> Unterdrückt Null Fuß und genau Null Inch								
4	<input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen bei dezimalen Bemaßungen								
8	<input type="checkbox"/> Unterdrückt führende Nullen in dezimalen Bemaßungen								
<p>Linearer Einheits Typ</p>	<p>Definiert die Einheiten für lineare Maßangaben. Wählen Sie eine Einheit:</p> <div data-bbox="464 613 842 891" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>[1] Wissenschaftlich [2] Dezimal [3] Engineering [4] Architektonisch (gestapelt) [5] Bruch (gestapelt) [6] Architektonisch [7] Bruch [8] Windows Systemsteuerung</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Wissenschaftlich - z. B. 4.225E+01 • <i>Dezimal</i> - z. B. 42.25 • <i>Engineering</i> - z. B. 3'-6.25" • <i>Architektonisch</i> - z. B. 3'-6 1/4" • <i>Bruch</i> - z. B. 42 1/4 <p>Für metrische Einheiten wählen Sie 2 (Dezimal).</p>								
<p>Winkel Einheits Typ</p>	<p>Definiert den Typ der Winkel-Einheiten. Wählen Sie eine Einheit:</p> <div data-bbox="464 1236 842 1375" style="border: 1px solid black; padding: 2px;"> <p>[0] Dezimalgrad [1] Grad/Minuten/Sekunden [2] Gradians [3] Bogenmaß</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Dezimalgrad</i> - z. B. 90.0. • <i>Grad/Minuten/Sekunden</i> - z. B. 90d0'0. • <i>Gradians</i> - z. B. 100.00g. Ein Kreis hat 400 Grad. • <i>Bogenmaß</i> - z. B. 1.57r. Es gibt 2 * pi Radianten (ca. 6,282) in einem Kreis. • <i>Feldmaß</i> - z. B. N 00d0'0"E. N und E in Feldmaß Einheiten beziehen sich auf Nord und Ost. 								
<p>Winkel Einheits Präzision</p>	<p>Spezifiziert die Genauigkeit für Winkelmaßeinheiten. Definiert, wie Koordinaten in der Statuszeile angezeigt werden:</p>								

	<pre>[0] 0 [1] 0.0 [2] 0.00 [3] 0.000 [4] 0.0000 [5] 0.00000 [6] 0.000000 [7] 0.0000000 [8] 0.00000000</pre>
Winkelbasis	<p>Definiert die Richtung für die 0 Grad. Der Standardwert ist die positive x-Achse.</p> <p>Geben Sie einen Winkel ein. Sie können die Zeichnung auch mit dem Befehl Fang und der Option <i>Drehen</i> drehen.</p> 
Winkelrichtung g	<p>Schaltet die Richtung um, in der die Winkel gemessen werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nein</i> - der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn abgetragen. (Standard). • <i>Ja</i> - der Winkel wird im Uhrzeigersinn abgetragen.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf 2.502, -0.8683, 0.0000 (oder andere x, y, z-Koordinaten) in die Statuszeile öffnet das folgende Kontext-Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Wissenschaftliche Lineare Einheiten	Wählt wissenschaftliche Arbeitseinheiten.
Dezimale Lineare Einheiten	Wählt dezimale (metrische) Arbeitseinheiten.
Engineering Lineare Einheiten	Wählt Engineering Arbeitseinheiten.
Architektur Lineare Einheiten	Wählt architektonische Arbeitseinheiten.
Bruch Lineare Einheiten	Wählt Bruch Arbeitseinheiten.
Relativ	Zeigt die relativen Koordinaten in der Statuszeile an.
Absolut	Zeigt die absoluten Koordinaten in der Statuszeile an.
Aus	Zeigt die Koordinaten nur an, wenn ein Punkt in der Zeichnung eingegeben wird.
Eigenschaften	<p>Öffnet den Koordinateneingabe Bereich des Dialogs Einstellungen.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Aktualisiere Koordinaten nur, wenn ein Punkt gewählt wird - gleichbedeutend mit Aus. • Koordinaten zeigen immer die Zeiger-Position an - gleichbedeutend mit Absolut. • Koordinaten in polarer Form für Punkte, Entfernungen und Winkel Auswahl - gleichbedeutend mit Relativ.

Ähnliche Befehle

-Einheit - die Einheiten werden mit Hilfe der Befehlszeile eingestellt.

NeuAss - stellt Einheiten und andere Parameter für neue Zeichnungen über einen Assistenten ein.

Neu - erzeugt eine neue Zeichnung in imperialen oder metrischen Einheiten.

-Einheit

Stellt Einheiten für Linear- und Winkel-Einheiten über Eingaben in der Befehlszeile ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-einheit*

Transparent: *'-einheit*

Alias: *-et*

Statuszeile: *x,y,z-Koordinaten*

: **Einheit**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Einheiten-Modus (LUNITS):

1. Wissenschaftlich 4.225E+01
2. Dezimal 42.25
3. Engineering 3'-6.25"
4. Architektonisch 3'-6 1/4"
5. Bruch 42 1/4

Einheiten-Modus 1-5 <2>: Geben Sie eine Zahl ein.

Anzahl der Dezimalstellen für LUNITS 0-8 <4>: Geben Sie eine Zahl ein.

Winkel-Einheiten-Modus (AUNITS):

1. Dezimalgrad 90.0
2. Grad/Minuten/Sekunden 90d0'0
3. Gradians 100.00g
4. Bogenmaß 1.57r
5. Feldmaß N 00d0'0"E

Winkel-Einheiten-Modus 1-5 <1>: Geben Sie eine Zahl ein.

Anzahl Dezimalstellen für Winkleinheiten 0-8 <0>: Geben Sie eine Zahl ein.

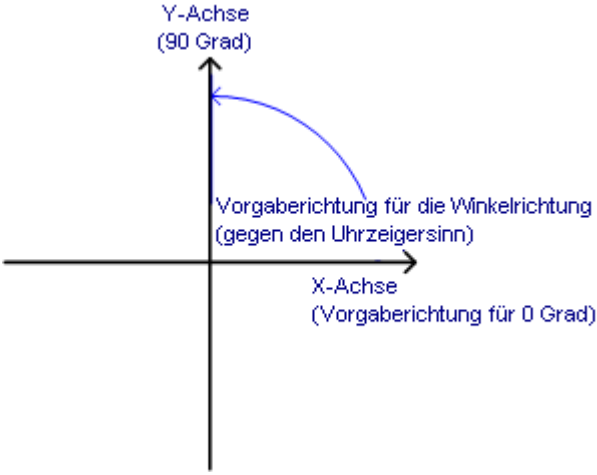
Winkel 0 Richtung <0>: Geben Sie einen Winkel ein.

Sollen Winkel im Uhrzeigersinn gemessen werden? <N>: Geben Sie J oder N ein.

Befehls Optionen

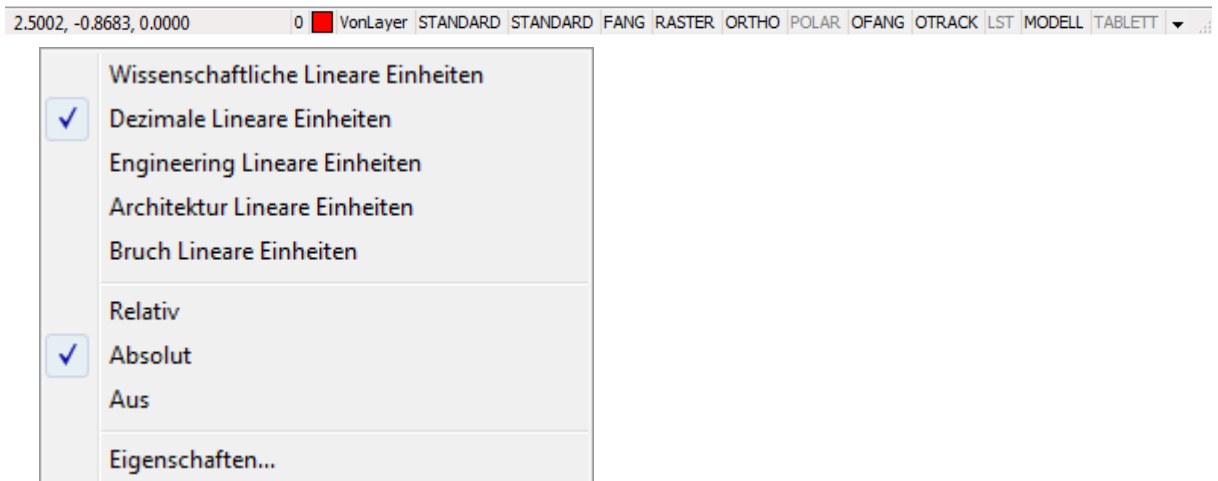
Option	Beschreibung
Einheiten Modus	Definiert die Einheiten für lineare Maßangaben. Geben Sie eine der Liste entsprechende Zahl zwischen 1 und 5 ein: 1 - Wissenschaftlich, z. B. 4.225E+01 2 - Dezimal, z. B. 42.25 3 - Engineering, z. B. 3'-6.25" 4 - Architektonisch - z. B. 3'-6 1/4" 5 - Bruch, z. B. 42 1/4 Für metrische Einheiten wählen Sie 2 (Dezimal). (LUNITS bezieht sich auf die Systemvariable, in der die Art der linearen Einheiten gespeichert wird.)
Anzahl der Dezimalstellen für LUNITS	Definiert die Anzahl der Dezimalstellen. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 8 ein: 0 - 0 Dezimalstellen, z. B. 0. 1 - 1 Dezimalstellen, z. B. 0.0

	<p>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</p> <p>Diese Option wirkt sich auch auf die Genauigkeit der Bruchdarstellung in architektonischen und Bruch Einheiten aus:</p> <p>0 - 0 Bruchpräzision wie 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</p>
Winkel-Einheiten-Modus	<p>Definiert den Typ der Winkel-Einheiten. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 5 ein:</p> <p>1 - Dezimalgrad, z. B. 90.0 2 - Grad, Minuten und dezimal Sekunden, z. B. 90d0'0 3 - Gradians, z. B. 100.00g 4 - Bogenmaß, z. B.1.57r 5 - Feldmaß, z. B. N 00d0'0"E</p> <p>Ein Kreis hat 400 Grad. Es gibt $2 * \pi$ Radianen (ca. 6,282) in einem Kreis. N und E in Feldmaß Einheiten beziehen sich auf Nord und Ost. (AUNITS bezieht sich auf die Systemvariable, in der die Art der Winkeleinheiten gespeichert wird.)</p>
Anzahl Dezimalstellen für Winkeleinheiten	<p>Definiert die Anzahl der Dezimalstellen. Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 8 ein.</p>
Winkel 0 Richtung	<p>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.</p>

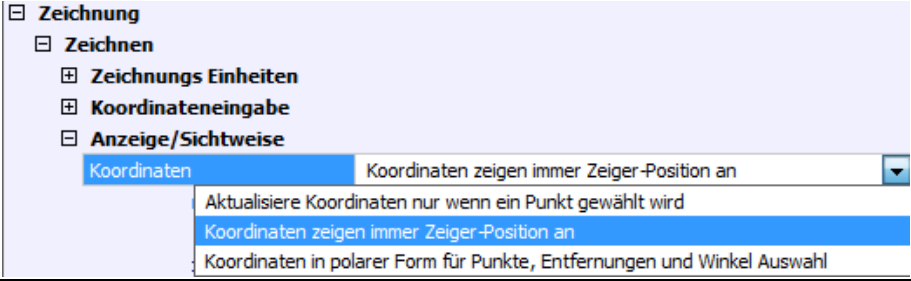
	
<p>Sollen Winkel im Uhrzeigersinn gemessen werden?</p>	<p>Definiert die Richtung, in der die Winkel abgetragen werden: Ja - der Winkel wird im Uhrzeigersinn abgetragen. Nein - der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn abgetragen. (Standard).</p>

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf *2.502, -0.8683, 0.0000* (oder andere x, y, z-Koordinaten) in die Statuszeile öffnet das folgende Kontext-Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Wissenschaftliche Lineare Einheiten	Wählt wissenschaftliche Arbeitseinheiten.
Dezimale Lineare Einheiten	Wählt dezimale (metrische) Arbeitseinheiten.
Engineering Lineare Einheiten	Wählt Engineering Arbeitseinheiten.
Architektur Lineare Einheiten	Wählt architektonische Arbeitseinheiten.
Bruch Lineare Einheiten	Wählt Bruch Arbeitseinheiten.
Relativ	Zeigt die relativen Koordinaten in der Statuszeile an.

Absolut	Zeigt die absoluten Koordinaten in der Statuszeile an.
Aus	Zeigt die Koordinaten nur an, wenn ein Punkt in der Zeichnung eingegeben wird.
Eigenschaften	<p>Öffnet den Koordinateneingabe Bereich des Dialogs Einstellungen.</p> 
Koordinate n	<p>Definiert, wie Koordinaten in der Statuszeile angezeigt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktualisiere Koordinaten nur, wenn ein Punkt gewählt wird - gleichbedeutend mit Aus. • Koordinaten zeigen immer die Zeiger-Position an - gleichbedeutend mit Absolut. • Koordinaten in polarer Form für Punkte, Entfernungen und Winkel Auswahl - gleichbedeutend mit Relativ.

Ähnliche Befehle

[Einheit](#) - die Einheiten werden über einen Dialog eingestellt.

[NeuAss](#) - stellt Einheiten und andere Parameter für neue Zeichnungen über einen Assistenten ein.

[Neu](#) - erzeugt eine neue Zeichnung in imperialen oder metrischen Einheiten.

Eingabeaufforderungs Format

Eingabe erforderlich [*ErsteOption/ZweiteOption/DritteOption*] <was passiert, wenn Sie nur die Eingabetaste drücken>:

Z. B. die erste Eingabeaufforderung des Befehls [Kopieren](#):

Basispunkt eingeben [*Verschiebung/mOdus*] <Verschiebung>:

Zugriff auf die Präferenz

Befehlszeile: *promptoptionformat*

Einstellungs Dialog: *Programm Optionen / Anzeigen / Eingabeaufforderung Options-Format*

: *promptoptionformat*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Neuer Wert für PromptOptionFormat <0>: **Geben Sie 0, 1, 2, 3 oder 4 ein.**

Optionen

Eine Befehloption hat ein Schlüsselwort, eine Beschreibung und eine Kurtaste. Die Kurtaste ist das Schlüsselwort, ohne seine Kleinbuchstaben.

Z. B. die dritte Option des Befehls [Kreis](#):

Schlüsselwort = TanTanRad

Beschreibung = Tangente-Tangente-Radius

Kurtaste = TTR

Option	Beschreibung
0	Nur Beschreibung; die Großschreibung wird angepasst, um die Kurtasten zu kennzeichnen: Mittelpunkt des Kreises wählen oder [2 punkte/3 punkte/TangenTe-tangente-Radius/kreis in Bogen umwandeln/Mehrere kreise]: Dies ist das Standard Eingabeformat für die Optionen in der englischen Version. In anderen Versionen hängt das Standardformat für die Optionen der Eingabeaufforderung von den lokalen Standards ab.
1	Nur Schlüsselwort anzeigen: Mittelpunkt des Kreises wählen oder [2punkte/3punkte/TanTanRad/Bogen/Mehrere]:
2	Beschreibung und Schlüsselwort in Klammern anzeigen: Mittelpunkt des Kreises wählen oder [2 Punkte(2punkte)/3 Punkte(3punkte)/Tangente-Tangente-Radius(TanTanRad)/Kreis in Bogen umwandeln(Bogen)/Mehrere Kreise(Mehrere)]:
3	Beschreibung und Kurtasten in Klammern anzeigen: Mittelpunkt des Kreises wählen oder [2 Punkte(2)/3 Punkte(3)/Tangente-Tangente-Radius(TTR)/Kreis in Bogen umwandeln(B)/Mehrere Kreise(M)]:
4	Zeigt übersetzte Schlüsselwörter und globale Schlüsselwörter in Klammern an; dies gilt nur für lokalisierte Versionen. Mittelpunkt des Kreises wählen oder [2punkte(2Point)/3punkte(3Point)/TanTanRad/Bogen(Arc)/Mehrere(Multiple)]:

ANMERKUNG Die Benutzereinstellung [PromptOptionTranslateKeywords](#) steuert, ob Übersetzungen von Befehl Options Schlüsselwörtern geladen werden oder nicht. Wenn deaktiviert, werden die lokalen Schlüsselwörter durch eine Kopie der globalen (Englisch) Schlüsselwörter ersetzt. Als Ergebnis können globale Verknüpfungen ohne Unterstrich verwendet werden.

F

Fläche


Ermittelt die Fläche und den Umfang von zweidimensionalen Objekten an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fläche*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Fläche*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *fläche*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ersten Punkt wählen [**Bereich eines objektes suchen/bereiche addieren/bereiche Abziehen**]:

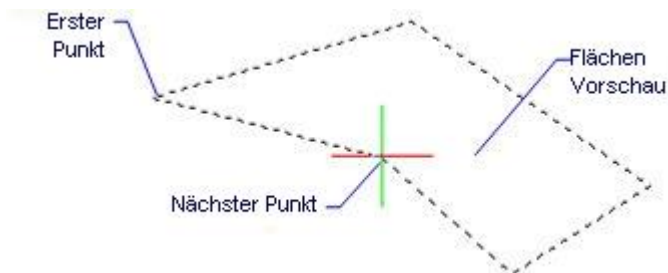
Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

<Nächster Punkt>: Wählen Sie einen Punkt.

<Nächster Punkt>: Wählen Sie einen Punkt.

<Nächster Punkt>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Wenn Sie Punkte wählen, erzeugt BricsCAD eine Vorschau für die Fläche als gestricheltes Polygon.



Für eine genaue Auswahl der Punkte verwenden Sie den Objektfang.

Wenn Sie alle Punkte gewählt haben, drücken Sie die Eingabetaste. BricsCAD zeigt Ihnen nun die Fläche und den Umfang:

Fläche = 6.1836, Umfang = 11.2968

Dieser Befehl funktioniert nicht bei Solids (2D), Bändern, Strahlen und unendlichen Linien. Um die Fläche von Schraffuren zu ermitteln, verwenden Sie den Befehl Eigenschaften.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	<p>Ermittelt die Fläche und/oder den Umfang des ausgewählten Objektes. Die Information, die bei diesem Befehl angezeigt wird hängt von der Art des gewählten Objektes ab:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bei Linien und Skizzen wird die Länge angezeigt. • Bei Bögen und elliptischen Bögen wird die Länge angezeigt. • Bei Kreisen und Ellipsen werden die Fläche und der Umfang angezeigt. • Bei geschlossenen Polylinien und geschlossenen Splines werden die Fläche und der Umfang angezeigt. • Bei offenen Polylinien und Splines wird die Fläche und der Umfang angezeigt, als wären diese geschlossen. • Bei Splines wird die Fläche angezeigt, als wäre diese eine geschlossene Polylinie. • Bei 3D Objekten wird die Fläche der gesamten Oberfläche angezeigt.
Addieren	<p>Erlaubt es Ihnen mehrere Objekte und/oder Flächen auszuwählen. Die Eingabeaufforderung ändert sich in:</p> <p><i>Ersten Punkt zum Hinzufügen zum aktuellen Bereich zeichnen oder [objekte zum bereich Hinzufügen/Abziehen von bereich]:</i> - wählen Sie einen Punkt, wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Modus Addieren zu verlassen.</p>
Abziehen	<p>Entfernt Flächen und oder Objekte von der Gesamtfläche und dem Gesamtumfang. Die Eingabeaufforderung ändert sich in:</p> <p><i>Ersten Punkt zum Abziehen vom aktuellen Bereich zeichnen oder [objekte vom Bereich abziehen/zu bereich Hinzufügen]:</i> - wählen Sie einen Punkt, geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste um den Abziehen Modus zu verlassen.</p>
Erster Punkt	<p>Bestimmen Sie den ersten Punkt der Fläche, die gemessen werden soll. Die Eingabeaufforderung ändert sich in:</p> <p><i><Nächster Punkt></i> - wählen Sie einen weiteren Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste um die Flächenbestimmung zu beenden.</p>

Ähnliche Befehle

[Abstand](#) - listet die 2D- und 3D-Abstände zwischen zwei Punkten auf.

[Id](#) - listet die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes auf.

[Liste](#) - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in der Befehlszeile auf.

[MassEig](#) - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

[Eigenschaften](#) - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in einer Palette auf.

Fase

Erzeugt Fasen; fügt Schnittpunkten einen Winkel hinzu.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fase*

Alias: *fa*

Menü: *Ändern | Fasen*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

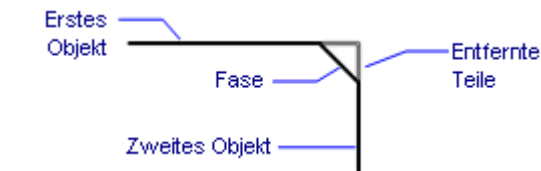
: *fase*

Aufforderung in der Befehlszeile:

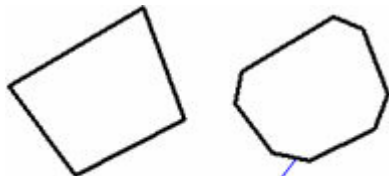
Fase (Abst1=0.5000, Abst2=0.5000) [Erstes Objekt wählen](#)

[[Einstellungen](#)/[Polylinie](#)/[Winkel](#)/[Abstand](#)/[Methode](#)/[Stutzen](#)/[Zurück](#)/[mehrFach](#)]: Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie eine Option ein.

[Zweites Objekt wählen](#): (Auswahl mit gedrückter UMSCHALT-Taste, um eine Ecke zu erzeugen): Wählen Sie ein weiteres Objekt.



Gefaste Schnittpunkte.



Alle Eckpunkte einer geschlossenen Polylinie werden gefast

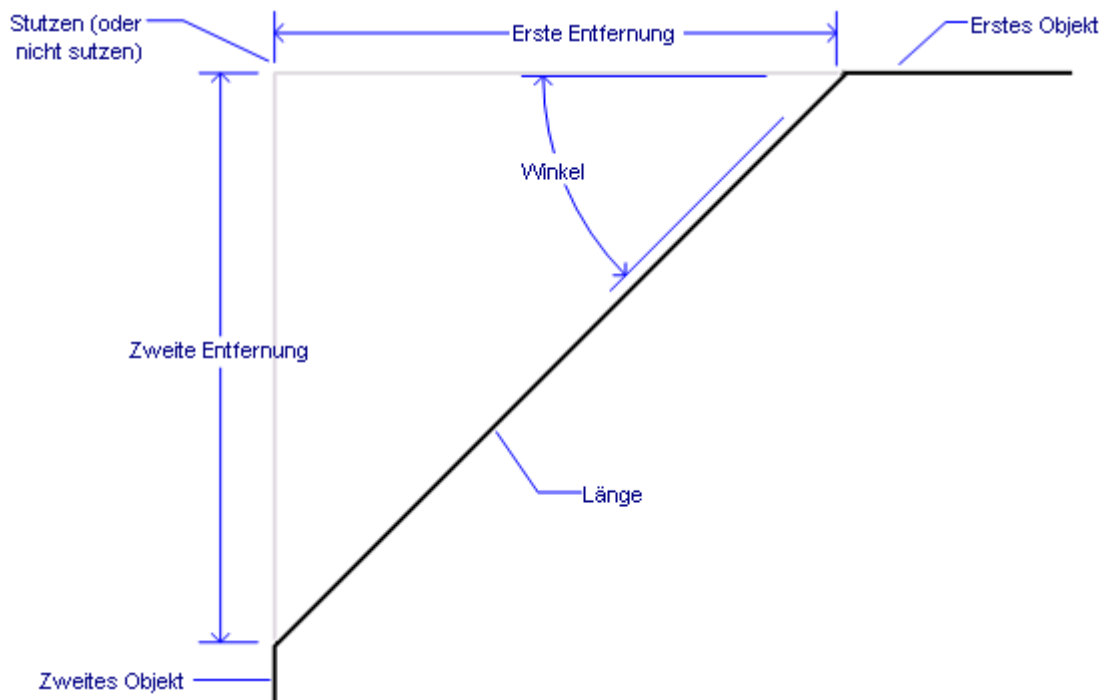
Gefaste Polylinie.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erstes Objekt wählen	Wählt das erste Objekt das gefast werden soll. Es können nur offene Objekte gefast werden, mit einer Ausnahme: Scheitelpunkte von geschlossenen Polylinien können mit der Option Polylinie gefast werden. Dieser Befehl kann keine Fase zwischen zwei Polylinien platzieren, jedoch zwischen einer Linie und einer Polylinie, sogar bei einer geschlossenen Polylinie.
Zweites Objekt wählen	Wählt das zweite Objekt. Die zwei Objekte müssen sich nicht berühren, dürfen aber nicht parallel zueinander sein. Drücken und halten Sie die Umschalttaste, um beide Objekte zu verbinden, ohne eine Fase zu erstellen.
Einstellungen	Zeige den Dialog Einstellungen für das Ändern der Fasen Parameter an.

Polylinie	Beim Fasen der Scheitelpunkte einer Polylinie werden Sie zu folgendem aufgefordert: 2D-Polylinie zum Fasen wählen: <i>(Wählen Sie eine Polylinie mit mindestens einem Scheitelpunkt.)</i>
Winkel	Fordert Sie auf die Fasen Länge und den Fasen Winkel in der Befehlszeile einzugeben, und setzt den Fasen Modus auf Länge-Winkel.
Abstand	Fordert Sie auf den ersten Fasen Abstand und den zweiten Fasen Abstand in der Befehlszeile einzugeben, und setzt den Fasen Modus auf Abstand-Abstand.
Methode	Fordert Sie auf, den Fasen Modus in der Befehlszeile einzugeben. Folgende Optionen sind verfügbar: Winkel oder Abstand.
Stutzen	Stellt den Stutzen Modus für Fasen und Abrundungen ein. Sie werden aufgefordert: [Nein/Stutzen] <Stutzen> - wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Modus zu benutzen. <ul style="list-style-type: none"> • Stutzen: Stutzt oder erweitert die ausgewählten Objekte. • Nein: Erstellt die Fase oder die Rundung un lässt die ausgewählten Objekte unverändert.
Zurück	Macht die letzte Fase im Modus Mehrfach rückgängig.
Mehrfach	Mit dieser Option können Sie mehrere Fasen, mit den gleichen Einstellungen erstellen.

Einstellungen



Einstellung	Beschreibung
Fasen Modus	Bestimmt, wie die Fase erzeugt wird: <ul style="list-style-type: none"> • Abstand-Abstand - bestimmt zwei Abstände. • Länge-Winkel - bestimmt eine Länge und einen Winkel.
Fase erster Abstand	Bestimmt den voreingestellten Wert für den ersten Abstand der Fase.
Fase zweiter Abstand	Bestimmt den voreingestellten Wert für den zweiten Abstand der Fase.
Fasen Länge	Bestimmt die voreingestellte Länge der Fase.
Fasen Winkel	Bestimmt den voreingestellten Winkel der Fase.
Stutzen Modus	Schaltet, ob der Schnittpunkt der Objekte gestutzt wird: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - stutzt oder erweitert zu Fasen-Linie. • Nein - stutzt den Schnittpunkt der Objekte nicht.

Verfahren

[Fasen mit der Methode Abstand- Abstand](#)

[Fasen mit der Methode Länge- Winkel](#)

[Fasen aller Kontrollpunkte einer Polylinie](#)

Ähnliche Befehle

[Bruch](#) - schneidet Teile aus Objekten.

[DMFase](#) - erstellt eine Fase mit gleichem Abstand zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[DMAbrunden](#) - erstellt eine Übergangs-Verrundung zwischen angrenzenden Flächen, die eine gemeinsame scharfe Kante haben.

[Dehnen](#) - Dehnt offene Objekte zu Grenzen.

[Abrunden](#) - verbindet sich kreuzende Linien mit einem Bogen.

[Einstellungen](#) - definiert Parameter für Fasen.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet Flächen, Kanten und Volumen von Volumenkörper Modellen.

[Stutzen](#) - stutzt Objekte an der Schnittstelle mit anderen Elementen.

Farbe

Definiert die aktuelle Farbe über einen Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *farbe*

Transparent: *'farbe*

Aliase: *far, fe*

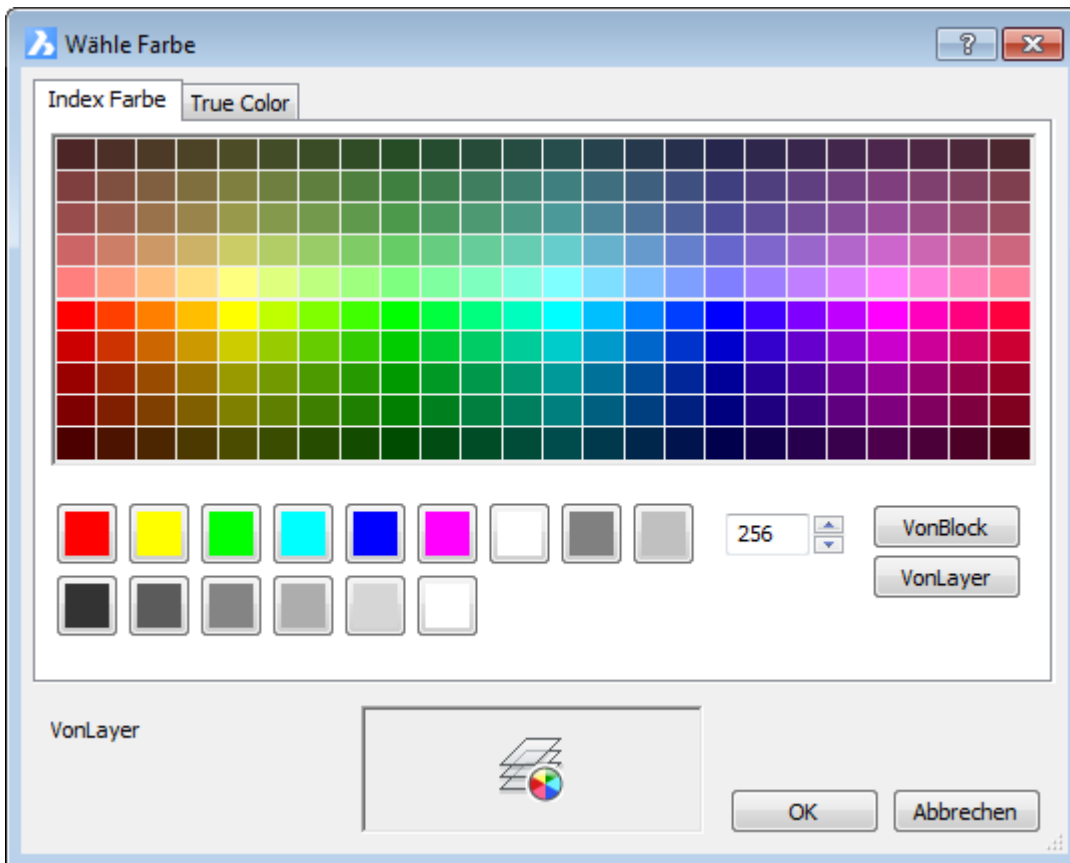
Menü: *Einstellungen | Farbe | Farbe wählen*

Werkzeugkasten: *Einstellungen | *

Statuszeile: Feld *Farbe* (*ByLayer* oder )

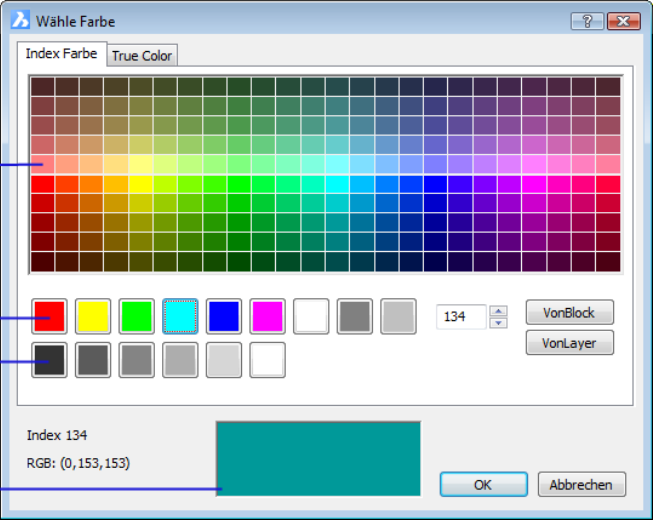
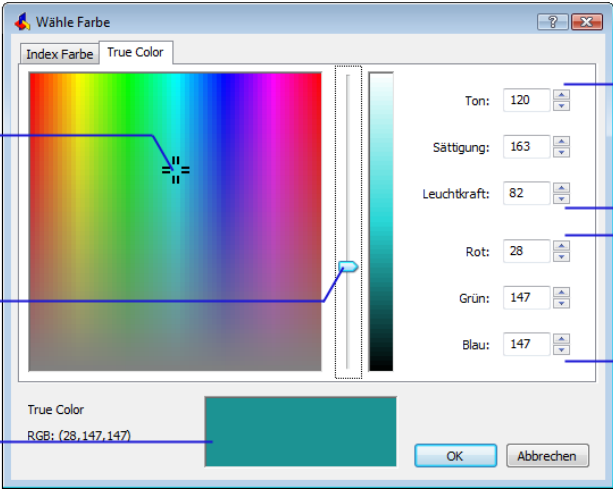
: **farbe**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie dann auf OK..

Befehls Optionen

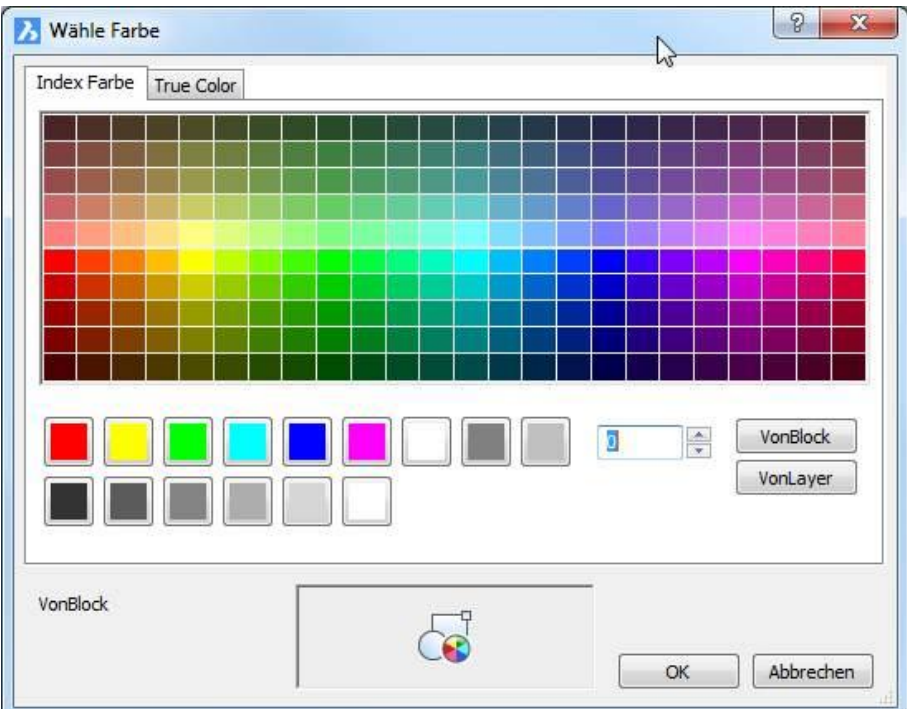
<p>Registerkarte Index Farbe</p>	
<p>VonBlock</p>	<p>Setzt die Farbe auf VonBlock. Objekte nehmen die Farbe an, die für ihren Block definiert wurde.</p>
<p>VonLayer</p>	<p>Setzt die Farbe auf VonLayer. Objekte nehmen die Farbe an, die durch ihre Layereigenschaft definiert ist.</p>
<p>Registerkarte True Color</p>	
<p>Ton</p>	<p>Bestimmt den Farbton; der Farbbereich erstreckt sich von 0 bis 240. Ton ist der Farbbereich von rot über grün, blau und pink.</p>
<p>Sättigung</p>	<p>Bestimmt die Intensität der Farbe; der Bereich erstreckt sich von 0 bis 240. Sättigung ist die Intensität der Farbe, wobei 0 = grau und 240 = vollfarbig ist.</p>
<p>Leuchtkraft</p>	<p>Bestimmt die Leuchtkraft der Farbe; der Bereich erstreckt sich von 0 bis 240. Leuchtkraft ist die Helligkeit oder Dunkelheit, wobei 0 = schwarz und 240 = weiß ist. Ton, Sättigung und Leuchtkraft wirken immer zusammen, während rot, grün und blau separat arbeiten.</p>
<p>Rot</p>	<p>Bestimmt den Anteil von Rot in der Farbe; der Bereich reicht von 0 (kein rot) bis 255 (voll rot).</p>

Grün	Bestimmt den Anteil von grün in der Farbe; der Bereich reicht von 0 (kein grün) bis 255 (voll grün).
Blau	Bestimmt den Anteil von blau in der Farbe; der Bereich reicht von 0 (kein blau) bis 255 (voll blau).

Statuszeile Menü

Rechtsklick auf *VonLayer* (oder einer anderen Farbe) in der Statuszeile öffnet ein Schnellzugriff-Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
VonLayer VonBlock Rot, und so weiter	Wählt die voreingestellte Farbe.
Eigenschaften	Öffnet des Dialogfenster Wähle Farbe. 

Ähnliche Befehle

-Farbe - setzt die aktive Farbe über die Befehlszeile.

BemStil und **-BemStil** - definiert die Farbe für die Bemaßung.

Layer und **-Layer** - definiert die Farbe für den Layer.

PlotStil - definiert, wie eine Farbe in der Ausgabe geplottet wird.

Einstellungen - definiert farbabhängige Parameter, wie z. B. Farbe der Griffe, Hintergrund, BKS und Cursorachsen, Fangmarkierung und weitere.

-Farbe

Setzt die aktuelle Farbe über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-farbe*

Aliase: *-far, -fe*

Statuszeile: *VonLayer*

: *-farbe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

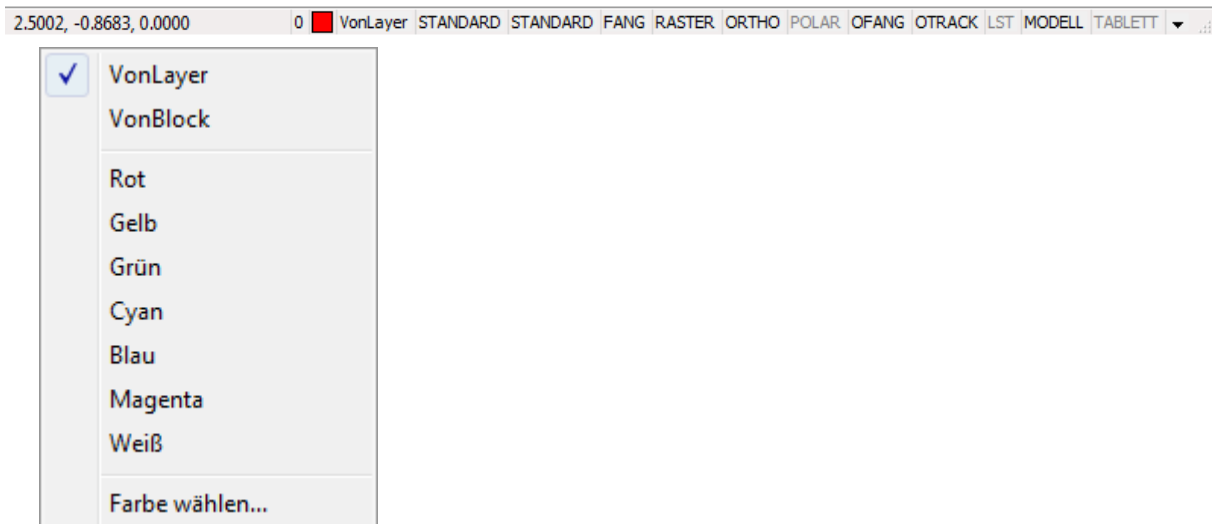
Farbe zum Zeichnen neuer Objekte <weiß>: (Geben Sie einen Farbnamen, eine Nummer, oder einen RGB-Wert ein.)

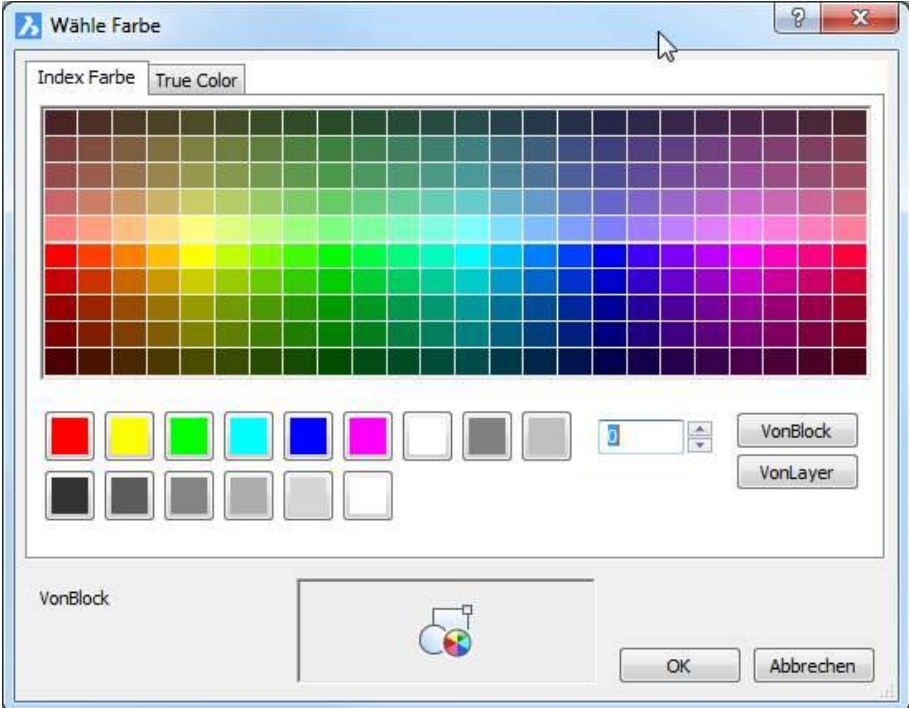
Befehloptionen

Option	Beschreibung
Farbe zum Zeichnen neuer Objekte	<p>Geben Sie einen Farbnamen, eine Nummer, oder einen RGB-Wert ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> Name - bestimmt rot (1) , gelb (2), grün (3), cyan (4), blau (5), magenta (6), weiß (7), VonLayer (256), oder VonBlock (0). Nummer - bestimmt eine Zahl zwischen 0 bis 256. RGB - bestimmt einen Wert für jeden Rot-, Grün- und Blaubereich von 0 bis 255. Zum Beispiel ist weiß 255,255,255 und grau 128,128,128.

Statuszeile Menü

Rechtsklick auf VonLayer (oder einer anderen Farbe) in der Statuszeile öffnet ein Schnellzugriff-Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
VonLayer VonBlock Rot, und so weiter	Wählt die voreingestellte Farbe.
Eigenschaften	Öffnet das Dialogfenster Wähle Farbe. Siehe auch Befehl Farbe . 

Ähnliche Befehle

[Farbe](#) - setzt die aktuelle Farbe über ein Dialogfenster.

[BemStil](#) und [-BemStil](#) - definiert die Farbe für die Bemaßung.

[Layer](#) und [-Layer](#) - definiert die Farbe für den Layer.

[PlotStil](#) - definiert, wie eine Farbe in der Ausgabe geplottet wird.

[Einstellungen](#) - definiert farbabhängige Parameter, wie z. B. Farbe der Griffe, Hintergrund, BKS und Cursorachsen, Fangmarkierung und weitere.


Fernlicht

Erstellt ein Fernlicht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Fernlicht*

Menü: *Ansicht | Rendern | Lichter | Neues Fernlicht*

Werkzeugkasten: *Lichter* | 

: *fernlicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Lichtrichtung angeben oder [Vektor] <0,0,0>: oder [Vektor]: Geben Sie V ein, dann drücken Sie die Eingabetaste, um den Vektor zu wählen; definieren Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Lichtrichtung von 0,0,0 zu akzeptieren.

Vektorrichtung angeben <0.0000,-0.0100,1.0000>: Geben Sie die Vektorrichtung in der Befehlszeile ein und drücken Sie die Eingabetaste zur Bestätigung.

Die Lichtrichtung angeben <1,1,1>: Definieren Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Punkt 1,1,1 zu akzeptieren

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 0 ist (Keine Lichteinheiten), wird das Folgende angezeigt:

Geben Sie die Option zum Ändern an: [Name/Intensität/Status/sChatten/Farbe/beenden X]

<Beenden>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 1 ist (Amerikanische Lichteinheiten) oder 2 (Internationale Lichteinheiten), wird die folgende Aufforderung angezeigt:

Geben Sie die Option zum Ändern an

]Name/Intensitätsfaktor/Status/Fotometrie/sChatten/beenden X] <Beenden>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Geben Sie einen Licht Namen ein <Distantlight1>: Geben Sie einen Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu akzeptieren.
Intensitätsfaktor Intensität	Geben Sie die Intensität an (0.00 - max. Fluss) <1.0>: Geben Sie die Intensität ein. Werte zwischen 0.00 und dem maximalen Wert, der von Ihrem System unterstützt wird, werden akzeptiert.
Status	Geben Sie den Status ein [EIN/AUs] <EIN>: Wählen Sie EIN, um das Licht einzuschalten, wenn ein Rendering berechnet wird.
Fotometrie	<p>Fotometrische Option angeben die geändert werden soll [Intensität/Farbe/eXit] <Intensität>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intensität eingeben (Cd) oder geben Sie eine Option an [Fluß/Illuminanz] <1500.0>: (Geben Sie die Intensität ausgedrückt in Candela (Cd) ein.) <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Flux (Lm) ein: (Geben Sie den Lichtstrom ausgedrückt in Lumen (Lm) ein.) • Geben Sie die Illuminanz (Fc) oder eine [Entfernungs] Option ein <9424.7>: (Geben Sie die Illuminanz ausgedrückt in Lux (Lx) oder Foot-candle (Fc) ein.)

- Geben Sie die Entfernung ein <1.0>: (Geben Sie eine Entfernung ausgedrückt in Zeichnungs-Einheiten ein.)
- Geben Sie einen Farb-Namen oder eine Option an [?/Kelvin] <D65>:
 - Geben Sie Farb-Name(n) zum Listen ein <*>: (Geben Sie einen Farb-Namen von der Liste ein. Geben Sie * ein, um die Liste zu sehen)
 - D65
 - Fluoreszent
 - Kaltweiß
 - Weißfluoreszent
 - Tageslichtfluoreszent
 - Glühend
 - Xenon
 - Halogen
 - Quarz
 - Metalhaloid
 - Quecksilber
 - Phosphorquecksilber
 - hochDrucknatrium
 - Niederdrucknatrium
 - Geben Sie die Temperatur in Kelvin ein <3600.0>: (Geben Sie eine Temperatur ausgedrückt in Grad Kelvin (K) ein.)

Candela: Candela (Symbol: cd) ist die Basis-SI-Einheit der Lichtstärke; das heißt, die Leuchtkraft, die von einer Lichtquelle in eine bestimmte Richtung abgestrahlt wird, gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion (ein standardisiertes Modell der Empfindlichkeit des menschlichen Auges um Wellenlängen zu unterscheiden, auch bekannt als die Lichtausbeute-Funktion). Eine gewöhnliche Kerze strahlt Licht mit einer Lichtstärke von etwa einer Candela ab.

Lumen: Das Lumen (Symbol: LM) ist die SI-Einheit des Lichtstroms, ein Maß für die Kraft des Lichts, wahrgenommen vom menschlichen Auge. Lichtstrom unterscheidet sich von Radiant Flux insofern, dass Lichtstrom-Messungen (z. B. Lumen) dazu bestimmt sind die unterschiedliche Empfindlichkeit des menschlichen Auges für verschiedene Wellenlängen des Lichts, zu reflektieren. Während Radiant Flux Messungen (z. B. Watt) die gesamte Leistung des abgestrahlten Lichts angibt. Das Lumen ist in Bezug auf Candela definiert als: $1 \text{ lm} = 1 \text{ Cd} \cdot \text{sr}$

Wie eine volle Kugel mit einem Raumwinkel von $4 \cdot \pi$ Steradianen, ein Lichtquelle hat, die einheitlich eine Candela in alle Richtungen strahlt, insgesamt einen Lichtstrom von $1 \text{ cd} \cdot 4\pi \text{ sr} = 4\pi \sim 12,57$ Lumen. Beispielsweise wenn eine Kerze Licht mit einer Lichtstärke von etwa 1 Candela abstrahlt, hat das gesamte abgestrahlte Licht einen Wert von rund 12,6 Lumen.

Beleuchtung: In der Fotometrie ist die Beleuchtungsstärke der gesamte Lichtstrom der auf eine Oberfläche pro Flächeneinheit einfällt. Es ist ein Maß für die Intensität des einfallenden Lichts, Wellenlänge gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion, um mit der menschlichen Helligkeits-Wahrnehmung zu korrelieren.

	<p>Wenn LIGHTINGUNITS = 2 (Internationale Beleuchtungseinheit): In SI abgeleitete Einheiten, wird die Beleuchtungsstärke in Lux (lx) oder Lumen pro Quadratmeter gemessen.</p> <p>Wenn LIGHTINUNITS = 1 (Amerikanische Beleuchtungseinheiten): Das Foot-candle (Fc) ist eine nicht metrische Einheit der Beleuchtung, die in der Fotografie verwendet wird. Die Einheit ist definiert als die Menge an Beleuchtung, die von der Innenoberfläche einer 1-Fuß-Radius Kugel angenommen würde, wenn eine einheitliche Punktquelle von 1 Candela in der exakten Mitte vorhanden wäre. Alternativ kann sie definiert werden als die Beleuchtung auf eine 1-Quadrat-Fuß Oberfläche, auf die ein gleichmäßig verteilter Fluss von einem Lumen auftrifft. Dies kann als die Menge an Licht betrachtet werden, die tatsächlich auf eine bestimmte Fläche fällt. Der Foot-candle ist gleich einem Lumen pro quadratischem-Fuß. Ein Foot-candle entspricht etwa 10.764 Lux, obwohl in der Lichtindustrie in der Regel 1 Foot-candle gleich 10 Lux angenähert ist.</p> <p>Kelvin Temperatur: Farb-Temperatur ist ein charakteristisches Merkmal sichtbaren Lichts, das wichtige Anwendung in der Beleuchtung, Fotografie, Videografie, Publishing, Fertigung, Astrophysik und anderen Feldern hat. Die Farbtemperatur einer Lichtquelle entspricht der Temperatur eines idealen Schwarz-Körper-Strahler, der Licht in einem vergleichbaren Farbton auf die Lichtquelle strahlt. Die Temperatur wird konventionell in der absoluten Temperatur angegeben: Grad Kelvin (K). Höhere Farb-Temperaturen (5,000 K oder mehr) werden kalte Farben genannt (bläulich weiß); niedrigere Farbtemperaturen (2,700 - 3,000 K) werden warme Farben genannt (gelblich weiß bis rot).</p>
Schatten	<p>Schatten Einstellungen eingeben [AUs/Scharf/Weich zugeordnet/weiche beMustert]: <Scharf>: Geben Sie die Schatteneinstellungen ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS: Schaltet die Schattenberechnung für dieses Licht aus. • Scharf: Es werden Schatten mit scharfen Kanten angezeigt. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung erhöhen. • Weich: Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an. Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Map Größe ein [64/128/256/512/1024/2048/4096] <256>: • Weiche Muster: Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten, die auf erweiterten Lichtquellen basieren, an. Sie werden aufgefordert: Eine Option zum Ändern angeben [Form/Muster/Sichtbar/eXit] <eXit>: <ul style="list-style-type: none"> • Form eingeben [Scheibe/Rechteck] <Scheibe>: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Radius ein <0.0000>: (Geben Sie den Radius der Scheibe ein.) • Geben Sie die Länge ein <0.0000>: (Geben Sie die Länge des Rechtecks ein.) • Geben Sie die Breite ein <0.0000>: (Geben Sie die Breite des Rechtecks ein.) • Geben Sie ein Schatten-Muster an für <16>: • Geben Sie die Form Sichtbarkeit ein [Ja/Nein] <Nein>:
Filter Farbe Farbe	<p>True-Color (R,G,B) eingeben, oder geben Sie eine Option ein [Index farbe/Hsl]: <255,255,255>: Legt die Farbe des Lichts fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echte Farbe RGB: 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

	<p>werden als Integer-Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, den Bereich, den ein einzelnes 8-Bit Byte (durch Codierung von 256 unterschiedlichen Werten) bieten kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Index Farbe:: Legt eine AutoCAD Farb-Index Farbe fest. • HSL:: Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.
Beenden	Schließt den Befehl ab und erstellt das Licht.

Ähnliche Befehle

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[Lichtliste](#) - zeigt den Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an

[Punktlicht](#) - erstellt ein Punktlicht.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Spotlicht](#) - erstellt ein Spotlicht.

[Sonneneigensch](#) - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

[Netzlicht](#) - erstellt ein Netzlicht.

Füllen

Wechselt die Anzeige von gefüllten und schraffierten Bereichen, wie z. B. bei breiten Polylinien und 2D-Solids.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Füllen*

Transparent: *'füllen*

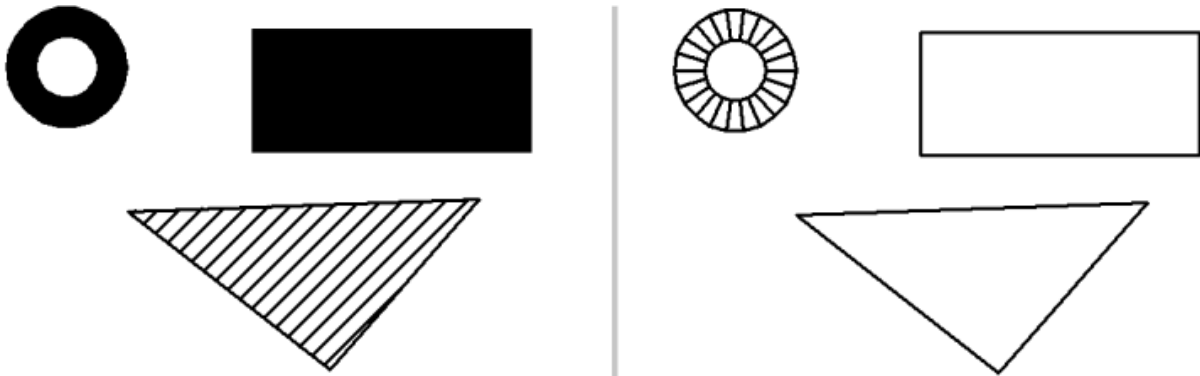
: *füllen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

FILLMODE ist zurzeit aktiviert: [*Ein/AUs/Wechseln*] <Ein>: Geben Sie eine Option ein.

Um die Effekte dieses Befehls zu sehen muß ihm ein *Regen* Befehl folgen:

: *regen*



Ring, Rechteck, und schraffierte Fläche. Links: Füllen ein, Rechts: Füllen aus.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
AUs	Schaltet die Anzeige von gefüllten Flächen aus.
Wechseln	Wechselt den Modus Füllen, wenn eingeschaltet ist wird ausgeschaltet, und umgekehrt.
Ein	Schaltet die Anzeige von gefüllten Flächen ein.

Ähnliche Befehle

Einstellungen - Änderungen der FillMode Variable über ein Dialogfenster.

Diese Einstellung wirkt sich auf die Objekte aus, die durch die folgenden Befehle erstellt werden:

PLinie - zeichnet Polylinien mit Breite.

Ring - erzeugt fette Kreise aus Polylinien.

Polygon - erzeugt regelmäßige Polygone aus Polylinien.

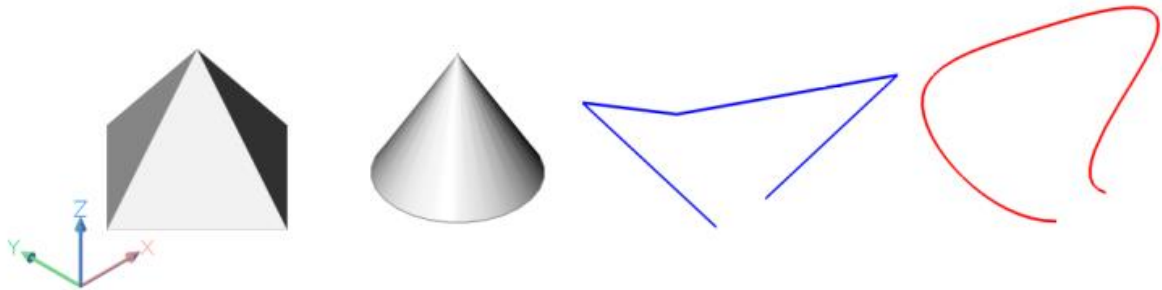
Rechteck - erzeugt Rechtecke aus Polylinien.

Solid - zeichnet Solid-gefüllte Objekte mit 3 und 4 Seiten.

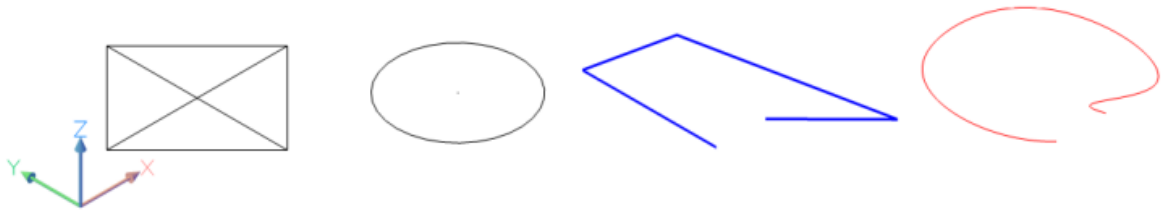
BAND - zeichnet breite Linien.

Flatten

Flacht 2D- und 3D-Objekte ab: Projiziert die Objekte auf die XY-Ebene der aktuellen Ansicht. Obwohl der Befehl in jeder Ansichtsausrichtung ausgeführt werden kann, ist das Ergebnis nur in einer Draufsicht sinnvoll.



Von links nach rechts: Pyramide, Kegel, 3D-Polylinie, Spline



Isometrische Ansicht der Objekte nach Ausführung des Flatten Befehls in der Draufsicht.

Die Pyramide wird mit ihren Diagonalen zu einem Quadrat umgewandelt; Der Kegel wird ein Kreis, mit einem Punkt in der Mitte; Die 3D-Polylinie und der Spline werden in eine 2D-Polylinie umgewandelt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *flatten*

Menü: *Ändern | Flach*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: ***flatten***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen [*Erhebung/Ursprung*]: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen [*Erhebung/Ursprung*]: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl von Objekten zu beenden.

Die selektierten Objekte werden abgeflacht.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Abzuflachende Objekte wählen	Wählt die Objekte zum Abflachen. 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.
Neue BKS-Erhebung	Gibt die neue Erhöhung für die 2D-Polylinien im Auswahlsatz an. Die Erhebung und die Objekthöhe kann mit dem Befehl Erhebung geändert werden.
Ursprung	Zusammengesetzte Objekte, wie 3D Volumenkörper, können aufgelöst werden.

Ähnliche Befehle

[Erhebung](#) - stellt die Objekthöhe und die Erhebung von Objekten ein.

[Abflach](#) - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Model Bereich als Block oder als neue Zeichnung.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnittebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[Volkörperbearb](#) - erzeugt 2D Objekte aus 3D Volumenkörper Modellen.

[Solprofil](#) - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

Führung

Zeichnet Führungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *führungen*

Alias: *frg, fuehren*

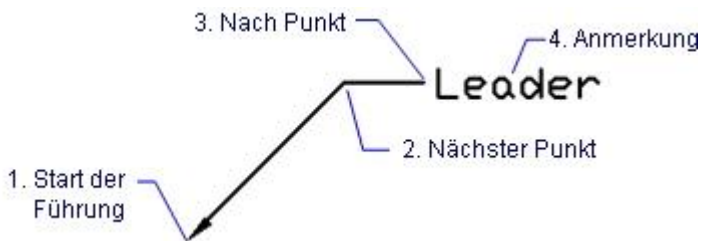
: *führung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

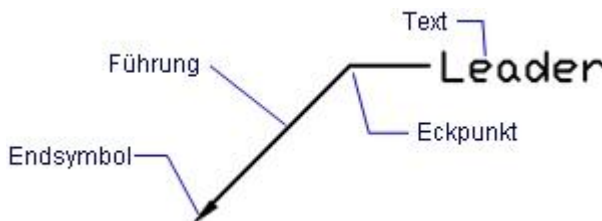
Beginn der Führungslinie: Wählen Sie einen Punkt.

Nächster Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Nach Punkt [[Format](#)/[Zurück](#)/[Beschriftung](#)] <Beschriftung>: Wählen Sie einen weiteren Punkt oder geben Sie eine Option ein.



Die Führung besteht aus den folgenden Teilen:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Nach Punkt	Definiert den nächsten Kontrollpunkt. Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Hinzufügen von Eckpunkten zu beenden und startet die Beschriftungs Option.
Format	Definiert den Stil für die Führung; und meldet: [Endsymbol/Keine/Spline/Gerade/eXit] <eXit>: - geben Sie eine Option ein. <ul style="list-style-type: none"> • Endsymbol - Zeichnet ein Endsymbol am Ausgangspunkt der Führung (Standard). • Keine - Zeichnet kein Endsymbol. • Spline - Zeichnet eine Führung als Spline. • Gerade - Zeichnet die Führung als gerade Linien-Segmente (Standard). • Exit - Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
Zurück	Macht den letzten Linienabschnitt der Führung rückgängig.

Beschriftung	<p>Startet das Hinzufügen von Text am Ende der Führungslinie. Die Beschriftung wird als MText Objekt erzeugt; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Erste Zeile des Beschriftungstextes <Optionen>: - Für Optionen drücken Sie die Eingabetaste oder geben Sie die erste Textzeile ein und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <p>Nächste Zeile des Beschriftungstextes: - Drücken Sie die Eingabetaste, um das Hinzufügen von Text zu beenden, oder geben Sie die nächste Zeile ein und drücken Sie dann die Eingabetaste.</p> <p>Achtung:: Die Beschriftung ist unabhängig von der Führungs-Linie; wenn Sie eine Führungs-Linie verschieben, sollten Sie sich versichern, dass auch die Beschriftung im Auswahl-Satz enthalten ist.</p>
Optionen	<p>Definiert die Art der Beschriftung. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Maßtext Optionen [Block/Kopieren/KEine/Toleranz/Mtext] <Mtext>: - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Block - Verwendet einen Block als Beschriftung; die Eingabe-Aufforderungen sind mit denen des Befehls -Einfüge identisch. • Kopieren - Verwendet ein anderes Text Objekt in der Zeichnung als Beschriftung; Sie werden aufgefordert: Objekt auswählen: - wählen Sie einen Text oder ein Mtext Objekt. Text Objekte werden in Mtext Objekte umgewandelt. • Keine - Erstellt eine Führung ohne Beschriftung. • Toleranz - Verwendet die Toleranz Darstellungsart für die Beschriftung; zeigt den Dialog Form- und Lagetoleranzen an. • Mtext - Zeigt den Dialog Text Formatierung und das Mtext Eingabe Feld an.

Ähnliche Befehle

BemFührung platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

SFührung - zeichnet Führungen. Sie können die Eigenschaften der Führung über einen Dialog einstellen und diese Einstellungen für eine Serie von Führungen wieder benutzen.

MFührung - erstellt Mehrfach Führungs Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

BemLinear - platziert lineare Bemaßungen in Zeichnungen horizontal, vertikal und gedreht.

BemAusg - platziert ausgerichtete Bemaßungen.

BemBasisl - platziert weitere Bemaßungen, ausgehend von einer gemeinsamen Basislinie.

BemWeiter - führt die Bemaßung von der letzten Bemaßung weiter.

BemDurchm - platziert eine Durchmesserbemaßung.

BemRadius - platziert Radiusbemaßungen.

BemMittelp - platziert eine Markierung im Mittelpunkt.

BemWinkel - platziert eine Winkelbemaßung.

BemOrdinate - platziert eine x- und y- Koordinatenbemaßung.

Toleranz - platziert Toleranz-Kennzeichen in Zeichnungen.

Bem - platziert und bearbeitet Bemaßungen mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

Bem1 - platziert und bearbeitet eine einzelne Bemaßung mit der Aufforderung "Bemaßungsbefehl:".

DimEdit - ändert den Wortlaut und den Winkel eines Bemaßungstextes, ändert den Winkel des Bemaßungstextes.

BemTEdit - ändert die Position des Bemaßungstextes.

DdEdit - bearbeitet einen Bemaßungstext.

Eigenschaften - bearbeitet die Eigenschaften von Bemaßungen über eine Palette.

BemStil - erzeugt und bearbeitet Bemaßungsstile durch den Zeichnungs Explorer.

-BemStil - speichert und setzt Bemaßungsstile in der Befehlszeile.

Stil - setzt den Textstil, der für die Bemaßung verwendet wird.

BemÜberschr - überschreibt die Werte des aktuellen Bemaßungsstils.

Fang

Setzt die Fangeigenschaften. Schaltet den Fangmodus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fang*

Transparent: *'fang*

Kurztaste: *F9*

Alias: *f*

Menü: *Einstellungen | Fang*

Werkzeugkasten: *Einstellungen | *

Statuszeile: *FANG*

: *fang*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Fang ist aus (x und y = 0.50): Fang Abstand festlegen oder [Ein/Drehen/Stil/ASpekt]:
Geben Sie eine Zahl für den Fangwert oder eine Option ein.

Fang agiert als Cursor Auflösung; die Cursorbewegungen werden eingeschränkt, z. B. auf einen Abstand von 0,5 cm.

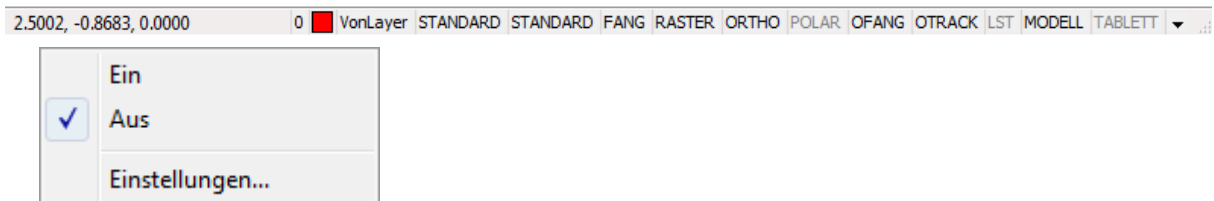
Befehls Optionen

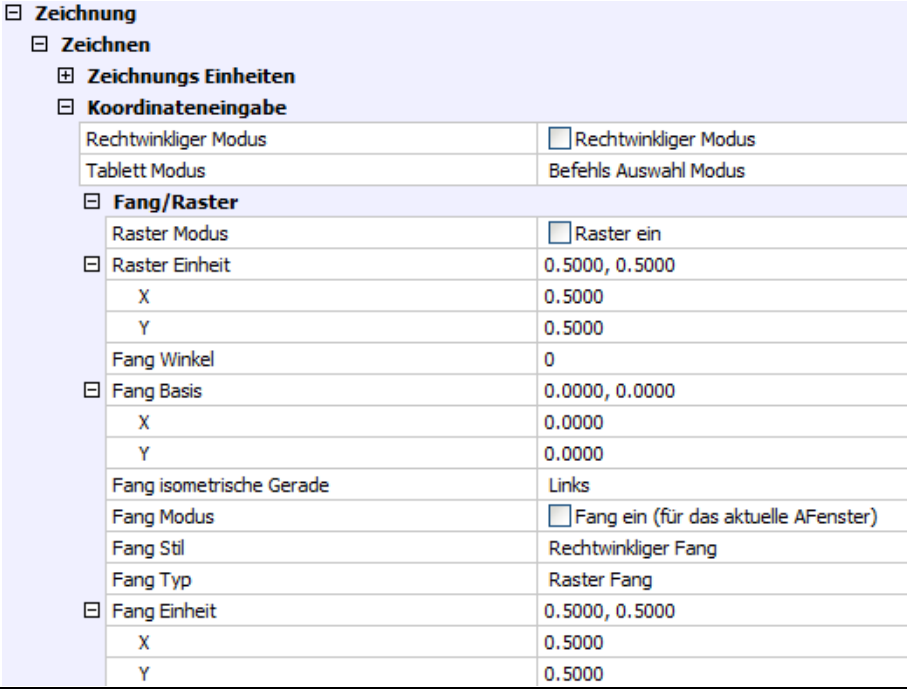
Option	Beschreibung
Fang Abstand einstellen	Bestimmt den Fangwert: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie eine Zahl ein, um den Abstand zwischen den Fangpunkten zu bestimmen. Geben Sie die x-, y-Koordinaten ein, um den Fangabstand anzuzeigen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Zweiter Punkt - wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie die x-, y-Koordinaten ein.
Ein	Schaltet den Fang ein.
AUs	Schaltet den Fang aus.
Drehen	Dreht das Fangraster. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Basispunkt für Fangraster - Bestimmt den Punkt, über den das Fangraster gedreht werden soll. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y- Koordinaten ein. Drehwinkel - Bestimmt den Winkel, um den das Fangraster gedreht werden soll. Diese Option dreht auch das Raster, das Fadenkreuz und die orthogonalen Achsen.
Stil	Schaltet zwischen dem Stil Standard und Isometrisch. Der isometrische Stil wirkt sich auf das Raster und das Fadenkreuz aus und fügt dem Befehl Ellipse die Option Isokreis hinzu.

Isometrisch/<Standard>	<p>Geben Sie I oder S ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isometrisch - schaltet zum isometrischen Fangraster. • Standard - schaltet zum rechtwinkligen Fangraster.
Aspekt/Vertikaler Wert	<p>Geben Sie A oder V ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspekt - definiert den Abstand unabhängig in x und y Richtungen; Sie werden aufgefordert: Horizontaler Wert - geben Sie den Abstand zwischen Fangpunkten in X-Richtung ein. Vertikaler Abstand - geben Sie den Abstand zwischen Fangpunkten in y-Richtung ein. • Vertikaler Abstand - definiert den gleichen Abstand zwischen den Fangpunkten in x- und y-Richtung.
Aspekt	<p>Bestimmt einen Abstand unabhängig von der x- und y-Richtung. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Horizontaler Wert - bestimmt den Abstand zwischen den Fangpunkten in x-Richtung. Vertikaler Abstand - definiert den Abstand zwischen den Fangpunkten in y-Richtung.</p>

Statuszeile Menü

Für das Kontextmenü in der Statuszeile machen Sie einen Rechtsklick auf FANG:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet den Fang ein.
Aus	Schaltet den Fang aus.
Einstellungen	<p>Öffnet im Dialogfenster Einstellungen den Bereich Fang/Raster.</p> 
Fang Winkel	<p>Setzt den Winkel für den Fang im aktuellen BKS. Dies wirkt sich ebenso auf die Anzeige des Rasters und den Orthomodus aus.</p>
Fang Basis	<p>Definiert die x-, y-Koordinaten, um den der Fang-Ursprung verschoben wird. Dies wirkt sich ebenso auf die Anzeige des Rasters und den Orthomodus aus.</p>
Fang isometrische Gerade	<p>Definiert die isometrische Ebene, klicken Sie auf das Pulldown-Menü und wählen Sie eine Option aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Links - isometrische Ebene von links. • Oben - isometrische Ebene von oben. • Rechts - isometrische Ebene von rechts. <p>Diese Einstellung setzt voraus, dass der isometrische Fang aktiviert ist.</p>
Fang Modus	<p>Schaltet den Fang Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - schaltet den Fang ein. • Aus - schaltet den Fang aus.
Fang Stil	<p>Bestimmt den Fangstil. Klicken Sie auf die Auswahlliste und wählen Sie einen Stil aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rechtwinkliger Fang - rechtwinkliger Fangmodus. • Isometrischer Fang - isometrischer Fangmodus.

Fang Typ	<p>Bestimmt den Fangtyp. Klicken Sie auf die Auswahlliste und wählen Sie einen Typ aus:</p> <ul style="list-style-type: none">• Raster Fang - verwendet den Abstand entlang der x- und y-Achsen.• Polar Fang - verwendet den relativen Abstand und Winkel.
Fang Einheit	<p>Bestimmt den erweiterten Fang Abstand.</p> <ul style="list-style-type: none">• X - Abstand in x-Richtung.• Vertikaler Wert - bestimmt denselben Abstand für x- und y-Richtung. <p>Es gibt keinen Fang in z-Richtung.</p>

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) - definiert die Fang bezogenen Parameter.

[Raster](#) - steuert die Anzeige des Rasters.

[IsoEbene](#) - schaltet die isometrische Arbeitsebene ein.

Füberlapp

Ordnet Fenster überlappend an (kurz für "Fenster-Überlappend").

Zugriff auf den Befehl über

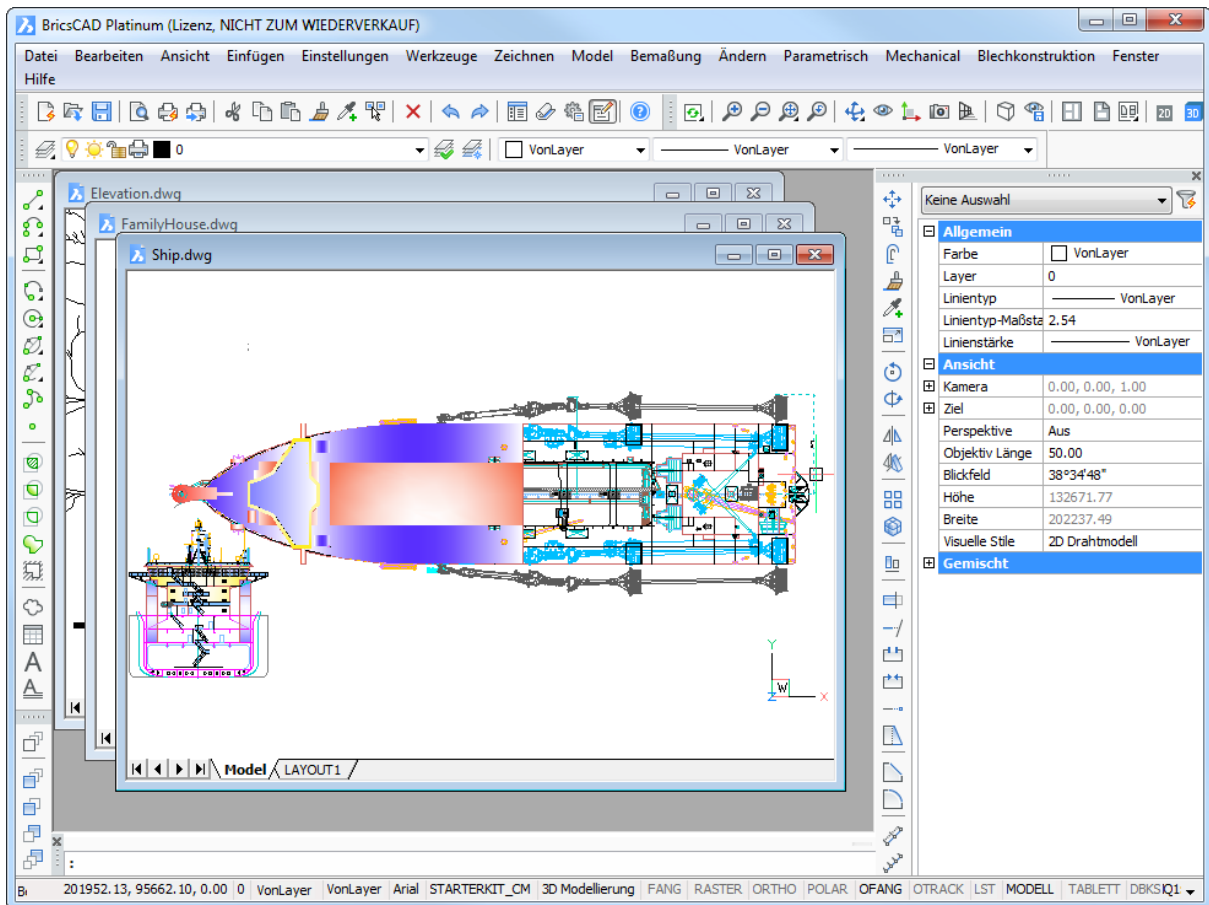
Befehlszeile: *füberlapp*

Menü: *Fenster | Überlappend*

: *füberlapp*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Die Fenster werden kaskadiert angeordnet (überlappend).



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[SysFenster](#) - ordnet Fenster an.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

[AlleSchliessen](#) - schließt alle Fenster.

[FUntereinander](#) - ordnet Fenster horizontal an.

[FAnordnen](#) - ordnet verkleinerte Fenster an.

[FNebeneinander](#) - ordnet Fenster vertikal an.

FSchliessen

Schließt das aktuelle Fenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *f*schliessen

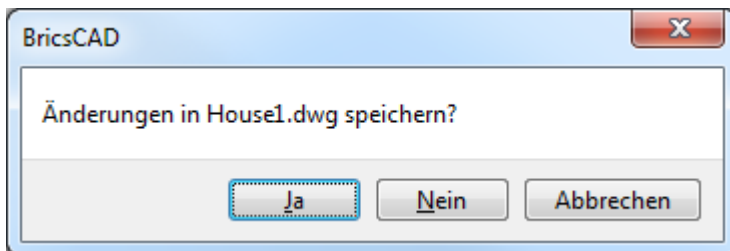
Shortcut: *Ctrl+F4*

Alias: *Schliessen*

Menü: *Fenster | Schließen*

: *f*schliessen

Wenn die Zeichnung nicht gespeichert wurde, wird folgender Dialog geöffnet:



Drücken Sie die entsprechende Taste

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert die Zeichnung. Wenn die Zeichnung noch nie gespeichert wurde, wird der Dialog "Zeichnung speichern unter" geöffnet; geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf Speichern. Sehen Sie auch beim Befehl SichAls nach.
Nein	Die Zeichnung wird nicht gespeichert. Schließt die Zeichnung ohne zu speichern.
Abbrechen	Abbruch des Befehls. Keht zur Zeichnung zurück; diese wird weder geschlossen noch gespeichert.

Ähnliche Befehle

[FÜberlapp](#) - ordnet Fenster überlappend an.

[Schliessen](#) - schließt die aktuelle Zeichnung.

[AlleSchliessen](#) - schließt alle Fenster.

[FUntereinander](#) - ordnet Fenster horizontal an.

[FAnordnen](#) - ordnet verkleinerte Fenster an.

[FNebeneinander](#) - ordnet Fenster vertikal an.

[SysFenster](#) - ordnet Fenster an.

FAlleSchliessen

Schließt alle Fenster (kurz für "Alle Fenster schließen").

Zugriff auf den Befehl über

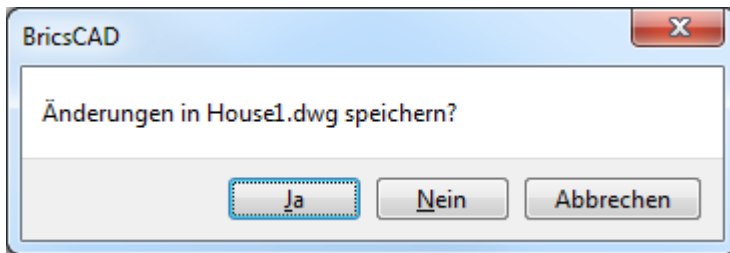
Befehlszeile: *FAlleSchliessen*

Alias: *alleschliessen*

Menü: *Fenster | Alle schließen*

: *alleschliessen*

Dieses Dialogfeld wird für alle nicht gespeicherten Zeichnungen wiederholt.



Drücken Sie die entsprechende Taste

Dieses Dialogfeld wird für alle nicht gespeicherten Zeichnungen wiederholt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert die Zeichnung. Wenn die Zeichnung noch nie gespeichert wurde, wird der Dialog "Zeichnung speichern unter" geöffnet; geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf Speichern. Sehen Sie auch beim Befehl SichAls nach.
Nein	Die Zeichnung wird nicht gespeichert. Schließt die Zeichnung ohne zu speichern.
Abbrechen	Abbruch des Befehls. Keht zur Zeichnung zurück; diese wird weder geschlossen noch gespeichert.

Ähnliche Befehle

[FÜberlapp](#) - ordnet Fenster überlappend an.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Fenster.

[FUntereinander](#) - ordnet Fenster horizontal an.

[FAnordnen](#) - ordnet verkleinerte Fenster an.

[FNebeneinander](#) - ordnet Fenster vertikal an.

[SysFenster](#) - ordnet Fenster an.

FUntereinander

Fenster horizontal anordnen (kurz für "Fenster horizontal anordnen").

Zugriff auf den Befehl über

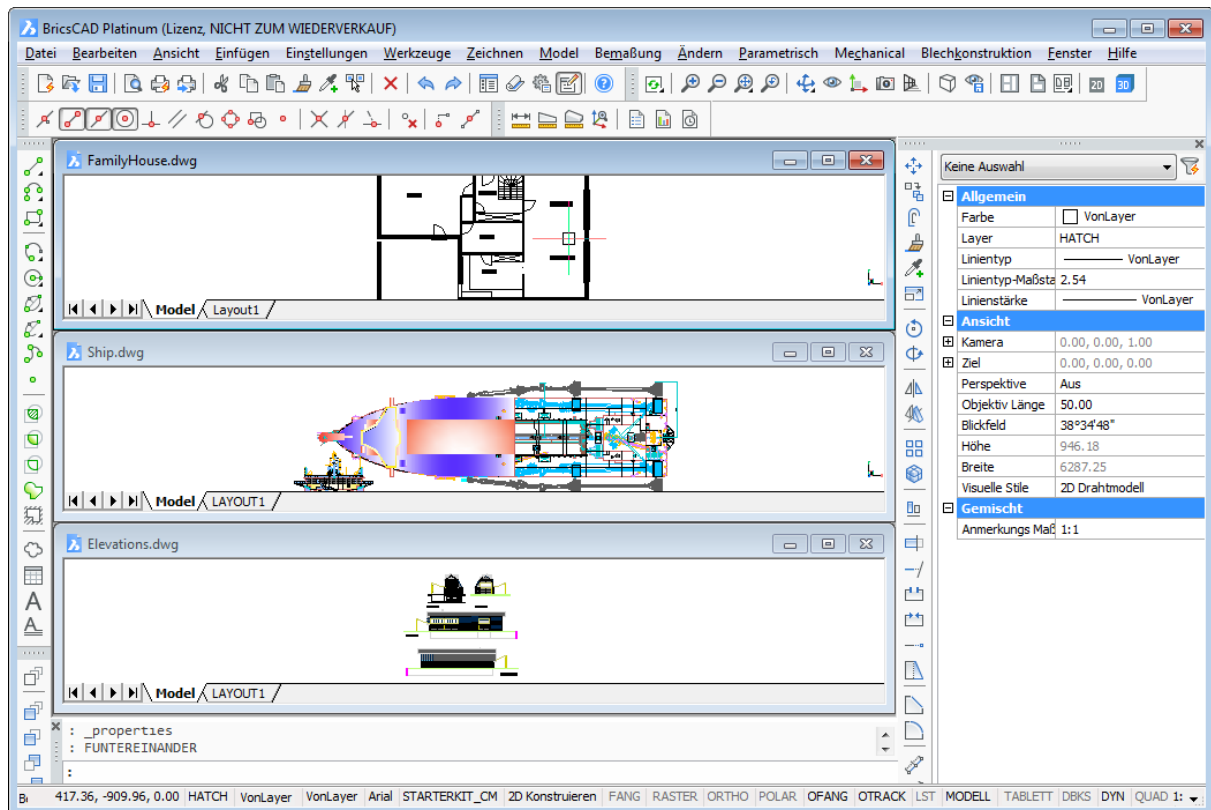
Befehlszeile: *funtereinander*

Menü: *Fenster | Horizontal anordnen*

: *funtereinander*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Die Fenster werden horizontal angeordnet.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

FÜberlapp - ordnet Fenster überlappend an.

FSchliessen - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

AlleSchliessen - schließt alle Fenster.

FAnordnen - ordnet verkleinerte Fenster an.

FNebeneinander - ordnet Fenster vertikal an.

SysFenster - ordnet Fenster an.

FAnordnen

Ordnet symbolisierte Fenster in einer Zeile an (kurz für "Fenster-Symbol ordnen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fanordnen*

: *fanordnen*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Ordnet die Symbole der verkleinerten Fenster am unteren Rand des Grafikbildschirms an.

Dieser Befehl funktioniert nur, wenn die Fenster minimiert als Symbole dargestellt sind.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[FÜberlapp](#) - ordnet Fenster überlappend an.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

[AlleSchliessen](#) - schließt alle Fenster.

[FUntereinander](#) - ordnet Fenster horizontal an.

[FNebeneinander](#) - ordnet Fenster vertikal an.

[SysFenster](#) - ordnet Fenster an.

Fnächst

Zeigt das nächste Zeichnungsfenster, wenn mehrere Zeichnungen gleichzeitig geöffnet sind.
Abkürzung für 'nächstes Fenster'.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fnächst*

Tastatur: Strg + Tab

: *fnächst*

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[Fvorher](#) - zeigt das vorherige Zeichnungsfenster, wenn mehrere Zeichnungen gleichzeitig geöffnet sind.

Fvorher

Zeigt das vorherige Zeichnungsfenster, wenn mehrere Zeichnungen gleichzeitig geöffnet sind.
Abkürzung für 'vorheriges Fenster'.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *fvorher*

Tastatur: Strg + Umschalt + Tab

: *fnächst*

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[Fnächst](#) - zeigt das nächste Zeichnungsfenster, wenn mehrere Zeichnungen gleichzeitig geöffnet sind.

FNebeneinander

Fenster vertikal anordnen (kurz für "Fenster vertikal anordnen").

Zugriff auf den Befehl über

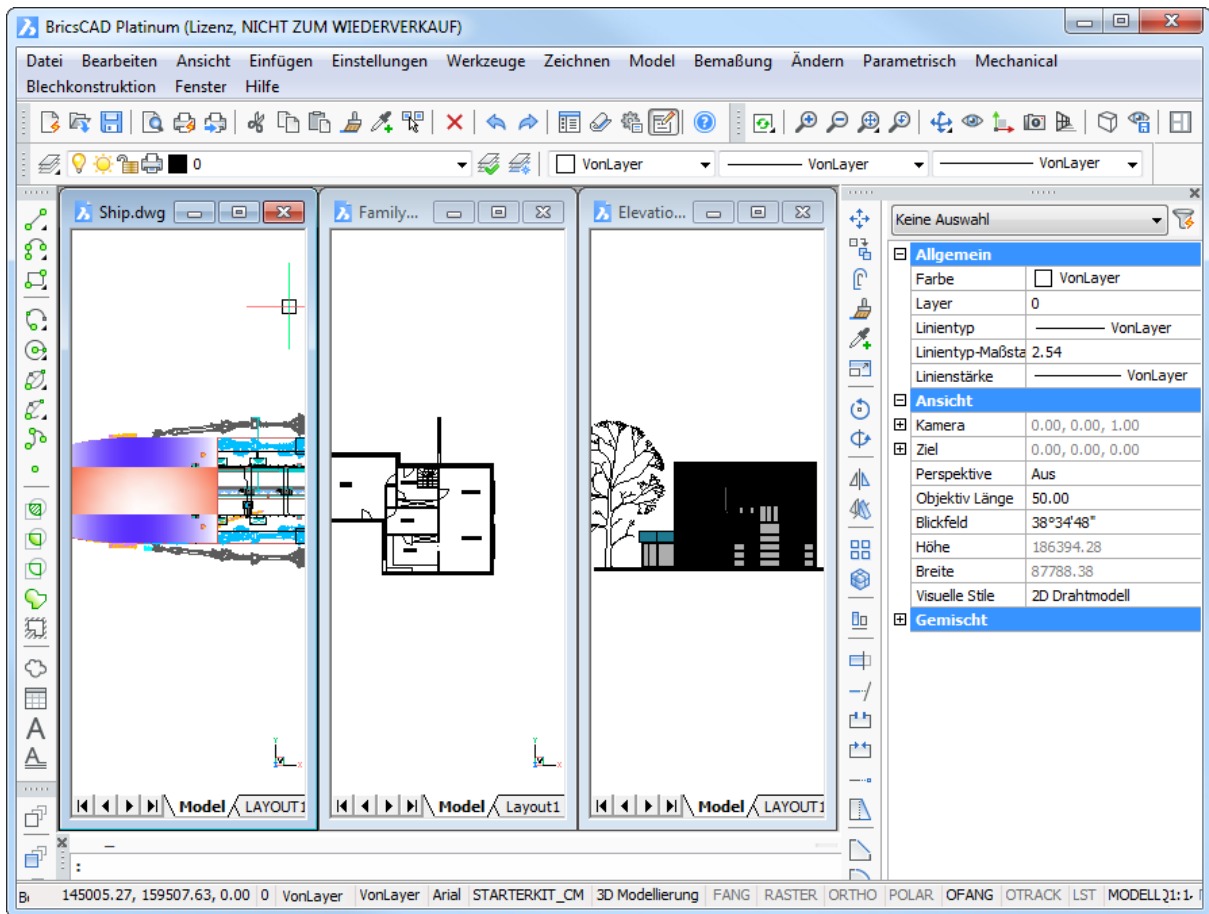
Befehlszeile: *fnebeneinander*

Menü: *Fenster | Vertikal anordnen*

: *fnebeneinander*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Die Fenster werden vertikal nebeneinander angeordnet.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[FÜberlapp](#) - ordnet Fenster überlappend an.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

[AlleSchliessen](#) - schließt alle Fenster.

[FUntereinander](#) - ordnet Fenster horizontal an.

[FAnordnen](#) - ordnet verkleinerte Fenster an.

[SysFenster](#) - ordnet Fenster an.

G

GSchraff

Füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern; das Dialogfenster Schraffur und Farbverlauf wird angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gschraff*

Alias: *sch*, *h*, *schraff*

Menü: *Zeichnen* | *Grenzschräffur...*

Werkzeugkasten: *2D Zeichnen* | 

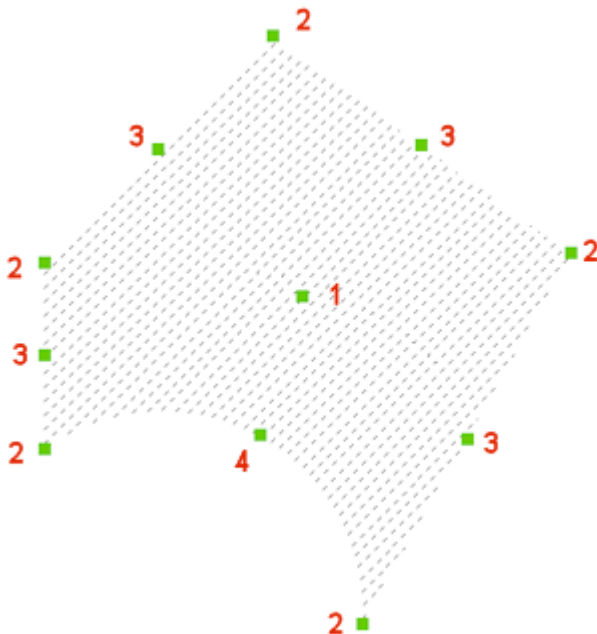
: *gschraff*

Siehe auch Befehle [Schraff](#) und [Abstuf](#).

Bearbeitung mit Griffen

Schraffur-Muster können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Schraffur.
Beachten Sie, dass es einen zentralen Griff (1), Griffe an jedem Umgrenzungs Scheitelpunkt (2) und Griffe in den Mittelpunkt jedes Segments jeder Umgrenzung (3 und 4) gibt.
2. Ziehen Sie den Zentrum Griff (1), um die Schraffur zu verschieben.
3. Ziehen Sie einen Scheitelpunktgriff (2) oder ein Mittelpunkt-Griff (3 und 4), um die Schraffurumgrenzung zu ändern.



1. Zentrum Griff: Verschiebt die Schraffur
2. Eckpunkt Griff: Verschiebt den Eckpunkt
3. Mittelpunkt Griff: Verschiebt das Umgrenzungssegment
4. Bogen Mittelpunkt Griff: Ändert den Bogenradius

Ähnliche Befehle

[Umgrenzung](#) und [-Umgrenzung](#) platziert eine Polylinien Umgrenzung innerhalb geschlossener Bereiche

[Schraff](#) - platziert Schraffur-Muster über eine Dialogeingabe.

[-GSchraff](#) und [-Schraff](#) - platziert Schraffur-Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Schraffur-Mustern.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

[Solid](#) - zeichnet 3- und 4-seitige Solid gefüllte Bereiche.

-GSchraff

Füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern; Einstellungen werden über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile erstellt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-gschraff*

Alias: *-sch*, *-schraff*

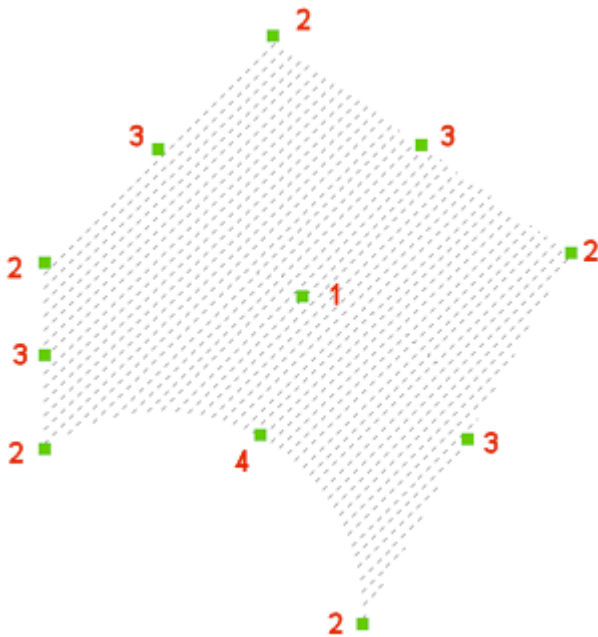
: **-GSchraff:**

Siehe Befehl [-Schraff](#).

Bearbeitung mit Griffen

Schraffur-Muster können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Schraffur.
Beachten Sie, dass es einen zentralen Griff (1), Griffe an jedem Umgrenzungs Scheitelpunkt (2) und Griffe in den Mittelpunkt jedes Segments jeder Umgrenzung (3 und 4) gibt.
2. Ziehen Sie den Zentrum Griff (1), um die Schraffur zu verschieben.
3. Ziehen Sie einen Scheitelpunktgriff (2) oder ein Mittelpunkt-Griff (3 und 4), um die Schraffurumgrenzung zu ändern.



1. Zentrum Griff: Verschiebt die Schraffur
2. Eckpunkt Griff: Verschiebt den Eckpunkt
3. Mittelpunkt Griff: Verschiebt das Umgrenzungssegment
4. Bogen Mittelpunkt Griff: Ändert den Bogenradius

Ähnliche Befehle

[Umgrenzung](#) und [-Umgrenzung](#) platziert eine Polylinien Umgrenzung innerhalb geschlossener Bereiche

[GSchraff](#) und [Schraff](#) - platziert Schraffur Muster über eine Dialogeingabe.

[-Schraff](#) - platziert Schraffur Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Schraffur-Mustern.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

[Solid](#) - zeichnet 3- und 4-seitige Solid gefüllte Bereiche.

Geometrische Abhängigkeiten

LöschAbhäng

Entfernt alle geometrischen und Bemaßungsabhängigkeiten aus einem Auswahlsatz von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *löschabhäng*

Menü: *Parametrisch | Lösche 2D Abhängigkeiten*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | ✕

: *löschabhäng*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: *Wählen Sie ein Objekt oder Objekte.*

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: *Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Abhängigkeiten im Auswahlsatz zu löschen.*

Die Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten der ausgewählten Objekte werden gelöscht.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[-Parameter](#) - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[BaAnzeige](#) - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

GeomAbhäng

Wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

Gültige abhängige Punkte auf Objekten:

Objekt Typ	Gültige abhängige Punkte
Linie	Endpunkte, Mitte
Bogen, elliptischer Bogen	Endpunkte, Mitte, Zentrum
Kreis, Ellipse	Zentrum
Polylinie	Endpunkte, Eckpunkte, Mitte der Linie und Bogensegmente, Zentrum der Bogensegmente
Spline	Endpunkte
Einfügungen (Block, XRef, Text, Mtext, Attribut, Tabelle)	Einfüge Punkt

Gültige abhängige Objekte:

Objekt Typ
Linie
Polylinien Segment
Kreis
Bogen, elliptischer Bogen
Ellipse
Spline

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *geomabhäng*

Menü: *Parametrisch* | *2D Abhängigkeiten* | "*Abhängigkeitstyp*"

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* |              













: *geomabhäng*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Abhängigkeitstyp eingeben [[Horizontal](#) / [Vertikal](#) / [Lotrecht](#) / [Parallel](#) / [Tangential](#) / [GLAtt](#) / [Zusammenfallend](#) / [KONzentrisch](#) / [kOLlinear](#) / [Symmetrisch](#) / [GLEich](#) / [Fest](#)] <[Zusammenfallend](#)>:

Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Horizontal	Ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaHorizontal () (=).
Vertikal	Ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaVertikal () ().
Lotrecht	Ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaSenkrecht () (⊥).
Parallel	Ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaParallel () (//).
Tangential	Zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaTangente () (○).
Glatt	Zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaGlatt () (G).
Koinzident	Wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaKoinzident () (○).
Konzentrisch	Stellt Abhängigkeit zwischen Mittelpunkten von Bögen, Kreisen oder Ellipsen her. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaKonzentrisch () (◎).
Kollinear	Ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaKollinear () (↔).
Symmetrisch	Ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaSymmetrisch () (↔ ↔).
Gleich	Schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaGleich () (=).
Fest	Fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen. Diese Option ist äquivalent zum Befehl GaFix () (🔒).

Ähnliche Befehle

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSsymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

BemAbhängig - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident

Wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

Dieser Befehl entspricht der Option [Zusammenfallend](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gakoinzident*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Koinzident*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *gakoinzident*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ersten Punkt wählen oder [Objekt/Autoabhängigkeit]<Objekt>: Wählen Sie einen Punkt auf einem Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE und wählen Sie dann ein Objekt.

Zweiten Punkt wählen oder [Objekt]<Objekt>: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie O ein, um ein Objekt zu wählen

Zweiten Punkt wählen oder [Objekt]<Objekt>: Wählen Sie einen Punkt auf einem Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE und wählen Sie dann ein Objekt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ersten Punkt wählen	Fangen Sie einen gültigen abhängigen Punkt auf einem Objekt.
Zweiten Punkt wählen	Fangen Sie einen gültigen abhängigen Punkt auf einem Objekt. Der zweite Punkt wird so verschoben, dass er mit dem ersten zusammenfällt.
Objekt	Wählen Sie ein gültiges abhängiges Objekt .
Punkt wählen	Fangen Sie einen gültigen abhängigen Punkt auf einem Objekt. Der ausgewählte Punkt wird auf das ausgewählte Objekt platziert.
Mehrere	Fangen Sie gültige abhängigen Punkte auf Objekten. Rechts-Klick beendet die Punkt Auswahl. Die ausgewählten Punkte werden auf das ausgewählte Objekt platziert.
Ersten Punkt wählen	Fangen Sie einen gültigen abhängigen Punkt auf einem Objekt.
Objekt	Wählen Sie ein gültiges abhängiges Objekt . Das ausgewählte Objekt wird auf den gewählten Punkt verschoben.

Autoabhängigkeit	Wählen Sie mehrere Objekte. Zusammenfallende Abhängigkeiten werden für zusammenfallende unabhängige Punkte der Objekte im Auswahlset angewandt. Die Anzahl der Abhängigkeiten werden in der Befehlszeile angezeigt.
------------------	--

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSynchron - ordnet ausgewählte Objekte synchron um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaKollinear

Ordnet mindestens zwei Linien oder Polyliniensegmente entlang derselben Geraden an.
Dieser Befehl entspricht der Option **Kollinear** des Befehls **GEOMABHÄNG**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gakollinear*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Kollinear*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: *gakollinear*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen oder [Mehrere]: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Das zweite Objekt wird kollinear zum ersten positioniert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mehrere	
Erstes Objekt wählen	Wählen Sie eine Linie oder ein Polyliniensegment.
Objekt wählen, das kollinear zum Erste sein soll:	Wählen Sie mehrere Linien oder Polyliniensegmente (Segmente der gleichen Polylinie werden akzeptiert). Rechts Klick beendet die Element Auswahl.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSsymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhängig - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaKonzentrisch

Stellt Abhängigkeit zwischen Mittelpunkten von Bögen, Kreisen oder Ellipsen her.
Dieser Befehl entspricht der Option [Konzentrisch](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gakonzentrisch*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Konzentrisch*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *gakonzentrisch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen: Wählen Sie einen Kreis, Bogen, eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie einen Kreis, Bogen, eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen.

Das zweite Objekt wird konzentrisch zum ersten verschoben.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GaKoinzident](#) - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

[GaKollinear](#) - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

[GaGleich](#) - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

[GaFix](#) - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

[GaHorizontal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[GaParallel](#) - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

[GaSenkrecht](#) - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

[GaGlatt](#) - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

[GaSymmetrisch](#) - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

[GaTangente](#) - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

[GaVertikal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaGleich

Schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien oder Polyliniensegmente auf die gleiche Länge ein.

Dieser Befehl entspricht der Option **Gleich** des Befehls **GEOMABHÄNG**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gagleich*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Gleich*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | =*

: ***gagleich***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen oder [Mehrere]: Wählen Sie eine Linie, einen Bogen, einen Kreis oder ein Polylinien Segment.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie ein zweites Element derselben Art wie das erste Objekt (gerade oder gebogen).

Die Abmessungen der beiden Objekte werden voneinander abhängig: Linien und lineare Polylinien Segmente werden auf die gleiche Länge angepasst; Kreise, Bögen und Bogen Polylinien Segmente werden auf den gleichen Radius angepasst.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mehrere	
Erstes Objekt wählen	Wählen Sie eine Linie, Bogen, Kreis oder ein Polylinien Segment.
Zweites Objekt wählen	Wählen Sie mehrere Objekte, die gleich dem ersten Objekt gemacht werden sollen. Alle gewählten Objekte müssen von der gleichen Art (gerade oder gebogen) sein. Rechtsklick beendet die Objektauswahl. Segmente der gleichen Polylinie werden akzeptiert.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaFix

Fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

Dieser Befehl entspricht der Option **Fest** des Befehls **GEOMABHÄNG**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gafix*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Fest*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: ***gafix***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Punkt wählen oder [Objekt]: Wählen Sie einen gültigen abhängigen Punkt in der Zeichnung.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Punkt wählen	Wählen Sie einen gültigen abhängigen Punkt auf einem Objekt. Der ausgewählte Punkt kann nicht mehr verschoben werden.
Objekt	Wählen Sie ein gültiges abhängiges Objekt . Die Position des Objektes kann nicht mehr geändert werden. Sie können trotzdem die Länge einer Linie oder eines Polylinien Segments in beide Richtungen ändern.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSsymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaHorizontal

Ordnet Linien, lineare Polylinien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

Dieser Befehl entspricht der Option **Gleich** des Befehls **GEOMABHÄNG**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gahorizontal*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Horizontal*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: ***gahorizontal***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen oder [2Punkte]<2Punkte>: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	Die ausgewählte Linie oder das ausgewählte lineare Polylinien Segment wird gezwungen, parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems zu sein.
2Punkte	Wählen Sie zwei gültige abhängige Punkte auf einem Objekt oder auf verschiedenen Objekten. Die zwei ausgewählten Punkte werden gezwungen, auf einer Linie zu liegen, die parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems ist.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaParallel

Ordnet ausgewählte Linien oder lineare Polylinien parallel zueinander an.
Dieser Befehl entspricht der Option [Parallel](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gaparallel*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Parallel*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: *gaparallel*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Das zweite Objekt wird parallel zum ersten positioniert.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GaKoinzident](#) - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

[GaKollinear](#) - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

[GaKonzentrisch](#) - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

[GaGleich](#) - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

[GaFix](#) - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

[GaHorizontal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[GaSenkrecht](#) - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

[GaGlatt](#) - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

[GaSymmetrisch](#) - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

[GaTangente](#) - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

[GaVertikal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaSenkrecht

Ordnet zwei Linien oder Polyliniensegmente senkrecht zueinander an.
Dieser Befehl entspricht der Option [Lotrecht](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gasenkrecht*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Senkrecht*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *gasenkrecht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Das zweite Objekt wird senkrecht zum ersten positioniert.

Segmente der gleichen Polylinie werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GaKoinzident](#) - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

[GaKollinear](#) - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

[GaKonzentrisch](#) - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

[GaGleich](#) - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

[GaFix](#) - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

[GaHorizontal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[GaParallel](#) - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

[GaGlatt](#) - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

[GaSymmetrisch](#) - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

[GaTangente](#) - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

[GaVertikal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaGlatt

Zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

Dieser Befehl entspricht der Option [Glatt](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gaglatt*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Glatt*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *gaglatt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen: Wählen Sie einen Spline.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie einen Spline, eine Linie, einen Bogen oder eine Polylinie.

Der Spline wird aktualisiert, um mit dem zweiten ausgewählten Objekt gleich zu werden.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GaKoinzident](#) - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

[GaKollinear](#) - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

[GaKonzentrisch](#) - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

[GaGleich](#) - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

[GaFix](#) - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

[GaHorizontal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[GaParallel](#) - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

[GaSenkrecht](#) - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

[GaSymmetrisch](#) - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

[GaTangente](#) - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

[GaVertikal](#) - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaSymmetrisch

Ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

Dieser Befehl entspricht der Option [Symmetrisch](#) des Befehls [GEOMABHÄNG.](#)

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gasymmetrisch*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Symmetrisch*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | 

: *gasymmetrisch*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen oder [2Punkte]<2Punkte>: Wählen Sie das erste Objekt, oder drücken Sie die EINGABETASTE, und wählen Sie zwei Punkte.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie das zweite Objekt.

Symmetrielinie wählen: Wählen Sie eine Linie.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<i>Erstes Objekt wählen</i>	Wählen Sie ein gültiges abhängiges Objekt .
Zweites Objekt wählen	Wählen Sie ein gültiges abhängiges Objekt .
Symmetrielinie wählen	Wählen Sie eine Linie. Das zweite Objekt wird in Bezug auf die gewählte Linie symmetrisch zum ersten Objekt platziert. Linien: Der Winkel mit der Symmetrielinie wird symmetrisch, nicht die Position der Endpunkte. Kreise: Der Mittelpunkt und der Radius werden symmetrisch gemacht. Bögen: Der Mittelpunkt und der Radius werden symmetrisch gemacht, nicht die Endpunkte. Ellipsen: Der Mittelpunkt, die Haupt- und die Nebenachse werden symmetrisch gemacht. Elliptische Bögen: Der Mittelpunkt, die Haupt- und die Nebenachse werden symmetrisch gemacht, nicht die Endpunkte.
2Punkte	
Ersten Punkt wählen	Wählen Sie einen gültigen abhängigen Punkt .
Zweiten Punkt wählen	Wählen Sie einen gültigen abhängigen Punkt .
Symmetrielinie wählen	Wählen Sie eine Linie. Der zweite Punkt wird in Bezug auf die gewählte Linie symmetrisch zum ersten Punkt verschoben.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaTangente

Zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

Dieser Befehl entspricht der Option **Tangential** des Befehls **GEOMABHÄNG**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gatangente*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Tangential*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: *gatangente*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erstes Objekt wählen: Wählen Sie eine Linie, ein Polyliniensegment, einen Kreis, einen Bogen, eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen.

Zweites Objekt wählen: Wählen Sie einen Kreis, einen Bogen, eine Ellipse oder einen elliptischen Bogen; oder eine Linie, oder eine lineares Polyliniensegment wenn das erste Objekt keine Linie oder Polylinie war.

Die gewählten Objekte werden tangential zueinander platziert.

Objekte können tangential sein, auch wenn sie sich nicht physisch berühren.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSynchron - ordnet ausgewählte Objekte synchron um eine ausgewählte Linie an.

GaVertikal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GaVertikal

Ordnet Linien, lineare Polyliniensegmente oder Punktpaare parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

Dieser Befehl entspricht der Option [Vertikal](#) des Befehls [GEOMABHÄNG](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gavertikal*

Menü: *Parametrisch | 2D Abhängigkeiten | Vertikal*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten | *

: ***gavertikal***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen oder [2Punkte]<2Punkte>: Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt	Die ausgewählte Linie oder das ausgewählte lineare Polylinien Segment wird gezwungen, parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems zu sein.
2Punkte	Wählen Sie zwei gültige abhängige Punkte auf einem Objekt oder auf verschiedenen Objekten. Die zwei ausgewählten Punkte werden gezwungen, auf einer Linie zu liegen, die parallel zur Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems ist.

Ähnliche Befehle

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GaKoinzident - wendet eine zusammenfallende geometrische Abhängigkeit für zwei Punkte an oder macht einen Punkt zu einem Objekt abhängig.

GaKollinear - ordnet mindestens zwei Liniensegmente entlang derselben Geraden.

GaKonzentrisch - stellt Abhängigkeit von zwei Bögen, Kreisen oder Ellipsen mit demselben Mittelpunkt her.

GaGleich - schränkt die Größe ausgewählter Bögen und Kreise auf den gleichen Radius und die Größe ausgewählter Linien auf die gleiche Länge ein.

GaFix - fixiert Punkte und Kurven an ihren Positionen.

GaHorizontal - ordnet Linien oder Punktpaare parallel zur X-Achse des aktuellen Koordinatensystems an.

GaParallel - ordnet ausgewählte Linien parallel zueinander an.

GaSenkrecht - ordnet zwei Linien senkrecht zueinander an.

GaGlatt - zwingt einen Spline kontinuierlich zu einem anderen Spline, einer Linie, einem Bogen oder einer Polylinie zu sein.

GaSymmetrisch - ordnet ausgewählte Objekte symmetrisch um eine ausgewählte Linie an.

GaTangente - zwingt zwei Objekte, einen Tangentialpunkt zueinander oder zu ihren Erweiterungen beizubehalten.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

Löschabhäng - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

GZentrum

Schaltet den geometrischen Zentrums Objekt Fang um; fängt sich am Schwerpunkt von geschlossenen Polylinien und Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *gzentrum*

Transparent: *gze*

Werkzeugkasten: *Objekt Fänge* | 

: *gzentrum*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
GZentrum	Die Eingabe des Befehls schaltet den geometrischen Zentrums (GZE) Objekt Fang um. Der Fang rastet am Schwerpunkt von geschlossenen Polylinien und Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten ein. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.


GeoPosition

Legt die geographische Lage der Zeichnung fest.

Zugriff auf den Befehl über

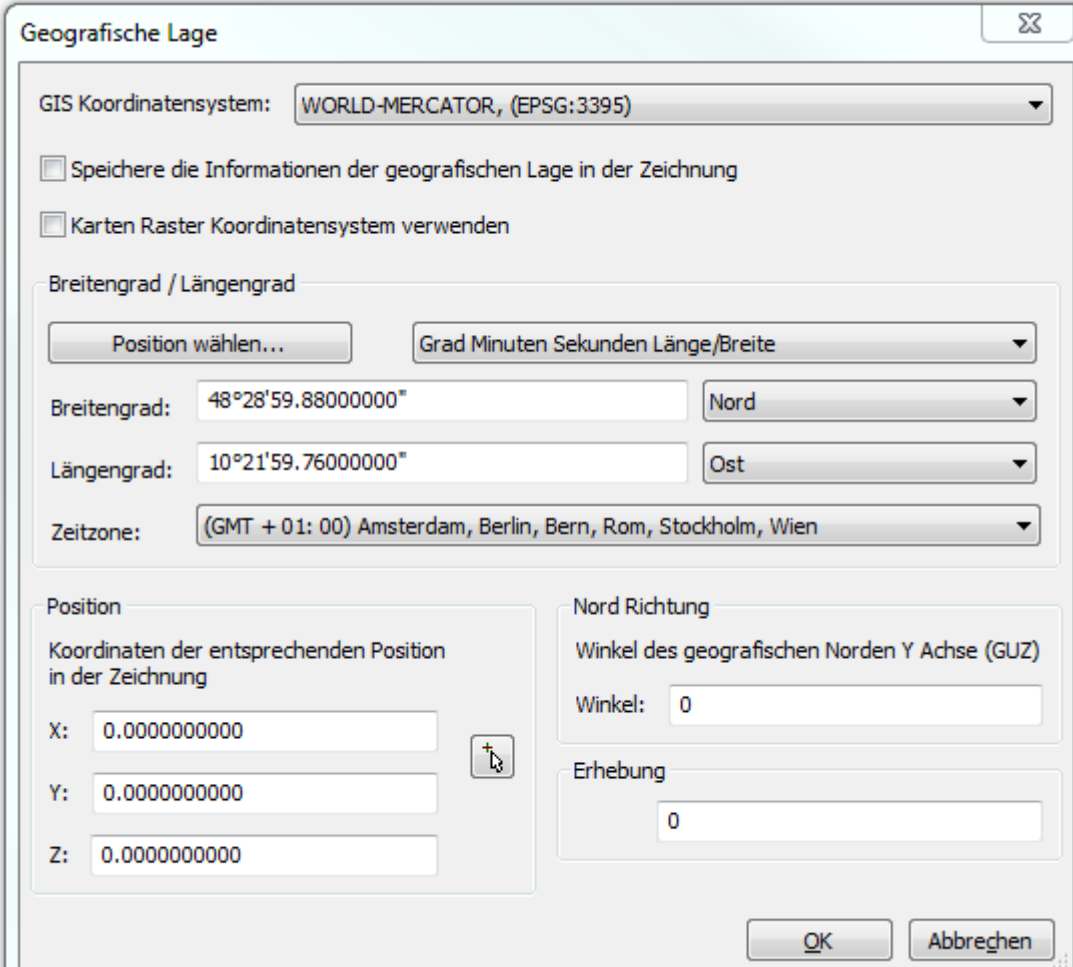
Befehlszeile: *Geoposition*

alias: *geo*

Werkzeugkasten: *Rendern* | 

: *Geoposition*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geografische Lage

GIS Koordinatensystem: WORLD-MERCATOR, (EPSG:3395)

Speichere die Informationen der geografischen Lage in der Zeichnung

Karten Raster Koordinatensystem verwenden

Breitengrad / Längengrad

Position wählen... Grad Minuten Sekunden Länge/Breite

Breitengrad: 48°28'59.88000000" Nord

Längengrad: 10°21'59.76000000" Ost

Zeitzone: (GMT + 01: 00) Amsterdam, Berlin, Bern, Rom, Stockholm, Wien

Position

Koordinaten der entsprechenden Position in der Zeichnung

X: 0.0000000000

Y: 0.0000000000

Z: 0.0000000000

Nord Richtung

Winkel des geografischen Norden Y Achse (GUZ)

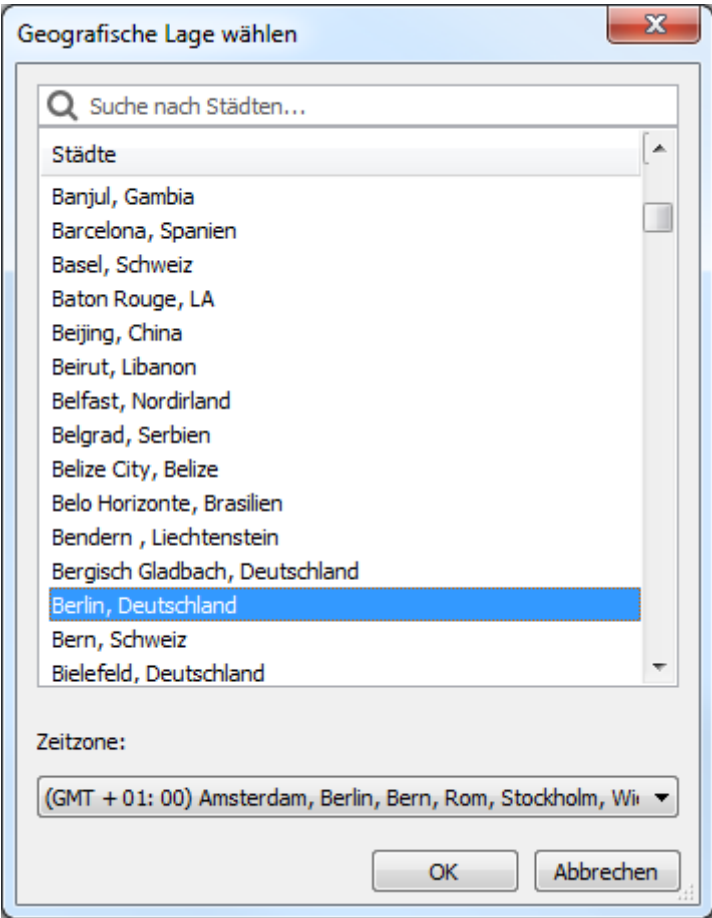
Winkel: 0


Erhebung

0

OK Abbrechen

Einstellungen

Einstellung	Beschreibung
GIS-Koordinatensystem	Wählen Sie ein Koordinatensystem aus der Liste.
Speichere die Informationen der geografischen Lage in der Zeichnung	Wenn aktiviert, zeigt ein roter Punkt die Position des ausgewählten Standortes in der Zeichnung an.
Karten Raster Koordinatensystem verwenden	
Wählen Sie die Position	<p>Der Dialog <i>Wählen Sie die geografische Lage</i> wird angezeigt.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie eine <i>Stadt</i> von der Drop-Down-Liste. Geben Sie optional im Suchfeld einen Namen ein. Die Liste wird während Ihrer Eingabe gefiltert. • Wählen Sie eine Zeitzone von der Zeitzone Drop-Down-Liste. • Klicken Sie auf <i>OK</i> , um Ihre Auswahl zu bestätigen und den Dialog zu schließen.
Breitengrad	Legt den Breitengrad der Zeichnung in Grad/Min./Sek. oder im Dezimal-Format fest. Der Wertebereich ist von -90 bis +90. Wählen Sie <i>Nord</i> oder <i>Süd</i> von der Option Breitengrad. Der Wert wird in der System Variablen LATITUDE gespeichert.

Längengrad	Legt den Längengrad der Zeichnung in Grad/Min./Sek. oder im Dezimal-Format fest. Der Wertebereich ist von 0 bis 180. Wählen Sie <i>Ost</i> oder <i>West</i> von der Option Längengrad. Der Wert wird in der System Variablen LONGITUDE gespeichert.
Zeitzone	Wählen Sie eine Zeitzone von der Zeitzone Drop-Down-Liste. Die Einstellungen werden in der System Variablen TIMEZONE gespeichert.
Position	Definiert die Position des ausgewählten Standortes in der Zeichnung. Entweder geben Sie die Koordinaten in die X-, Y- und Z-Felder ein oder klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Punktauswahl</i> () , um einen Punkt in der Zeichnung zu identifizieren. Optional geben Sie einen Wert im Feld <i>Erhebung</i> ein.
Nord Richtung Winkel	Legt den Winkel der Sonne von Norden fest, in Abhängigkeit vom Welt-Koordinaten System. Die Einstellungen werden in der System Variablen NORTHDIRECTION gespeichert.

Verfahren

[Verwalten von geografischen Datensätzen](#)

Ähnliche Befehle

Render - Berechnet eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

Sonneneigensch - Zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

KarteVerbinden - Stellt eine Verbindung mit einem Web Karten Service über einen Dialog ein.

GraphBld

Wechselt vom Text-Fenster in das Grafik-Fenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *graphbld*

Transparent: '*graphbld*

Kurztaste: *F2*

: *graphbld*

Keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile, bringt das Zeichnungs Fenster (Grafik Bildschirm) in den Vordergrund.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

TextBld - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

Gruppe

Erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

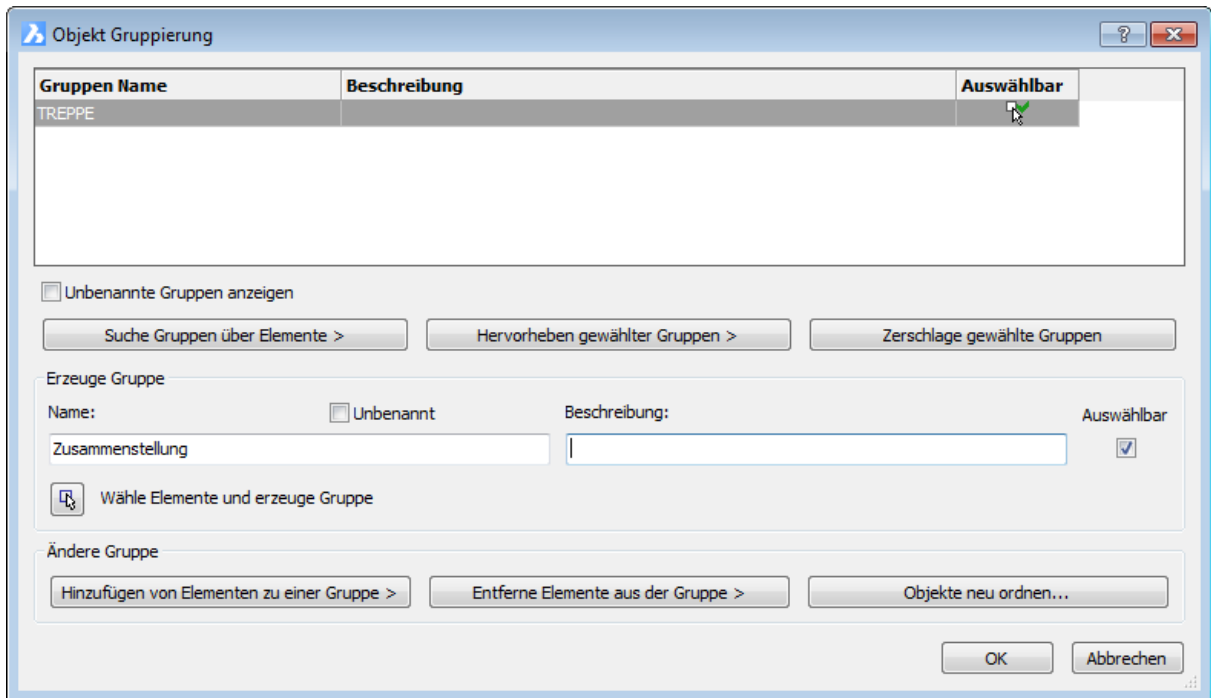
Befehlszeile: *gruppe*

Menü: *Werkzeuge | Gruppe*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: *gruppe*

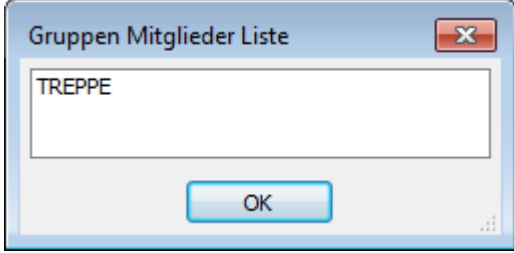

Ein Dialog wird angezeigt:



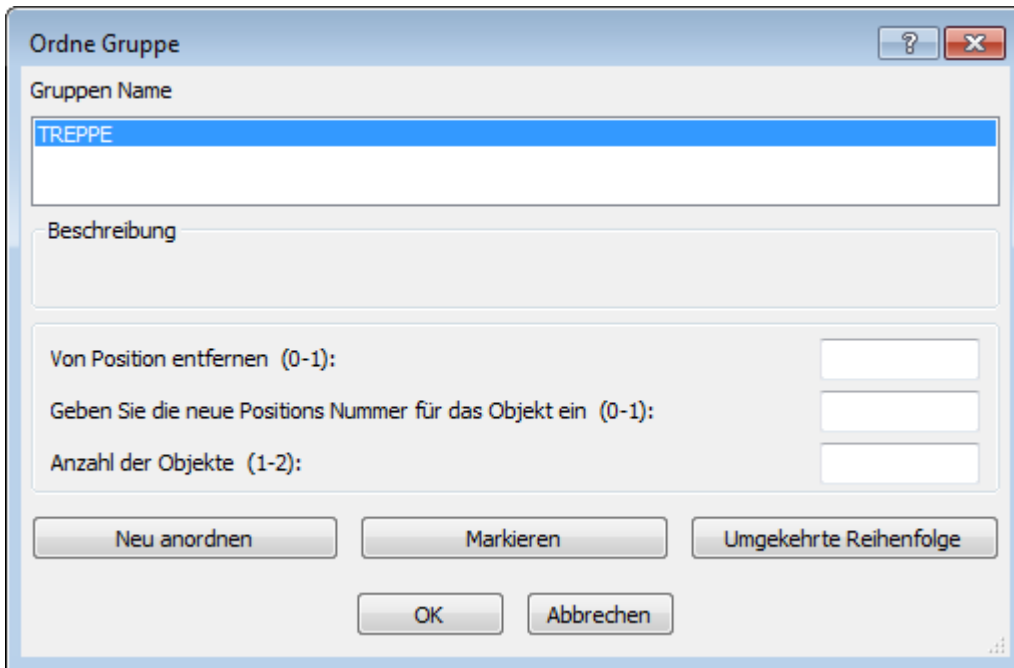
Erzeugen oder bearbeiten Sie eine benannte Gruppe und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

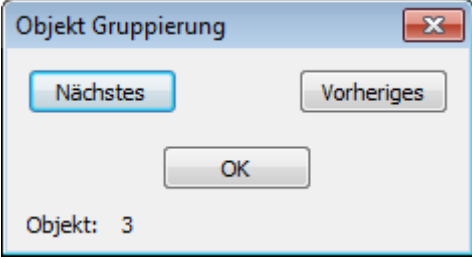
Option	Beschreibung
Unbenannte Gruppen anzeigen	Schaltet die Anzeige von unbenannten Gruppen: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - zeigt unbenannte Gruppen an, die von BricsCAD erzeugt wurden. • Nein - zeigt nur Gruppen an, die durch den Benutzer erzeugt wurden.
Suche Gruppen über Element	Listet die Namen der Gruppen der gewählten Objekte in der Zeichnung auf. Das Dialogfenster wird temporär geschlossen und Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wähle Objekt - wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Wähle Objekt - wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren. Das Dialogfenster Gruppen Mitglieder Liste wird angezeigt:

	 <p>Klicken Sie auf OK, um das Dialogfenster zu schließen und zum Dialogfenster Objekt Gruppierung zurückzukehren.</p>
<p>Hervorheben gewählter Gruppen</p>	<p>Die zusammenhängenden Elemente der ausgewählten Gruppe werden markiert.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie aus der Liste Gruppen Name im Dialogfenster Objekt Gruppierung ein oder mehrere Gruppen aus. 2. Klicken Sie auf den Knopf Hervorheben gewählter Gruppen. 3. Beachten Sie, dass das Dialogfenster geschlossen wird und dass die Objekte markiert werden.  <ol style="list-style-type: none"> 4. Klicken Sie auf OK, um zum Dialogfenster Objekt Gruppierung zurückzukehren.
<p>Zerschlage gewählte Gruppen</p>	<p>Die ausgewählten Gruppen werden aufgelöst. Wählen Sie aus der Liste Gruppen Name eine oder mehrere Gruppen aus und klicken Sie dann auf diesen Knopf. Die Namen werden aus der Liste entfernt.</p>
<p>Erzeuge Gruppe</p>	
<p>Name</p>	<p>Bestimmt den Namen der Gruppe.</p>
<p>Beschreibung</p>	<p>Bestimmt eine optionale Beschreibung der Gruppe.</p>
<p>Unbenannt</p>	<p>Schaltet die Anzeige der Gruppennamen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erlaubt es unbenannte Gruppen zu erzeugen. Das Feld Name wird grau hinterlegt. • Nein - erfordert eine Benennung der Gruppen. <p>Unbenannte Gruppen werden mit dem Präfix *A versehen, gefolgt von einer inkrementierten Zahl, wie z. B. *A2.</p>
<p>Wählbar</p>	<p>Aktiviert bzw. deaktiviert die Auswahlmöglichkeit einer Gruppe, wenn die <i>Gruppenauswahl</i> Option für die Systemvariable PICKSTYLE auf (PICKSTYLE = 1 oder 3) festgelegt ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erlaubt nur das Auswählen von Gruppen. Objekte, die ein Teil einer Gruppe sind, können nicht ausgewählt werden. • Nein - erlaubt, dass individuelle Mitglieder einer Gruppe ausgewählt werden können.
<p>Wähle Objekte</p>	<p>Das Dialogfenster wird temporär geschlossen. In der Befehlszeile werden Sie zu folgendem aufgefordert: Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.</p>

	Zurück im Dialogfenster werden die gewählten Objekte ein Teil der Gruppe.
Ändere Gruppe	
Hinzufügen von Elementen zu einer Gruppe	Fügt Objekte einer ausgewählten Gruppe hinzu. Sie werden zu folgendem in der Befehlszeile aufgefordert: Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.
Entferne Elemente aus der Gruppe	Entfernt Objekte aus einer ausgewählten Gruppe. Sie werden zu folgendem in der Befehlszeile aufgefordert: Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.
Objekte neu ordnen...	Ändert die Anordnung der Objekte in einer Gruppe. Das Dialogfenster Ordne Gruppe wird angezeigt:



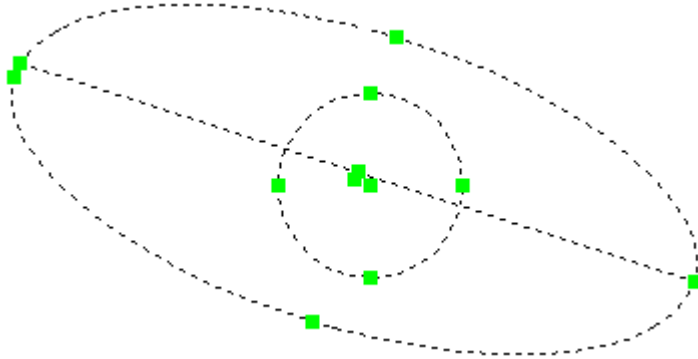
Ordne Gruppe	Beschreibung
Gruppen Name	Listet die Namen von benannten und unbenannten Gruppen auf.
Von Position entfernen	Bestimmt die Positions Nummer des Objektes, welches unnumeriert werden soll.
Geben Sie die neue Positions Nummer für das Objekt ein	Bestimmt die neue Positionsnummer für das Objekt.
Anzahl der Objekte	Bestimmt die Anzahl der Objekte, die neu angeordnet werden sollen.
Neu anordnen	Startet die neue Anordnung durch die Vorschriften der vorangegangenen drei Felder.
Markieren	Hebt die Objekte in einer Gruppe hervor. Das Dialogfenster Ordne Gruppe wird ausgeblendet und die folgende Anzeige erscheint:

	 <p>Nächster - markiert das nächste Objekt in einer Gruppe. Vorher - markiert das vorherige Objekt. OK - kehrt zum Dialogfenster Ordne Gruppe zurück.</p>
Umgekehrte Reihenfolge	Ordnet die Anordnung der Objekte einer Gruppe in umgekehrter Reihenfolge an.

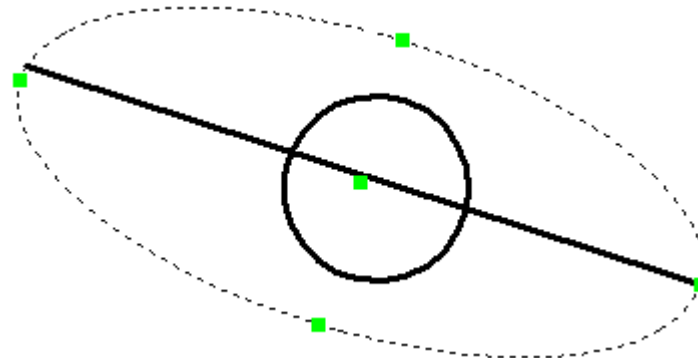
Bearbeitung mit Griffen

Gruppen können auf zwei Arten direkt über Griffe bearbeitet werden:

Auswählbar - wird ein Objekt in der Gruppe ausgewählt, so werden alle Objekte dieser Gruppe ausgewählt (zeigt Markierung und Griffe).



Nicht Auswählbar - die Objekte in einer Gruppe können einzeln ausgewählt werden, wie dies bei der unten gezeigten Ellipse gezeigt wird.



Verfahren

- [Erzeugen einer Gruppe](#)
- [Ändern einer Gruppe](#)
- [Gruppierungen aufheben](#)
- [Ändern der Zeichenreihenfolge von Objekten](#)

Ähnliche Befehle

-[Gruppe](#) - erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[Block](#) - gruppiert Objekte, über einen Dialog, zu einem Block (Symbol).

-[Block](#) - gruppiert Objekte, über Eingaben in der Befehlszeile, zu einem Block (Symbol).

-Gruppe

Erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-gruppe*

: *-gruppe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Gruppenoption angeben [[? für Liste](#)

[/ANordnen/Hinzufügen/ENTfernen/Ursprung/Umbenennen/Auswählbar/Erstellen](#)] <Erstellen>:

(Wählen Sie eine Option.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? für Liste	Listet benannte und unbenannte Gruppen in der Zeichnung auf und beendet dann den Befehl. Beispiel für die Auflistung: Gruppenname: SEITENANSICHT Gruppen Beschreibung: Seitenansicht des Boilers. Auswählbar: Ja Unbenannte Gruppen werden mit dem Präfix *A versehen, gefolgt von einer inkrementierten Zahl, wie z. B. *A3.
ANordnen	Ordnet die Objekte in einer Gruppe neu an. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe. Umgekehrte Anordnung - geben Sie Ja oder Nein ein.
Hinzufügen	Fügt Objekte einer Gruppe hinzu. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe. Objekt wählen - wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und drücken Sie dann die Eingabetaste.
Entfernen	Entfernt Objekte aus einer Gruppe. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe. Objekt wählen - wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus und drücken Sie dann die Eingabetaste.
Ursprung	Entfernt die Objekte aus der Gruppe und dann wird die Gruppe aus der Zeichnung entfernt. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe.
Umbenennen	Benennt Gruppen um. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe. Neuen Namen angeben - bestimmt einen anderen Namen für die Gruppe.
Wählbar	Schaltet die Auswählbarkeit von Gruppen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? - definiert den Namen einer Gruppe. Diese Gruppe ist auswählbar, wollen Sie dies ändern? -- geben Sie Ja oder Nein ein.

Erstellen	Erzeugt neue Gruppen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Gruppennamen eingeben oder ? für Liste [* um namenlose zu erstellen] - geben Sie einen Namen ein oder ein * für eine unbenannte Gruppe. Beschreibung angeben - geben Sie eine Beschreibung ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für keine Beschreibung. Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Objekte wählen - wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Gruppe zu erstellen.
-----------	---

Ähnliche Befehle

Gruppe - erzeugt und bearbeitet benannte Gruppen von Objekten über einen Dialog.

Block - gruppiert Objekte, über einen Dialog, zu einem Block (Symbol).

-Block - gruppiert Objekte, über Eingaben in der Befehlszeile, zu einem Block (Symbol).


GeometrieProjizieren

Projiziert 2D Geometrie auf eine Region, eine Oberfläche oder einen 3D Volumenkörper; ermöglicht das Erstellen von zusätzlichen Liniengrafiken auf Flächen von Volumenkörpern und Oberflächen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *geometrieprojizieren*

Menü: *Zeichnen | Projiziere Geometrie*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *geometrieprojizieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle 2D-Objekte, die projiziert werden oder [**PRO**jektionsrichtung]: Wählen Sie ein 2D Objekt oder wählen Sie eine Option.

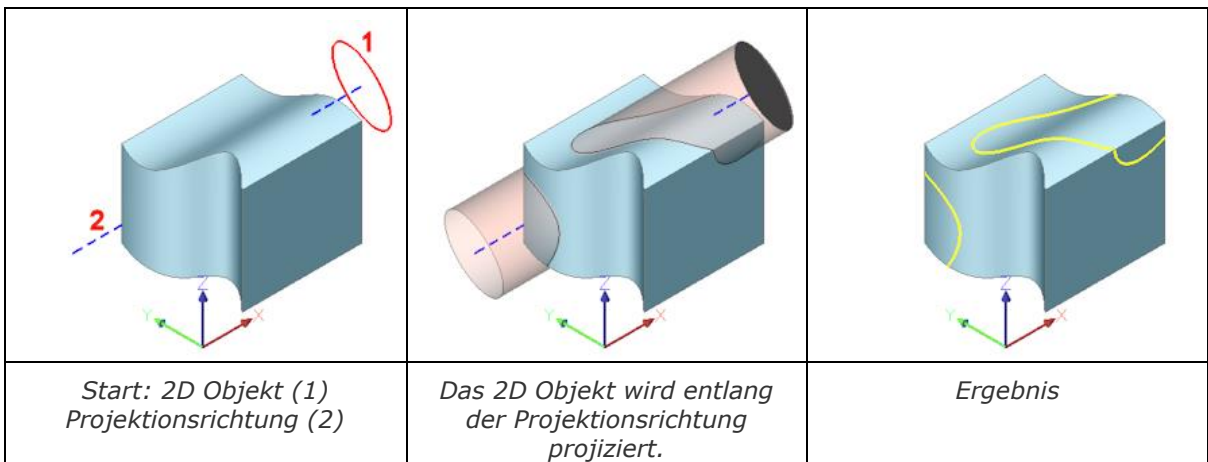
Objekte im Satz: 1

Wähle 2D-Objekte, die projiziert werden oder [PROjektionsrichtung]: Wählen Sie weitere 2D Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Wählen Sie eine Region, Oberfläche oder einen 3D Volumenkörper, um darauf zu projizieren: Wählen Sie eine Region, Oberfläche oder einen 3D Volumenkörper.

1 Objekt(e) erfolgreich projiziert.

Die schneidenden Linien des projizierten Objekts und das 3D Volumenkörpers, Oberfläche oder Region werden auf dem aktuellen Layer erstellt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Projektionsrichtung	<p>Standardmäßig wird die 2D-Geometrie orthogonal projiziert. Erlaubt es, die Projektionsrichtung zu definieren. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Richtung definieren [Ansicht/Bks/Punkte] <Ansicht>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ansicht</i>: Legt die Projektionsrichtung lotrecht zur aktuellen Ansichtsorientierung fest. • <i>BKS</i>: Die z-Achse des aktuellen BKS wird verwendet. • <i>Punkte</i>: Sie werden aufgefordert, den Anfangs- und Endpunkt der Projektionsrichtung anzugeben.

Ähnliche Befehle

Aufpräg - prägt 2D-Geometrie auf eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; ermöglicht es, zusätzliche Kanten auf planaren Flächen zu erstellen.

XKanten - erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörpern, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

GrundAns

Erzeugt assoziative orthographische und isometrische Standard Ansichten eines 3D-Volumenmodells in einem Papier Bereich Layout.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *grundans*

Menü: *Model | Zeichnungs Ansichten | Erzeuge Zeichnungs Ansichten*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Ansichten* | 

Multifunktionsleiste: *Beschriften | Zeichnungs Ansichten | Erzeuge Zeichnungs Ansichten* 

: *grundans*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen oder [Gesamt/**Voreinstellungen**] <Gesamt>: Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell zu wählen oder wählen Sie die Option Voreinstellungen.

Neuen oder bestehenden Layout Namen eingeben, um ihn aktuell zu setzen <LayoutName>: Drücken Sie die Eingabetaste, um das aktuelle Layout zu akzeptieren, oder geben Sie den Namen eines neuen oder bestehenden Layouts ein.

Wähle Position für Basisansicht

[**Skalierung**/Unsichtbar**Tangente**/**Ausrichtung**/**Projektion**/**Isometrisch**/**Wählen**] <Abbrechen>:

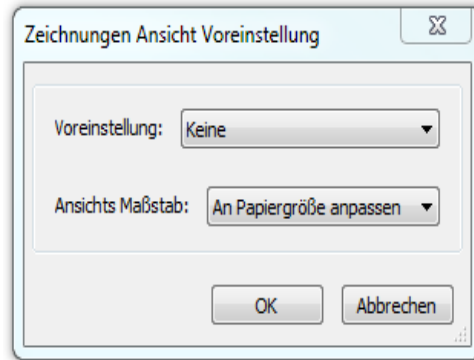
Klicken Sie, um die Hauptansicht zu positionieren oder rechte Maustaste, um den Befehl abzubrechen.

Position für projizierte Ansicht wählen [**Fertig**] <Fertig>: Bewegen Sie den Cursor nach links, rechts, über oder unter die Basisansicht, um eine orthographische Ansicht zu erstellen; bewegen Sie den Cursor diagonal in Bezug auf die Basis Ansicht, um eine isometrische Ansicht zu erstellen; klicken Sie, um die Ansichten zu positionieren oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um das Positionieren von Ansichten zu beenden.

ANMERKUNG Die Systemvariable **GENERATEASSOCVIEWS** steuert, ob GRUNDANS 2D-Ansichten erzeugt, die dauerhaft mit dem Quell-3D-Modell verknüpft sind. Wenn **GENERATEASSOCVIEWS** eingeschaltet ist, werden assoziative Bemaßungen automatisch aktualisiert, wenn das 3D-Modell geändert wird.

Befehls Optionen

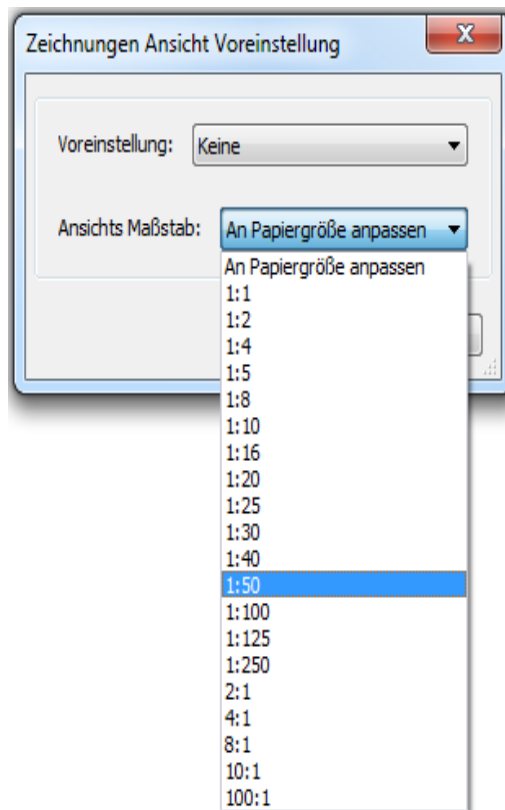
Option	Beschreibung
Objekte wählen	Ermöglicht die Zusammenstellung einer Auswahlmenge von Objekten, die in den Prozess einbezogen werden sollen. Drücken Sie wiederholt die Tab-Taste, um durch die Objekte auf verschiedenen Schachtelungsebenen zu iterieren.
Voreinstellungen	Ermöglicht eine Voreinstellung auszuwählen, die die Anzahl der generierten Zeichnungs Ansichten und deren Platzierung im Layout definiert. Die gewählte Einstellung wird durch die Systemvariable DRAWINGVIEWPRESET gespeichert. Ein Dialog wird angezeigt:

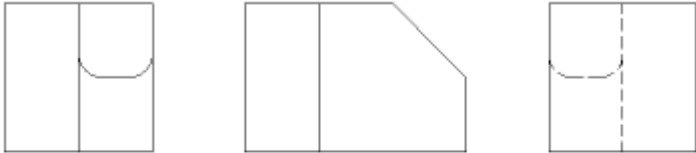
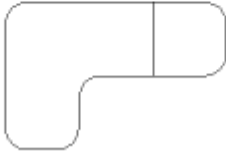


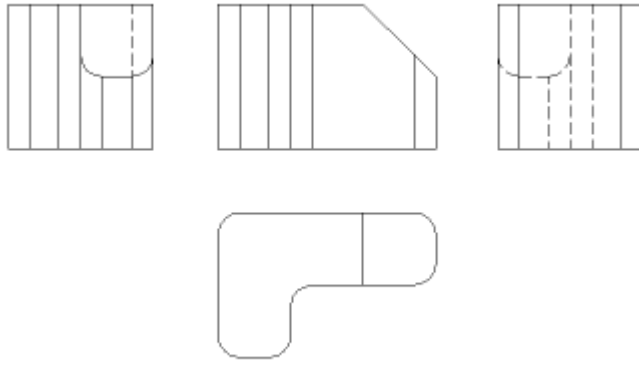
Klicken Sie auf die Schaltfläche *Voreinstellung*, um eine Voreinstellung auszuwählen. Die Optionen sind:

- Keine
- Architektur Ansichten: Generiert die Ansichten Vorn, Rechts, Hinten, Links (Ansichten) und Oben (Plan) und 3 Schnitt Ansichten: zwei horizontale Schnitte (Pläne) und 1 Vertikal Schnitt.
- Mechanical Ansichten: Erzeugt drei Standardansichten: Vorne, Oben und Links (erste Winkelprojektion) oder Rechts (dritte Winkelprojektion). Das Layout wird durch den Projektions Typ gesteuert: Der aktuelle Projektionstyp wird durch die Systemvariable PROJECTIONTYPE gespeichert.

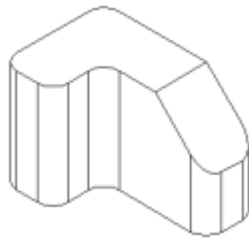
Klicken Sie auf die Option *Ansichts Maßstab*, und wählen dann einen Maßstab aus. Die verfügbaren Maßstäbe werden mit dem Befehl [MSTABLISTERBEARB](#) bearbeitet.



<p>Skalieren</p>	<p>Legt die Skalierungseigenschaft der Papierbereich Ansichtsfenster für die verschiedenen Ansichten fest.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ansichts Skalierung anpassen [4/9/5/10/Standard/Benutzerdefiniert] <4>:</p> <p>Wählen Sie eine Option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 4 ansichten einpassen: Die Skalierung wird angepasst, um vier orthogonale Ansichten einzupassen: Vorn (*), Oben, Links, Rechts. • 9 ansichten einpassen: Die Skalierung wird eingestellt, um 5 orthogonale Ansichten und 4 isometrische Ansichten einzupassen. • 5 ansichten einpassen: Die Skalierung wird angepasst, um 5 orthogonale Ansichten einzupassen: Vorn (*), Oben, Links, Rechts, Hinten. • 10 ansichten einpassen: Die Skalierung wird eingestellt, um 6 orthogonale Ansichten und 4 isometrische Ansichten einzupassen. • Standard Skalierung: Zeigt die Maßstab Liste wie vom Befehl MSTABLISTEBEARB definiert. Wählen Sie einen Maßstab in der Liste. • Benutzerdefiniert: Fordert Sie auf, in der Befehlszeile eine Skalierung einzugeben. <p>(*) Die Vorderansicht (Basisansicht) wird von der Option Orientierung definiert.</p>
<p>Verdeckte Linien</p>	<p>Ermöglicht die Steuerung der Erzeugung von verdeckten Linien. Verdeckte Linien werden auf dem Layer <i>BM_Hidden</i> erzeugt.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Unsichtbare Linien in einfachen Ansichten aktivieren? [Ja/Nein] <Ja>:</p> <p>Wählen Sie eine Option.</p>
<p>Tangenten Linien</p>	<p>Legt fest, ob Tangentenkanten zwischen tangentialen Flächen erstellt werden oder nicht.</p> <p>Sichtbare Tangentenkanten werden auf dem Layer <i>BM_Tangent_Visible</i> erzeugt. Verdeckte Tangentenkanten werden auf dem Layer <i>BM_Tangent_Hidden</i> erzeugt.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Aktiviere Tangenten Kanten für Basis Ansichten? [Ja/Nein] <Nein>:</p> <p>NEIN:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <p>Ja:</p>

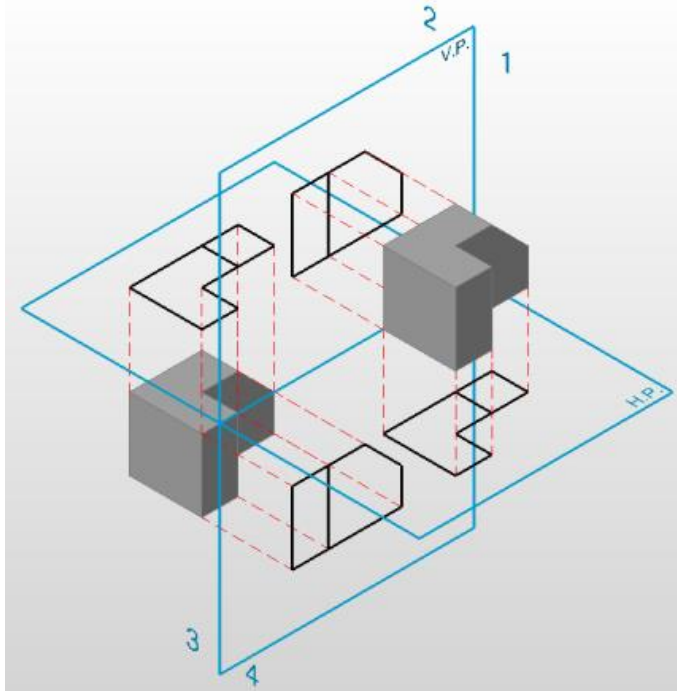


Tangente Kanten werden immer für isometrische Ansichten erzeugt. Frieren Sie die Anzeige der *BM_Tangent_Visible* Layer ein oder tauen Sie diese, um die Tangentenkanten in isometrischen Ansichten ein- bzw. auszublenden.



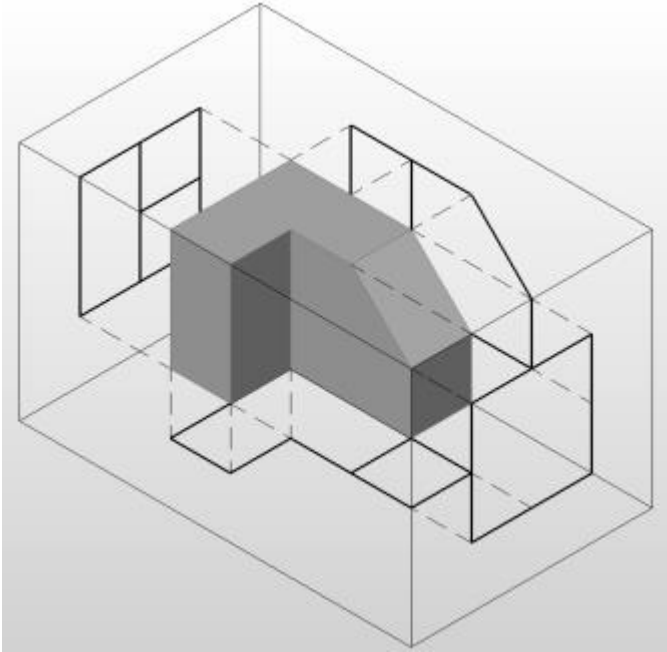
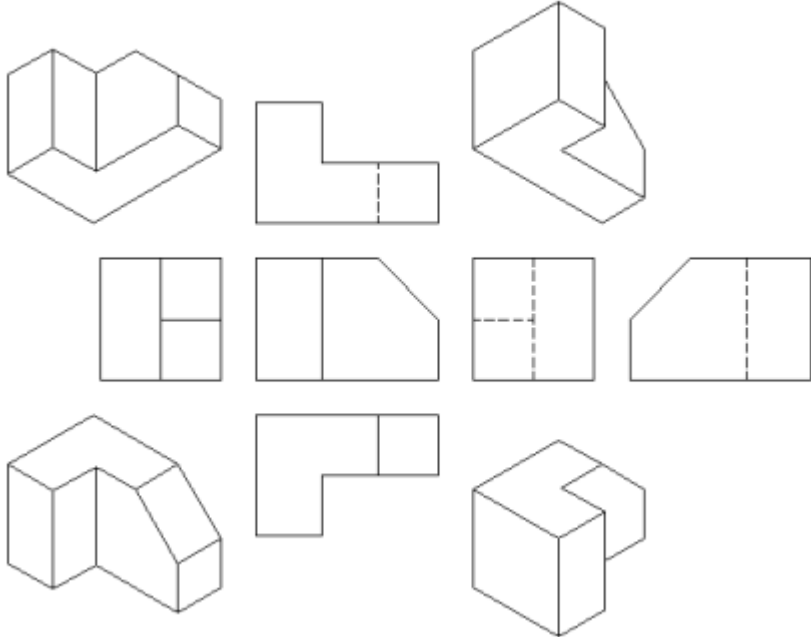
Ausrichtung

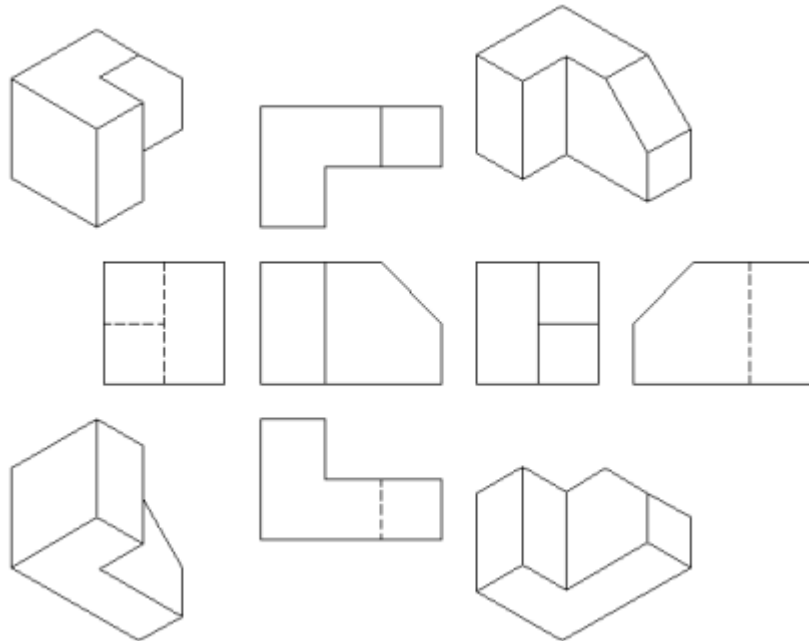
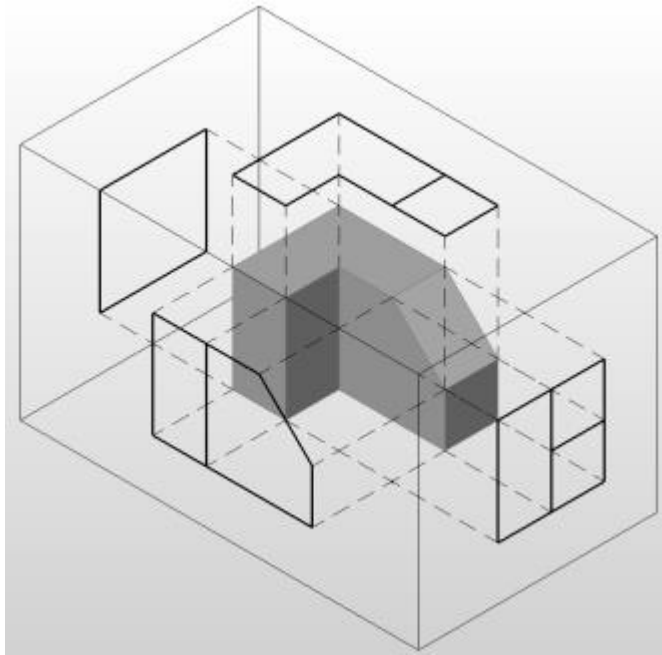
Definiert die Hauptansicht. Dreht das 3D-Modell, so dass die Hauptansicht auf die vertikale Projektionsebene (V.P.) projiziert wird.



Sie werden aufgefordert:

Ausrichtung wählen [Vorne/Hinten/Links/Rechts/Oben/Unten/Aktuell]
<Vorne>:

	<p>Wählen Sie die Basisansicht.</p>
<p>Projektions Typ</p>	<p>Definiert das Layout der Ansichten. Sie werden aufgefordert: Art der Projektion wählen [Erste/Dritte] <Erste>: Ersten Winkel oder europäische Projektion:</p>   <p>Dritter Winkel oder amerikanische Projektion:</p>



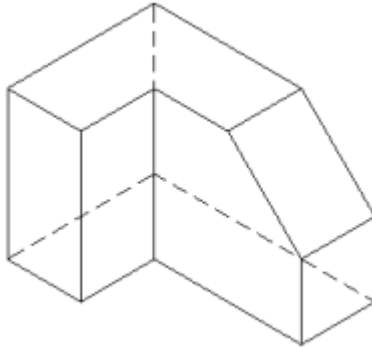
Die Standard-Projektion hängt vom Wert der Systemvariablen **MEASUREMENT** ab:

- 0 (Imperial): Dritter Winkel Projektion.
- 1 (Metrisch): Erster Winkel Projektion.

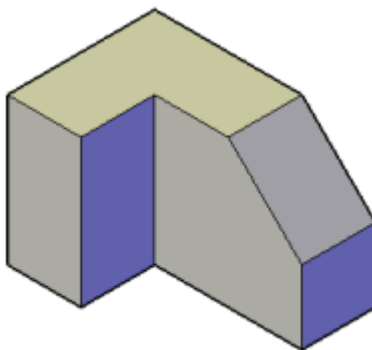
Isometrische Geometrie

Legt den Stil für die isometrischen Ansichten fest: Gerenderte 3D-Ansichten oder 2D-Zeichnung.
 Sie werden aufgefordert:
 Erstellen isometrischer Ansichten als [2D/3D] <2D>:

- 2D: Die isometrischen Ansichten sind 2D-Zeichnungen.



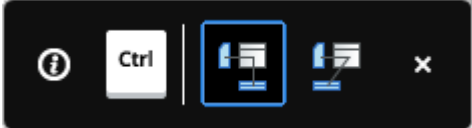


- 3D: Die isometrischen Ansichten sind 3D Volumenkörper. Die Ansichtsfenster verwenden den *Konzeptionellen* visuellen Stil.



Optional können Sie einen anderen [visuellen Stil](#) für das Ansichtsfenster in der *Eigenschaften Leiste* wählen.

Gemischt	
Ein	Ja
Abgeschnitten	Ja
Anzeige gesperrt	Ja
Anmerkungs Maß	1:1
Standard Skalieru	1:2
Benutzerdefinier	0.5
BKS per AFenster	Ja
Visuelle Stile	2D Drahtmodell
Schattierter Plot	2D Drahtmodell 3D Drahtmodell 3D Verdeckt Realistisch Konzeptionelle Modellierung High Quality Drahtmodell Unsichtbar Graustufen Skizzenhaft Transparent Schattiert mit Kanten Schattiert

Wählen	Ermöglicht die Auswahl zusätzlicher Objekte, die aufgenommen oder entfernt werden sollen. Drücken Sie wiederholt die Tab-Taste, um durch die Objekte auf verschiedenen Verschachtelungsebenen zu iterieren,
--------	---

	<p>was die Auswahl von Volumenkörpern in verschachtelten Komponenten ermöglicht.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Zum Satz hinzuzufügende Objekte auswählen oder [Entfernen/Gesamt/Layout] <Layout>:</p> <p>Wählen Sie Objekte, um sie den Zeichnungs Ansichten hinzuzufügen oder wählen Sie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entfernen: Wählen Sie Objekte, die aus den Zeichnungs Ansichten entfernt werden sollen • Gesamtes Modell: Alle Objekte aus dem Model Bereich werden in Zeichnungs Ansichten enthalten sein • Layout: Öffnet das vorherige Layout mit aktualisierten Zeichnungs Ansichten
<p>Position für projizierte Ansicht wählen</p>	<p>Abhängig von der 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 automatisch ausgerichtet. Drücken Sie die Strg-Taste, um die Ausrichtung ein-/auszuschalten. Wenn Tipps = EIN in der Statusleiste, zeigt das Tipps Widget den aktuellen Status der Ansichtsausrichtung an:</p>  <ul style="list-style-type: none"> •  Ausrichtung EIN: Die Ansichten richten sich nach der Basisansicht aus. •  Ausrichtung AUS: Ansichten können frei eingefügt werden.
<p>Fertig</p>	<p>Schließt den Befehl.</p>

Ähnliche Befehle

Abflach - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Model Bereich.

MvSetup - erzeugt mehrere Papier Bereich Ansichtsfenster; passt Papier Bereich Ansichtsfenster an, dreht und skaliert diese. Im Modellbereich erstellt der Befehl ein Rechteck, das einem Blatt Papier mit Bezug auf einen festgelegten Maßstab entspricht.

Solprofil - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

AnsDetail - erstellt eine Detail Ansicht einer generierten Ansicht in einem größeren Maßstab.

AnsDetailStil - erlaubt es, das visuelle Format von Detailansichten und Detailsymbolen zu definieren.

AnsBear - ermöglicht das Ändern des Maßstabs und die Sichtbarkeit von verdeckten Kanten in Zeichnungsansichten festzulegen.

AnsExport - exportiert den Inhalt von generierten Zeichnungsansichten und Schnitten, die durch **GRUNDANS** und **ANSSCHNITT** erstellt wurden, in den Model Bereich der Zeichnung oder in eine neue Zeichnung.

AnsProj - generiert zusätzliche projizierte Ansichten aus einer vorhandenen Zeichnungs Ansicht.

AnsSchnitt - erzeugt einen Querschnitt auf der Basis einer Standard-Zeichnungsansicht, die mit dem Befehl **GRUNDANS** in einem Papierbereich Layout erzeugt wurde.

AnsSchnittStil - ermöglicht es, das visuelle Format von Schnitt Ansichten und Schnittlinien anzugeben.

AnsAkt - aktualisiert eine Auswahl von Zeichnungsansichten oder Schnitten, wenn **VIEWUPDATEAUTO** = 0 ist.

H

Hintergrund

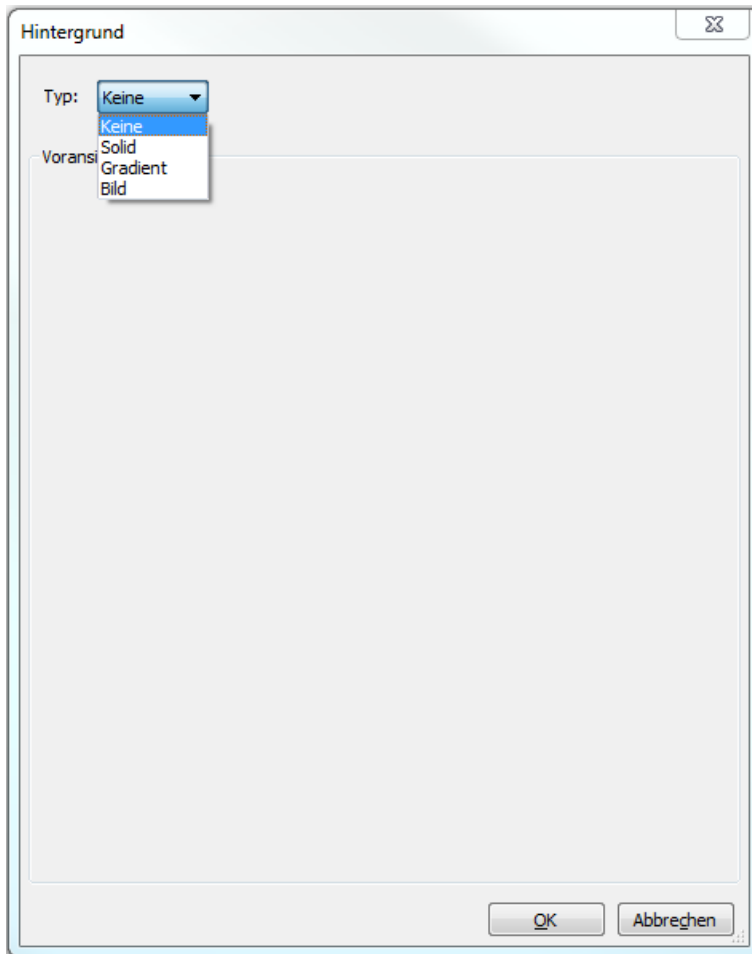
Definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

Zugriff auf den Befehl über

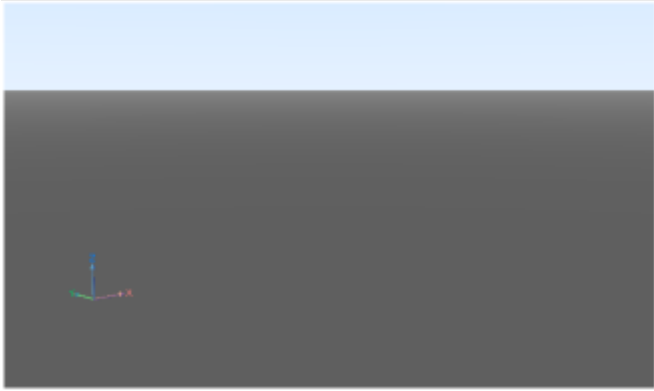
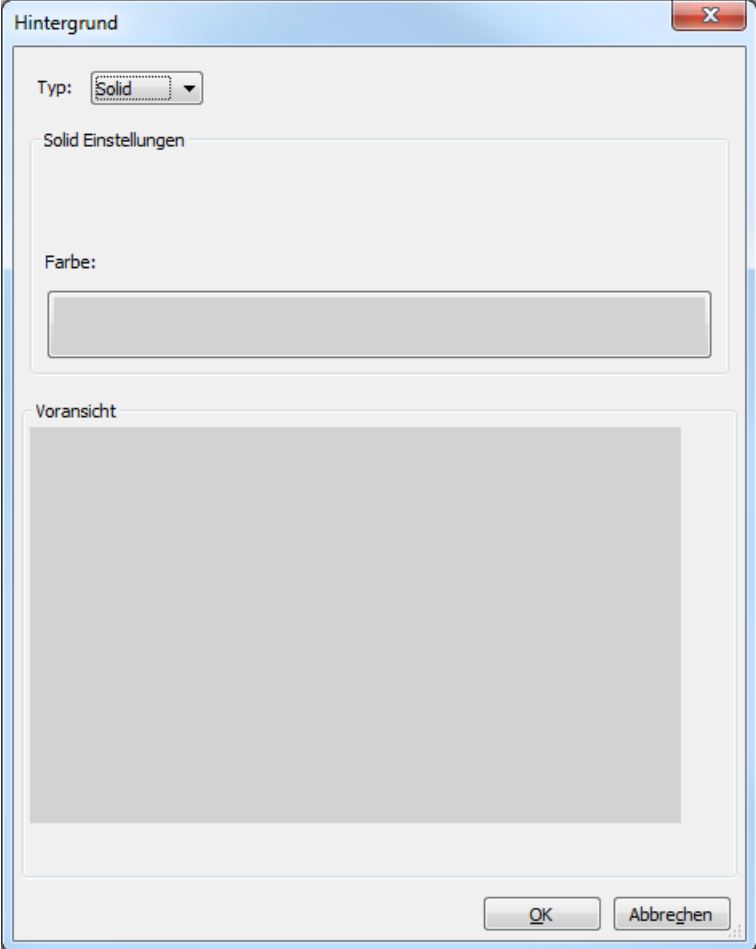
Befehlszeile: *hintergrund*

: *hintergrund*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

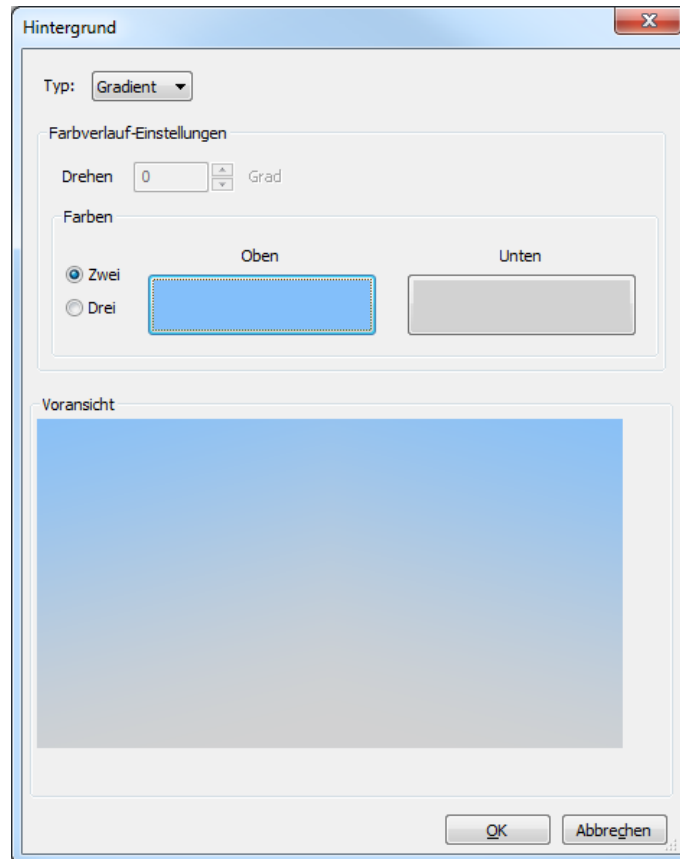
Option	Beschreibung
Keine	<p>Verwendet den Standard Hintergrund.</p> <p>PERSPECTIVE = Aus: weiß</p> <p>PERSPECTIVE = Ein: Horizont</p> 
Solid	<p>Für den Hintergrund wird eine Volltonfarbe benutzt.</p> <p>Klicken Sie auf das Feld Farbe, um den Dialog Wähle Farbe zu öffnen und wählen Sie eine Index Farbe oder eine True Color für den Hintergrund.</p> 

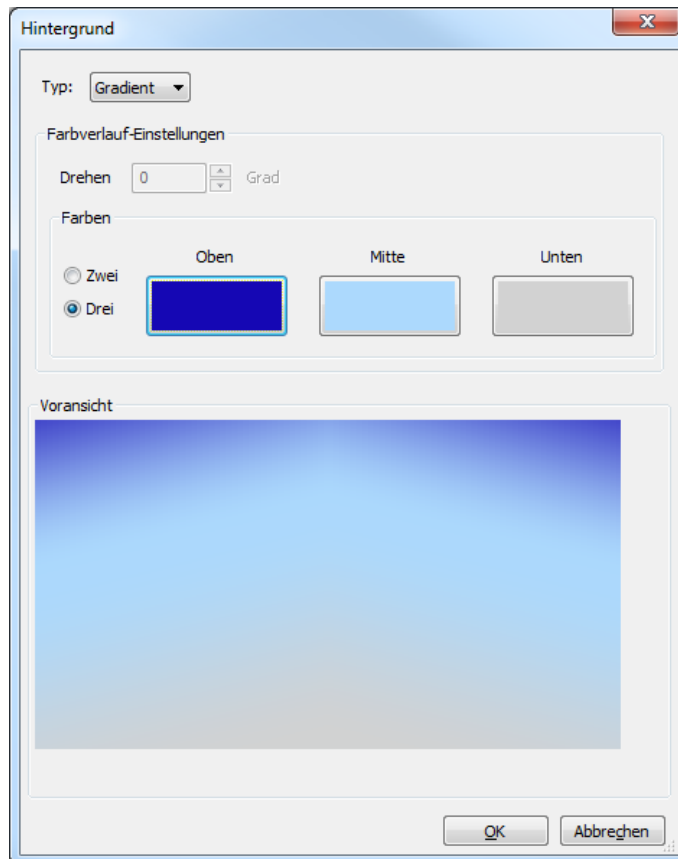
Gradient

Für den Hintergrund wird ein Farbverlauf benutzt.

Wählen Sie den Gradienten Typ: zweifarbig oder dreifarbig.

Klicken Sie auf die Schaltflächen *Oben*, *Unten* und *Mitte*, um den Dialog [Wähle Farbe](#) zu Öffnen. Wählen Sie eine Index Farbe oder eine True Color.





Bild

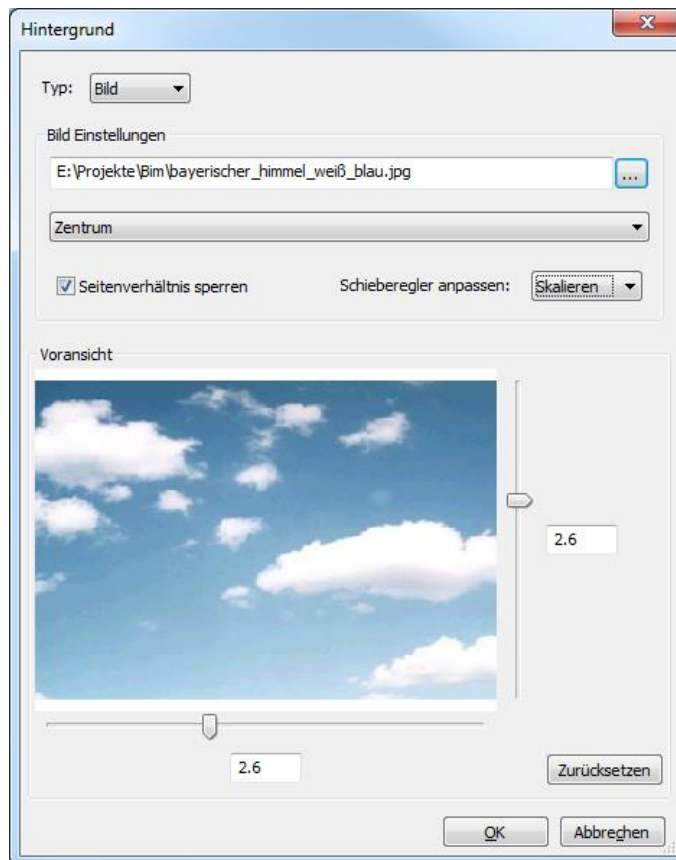
Definiert ein Bild für den Hintergrund.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (⋮), um ein Bild auszuwählen. Bmp, Gif, Jpg, Jpeg und Png Bilddateien werden akzeptiert.

Passen Sie gegebenenfalls die Größe und Position des Bildes an:

- Passen Sie die *Skalierung* über die *Schieberegler* an.
- Optional können Sie das *Seitenverhältnis sperren*, dadurch wird das Verhältnis Breite/Höhe des Bildes beibehalten.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Größe des Bildes anzupassen:
 - Verwenden Sie die Schieberegler rechts und unten im *Voransicht* Fenster.
 - Geben Sie einen Wert in die Skalierungs-Felder Breite (unten) und Höhe (rechts) ein.
 - Optional, deaktivieren Sie die Option *Seitenverhältnis sperren*, und stellen Sie dann den Breiten-Skalierungsfaktor negativ ein, um das Bild zu spiegeln.
 - Deaktivieren Sie die Option *Seitenverhältnis sperren*, dann wählen Sie im Feld *Schieberegler anpassen* die Optionen *Versetzen*.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Bild nach oben / unten zu verschieben:
 - Ziehen Sie den rechten Schieberegler.
 - Geben Sie einen Wert im rechten Feld ein. Positive Werte verschieben das Bild nach unten.
- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um das Bild nach links / rechts zu verschieben.
 - Ziehen Sie den unteren Schieberegler.

- Geben Sie einen Wert in das untere Feld ein. Positive Werte verschieben das Bild nach rechts.
- Geben Sie 0 (Null) in beiden Feldern ein, um das Bild zu zentrieren.



Ähnliche Befehle

AbStufHgAus - schaltet die Gradienten Hintergrundfarbe für das aktuelle Ansichtsfenster aus. Stellt den Standardhintergrund der Ansicht wieder her.

AbStufHgEin - stellt den Farbverlauf Standardhintergrund des aktuellen Ansichtsfensters wieder her.

PerspektiveAnpass - bringt die aktuelle Model Bereich Ansicht mit einem Hintergrundbild durch Auswahl von 3 oder mehr passenden Punktpaaren zur Deckung.

Render - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

-Render - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

Ausschnt - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

HatchGenerateBoundary

Generiert eine Umgrenzung um eine Schraffur oder eine Farbverlauf Füllung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hatchgenerateboundary*

Menü: *Zeichen | Grenzen | Schraffur generierte Umgrenzung*

Quad Cursor-Menü: *2D Bearbeitung* | 

: *hatchgenerateboundary*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Schraffuren, um die Umgrenzung zu erzeugen: *Wählen Sie eine Schraffur oder Füllung.*

Objekte im Satz: 1

Wähle Schraffuren, um die Umgrenzung zu erzeugen: *Wählen Sie weitere Schraffuren oder Füllungen oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl von Objekten zu beenden.*

Generierte Grenzen für # Schraffur(en)

Es wird eine Umgrenzungs-Polylinie um die ausgewählten Schraffuren oder Farbverläufe erstellt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

GSchraff - platziert Schraffur Muster über eine Dialogeingabe.

Umgrenzung und **-Umgrenzung** platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches.

ErzeugeUmgrenzung - Erstellt geschlossene Polylinien aus Flächen von 3D-Objekten sowie erkannten Grenzen, wenn die Option "Erkannte Grenzen wählen" der Variablen SELECTIONMODES aktiviert ist.

AbStuf - platziert eine Gradienten Füllung über einen Dialog.

-Schraff - platziert Schraffur Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

SchraffEdit - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen in einem Dialog.

-SchraffEdit - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen über Aufforderungen in der Befehlszeile.

HatchToBack

Setzt die Zeichnungsreihenfolge für alle Schraffuren in der Zeichnung hinter alle anderen Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hatchtoback*

Menü: *Werkzeuge | Zeichen Reihenfolge | Schraffur in den Hintergrund bringen*

Menü: *Zeichen Reihenfolge | *

: ***hatchtoback***

Schraffur Objekt(e), in den Hintergrund gestellt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[ZeichReihenf](#) - ändert die Anzeigereihenfolge von sich überdeckenden Objekten.

[ZeichReihenVonLayer](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge für die Überlappung von Objekten durch den Layernamen.

[TextNachVorne](#) - legt die Zeichnungsreihenfolge für Text und Bemaßungs Objekte in der Zeichnung vor alle anderen Objekte.

Hilfe

BricsCAD (Windows): Öffnet das BricsCAD-Hilfefenster.

BricsCAD (Linux): Öffnet die BricsCAD Online-Hilfe auf der Website von Bricsys.

BricsCAD (Mac): Öffnet die BricsCAD Online-Hilfe auf der Website von Bricsys.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hilfe*

Transparent: *'hilfe*

Kurztaste: *F1*

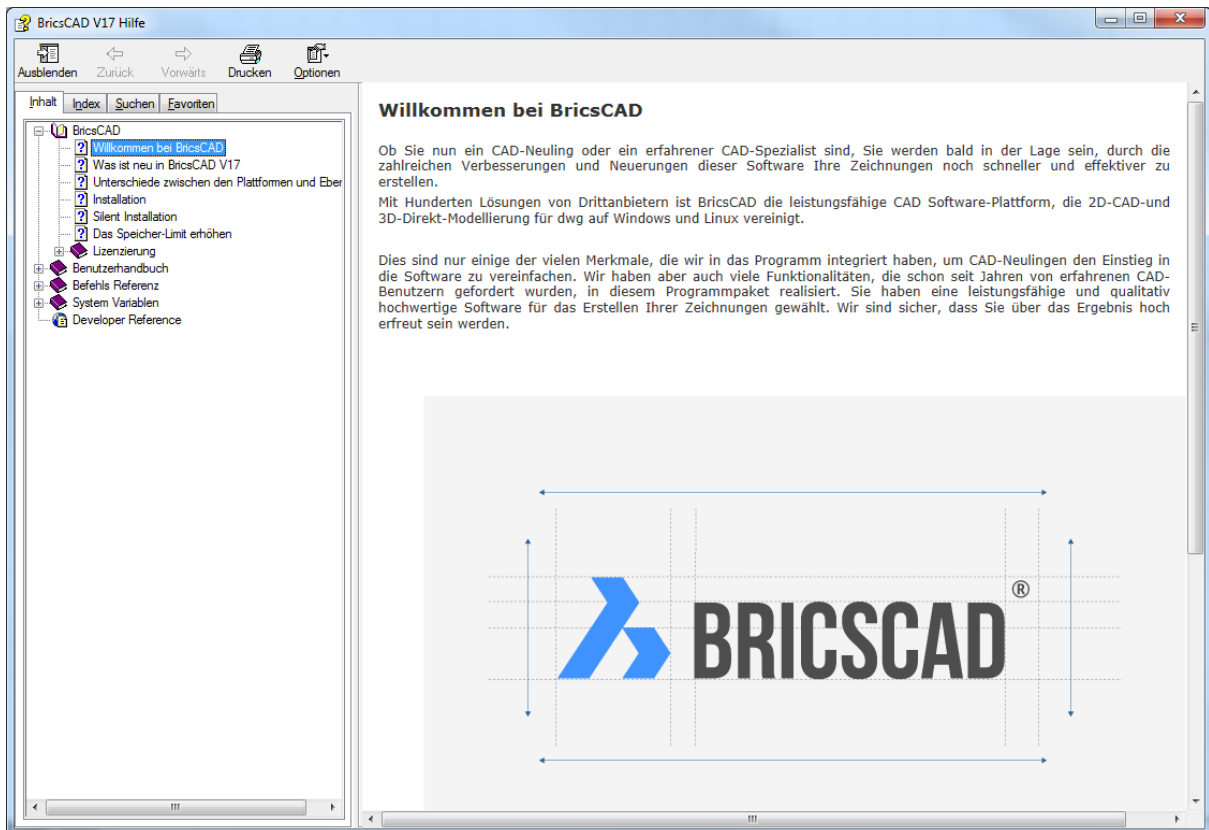
Alias: *?*

Menü: *Hilfe | Hilfe*

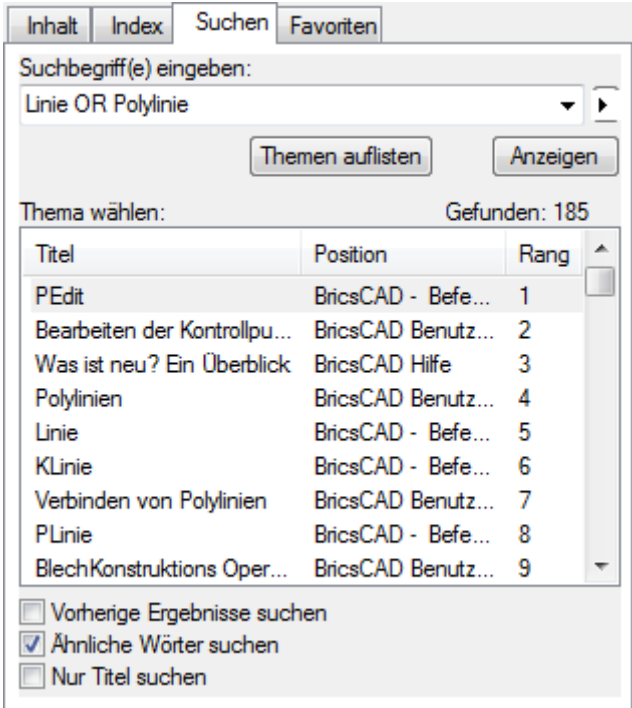
Werkzeugkasten: *Standard | ?*

: *hilfe*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Inhalt	Listet den Inhalt der Hilfedatei in logischer Reihenfolge auf.
Index	Listet den Inhalt der Hilfedatei in alphabetischer Reihenfolge auf.
Suchen	<p>Listet alle Themen auf, die dem Inhalt des Suchfeldes entsprechen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linie: Listet alle Themen mit dem Wort 'linie' auf. • Wildcards * und ? sind erlaubt. Z. B. Poly*: Listet alle Themen auf, die Wörter enthalten, die mit 'poly' beginnen. <p>Klicken Sie auf die Pfeilschaltfläche auf der rechten Seite des Suchfeldes, um boolesche Operatoren hinzuzufügen.</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p style="text-align: center;">AND OR NEAR NOT</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Linie AND polylinie: Listet alle Themen auf, die beide Wörter "Linie" und "Polylinie" enthalten. • Linie OR polylinie: Listet alle Themen auf, die das Wort 'Linie' oder 'Polylinie' enthalten. • Linie NOT polylinie: Listet alle Themen auf, die das Wort 'Linie' enthalten, aber nicht 'Polylinie'. • Linie NEAR polylinie: Liste aller Themen mit dem Wort 'Linie' in der Nähe von 'Polylinie' enthalten.  <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Themen auflisten</i> oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Suche zu starten.</p> <p>Wählen Sie einen Titel aus und doppelklicken Sie diesen oder klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Anzeigen</i>, um den Inhalt des Themas zu sehen.</p>

	Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift <i>Title</i> , <i>Position</i> oder <i>Rang</i> , um die Themen zu sortieren.
Favoriten	Speichert Überschriften, die häufig aufgerufen wurden.

Ähnliche Befehle

? - öffnet das Dialogfenster Hilfe.

[HilfeSuchen](#) - durchsucht die BricsCAD Hilfe und zeigt eine Liste von passenden Themen in einem Dialog an.

HilfeSuchen

Durchsucht die BricsCAD Hilfe und zeigt eine Liste von passenden Themen in einem Dialog an.

Zugriff auf den Befehl über

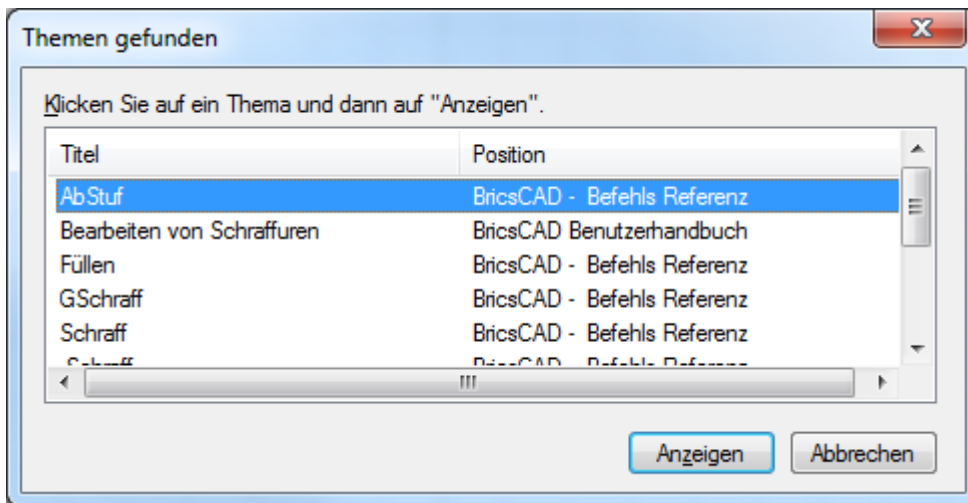
Befehlszeile: *hilfesuchen*

: *hilfesuchen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Suchen in der Hilfe: *Geben Sie einen Suchbegriff ein.*

Zeigt das Ergebnis in einem Dialog an:



Wählen Sie ein Thema in der Liste aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Anzeigen*, um das ausgewählte Thema in der [BricsCAD Help](#) zu lesen.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Hilfe](#) - öffnet die BricsCAD Hilfe.

[?](#) - öffnet die BricsCAD Hilfe.

HideObjects

Blendet die markierten Objekte aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hideobjects*

Werkzeugkasten: *Objekte ausblenden/anzeigen* | 

Quad: *Benutzerdefiniert* | 

: *hideobjects*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Objekte zum Ausblenden: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Wähle Objekte zum Ausblenden: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Die Systemvariable **OBJECTISOLATIONMODE** steuert, ob der ausgeblendet Status gespeichert wird oder nicht:

[0] Objekte werden temporär für die aktuelle Sitzung ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
 [1] Objekte bleiben zwischen den Sitzungen ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
 [2] Objekte werden temporär für die aktuelle Sitzung ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden nicht zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
 [3] Objekte bleiben zwischen den Sitzungen ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden nicht zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

LayFrier - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten in der Zeichnung verknüpft sind, ein.

LayAus - schaltet die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten in der Zeichnung verknüpft sind, aus.

IsolateObjects - blendet alle, aber nicht die ausgewählten Objekte, aus.

UnisolateObjects - blendet Objekte, die ausgeblendet waren, wieder ein.

Hyperlink

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hyperlink*

Kurztaste: *Strg+K*

: *hyperlink*

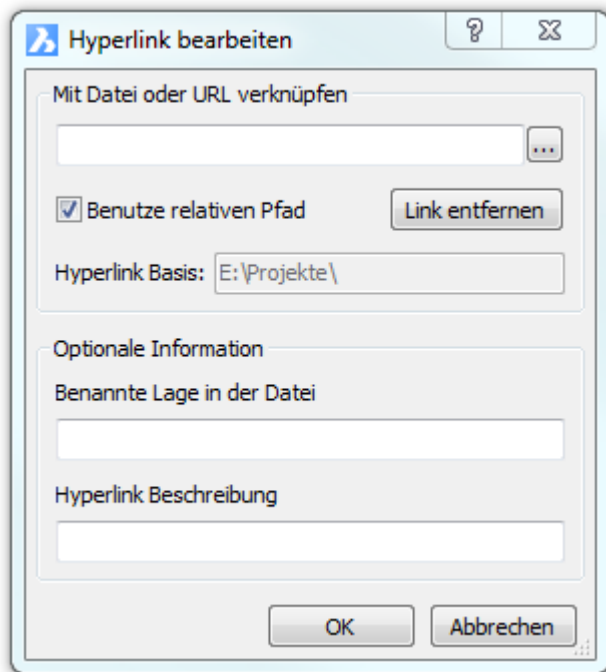
Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie eine oder mehrere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um im Befehl fortzufahren.

Ein Dialog wird angezeigt:



Ändern Sie die Optionen für den Hyperlink und klicken Sie dann auf OK.

Jedes Objekt kann nur einen Hyperlink enthalten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mit Datei oder URL verknüpfen	Definiert den Hyperlink. Dies kann der Pfad und Name einer Datei, eine Netzwerk-Datei oder eine Stelle im Internet sein. Stellen im Internet können Web-Seiten (http://), FTP-Seiten (ftp://) usw. sein. Folgende Beispiele zeigen den Syntax eines Hyperlinks: Datei - C:\Ordnernamen\Dateinamen.ext Netzwerk-Datei - \\Netzwerkname\c\Ordnername\Dateiname.ext URL - https://www.bricsys.com oder www.bricsys.com
...	Das Dialogfenster Datei wählen wird angezeigt, wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf Öffnen. Es kann jeder beliebige Dateityp verknüpft werden.
Benutze relativen Pfad	Verwendet den Pfad, der durch die Hyperlink Basis definiert ist. Hyperlink Basis + relativer Pfad = gesamter Pfad oder URL.
Link entfernen	Entfernt den Link vom Objekt.
Hyperlink Basis	Definiert den Pfad zu relativen Hyperlinks.
Benannte Lage in der Datei	Definiert den Namen eines Lesezeichens. Das #-Zeichen bestimmt die Stelle (Lesezeichen) in einer Datei oder Web-Seite, wie z. B. www.bricscad.sys#Lesezeichen.
Hyperlink Beschreibung	Beschreibt die URL oder die Datei. Die Beschreibung wird als Tooltipp angezeigt, wenn der Cursor über dem Objekt steht. Siehe auch Befehl HyperlinkOptions.

Ähnliche Befehle

[-Hyperlink](#) - hängt Hyperlinks über die Befehlszeile an.

[HyperlinkOptions](#) - setzt die Optionen für Hyperlinks.

[Einstellungen](#) - setzt die Optionen für Hyperlinks im Bereich Dateien des Dialogfensters Einstellungen.

[Browser](#) und [Url](#) - öffnet den Standard Web-Browser.

[OnWeb](#) - öffnet die Bricsys Home-Page in Ihrem Web-Browser.

[Senden](#) - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.

-Hyperlink

Verknüpft Objekte mit Dateien und Web-Seiten über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-hyperlink*

: *-hyperlink*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie eine Option an [ENTfernen/EINFügen] <EINFügen>: (Geben Sie ENT oder EIN ein.)

Objekte können immer nur einen Hyperlink enthalten. Wenn Sie versuchen einen anderen Hyperlink einzufügen, werden Sie von BricsCAD folgendes gefragt:

Überschreiben vorhandener Hyperlinks? [Ja/Nein] <Ja>: (Geben Sie J oder N ein.)

Dieser Befehl ist für die Verwendung von Makros und LISP-Routinen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Entfernen	Entfernt Hyperlinks von einem Objekt. Und fragt Sie: Objekte wählen - Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Objekte wählen - Drücken Sie die Eingabetaste.
Einfüge	Fügt einen Hyperlink zu Objekten hinzu. Und fragt Sie: Objekte wählen - Wählen Sie die Objekte aus, welchen ein Hyperlink hinzugefügt werden soll. URL <> eingeben - definiert den Pfad und Namen einer Datei, einer Netzwerk-Datei oder einer Adresse im Internet. Benannten Ort eingeben - definiert den Namen der Lesezeichens. Um diese Option zu ignorieren, drücken Sie die Eingabetaste. Beschreibung eingeben - Beschreibung des Hyperlinks. Drücken Sie die Eingabetaste, um diese Option leer zu lassen.

Optionen für die Überschreibung	Beschreibung
Ja	Ersetzt den bestehenden Hyperlink durch einen neuen.
Nein	Belässt den bestehenden Hyperlink, der bestehende Hyperlink wird nicht überschrieben.

Siehe auch z. B. unter URL im Befehl [Hyperlink](#).

Ähnliche Befehle

[Hyperlink](#) - hängt Hyperlinks über ein Dialogfenster an.

[HyperlinkOptions](#) - setzt die Optionen für Hyperlinks.

[Einstellungen](#) - setzt die Optionen für Hyperlinks im Bereich Dateien des Dialogfensters Einstellungen.

[Browser](#) und [Url](#) - öffnet den Standard Web-Browser.

[OnWeb](#) - öffnet die Bricsys Home-Page in Ihrem Web-Browser.

[Senden](#) - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.

HyperlinkOptionen

Schaltet die Anzeige für den Hyperlink-Cursor, das Kontext Menü und die Tooltips.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hyperlinkoptionen*

Transparent: *'hyperlinkoptionen*


: *hyperlinkoptionen*

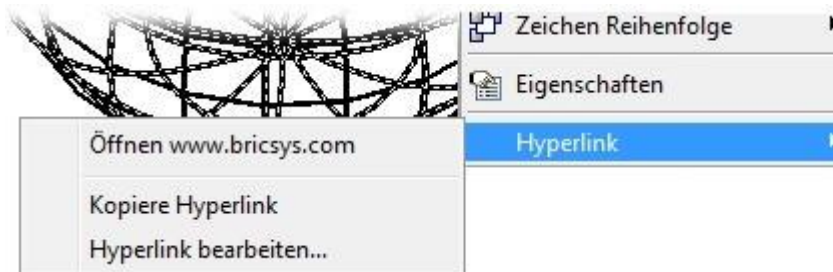
Aufforderung in der Befehlszeile:

Hyperlink Cursor und Kontext Menü anzeigen? [Ja/Nein] <Ja>: Geben Sie J oder N ein.

Hyperlink Tooltips anzeigen? [Ja/Nein] <Ja>: Geben Sie J oder N ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Hyperlink Cursor und Kontext Menü anzeigen	<p>Schaltet die Anzeige des "Hyperlink"-Symbols und das Hyperlink-Untermenü im Kontext Menü:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - schaltet die Anzeige ein. • Nein - schaltet die Anzeige aus. <p>Wenn der Cursor das Objekt berührt, welches einen Hyperlink enthält, wird ein Symbol mit der Beschreibung angezeigt.</p> <p>Wenn Sie einen Rechts-Klick auf ein Objekt machen, welches einen Hyperlink enthält, ist dem Kontext Menü der Punkt Hyperlink hinzugefügt.</p>
Hyperlink Tooltips anzeigen	<p>Schaltet die Anzeige des Hyperlink Tooltips:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - schaltet die Anzeige ein. • Nein - schaltet die Anzeige aus. <p>Der Text des Tooltips wird in der Option Hyperlink Beschreibung durch den Befehl Hyperlink bestimmt.</p> 



Hyperlink Cursor	Beschreibung
Öffne <i>URL</i>	<p>Öffnet die Stelle, welche durch die URL definiert ist.</p> <p>Wenn die Stelle im Internet ist, öffnet BricsCAD die Seite mit dem für den Standard definierten Web-Browser.</p> <p>Wenn dies eine Datei ist, öffnet BricsCAD die Datei mit dem verknüpften Programm.</p> <p>Diese Option führt den URL-Befehl aus.</p> <p>Siehe Befehl URL.</p>
Kopiere Hyperlink	<p>Kopiert die URL in die Zwischenablage. Die URL kann mit Strg+V in die Zeichnung oder in andere Dokumente eingefügt werden.</p> <p>Siehe Befehl ClipEinfüg.</p>
Hyperlink bearbeiten...	<p>Öffnet das Dialogfenster Hyperlink bearbeiten, dort können die URL, die Beschreibung und andere Parameter bearbeitet werden.</p> <p>Siehe Befehl Hyperlink.</p>

Ähnliche Befehle

[-Hyperlink](#) - hängt Hyperlinks über die Befehlszeile an.

[Hyperlink](#) - hängt Hyperlinks über ein Dialogfenster an.

[Einstellungen](#) - setzt die Optionen für Hyperlinks im Bereich Dateien des Dialogfensters Einstellungen.

[Browser](#) und [Url](#) - öffnet den Standard Web-Browser.

[OnWeb](#) - öffnet die Bricsys Home-Page in Ihrem Web-Browser.

[Senden](#) - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.

Hoppla

Stellt das zuletzt gelöschte Objekt einschließlich derjenigen, die durch den Befehl **Block** gelöscht wurden, wieder her.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *hoppla*

Alias: *oo*

: *hoppla*

Keine Meldungen in der Befehlszeile.

Wenn die Zeichnung keine gelöschten Objekte enthält, meldet BricsCAD "Löschen rückgängig nicht möglich".

Befehls Optionen

Keine Optionen.

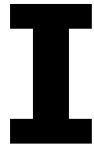
Ähnliche Befehle

Z - macht den letzten Befehl rückgängig.

Zurück - macht einen oder mehrere Befehle rückgängig.

ZLösch - macht die letzte Aktion der Befehle Z oder Zurück rückgängig.

Zoom - stellt mit der Option Vorher die vorherige Ansicht wieder her.



Info

Öffnet das Dialogfenster Über BricsCAD, mit Informationen zu Version und Copyright.

Zugriff auf den Befehl über

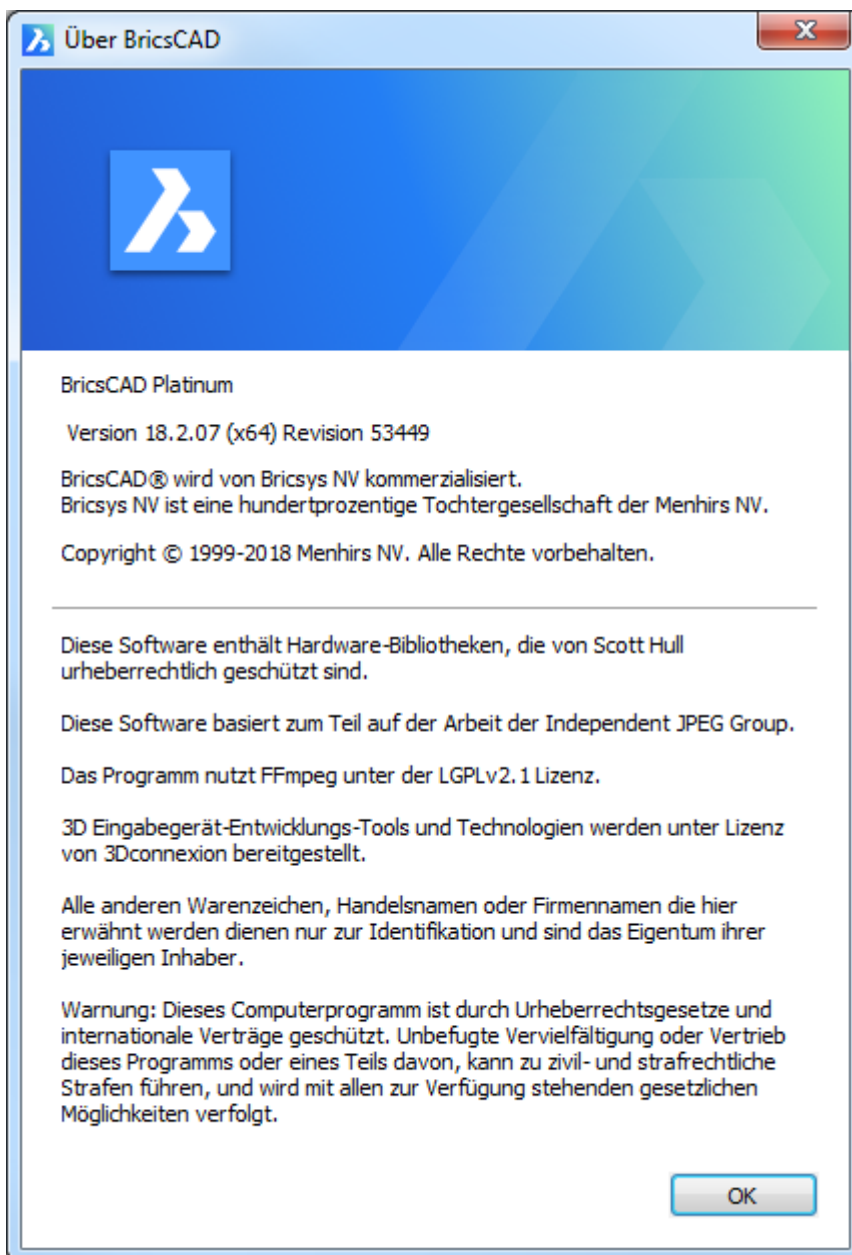
Befehlszeile: *info*

Transparent: *'info*

Menü: *Hilfe | Über BricsCAD...*

: *info*

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf **OK**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
OK	Schließt das Dialogfenster.

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LizEigenschaften](#) - Bericht über die Lizenz-Nummer und den Besitzer.

InhaltsBrowserSchl

Schließt das Inhalts Browser Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *inhaltsbrowserschl*

: *inhaltsbrowserschl*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[InhaltsBrowserÖffn](#) - öffnet das Inhalts Browser Panel.

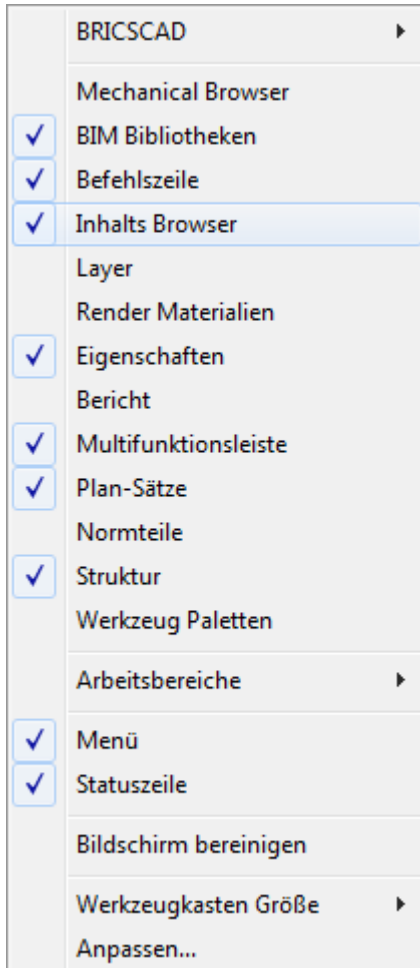
InhaltsBrowserÖffn

Öffnet das Inhalts Browser Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *inhaltsbrowseröffn*

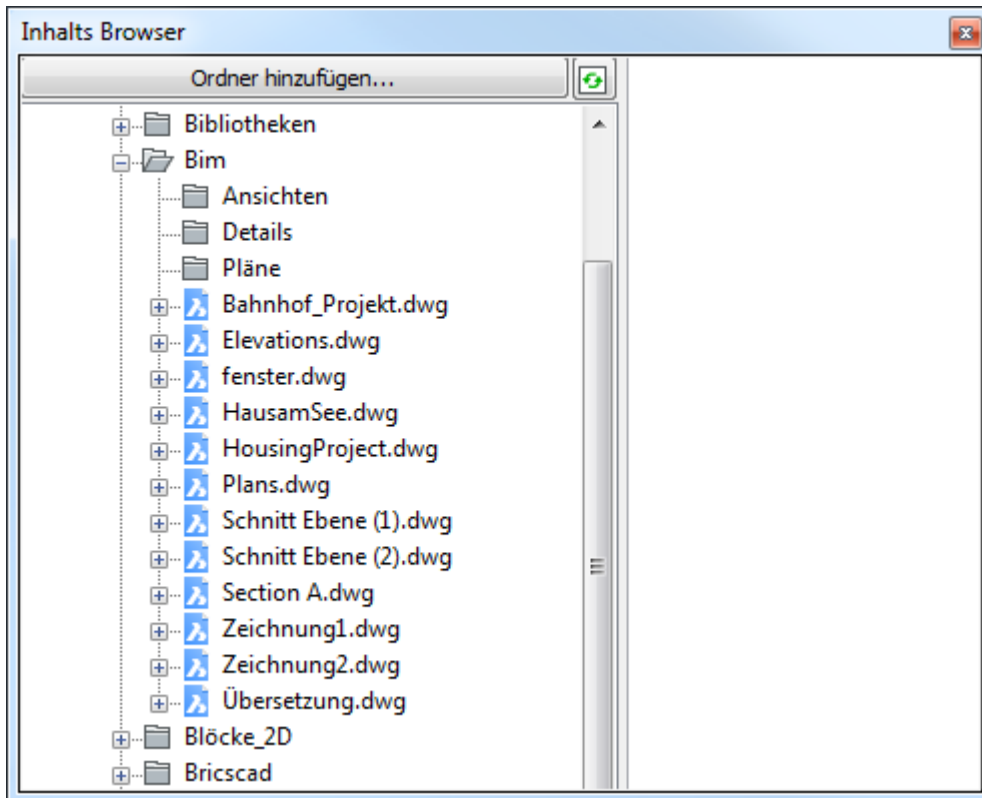
Kontextmenü*: *Inhalts Browser*



*** Halten Sie den Mauszeiger über einen Werkzeugkasten oder ein Multifunktionsleisten Panel und klicken Sie dann rechts.**

: *inhaltsbrowseröffn*

Das Inhalts Browser Panel wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ordner hinzufügen...	<p>Fügt dem <i>Lokalen Ordner</i>-Baum einen Ordner hinzu.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Ordner hinzufügen....</i> • Rechts Klick auf einen <i>Lokale Ordner</i> Knoten, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Ordner hinzufügen....</i>
Ordner entfernen	<p>Entfernt einen Ordner aus dem <i>Lokalen Ordner</i>-Baum.</p> <p>Klicken Sie mit rechts auf den Ordner, den Sie entfernen möchten und wählen Sie im Kontextmenü <i>Ordner entfernen</i>.</p>
Zeichnung öffnen	<p>Öffnet eine Zeichnung in einem Ordner der <i>Lokalen Ordner</i> Struktur.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Doppelklicken Sie auf den Zeichnungsamen. • Klicken Sie mit rechts auf eine Zeichnung und wählen Sie im Kontextmenü <i>Zeichnung öffnen</i>.
Block einfügen	<p>Führt den Befehl <i>-Einfüge</i> aus.</p> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweitern Sie die Quellzeichnung im <i>Lokale Ordner</i> Baum. • Klicken Sie auf <i>Blöcke</i>. • Wählen Sie den Block aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen Sie den Block in die aktuelle Zeichnung. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie <i>Block einfügen</i> im Kontextmenü.

<p>Bemaßungsstil kopieren</p>	<p>Kopiert den/die ausgewählten Bemaßungsstil(e) in die aktuelle Zeichnung. Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erweitern Sie die Quellzeichnung im <i>Lokale Ordner</i> Baum. • Klicken Sie auf den <i>Bemaßungs Stil</i>. • Wählen Sie den/die Stil(e)* aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen Sie den/die ausgewählten Stil(e) in die aktuelle Zeichnung. • Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie <i>BemaßungsStil(e) hinzufügen</i> im Kontextmenü. <p>* Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, um mehrere Bemaßungsstile auszuwählen.</p>
<p>Ansicht platzieren</p>	<p>Führt den Befehl <i>PlatzAnsicht</i> aus. Platziert eine aus einer Quellzeichnung ausgewählte Model Ansicht in ein Papier Bereich Layout der aktuellen Zeichnung. Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wechseln Sie in das Layout, in dem Sie die Modellansicht in der Zielzeichnung platzieren möchten. • Erweitern Sie die Quellzeichnung im <i>Lokale Ordner</i> Baum. • Klick <i>Modell Ansichten</i>. <div data-bbox="523 936 1436 1657" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen Sie eine Modellansicht aus dem <i>Inhalts Browser</i> Panel auf das Papier Bereich Layout der Ziel-Zeichnung.* Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Dateinamen ein: D:\BricsCAD Training\Bricscad\TrainingCD\EN\Exercises\House.dwg Ansichts Name zum Platzieren eingeben oder [?]: Garage (Optional) Rechts klicken, um die Skalierung auszuwählen. Ansichts Ursprung eingeben: • (Optional) Klicken Sie rechts und wählen Sie einen Maßstab in der Maßstab Liste aus. • Klicken Sie auf einen Punkt, um die Ansicht zu platzieren.

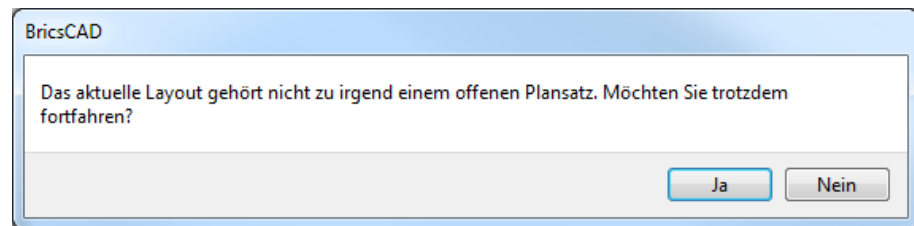
Die Quellzeichnung wird als Xref-Zeichnung im Model Bereich der aktuellen Zeichnung auf einem Layer mit demselben Namen wie die Quellzeichnung eingefügt.

Ein Papier Bereich Ansichtsfenster wird hinzugefügt mit Blick auf die Xref der neuen eingefügten Ansicht, das der Quellansicht entspricht.

In diesem neuen Ansichtsfenster werden nur die Layer der Xref sichtbar geschaltet, so dass die Ansicht nicht durch andere Zeichnungsinhalte gestört wird.

Wenn die aktuelle Zeichnung zu einem Plansatz gehört, wird eine passende Plansatzansicht erstellt und ein Ansichts Beschriftungs Block hinzugefügt.

* Wenn das aktuelle Layout nicht zu einem geöffneten Plansatz gehört, wird eine Warnmeldung angezeigt:



Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[InhaltsBrowserSchl](#) - schließt das Inhalts Browser Panel.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile oder einen Dialog einzugeben.

[MAnsfn](#) - erstellt eines oder mehrere Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[PlatzAnsicht](#) - platziert eine Modellansicht aus einer Quell-Zeichnung in einem Papier-Layout der aktuellen Zeichnung.

Id

Zeigt die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes im aktuellen Koordinatensystem an an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *id*

Transparent: *'id*

Kurztaste: *Ctrl*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | ID-Koordinaten*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *id*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Punkt wählen, um Koordinaten zu identifizieren: (Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.)

X=17.9824 Y=2.7442 Z=0.0000

Verwenden Sie **Objektfänge**, , um Punkte genau auf geometrische Features zu platzieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Punkt wählen, um Koordinaten zu identifizieren	Bestimmt den Punkt, der angezeigt werden soll.

Ähnliche Befehle

Fläche - berechnet die Fläche, den Umfang und den Durchmesser von Objekten.

Abstand - listet die 2D- und 3D-Abstände zwischen zwei Punkten auf.

Liste - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in der Befehlszeile auf.

MassEig - listet die Eigenschaften von Volumenkörper Modellen und Regionen auf.

Eigenschaften - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in einer Palette auf.

Import

Importiert Geometrie aus externen Dateien in die aktuelle Zeichnung.

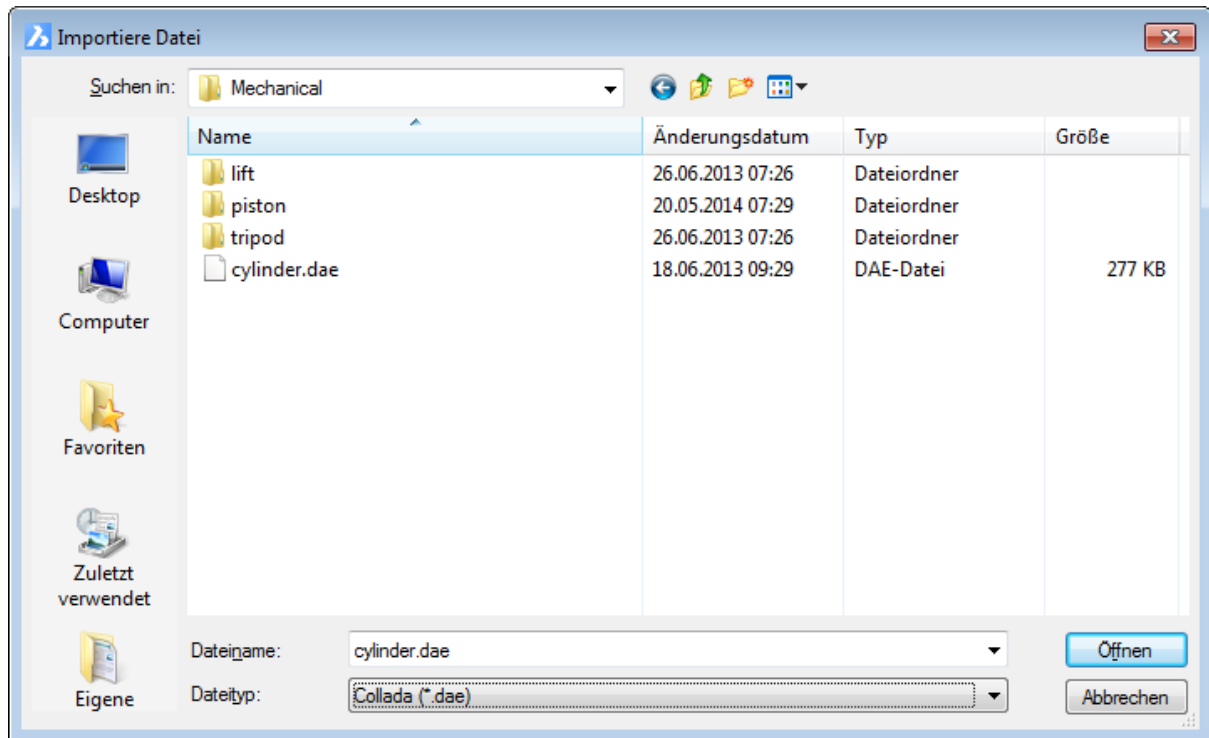
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *import*

Menü: *Datei | Import...*

: *import*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der Datei.
Dateityp	Definiert den Dateityp: Alle Lizenz Ebenen: <ul style="list-style-type: none"> DWG - Zeichnungsdateien. DXF - Zeichnungs-Austausch-Datei. DWT - Vorlagedatei. DAE - Collada Dateien. Nur BIM: <ul style="list-style-type: none"> IFC - Das Industry Foundation Classes (IFC) Daten Modell beschreibt Daten für Gebäude und die Bau-Industrie. Folgende Optionen stehen im Dialog "Einstellungen" zur Verfügung: <ul style="list-style-type: none"> Importieren von Räumen: Wenn aktiviert, werden Räume als 3D Volumenkörper importiert.

	<ul style="list-style-type: none"> • Import Bim Data: Wenn diese Option aktiviert ist, werden importierte Objekte als Gebäude Bauteile wie Wände, Platten, Balken, Stützen, Fenster oder Türen nach ihrer IFC-Klasse klassifiziert. • SKP - Sketchup Modell Dateien Abhängig vom Wert der SkpStitch-Benutzereinstellungen: <ul style="list-style-type: none"> • Mit Heften werden Flächen zu 3D-Volumenkörper kombiniert, wenn die Flächen Kanten zusammenfallen. • Ohne Heften werden alle Flächen als REGION Objekte importiert, die die Layer- und Farb-Eigenschaften der entsprechenden Sketchup Fläche haben.
Öffnen	Fügt die Geometrie in die aktuelle Zeichnung ein.

Die folgenden 3D-Formate stehen über das separate Modul BricsCAD Communicator zur Verfügung.

Die Benutzereinstellung [ImportProductStructure](#) steuert, ob die Struktur als normale Blöcke oder als lokale mechanische Bauteile (Platinum Lizenz erforderlich) importiert wird.

Die [ImportRepair](#), [ImportStitch](#) und [ImportSimplify](#) Benutzereinstellungen steuern ob importiert Geometrie automatisch repariert, geheftet und vereinfachte werden soll.

Das [Communicator](#) Installationsprogramm von der Bricsys Webseite herunterladen.

Format	Erweiterung	Beschreibung
Standard für den Austausch von Produktdaten	STE, STP, STEP	STEP (Standard for the Exchange of Product Data) ist ein ISO-Standard-Austauschformat für die Darstellung von dreidimensionalen Daten in einem Format, das von mehreren Programmen erkannt werden kann.
Initial Graphics Exchange Spezifikation	IGS, IGES	Ein Dateiformat, das ein herstellerneutrales Datenformat definiert, das den digitalen Informationsaustausch zwischen Computer Aided Design (CAD)-Systemen ermöglicht. Die ImportIgesStitch und ImportIgesSimplify Benutzereinstellungen steuern ob aus importiert Geometrie automatisch geheftet und vereinfachte werden soll.
Inventor	IAM, IPT	Autodesk Inventor, entwickelt von der US-amerikanischen Softwarefirma Autodesk, ist eine 3D mechanische CAD-Design-Software für die Erstellung von digitalen 3D-Prototypen, die in Zeichnungen benutzt werden und zur Visualisierung und Simulation von Produkten verwendet wird. Inventor verwendet bestimmte Dateiformate für Teile (IPT) und Baugruppen (IAM).
JT	JT	JT ist ein von Siemens PLM Software (ehemals UGS Corp.) entwickeltes 3D-Datenformat, das für die Produktvisualisierung, Zusammenarbeit und CAD-Datenaustausch verwendet wird. Es kann eine beliebige Kombination von ungefähren (facettiert) Daten, Darstellungs Begrenzungsflächen (NURBS), Produkt- und Herstellungs-Informationen (PMI Manufacturing) enthalten. Daten können von Metadaten (textliche Attribute) die im dem nativen CAD-System

		enthalten sind oder von einem Produkt Datenmanagement (PDM) System eingefügt wurden exportiert werden.
CATIA V4	model	CATIA (Computer Aided Three-dimensional Interactive Application) ist eine Multi-Plattform CAD/CAM/CAE kommerzielle Software-Suite, entwickelt von der französischen Firma Dassault Systèmes.
CATIA V5	CATPart, CATProduct	
PARASOLID	XMT_TXT, XMT_BIN X_T, X_B	Parasolid ist ein geometrischer Modellierungs Kernel, ursprünglich von ShapeData entwickelt, und jetzt von Siemens PLM Software (ehemals UGS Corp) entwickelt wird, das von anderen Unternehmen für den Einsatz in ihren 3D-Computergrafik-Software-Produkte lizenziert wird.
Solid Edge	PAR, PSM	Solid Edge ist eine 3D CAD parametrische Feature Solid Modeling-Software, die Solid Modeling, Baugruppen Modellierungs- und Zeichnungs-Funktionalität bietet.
NX	PRT	PRT ist ein Teil oder Model Format, das von PTC Pro/Engineer verwendet wird. PTC Pro/Engineer ist ein CAD-Programm, das Bauteile erzeugt und Baugruppen bearbeitet.
Creo Elements Pro Engineer	ASM, PRT	Parametrische, integrierte 3D CAD/CAM/CAE-Lösung von Parametric Technology Corporation (PTC).
Solidworks	SLDASM, SLDPRT	SolidWorks ist ein 3D mechanisches CAD-Programm, das auf Microsoft Windows läuft und von Dassault Systèmes entwickelt wird. SLDPRT: Bauteildatei, SLDASM: Baugruppendatei Die ImportSwRotateYZ Benutzereinstellung steuert, ob die Geometrie die aus SolidWorks Dateien importiert wird, automatisch gedreht werden soll, um die Y-Achse zur Z-Achse zuzuordnen.
VDA- FS	VDA	VDA-FS ist ein CAD-Datenaustauschformat für die Übertragung von Oberflächenmodellen von einem CAD-System zu einem anderen. Sein Name ist eine Abkürzung für "Verband der Automobilindustrie - Flächenschnittstelle", die der "Verband der Automobilindustrie - Flächenschnittstelle" übersetzt. Standards wurde von der deutschen Organisation VDA definiert.

Technische Materialien

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 dem gleichen Namen in der Materialbibliothek enthält, wird dieses Material stattdessen verwendet werden.

Materialien, die in die Materialbibliothek kopiert werden, können nicht durch rückgängig-Operationen gelöscht werden.

Ähnliche Befehle

[CommunicatorInfo](#) - überprüft, ob das Communicator Produkt korrekt installiert ist und druckt eine Fehlerdiagnose im BricsCAD Protokoll Fenster, falls dies nicht der Fall ist.

[DmVereinfachen](#) - vereinfacht die Geometrie und Topologie von 3D Volumenkörpern.

[DmHeften](#) - der Befehl heftet eine Reihe von Flächen oder Regionen zu einem 3D-Volumenkörper zusammen.

[DmPrüfung](#) - behebt Inkonsistenzen in 3D-Geometrie die vom ACIS Kernel unterstützt (3D-Volumenkörper, Oberflächen) wird.

[Export](#) - exportiert die aktuelle Zeichnung in einer Vielzahl von Raster- und Vektorformaten.

[Einfüge](#) - fügt DWG-, DXF- und DWT-Dateien ein.

[ObjEinf](#) - fügt Objekte aus anderen Applikationen ein.

[Laden](#) - lädt SHX-Dateien.

[ZeigDia](#) - zeigt SLD- WMF- und EMF-Dateien an.

IsolateObjects

Blendet alle, aber nicht die ausgewählten Objekte, aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *isolateobjects*

Alias: *isolieren*

Werkzeugkasten: *Objekte ausblenden/anzeigen* | 

Quad: *Benutzerdefiniert* | 

: *isolateobjects*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Objekte zum Isolieren: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Wähle Objekte zum Isolieren: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Es werden nur die ausgewählte Objekte angezeigt. Andere Objekte sind verborgen.

Die Systemvariable **OBJECTISOLATIONMODE** steuert, ob der Status der nicht gewählten Objekte gespeichert wird oder nicht:

- [0] Objekte werden temporär für die aktuelle Sitzung ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
- [1] Objekte bleiben zwischen den Sitzungen ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
- [2] Objekte werden temporär für die aktuelle Sitzung ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden nicht zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.
- [3] Objekte bleiben zwischen den Sitzungen ausgeblendet. Überlagernde Volumenkörper werden nicht zusammen mit den Interferenz Volumenkörper ausgewählt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten in der Zeichnung verknüpft sind; sperrt oder schaltet alle anderen Layer aus.

[HideObjects](#) - blendet die markierten Objekte aus.

[UnisolateObjects](#) - blendet Objekte, die ausgeblendet waren, wieder ein.

IsoEbene

Schaltet die isometrische Arbeitsebene ein, und das Raster von links nach oben nach rechts. Wir benutzt wenn SNAPSTYL = Ein ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *isoebene*

Transparent: *'isoebene*

Kurztaste: *Strg+E, F5*

Alias: *is*

: *isoebene*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Isoebene ([Links](#)) [[Wechseln/Links/Rechts/Oben](#)] <Zu Oben wechseln>: Geben Sie L, R oder O ein, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Schaltet das isometrische Zeichnen durch die Einstellung des Befehls [Fang](#) mit der Option Fang Stil ein.

Schaltet das isometrische Raster durch den Befehl [Raster](#) mit der Option Ein an.

Erzeugt isometrische Kreise durch den Befehl [Ellipse](#) mit der Option Isokreise.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Links	Schaltet die Isoebene auf links um.
Rechts	Schaltet die Isoebene auf rechts um.
Oben	Schaltet die Isoebene auf oben um.
Wechseln	Schaltet die Isoebene von links nach oben nach rechts um.
Weiter ... verwenden	Die aktuelle Isoebenen-Orientierung wird beibehalten.

Ähnliche Befehle

[Fang](#) - schaltet in den isometrischen Zeichenmodus um.

[Ellipse](#) - erzeugt isometrische Kreise.

InhaltEinfüg

Fügt Objekte aus der Zwischenablage über einen Dialog ein (kurz für "Einfügen spezial").

Zugriff auf den Befehl über

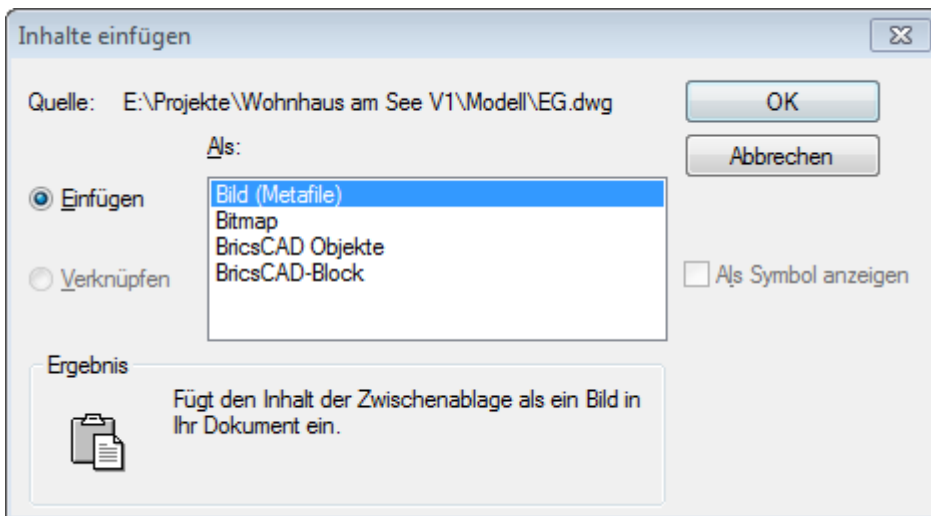
Befehlszeile: *inhalteinfüg*

Alias: *ie*

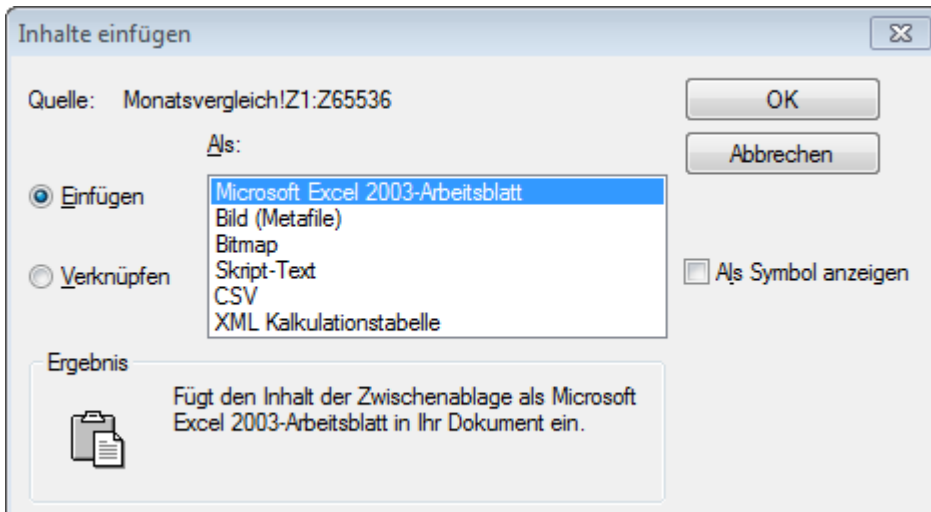
Menü: *Bearbeiten | Inhalt einfügen*

: *inhalteinfüg*

Ein Dialog wird angezeigt:



Dialog *Inhalt einfügen*, beim Einfügen von Zeichnungs Objekten



Dialog *Inhalt einfügen*, beim Einfügen von Daten aus einer Excel-Kalkulationstabelle

Wählen Sie ein Format und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einfügen	Fügt die Objekte in die Zeichnung ein. Wenn die Objekte im BricsCAD Format vorliegen, werden Sie aufgefordert: Einfügekpunkt wählen - definiert den Einfügekpunkt für die Objekte. Wenn die Objekte in anderen Formaten vorliegen, werden die Objekte an der oberen linken Ecke des Ansichtsfensters eingefügt.
Verknüpfung	Fügt die Objekte in die Zeichnung ein und erzeugt eine Verknüpfung (Link) zur ursprünglichen Anwendung.
Als	Wählt das Format, mit dem die Objekte eingefügt werden sollen. Diese Liste ist je nach Inhalt der Zwischenablage unterschiedlich.
Als Symbol	Stellt die eingefügten Objekte als Symbol ihrer Quelle-Anwendung dar.

Ähnliche Befehle

[KopieBasisp](#) - kopiert gewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[BlockEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügekpunkt ein.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung, unter Berücksichtigung der Koordinaten der Quellzeichnung, ein.

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

K

KPModus

Schaltet die Markierungspunkte (Blips), wenn Sie in der Zeichnung einen Punkt wählen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kpmodus*

Transparent: '*kpmodus*

Alias: *bm*

: *kpmodus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Blipmode ist zurzeit deaktiviert: [Ein/Wechseln/<Aus>](#): (Geben Sie eine Option ein.)

```

+
      +
+
      +

```

Beispiel für die Markierungspunkte (Blips), wenn der Benutzer Punkte in der Zeichnung wählt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet die Anzeige der Markierungspunkte ein. Verwenden Sie den Befehl NeuZeich , um die Markierungspunkte vom Bildschirm zu löschen.
Wechseln	Aktiviert die Markierungspunkte, wenn Sie ausgeschaltet sind und deaktiviert diese, wenn sie eingeschaltet sind.
Aus	Schaltet die Anzeige der Markierungspunkte aus.

Ähnliche Befehle

[NeuZeich](#) - löscht die Markierungspunkte vom Bildschirm.

[Einstellungen](#) - bestimmt die voreingestellten Parameter für die Markierungspunkte.

KAI

Zeigt den Windows-System-Kalkulator an.

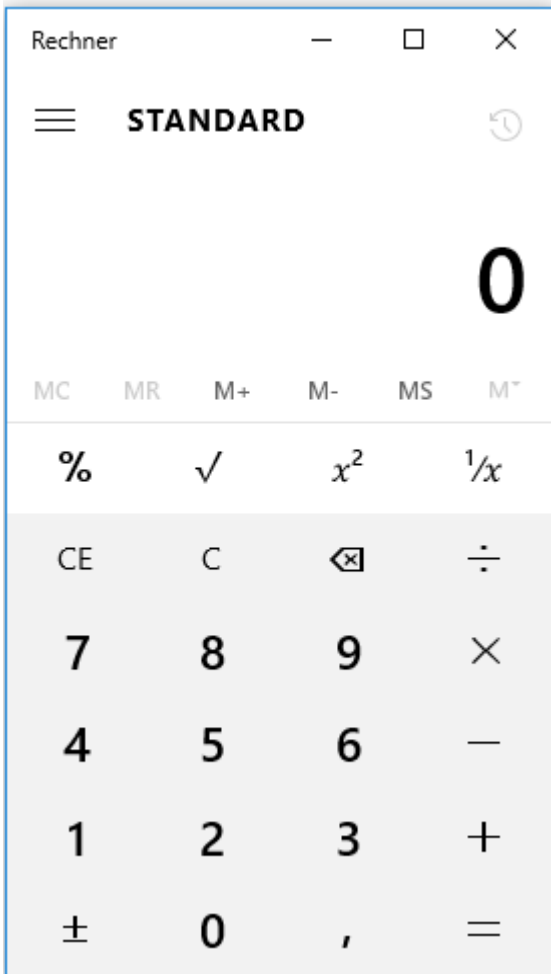
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kal*

Transparent: '*kal*'

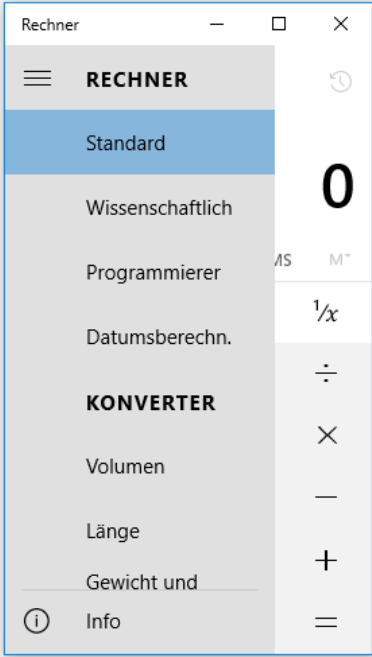
: *kal*

Ein Dialog wird angezeigt (Windows):



Geben Sie Zahlen und Operationen ein und drücken Sie dann die Taste =.
Für wissenschaftliche Berechnungen wählen Sie Ansicht | Wissenschaftlich.
Um den Kalkulator zu schließen, drücken Sie auf X.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ansicht	 <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Modus</i> " (☰) und wählen Sie eine Option.</p>

Ähnliche Befehle

- [Shell](#) - Zugriff auf die Eingabeaufforderung des Betriebssystems; führt Windows Programme aus.
- [Dateien](#) - öffnet den Dateimanager des Betriebssystems.

Kamera

Erstellt perspektivische Ansichten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kamera*

Menü: *Ansicht | Kamera*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 

: *kamera*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Definiere Standort der Kamera: Geben Sie einen Punkt zur Definition der Position der Kamera an.

Definiere Zielort: Geben Sie einen Punkt ein, um den Standort des Ziels anzugeben.

Eine Option eingeben [*?/Name/Position/Höhe/Ziel/Brennweite/Schneiden/Ansicht/eXit*] <eXit>:
Geben Sie eine Option an oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Befehl abzuschließen.

In der Zeichnung wird ein Kamera-Symbol platziert, um die Position der Kamera anzuzeigen.

In der Zeichnung wird eine gespeicherte Ansicht erstellt.

Befehls Optionen

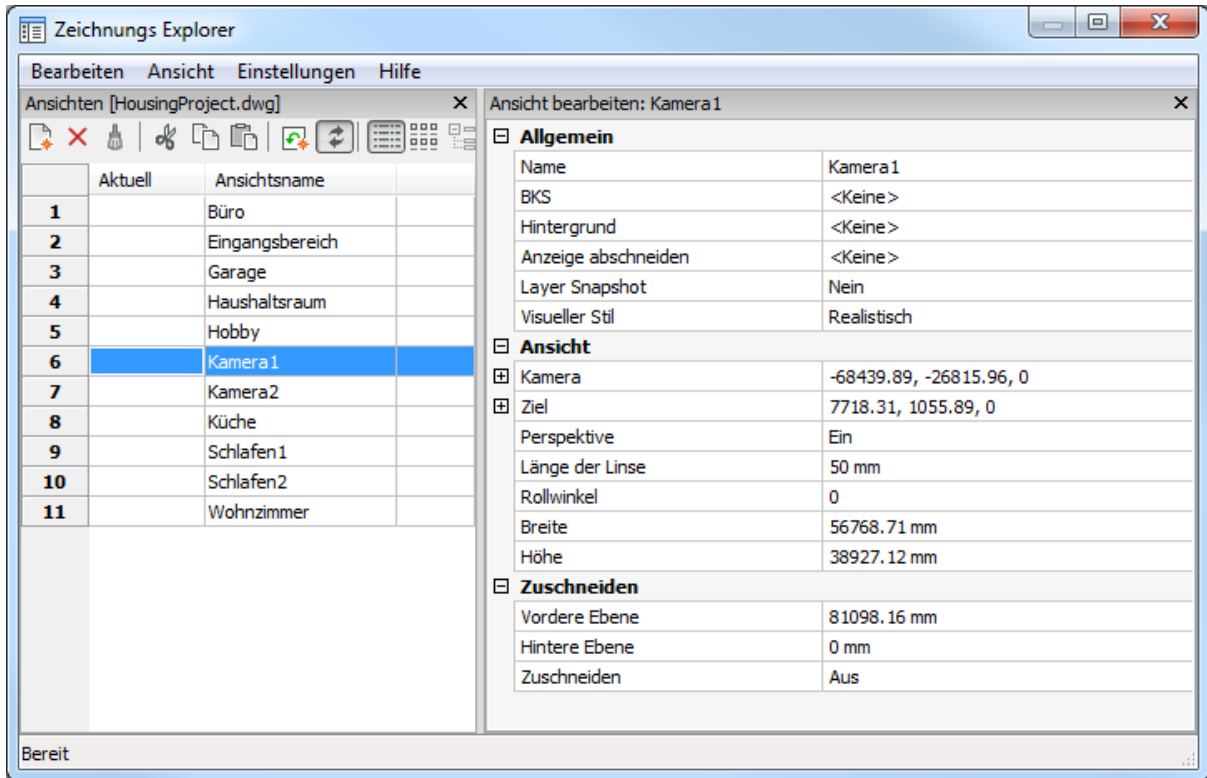
Option	Beschreibung
?	<p>Zeigt eine Liste der vorhandenen Kameras an.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Geben Sie den/die Name(n) der Kamera(s) zum Auflisten ein <*>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Eingabetaste drücken, um alle vorhandenen Kameras aufzulisten. • Verwenden Sie Platzhalter (* oder ?), um eine Auswahl an Kameras zu finden. Kam* listet alle Kameras deren Namen mit "Kam" beginnen auf ?a* listet alle Kameranamen auf, bei denen der zweite Buchstabe ein "a" ist
Name	<p>Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Namen für die neue Kamera ein <Kamera1>: Geben Sie einen Namen für die gespeicherte Ansicht ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Standardnamen zu übernehmen.</p>
Platzierungsort	<p>Positioniert die Kamera neu. Sie werden aufgefordert: Definiere Standort der Kamera <x,y,z>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung. • Geben Sie die x-, y- und z-Koordinaten in der Befehlszeile ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
Höhe	<p>Legt die z-Koordinate des Kamera Standortes fest. Sie werden aufgefordert: Definiere Kamera Höhe <aktuelle Höhe>: Geben Sie einen Wert ein.</p>

Ziel	<p>Verschiebt das Ziel. Sie werden aufgefordert: Definiere Zielort <x,y,z>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung. • Geben Sie die x-, y- und z-Koordinaten in der Befehlszeile ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
Linse	<p>Definiert die Länge des Objektivs. Sie werden aufgefordert: Definiere Objektiv Länge im mm <50.0000>: Geben Sie einen Wert ein.</p>
Abschneiden	<p>Definiert die vordere und hintere Abschneide Ebene. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Aktiviere vordere Abschneide-Ebene? Ja/<Nein>: Geben Sie J ein, um die vorderen Abschneide Ebene zu definieren. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Abstand der vorderen Abschneide-Ebene von der Zielebene ein <0.00>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung. • Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein und drücken Sie die EINGABETASTE. <p>Aktiviere hintere Abschneide-Ebene? Ja/<Nein>: Geben Sie J ein, um die hintere Abschneide Ebene zu definieren. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Abstand der hinteren Abschneide-Ebene von der Zielebene ein <0.00>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung. • Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein und drücken Sie die EINGABETASTE.
Ansicht	<p>Die Kamera Ansicht wird aktuell geschaltet. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wechseln zur Kamera-Ansicht? Ja/<Nein>: Geben Sie J und drücken Sie die Eingabetaste.</p>
eXit	Schließt den Befehl ab und erstellt die Kamera.

Bearbeiten einer Kamera

Eigenschaften einer Kamera Ansicht können bearbeitet werden:

- Im Dialog [Zeichnungs Explorer - Ansichten](#).



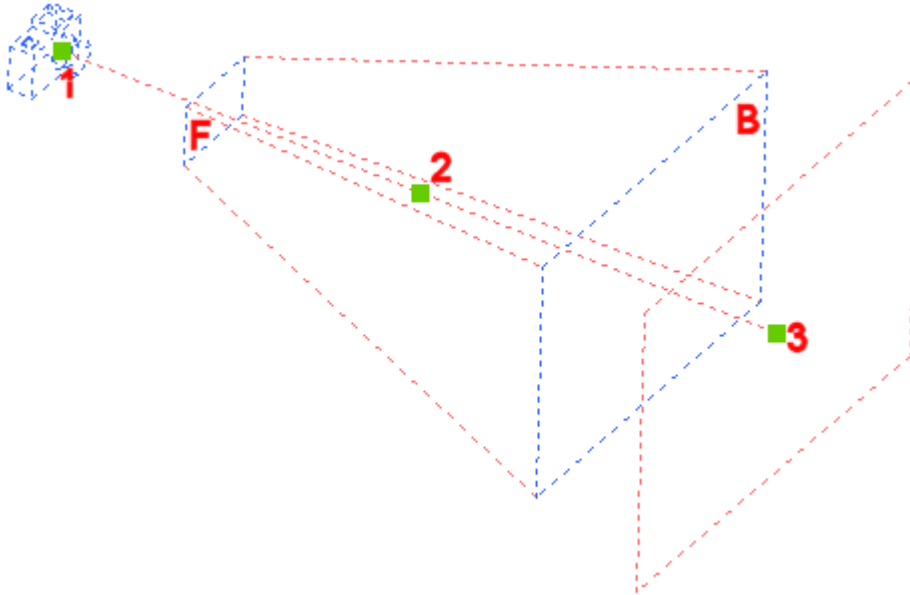
- In der [Eigenschaften Leiste](#): Wählen Sie das Kamera-Symbol in der Zeichnung.

[-] Kamera	-1336.7694, 2810.9218, .0000
X	-1336.7694
Y	2810.9218
Z	.0000
[-] Ziel	2125.9572, 8003.6145, .0000
X	2125.9572
Y	8003.6145
Z	.0000
Perspektive	Ein
Breite	4368.9497
Höhe	2995.8512
Objektiv Länge	50.0000
Rollwinkel	0
[-] Zuschneiden	
Vordere Ebene	5000.0000
Hintergrund Ebene	-300.0000
Zuschneiden	Vorne und hinten ein

Bearbeitung mit Griffen

Kameras können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie das Kamera-Symbol in der Zeichnung. Beachten Sie, dass es drei Griffe gibt. Vordere (F) und hintere (B) Abschneide Ebenen werden als blaue gepunktete Linie dargestellt.
2. 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).



Ähnliche Befehle

[AniPfad](#) - zeichnet die Animation der Kamera Verschiebung entlang einer Strecke oder das Schwenken der Kamera in einem 3D-Modell auf und speichert das Ergebnis in einer Filmdatei.

[DAnsicht](#) - verändert den 3D-Ansichtspunkt interaktiv und schaltet den Perspektive-Modus ein.

[PerspektiveAnpass](#) - bringt die aktuelle Model Bereich Ansicht mit einem Hintergrundbild durch Auswahl von 3 oder mehr passenden Punktpaaren zur Deckung.

[Ausschnt](#) - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

Kreis


Erzeugt einen Kreis mit unterschiedlichen Methoden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kreis*

Alias: *k*

Menü: *Zeichnen | Kreis*

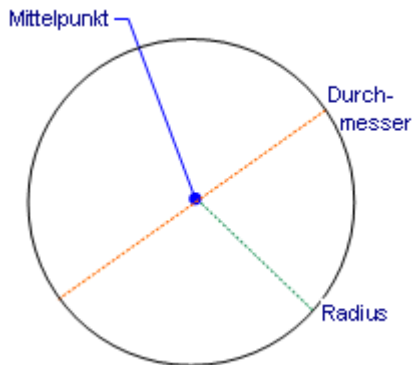
Werkzeugkasten: *Zeichnen | *

: *kreis*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt des Kreises wählen oder [*2punkte/3punkte/TanTanRad/Bogen/Mehrere*]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Radius festlegen oder [*Durchmesser*] <x.xx>: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie einen Abstand ein, oder geben Sie ein D ein um den Durchmesser zu definieren.



Kreis mittels Mittelpunkt und Durchmesser oder Radius.

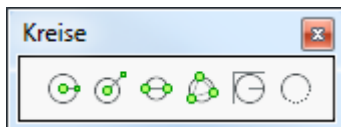
Dieser Befehl erzeugt ebenso Kreise über zwei Punkte, über drei Punkte, sowie über den Radius und zwei Tangenten.

Darüber hinaus werden Bögen in Kreise konvertiert.



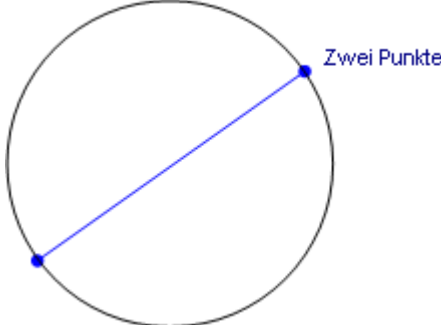

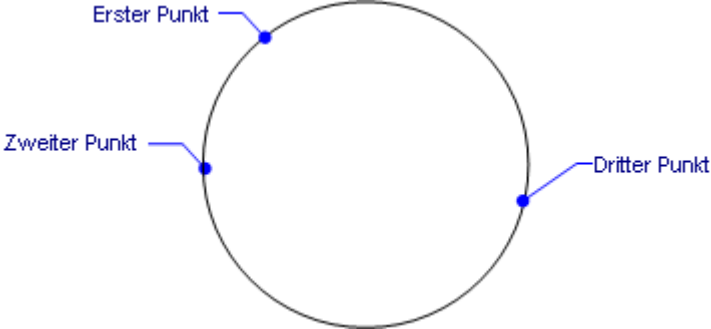

Sie können die vollständige Liste im Menü *Zeichnen | Kreis* sehen:



und im Werkzeugkasten *Kreise*:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Kreismittelpunkt</p>	<p>Bestimmt den Mittelpunkt des Kreises; Geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.</p>
<p> Durchmesser</p>	<p>Bestimmt den Durchmesser des Kreises; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Durchmesser des Kreises festlegen</i> - Geben Sie einen Abstand oder die Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt.</p>
<p> Radius</p>	<p>Bestimmt den Radius des Kreises; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Radius festlegen</i>- Geben Sie einen Abstand oder die Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt.</p>
	
<p> 2Punkte</p>	<p>Bestimmt den Kreis über zwei Punkte auf seinem Umfang; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Erster Punkt auf Durchmesser</i> - Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen Punkt. <i>Zweiter Punkt auf Durchmesser</i> - Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen weiteren Punkt. Die Abkürzung für diesen Befehl ist 2.</p>
	
<p> 3Punkte</p>	<p>Bestimmt den Kreis über drei Punkte auf seinem Umfang; Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Erster Punkt auf Kreis</i> - Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen Punkt. <i>Zweiter Punkt</i> - Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen weiteren Punkt. <i>Dritter Punkt</i> - Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen weiteren Punkt. Die Abkürzung für diese Option ist 3.</p>

<p>RadTanTan</p>	<p>Bestimmt den Kreis durch zwei Tangentenpunkte von anderen Objekten und dem Radius; Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Definiere einen Punkt auf dem Objekt für die erste Tangente des Kreises:</i>- Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie ein Objekt.</p> <p><i>Definiere einen Punkt auf dem Objekt für die zweite Tangente des Kreises:</i>- Geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie ein weiteres Objekt.</p> <p><i>Radius des Kreises</i> - Definieren Sie den Abstand oder wählen Sie zwei Punkte.</p> <p>Die Abkürzung für diesen Befehl ist RTT.</p> <p>Der <i>Tangente</i> Fang wird automatisch aktiviert, wenn Sie aufgefordert werden, die tangentielle Punkte zu identifizieren.</p>
<p>Bogen</p>	<p>Konvertiert Bögen durch Schließen zu Kreisen; Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Bogen auswählen, der zum Kreis konvertiert werden soll:</i> Wählen Sie einen Bogen.</p> <p>Siehe Befehl Bogen.</p>
<p>Mehrere</p>	<p>Wiederholt den Befehl, bis Sie die Taste ESC drücken.</p>

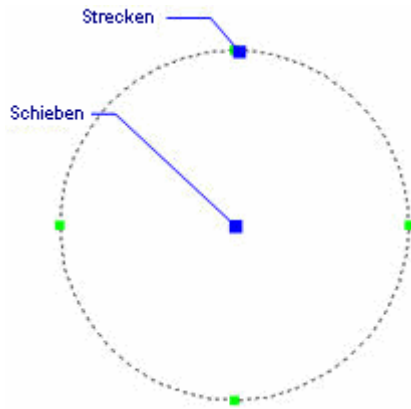
Verfahren

- [Allgemeines Verfahren einen Kreis zu zeichnen](#)
- [Bearbeiten eines Kreises](#)

Bearbeitung mit Griffen

Kreise können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Kreis aus. Beachten Sie, dass ein Kreis fünf Griffe hat.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen der Griffe an den Quadranten streckt den Kreis (vergrößert oder verkleinert den Radius).
 - Ziehen des Griffes am Mittelpunkt verschiebt der Kreis.



Ähnliche Befehle

[Ai_CircTan](#) - zeichnet einen tangentialen Kreis zu drei Objekten.

[Bogen](#) - erzeugt Bögen.

[Ändern](#) - ändert den Durchmesser des Kreises.

[Ellipse](#) - erzeugt eine Ellipse.

[Verbinden](#) - verbindet Bögen zu einem Kreis.

[Ring](#) - erzeugt dicke Kreise aus Polylinienbögen.

[BemRadius](#) und [BemDurchmesser](#) - Bemaßt Kreise.

[Mittelpunkt](#) - fängt den Mittelpunkt von Kreisen.

[Quadrant](#) - fängt die 90°-Punkte auf dem Umfang des Kreises.

[Tangent](#) - fängt den Tangentenpunkt des Kreises .

Kegel

Erzeugt 3D Kegel als Volumenkörper Modelle in der Pro und Platinum Version und als Oberflächen Modelle in der Classic Version.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kegel*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Kegel*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper | *

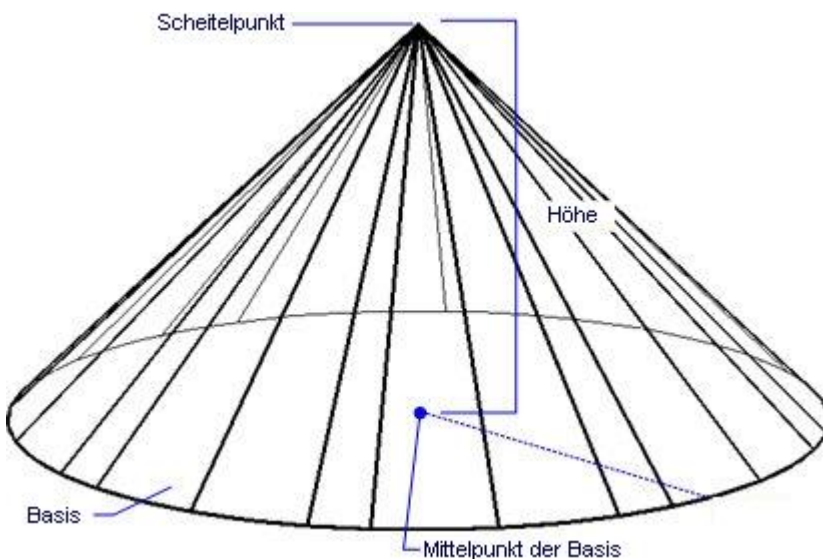
: *kegel*

Aufforderung in der Befehlszeile:

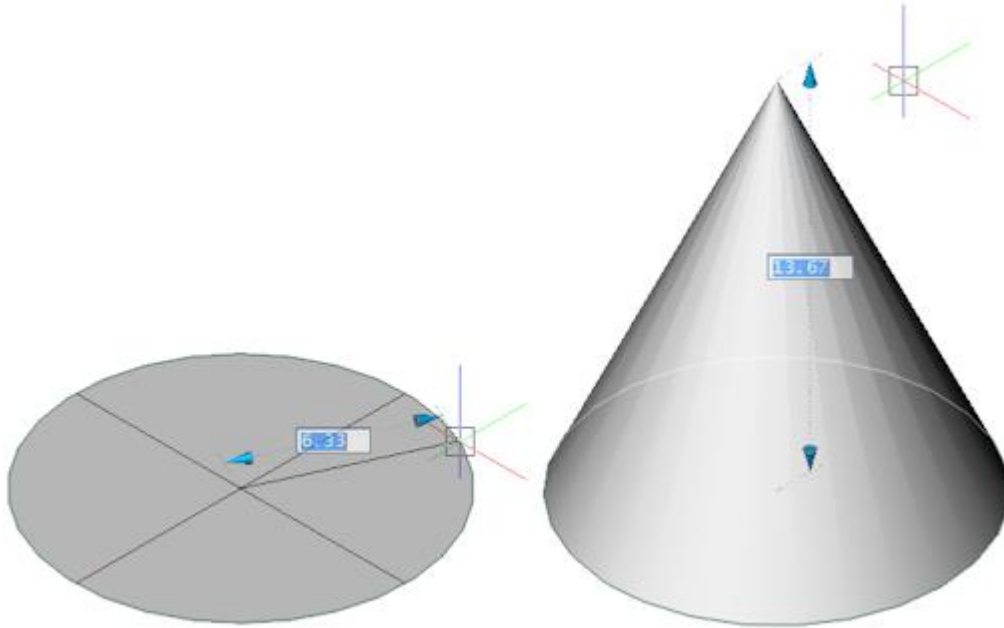
Mittelpunkt wählen oder [[3punkte](#)/[2punkte](#)/[Ttr](#)/[Elliptisch](#)]: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

Radius der Basis des Kegels oder Durchmesser: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren oder wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein oder geben Sie ein D ein, um den Durchmesser zu definieren.

Höhe definieren oder [[2punkte](#)/[Achse](#)/[Oben](#)] <xx.xx>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren, geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie einen Punkt, oder wählen Sie eine Option.)



Wenn die [Dynamische Bemaßung](#) aktiv ist, können Sie die Maße in den dynamischen Bemaßungs Eingabefeldern eingeben.



Befehls Optionen

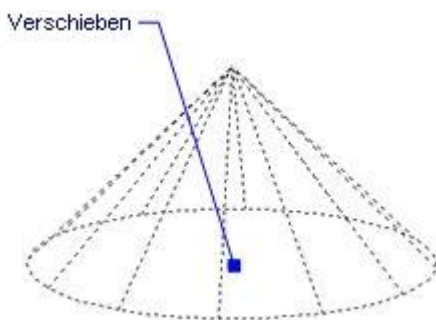
Option	Beschreibung
Basis Optionen	
3Punkte	<p>Definiert eine kreisförmige Basis durch 3 Punkte. Sie werden aufgefordert: <i>Erster Punkt:</i> Geben Sie einen Punkt ein. <i>Zweiter Punkt:</i> Geben Sie einen Punkt ein. <i>Dritter Punkt:</i> Geben Sie einen Punkt ein. Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben] <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.</p>
2Punkte	<p>Definiert eine kreisförmige Basis durch 2 Punkte (= Durchmesser). Sie werden aufgefordert: <i>Erstes Ende des Durchmessers:</i> Geben Sie einen Punkt ein. <i>Zweites Ende des Durchmessers:</i> Geben Sie einen Punkt ein. Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben] <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.</p>
TTR (Tangente Tangente Radius)	<p>Definiert eine kreisförmige Basis tangential zu zwei Objekten und einem Radius. Sie werden aufgefordert: <i>Definieren Sie einen Punkt auf dem Objekt für die erste Tangente:</i> Wählen Sie einen Punkt auf einem Kreis, Bogen, Linien- oder Polylinien-Segment *. <i>Definieren Sie einen Punkt auf dem Objekt für die zweite Tangente:</i> Wählen Sie einen Punkt auf einem Kreis, Bogen, Linien- oder Polylinien-Segment *. <i>Radius des Kreises:</i> Geben Sie einen Wert ein oder geben Sie zwei Punkte ein. Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben] <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option. * Verwenden Sie den Objektfang Tangente.</p>

Elliptisch	<p>Definiert eine elliptische Grundfläche.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Erstes Ende der Ellipse definieren oder [Zentrum]:</i> Geben Sie das erste Ende der Hauptachse der Ellipse an.</p> <p><i>Zweites Ende der Ellipsenachse:</i> Geben Sie das zweite Ende der Hauptachse der Ellipse an.</p> <p><i>Anderes Ende der Ellipse-Achse:</i> Geben Sie den Endpunkt der Nebenachse der Ellipse an.</p> <p>Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben] <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.</p>
Höhe Optionen	
2Punkte	Definiert die Höhe des Kegels als Entfernung zwischen zwei Punkten.
Achse	<p>Erlaubt es die Höhen Achse des Kegels zu definieren. Die Höhe des Kegels ist der Abstand zwischen dem Mittelpunkt der Basis und des identifizierten Punktes. Bei Bedarf kann die Basis des Kegels gedreht werden.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Geben Sie den Endpunkt der Achse ein:</i> Geben Sie einen Punkt ein.</p>
Oben	<p>Ermöglicht das Erstellen eines Kegelstumpfes.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p><i>Radius der Spitze des Kegels <0>:</i> Geben Sie den Radius der oberen Fläche der Kegelstumpfes ein.</p> <p><i>Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben] <xx.xx>:</i> Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu übernehmen, geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Ein Kegel kann direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Kegel. Beachten Sie, dass es nur einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Kegel zu verschieben.



Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

Kopie

Kopiert Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kopieren*

Alias: *ko, cp*

Menü: *Ändern | Kopieren*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

Quad Cursor Menü: *Benutzerdefiniert* | 

: *kopieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die kopiert werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

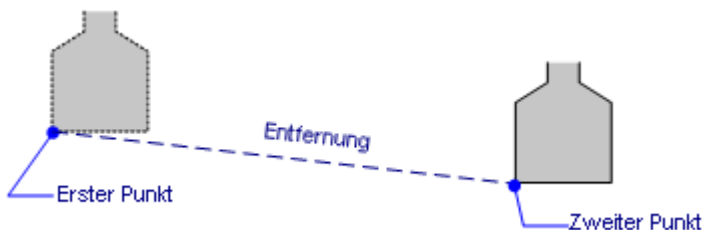
Objekte wählen, die kopiert werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Aktueller kopier Modus: Mehrfach

Basispunkt eingeben [*Verschiebung/mOdu*] *<Verschiebung>*: Wählen Sie einen Punkt.

Zweiten Punkt eingeben: *<Basispunkt zur Verschiebung benutzen>*: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Zweiten Punkt eingeben: [*Zurück/Wiederholen/eXit*]: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder wählen Sie eine Option.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die kopiert werden sollen	Verwenden Sie eine der möglichen Auswahlmethoden, um die Objekte für das Kopieren auszuwählen.
Basispunkt eingeben	Bestimmt den Punkt, von welchem die Kopie ausgeht. Verwenden Sie die Objektfänge, um den Startpunkt genau zu bestimmen.
mOdu	Schaltet zwischen einfachem und mehrfachem Kopiermodus; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Kopier-Modus angeben: [<i>Einzeln/Mehrere</i>] <i><Mehrere></i> - geben Sie E oder M ein. <ul style="list-style-type: none"> • Einzeln - erstellt eine Kopie, dann wird der Befehl beendet. • Mehrere - wiederholt die Aufforderung "Zweiten Punkt eingeben", bis Sie die Option beenden wählen.
Verschiebung	Bestimmt den Abstand für die Position der Kopie; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Verschiebe Vektor eingeben <i><0.0000,0.0000,0.0000></i> - geben Sie die x,y,z-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt.

Zweiten Punkt eingeben	Bestimmt den Zielpunkt des kopierten Objektes. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, um die Objekte horizontal oder vertikal zu kopieren. Sie können x,y,z-Koordinaten verwenden, um die Objekte im dreidimensionalen Raum zu kopieren.
Basispunkt zur Verschiebung benutzen	Bestimmt den Verschiebeabstand von den Koordinaten des Basispunktes.
Mehrere	(Nur im Modus Einzel) Wechselt in den Kopiermodus Mehrere.
Zurück	(Nur im Modus Mehrere.) Macht den letzten Kopiervorgang rückgängig.
Wiederholen	Wiederholt die Kopie mit der gleichen Verschiebung; Sie werden aufgefordert: Wähle Endpunkt <EINGABETASTE>, um die Anzahl der Wiederholungen einzugeben) - geben Sie einen Punkt oder drücken Sie die EINGABETASTE. <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Punkt an - bewegen Sie den Cursor in die Richtung der Verschiebung. Je weiter Sie vom Quell-Objekt weg sind, umso mehr Kopien werden erstellt. Klicken Sie wenn die gewünschte Anzahl an Kopien angezeigt wird. Anzahl der Wiederholungen eingeben <1>: -drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl an Wiederholungen zu akzeptieren oder geben Sie eine Zahl ein und drücken Sie dann die EINGABETASTE.
Beenden	(Nur im Modus Mehrere.) Beendet diesen Befehl.

Verfahren

[So kopieren Sie einen Auswahlsatz](#)

[Erzeugen von mehrfach Kopien](#)

[Die Auswahl als Block einfügen](#)

[Benutzung von Kopieren und Einfügen um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Benutzung des Kopieren und Origeinfüg Befehls, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Benutzung von Kopieren mit Basispunkt und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Einfügen der Auswahl als Block in die Ziel-Zeichnung](#)

[Objekte mit Griffen kopieren](#)

Ähnliche Befehle

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage, die dann in die gleiche oder eine andere Zeichnung eingefügt werden können.

[KopieBasisp](#)- kopiert Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage, um Sie später wieder über diesen Basispunkt einfügen zu können.

[Reihe](#) - erstellt eine 2D lineare, polare oder rechteckige Reihe von Objekten.

[3dReihen](#) - erzeugt 3D rechteckige und gedrehte polare Reihen

[MEinfüg](#) - Fügt einen Block als eine rechteckige Reihe ein.

[Versetz](#) - erzeugt parallele Kopien von Objekten.

KopieBasisp

Kopiert Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kopiebasisp*

Tastatur: *Strg+Umschalt+C*

Menü: *Bearbeiten | Kopieren mit Basispunkt*

: *kopiebasisp*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Basispunkt wählen: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y-Koordinaten ein.

Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren.

Verwenden Sie den Befehl **BlockEinfüg**, um die kopierten Objekte in die selbe oder eine andere Zeichnung einzufügen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Basispunkt wählen	Bestimmt den Basispunkt, mit welchem die Objekte in die Zwischenablage kopiert werden. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein. Der Befehl BlockEinfüg verwendet diese Koordinaten, um die Objekte von der Zwischenablage in eine Zeichnung einzufügen.
Objekte wählen, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen	Wählt die Objekte aus, die in die Zwischenablage kopiert werden sollen. Verwenden Sie eine der möglichen Auswahlmethoden.

Verfahren

[Benutzung von Kopieren mit Basispunkt und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

[Einfügen der Auswahl als Block in die Ziel-Zeichnung](#)

Ähnliche Befehle

CopyClip - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

KopieBisher - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

AusSchneiden - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

BlockEinfüg - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügepunkt ein.

ClipEinfüg - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

OrigEinfüg - Fügt Objekte aus der Zwischenablage an den ursprünglichen Koordinaten ein.

InhaltEinfüg - öffnet das Dialogfenster.

KopierenEDaten

Kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu anderen Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kopierenedaten*

Transparent: '*kopierenedaten*'

Menü: *Werkzeuge | Objektdaten | Objektdaten kopieren*

Werkzeugkasten: *Objektdaten* | 

: *kopierenedaten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt Daten kopieren: [Name der Anwendung](#) oder [?]: Geben Sie den Namen der Anwendung ein, oder ein ?, um die Applikations Namen aufzulisten.

[Objekt wählen, von dem Objektdaten kopiert werden](#): Wählen Sie ein Objekt aus.

[Objekt wählen, von dem Objektdaten kopiert werden](#): Wählen Sie ein weiteres Objekt aus.

Objekte wählen, zu denen Objektdaten kopiert werden: (Wählen Sie ein weiteres Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name der Anwendung	Bestimmt den Namen der Anwendung, mit welcher die erweiterten Objektdaten erzeugt wurden.
?	Listet die Namen der bestehenden Anwendungen auf.
Objekt wählen, von dem Objektdaten kopiert werden	Wählt das Objekt aus, von welchem die erweiterten Daten kopiert werden. Das Objekt muss erweiterte Daten enthalten, die mit dem Befehl EditEDaten erzeugt wurden.
Objekte wählen, zu denen Objektdaten kopiert werden	Bestimmt das Objekt, das die erweiterten Objektdaten erhalten soll.

Ähnliche Befehle

[LöschenDat](#) - löscht erweiterte Objektdaten von einem Objekt.

[EditEDaten](#) - erzeugt und bearbeitet erweiterte Objektdaten.

[SchiebenODaten](#) - verschiebt erweiterte Objektdaten zu einem anderen Objekt.

[NeuZuordApp](#) - verbindet Anwendungen mit Objekten.

KopieBisher

Kopiert den Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

Zugriff auf den Befehl über

command bar: *kopiebisher*

: *kopiebisher*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Der gesamte Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster wird in die Zwischenablage kopiert; mit der Tastenkombination Strg+V können Sie den Text in andere Applikationen einfügen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[ClipEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.

[OrigEinfüg](#) - Fügt Objekte aus der Zwischenablage an den ursprünglichen Koordinaten ein.

[InhaltEinfüg](#) - öffnet das Dialogfenster.

Kuppel

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie stattdessen [ai_dome](#).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kantob*

Menü: *Model | Netze | Coons-Fläche*

Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* | 

: *kantob*

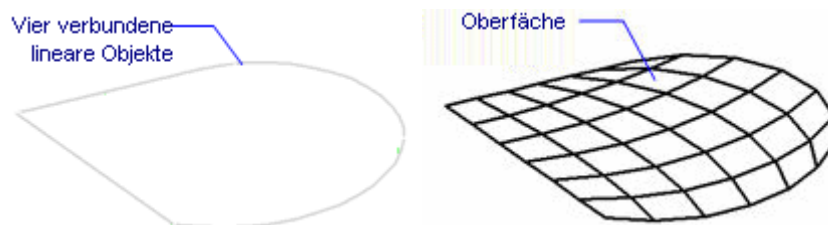
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle das erste von vier verbundenen linearen Objekten für die Kanten Fläche: Wählen Sie ein Objekt.

Zweite Kante wählen: Wählen Sie ein zweites Objekt.

Dritte Kante wählen: Wählen Sie ein drittes Objekt.

Letzte Kante wählen: Wählen Sie ein viertes Objekt.



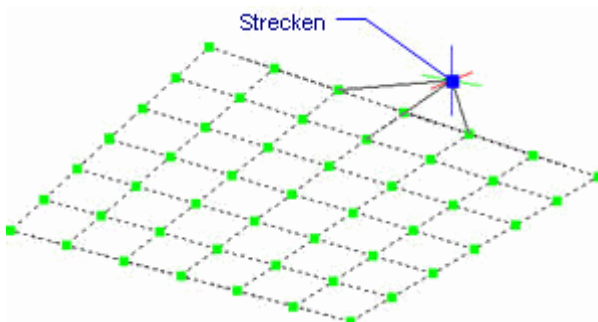
Befehls Optionen

Keine Optionen.

Bearbeitung mit Griffen

Coons-Flächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie das Netz aus. Es sind mehrere Griffe vorhanden sein.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die angrenzenden Flächen zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D Quader als Oberflächen-Netz.

[Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D Kegel als Oberflächen-Netz.

[Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D Zylinder als Oberflächen-Netz.

[Ai_Dish](#) - erzeugt 3D Schalen als Oberflächen-Netz.

[Ai_Dome](#) - erzeugt 3D Kuppeln als Oberflächen-Netz.

[Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D Pyramide als Oberflächen-Netz.

[RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.

[RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.

[Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D Kugel als Oberflächen-Netz.

[Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

[Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D Ring als Oberflächen-Netz.

[Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D Keil als Oberflächen-Netz.

KarteVerbinden

Ermöglicht es, über einen Dialog eine Verbindung mit einem Web Map Service einzurichten.

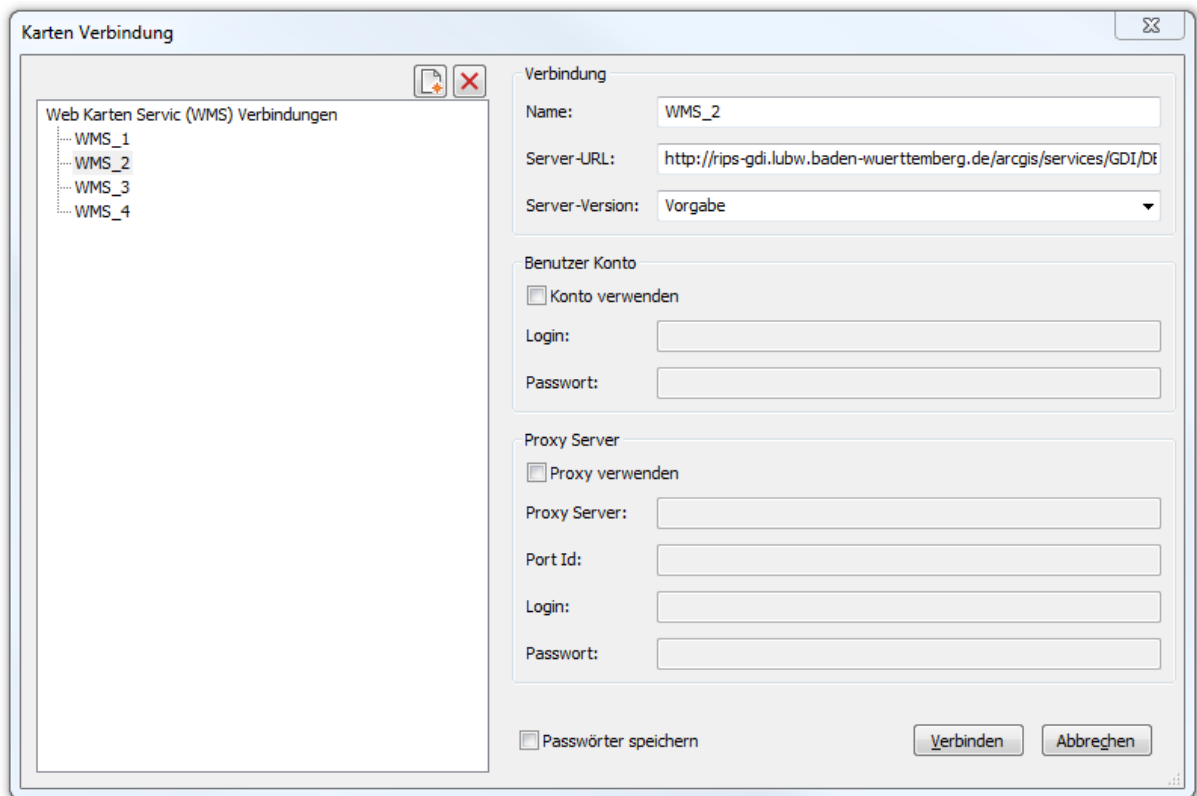
Bevor in eine Zeichnung Karten Daten hinzugefügt werden können, muss der Befehl [GEOPOSITION](#) ausgeführt werden, um die entsprechenden geografischen Standort-Daten in der Zeichnung zu definieren und zu speichern.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *karteverbinden*

: *karteverbinden*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

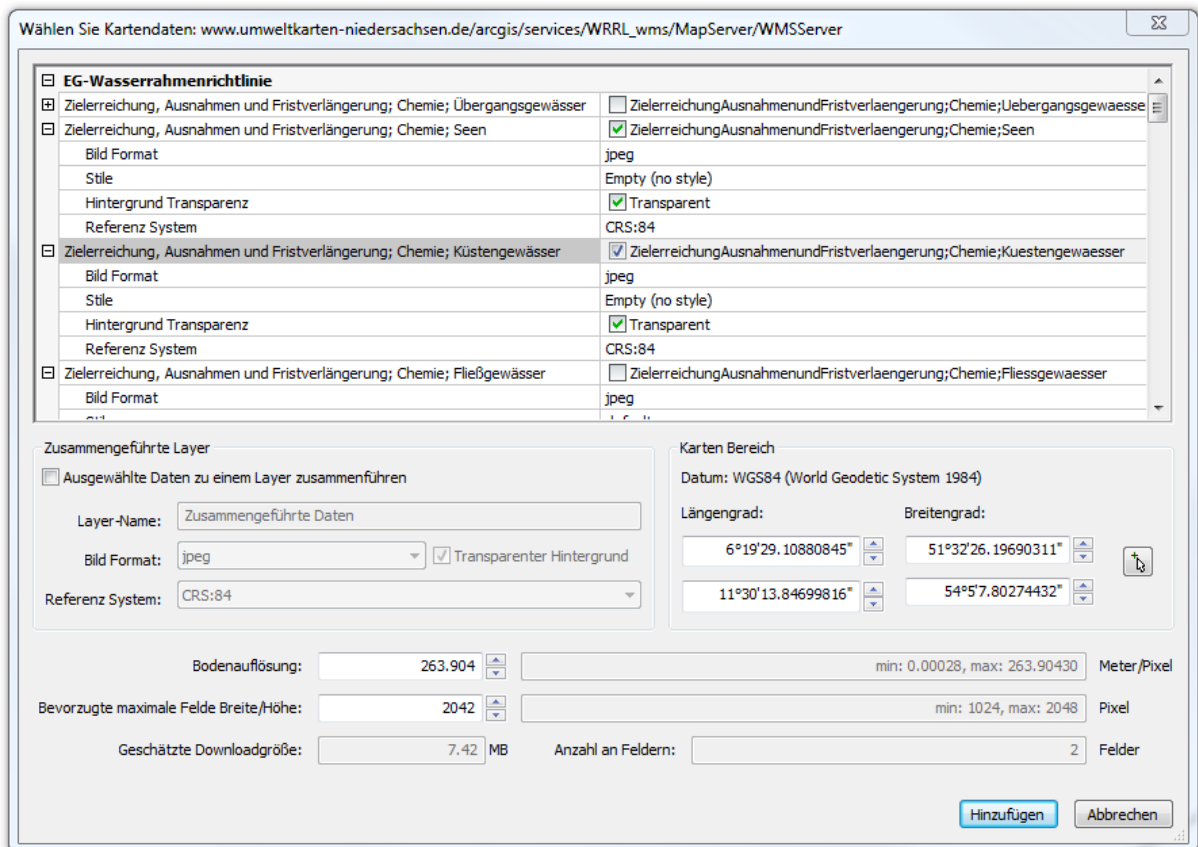
Option	Beschreibung
Name	(Optional) Geben Sie einen Namen ein, um den Standard WMS <x> Namen zu ersetzen. Die 10 zuletzt verwendeten Verbindungen werden gespeichert.
Server-URL	Geben Sie die URL eines Web Map Service ein.
Server-Version	Geben Sie die Server-Version ein oder wählen Sie in der Dropdown Liste eine Version aus.
Benutzer Konto	
Konto verwenden	Aktivieren Sie die Option, wenn der Web Map Service einen Benutzernamen und ein Passwort verwendet.
Login	Geben Sie den Benutzernamen ein.

Passwort	Geben Sie das Passwort ein.
Proxy Server	
Proxy verwenden	Aktivieren Sie die Option, wenn Sie einen Proxyserver verwenden, um eine Verbindung zum Web Map Server herzustellen.
Proxy Server	Geben Sie die URL des Proxy-Servers ein.
Port Id	Geben Sie den Port für die Verbindung ein.
Login	Geben Sie den Benutzernamen ein.
Passwort	Geben Sie das Passwort ein.
Passwörter speichern	Aktivieren Sie die Option, wenn Sie für zukünftige Verwendungen an das Passwort erinnert werden möchten.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Wählen Sie aus einen zuvor verwendeten Web Map Service aus.
- Füllen Sie die erforderlichen Felder aus, und klicken Sie auf die Schaltfläche *Verbinden*.

Ein Dialog wird angezeigt:



Führen Sie Folgendes aus:

- Wählen Sie eine oder mehrere Daten Layer
- Geben Sie die gewünschte Auflösung und die bevorzugte maximale Größe eines Feldes ein.
- Eine Schätzung der zu herunterladenden Daten-Größe wird im Feld *Geschätzte Downloadgröße* angezeigt.
- Drücken Sie die Schaltfläche *Hinzufügen*.

Die heruntergeladenen Karten Felder werden als normale Bilddateien im Order, in dem die Zeichnung liegt, gespeichert.

Die Definition der unterstützten Koordinaten Referenz Systeme CRS wird in der neuen Datei *geodatabase.xml* gespeichert. Sie befindet sich im Ordner auf den die Variable `ROAMABLEROOTPREFIX` zeigt, z. B.

C:\Benutzer\Walter\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V15x64\de_DE\Support

Die Datei *geodatabase.xml* enthält auch eine Liste von Städten und ihrer WGS84- Geo-Koordinaten. Diese Liste wird während der Auswahl "Position wählen..." im Dialog [Geografische Lage](#) verwendet.

Ähnliche Befehle

[Geoposition](#) - legt die geographische Lage der Zeichnung fest.

[Bild](#) - fügt Bilder in Zeichnungen durch die Benutzung des Zeichnungs Explorer ein.

Knoten

Schaltet den Knoten Objektfang-Modus ein oder aus; es werden Punkt Objekte gefangen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Knoten*

Transparent: *kno*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *knoten*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Knoten Objektfang ein ist, werden Punkt Objekte gefangen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Knoten	Die Eingabe des Befehls schaltet Knoten Objektfang ein. Es werden Punkte gefangen. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang Modus Nächster.

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

Keiner

Schaltet alle Objektfänge aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Keiner*

Transparent: *kei*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *keiner*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Keiner	Die Eingabe des Befehls schaltet alle Objektfänge aus. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

[OFang](#) - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

[-OFang](#) - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

[Öffnung](#) - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

[2DSchnittpunkt](#) - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

[3DSchnittpunkt](#) - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

[Sichtbar](#) - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

[Zentrum](#) - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

[Endpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

[Erweiterung](#) - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

[Von](#) - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

[GZentrum](#) - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

[BasisPunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

[Schnittpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

[Mittelpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

[Mtp](#) - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

[Nächster](#) - wechselt den Objektfang Modus Nächster.

[Knoten](#) - wechselt den Knoten (Punkt) Objektfang Modus.

[Parallel](#) - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

[Lot](#) - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

[Quadrant](#) - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

[Tangente](#) - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.


KSich

Speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird (kurz für "Kurz sichern").

Zugriff auf den Befehl über

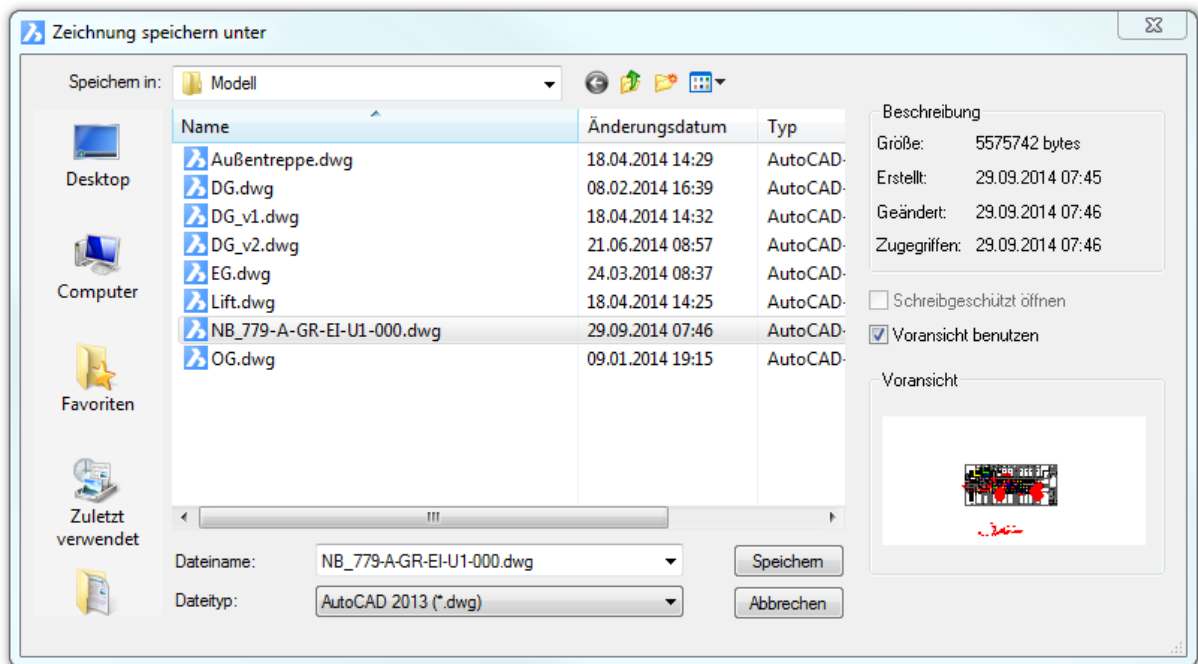
Befehlszeile: *ksich*

Menü: *Datei | Speichern*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *ksich*

Wenn die Zeichnung vorher noch nie gespeichert wurde, wird folgender Dialog angezeigt:



Sehen Sie auch beim Befehl **Speichern** nach.

Wenn die Zeichnung bereits einmal gespeichert wurde, wird kein Dialog oder keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile angezeigt.

Wenn Sie die Zeichnung unter einem anderen Namen speichern wollen, verwenden Sie den Befehl *Speichern*.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

Speichern - speichert die Zeichnung mit Abfragen über einen Dialog.

SaveAll - speichert alle geöffneten Zeichnungen.

SichAls - sichert die Zeichnung unter einem anderen Namen.

SpeiAlsR12 - speichert die Zeichnung in älteren Formaten.

Export - exportiert das Model in eine Vielzahl an Vektor- und Rasterformaten, inklusive *.ifc.

Kappen

Schneidet einen 3D-Volumenkörper mit einer Ebene. Das Ergebnis ist ein Schnitt eines 3D-Volumenkörpers in zwei Teile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kappen*

Alias: *ka*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Kappen*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper | *

: *kappen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere 3D Volumenkörper.

Objekte im Satz: 1

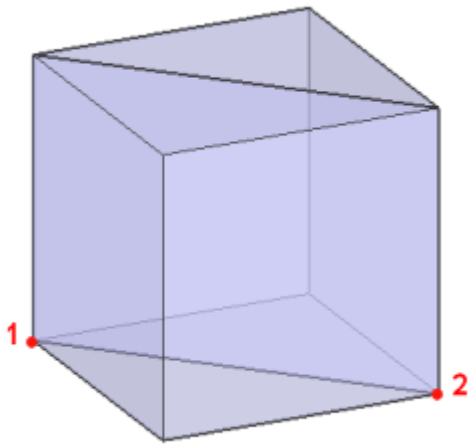
Objekte wählen: Wählen Sie weitere 3D Volumenkörper, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Geben Sie den ersten Punkt auf Schnittebene an oder

[**Objekt/Oberfläche/Zachse/Ansicht/XY/YZ/ZX/Linien-punkte/3punkte**] <3punkte>: Wählen Sie einen Punkt (1) oder geben Sie eine Option ein.

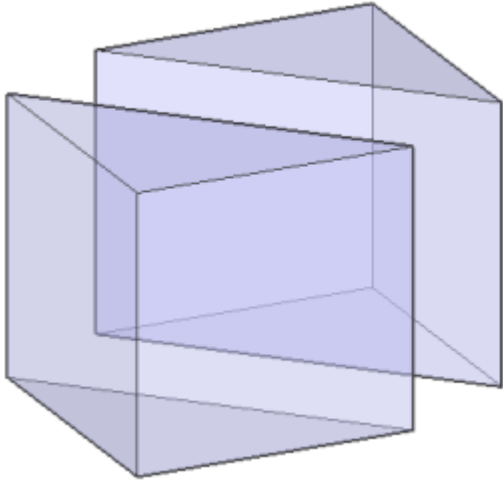
Geben Sie den zweiten Punkt der Schnittebene an: Wählen Sie einen Punkt (2), oder geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.

Wählen Sie einen Punkt auf der gewünschten Seite der Ebene oder [Beide] <Beide>: Wählen Sie einen Teil aus, der andere wird gelöscht. oder geben Sie ein B ein, um beide zu erhalten.



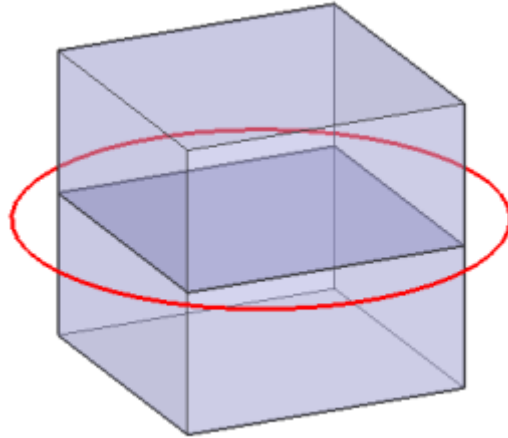
Die Schnittebene ist senkrecht zur XY-Ebene des Weltkoordinatensystems (WKS).

Der gekappte Volumenkörper kann getrennt werden, dadurch können die zwei Teile als unabhängige Objekte bearbeitet werden.

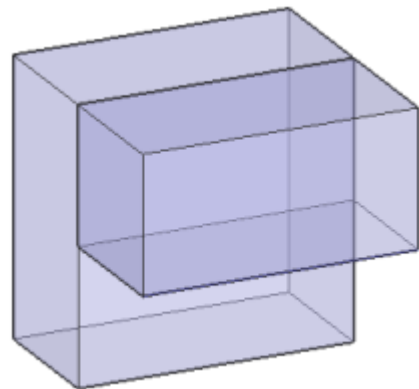
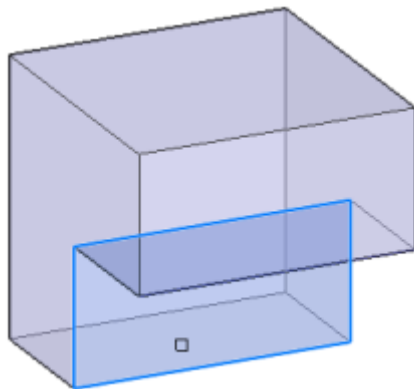
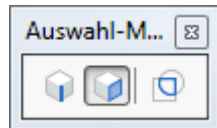


Befehls Optionen

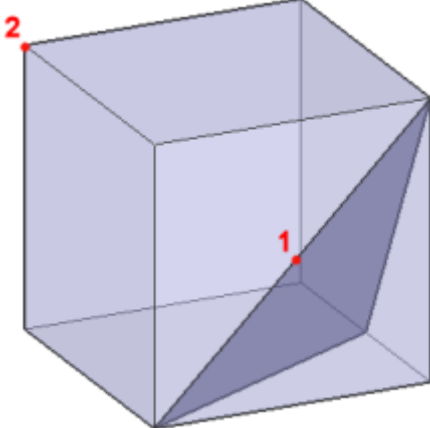
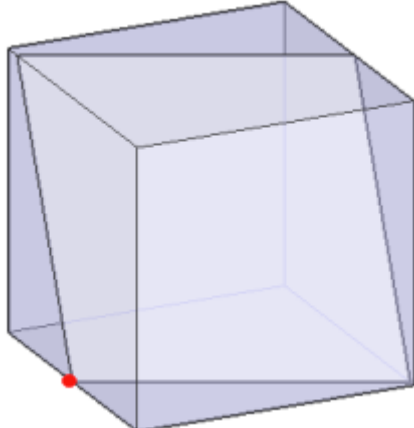
Option	Beschreibung
Objekte wählen	<p>Bestimmt die Objekte, die gekappt werden sollen. Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper aus. Dieser Befehl arbeitet nicht mit 2D Regionen.</p>
3Punkte	<p>Bestimmen Sie den ersten von drei Punkten, welche die Kappungsebene definieren. Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x-, y-, z-Koordinaten ein. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Geben Sie den ersten Punkt auf der Ebene an: - wählen Sie einen Punkt. Wählen Sie einen zweiten Punkt auf der Schnittebene: - wählen Sie einen weiteren Punkt. Wählen Sie einen dritten Punkt auf der Schnittebene: - wählen Sie einen dritten Punkt.</p> <div data-bbox="475 1265 928 1736" style="text-align: center;"> </div>
Objekt	<p>Schneidet das 3d-Modell mit einem Objekt, welches sich mit dem 3D-Volumenkörper schneidet. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wähle einen Kreis, Ellipse, Bogen, 2D-Spline, oder eine 2D-Polylinie, eine planar 3D Volumenkörper Fläche, eine planare Oberflächen Fläche oder eine planare Region: - Wählen Sie ein Objekt. Sie können auch elliptische Bögen verwenden. Das Objekt definiert eine Ebene, die den 3D-Volumenkörper schneidet.</p>

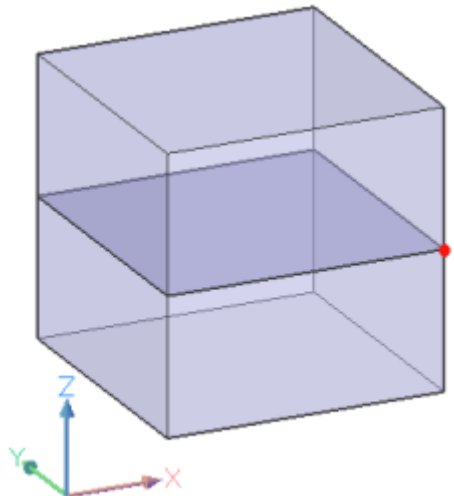
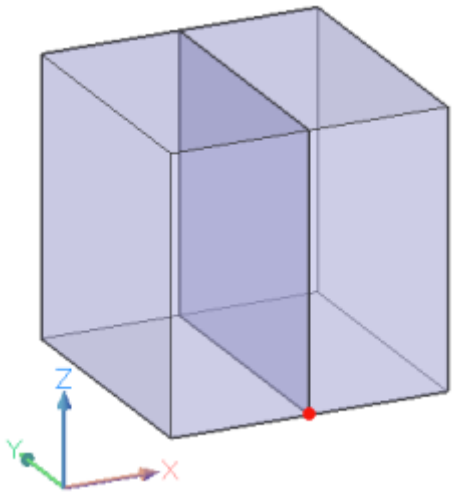


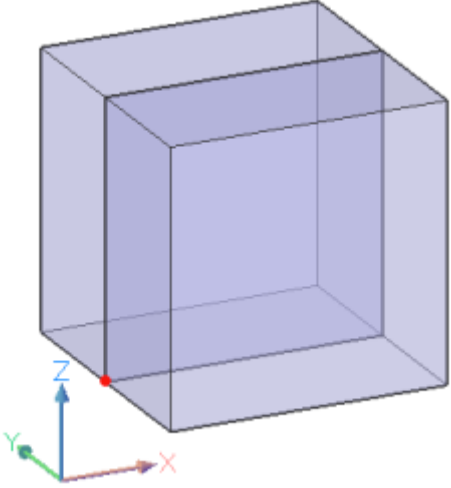
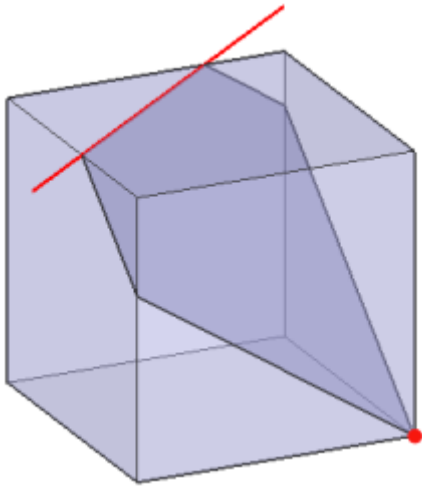
Mit einer planaren 3D Volumenkörper Fläche:
 Stellen Sie sicher, dass die Option *Flächen wählen* der Systemvariablen **SELECTIONMODES** aktiviert ist.



<p>Oberfläche</p>	<p>Kappt den 3D-Volumenkörper mithilfe einer Oberfläche. Sie werden aufgefordert: Oberfläche wählen - wählen Sie ein Oberflächen Objekt.</p>
<p>Zachse</p>	<p>Schneidet das 3D-Modell mit einer Ebene, die durch einen Punkt auf der Ebene und einem zweiten Punkt auf der Normalen der Ebene (z-Achse) definiert ist. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt auf der Schnittebene - wählen Sie einen Punkt (1), um die Lage der Schnittebene zu definieren. Geben Sie einen Punkt auf der Z-Achse (Normal) der Ebene - wählen Sie einen anderen Punkt (2), um die Normale zu definieren. Die Schnittebene steht senkrecht zur Linie durch die angegebenen Punkte.</p>

	 <p>Schnittebene definiert durch einen Punkt: Schwerpunkt der Stirnfläche des Quader (1) und der Z-Achse durch diesen Punkt und eine Ecke des Quader (2). Die Schnittebene steht senkrecht zur Linie 1-2.</p>
<p>Ansicht</p>	<p>Kappt das 3D Modell mit der Ebene, die durch den aktuellen 3D Ansichtspunkt definiert wird; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt auf der aktuellen Ansichtsebene - wählen Sie einen Punkt, um die Höhe der Ebene anzugeben.</p>  <p>Die Schnittebene ist senkrecht zur Ansicht Richtung und verläuft durch den gewählten Punkt (1).</p>
<p>XY</p>	<p>Schneidet das 3D-Modell mit einer Ebene parallel zur x-, y-Ebene des aktuellen Koordinatensystems. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der XY-Ebene <0,0,0>: - Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Schnittebene zu definieren.</p>

	
<p>YZ</p>	<p>Schneidet das 3D-Modell mit einer Ebene parallel zur y-, z-Ebene. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der YZ-Ebene $\langle 0,0,0 \rangle$: - Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Schnittebene zu definieren.</p> 
<p>ZX</p>	<p>Schneidet das 3D-Modell mit einer Ebene parallel zur z-, x-Ebene. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der ZX-Ebene $\langle 0,0,0 \rangle$: - Wählen Sie einen Punkt, um die Position der Schnittebene zu definieren.</p>

	
<p>Linien Punkt</p>	<p>Kappt das 3D-Modell mit einer Ebene, die durch ein lineares Objekt und einen Punkt definiert ist. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie eine Linie, 2D Polylinien Segment, eine lineare Kante eines 3D-Volumenkörpers oder -Oberfläche, oder ein axiales Objekt, um die Achse zu verwenden - wählen Sie eine lineares Objekt. Wählen Sie einen Punkt auf der Schnittebene - Wählen Sie einen Punkt.</p> 
<p>Wählen Sie einen Punkt auf der gewünschten Seite der Ebene oder Beide</p>	<p>Bestimmt, welcher der beiden Teile erhalten bleibt. Wählen Sie einen Teil aus, der andere wird entfernt. Oder geben Sie ein B ein, um beide zu erhalten.</p>

Ähnliche Befehle

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

Region - erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnittebenen von 3D-Modellen; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Kugel

Erzeugt eine 3D-Kugel als Polygonnetz-Oberfläche (Classic), als 3D Volumenkörper (Pro und Platinum).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *kugel*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Kugel*

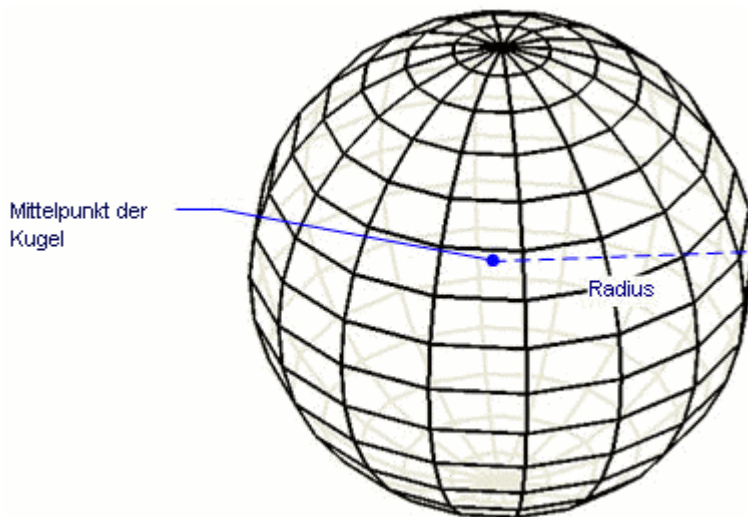
Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper |* 

: *Kugel*

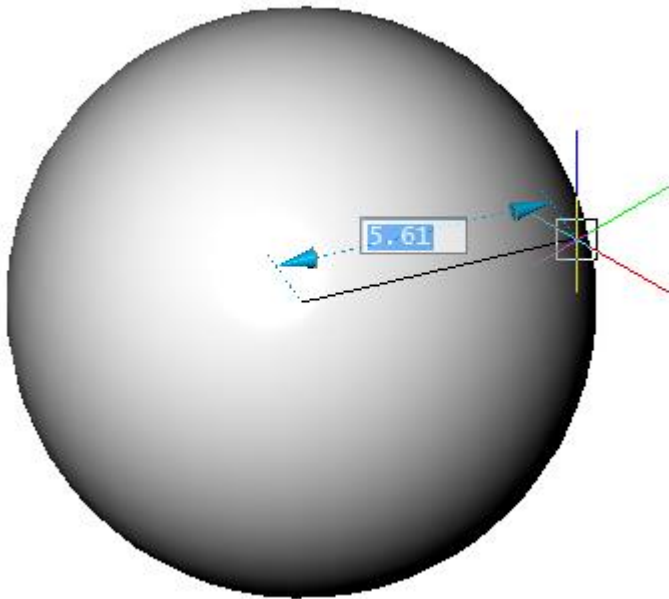
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt der Kugel: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Radius der Kugel festlegen oder [**Durchmesser**]: Definieren Sie einen Abstand, oder geben Sie ein D ein.



Wenn die **Dynamische Bemaßung** aktiv ist, können Sie den Radius in das Feld dynamischen Bemaßung eingeben.



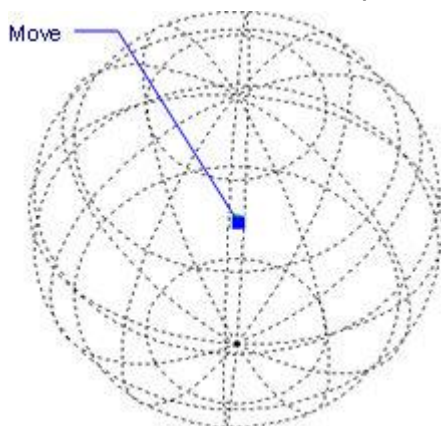
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt der Kugel	Bestimmen Sie den Mittelpunkt der Kugel; geben Sie die x,y- oder x,y,z-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Radius der Kugel	Bestimmen Sie den Radius.
Durchmesser	Bestimmen Sie den Durchmesser.

Bearbeitung mit Griffen

Kugeln können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Kugel aus. Beachten Sie, dass es nur einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie am Griff, um die Kugel zu verschieben.



Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D- Modellen.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

Keil

Zeichnet einen Keil als 3D-Polygonnetz-Oberfläche. (Classic und Linux); erzeugt einen Torus als 3D-Volumenkörper (Pro und Platinum).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *keil*

Alias: *ke*

Menü: *Modell | 3D Volumenkörper | Keil*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

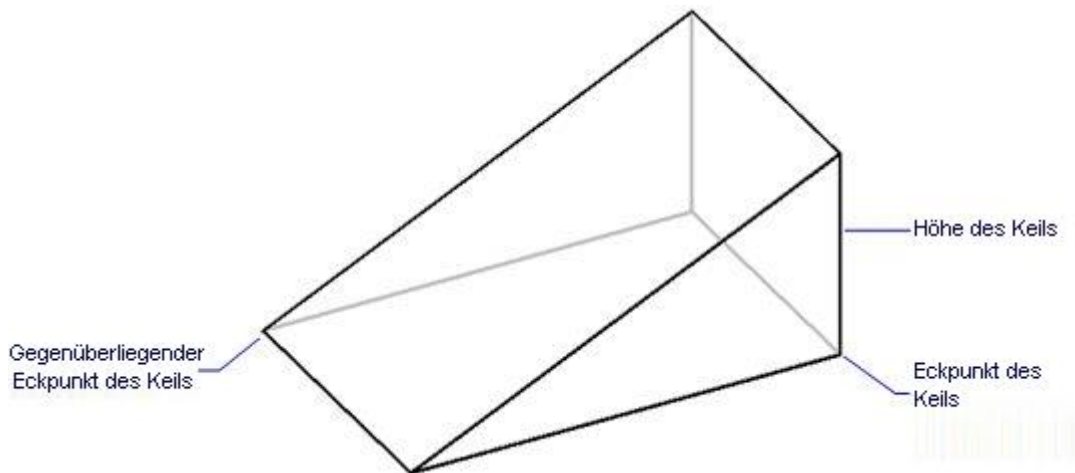
: **Keil**

Aufforderung in der Befehlszeile:

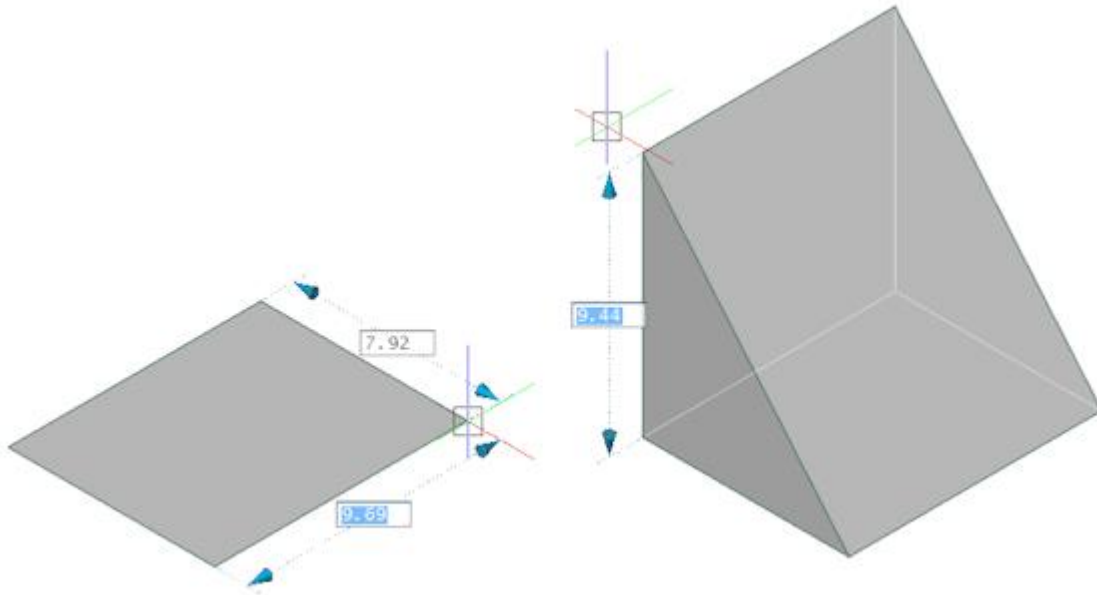
[Ecke des Keils festlegen](#) oder [[Zentrum](#)] <4.25,0.00,1.84>: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie Koordinaten ein.

[Gegenüberliegende Ecke festlegen](#) oder [[Würfel/Länge](#)]: Wählen Sie einen anderen Punkt, oder geben Sie eine Option.

[Höhe des Keils](#) [[2punkte](#)]: Geben Sie die Höhe an oder geben Sie eine Option ein.

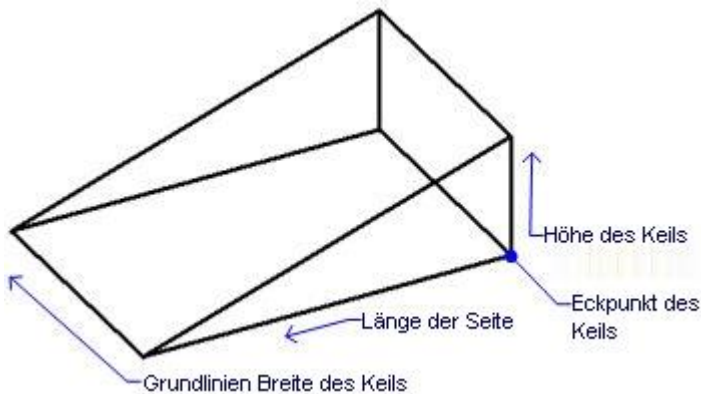


Wenn die [Dynamische Bemaßung](#) aktiv ist, können Sie die Maße in den dynamischen Bemaßungs Eingabefeldern eingeben.



Befehls Optionen

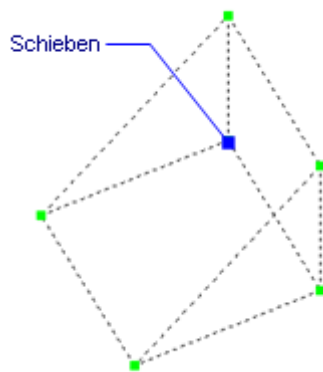
Option	Beschreibung
Ecke des Keils	Bestimmen Sie eine Ecke der Basis des Keils.
Gegenüberliegende Ecke	Bestimmen Sie die andere Ecke der Basis.
Höhe des Keils	Bestimmen Sie die Höhe des Keils. Beachten Sie, dass das hohe Ende des Keils am ersten Eckpunkt erzeugt wird. Wählen Sie die Option 2punkte, um die Höhe des Keils geben durch Auswahl von zwei Punkten zu definieren.
Zentrum	Erzeugt einen Keil durch die Verwendung des Mittelpunktes und einer Ecke. Und fragt Sie: Zentrum des Keils - bestimmen Sie den Mittelpunkt des gesamten Keils (nicht die Basis). Ecke des Keils - bestimmen Sie die Lage einer der Ecke des Keils.
Würfel	Erzeugt einen Keil, bei welchem die Länge, die Breite und die Höhe gleich sind. Und fragt Sie: Länge der Seiten des Würfels - bestimmt die gleiche Länge für jede Dimension, Länge, Breite und Höhe.

	
<p>Länge</p>	<p>Erlaubt es Ihnen, die Längen aller drei Dimensionen einzugeben; geben Sie keine Koordinaten ein. Und fragt Sie:</p> <p>Länge der Seite des Keils - bestimmen Sie die Länge in x-Richtung; geben Sie einen negativen Wert ein, so wird der Keil in die negative x-Richtung erzeugt.</p> <p>Breite des Keils - bestimmt die Breite der Grundlinie des Keils.</p> <p>Höhe des Keils - bestimmen Sie die Höhe.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Keile können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Keil aus. Es werden mehrere Griffe angezeigt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um den Keil zu verschieben. (Alle Griffe haben die gleiche Funktion: Verschieben):



Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keil - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

KLinie

Zeichnet Linien mit der Länge unendlich.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *klinie*

Alias: *kl*

Menü: *Zeichnen | Unendliche Linie*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Linien | *

: *klinie*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Unendliche Linie: **Punkt auf Linie festlegen** oder [**Horizontal/verTikal/Winkel/WH/Parallel**]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Richtung: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y-Koordinaten ein.

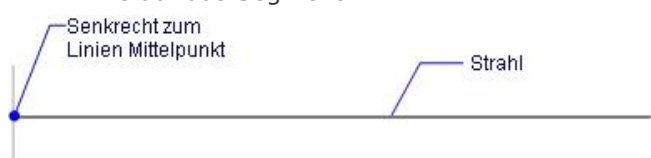
Richtung: Wählen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.


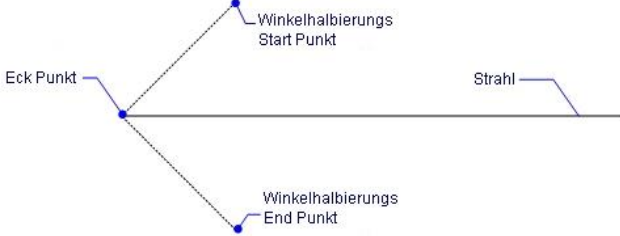


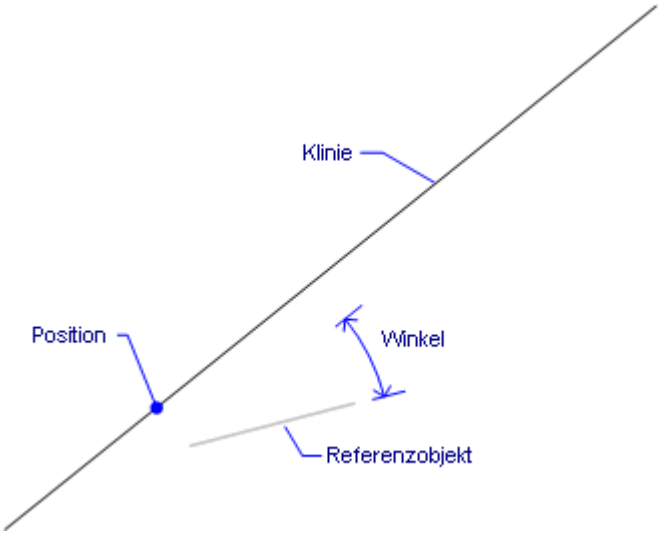
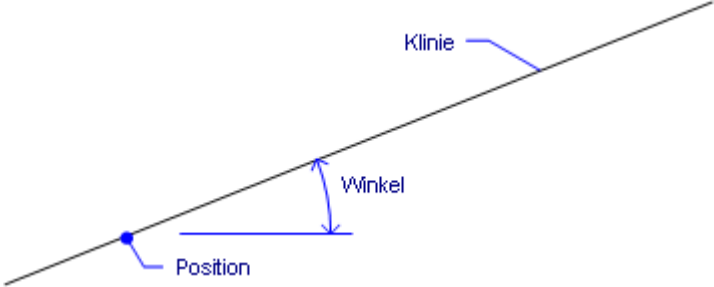
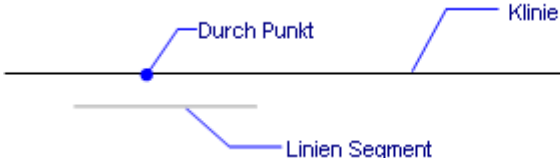
Ein Klinie hat keinen Ausgangs- und Endpunkt, beide Enden gehen ins Unendliche.

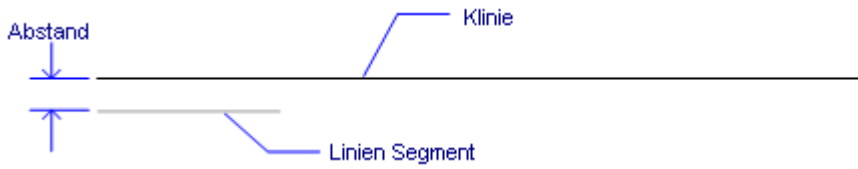
Klinien werden von BricsCAD bei der Berechnung der Zeichnungs-Grenzen ignoriert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Punkt entlang Linie	Definiert einen Punkt auf der KLinie. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x-, y-Koordinaten ein. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Richtung - definiert die Richtung der KLinie. Die Richtungs Eingabeaufforderung wird wiederholt, dadurch können Sie mehrere KLinien mit dem gleichen Ausgangspunkt definieren. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.
WinkelHalbierende	Zeichnet eine winkelhalbierende Klinie auf bestehende Objekte, Sie werden aufgefordert: Objekt/<Winkel eingeben> - geben Sie einen Option ein.
Objekt	Zeichnet mittelsenkrechte Klinien auf Linien, Polylinien Segmente und Mittelpunkte von Bögen und Polygonbögen; Sie werden aufgefordert: Linie, Bogen oder Polylinien Segmente wählen, die halbiert werden sollen - wählen Sie eine Linie, einen Bogen, eine Polylinie oder einen Polygonbogen. <ul style="list-style-type: none"> Linie oder Polylinie Segment - zeichnet eine mittelsenkrechte Klinie auf das Segment: 

	<ul style="list-style-type: none"> • Bogen oder Polygonbogen - zeichnet ein Klinie zur Streckenteilung des Bogens durch den Mittelpunkt des Bogens:  <p>Diese Option funktioniert mit splined Polylinien, aber nicht mit splined Objekten.</p>
<p>Scheitelpunkt</p>	<p>Zeichnet Klinie, die durch einen Eck-Punkt gehen und die Winkelhalbierende zwischen zwei Punkten bilden; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Winkelhalbierende-Startpunkt - definiert den ersten Schenkel der Winkelhalbierenden.</p> <p>Winkelhalbierende-Endpunkt - definiert den anderen Schenkel für die Winkelhalbierende.</p> 
<p>Horizontal</p>	<p>Zeichnet horizontale Klinien relativ zum aktuellen BKS; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Position - definiert die horizontale Position der Klinie; wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p> <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere horizontale Klinien an verschiedenen Anfangspunkten zeichnen zu können.</p> <p>Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>
<p>Vertikal</p>	<p>Zeichnet vertikale Klinien relativ zum aktuellen BKS; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Position - definiert die vertikale Position der Klinie; wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p> <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere vertikale Klinien an verschiedenen Anfangspunkten zeichnen zu können.</p> <p>Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>
<p>Winkel</p>	<p>Zeichnet Klinien in definierten Winkeln; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Referenz/<Winkel eingeben (0)> - Geben Sie eine Option ein.</p>
<p>Referenz</p>	<p>Zeichnet Klinien in einem Winkel relativ zu einem anderen Objekt; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Referenzobjekt wählen - wählen Sie eine Linie.</p> <p>Die Linie definiert den Referenz (Basis) Winkel.</p> <p>Winkel eingeben - definiert den Winkel, gemessen relativ zum vorher gewählten Objekt.</p> <p>Position - definiert den Anfangspunkt; dieser muss nicht lagegleich mit den vorher gewählten Objektendpunkten sein.</p>

	 <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere unendliche Linien mit dem gleichen Winkel zeichnen zu können.</p>
<p>Winkel eingeben</p>	<p>Definiert den Winkel; geben Sie einen Winkel ein, oder wählen Sie zwei Punkte, um den Winkel zu definieren; Sie werden aufgefordert: Position - definiert den Startpunkt der Klinie.</p>  <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere unendliche Linien mit dem gleichen Winkel zeichnen zu können.</p>
<p>Parallel</p>	<p>Zeichnet Klinien parallel zu Linien und Polylinien Segmenten; Sie werden aufgefordert: Durch Punkt/<Abstand für parallele unendliche Linie> (Durch) - geben Sie eine Option ein. Diese Option funktioniert nur mit Liniensegmenten.</p>
<p>Durch Punkt</p>	<p>Legt den Punkt fest, durch den die Klinie gezeichnet werden soll; Sie werden aufgefordert: Objekt für parallele unendliche Linie wählen - wählen Sie ein Objekt, um die Richtung der Klinie festzulegen. Durch den Punkt - definiert den Punkt, durch den die Klinie gehen soll.</p> 
<p>Abstand für parallele unendliche Linie</p>	<p>Bestimmen Sie den Abstand. Geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p>

	<p>Objekt für parallele unendliche Linie wählen - wählen Sie ein Objekt, um die Richtung der Klinie festzulegen.</p> <p>Seite für parallele unendliche Linie - bestimmen Sie die Seite, auf die die Klinie platziert werden soll.</p>  <p>Die Klinie ist parallel zum Startpunkt der Linie.</p> <p>Die Aufforderung "Objekt für parallele unendliche Linie wählen" wird für das Zeichnen mehrerer Klinien mit unterschiedlichem Abstand wiederholt.</p>
Richtung	<p>Bestimmen Sie die Richtung des Strahls.</p> <p>Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.</p>

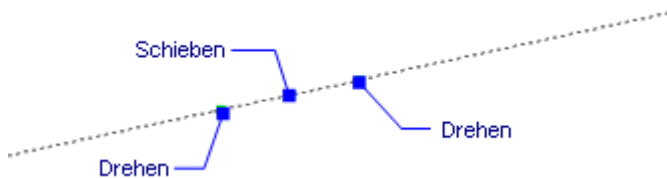
Verfahren

Zeichnen von unendlichen Linien

Bearbeitung mit Griffen

Klinien können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Klinie aus. Beachten Sie die drei Griffe des Objektes.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie am Mittelpunktgriff, um die Klinie zu verschieben.
 - Ziehen Sie den anderen Griff, um die Klinie zu drehen.



Ähnliche Befehle

[Strahl](#) - zieht semi-infinite Linien.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Strahlen und unendlichen Linien (Klinien).



LöschAbhäng

Entfernt alle geometrischen und Bemaßungsabhängigkeiten aus einem Auswahlsatz von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *löschabhäng*

Menü: *Parametrisch | Lösche 2D Abhängigkeiten*

Werkzeugkasten: *2D Abhängigkeiten* | ✖

: *löschabhäng*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: Wählen Sie ein Objekt oder Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen, bei denen alle Abhängigkeiten gelöscht werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Abhängigkeiten im Auswahlsatz zu löschen.

Die Bemaßungs- und geometrischen Abhängigkeiten der ausgewählten Objekte werden gelöscht.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

-Parameter - verwaltet 2D Bemaßungsabhängigkeits Parameter und Benutzer-Variablen in der aktuellen Zeichnung.

BemAbhäng - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

GeomAbhäng - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

AbhängLeiste - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

BaAnzeige - ermöglicht Bemaßungs Abhängigkeiten sichtbar oder unsichtbar zu schalten.

LöschDat

Löscht erweiterte Objektdaten von einem ausgewählten Objekt (kurz für "Delete Entity Data").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *löschdat*

Transparent: 'löschdat

Menü: *Werkzeuge | Objektdaten | Objektdaten löschen*

Werkzeugkasten: *Objektdaten* | 

: **löschdat**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt Daten löschen: **Name der Anwendung oder [?]**: Geben Sie einen Anwendungsnamen ein, oder geben Sie ein ? ein.

Objekte wählen, um Objektdaten zu löschen: (Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.)

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen, um Objektdaten zu löschen: Wählen Sie weitere Objekte oder rücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?	Listet die Namen der geladenen Anwendungen in der aktuellen BricsCAD-Sitzung auf.
Name der Anwendung	Bestimmt den Namen der mit den erweiterten Objektdaten verbundenen Anwendung an.
Objekte wählen, um Objektdaten zu löschen	Bestimmt die Objekte, von welchen die erweiterten Daten gelöscht werden sollen.

Ähnliche Befehle

KopierenEDaten - kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu einem anderen Objekt.

EditEDaten - erzeugt und bearbeitet erweiterte Objektdaten.

SchiebenODaten - verschiebt erweiterte Objektdaten zu einem anderen Objekt.

NeuZuordApp - verbindet Anwendungen mit Objekten.

Löschen

Löscht Objekte aus der Zeichnung. Löscht 3D Volumenkörper Flächen und Flächenkanten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *löschen*

Kurztaste: *Entf*

Aliase: *loe, lö*

Menü: *Bearbeiten | Löschen*

Werkzeugkasten: *Standard | X*

Quad: *Modell X*

: *löschen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Objekte](#), [Kanten](#) oder [Flächen](#) wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte, Kanten oder Flächen wählen: Wählen Sie weitere Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte	Ausgewählte Objekte werden aus der Zeichnung gelöscht.
Kanten	Wählen Sie die Kanten einer Öffnung in einer Oberfläche, um die Öffnung zu löschen. Wählen Sie die Kante(n) zwischen koplanaren Flächen eines 3D-Volumenkörpers, um die Kanten zu entfernen. Alternativ verwenden Sie DmVereinfachen , um redundante Kanten entfernen.
Flächen	Wählen Sie die inneren Flächen einer Öffnung in einem 3D-Volumenkörper, um die Öffnung zu entfernen.

Verfahren

[Löcher löschen](#)

[Entfernen der Kanten zwischen koplanaren Flächen.](#)

Ähnliche Befehle

[Bruch](#) - löscht einen Teil eines Objektes.

[DmVereinfachen](#) - vereinfacht die Geometrie und Topologie von 3D Volumenkörpern.

[Hoppla](#) - stellt gelöschte Objekte wieder her.

[Aufräum](#) - löscht doppelte Objekte, überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereinheitlicht teilweise überlappende oder angrenzende.

[Bereinigen](#) - entfernt ungenutzte benannte Elemente aus den Zeichnungen, z. B. nicht verwendete Layer und Linientypen.

[Stutzen](#) - entfernt einen Teil eines Objektes.

[Z](#) - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

[Zurück](#) - macht den Befehl Löschen wieder rückgängig.

Layer

Erstellt Layer, Änderungen ihrer Eigenschaften, und entfernt Layer mit Hilfe des Zeichnungs Explorers.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layer*

Aliase: *la*

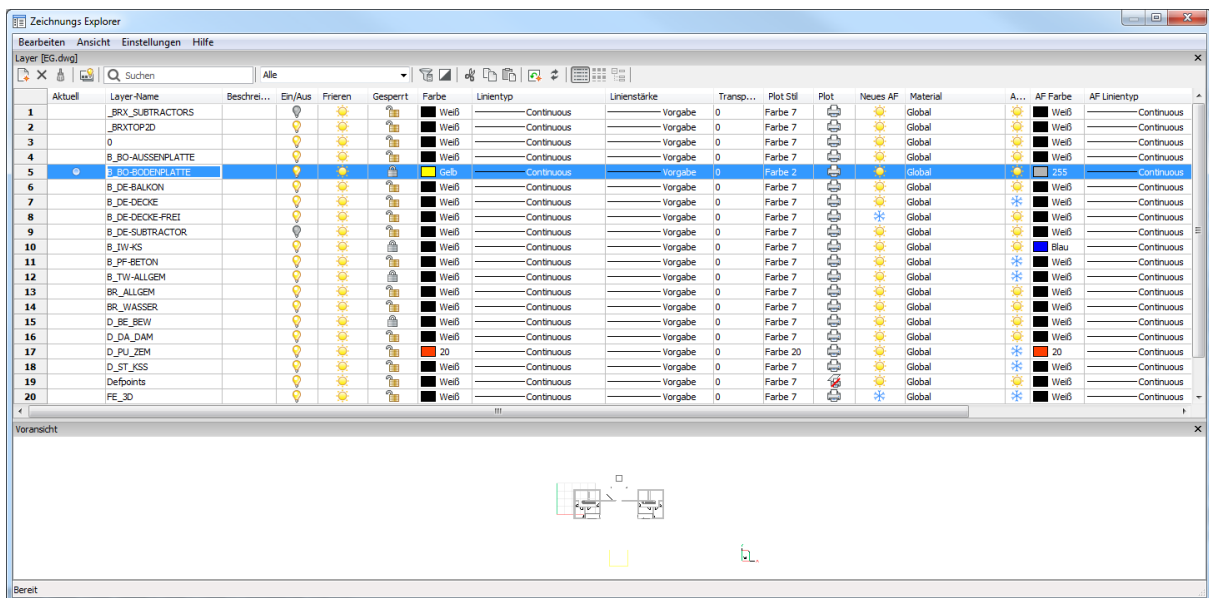
Menü: *Einstellungen | Layer | Layer und Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Layer*

Werkzeugkasten: *Objekteigenschaften |  und Layer | *

Statuszeile: *Layer Feld (0)*

: *layer*

Zeigt den Layerbereich des Zeichnungs Explorer Dialogs:






Erstellt Layer oder ändert Layer Eigenschaften, klicken Sie auf **X**, um den Dialog zu schließen.

Drücken Sie *F1*, um die Hilfe zu öffnen.

Ansichtsfenster Layer Eigenschaften

In einer geöffneten Zeichnung, im Papierbereich, werden im Dialog *Zeichnungs Explorer - Layer* - zusätzliche Spalten angezeigt: *Neues AF*, *AF Frieren*, *AF Farbe*, *AF Linientyp*, *AF Linienstärke* und *AF Plot Stil* (AF ist die Abkürzung für Ansichtsfenster). Standardmäßig stimmen diese Spalten mit dem Model Bereich überein. *AF* Layer Eigenschaften können für jedes Layout und jedes Papier Bereich Ansichtsfenster unterschiedlich eingestellt werden.

Wenn *SHOWLAYERUSAGE* aktiviert ist, werden die Symbole *Layer-Nutzung* angezeigt, welche anzeigen, ob die *AF* Einstellungen für das aktuelle Layout oder das Papier Bereich Ansichtsfenster sich vom Model Bereich unterscheiden.

- : Aktueller Layer mit AF Überschreibungen.
- : Layer mit AF Überschreibungen.
- : Leere Layer mit AF Überschreibungen.

9	Layer-Name	Beschreibi	Ein//	Frier	Gesj	Farbe	Linientyp	Linienstärke	Plot Stil	Plot	Neues AF	AF Frieren	AF Farbe	AF Linientyp	AF Linienstärke	AF Plot Stil	Material
	B_DE-SUBTRACTOR					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				Weiß	Continuous	0,18 mm	Farbe 7	Global
10	B_JW-KS					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				150	Continuous	0,70 mm	Farbe 150	Global
11	B_PF-BETON					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				174	Continuous	0,25 mm	Farbe 174	Global
	B_TW-ALLGEM					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				Rot	Continuous	0,80 mm	Farbe 1	Global
13	BR_ALLGEM					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				Weiß	Continuous	0,50 mm	Farbe 7	Global
14	BR_WASSER					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				130	-EVEN-DASH	0,18 mm	Farbe 130	Global
15	D_BE-BEW					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				202	Continuous	Vorgabe	Farbe 202	Global
16	D_DA-DAM					Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7				Weiß	Continuous	Vorgabe	Farbe 7	Global
17	D_PU-ZEM					20	Continuous	Vorgabe	Farbe 20				20	Continuous	0,50 mm	Farbe 20	Global

- Wenn kein Papier Bereich Ansichtsfenster aktiv ist, gelten die **AF** Einstellungen für die Objekte im aktuellen Layout.
- Wenn ein Ansichtsfenster aktiv ist, überschreiben die **AF**-Einstellungen die **VONLAYER** Eigenschaften im aktuellen Ansichtsfenster.
- Die **AF Frieren** Einstellung (❄️ oder ☀️) erlaubt es, die Sichtbarkeit der Model Bereichs Objekte im aktuellen Ansichtsfenster zu steuern.
- Die Einstellung **Neues AF** legt fest, ob ein Layer in einem neuen Papier Bereich Ansichtsfenster **Gefroren** (❄️) oder **Getaut** (☀️) ist.

Erstellt oder ändert Layer Eigenschaften, klicken Sie auf X, um den Dialog zu schließen.

Drücken Sie **F1**, um die Hilfe aufzurufen.

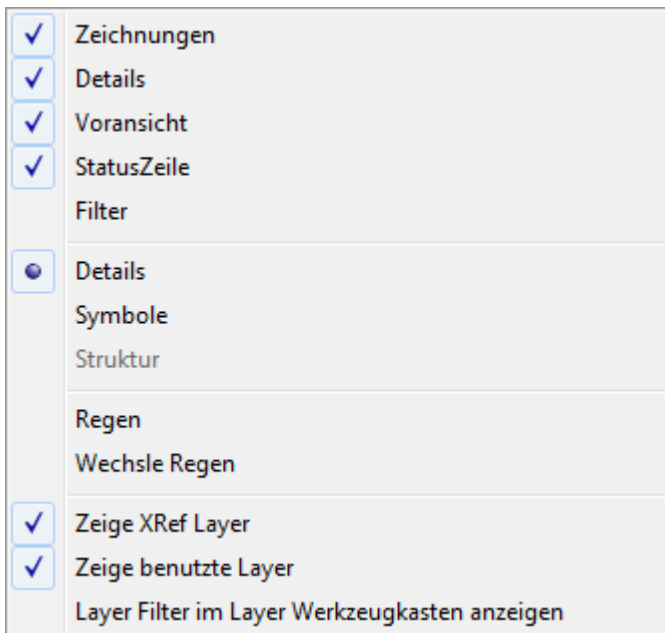
Entfernen von AF Layer Eigenschaften Überschreibungen:

Wählen Sie den Layer, dann einen Rechtsklick und wählen Sie im Kontextmenü **Ansichtsfenster Überschreibungen entfernen**.

Folgende Optionen stehen zur Verfügung:






1. Von ausgewähltem Layer
 - Für das aktuelle Ansichtsfenster
 - Für alle Ansichtsfenster
2. Von allen Layern
 - Für das aktuelle Ansichtsfenster
 - Für alle Ansichtsfenster

Menü Ansicht



Option	Beschreibung
Zeichnungen	Schaltet die Anzeige des Bereichs <i>Zeichnungen</i> um.
Details	Schaltet die Anzeige des Bereichs <i>Details</i> um.
Voransicht	Schaltet die Anzeige des Bereichs <i>Voransicht</i> um.
StatusZeile	Schaltet die Anzeige der <i>StatusZeile</i> um.
Filter	Schaltet die Anzeige des Bereichs <i>Filter</i> um.
Details	Schaltet die Anzeige im Fenster <i>Details</i> in die <i>Detailansicht</i> um.
Symbole	Schaltet die Anzeige im Fenster <i>Details</i> in die <i>Symbolansicht</i> um.
Regen	Erzwingt die Anzeige, der Zeichnung zu regenerieren.
Wechsle Regen	Schaltet die automatische Regenerierung der Zeichnungsanzeige um.
Zeige XRef Layer	Schaltet die Anzeige von Xref-Layer im Bereich <i>Details</i> um.
Zeige benutzte Layer	Schaltet die Systemvariable SHOWLAYERUSAGE ein oder aus.
Layer Filter im Layer Werkzeugkasten anzeigen	Zeigt nur die mit dem aktuellen Layer-Filter gefilterten Layer im <i>Layer</i> -Steuerelement des Werkzeugkastens Symbolleiste <i>Objekteigenschaften</i> an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Erstellt neue Layer. Es wird ein neuer Layer als Kopie des aktuell ausgewählten Layer erstellt.
 Löschen	Löscht Layer. Die folgenden Layer können nicht gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Jeder Layer auf dem Objekte liegen.
 Bereinig	Entfernt Layer aus der aktuellen Zeichnung. Die folgenden Layer können nicht bereinigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Aktueller Layer. • Jeder Layer auf dem Objekte liegen.
 Xref Symbole Ein/Aus	Ermöglicht das Umschalten der Anzeige von Xref-Layern.
 Suchen	Erlaubt das Filtern der Layerliste. Es werden nur Layernamen aufgelistet, die den Textstring im Feld <i>Suchen</i> enthalten.

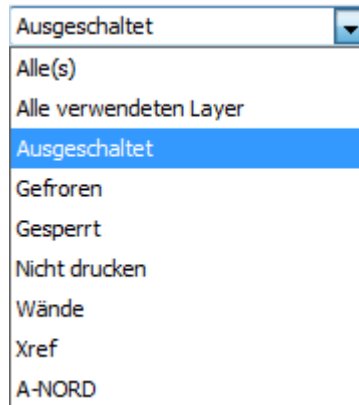
Filter verwendet

Zeigt den aktuellen Layer Filter an. Klicken Sie auf die Pfeil-Schaltfläche, um einen anderen Layer Filter zu wählen.

Alle und *Alle verwendeten Layer* sind integrierte Layerfilter. Wählen Sie *Alle*, um alle Layer in der Liste zu sehen; wählen Sie *Alle verwendeten Layer*, um nur "nicht leere Layer" aufzulisten.


Wenn die Zeichnung externe Referenzen (Xrefs enthält), werden automatisch Layer Filterdefinitionen für Xref Layer und für jede Xref erstellt.

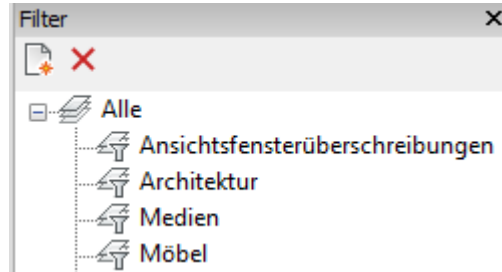
Wählen Sie *Zeige XRef Layer* im Menü *Ansicht*, um die Xref-Layer im *Detail* Bereich anzuzeigen.



 Filter Bereich anzeigen

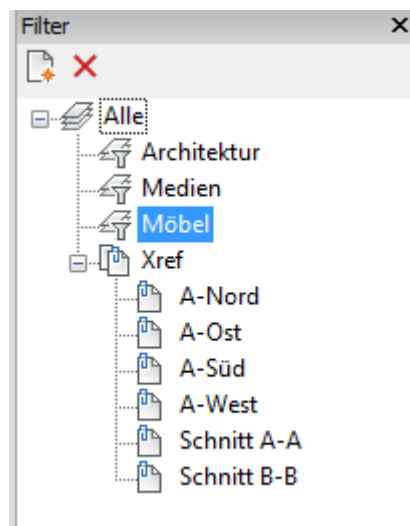
Um die Anzeige des *Filter* Bereich ein- oder auszuschalten, führen Sie eine der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf das Symbol *Filter Bereich anzeigen* (.
- Selektieren oder deselektieren Sie die Option *Filter* im Menü *Ansicht*.





Wenn die Zeichnung externe Referenzen (Xrefs enthält), werden automatisch Layer Filterdefinitionen für Xref Layer und für jede Xref erstellt.


Wählen Sie *Zeige XRef Layer* im Menü *Ansicht*, um die Xref-Layer im *Detail* Bereich anzuzeigen.



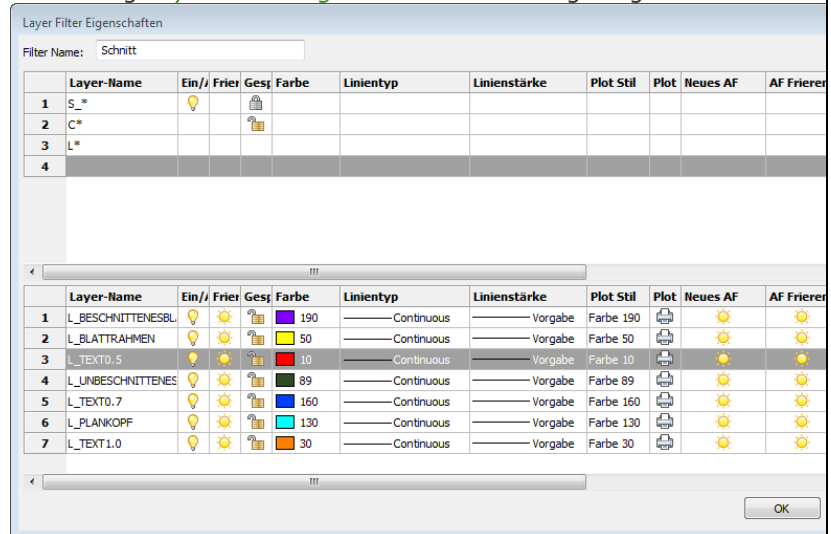
Im *Filter Bereich*:

- Wählen Sie einen Filter in der Liste, um den Filter anzuwenden.
Die Anzeige auf der Schaltfläche *Filter verwendet* zeigt den ausgewählten Filter an.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Neu* () , um eine neue Layer FilterDefinition zu erstellen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* () , um den/die ausgewählten Filter zu löschen.
Der vorgegebene Filter *Alle verwendeten Layer* kann nicht gelöscht werden.






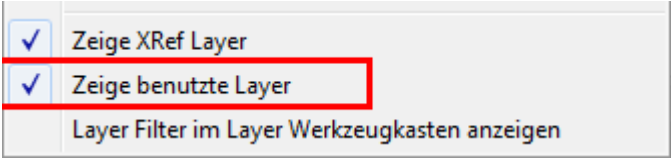




Erstellen einer neuen Layer Filter Definition:



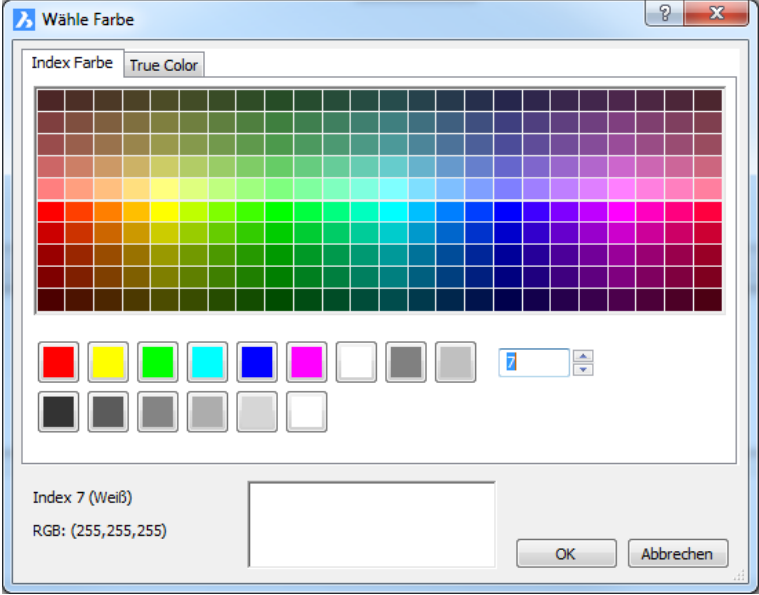
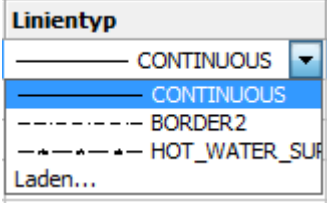
Klicken Sie auf die Schaltfläche *Neu* () auf dem Werkzeugkasten im *Layer Filter Bereich*.

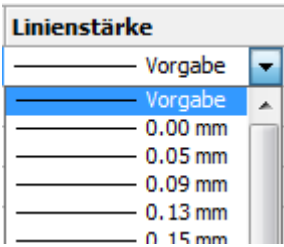


Der Dialog *Layer Filter-Eigenschaften* wird angezeigt:



- Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld *Filter Name* ein. Es werden Wildcard-Zeichen, die in der [Wild-Card-Tabelle](#) unten aufgeführt, akzeptiert.
- (Optional) Geben Sie eine Suchzeichenfolge im Feld *Layer-Namen* ein (siehe [Filter Text](#)).
- (Optional) Klicken Sie in eine Eigenschaftenspalte und legen Sie ein Filterkriterium für diese Eigenschaft fest. Es können mehrere Eigenschaften pro Kriterium angewendet werden.
- (Optional) Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für jede neue Zeile in der Filter Definition.
- Klicken Sie auf *OK*, um den Layer Filter zu speichern.

<input checked="" type="checkbox"/> Filter umkehren	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Filter invertieren</i> , um den aktuellen Filter zu invertieren.
<input type="radio"/> Aktuell	Zeigt den aktuellen Arbeits-Layer an. Es kann nur ein Layer zur gleichen Zeit aktuell sein.
	<p>Wenn die Systemvariable SHOWLAYERUSAGE eingeschaltet ist, werden die folgenden Symbole in der Spalte <i>Ebene Verwendung</i> angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Layer ist aktuell  Layer ist nicht leer  Layer ist leer <p>Wenn Sie sich in einem Papier Bereich Layout oder in ein Papier Bereich Ansichtsfenster (Modelbereich mit fließenden Ansichtsfenster) befinden, werden durch die folgenden Symbole <i>AF Überschreibungen</i> angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none">  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist aktuell  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist nicht leer  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist leer <p>Die Option <i>Zeige benutzte Layer</i> im Menü <i>Ansicht</i> schaltet die Systemvariable SHOWLAYERUSAGE EIN/AUS.</p> 
Layer Name	Zeigt den Namen des Layers. <ul style="list-style-type: none"> Klicken Sie in die Spalte, dann geben Sie ein Zeichen ein, um zum ersten Layer, der mit diesem Zeichen beginnt, zu springen. Umbenennen: <ol style="list-style-type: none"> Klicken Sie langsam doppelt auf den Namen. Geben Sie den neuen Layer Namen ein.
Beschreibung	(Optional) Beschreibt den Inhalt des Layer. Klicken Sie auf das Feld, und geben Sie dann die Beschreibung ein.
Ein/Aus	Schaltet den ausgewählten Layer ein oder aus: <ul style="list-style-type: none">  Ein - Schaltet den Layer in der Ansicht sichtbar.  Aus - schaltet ausgewählte Layer unsichtbar; bei der Berechnung der Zeichnungsfläche werden diese berücksichtigt. Klicken Sie auf das Symbol Glühbirne zum Ändern des Status.
Frieren	Schaltet die ausgewählten Layer gefroren oder getaut: <ul style="list-style-type: none">  Tauen - der Layer ist sichtbar.  Frieren - schaltet ausgewählte Layer unsichtbar; bei der Berechnung der Zeichnungsfläche werden diese nicht berücksichtigt und werden beim Export z. B. mit dem Befehl WBlock nicht exportiert. Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.

<p>Gesperrt</p>	<p>Schaltet die ausgewählten Layer zwischen gesperrt und entsperrt:</p> <p> Entsperrt - setzt den normalen Zustand.</p> <p> Gesperrt - verhindert, dass Objekte bearbeitet werden können; Objekte sind aber noch sichtbar.</p> <p>Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.</p>
<p>Farbe</p>	<p>Legt die Farbe des Layer fest. Standard-Farbe ist weiß (schwarz). So ändern Sie die Farbe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf ein Farb-Quadrat, um die Dialogbox Wähle Farbe zu öffnen.  <ol style="list-style-type: none"> 2. Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie dann auf OK. Sehen Sie auch beim Befehl Farbe nach.
<p>Linientyp</p>	<p>Legt den Linientyp des ausgewählten Layer fest. Der Standardwert ist "Continuous". So ändern Sie den Linientyp:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf eine Linientyp Einstellung. 2. Wählen Sie einen Linientyp aus der Pulldown Liste.  <p>So laden Sie zusätzliche Linientyp Definitionen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Option Laden.... 2. In der Dialogbox Lade Linientypen, wählen Sie einen Linientyp, und klicken Sie dann auf OK.

	<p>Sehen Sie auch beim Befehl Linientyp nach.</p>
Linienstärke	<p>Legt die Linienstärke des ausgewählten Layers fest. Voreingestellt ist "Vorgabe". So ändern Sie die Linienstärke:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf eine Linienstärken Einstellung. 2. Wählen Sie eine Linienstärke aus der Pulldown Liste aus.  <p>Sehen Sie auch beim Befehl LStärke nach.</p>
Plot Stil	<p>Legt den Plot-Stil der ausgewählten Layer fest. Der Standardwert ist "Color_7". So ändern Sie den Plot-Stil:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf einen Plot-Stil Namen. 2. Wählen Sie einen anderen Plot-Stil aus der Pulldown Liste aus. <p>Plot-Stile sind nur verfügbar, wenn sie in der Zeichnung aktiviert sind; standardmäßig sind sie nicht aktiviert. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStil nach.</p>
Plot	<p>Schaltet die ausgewählten Layer zwischen Plotten und Nicht-Plotten:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Plot - druckt Layer. •  Nicht-Plotten - der Layer wird nicht gedruckt. <p>Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.</p>
Neues Ansichtsfenster	<p>Definiert, ob ein Layer in einer neuen Layout-Ansicht sichtbar (getaut) oder unsichtbar (gefroren) ist.</p>
Material	<p>Definiert das Material des ausgewählten Layer. Standardwert ist "Global". Um das Material zu ändern, führen Sie folgende Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf das Material-Feld. • Klicken Sie erneut, um die Dropdownliste der verfügbaren Materialien anzuzeigen. • Klicken Sie, um ein Material in der Liste auszuwählen.
Transparenz	<p>Legt den Transparenz-Faktor zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 (nahezu vollständig transparent) fest.</p> <p>Die Systemvariable TRANSPARENCYDISPLAY steuert die Anzeige der Transparenz für den visuellen Stil 2D Drahtmodell. Für gerenderte visuelle Stile wird die Transparenz immer angezeigt.</p>
Voransicht	<p>Zeigt die Objekte auf dem ausgewählten Layer an.</p>

Wildcard Zeichen

Wildcard Zeichen können im Feld [Filtertext](#) und in den [Filter-Definitionen](#) eingesetzt werden, um Layer zu Filtern.

Zeichen	Name	ASCII code*	Ergebnis	Beispiel
#	Hash	35	Übereinstimmung mit numerischen Ziffern.	## entspricht einer beliebigen 2-stelligen Ziffern: 12 oder 34 aber nicht 5 oder 123
@	at	64	Entspricht alphabetischen Zeichen.	@@@@@ entspricht allen Layernamen mit 5 Buchstaben
.	Periode	46	Entspricht nicht alphanumerischen Zeichen.	. * entspricht allen Layernamen, beginnend mit einem nicht-alphanumerischen Zeichen: _SITEPLAN oder +1_LEVEL
*	Sternchen (Asterisk)	42	Entspricht einer beliebigen Zeichenkette.	*A* entspricht allen Layernamen, die den Buchstaben A enthalten
?	Fragezeichen mark	63	Entspricht einem einzelnen Zeichen.	?AB* entspricht LABORatorium und CABARET jedoch nicht STABLE
~	Tilde	126	Entspricht einer beliebigen Zeichenfolge; das angegebene Muster darf nicht enthalten sein	~* A* entspricht allen Ebenennamen, die den Buchstaben A nicht enthalten
[]	Klammern	91 93	Muss mindestens eines der angegebenen Zeichen beinhalten	LA[YB] entspricht LAY und LAB aber nicht LAZ
[~]			Entspricht einem beliebigen Zeichen, das nicht in der Klammer eingeschlossen ist.	LA[~YB] entspricht LAD aber nicht LAY oder LAB
[-]			Gibt einen Bereich für ein einzelnes Zeichen.	LAY-[A-E] entspricht einer beliebigen Kombination von LAY und den Buchstaben A bis E: Gefiltert werden LAY-A... LAY-E... aber nicht LAY-F...
\	Backtick quote	96	Muss genau mit der Zeichenfolge übereinstimmen.	Ermöglicht es, den Namen eines Layer zu finden, der ein Wildcard Zeichen enthält. Wenn ein Backtick (umgekehrtes Hochkomma) vorangestellt ist, wird dies nicht als Wildcard Zeichen interpretiert. `~LAY* findet ~LAY-1,~LAYER-1, ~LAY-B, &ldots;

* ASCII-Code: Wenn ein Zeichen nicht auf der Tastatur verfügbar ist, halten Sie die Alt-Taste fest und geben Sie den ASCII-Code auf der Zehnertastatur ein.

Schnellzugriff-Menü Optionen

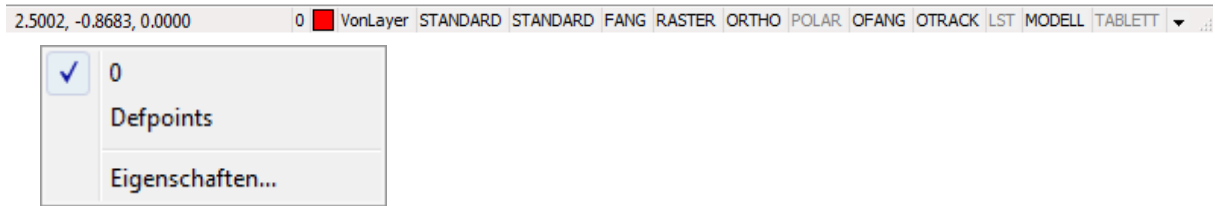
Rechter Mausklick auf den Layer-Namen im Zeichnungs Explorer zeigt folgendes Menü:

Neu	Ctrl-N
Löschen	Ctrl-D
Bereinigen	Ctrl-P
Ausschneiden	Ctrl-X
Kopieren	Ctrl-C
Einfügen	CTRL-V
Umbenennen	
Alle Auswählen	
Aktuell setzen	

Option	Tastenkombination	Beschreibung
Neu	Strg+N	Erstellt neue Layer.
Löschen	Strg+D	Löscht Layer aus dem Zeichnungs Explorer. Die folgenden Layer können nicht gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Jeder Layer auf dem Objekte liegen.
Bereinig	Strg + V	Bereinigt Layer in der aktuellen Zeichnung. Die folgenden Layer können nicht bereinigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Aktueller Layer. • Jeder Layer auf dem Objekte liegen.
Ausschneiden	Strg+X	Schneidet den Layer und seine Eigenschaften aus, und legt ihn in die Zwischenablage.
Kopie	Strg+C	Kopiert den Layer und seine Eigenschaften in die Zwischenablage.
Einfügen	Strg+V	Fügt den Layer aus der Zwischenablage in den Zeichnungs Explorer ein.
Umbenenn		Benennt den ausgewählten Layer um.
Alle auswählen		Wählt alle Layer.
Aktuell setzen		Zeigt den aktuellen Arbeits-Layer an. Es kann nur ein Layer zur gleichen Zeit aktuell sein.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf **0** (oder einen anderen Layernamen) auf der Statuszeile, um das Schnellzugriff-Menü zu öffnen:



Kontext-Menü	Beschreibung
0, und so weiter	Wählt den aktuellen Arbeits-Layer. Wenn die Zeichnung zusätzliche Layer enthält, werden die Namen der Layer hier aufgelistet.
Eigenschaften	Öffnet den Bereich Layer des Zeichnungs Explorers.

Verfahren

[Zusammenführen des Inhalts von zwei Layern](#)

Ähnliche Befehle

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch die Eingabe in die Befehlszeile.

[LayersPanelÖffn](#) - öffnet das Layer Panel, das es erlaubt, die Layer in der aktuellen Zeichnung zu bearbeiten, den Layer-Status und die Layer-Filter anzuwenden.

[LayersPanelSchl](#) - schließt das Layer Panel.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayAktM](#) - ändert den Arbeits-Layer auf den des aktuell gewählten Objektes.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - Taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind, aus.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

[Materialien](#) - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

[AfLayer](#) - ändert die Eigenschaften der Layer im aktuellen Ansichtsfenster des Papierbereichs (kurz für "Ansichtsfenster Layer").

[Explorer](#) - Öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-Layer

Erstellt Layer, ändert ihre Eigenschaften und entfernt Layer durch Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-layer*

Alias: *-la*

Statuszeile: *0*

: *-layer*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Layer:

[[?](#)/[Neu](#)/[Machen](#)/[Setzen](#)/[Farbe](#)/[LTyp](#)/[LStärke](#)/[TRansparenz](#)/[MATerial](#)/[Plot](#)/[SStatus](#)/[EIN](#)/[AUs](#)/[FRieren](#)/[T](#)
[auen](#)/[SPerren](#)/[Entsperren](#)]:

Dieser Befehl wiederholt sich, bis Sie auf die Eingabetaste drücken.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? für Liste	Listet die Namen der Layer in der aktuellen Zeichnung auf.
Neuer Layer	Erstellt neue Layer; und fordert Sie auf: Namen für neue Layer: - geben Sie einen oder mehrere Layer Namen ein. Sie erstellen gleichzeitig mehrere neue Layer, indem Sie die Namen durch ein Komma getrennt eingeben, z. B.: Türen, Fenster, Wände
Neuen aktuellen Layer machen	Erstellt einen neuen Layer und schaltet diesen aktuell, und fragt Sie: Neuen Layer als aktuell setzen: - geben Sie einen Layernamen ein. Diese Option kombiniert die Neu und Setzen Optionen.
Layer als aktuell einstellen	Setzt einen Layer aktuell; und fragt Sie: Neuen Layer als aktuell setzen: - geben Sie einen Layernamen ein.
Farbe	Ändert die Farbe eines Layers, und fragt Sie: Farbe: - definieren Sie die Farbe durch Eingabe der Nummer oder des Namens. Siehe Befehl Farbe . Layer, die <i>gefärbt</i> werden sollen - geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein.
Linientyp	Änderungen des Linientyps des Layers; und fragt Sie: Linientyp: ? für Liste/<Continuous> - geben Sie eine Option ein. Sehen Sie auch bei den Befehlen Linientyp and -Linientyp . <ul style="list-style-type: none"> ? für Liste - listet die Namen der Linientypen in der aktuellen Zeichnung auf. <Continuous> - Definiert den Namen des Linientyps, der dem Layer zugewiesen wird. Layer für Linientyp CONTINUOUS <aktueller Layer> - Geben Sie die Layernamen an. Mehrere Layernamen getrennt durch Kommas.

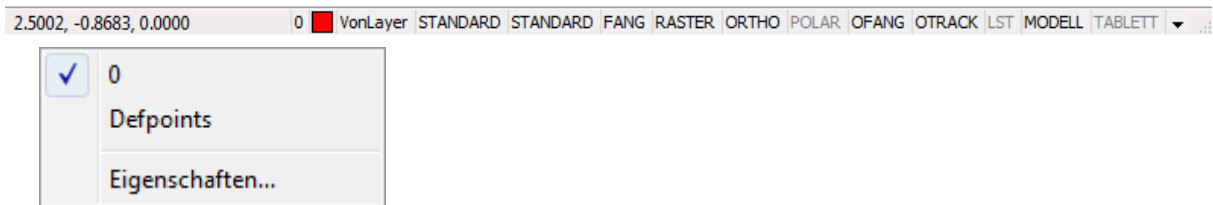
<p>Linienstärke</p>	<p>Änderungen der Linienstärke des Layers; und fordert Sie auf: Linienstärke eingeben (0.00 mm -2.11 mm) - geben Sie eine Zahl zwischen 0.00 und 2.11 ein. Geben Sie eine Namensliste von Layern für Linienstärke ein 2.00 mm <aktueller Layer>: - geben Sie die Layernamen getrennt durch Kommas an.</p>
<p>Transparenz</p>	<p>Legt den Transparenz-Faktor zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 (nahezu vollständig transparent) fest; Sie werden aufgefordert: Transparenz eingeben (0 - 90): -geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 90 ein. Layer für Transparenz xx <aktueller Layer> - Geben Sie die Layernamen getrennt durch Kommas ein. Die Systemvariable TRANSPARENCYDISPLAY steuert die Anzeige der Transparenz für den visuellen Stil <i>2D Drahtmodell</i>. Für gerenderte visuelle Stile wird die Transparenz immer angezeigt.</p>
<p>Material</p>	<p>Legt die Materialeigenschaft fest; Sie werden aufgefordert: Material: ? um aufzulisten/<Global> -geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material: ? um aufzulisten/<Global>: - Zeigt eine Liste der Materialien und deren Beschreibung im Fenster <i>BricsCAD Eingabe-Protokoll</i>. • <i>Global</i> - Legt die <i>Material</i> Eigenschaft auf das <i>Global</i> Material , wie es im Zeichnungs Explorer - Materialien definiert ist, fest. Alle Zeichnungen haben ein <i>globales</i> Material, das nicht gelöscht oder umbenannt werden kann. <p>Layer für Material GLOBAL <aktueller Layer>: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein.</p>
<p>Plot</p>	<p>Ändert den Plotstatus des Layers (Plotten oder Nicht-Plotten,); Geben Sie eine Option ein: Geben Sie eine Plot Präferenz ein [Plot/Nein] <Plot> geben Sie eine Option ein. Geben Sie Layernamen für diese Plot Präferenz ein <aktueller Name>: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch Kommas ein.</p>
<p>Status</p>	<p>Ermöglicht das Erstellen, Bearbeiten, Umbenennen, Wiederherstellen, Löschen, Importieren und Exportieren von Layer Status Einstellungen. Sehen Sie auch beim Befehl LayerStatus. Sie werden aufgefordert: Eine Option eingeben [?/Speichern/Wiederherstellen/Bearbeiten/Umbenennen/Löschen/Importieren/Export]: - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>? zum Auflisten der Layer Staaten</i> - Zeigt im Fenster BricsCAD Eingabe Protokoll eine Liste der gespeicherten Layer-Status Einstellungen und ihre Beschreibung an. • Speichern - Speichert den aktuellen Layer Status. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen für den neuen Layer Status ein: - Geben Sie einen Namen ein. • Status zum Andern eingeben [EIn/Gefroren/SPerrren/Farbe/LTyp/LStärke/PStile/Plot/FRieren]: - 173/5000 Alle Zustände sind standardmäßig aktiviert. Geben Sie einen Status Option ein, um die aktuelle Einstellung umzuschalten. Geben Sie eine andere Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den neuen Layer Status zu erstellen. • Wiederherstellen - Stellt einen gespeicherten Layer Status wieder her. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen des Layer Status zum Wiederherstellen ein oder [?]: - Geben Sie den Namen des gespeicherten Layer Status ein; um die gespeicherte Layer Status Liste zu sehen, geben Sie ein ? ein.

	<ul style="list-style-type: none"> • Bearbeiten - Bearbeitet eine gespeicherte Layer Status Einstellung. Und fordert Sie auf: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen des Layer Status zum Bearbeiten ein oder [?]: - Geben Sie den Namen des gespeicherten Layer Status ein; um die gespeicherte Layer Status Liste zu sehen, geben Sie ein ? ein. • Umbenennen - Benennt eine gespeicherte Layer Status Einstellung um. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen des Layer Status zum Umbenennen ein oder [?]: - Geben Sie den Namen des gespeicherten Layer Status ein; um die gespeicherte Layer Status Liste zu sehen, geben Sie ein ? ein. • Geben Sie einen neuen Namen ein: - geben Sie für den ausgewählten Layer Status den neuen Namen ein. • Löschen - Löscht einen gespeicherten LayerStatus. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen des Layer Status zum Löschen ein oder [?]: - Geben Sie den Namen des gespeicherten Layer Status ein; um die gespeicherte Layer Status Liste zu sehen, geben Sie ein ? ein. • Importieren - Importiert einen Layer Status aus einer Datei in die aktuelle Zeichnung. Es wird ein Dateidialog angezeigt.Wählen Sie eine Layer Status Datei (*.las) un drücken Sie dann die Schaltfläche <i>Open</i>. • Export - Exportiert einen gespeicherten Layer Status aus der aktuellen Zeichnung in eine Layer Status (*.las) Datei. Sie werden aufgefordert: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Namen des Layer Status zum Export ein oder [?]: - Geben Sie den Namen des gespeicherten Layer Status ein; um die gespeicherte Layer Status Liste zu sehen, geben Sie ein ? ein. • Zeigt einen Datei Dialog an - Geben Sie den Namen der Layer Status Datei im Feld Dateiname ein, und drücken Sie dann die Schaltfläche <i>Speichern</i>.
<p>Layer einschalten</p>	<p>Schaltet Layer ein; und fordert Sie auf: Einzuschaltende Layer: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Diese Option ist die komplementäre Option zu Aus.</p>
<p>Layer ausschalten</p>	<p>Schaltet Layer aus; und fragt Sie: Auszuschaltende Layer: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Wenn Layer ausgeschaltet sind, sind sie in der Ansicht nicht sichtbar. Objekte auf diesen Layern werden von BricsCAD bei der Berechnung der Grenzen der Zeichnung berücksichtigt. Wenn Sie versuchen, den aktuelle Layer auszuschalten, fragt BricsCAD Sie: LAYER ist der AKTUELLE Layer. Dennoch deaktivieren? <N> - geben Sie J oder N ein.</p>
<p>Frieren</p>	<p>Friert Layer; und fragt Sie: Layer frieren: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Wenn Layer gefroren sind, werden sie nicht angezeigt und können nicht bearbeitet werden. Objekte auf diesen Layern werden von BricsCAD beim Berechnen der Zeichnungs Grenzen ignoriert. Der aktuelle Layer kann nicht gefroren werden; BricsCAD warnt Sie: Layer ist der AKTUELLE Layer. Er kann nicht gefroren werden.</p>

Tauen	Taut einen gefrorenen Layer; und fragt Sie: Layer tauen: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Diese Option ist die komplementäre Option zu Frieren.
Sperren	Layer Sperren; fragt Sie: Layer sperren: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Wenn Layer gesperrt sind, sind die Objekte auf ihnen sichtbar, können aber nicht bearbeitet werden. Der aktuelle Layer kann nicht gesperrt werden.
ENTsperren	Entsperrt gesperrte Layer; fragt Sie: Layer entsperren: - Geben Sie die Layernamen getrennt durch ein Komma ein. Diese Option ist die komplementäre Option zu Sperren.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf den *aktuellen Layer* in der Statuszeile, um das Schnellzugriff- Menü zu öffnen:



Kontext-Menü	Beschreibung
0 und so weiter	Wählt den aktuellen Arbeits-Layer. Wenn die Zeichnung zusätzliche Layer enthält, werden die Namen der Layer hier aufgelistet.
Eigenschaften	Öffnet den Bereich Layer des Zeichnungs Explorer . Siehe auch Befehl Layer .

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer im Zeichnungs Explorer.

[LayersPanelÖffn](#) - öffnet das Layer Panel, das die Bearbeitung von Layern in der aktuellen Zeichnung ermöglicht.

[LayersPanelSchl](#) - schließt das Layer Panel.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayAktM](#) - ändert den Arbeits-Layer auf den des aktuell gewählten Objektes.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - Taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entspernt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind, aus.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

Layer Werkzeuge

LayFrier

Friert die Layer, die mit den gewählten Objekten in der Zeichnung assoziiert sind (kurz für Layer frieren).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layfrier*

Menü: *Einstellungen | Layer | Friere Layer*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layfrier*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktuelle Einstellung: Ansichtsfenster = Frieren, Block Verschachtelungs-Ebene= Block

Wähle ein Objekt auf dem Layer der gefroren werden soll oder [*Einstellungen*]: Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie Ein E ein.

Dieser Layer wurde gefroren: LAYERNAME.

Wähle ein Objekt auf dem Layer der gefroren werden soll oder [*Einstellungen*]:Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.

Der aktuelle Layer kann nicht gefroren werden BricsCAD warnt Sie:

Layer kann nicht gefroren werden. Dies ist der aktuelle Layer.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie ein Objekt, auf dem Layer der gefroren werden soll.	Wählt ein Objekt. Wählen Sie ein Objekt, dessen Layer gefroren werden sollten. Diese Eingabeaufforderung wiederholt sich, bis Sie die Eingabetaste drücken; dies ermöglicht Ihnen, mehrere Layer gleichzeitig zu frieren.
Einstellungen	Gibt an, wie Ansichtsfenster, Blöcke und Xrefs eingefroren werden sollen, Sie werden gefragt: <i>Geben Sie den Einstellungstyp an [Ansichtsfenster/Block Auswahl]:</i> - geben Sie A oder B ein.
Ansichtsfenster	Gibt an, wie Ansichtsfenster eingefroren werden sollen, Sie werden gefragt: <i>Im Papierbereich benutze Ansichtsfenster [Frieren/Affrieren]</i> - geben Sie F oder A ein. <ul style="list-style-type: none"> <i>Frieren</i> - Friert alle Layer im Ansichtsfenster (Vorgabe). <i>Affrieren</i> - Friert Layer nur im aktuellen Ansichtsfenster.

Block	<p>Legt fest, wie Blöcke und Xrefs eingefroren werden sollen, Sie werden gefragt:</p> <p><i>Block Verschachtelungsebene eingeben [Block/Objekt/Keine]</i> - geben Sie B, O oder K ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Block</i> - friert Layer, die mit der Block Einfügung oder dem Xref Anhang assoziiert sind. (Vorgabe). • <i>Objekt</i> - friert Layer, die mit den Objekten in Block Einfügungen oder Xref Anhängen assoziiert sind. (Objekte in Blöcken können manchmal auf verschiedenen Layern liegen.) • <i>Keine</i> - friert den Block oder das Xref nicht.
-------	---

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer im Zeichnungs Explorer.

[- Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch die Eingabe in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayTau](#) - Taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind, aus.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

LayTau

Taut alle gefrorenen Layer (kurz für "Layer tauen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *laytau*

Menü: *Einstellungen | Layer | Taut alle Layer*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: ***laytau***

BricsCAD antwortet in der Befehlszeile:

Alle Layer wurden getaut.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.


LayIso

Isoliert Layer, die mit Objekten in der Zeichnung assoziiert sind; sperrt oder schaltet alle anderen Layer aus (kurz für "Layer isolieren").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layiso*

Menü: *Einstellungen | Layer | Isoliere Layer*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layiso*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktuelle Einstellungen: Sperre Layer

Wähle Objekte, deren Layern isoliert werden soll oder [Einstellungen]: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, oder geben Sie Ein E ein.

Anzahl der gefundenen Objekte: 1, Anzahl der gewählten Objekte: 1

Wähle Objekte, deren Layer isoliert werden sollen oder [Einstellungen]: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl abzuschließen.

Anzahl der isolierten Layer: xx.

Wenn kein Objekt auf dem aktuellen Layer ausgewählt ist, wird der Layer des ausgewählten Objektes vorübergehend der aktuelle Layer, bis der Befehl **LAYISOAUFH** ausgeführt wird.

BricsCAD zeigt in der Befehlszeile folgendes an:

Anzahl der isolierten Layer: xx. Dieser Layer ist aktuell: LAYER_NAME.

Der Befehl **LAYISOAUFH** stellt den Layer Stauts der vor dem Befehl LAYISO aktuell war wieder her.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Objekte, deren Layer isoliert werden sollen	<p>Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.</p> <p>Wählen Sie die Objekte, deren Layer nicht gesperrt oder deaktiviert werden sollen.</p> <p>Diese Eingabeaufforderung wiederholt sich, bis Sie die Eingabetaste drücken, dies erlaubt es Ihnen mehrere Layer zu isolieren.</p>
Einstellungen	<p>Gibt an, wie Layer und Ansichtsfenster isoliert werden sollen, und fordert Sie auf:</p> <p><i>Einstellung für Layer die nicht isoliert werden sollen eingeben [AUs/Sperren] <Sperren>: - Geben Sie AU oder S ein.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aus</i> - Alle anderen Layer werden ausgeschaltet (unsichtbar gemacht). • <i>Sperren</i> - Alle anderen Layer werden gesperrt (sichtbar, aber können nicht bearbeitet werden). <p><i>Im Papierbereich Ansichtsfenster benutzen [Affrieren/AUs] <Affrieren>: - Geben Sie A oder AU ein.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Affrieren</i> - Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster. • <i>Aus</i> - Schaltet die Layer aus.

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

LaySperr

Sperrt alle Layer, die mit den gewählten Objekten in der Zeichnung assoziiert sind; gesperrte Layer können gesehen werden, aber nicht bearbeitet werden (kurz für "Layer-Sperren").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *laysperr*

Menü: *Einstellungen | Layer | Sperre Layer*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *laysperr*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ein Objekt auf dem Layer der gesperrt werden soll: Wählen Sie ein Objekt.

Dieser Layer wurde gesperrt: <LayerName>

Wenn Sie ein Objekt auf einem bereits gesperrten Layer wählen, gibt BricsCAD die folgende Meldung aus:

Dieser Layer ist bereits gesperrt:

Die Systemvariable [LAYERLOCKFADECTL](#) legt das Fading für gesperrten Layer fest. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

LaySperraufh

Entsperrt die Layer, die mit dem gewählten Element in der Zeichnung assoziiert sind (kurz für "Layer entsperren").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *laysperraufh*

Menü: *Einstellungen | Layer | Entsperrung Layer*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *laysperraufh*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein Objekt auf dem Layer der entsperrt werden soll: (Wählen Sie ein Objekt.)

Dieser Layer wurde entsperrt: <LayerName>

Wenn Sie ein Objekt wählen, das keinen gesperrten Layer enthält, meldet BricsCAD:

Dieser Layer ist bereits entsperrt: LAYER-NAME

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle ein Objekt auf dem Layer der entsperrt werden soll.	Wählt ein Objekt. Wähle ein Objekt auf dem Layer, der entsperrt werden soll.

Ähnliche Befehle

LaySperr - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

Layer - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

-Layer - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

LayerStatus - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

LayFrier - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayTau - taut alle gefrorenen Layer.

LayIso - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayAus - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayEin - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

LayAus

Schaltet Layer aus, die mit den gewählten Objekten in der Zeichnung assoziiert sind; ausgeschaltete Layer können nicht gesehen werden (kurz für "Layer aus").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Layaus*

Menü: *Einstellungen | Layer | Layer Aus*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layaus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktuelle Einstellungen: Ansichtsfenster=Aus, Block Verschachtelungs Ebene=Block

Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll oder [Einstellungen]: (Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie E ein.)

Dieser Layer wurde ausgeschaltet: <LayerName>.

Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll oder [Einstellungen]: (Wählen Sie ein weiteres Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl abzuschließen.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle ein Objekt auf dem Layer, der ausgeschaltet werden soll	Wählt ein Objekt. Wählen Sie ein Objekt, dessen Layer ausgeschaltet werden soll. Diese Eingabeaufforderung wiederholt sich, bis Sie die Eingabetaste drücken; dies ermöglicht Ihnen, mehrere Layer gleichzeitig auszuschalten.
Einstellungen	Gibt an, wie Ansichtsfenster, Blöcke und Xrefs ausgeschaltet werden sollen, Sie werden gefragt: Geben Sie den Einstellungstyp an [Ansichtsfenster/Block Auswahl]: - geben Sie A oder B ein.
Ansichtsfenster	Gibt an, wie Layer und Ansichtsfenster ausgeschaltet werden sollen, und fordert Sie auf: Im Papierbereich benutze Ansichtsfenster [Affrieren/Aus] - Geben Sie AF oder A ein. <ul style="list-style-type: none"> • Affrieren - Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster. • Aus - Schaltet die Layer aus (unsichtbar)
Block	Legt fest, wie Blöcke und Xrefs eingefroren werden sollen, Sie werden gefragt: Block Verschachtelungsebene eingeben [Block/Objekt/Keine] - geben Sie B, O oder K ein. <ul style="list-style-type: none"> • Block - friert Layer, die mit der Block Einfügung oder dem Xref Anhang assoziiert sind. (Vorgabe). • Objekt - friert Layer, die mit den Objekten in Block Einfügungen oder Xref Anhängen assoziiert sind. (Objekte in Blöcken können manchmal auf verschiedenen Layern liegen.) <ul style="list-style-type: none"> • Keine - friert den Block oder das Xref nicht.

Ähnliche Befehle

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.


LayEin

Schaltet alle ausgeschalteten Layer ein (kurz für "Layer ein").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layein*

Menü: *Einstellungen* | *Layer* | *Layer Ein*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layein*

BricsCAD antwortet in der Befehlszeile:

Alle Layer wurden eingeschaltet.

Dieser Befehl schaltet alle Layer EIN, unabhängig davon, ob sie durch den Befehl LayAus oder durch andere Befehle ausgeschaltet wurden. Gefrorene Layer sind nicht betroffen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.


LayIsoAufh

Stellt Layer die mit dem Befehl LayIso isoliert wurden wiederher (kurz für "Layer Isolierung aufheben").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *laylsoaufh*

Menü: *Einstellungen | Layer | Layer Isolierung aufheben*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *laylsoaufh*

BricsCAD antwortet in der Befehlszeile:

Layer die mit dem Befehl LAYISO isoliert wurden, wurden wiederhergestellt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayAkt

Verschiebt die ausgewählten Objekte auf den aktuellen Layer.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layakt*

Werkzeugkasten: *Objekteigenschaften* | 

: ***layakt***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die auf den aktuellen Layer verschoben werden sollen: Wählen Sie Objekte.

Objekte im Satz: xx

Objekte wählen, die auf den aktuellen Layer verschoben werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte oder Rechtsklick zum Verschieben der Auswahl auf den aktuellen Layer.

xx Objekte wurden auf den aktuellen Layer <"Layernamen"> verschoben.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Ändern](#) - ändert die Eigenschaften von Objekten in der Befehlszeile.

[EigÄndr](#) - ändert die Eigenschaften von Objekten, mit weniger Optionen wie "Ändern", in der Befehlszeile.

LayerV

Widerruft die jüngsten Änderungen oder eine Reihe von Änderungen der Layer Einstellungen, wenn LAYERPMODE EIN ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layerv*

: *layerv*

Vorherige Layereinstellungen wurden wiederhergestellt.

Die folgenden Änderungen können nicht mit dem Befehl LayerV rückgängig gemacht werden:

- Änderungen an den Layer Namen.
- Gelöschte oder bereinigte Layer werden nicht wiederhergestellt.
- Hinzugefügte Layer: Neue Layer werden nicht entfernt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer, ändert deren Eigenschaften und löscht Layer durch die Benutzung des Zeichnungs Explorer.

- [Layer](#) - erzeugt Layer, ändert die Eigenschaften bestehender Layer und entfernt Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

LayersPanelSchl

Schließt das Layer Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layerspanelschl*

: *layerspanelschl*

Das Layer Panel wird geschlossen.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[LayersPanelÖffn](#) - öffnet das Layer Panel, das die Bearbeitung von Layern in der aktuellen Zeichnung ermöglicht.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

LayersPanelÖffn

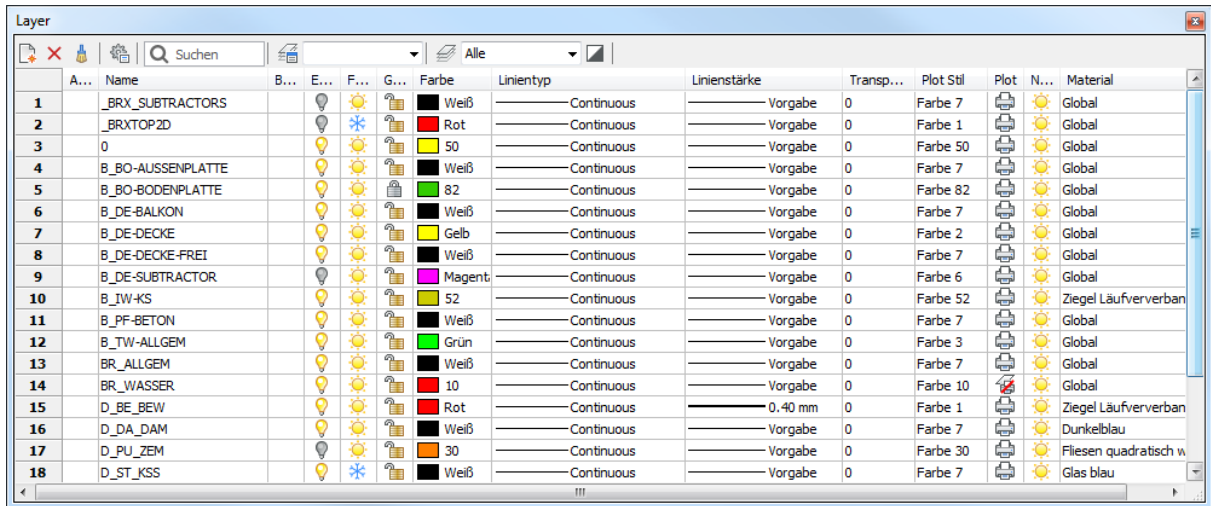
Öffnet das Layer Panel, das die Bearbeitung von Layern in der aktuellen Zeichnung ermöglicht und Layer-Status und Layer-Filter zuweist.

Zugriff auf den Befehl über

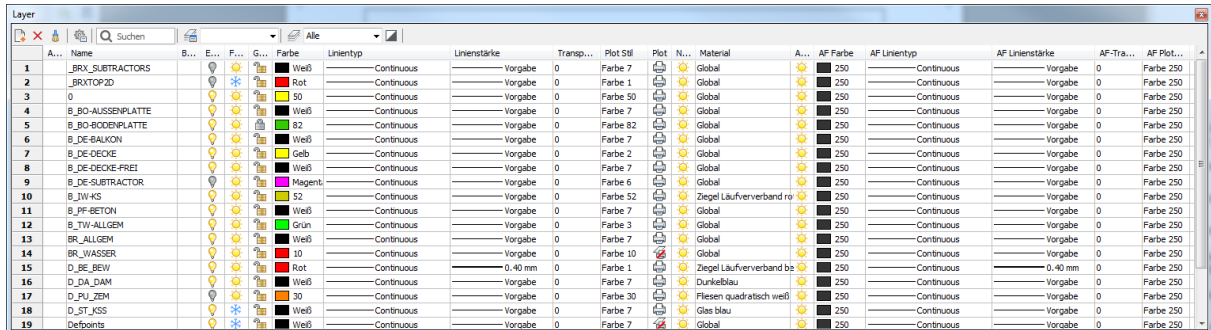
Befehlszeile: *layerspanelöffn*

: *layerspanelöffn*

Ein Dialog wird angezeigt:







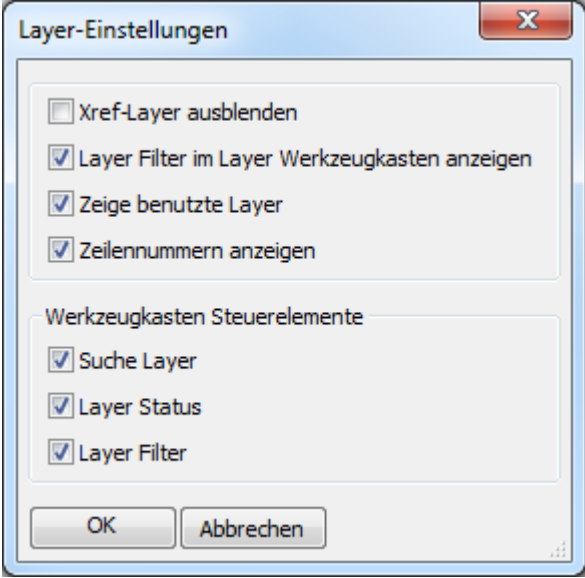








Layer Panel im Model Bereich












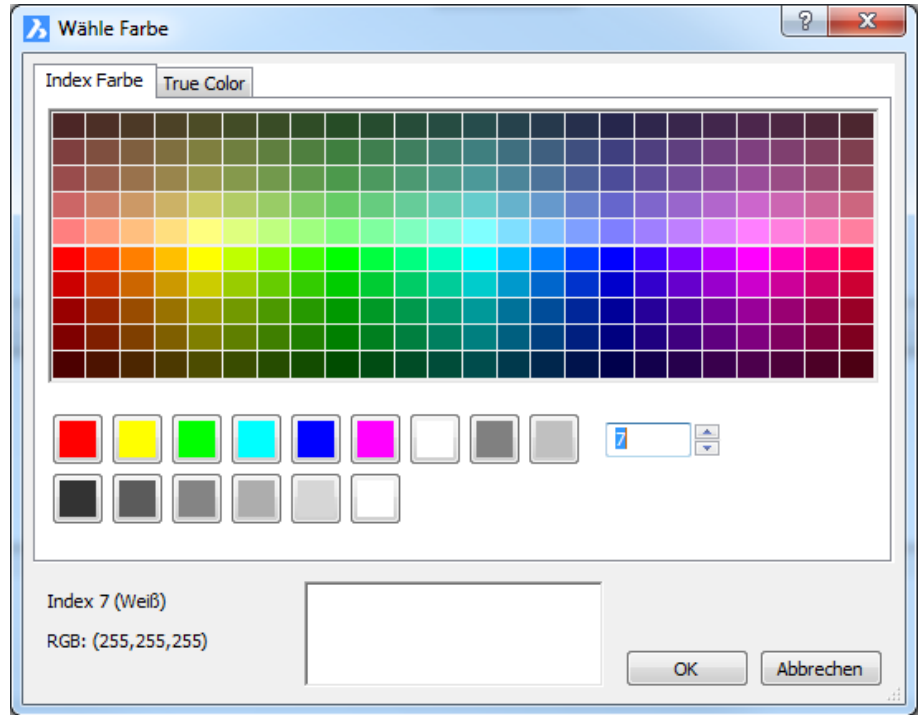
Layer Panel im Papier Bereich mit den zusätzlichen **AF-Layer Eigenschaften**, die für das aktuelle Papier Bereich Layout gelten oder für ein Ansichtsfenster im aktuellen Layout.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Erstellt neue Layer. Es wird ein neuer Layer als Kopie des aktuell ausgewählten Layer erstellt. Tastenkombination: Strg+N
 Löschen	Löscht Layer. Die folgenden Layer können nicht gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Jeder Layer auf dem Objekte liegen. Tastenkombination: Strg+D

 <p>Bereinigen</p>	<p>Entfernt Layer aus der aktuellen Zeichnung. Die folgenden Layer können nicht bereinigt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 • Aktueller Layer. • Jeder Layer auf dem Objekte liegen. <p>Tastenkombination: Strg+P</p>
 <p>Einstellungen</p>	<p>Zeigt den Dialog <i>Layer-Einstellungen</i> an:</p> 
 <p>Suchen</p>	<p>Ermöglicht die Suche nach Layer. Layernamen, die die Zeichenfolge im Suchfeld enthalten, werden herausgefiltert. Die Layerliste aktualisiert sich beim Tippen. Das Feld <i>Suchen</i> ist nur verfügbar, wenn die Option <i>Suche Layer</i> im Dialog <i>Layer-Einstellungen</i> aktiviert ist.</p>
 <p>Alles schwarz</p>	<p>Ermöglicht es, einen <i>Layer-Status</i> auszuwählen. Klicken Sie auf das Feld und wählen Sie einen Layer-Status in der Liste. Das Feld <i>Layer Status</i> ist nur verfügbar, wenn die Option <i>Layer Status</i> im Dialog <i>Layer-Einstellungen</i> aktiviert ist.</p>
 <p>BRX</p>	<p>Ermöglicht es, einen <i>Layer-Filter</i> anzuwenden. Klicken Sie auf das Feld und wählen Sie einen Layer-Filter in der Liste. Das Feld <i>Layer Filter</i> ist nur verfügbar, wenn die Option <i>Layer Filter</i> im Dialog <i>Layer-Einstellungen</i> aktiviert ist.</p>
	<p>Ermöglicht es, den aktuellen <i>Layer Filter</i> zu invertieren.</p>
 <p>Aktuell</p>	<p>Markiert den aktuellen Arbeits Layer. Zu einem Zeitpunkt kann nur ein Layer aktuell sein. Klicken Sie auf das Feld <i>Aktuell</i>, um den Layer aktuell zu schalten. Weist darauf hin, dass der Layer in Verwendung ist, wenn die Option <i>Zeige benutzte Layer</i> im Dialog <i>Layer-Einstellungen</i> aktiviert ist. Die folgenden Symbole werden in der Spalte <i>Aktuell</i> angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  Layer ist aktuell •  Layer ist nicht leer •  Layer ist leer

	<p>Wenn Sie sich in einem Papier Bereich Layout oder in einem Papier Bereich Ansichtsfenster (Modelbereich mit fließenden Ansichtsfenster) befinden, werden durch die folgenden Symbole die AF Überschreibungen angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist aktuell •  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist nicht leer •  AF Überschreibungen existieren und der Layer ist leer
Layer Name	<p>Zeigt den Namen des Layers.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie in die Spalte, dann geben Sie ein Zeichen ein, um zum ersten Layer, der mit diesem Zeichen beginnt, zu springen. • Umbenennen: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie langsam doppelt auf den Namen. 2. Geben Sie den neuen Layer Namen ein.
Beschreibung	<p>(Optional) Beschreibt den Inhalt des Layer. Klicken Sie auf das Feld, und geben Sie dann die Beschreibung ein.</p>
Ein/Aus	<p>Schaltet den ausgewählten Layer ein oder aus:</p> <p> <i>Ein</i> - Schaltet den Layer in der Ansicht sichtbar.</p> <p> <i>Aus</i> - schaltet ausgewählte Layer unsichtbar; diese werden bei der Berechnung der Zeichnungsfläche berücksichtigt.</p> <p>Klicken Sie auf das Symbol Glühbirne zum Ändern des Status.</p>
Frieren	<p>Schaltet die ausgewählten Layer gefroren oder getaut:</p> <p> <i>Tauen</i> - der Layer ist sichtbar.</p> <p> <i>Frieren</i> - schaltet ausgewählte Layer unsichtbar; diese werden bei der Berechnung der Zeichnungsfläche nicht berücksichtigt und werden beim Export z. B. mit dem Befehl WBlock nicht exportiert.</p> <p>Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.</p>
Gesperrt	<p>Schaltet die ausgewählten Layer zwischen gesperrt und entsperrt:</p> <p> <i>Entsperrt</i> - setzt den normalen Zustand.</p> <p> <i>Gesperrt</i> - verhindert, dass Objekte bearbeitet werden können; Objekte sind aber noch sichtbar.</p> <p>Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.</p>
Farbe	<p>Legt die Farbe des Layer fest. Standard-Farbe ist weiß (schwarz).</p> <p>So ändern Sie die Farbe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf ein Farb-Quadrat, um die Dialogbox Wähle Farbe zu öffnen.

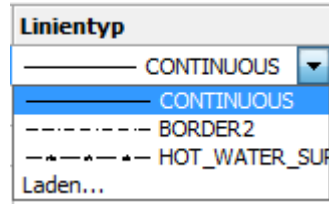


2. Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie dann auf *OK*.
 Siehe Befehl [Farbe](#).

Linientyp

Legt den Linientyp des ausgewählten Layer fest. Der Standardwert ist "Continuous". So ändern Sie den Linientyp:

1. Klicken Sie auf eine Linientyp Einstellung.
2. Wählen Sie einen Linientyp aus der Pulldown Liste.



So laden Sie zusätzliche Linientyp Definitionen:

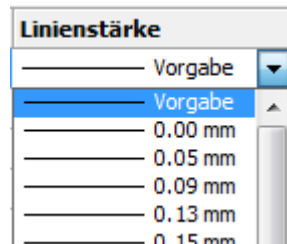
1. Klicken Sie auf die Option *Laden*.
2. In der Dialogbox "Lade Linientypen" wählen Sie einen Linientyp und klicken Sie dann auf *OK*.

Siehe Befehl [Linientyp](#).



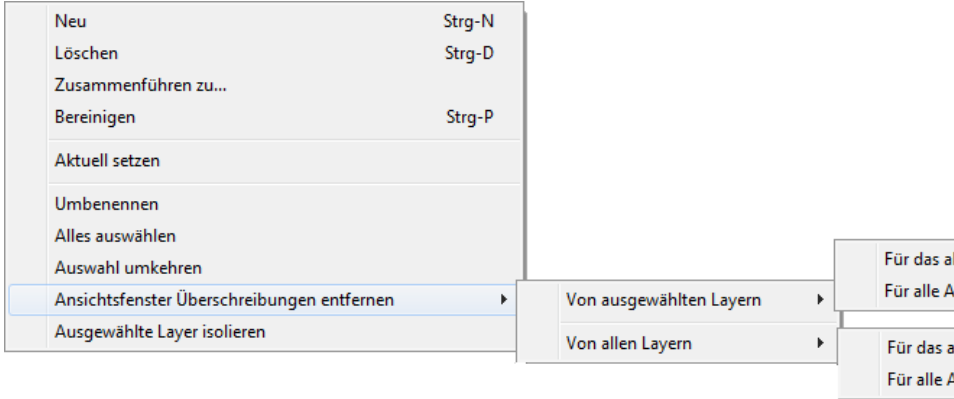
Linienstärke

Legt die Linienstärke des ausgewählten Layers fest. Voreingestellt ist "Vorgabe". So ändern Sie die Linienstärke:

1. Klicken Sie auf eine Linienstärken Einstellung.
2. Wählen Sie eine Linienstärke aus der Pulldown Liste aus.



Siehe Befehl [LStärke](#).

Plot Stil	<p>Legt den Plot-Stil der ausgewählten Layer fest. Der Standardwert ist "Color_7". So ändern Sie den Plot-Stil:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf einen Plot-Stil Namen. 2. Wählen Sie einen anderen Plot-Stil aus der Pulldown Liste aus. <p>Plot- Stile sind nur verfügbar, wenn sie in der Zeichnung aktiviert sind; standardmäßig sind sie nicht aktiviert. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStil nach.</p>
Plot	<p>Schaltet die ausgewählten Layer zwischen Plotten und Nicht-Plotten:</p> <ul style="list-style-type: none"> •  <i>Plot</i> - druckt Layer. •  <i>Nicht- Plotten</i> - der Layer wird nicht gedruckt. <p>Klicken Sie auf das Symbol, um den Status zu wechseln.</p>
Neues Ansichtsfenster	<p>Definiert, ob ein Layer in einer neuen Layout-Ansicht sichtbar (getaut) oder unsichtbar (gefroren) ist.</p>
Material	<p>Definiert das Material des ausgewählten Layer. Standardwert ist "Global". Um das Material zu ändern, führen Sie folgende Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf das Material-Feld. • Klicken Sie erneut, um die Dropdownliste der verfügbaren Materialien anzuzeigen. • Klicken Sie, um ein Material in der Liste auszuwählen.
Transparenz	<p>Legt den Transparenz-Faktor zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 (nahezu vollständig transparent) fest.</p> <p>Die Systemvariable TRANSPARENCYDISPLAY steuert die Anzeige der Transparenz für den visuellen Stil <i>2D Drahtmodell</i>. Für gerenderte visuelle Stile wird die Transparenz immer angezeigt.</p>
Kontext-Menü	

Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

-Layer - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

Layer - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

LayersPanelSchl - schließt das Layer Panel.

LayerStatus - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

LayAktM - ändert den Arbeits-Layer auf den des aktuell gewählten Objektes.

LayFrier - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayTau - taut alle gefrorenen Layer.

LayIso - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LaySperr - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LaySperrAufh - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayAus - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

LayEin - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

Materialien - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

-ToolPanel - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

AfLayer - ändert die Eigenschaften der Layer im aktuellen Ansichtsfenster des Papierbereichs (kurz für "Ansichtsfenster Layer").

Explorer - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

LayerStatus

Erstellt und steuert den Layer Status im Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

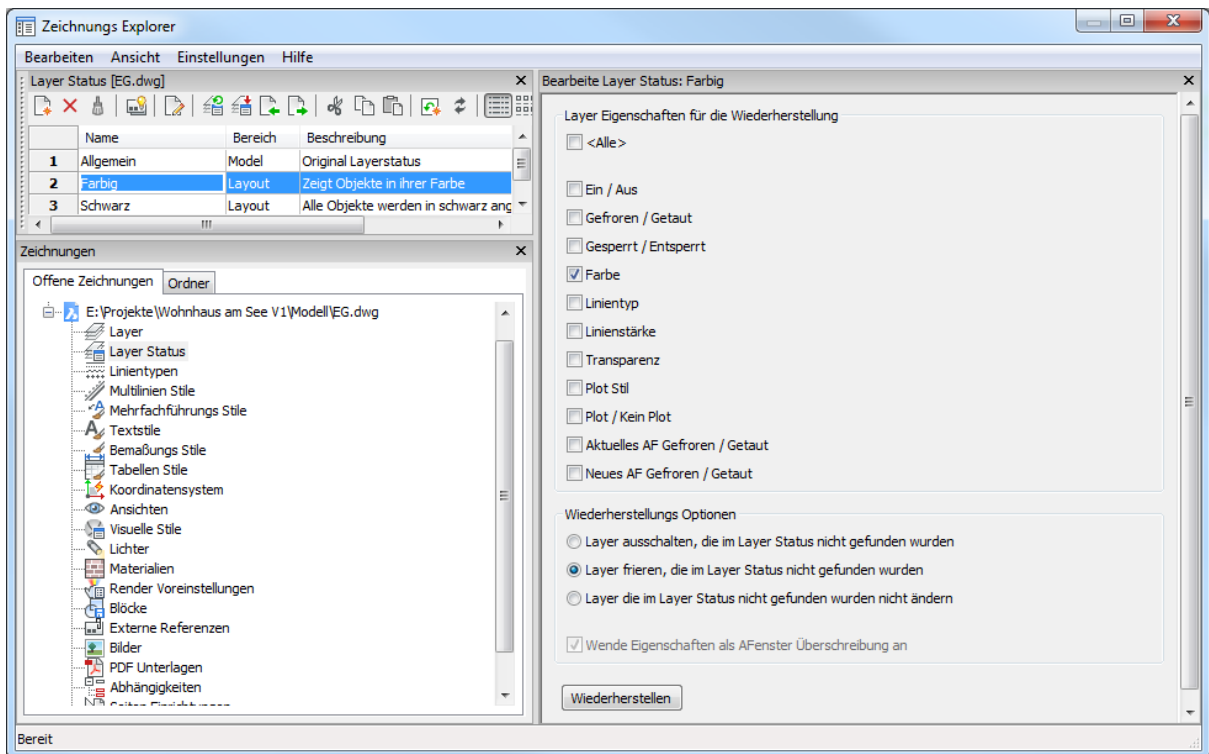
Menü: *Einstellungen | Layer | Layer Status...* und *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Layer Status...*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

Befehlszeile: *layerstatus*

: *layerstatus*




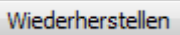
Ein Dialog wird angezeigt:






Erzeugen oder wählen Sie einen Layerstatus und klicken dann auf X.

Drücken Sie **F1**, um die Hilfe zu öffnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Erstellt einen neuen Layerstatus mit dem Vorgabe Namen <i>NeuerLayerStatus</i> . Speichert die aktuellen Einstellungen der Layer Eigenschaften. Zum Beispiel, speichert der Layerstatus, welche Layer gefroren sind, welche ausgeschaltet und gesperrt sind.
 Löschen	Löscht ausgewählte Layer Status.
 Wiederherstellen 	Stellt den ausgewählten Layer Status wieder her. Die Layer Eigenschaften ändern ihren Status, nachdem der Dialog Zeichnungs Explorer verlassen wurde.

 Überschreiben	Speichert den aktuellen Status der Layer.
<input checked="" type="checkbox"/> Ein	Schaltet alle Layer-Eigenschaften ein.
<input type="checkbox"/> Aus	Schaltet alle Layer-Eigenschaften aus.
 Import	Importiert die Layer Status aus LAS-Dateien. Zeigt die Dialogbox Importiere Layer Status. Wählen Sie eine LAS Datei, und klicken Sie auf <i>Öffnen</i> .
 Export	Exportiert den Layer Status in LAS-Dateien. Zeigt die Dialogbox Exportiere Layer Status. Geben Sie den Namen der LAS Datei ein, und klicken Sie auf <i>Speichern</i> .
Name	Namen des Layer Status. Klicken Sie zum Umbenennen des Layer Status.
Bereich	Stellt dar für welchen Bereich der Layer Status gespeichert wurde: <i>Model</i> - gespeichert in der Modell Registerkarte. <i>Layout</i> - gespeichert in der Layout Registerkarte. Sie müssen den Befehl <i>LayerStatus</i> entweder in der Modell oder in der Layout Registerkarte starten.
Beschreibung	Beschreibung des Layer Status.
Layer Eigenschaften für die Wiederherstellung	Legt fest, welche Layer Eigenschaften wiederhergestellt werden, wenn der Layer Status wiederhergestellt wird. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen einer Eigenschaft, um diese zu aktivieren oder zu deaktivieren. Klicken Sie auf die Option <i><Alle></i> , um alle Eigenschaften zu aktivieren oder zu deaktivieren.
Wiederherstellungs Optionen	Ermöglicht das Steuern von Layern die nicht im Layerstatus gefunden werden (= Layer hinzugefügt, nachdem die Layerstatus erstellt wurde). Die ausgewählte Option gelten für jeden Layer-Status. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: <ul style="list-style-type: none"> • Ausschalten (💡). • Frieren (*). • Nicht ändern
Wende Eigenschaften als AFenster Überschreibung an	Wendet den Layerstatus als Ansichtsfenster Überschreibung (AF Layer Eigenschaften) für das aktuelle Layout Ansichtsfenster an. Diese Option steht nur in einem Layout in ein Layout-Ansichtsfenster zur Verfügung.

Verfahren

[Speichern des Layer Status](#)

[Bearbeiten eines Layer Status](#)

[Wiederherstellung eines Layer Status](#)

[Kopieren eines Layer- Status in eine andere Zeichnung](#)

[Exportieren eines Layer Status](#)

[Importieren eines Layer Status](#)

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

LayAktm

Ändert den Arbeitslayer auf den des ausgewählten Objektes (kurz für "Layer aktuell machen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *LayAktm*

Alias: *setzelayer*

Menü: *Einstellungen | Layer | Layer von Objekt setzen*

Werkzeugkasten: *Objekteigenschaften* | 

: *layaktm*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, um den aktuellen Layer einzurichten: Wählen Sie ein Objekt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Layer](#) - erzeugt Layer und verändert deren Eigenschaften durch Benutzung eines Dialogfensters.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und verändert deren Eigenschaften durch Benutzung der Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

LayAus

Schaltet Layer aus, die mit den gewählten Objekten in der Zeichnung assoziiert sind; ausgeschaltete Layer können nicht gesehen werden (kurz für "Layer aus").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Layaus*

Menü: *Einstellungen | Layer | Layer Aus*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layaus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktuelle Einstellungen: Ansichtsfenster=Aus, Block Verschachtelungs Ebene=Block

Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll oder [Einstellungen]: (Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie E ein.)

Dieser Layer wurde ausgeschaltet: <LayerName>.

Wähle ein Objekt auf dem Layer der ausgeschaltet werden soll oder [Einstellungen]: (Wählen Sie ein weiteres Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl abzuschließen.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle ein Objekt auf dem Layer, der ausgeschaltet werden soll	Wählt ein Objekt. Wählen Sie ein Objekt, dessen Layer ausgeschaltet werden soll. Diese Eingabeaufforderung wiederholt sich, bis Sie die Eingabetaste drücken; dies ermöglicht Ihnen, mehrere Layer gleichzeitig auszuschalten.
Einstellungen	Gibt an, wie Ansichtsfenster, Blöcke und Xrefs ausgeschaltet werden sollen, Sie werden gefragt: Geben Sie den Einstellungstyp an [Ansichtsfenster/Block Auswahl]: - geben Sie A oder B ein.
Ansichtsfenster	Gibt an, wie Layer und Ansichtsfenster ausgeschaltet werden sollen, und fordert Sie auf: Im Papierbereich benutze Ansichtsfenster [Affrieren/Aus] - Geben Sie AF oder A ein. <ul style="list-style-type: none"> • Affrieren - Friert Layer im aktuellen Ansichtsfenster. • Aus - Schaltet die Layer aus (unsichtbar)
Block	Legt fest, wie Blöcke und Xrefs eingefroren werden sollen, Sie werden gefragt: Block Verschachtelungsebene eingeben [Block/Objekt/Keine] - geben Sie B, O oder K ein. <ul style="list-style-type: none"> • Block - friert Layer, die mit der Block Einfügung oder dem Xref Anhang assoziiert sind. (Vorgabe). • Objekt - friert Layer, die mit den Objekten in Block Einfügungen oder Xref Anhängen assoziiert sind. (Objekte in Blöcken können manchmal auf verschiedenen Layern liegen.) <ul style="list-style-type: none"> • Keine - friert den Block oder das Xref nicht.

Ähnliche Befehle

[LayEin](#) - schaltet alle Layer, die ausgeschaltet waren, wieder ein.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.


LayEin

Schaltet alle ausgeschalteten Layer ein (kurz für "Layer ein").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layein*

Menü: *Einstellungen* | *Layer* | *Layer Ein*

Werkzeugkasten: *Layer* | 

: *layein*

BricsCAD antwortet in der Befehlszeile:

Alle Layer wurden eingeschaltet.

Dieser Befehl schaltet alle Layer EIN, unabhängig davon, ob sie durch den Befehl LayAus oder durch andere Befehle ausgeschaltet wurden. Gefrorene Layer sind nicht betroffen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[LayAus](#) - schaltet die Layer aus, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[Layer](#) - erzeugt Layer und ändert deren Eigenschaften im Zeichnungs Explorer.

[-Layer](#) - erzeugt Layer und ändert die Eigenschaften bestehender Layer durch Eingaben in die Befehlszeile.

[LayerStatus](#) - speichert und stellt den Layerstatus wieder her.

[LayFrier](#) - friert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LayTau](#) - taut alle gefrorenen Layer.

[LayIso](#) - isoliert die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperr](#) - sperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

[LaySperrAufh](#) - entsperrt die Layer, die mit den aktuell gewählten Objekten verknüpft sind.

Layout

Erstellt, kopiert, benennt Layouts um, oder löscht Layouts.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layout*

Menü: *Einfügen* | *Layout*

Werkzeugkasten: *Einfügen* |  und *Layout* | 

: *layout*


Aufforderung in der Befehlszeile:

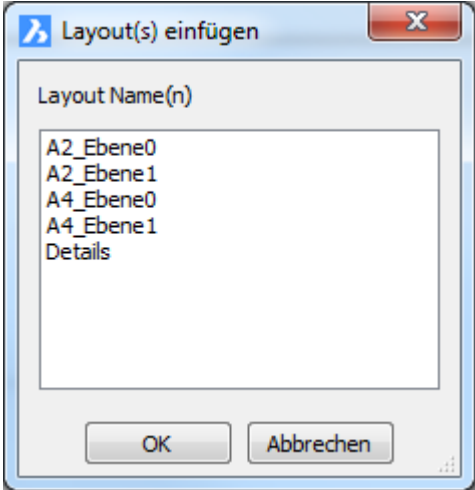
Layoutoption eingeben

[*?*/*Setze*/*Neu*/*Kopieren*/*Löschen*/*Umbenennen*/*SPeichern*/*Vorlage*/*nÄchster*/*VorHerige*] <Setzt>:

Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? für Liste	Listet die Namen der Layouts die in dieser Zeichnung bereits bestehen.
Setze	Wechselt in das angegebene Layout: Geben Sie einen Layout Namen ein: <Layout1> - geben Sie den Namen eines Layouts ein. BricsCAD schaltet in dieses Layout um.
Neu	Erstellt ein neues Layout; und fragt Sie: Geben Sie einen neuen Layout Namen ein: - definieren Sie den Namen des neuen Layouts. Das neue Layout wird als Registerkarte hinzugefügt.
Kopie	Erstellt eine Kopie eines bestehenden Layouts; und fragt Sie: Geben Sie den Namen des zu kopierenden Layouts ein: <Layout1> - geben Sie den Namen eines bestehenden Layouts ein. Geben Sie einen neuen Layout Namen ein: - definieren Sie den Namen des neuen Layouts. Das neue Layout wird als Registerkarte hinzugefügt. 
Löschen	Löscht Layouts aus der Zeichnung; und fragt Sie: Geben Sie einen Layout Namen ein: <Layout1>: - geben Sie den Namen des Layouts ein das gelöscht werden soll.
Umbenenn	Benennt Layouts um; und fragt Sie: Geben Sie einen Layout Namen ein: <Layout1> - geben Sie den Namen eines bestehenden Layouts ein. Geben Sie einen neuen Layout Namen ein: - definieren Sie den Namen des neuen Layouts.

Speichern	<p>Speichert Layouts als DWG-Dateien: Geben Sie einen Layout Namen ein: <Layout1> - geben Sie den Namen eines Layouts ein. Zeigt den Erzeuge Zeichnungs-Datei Dialog an. Geben Sie den Namen für die Zeichnung an, und drücken dann Speichern. Die DWG-Datei enthält das gespeicherte Layout, sowie die Standards: Model, Layout 1, und Layout2.</p>
Vorlage	<p>Importiert Layouts aus DWG Zeichnungs-Dateien. Zeigt den Dialog Wähle Vorlage aus Datei. Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen. Zeigt die Layout (s) einfügen Dialogbox:</p>  <p>Wählen Sie ein oder mehrere Layout-Namen, und klicken Sie dann auf OK. Wenn der Layout Name bereits vorhanden ist, erweitert BricsCAD den Namen. Zum Beispiel, wenn der importierte Layout Namen "Layout 1" heißt, dann erweitert BricsCAD den Namen des neuen Layout "Layout3-Layout1".</p>
Nächster	Zeigt das nächste Layout an.
Vorherige	Zeigt das vorherige Layout an.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf die Registerkarte in der Status-Zeile um das Kontext-Menü zu öffnen:



Kontext-Menü	Beschreibung
Layout1	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout1.
Model	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout1.
Layout2	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout2. Wenn die Zeichnung andere Layouts enthält, werden diese im Kontextmenü aufgelistet.

Verfahren

[Erstellen eines neuen Layouts](#)

[Kopieren von Layouts](#)

[Importieren von Layouts](#)

[Umbenennen von Layouts](#)

[Anordnen der Layout Registerkarten](#)

[Löschen eines Layouts](#)

Ähnliche Befehle

[LayoutManager](#) - verwaltet Layouts über einen Dialog.

[MBEREICH](#) - wechselt in den Model Bereich.

[SeinrichtImp](#) - importiert die Seiteeinrichtungs Definitionen aus einer anderen Zeichnung über einen Dialog.

[-SeinrichtImp](#) - importiert die Seiteeinrichtungs Definitionen aus einer anderen Zeichnung über die Befehlszeile.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

[MansFen](#) - erzeugt mehrere Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[AFenster](#) - erzeugt mehrere Ansichtsfenster im Model Bereich.

LayoutManager

Verwaltet Layouts über einen Dialog.

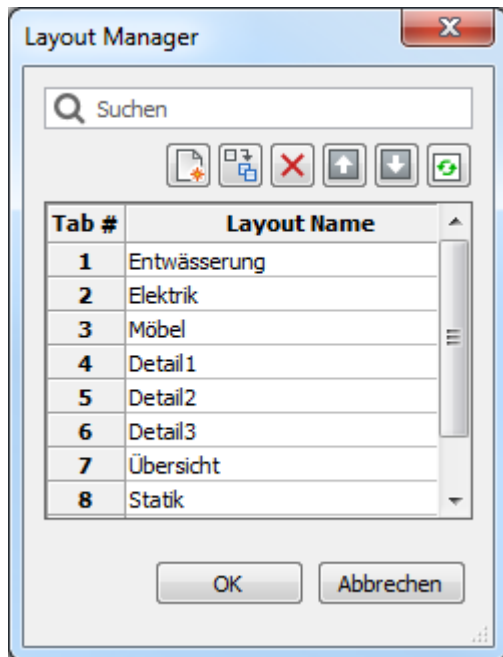
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *layoutmanager*








Grafik Bildschirm:  Model

: *layoutmanager*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	Erzeugt ein neues Layout. Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Layout Name</i> ein, um den standardmäßigen Layoutxx-Namen zu ersetzen.
	Kopiert das/die ausgewählte(n) Layout(s).
	Löscht das/die aktuell ausgewählte(n) Layout(s).
	Verschiebt das/die aktuell ausgewählte(n) Layout(s) in der Liste nach oben (= verschiebt die Layout-Registerkarten nach links).
	Verschiebt das/die aktuell ausgewählte(n) Layout(s) in der Liste nach unten (= verschiebt die Layout-Registerkarten nach rechts).
	Hebt die aktuelle Auswahl auf.
 Suchen	Ermöglicht das Filtern der Layoutliste. Geben Sie einen Suchbegriff in das Feld <i>Suchen</i> ein. Es werden nur Layouts aufgelistet, die den Suchbegriff enthalten.

Ähnliche Befehle

[Layout](#) - erstellt, kopiert, löscht und benennt Layouts um.

Länge

Ändert die Länge von offenen Objekten, wie Linien und Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *länge*

Alias: *lä*

Menü: *Ändern | Länge bearbeiten*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *länge*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Länge bearbeiten: Dynamisch/Inkremental/Prozent/Gesamt/<Objekt wählen, um die Länge anzuzeigen>: (Geben Sie eine Option ein, oder wählen Sie ein Objekt.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, um die Länge anzuzeigen	Zeigt die aktuelle Länge eines offenen Objektes an. Anzeige: Aktuelle Länge - zeigt die Länge in aktuellen Einheiten an.
Dynamisch	Ändert die Länge interaktiv; und meldet: Modus/<Zu änderndes Objekt wählen> - geben Sie eine Option ein.
Wählen Sie das zu ändernde Objekt	Ändert die Länge des ausgewählten Objektes; und meldet: Neuer Endpunkt: - ziehen Sie das Element länger oder kürzer.
Modus	Schaltet den Verlängerungs-Modus um; Rückkehr zur ursprünglichen Anzeige: Länge bearbeiten: Dynamisch/Inkremental/Prozent/Gesamt/<Objekt wählen, um die Länge anzuzeigen> - geben Sie eine Option ein.
Inkremental	Veränderungen des Winkels und der Länge um einen bestimmten Betrag; es wird gemeldet: Winkel/Längenzuwachs eingeben <(0.000)> - geben Sie eine Option ein.
Geben Sie die Längenänderung ein	Definiert die Länge, um die das Objekt verlängert oder verkürzt wird: <ul style="list-style-type: none"> • Verlängern - Geben Sie eine positive Zahl ein. • Verkürzen - Geben Sie eine negative Zahl.
Winkel	Definiert den Winkel, um den der Winkel des Objektes vergrößert oder verkleinert wird; es wird gemeldet: Delta Winkel eingeben- geben Sie einen Winkel ein. Diese Option gilt nur für Bögen.
Prozent	Ändert die Länge von Objekten prozentual, es wird gemeldet: Längenänderung in Prozent eingeben<0.0000> - geben Sie eine Zahl ein.

	<p>Diese Option verlängert oder verkürzt das gesamte Objekt zum angegebenen Prozentsatz, nicht um den angegebenen Prozentsatz. Beispielsweise geben Sie 25 (für 25%) ein, und eine 100 cm lange Linie wird auf 25 cm verkürzt.</p> <p>Geben Sie 150% ein, und eine 1 m lange Linie wird auf 1.5 m verlängert.</p>
Gesamt	<p>Ändert die Länge des gesamten Objektes auf die angegebene Länge; es wird gemeldet: Winkel/ <Gesamtlänge eingeben (0.0000)> - geben Sie eine Option ein.</p>
Gesamtlänge eingeben	<p>Definiert die Gesamtlänge, zu der das Objekt verlängert oder verkürzt werden soll, an.</p> <p>Zum Beispiel, geben Sie 2 ein um eine 1 m -lange Linie auf 2 m zu verlängern.</p>
Winkel	<p>Definiert den Winkel, auf den der Winkel eines Objektes eingestellt werden soll; es wird gemeldet: Gesamtwinkel eingeben - geben Sie einen Winkel ein.</p> <p>Diese Option gilt nur für Bögen.</p> <p>Geben Sie beispielsweise 45 ein, und ein 180-Grad-Bogen verkürzt sich auf 45 Grad.</p>

Verfahren

[Dynamisches Ändern der Länge eines Objektes](#)

[Ändern des eingeschlossenen Winkels eines Bogens](#)

Ähnliche Befehle

[Dehnen](#) - verlängert offene Objekte.

[Strecken](#) - streckt Objekte länger oder kürzer.

[Ändern](#) - ändert die Länge von Linien.

[Stutzen](#) - kürzt Objekte.

LizenzManager

Zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Blechkonstruktion / Communicator)

Zugriff auf den Befehl über

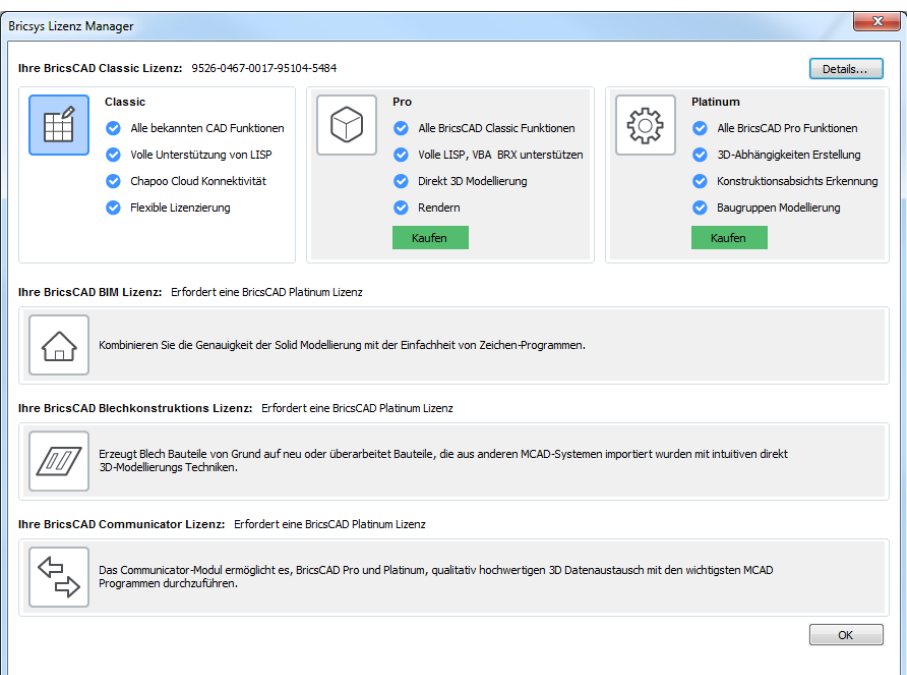
Befehlszeile: *lizenzmanager*

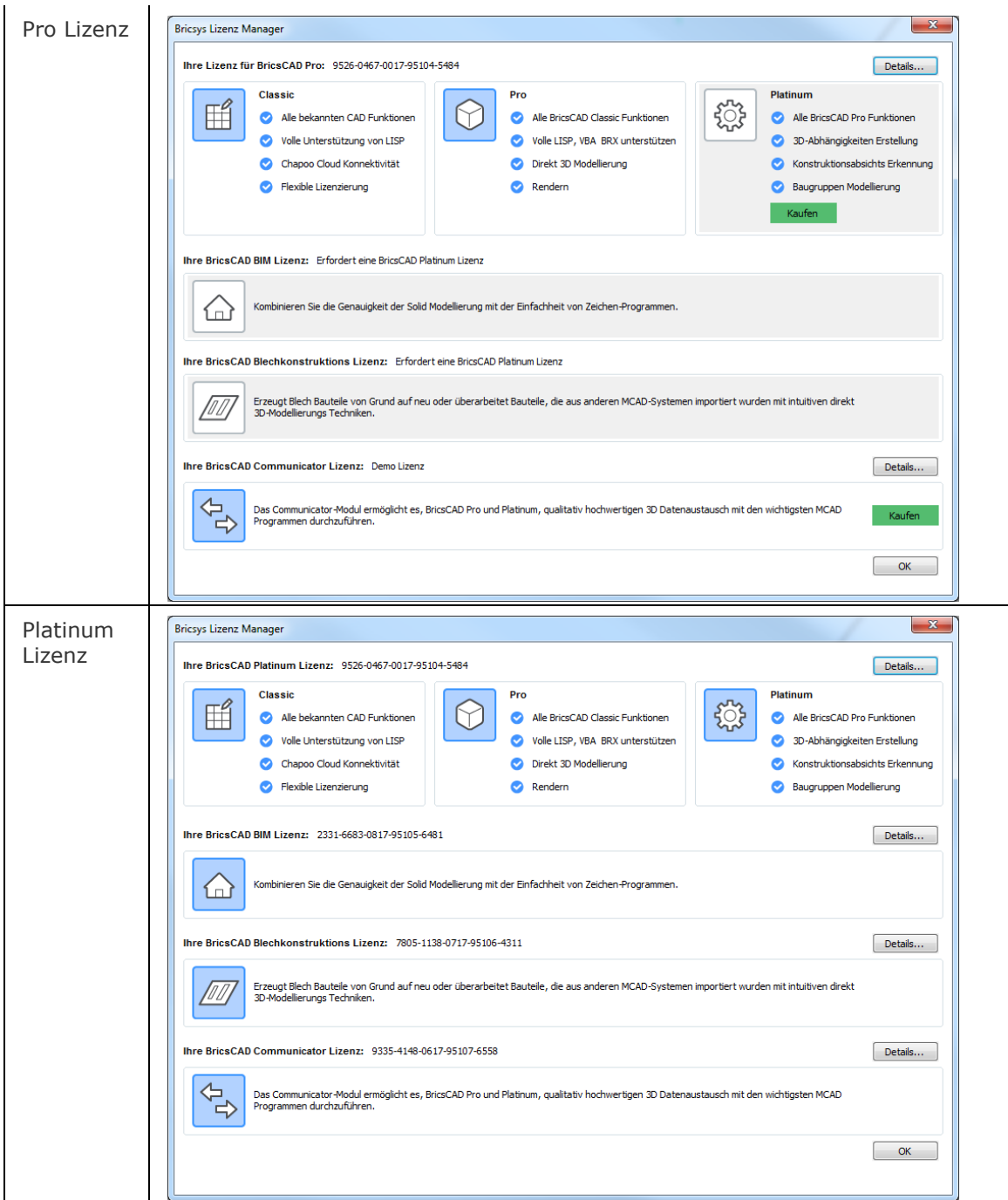
Menü: *Hilfe | Lizenz Manager...*

lizenzmanager

Zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Classic Lizenz	 <p>Ihre BricsCAD Classic Lizenz: 9526-0467-0017-95104-5484</p> <p>Classic</p> <ul style="list-style-type: none"> Alle bekannten CAD Funktionen Volle Unterstützung von LISP Chapoo Cloud Konnektivität Flexible Lizenzierung <p>Pro</p> <ul style="list-style-type: none"> Alle BricsCAD Classic Funktionen Volle LISP, VBA, BRX unterstützen Direkt 3D Modellierung Rendern <p>Platinum</p> <ul style="list-style-type: none"> Alle BricsCAD Pro Funktionen 3D-Abhängigkeiten Erstellung Konstruktionsabsichts Erkennung Baugruppen Modellierung <p>Ihre BricsCAD BIM Lizenz: Erfordert eine BricsCAD Platinum Lizenz</p> <p>Kombinieren Sie die Genauigkeit der Solid Modellierung mit der Einfachheit von Zeichen-Programmen.</p> <p>Ihre BricsCAD Blechkonstruktions Lizenz: Erfordert eine BricsCAD Platinum Lizenz</p> <p>Erzeugt Blech Bauteile von Grund auf neu oder überarbeitet Bauteile, die aus anderen MCAD-Systemen importiert wurden mit intuitiven direkt 3D-Modellierungs Techniken.</p> <p>Ihre BricsCAD Communicator Lizenz: Erfordert eine BricsCAD Platinum Lizenz</p> <p>Das Communicator-Modul ermöglicht es, BricsCAD Pro und Platinum, qualitativ hochwertigen 3D Datenaustausch mit den wichtigsten MCAD Programmen durchzuführen.</p>



Ähnliche Befehle

[LicEnterKey](#) - Eingabe des Lizenzschlüssels.

[LizEigenschaften](#) - zeigt BricsCAD-Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBim](#) - zeigt BricsCAD BIM Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD BIM Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenCommunicator](#) - zeigt BricsCAD Communicator Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Communicator Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBlechkonstr](#) - zeigt BricsCAD Blechkonstruktion Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Blechkonstruktion Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[AusführenAls](#) - ermöglicht den Betrieb von BricsCAD in einer niedrigeren Lizenzstufe.

LicEnterKey

Gibt den Lizenzschlüssel ein (kurz für Lizenzschlüssel eingeben).

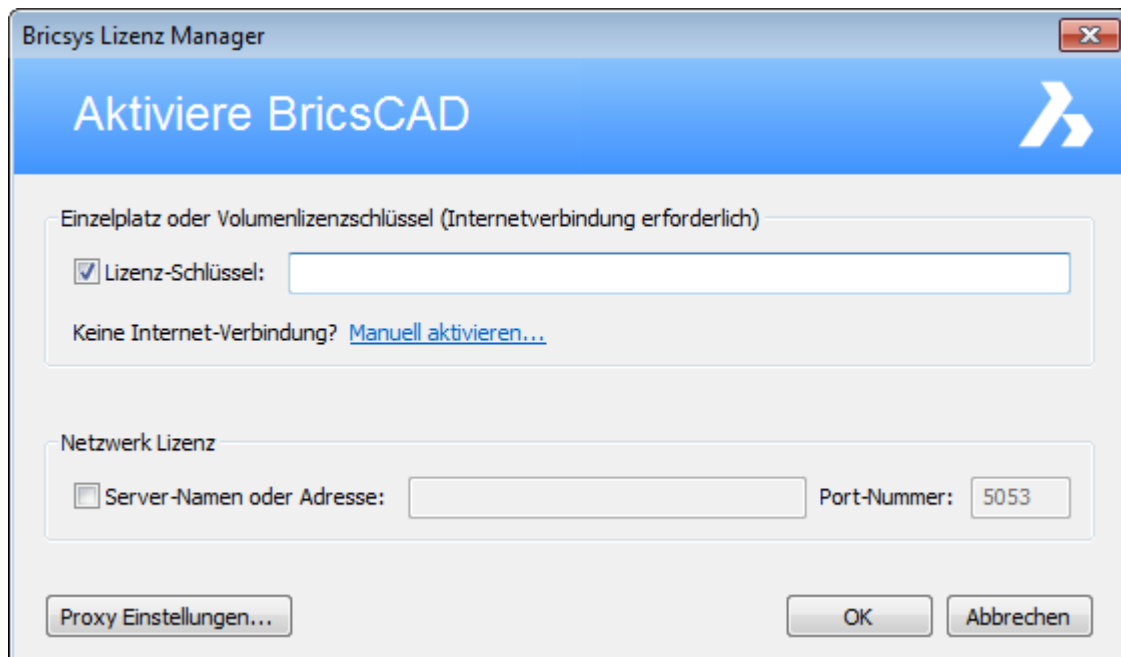
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *licenterkey*

Transparent: *'licenterkey*

: *licenterkey*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie Ihre Lizenzinformationen ein und klicken Sie dann **OK**.

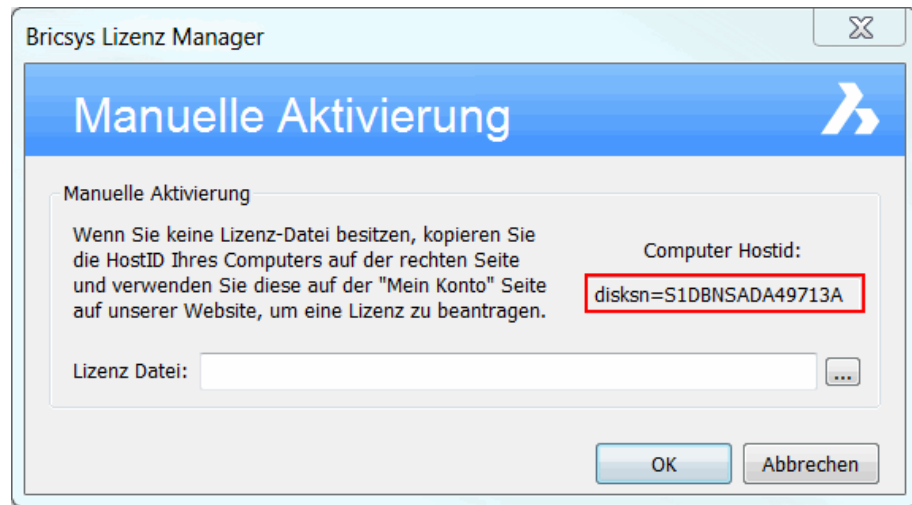
Verwenden Sie diesen Befehl nur um die Lizenz-Nummer zu ändern. Um die Lizenz-Nummer nur anzuzeigen, verwenden Sie den Befehl [LizEigenschaften](#).

Für die Classic, Pro und Platinum Versionen von BricsCAD wird jeweils eine unterschiedliche Lizenz benötigt.

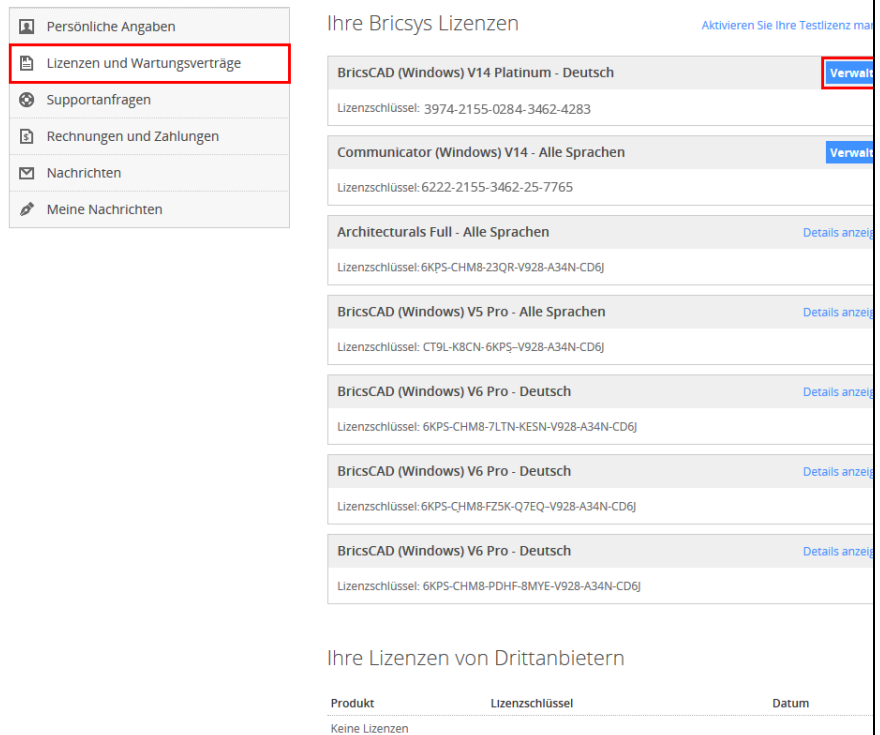
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Lizenz-Schlüssel	<p>Ermöglicht es, einen einzelnen Benutzer oder Volumen-Lizenzschlüssel zu aktivieren.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie einen Lizenzschlüssel im Feld <i>Lizenz-Schlüssel</i> ein. 2. Drücken Sie die OK Taste. Die Lizenz wird über das Internet aktiviert. Eine Lizenzdatei wird erstellt.
Manuell aktivieren...	Erlaubt es, einen einzelnen Benutzer- oder Volume-Lizenz-Schlüssel auf einem Computer zu aktivieren, der nicht mit dem Internet verbunden ist.

Es ist ein anderer Computer, der über einen Internet-Anschluss verfügt, erforderlich, um eine gültige Lizenzdatei vom BricsCAD-Lizenzserver abzurufen.



1. Melden Sie sich auf Ihrem Konto auf der Bricsys Webseite an und wählen Sie *Lizenzen und Wartungsverträge*.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Verwalten* der Lizenz, die Sie aktivieren möchten.
3. Kopieren Sie die Computer Host-ID des Computers, auf dem Sie BricsCAD installieren möchten, und fügen diese im Feld *Host-ID* ein.

Manuelle Aktivierung

Bitte benutzen Sie die manuelle Aktivierung nur, wenn der Computer, auf dem Sie die Lizenz aktivieren wollen, keine Internetverbindung besitzt, oder die Aktivierung in BricsCAD fehlgeschlagen ist.

Host ID

Sie können Ihre Host ID in BricsCAD (Lizenzierung > Ändern) unter "Lizenzschlüssel eingeben", im "Offline Aktivierung Feld, finden.

Aktivieren

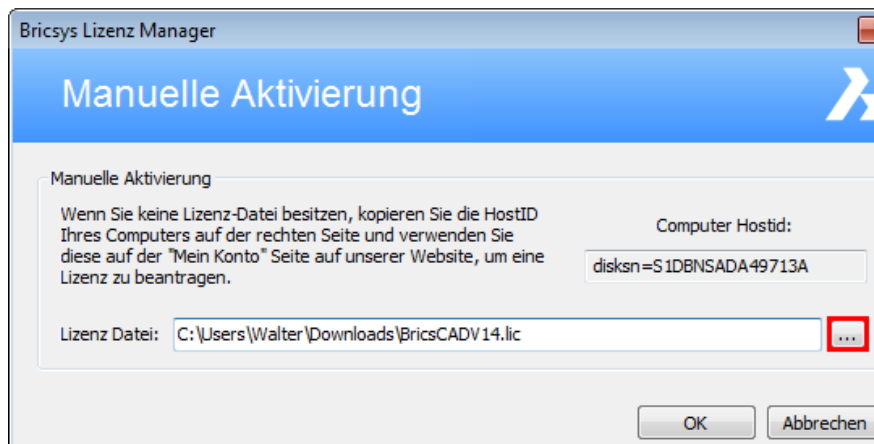
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Aktivieren*.
5. Eine Lizenzdatei wird generiert und zum Download zur Verfügung gestellt.

Aktivieren Sie Ihre Testlizenz manuell.

Aktivierung erfolgreich

Download Lizenzdatei

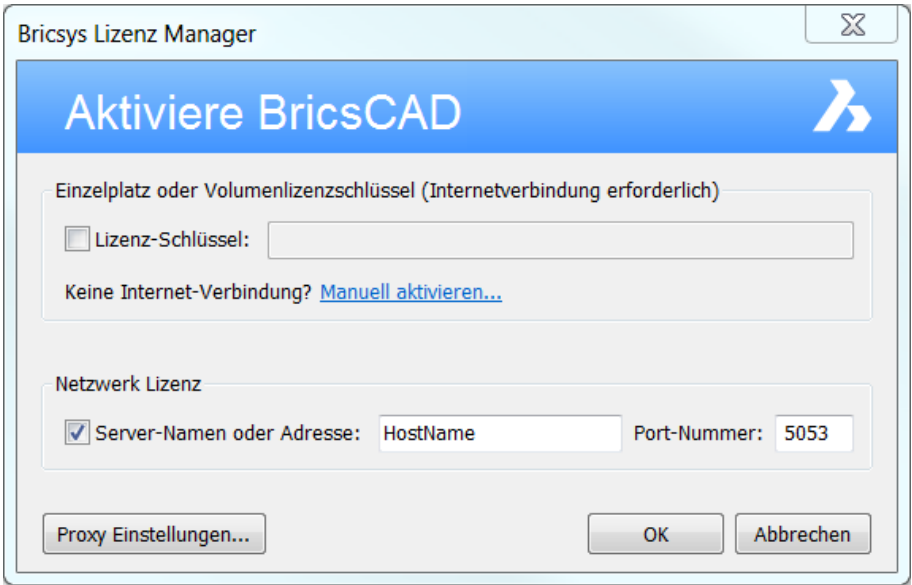
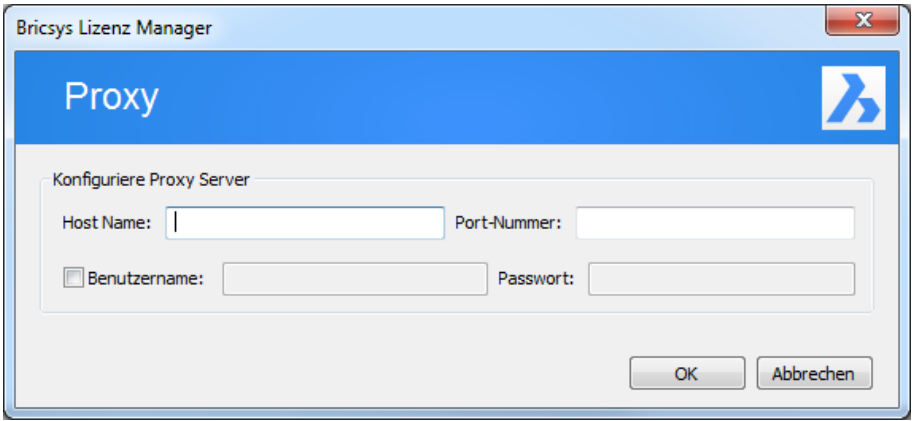
6. Klicken Sie auf den Link *Download Lizenzdatei*, um die *BricsCADVxx.lic* Datei herunterzuladen.
7. Kopieren Sie die Lizenzdatei auf den Computer, auf dem Sie BricsCAD installieren möchten.
8. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (...) im Dialog *Bricsys Lizenz Manager - Manuelle Aktivierung* und wählen Sie die Lizenzdatei aus.



9. Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*.

Netzwerk
Lizenz

Ermöglicht das Abrufen einer Netzwerklizenz von einem Lizenzserver.

	 <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie den Hostnamen oder die IP-Adresse des Lizenz Servers im Feld <i>Server-Name oder Adresse</i> ein. 2. Geben Sie die Port Nummer in das Feld <i>Port-Nummer</i> ein. 3. Drücken Sie die Eingabetaste oder klicken Sie auf <i>OK</i>.
<p>Proxy Einstellungen. ..</p>	<p>Ermöglicht es, die Proxy-Einstellungen anzugeben, wenn Ihr Computer über einen Proxyserver mit dem Internet oder einem lokalen Netzwerk verbunden ist.</p> 

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LizEigenschaften](#) - Zeigt die Lizenz-Nummer und den Eigentümer an.

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD/Communicator/Blechkonstruktion)

LizEigenschaften

Zeigt die BricsCAD Lizenz Informationen in einem Dialog an.

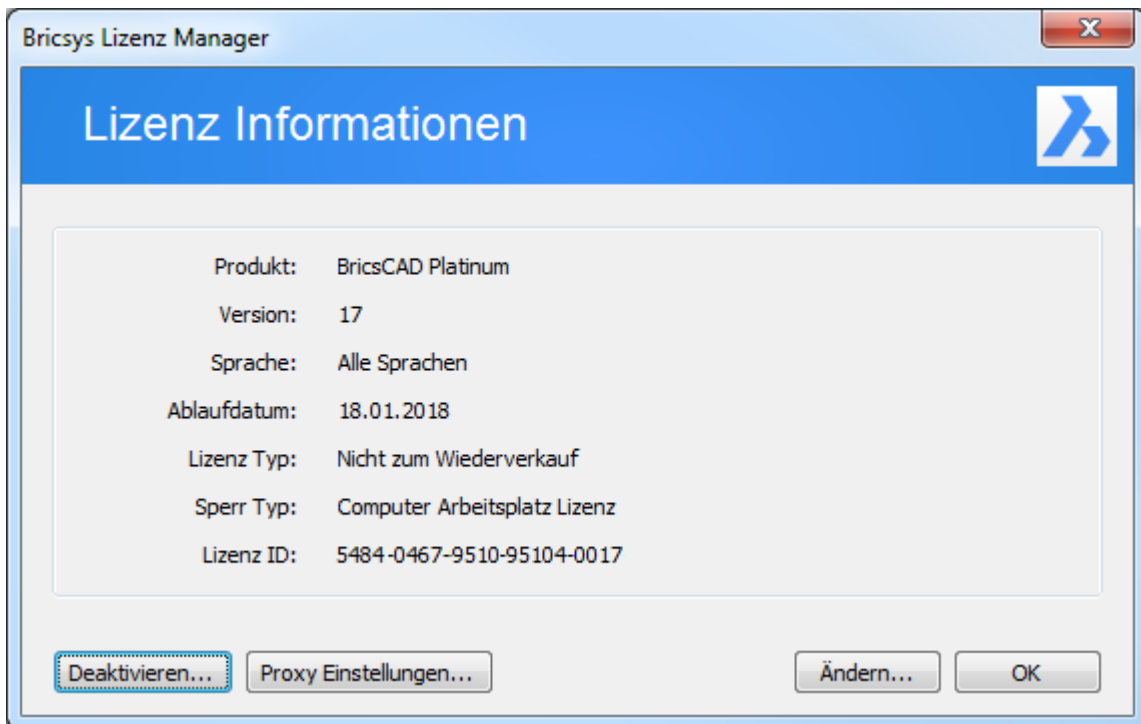
Ermöglicht das Ändern oder Deaktivieren von BricsCAD Einzel-Benutzer oder Volumenlizenzschlüssel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *lizeigenschaften*

: *lizeigenschaften*

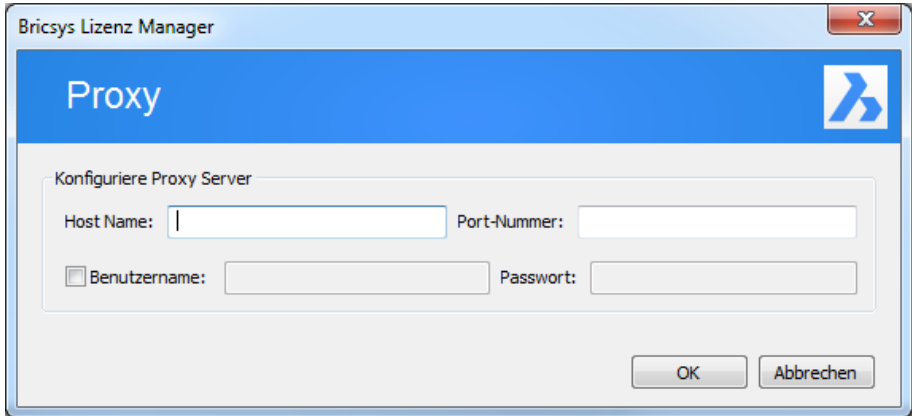
Ein Dialog wird angezeigt:



Sehen Sie sich die Lizenz Information an, und klicken Sie dann auf OK.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Deaktivieren...	<p>Deaktiviert den Lizenzschlüssel. BricsCAD ist auf diesem Computer nicht mehr einsetzbar. Der Lizenzschlüssel ist für die Aktivierung auf einem anderen Computer verfügbar.</p> <p>Um einen Lizenzschlüssel zu deaktivieren, ist eine Internetverbindung erforderlich.</p> <p>Sie müssen einen Lizenzschlüssel deaktivieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Um einen Lizenzschlüssel auf einen anderen Computer zu migrieren. • Wenn Sie BricsCAD dauerhaft von einem Computer entfernen möchten. • Vor der Installation einer neuen Festplatte, Partitions Änderungen oder Aktualisieren das Betriebssystems, z. B. von Windows 7 auf 8.
Proxy Einstellungen...	Ermöglicht es, die Proxy-Einstellungen anzugeben, wenn Ihr Computer über einen Proxyserver mit dem Internet verbunden ist.

	
Ändern	<p>Zeigt den Dialog <i>Aktiviere BricsCAD</i> an. Sehen Sie auch beim Befehl LicEnterKey nach.</p>

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LicEnterKey](#) - ändert den Lizenzschlüssel und den Besitzer.

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Communicator / Blechkonstruktion).

[LizEigenschaftenBim](#) - zeigt BricsCAD BIM Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD BIM Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenCommunicator](#) - zeigt BricsCAD Communicator Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Communicator Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBlechkonstr](#) - zeigt BricsCAD Blechkonstruktion Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Blechkonstruktion Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

LizEigenschaftenBim

Meldet die BricsCAD BIM Lizenzinformationen in einem Dialog.

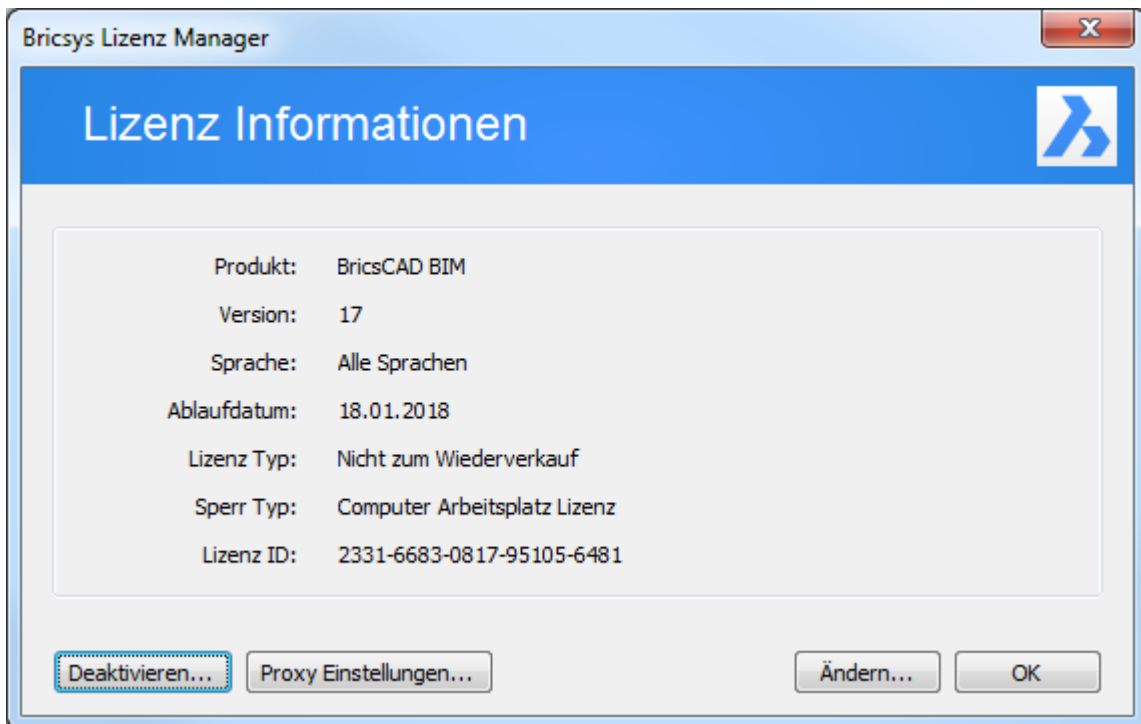
Ermöglicht das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD BIM Einzel Benutzer- oder Volume-Lizenzschlüssels.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *lizeigenschaftenbim*

: *lizeigenschaftenbim*

Ein Dialog wird angezeigt:



Überprüfen Sie die Lizenzinformationen und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Siehe beim Befehl [LizEigenschaften](#).

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LicEnterKey](#) - ändert den Lizenzschlüssel und den Besitzer.

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Communicator / Blechkonstruktion).

[LizEigenschaften](#) - zeigt BricsCAD-Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenCommunicator](#) - zeigt BricsCAD Communicator Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Communicator Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBlechKonstr](#) - zeigt BricsCAD Blechkonstruktion Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Blechkonstruktion Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

LizEigenschaftenCommunicator

Meldet die BricsCAD Communicator Lizenzinformationen in einem Dialog.

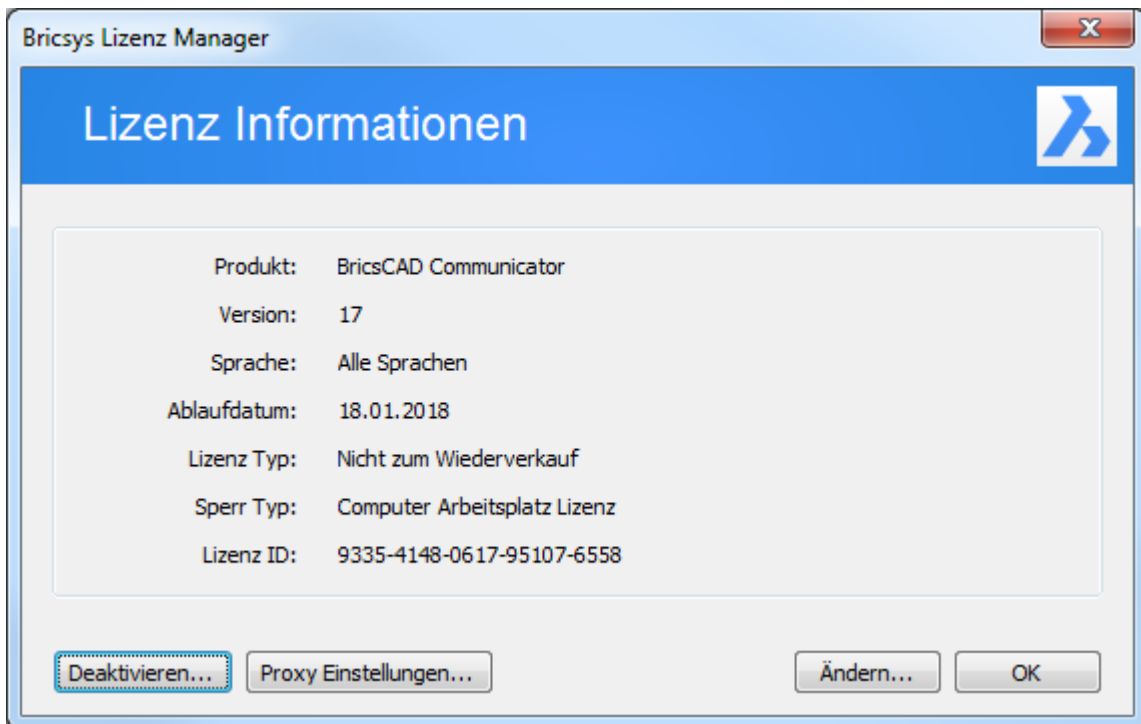
Ermöglicht das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Communicator Einzel Benutzer- oder Volume-Lizenzschlüssels.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *lizeigenschaftencommunicator*

: *lizeigenschaftencommunicator*

Ein Dialog wird angezeigt:



Überprüfen Sie die Lizenzinformationen und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Siehe beim Befehl [LizEigenschaften](#).

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LicEnterKey](#) - ändert den Lizenzschlüssel und den Besitzer.

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Communicator / Blechkonstruktion).

[LizEigenschaften](#) - zeigt BricsCAD-Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBim](#) - zeigt BricsCAD BIM Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD BIM Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBlechKonstr](#) - zeigt BricsCAD Blechkonstruktion Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Blechkonstruktion Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

LizEigenschaftenBlechKonstr

Meldet die BricsCAD Blechkonstruktions Lizenzinformationen in einem Dialog.

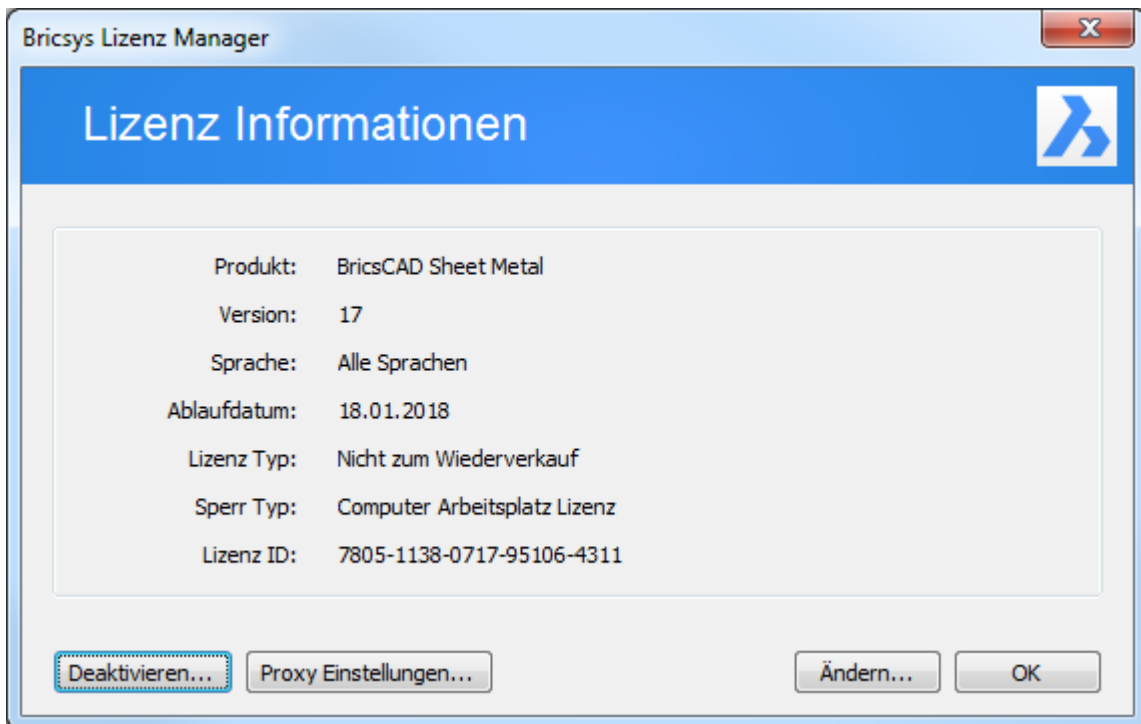
Ermöglicht das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Blechkonstruktions Einzel Benutzer- oder Volume-Lizenzschlüssels.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *lizeigenschaftenblechkonstr*

: *lizeigenschaftenblechkonstr*

Ein Dialog wird angezeigt:



Überprüfen Sie die Lizenzinformationen und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Siehe beim Befehl [LizEigenschaften](#).

Ähnliche Befehle

[Status](#) - Bericht über den Status der Zeichnung.

[LicEnterKey](#) - ändert den Lizenzschlüssel und den Besitzer.

[LizenzManager](#) - zeigt den Dialog "BricsysLizenz Manager" an, in dem Ihre verfügbaren Lizenzen zusammengefasst werden (BricsCAD / BIM / Communicator / Blechkonstruktion).

[LizEigenschaften](#) - zeigt BricsCAD-Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenBim](#) - zeigt BricsCAD BIM Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD BIM Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

[LizEigenschaftenCommunicator](#) - zeigt BricsCAD Communicator Lizenz-Informationen in einem Dialog an. Erlaubt das Ändern oder Deaktivieren eines BricsCAD Communicator Einzel-Benutzer oder Volume Lizenz Schlüssels.

Licht

Erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Licht*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs-Explorer - Lichter* | 

: **licht**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Lichttyp eingeben [Punkt/Spot/Netz/Fernlicht] <Spot>: (Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Spotlicht zu erstellen).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Punkt	Erstellt ein Punktlicht. Siehe PUNKTLICHT .
Spot	Erstellt ein Spotlicht Siehe SPOTLICHT .
Netz	Erstellt ein Netzlicht. Siehe NETZLICHT .
Fern	Erstellt ein Fernlicht. Siehe FERNLICHT .

Ähnliche Befehle

[Fernlicht](#) - Erstellt ein Fernlicht

[Lichtliste](#) - Zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

[Materialien](#) - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

[Punktlicht](#) - Erstellt ein Punktlicht.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Spotlicht](#) - erstellt ein Spotlicht.

[Sonneneigensch](#) - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

[Netzlicht](#) - erstellt ein Netzlicht.

Lichtliste

Zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Lichtliste*

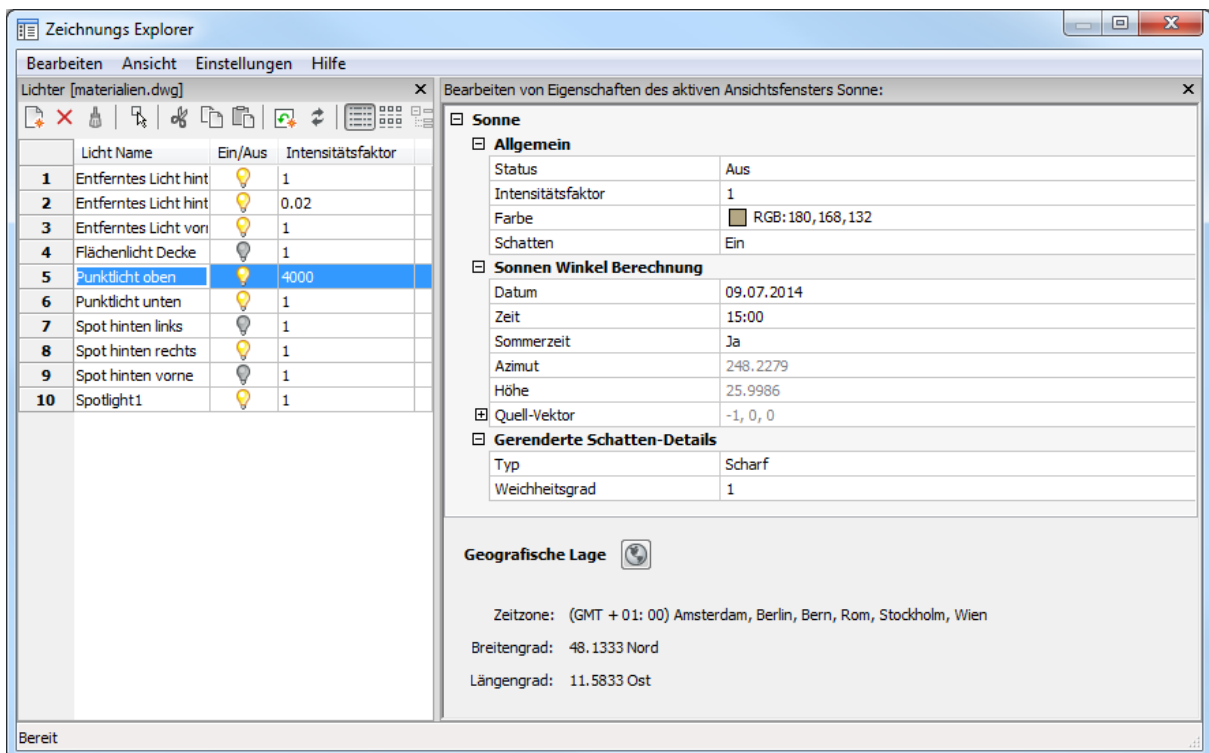
alias: *LL*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Lichter...*





Werkzeugkasten: *Lichter* | 


: *lichtliste*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Startet den Befehl Licht.
 Löschen	Löscht die ausgewählten Lichter.
 In der Zeichnung wählen	Schließt den Dialog <i>Zeichnungs Explorer - Lichter</i> . Wählt das Licht-Symbol in der Zeichnung; das Licht Eigenschaften werden in der <i>Eigenschaften-Leiste</i> angezeigt.
Umbenennen	Bearbeitet den Namen des Lichts.
Alles auswählen	Wählt alle Lichter in der Lichtliste aus. Wählen Sie "In der Zeichnung wählen" um die Glyphen aller Lichter in der Zeichnung auszuwählen.
 EIN	Zeigt an, dass das Licht momentan eingeschalten ist, klicken Sie um es auszuschalten.

 AUS	Zeigt an, dass das Licht momentan ausgeschaltet ist, klicken Sie um es einzuschalten.
Sonne	Definiert die Eigenschaften des Sonnenlichts. Mehr Informationen finden Sie beim Befehl SonnenEigensch.
Geographische Lage	Startet den Befehl GeoPosition.

Ähnliche Befehle

[Licht](#) - Erstellt ein neues Licht.

[Render](#) - Berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Sonneneigensch](#) - Zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

[Geoposition](#) - legt die geographische Lage der Zeichnung fest.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

Limiten

Limitiert die Grenzen der Zeichnung und des Rasters.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *limiten*

Transparent: *'limiten*

Menü: *Einstellungen | Zeichnungsgrenzen*

: *limiten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Limiten sind deaktiviert: *Untere linke Ecke festlegen* oder [Ein] <0,0>:

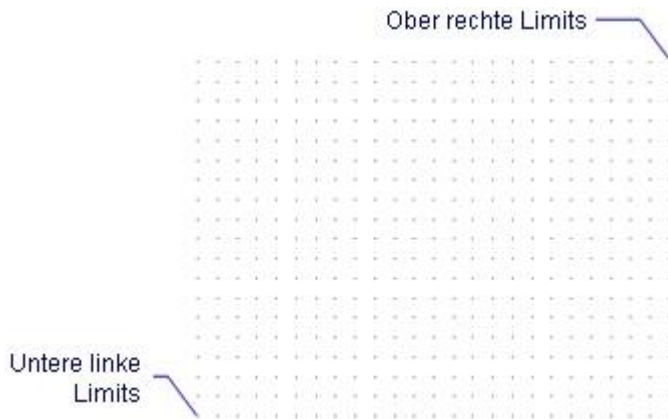
oder

Limiten sind aktiviert: *Untere linke Ecke festlegen* oder [AUs] <0,0>: Geben Sie die x,y Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option

Obere rechte Ecke <12.0000,9.0000>: Geben Sie die x,y Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt

Wenn die Limiten eingeschaltet sind, ist es nicht möglich, außerhalb des durch diesen Befehl definierten Bereichs zu zeichnen.

BricsCAD zeigt dann folgendes an, "Gewählter Punkt liegt außerhalb der Limiten. Bitte wählen Sie einen anderen Punkt."



Der Befehl definiert auch den Bereich, in dem das Raster angezeigt wird, abhängig davon ob die Limiten ein- oder ausgeschaltet sind, wenn die Einstellung *Über LIMITEN Bereich anzeigen* der Systemvariablen *GRIDDISPLAY* nicht aktiviert ist.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet die Grenzen ein.
AUs	Schaltet die Grenzen aus.
Untere linke Ecke	Definiert die untere linke Ecke der Grenzen.
Obere rechte Ecke	Definiert die obere rechte Ecke der Grenzen.

Ähnliche Befehle

Raster - die Limiten werden benutzt, um die Darstellung des Rasters zu begrenzen.

Plot und **Drucken** - Plottet bis zu den Limiten einer Zeichnung.

Zoom - zoomt an die Limiten (oder Grenzen) mit der Option Alle.

Linie


Zeichnet Linien-Segmente.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *linie*

Alias: *l, 3dlinie*

Menü: *Zeichnen | Linie*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *linie*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Beginn der Linie oder [**Folgen**] <**Letzter Punkt**>: Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, geben Sie x,y,z Koordinaten ein oder geben Sie eine Option ein.

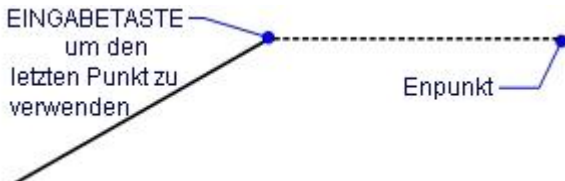
Endpunkt festlegen oder [**Winkel/Länge/Zurück**]: Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, geben Sie x,y,z Koordinaten ein oder geben Sie eine Option ein.

Endpunkt festlegen oder [**Winkel/Länge/Folgen/Zurück**]: Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, geben Sie x,y,z Koordinaten ein oder geben Sie eine Option ein.

Endpunkt festlegen oder [**Winkel/Länge/Folgen/Schließen/Zurück**]: Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, geben Sie x,y,z Koordinaten ein oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Beginn der Linie	Definiert den Startpunkt des ersten Linien-Segmentes.
Letzter Punkt	Drücken Sie die Eingabetaste, um den zuletzt angegebenen Punkt zu verwenden.  <p>Das Diagramm zeigt eine diagonale Linie, die von links unten nach rechts oben verläuft. Am Ende dieser Linie befindet sich ein Punkt, der als 'EINGABETASTE um den letzten Punkt zu verwenden' beschriftet ist. Eine gestrichelte Linie führt von diesem Punkt weiter nach rechts bis zu einem weiteren Punkt, der als 'Enpunkt' beschriftet ist.</p>
Endpunkt	Definiert den Endpunkt jedes Linien-Segmentes.
Winkel	Zeichnet die Linie mit den vom Benutzer angegebenen Winkel und Entfernung; und meldet: Winkel der Linie - geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse abgetragen). Länge der Linie - definiert die Länge des Linien-Segmentes.

Länge	<p>Zeichnet die Linie mit einem vom Benutzer definierten Abstand und Winkel; und meldet:</p> <p>Länge der Linie - definiert die Länge des Linien-Segmentes.</p> <p>Winkel der Linie - geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse abgetragen).</p>
Zurück	Macht (löscht) das letzte Linien-Segment rückgängig.
Folgen	<p>Zeichnet das nächste Linien-Segment mit dem gleichen Winkel wie das vorherige Segment.</p> <p>Länge der Linie - definiert die Länge des Linien-Segmentes.</p>
Schließen	<p>Schließt das "Polygon" durch Ziehen einer Linie zwischen dem aktuellen Segment-Endpunkt und dem ersten Startpunkt.</p>

Verfahren

Zeichnen von Linien

Bearbeitung mit Griffen

Linien können direkt mit Griffen bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Linie. Beachten Sie die drei Griffe des Objektes.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen Endpunkt Griff, um die Linie zu dehnen.
 - Ziehen Sie den mittleren Griff, um die Linie zu verschieben.



Ähnliche Befehle

MLinie - zeichnet Multilinien.

PLinie - zeichnet verbundene Linien und Bögen.

Strahl - zieht semi-infinite Linien.

Skizze - zeichnet skizzierte (freihand) Linien.

Band - zeichnet Breite Linien Segmente.

XLinie - zeichnet unendliche Linien.

Eigenschaften - verändert die Eigenschaften von Linien in einem Dialog.

Ändern - ändert die Eigenschaften von Objekten über die Befehlszeile.

Linientyp

Lädt, setzt und erzeugt Linientypen über den Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *linientyp*

Transparent: *'linientyp*

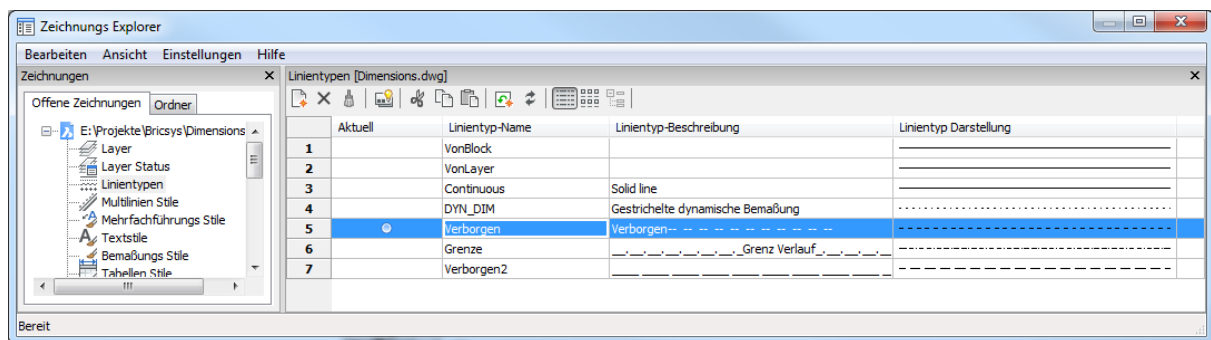
Alias: *lt*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Linientypen...*

Statuszeile: *Linientyp* Feld (*VonLayer*)

: *linientyp*

Zeigt den Linientyp Knoten des Zeichnungs Explorer Dialoges:



Fügen Sie Linientypen hinzu oder ändern Sie Eigenschaften bestehender Linientypen und klicken Sie dann auf X.


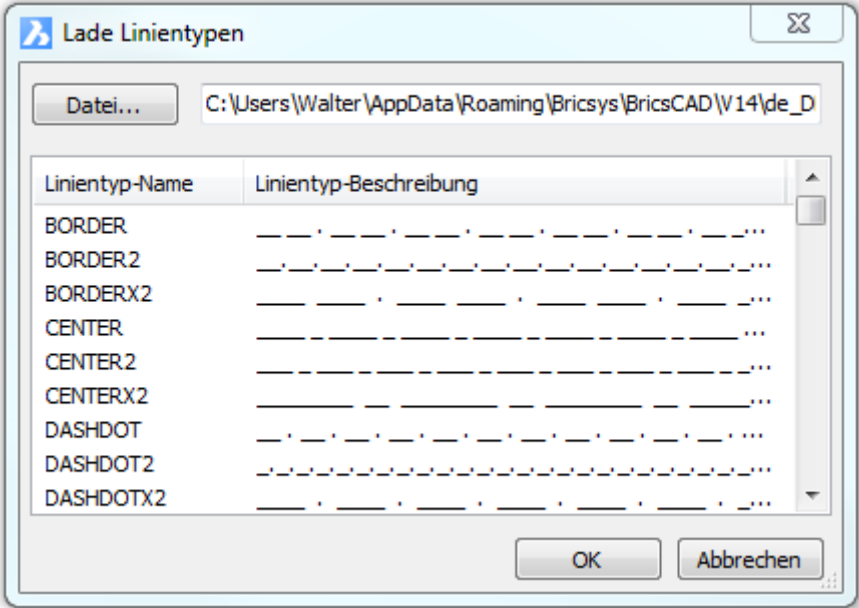


Drücken Sie **F1**, um die Hilfe zu öffnen.

Neue Zeichnungen enthalten in der Regel diese drei Linientyp Definitionen: Continuous, VonLayer und VonBlock.

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.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	<p>Lädt zusätzliche Linientyp Definitionen in die Zeichnung. Öffnet den Dialog Lade Linientypen:</p>  <p>(Um Linientypen aus einer anderen LIN Datei zu laden klicken Sie auf die Schaltfläche Datei....)</p> <p>Wählen Sie einen Linientyp und klicken dann auf OK.</p>
 Löschen	<p>Löscht Linientyp Definitionen aus der Zeichnung. Die folgenden Linientyp Definitionen können nicht gelöscht werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Continuous • VonLayer • VonBlock • Jeder Linientyp der in Benutzung ist
 Bereinigen	<p>Entfernt alle nicht verwendeten Linientyp Definitionen aus der Zeichnung.</p>

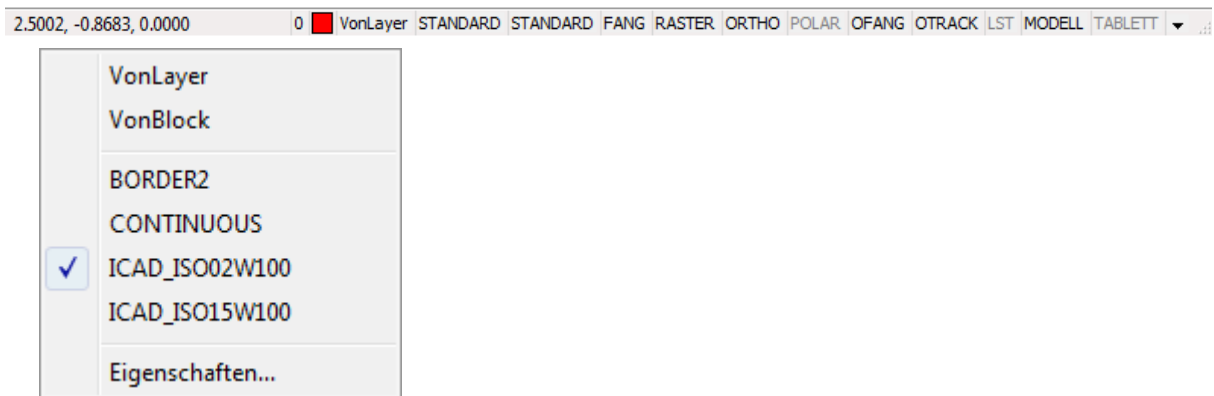
Schnellzugriff-Menü Optionen

Neu	Ctrl-N
Löschen	Ctrl-D
Bereinigen	Ctrl-P
Ausschneiden	Ctrl-X
Kopieren	Ctrl-C
Einfügen	CTRL-V
Umbenennen	
Alle Auswählen	
Aktuell setzen	

Option	Tastenkombination	Beschreibung
Neu	Strg+N	Lädt neue Linientyp Definitionen.
Löschen	Strg+D	Löscht die ausgewählten Linientypen.
Bereinigen	Strg + V	Entfernt ungenutzte Linientypen aus der aktuellen Zeichnung.
Ausschneiden	Strg+X	Schneidet den markierten Linientyp aus und legt ihn in die Zwischenablage.
Kopie	Strg+C	Kopiert den ausgewählten Linientyp in die Zwischenablage.
Einfügen	Strg+V	Fügt die Linientyp Definition aus der Zwischenablage in die aktuelle Zeichnung ein.
Umbenenn		Benennt den ausgewählten Linientyp um.
Alle auswählen		Wählt alle Linientyp Definitionen.
Aktuell setzen		Setzt den ausgewählten Linientyp aktuell.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf VonLayer (oder anderen Linientyp Namen) in der Statuszeile, um das Kontext-Menü zu öffnen:



Kontext-Menü	Beschreibung
VonLayer VonBlock Continuous	Wählt den Standard-Linientyp für den Layer. Wenn die Zeichnung zusätzliche Linientypen enthält, finden Sie hier ihre Namen.
Eigenschaften	Öffnet den Linientypen Bereich des Zeichnungs Explorers.

Ähnliche Befehle

[-Linientyp](#) - Setzt und lädt Linientypen über die Befehlszeile.

[LSTärke](#) - legt die Linienstärke fest.

[Einstellungen](#) - stellt Linientyp Parameter ein.

[Layer](#) - weist Linientypen Layern zu.

[Eigenschaften](#) - ändert Linientypen in einem Dialog.

[Ändern](#) und [EigÄndr](#) - ändert Linientypen über die Befehlszeile.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-Linientyp

Lädt, setzt und erzeugt Linientypen über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-linientyp*

Transparent: *'-linientyp*

Alias: *-lt*

Statuszeile: *VonLayer*

: *-linientyp*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Linientyp: [*? für Liste/Erstellen/Laden/Setze*]: Geben Sie eine Option ein.

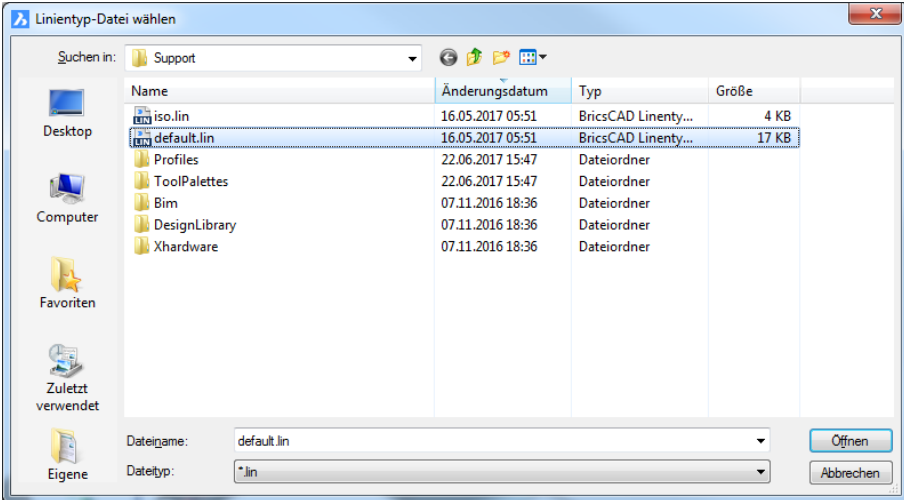
Der Befehl wird solange wiederholt, bis Sie die Eingabe oder Esc Taste drücken.

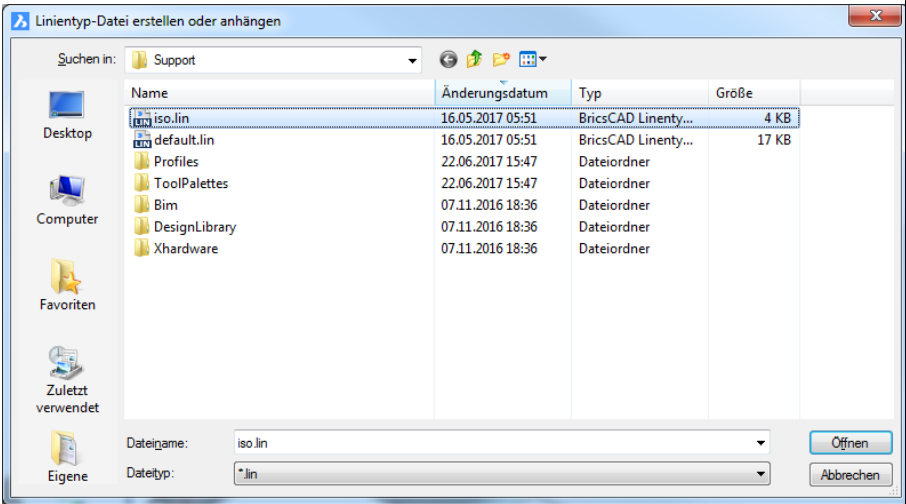
Neue Zeichnungen enthalten in der Regel diese drei Linientyp Definitionen: Continuous, VonLayer und VonBlock.

Alle anderen Linientypen müssen bevor sie verwendet werden können wie folgt in die Zeichnung geladen werden:

1. Verwenden Sie die Option Laden des Befehls *-Linientyp*, um einen Linientyp zu laden.
2. Benutzen Sie die Option Setzen, um einen Linientyp aktuell zu setzen.

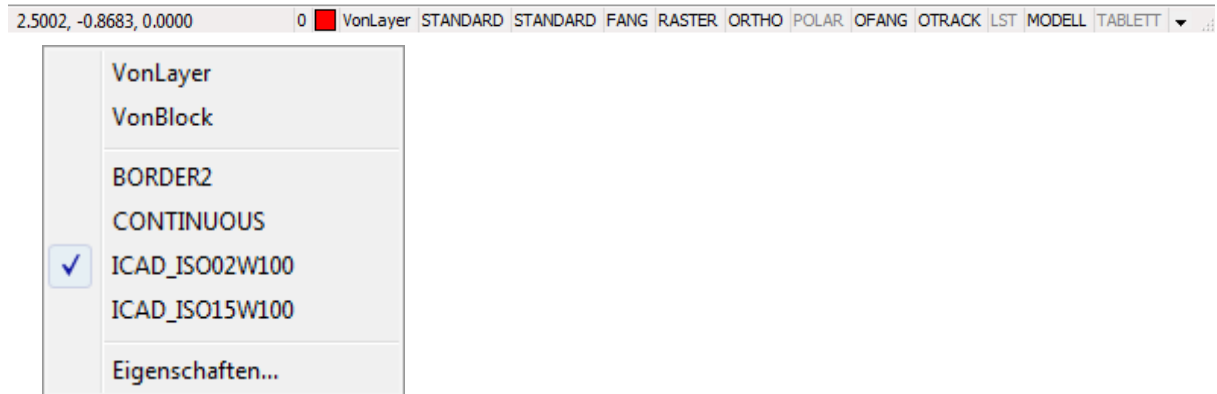
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
? für Liste	<p>Listet die Namen der Linientypen in einer LIN-Datei auf; öffnet den Dialog Wähle eine Linientyp Datei:</p>  <p>Wählen Sie eine LIN-Datei wie default.lin und klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i>.</p> <p>BricsCAD listet die Namen und die Details Linientyp Definitionen in der Datei in einem Text-Fenster auf.</p>
Erstellen	Lädt neue Linientyp Definitionen.
Name für den neuen Linientyp	<p>Definiert den Namen der neuen Linientyp Definition.</p> <p>Nachdem Sie einen Namen wie "neu" eingegeben haben zeigt BricsCAD den Dialog Linientyp-Datei erstellen oder anhängen:</p>

	 <p>Sie fügen die neuen Linientyp Definition in eine bestehende LIN-Datei ein: wählen Sie den Dateinamen und klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i>. BricsCAD prüft, ob der Name in der Datei bereits existiert: Bitte warten... prüfe ob Linientyp bereits besteht: neu. Und zeigt dann die nächste Abfrage an.</p>
<p>Linientyp-Beschreibung</p>	<p>Beschreibt den Linientyp wie "Grenzen".</p>
<p>Linientyp Definition</p>	<p>Definiert das Linientyp-Muster. Verwenden Sie die folgenden Codierungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Striche - positive Zahlen wie 0.5. • Lücken - negative Zahlen wie -0.25. • Punkte - Null (0). <p>Trennen Sie die Zahlen mit Komma, wie 0.5, -0.25, 0. BricsCAD ergänzt die Definition in der LIN Datei, und meldet: Linientyp "new" wurde definiert in "C:\...default.lin"</p>
<p>Laden</p>	<p>Lädt eine Linientyp Definition aus einer LIN-Datei. Und fragt Sie: <i>Geben Sie den Linientyp an, der geladen werden soll</i> - geben Sie den Namen des Linientyps z. B. 'Grenzen' ein. Zeigt den Dialog Linientype-Datei wählen, wählen Sie eine LIN-Datei und klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i>. BricsCAD meldet, Linientype geladen: 'Grenzen'</p>
<p>Setze</p>	<p>Setzt einen geladenen Linientyp aktuell (als Arbeits-) Linientyp.</p>
<p>? um Linientypen in Zeichnung aufzulisten</p>	<p>Listet die Linientyp Definitionen in der Zeichnung auf.</p>
<p>Linientyp um aktuell setzen</p>	<p>Definiert den Namen des Linientyps, um diesen als Arbeits-Linientyp zu setzen.</p>

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf VonLayer (oder anderen Linientyp Namen) in der Statuszeile, um das Kontext-Menü zu öffnen:



Kontext-Menü	Beschreibung
VonLayer VonBlock Continuous	Wählt den Standard-Linientyp für den Layer. Wenn die Zeichnung zusätzliche Linientypen enthält, finden Sie hier ihre Namen.
Eigenschaften	Öffnet die Linientypen Abschnitt des Zeichnungs Explorers. Sehen Sie auch beim Befehl linientyp nach.

Ähnliche Befehle

[Linientyp](#) - lädt, setzt und erzeugt Linientypen über den Zeichnungs Explorer.

[LSTärke](#) - legt die Linienstärke fest.

[Einstellungen](#) - stellt Linientyp Parameter ein.

[Layer](#) - weist Linientypen Layern zu.

[Eigenschaften](#) - ändert Linientypen in einem Dialog.

[Ändern](#) und [EigÄndr](#) - ändert Linientypen über die Befehlszeile.

Liste

Listet die Eigenschaften der ausgewählten Objekte auf.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *liste*

Alias: *li, lis*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Objekt-Info auflisten*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *liste*

Aufforderung in der Befehlszeile:

*S*Ortiert/*V*erfolgen/*<Wähle Objekte für Anzeige>*: (Wählen Sie eines oder mehrere Objekte, oder geben Sie eine Option ein.)

Um die Daten-Ausgaben dieses Befehls besser ansehen zu können, drücken Sie F2, um den Text Dialog zu öffnen.

Wenn die Liste zu lang wird, drücken Sie Esc um die Auflistung zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
SOrtiert	Wechselt vom <i>sequentiellen</i> Modus zum sortieren Modus. Wenn Sie mehr wie ein Objekt gewählt haben, listet diese Option die Objekte sortiert nach Objekttyp auf. Zum Beispiel, wenn Sie eine Linie, einen Bogen und eine weitere Linie wählen. Diese Option listet diese Auswahl als Linie 1, Linie 2 und Bogen 1.
Verfolgen	Gibt die Anzahl der Zeilen an, die an einem Bildschirm ausgegeben werden sollen; und meldet: Anzahl der Befehlszeilen, die protokolliert werden sollen <256> - Geben Sie die Anzahl der Zeilen an, die ausgegeben werden sollen, bevor Sie die Meldung "Drücken Sie die EINGABETASTE, um fortzufahren" erhalten.
Wähle Objekte für Anzeige	Wählt die Objekte, die aufgelistet werden sollen.
SEquentiell	Wechselt vom sortierten zum sequentiellen Modus. Wenn Sie mehr als ein Objekt wählen, werden diese in der Reihenfolge aufgelistet, in der Sie die Objekte gewählt haben. Zum Beispiel, wenn Sie eine Linie, einen Bogen und eine weitere Linie wählen. Diese Option listet sie als Linie, Bogen und Linie auf.

Eine typische Liste sieht wie folgt aus:

----- Line 1 -----

Handle: 186C

Aktueller Bereich: Modell

Layer: 0

Farbe: 7(white)

Linientyp: BYLAYER

Von Punkt: X= -36.0000 Y= 16.5000 Z= 0.0000

Nach Punkt: X= -24.5000 Y= 11.5000 Z= 0.0000

Länge: 12.5399

Winkel in BKS-XY-Ebene: 337

Delta-Werte: X= 11.5000 Y= -5.0000 Z= 0.0000

Ähnliche Befehle

Fläche - berechnet die Fläche, den Umfang und den Durchmesser von Objekten.

DbListe - listet Informationen über alle Objekte in der Zeichnung auf.

Abstand - listet die 2D- und 3D-Abstände zwischen zwei Punkten auf.

Id - listet die x,y,z-Koordinaten eines gewählten Punktes auf.

MassEig - listet die Eigenschaften von Volumenkörper Modellen und Regionen auf.

Eigenschaften - listet die Fläche und weitere Parameter von Objekten in einer Palette auf.


LiveSchnitt

Schaltet die *LiveSchnitt* Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *liveschnitt*

Menü: *Modell | Schnitte | Live Schnitt*

Werkzeugkasten: *Schnitte* | 

: *liveschnitt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ein Schnitt Objekt: Klicken Sie auf ein Schnitt Objekt in der Zeichnung.

Wenn die Live Schnitt Eigenschaft einer Schnittebene ausgeschaltet war, wird diese eingeschaltet und umgekehrt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[ZuschneidenAnzeige](#) - schaltet die Zuschneiden-Anzeige Eigenschaft einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[BimSchnittÖffnen](#) - öffnet die Zeichnungsdatei, die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziiert ist.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[SchnEbene](#) - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erzeugt.

[SchnEbeneEinst](#) - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

[SchnEbeneZuBlock](#) - speichert die ausgewählte Schnittebene in einen 2D Querschnitt / Erhebungs Block oder einen 3D Abschnittsblock.

Laden

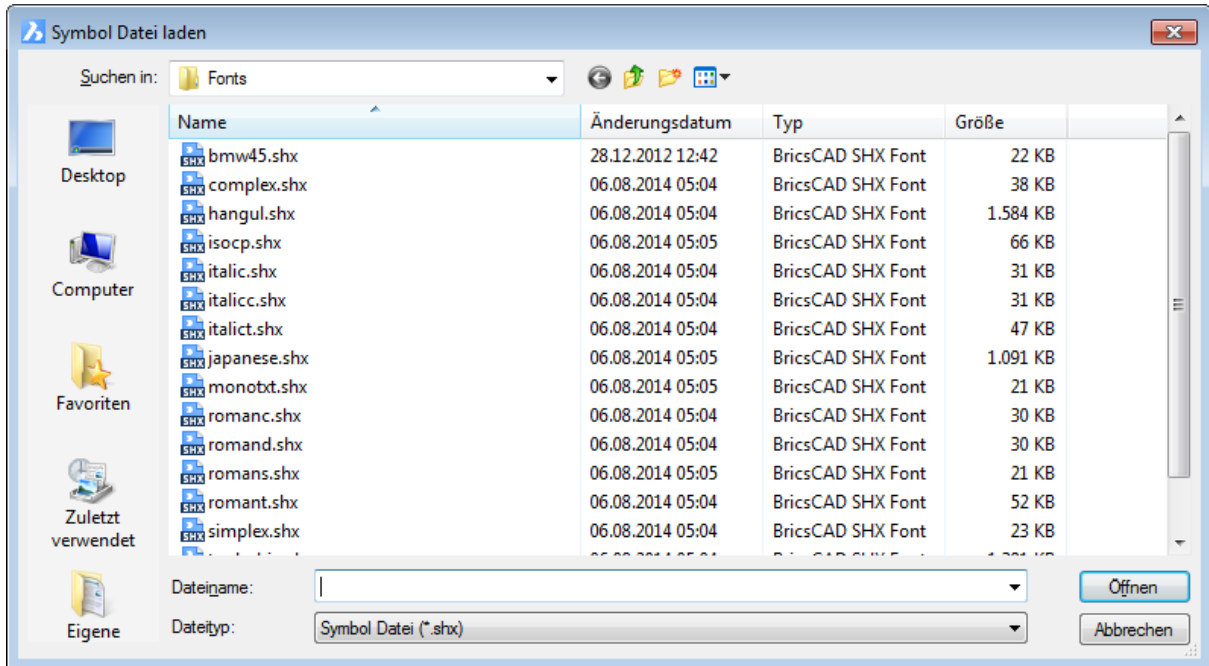
Lädt SHX kompiliert Symbol Dateien in die aktuelle Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *laden*

: *laden*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine SHX-Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.

SHX-Dateien sind kompilierte SHP Symbol-Dateien, die für die Definition von Schriften und Symbolen benutzt werden. Dieser Befehl funktioniert nur mit Symbol SHX Dateien, nicht mit Schriftarten SHX Dateien. Symbole waren eine frühe Version von Blöcken. Sie waren sehr effizient, aber schwer zu erzeugen. Dieser Befehl bleibt weitgehend aus Gründen der Kompatibilität in BricsCAD.

Symbole werden mit dem Befehl [Symbol](#) platziert.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Symbol](#) - fügt Symbole in Zeichnungen ein.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke in Zeichnungen ein.

LogFileOff

Schaltet die Log-Datei-Aufnahme aus. Setzt den Wert der Systemvariablen LOGFILEMODE auf AUS.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *logfileoff*

: *logfileoff*

Keine Meldungen in der Befehlszeile.

Sie können die Log-Datei in Notepad oder einem anderen Text-Editor öffnen. Die Datei wird im Ordner, der durch die Variable LogFilePath definiert wird, gespeichert.

Der Standard-Name der Datei ist Zeichnungsname_Jahr-Monat-Datum_Stunde-Minute-Sekunde.log, wie Zeichnung1_2009-05-24_08-32-46.log.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Die genauen Einstellungen sehen Sie im Abschnitt Log-Dateien im Dialog [Einstellungen](#).

Ähnliche Befehle

[LogFileOn](#) - schaltet die Aufnahme der Log-Datei ein.

[Einstellungen](#) - stellt die Log-Datei Parameter, im Abschnitt Log-Dateien des Dialogs Einstellungen, ein.

[KopieBisher](#) - kopiert den Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

LogFileOn

Aktiviert die Aufnahme der Log-Datei, es werden alle Befehls-Meldungen in der LOG-Datei aufgezeichnet. Setzt den Wert der Systemvariablen LOGFILEMODE auf EIN.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *logfileon*

: *logfileon*

Keine Meldungen in der Befehlszeile.

BricsCAD zeichnet alle Befehls-Texte in der Log-Datei auf. Der Speicherort der log-Datei wird durch die Variable LogFilePath definiert.

Der Standard-Name der Datei ist Zeichnungsname_Jahr-Monat-Datum_Stunde-Minute-Sekunde.log, wie Zeichnung1_2009-05-24_08-32-46.log.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Die genauen Einstellungen sehen Sie im Abschnitt Log-Dateien im Dialog [Einstellungen](#).

Ähnliche Befehle

[LogFileOff](#) - schaltet die Log-Datei-Aufnahme aus.

[Einstellungen](#) - stellt die Log-Datei Parameter, im Abschnitt Log-Dateien des Dialogs Einstellungen, ein.

LSTärke

Steuert die Anzeige von Linienstärken in der Zeichnung über einen Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

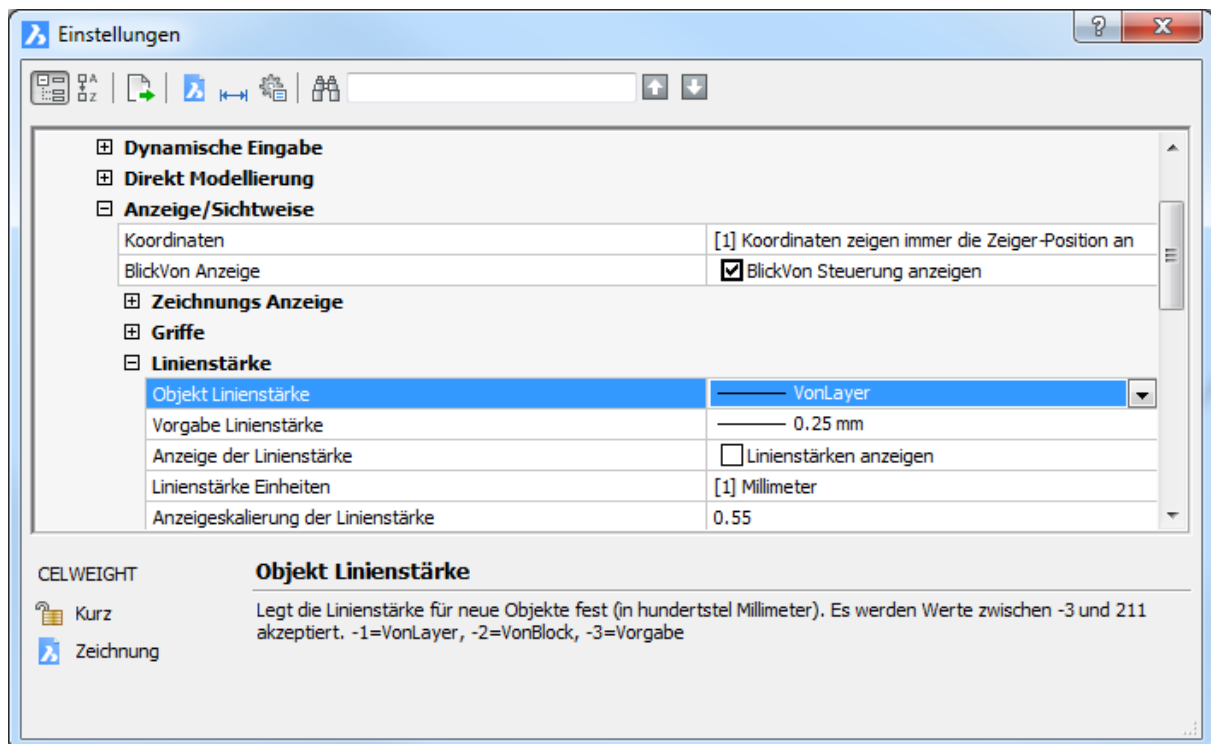
Befehlszeile: *Istärke*

Werkzeugkasten: *Objekteigenschaften* |

Statuszeile: *LST*

: *Istärke*

Zeigt die Linienstärken Abschnitt des Dialoges Einstellungen:

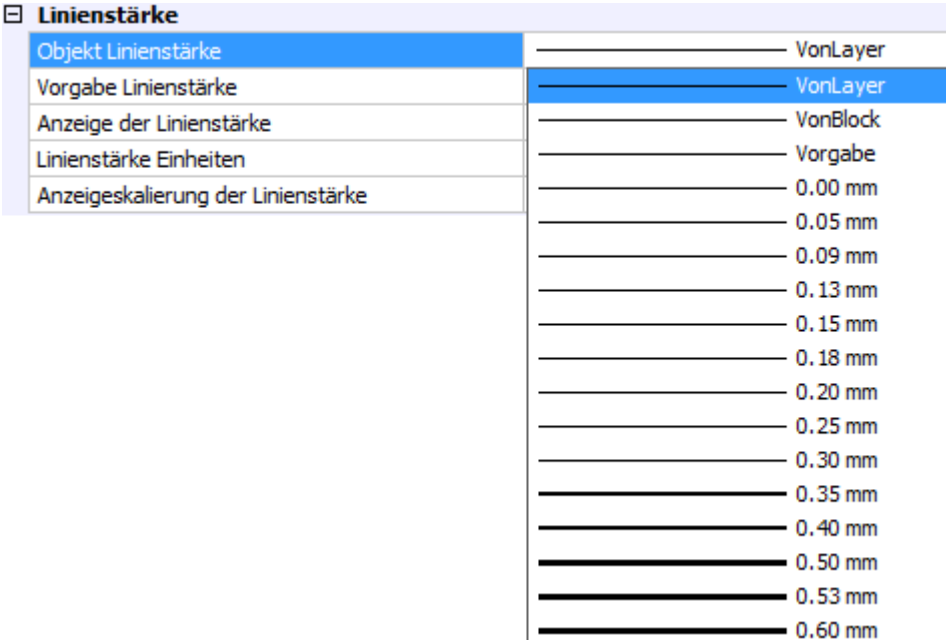


Änder Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf **X**.

Linienstärken können auch über die folgenden Befehle spezifiziert werden:

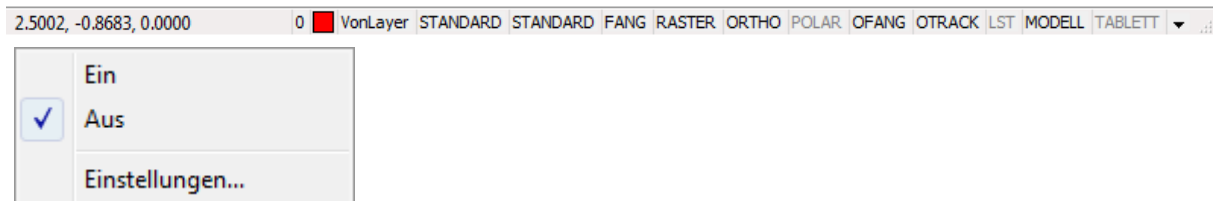
- Dem Befehl **Layer**.
- In der Auswahlliste im Eigenschaften Werkzeugkasten.
- In der Auswahlliste in der **Eigenschaften** Liste.

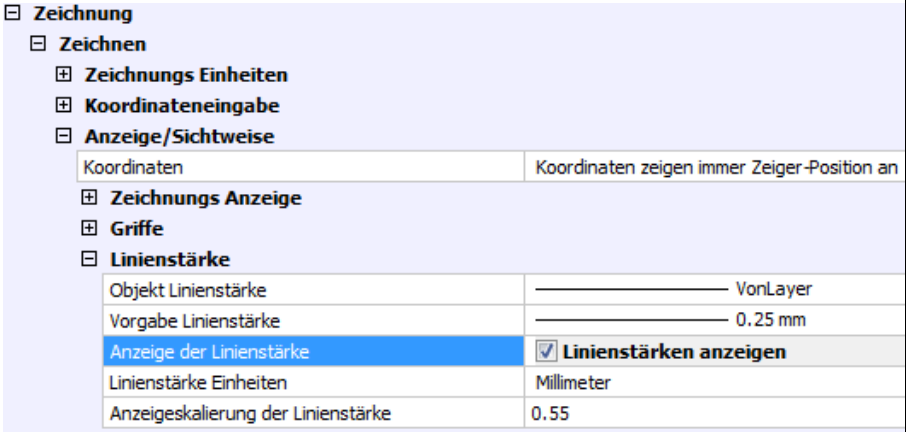
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt Linienstärke	<p>Definiert die Linienstärke für Objekte, die ab jetzt gezeichnet werden; Wählen Sie eine Linienstärke aus der Auswahlliste aus.</p>  <p>Dies stellt die aktuelle Linienstärke in der Objekt Eigenschaften Auswahlliste ein.</p> <p>Linienstärken können nicht angepasst werden, im Gegensatz zu Linientypen.</p>
Vorgabe Linienstärke	Legt die Standard-Linienstärke für alle neuen Zeichnungen fest, wählen Sie eine Voreinstellung aus dem Pulldown Menü aus.
Anzeige der Linienstärke	<p>Schaltet die Anzeige der Linienstärke ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - Zeigt Linienstärken an. • Aus - Zeigt Linienstärken nicht an; alle Objekte haben die gleiche Linienstärke.
Linienstärke Einheiten	<p>Definiert die Maßeinheit für Linienstärken:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Millimeter - Gibt die Breite in Millimeter an. • Zoll - Gibt die Breite in Zoll an.
Anzeigeskalieru ng der Linienstärke	Definiert die relative Skalierung der Linienstärke; dies gilt nur für Linienstärken in der Model Registerkarte.

Statuszeile Menü

Rechtsklick auf LST in der Statuszeile zeigt das Kontextmenü an:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet Linienstärken ein.
Aus	Schaltet Linienstärken aus.
Einstellungen	<p>Öffnet den Abschnitt Linienstärke im Einstellungen Dialog.</p>  <p>The screenshot shows the 'Zeichnung' (Drawing) section of the settings dialog. Under the 'Linienstärke' (Line Weight) sub-section, the 'Anzeige der Linienstärke' (Show Line Weight) option is highlighted in blue. Below it, the 'Linienstärken anzeigen' (Show Line Weights) checkbox is checked. Other visible options include 'Objekt Linienstärke' (Object Line Weight) set to 'VonLayer', 'Vorgabe Linienstärke' (Default Line Weight) set to '0.25 mm', 'Linienstärke Einheiten' (Line Weight Units) set to 'Millimeter', and 'Anzeigeskalierung der Linienstärke' (Line Weight Scaling) set to '0.55'.</p>

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) - stellt die Linienstärke Parameter ein.

[Layer](#) - weist Layern Linienstärken zu.

[Eigenschaften](#) - ändert die Linienstärke über einen Dialog.

[Ändern](#) und [EigÄndr](#) - ändert die Linienstärke über die Befehlszeile.

[Plot](#) und [Drucken](#) - Plottet optional Objekt mit Linienstärke.

Lot

Wechselt den Objektfang Modus Lot.

Zugriff auf den Befehl über

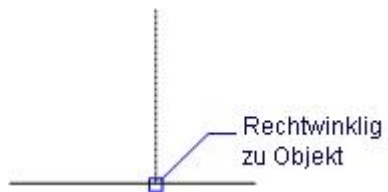
Befehlszeile: *lot*

Transparent: *lot*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: ***lot***

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Objektfang Modus Lot eingeschaltet ist, wird senkrecht zu Objekten gefangen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Lot	Die Eingabe des Befehls schaltet den Lot Objektfang ein. Er fängt senkrecht zu Objekten Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt der senkrecht zu einer Fläche ist.

M

Manipulieren

Startet das Manipulator Widget; dreht, verschiebt, spiegelt und skaliert Objekte. Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie eine Aktion starten, um eine Kopie der ausgewählten Objekte zu manipulieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *manipulieren*

Quad: *Ändern | Manipulieren* 

: *manipulieren*

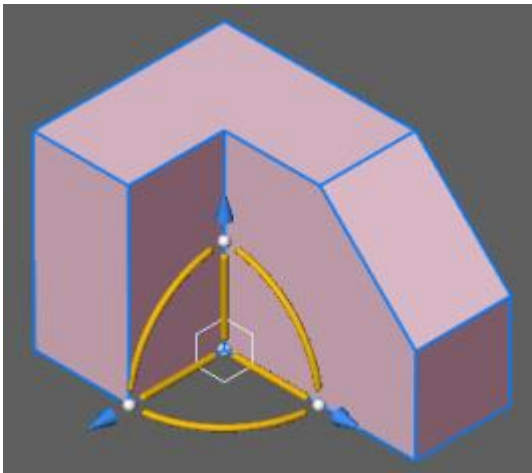
Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekt(e).

Objekte im Satz: 1

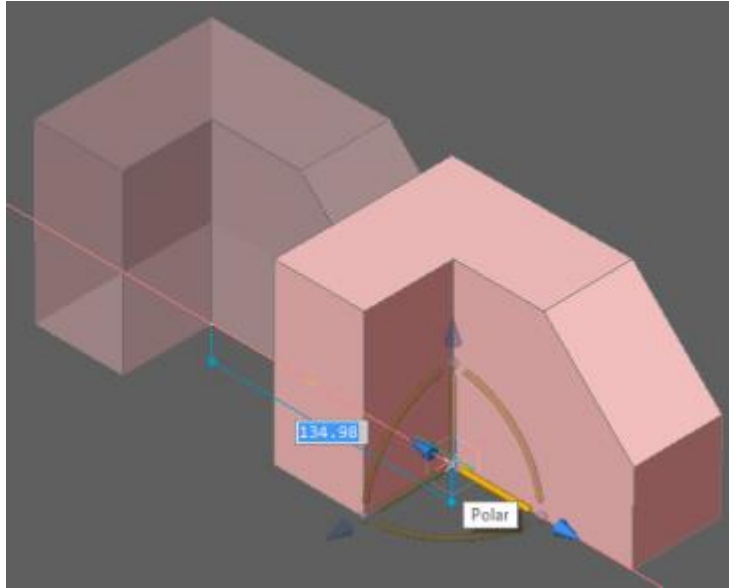
Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Das Manipulator Widget wird angezeigt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ziehen einer Achse	<p>Verschiebt oder kopiert* die Auswahl entlang der Achse, die gezogen werden soll.</p> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positionieren Sie den Cursor auf eine Achse und klicken Sie. Die Auswahl bewegt sich entlang der Achse mit dem Cursor. • Wählen Sie einen Punkt aus oder, wenn Dynamische Eingabe eingeschaltet ist, geben Sie eine Entfernung in das dynamische Eingabefeld ein.

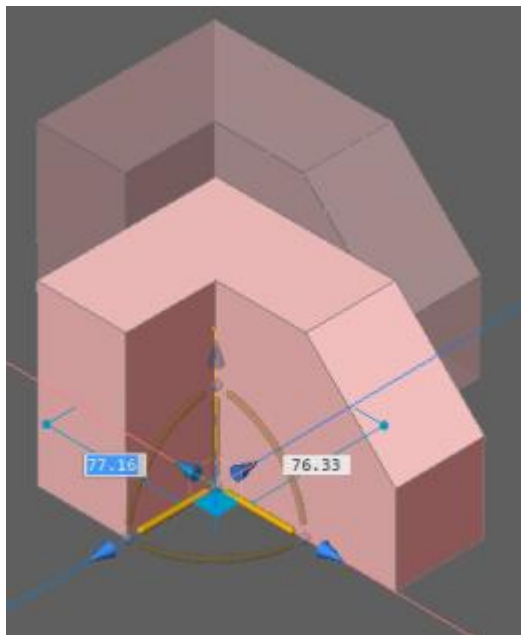


Ziehen einer Ebene

Verschiebt oder kopiert* die Auswahl in der Ebene, die gezogen werden soll.

Führen Sie Folgendes aus:

- Positionieren Sie den Cursor auf einem der Ebenen Felder. Das Ebenen Feld unter dem Cursor wird hervorgehoben.
- Klicken Sie, wenn die Auswahl der gewünschten Ebene hervorgehoben wird. Die Auswahl bewegt sich zusammen mit dem Cursor in der ausgewählten Ebene.
- Wählen Sie einen Punkt aus oder, wenn [Dynamische Eingabe](#) eingeschaltet ist, geben Sie eine Entfernung in das dynamische Eingabefeld ein. Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den Eingabefeldern zu wechseln; drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Werte zu bestätigen.

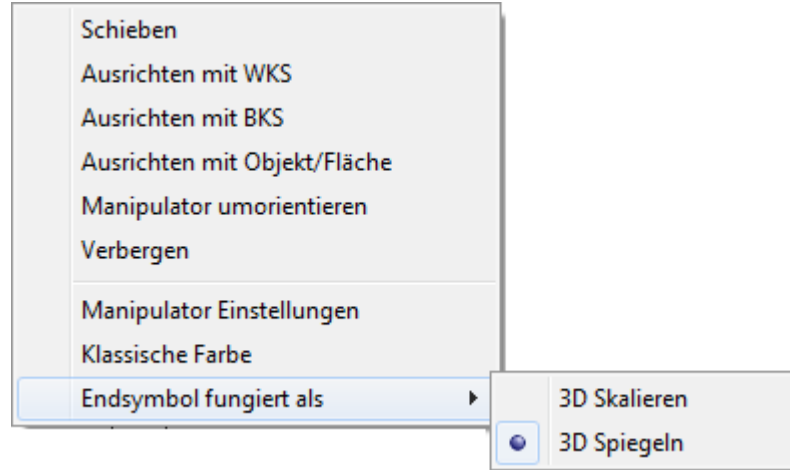


Ziehen einer Pfeilspitze

Spiegelt, verschiebt oder skaliert die Auswahl.

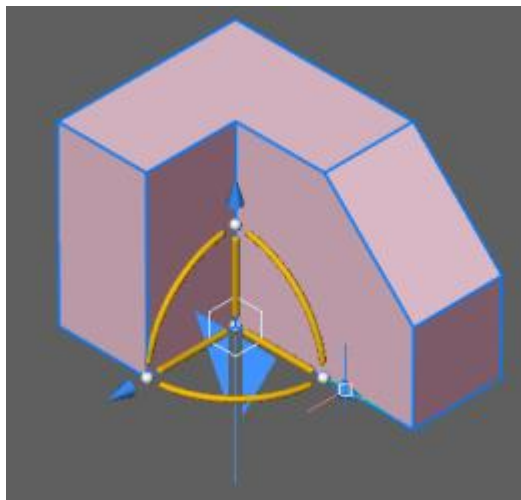
Klicken Sie mit der rechten Maustaste, wenn sich der Cursor über dem Manipulator-Widget befindet, und klicken Sie mit der rechten Maustaste, um ein Kontextmenü anzuzeigen.

Wählen Sie *Pfeilspitze fungiert als*, dann wählen Sie die gewünschte Aktion: [3D Skalieren](#) oder [3D Spiegeln](#).

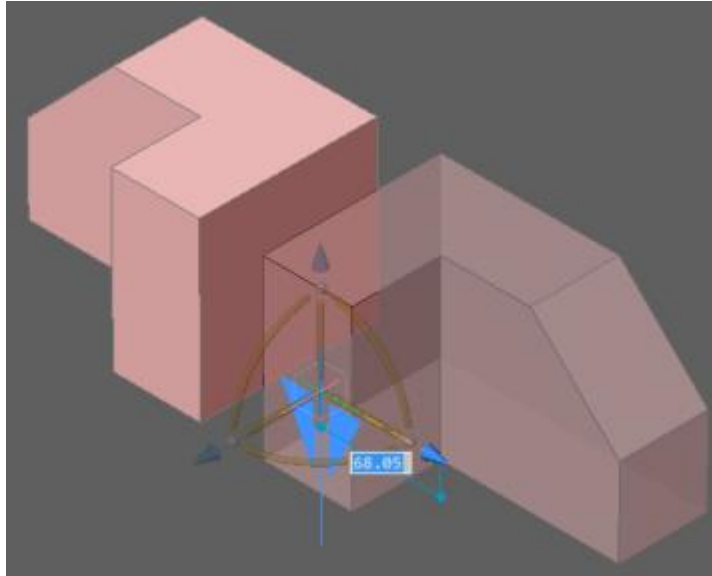


Die Auswahl spiegeln*:

- Positionieren Sie den Cursor auf eine Pfeilspitze. Das Spiegel Feld wird in einer Ebene durch die ausgewählte Achse und senkrecht zur Spiegelebene dargestellt. Die Auswahl wird um die Ebene gespiegelt, die senkrecht zur Achse der ausgewählten Pfeilspitze steht.

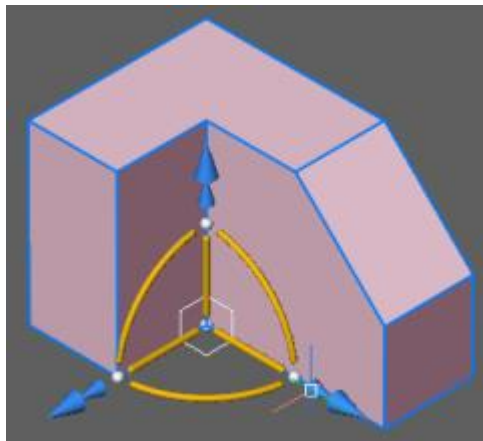


- Klicken Sie, wenn die gewünschte Spiegelebene ausgewählt ist. Die Auswahl wird dynamisch gespiegelt, wenn Sie den Cursor bewegen.
- Wählen Sie einen Punkt aus oder, wenn [Dynamische Eingabe](#) eingeschaltet ist, geben Sie eine Entfernung in das dynamische Eingabefeld ein.

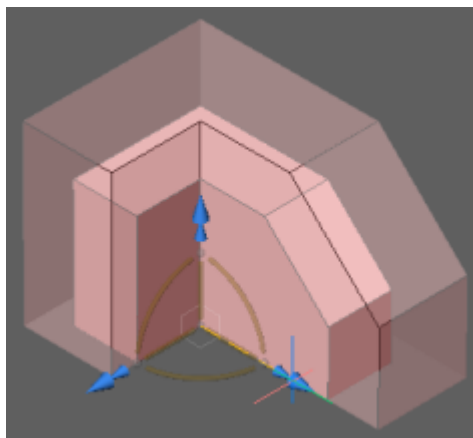


Die Auswahl skalieren*:

- Positionieren Sie den Cursor auf eine Pfeilspitze. Die Pfeilspitzen werden mit zusätzlichen größeren Pfeilspitzen dargestellt.

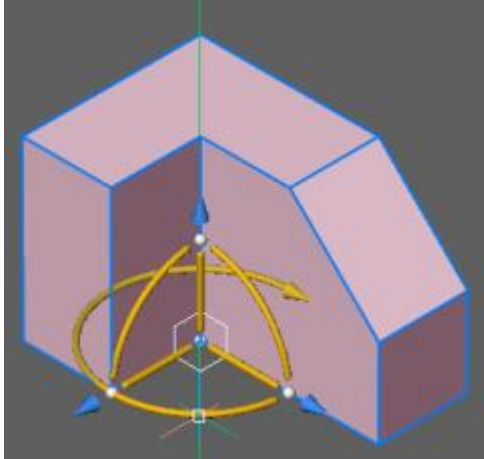
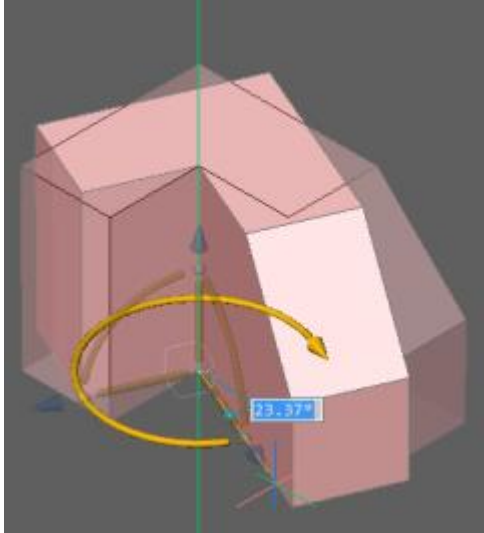


- Klicken Sie, um mit der Skalierung der Auswahl zu beginnen; Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert:



*** MANIP_VARIA ***

Neuer Skalierung Faktor [Referenz]:

	<p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Punkt. • Geben Sie den Skalierungsfaktor an der Eingabeaufforderung ein. • Geben Sie R ein; Sie werden aufgefordert: Referenz Länge eingeben: - verwenden Sie Objektfänge, um zwei Punkte im Modell auszuwählen. Neue Länge [Referenz]: -geben Sie den gewünschten Abstand zwischen den ausgewählten Punkten ein.
<p>Ziehen eines Rotationsbogens</p>	<p>Dreht die Auswahl um eine der Achsen des Manipulators.</p> <p>Halten Sie die Strg-Taste gedrückt, wenn Sie die Aktion starten, um die Originalobjekte zu behalten und so eine Kopie zu erstellen.</p> <p>Führen Sie Folgendes aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positionieren Sie den Cursor auf einen der drei Rotationsbögen. Der Rotationsbogen unter dem Cursor erweitert sich und die Rotationsachse wird angezeigt.  <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie, wenn die gewünschte Drehachse angezeigt wird. Die Auswahl dreht sich dynamisch, wenn Sie den Cursor bewegen. • Wählen Sie einen Punkt aus oder, wenn Dynamische Eingabe eingeschaltet ist, geben Sie eine Entfernung in das dynamische Eingabefeld ein. 

Verfahren

[Definieren der Einstellungen des Manipulators](#)

[Das Layout des Manipulators](#)

[Steuerung der Position und Ausrichtung des Manipulators](#)

Ähnliche Befehle

[Kopieren](#) - kopiert Objekte.

[DMSchieben](#) - verschiebt Volumenkörper, Flächen oder Kanten eines Volumenkörpers, oder Einfügungen mit Hilfe eines Vektors.

[DMDrehen](#) - dreht Flächen eines Volumenkörpers um eine Achse.

[Schieben](#) - verschiebt Objekte.

[Drehen](#) - dreht Objekte um einen Punkt in der 2D Ebene.

[3DDrehen](#) - dreht Objekte über eine Achse im 3D Raum.

[Skalieren](#) - skaliert Objekte.


MassEig

Gibt einen Bericht über Fläche, Durchmesser und weitere mathematische Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus. (kurz für "Massen-Eigenschaften").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *masseig*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Massen Eigenschaften*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *masseig*

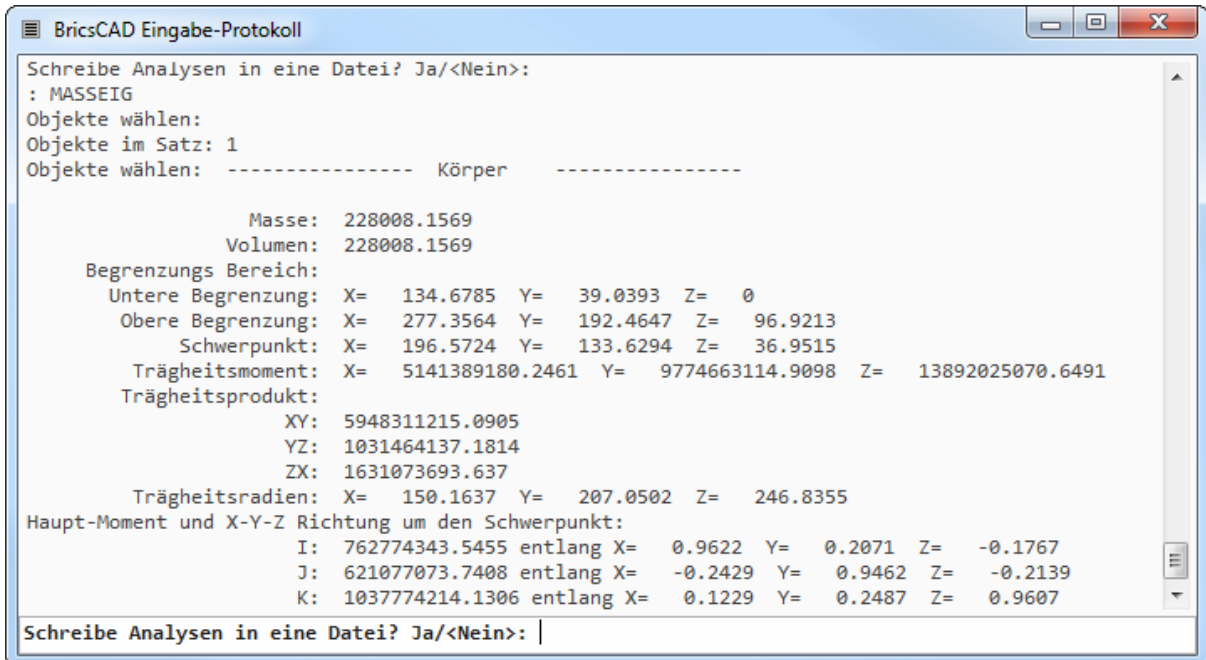
Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: (Wählen Sie ein oder mehrere ACIS Objekte.)

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere ACIS Objekte.

Zeigt den Bericht in der Befehlszeile an, drücken Sie F2, um Bericht im [BricsCAD Eingabe-Protokoll](#) anzuzeigen:



```

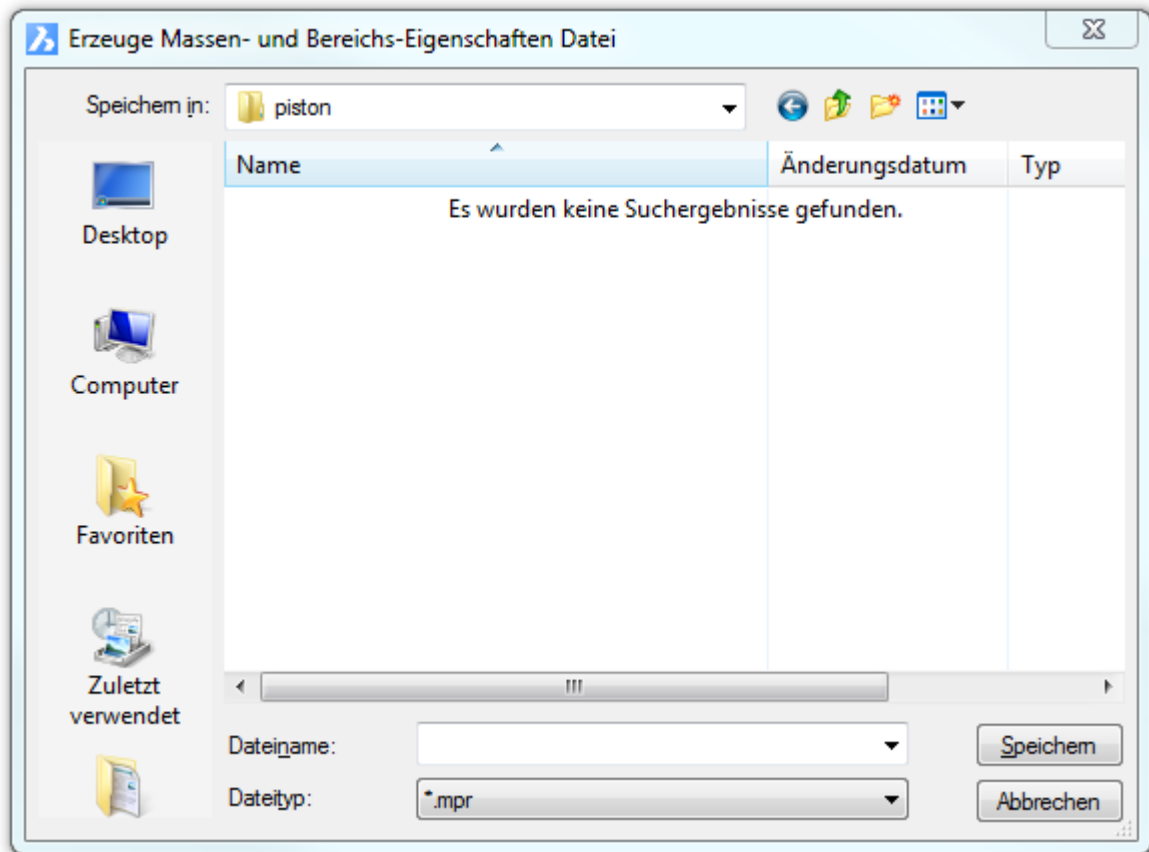
BricsCAD Eingabe-Protokoll
Schreibe Analysen in eine Datei? Ja/<Nein>:
: MASSEIG
Objekte wählen:
Objekte im Satz: 1
Objekte wählen: ----- Körper -----

Masse: 228008.1569
Volumen: 228008.1569
Begrenzungs Bereich:
Untere Begrenzung: X= 134.6785 Y= 39.0393 Z= 0
Obere Begrenzung: X= 277.3564 Y= 192.4647 Z= 96.9213
Schwerpunkt: X= 196.5724 Y= 133.6294 Z= 36.9515
Trägheitsmoment: X= 5141389180.2461 Y= 9774663114.9098 Z= 13892025070.6491
Trägheitsprodukt:
XY: 5948311215.0905
YZ: 1031464137.1814
ZX: 1631073693.637
Trägheitsradien: X= 150.1637 Y= 207.0502 Z= 246.8355
Haupt-Moment und X-Y-Z Richtung um den Schwerpunkt:
I: 762774343.5455 entlang X= 0.9622 Y= 0.2071 Z= -0.1767
J: 621077073.7408 entlang X= -0.2429 Y= 0.9462 Z= -0.2139
K: 1037774214.1306 entlang X= 0.1229 Y= 0.2487 Z= 0.9607

Schreibe Analysen in eine Datei? Ja/<Nein>: |
  
```

Schreibe Analyse in eine Datei? Geben Sie J oder N ein.

Wenn Sie J eingeben wird ein Dialog geöffnet:



Geben Sie einen Namen ein und klicken dann auf Speichern.

Der Bericht wird in einer MPR-Datei gespeichert, die in einem beliebigen Texteditor geöffnet werden kann.

MPR ist die Abkürzung für "mass properties report".

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Definiert die Objekte, für die der Eigenschaften-Bericht erstellt wird. Wählen Sie die 3D-Volumenkörper Modelle und 2D-Regionen Objekte; alle anderen Objekte werden von BricsCAD ignoriert.
Schreibe Analyse in eine Datei?	Schreibt den Bericht in eine Textdatei. Geben Sie J oder N ein: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - speichert den Bericht in einer Datei; öffnet den Dialog "Erzeuge Massen- und Bereichs-Eigenschaften Datei". Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie dann auf Speichern. Der Bericht wird in einer MPR-Datei gespeichert, die in einem beliebigen Texteditor geöffnet werden kann. • Nein - speichert den Bericht nicht in eine Datei.

Ähnliche Befehle

- Quader** - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.
- Kegel** - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.
- Zylinder** - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.
- Schale** - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.
- Kuppel** - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.
- Extrusion** - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.
- Überlag** - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.
- Schnittmenge** - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.
- Region** - erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.
- Rotation** - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.
- QuerSchnitt** - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.
- Kappen** - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.
- Volkörperbearb** - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.
- Kugel** - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.
- Differenz**.- entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.
- Torus** - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.
- Vereinig** - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.
- Keile** - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

MatBrowserSchl

Schließt den Material Browser.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *matbrowserschl*

: *matbrowserschl*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[MatBrowserÖffn](#) - öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

MatBrowserÖffn

Öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

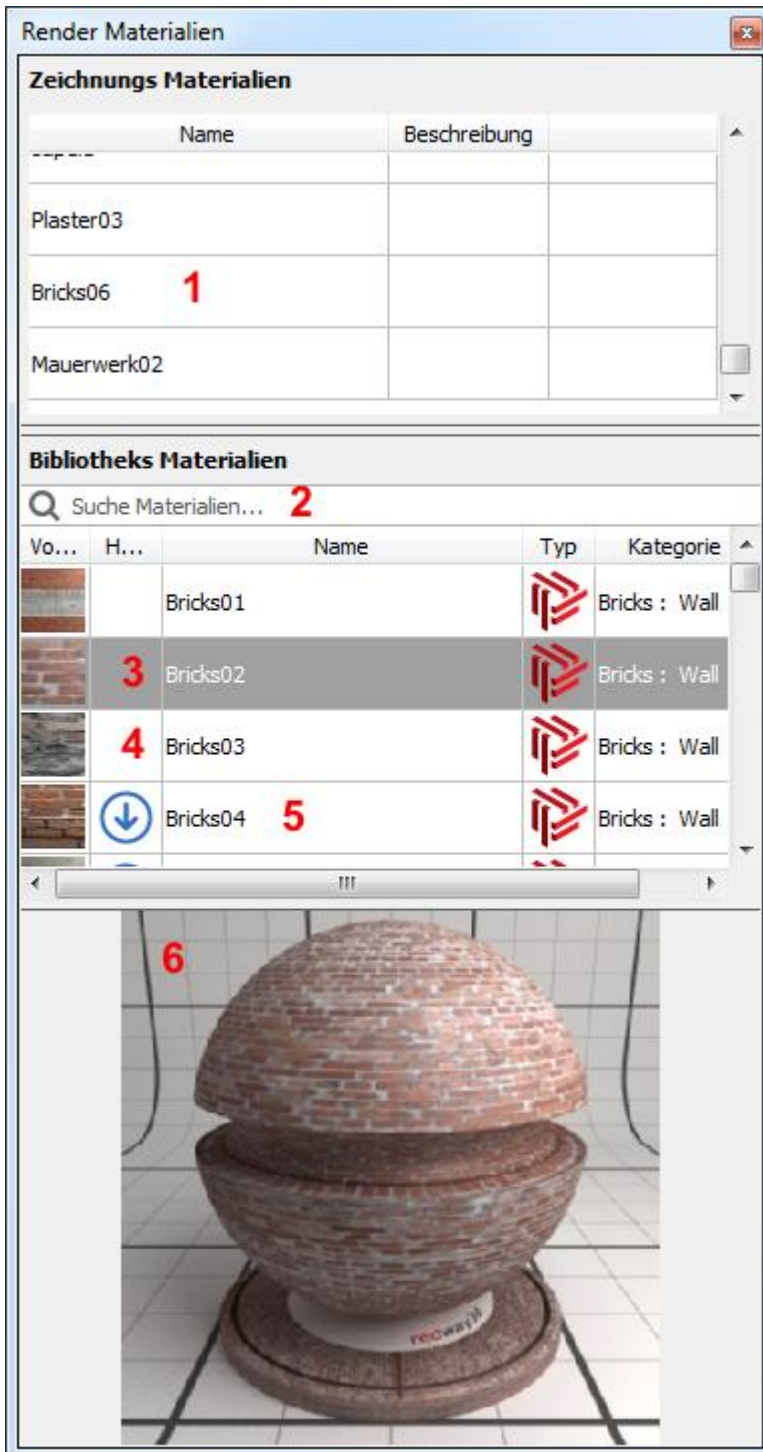
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *matbrowseröffn*

Alias: *matb,mat*

: *matbrowseröffn*

Ein Dialog wird angezeigt:



Materialdefinitionen in der aktuellen Zeichnung

Suchfeld

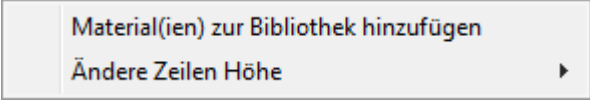


Material aus der Bibliothek (heruntergeladen)

Ausgewähltes Bibliotheks Material

Material - Download ist erforderlich)

Vorschau des aktuell gewählten Bibliotheksmaterial

Befehls Optionen

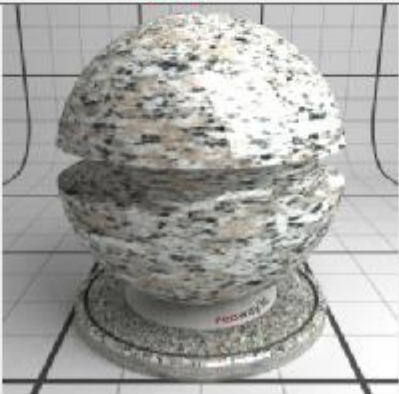
Option	Beschreibung
Zeichnungs Materialien	<p>Eine Liste der in der aktuellen Zeichnung enthaltenen Materialdefinitionen. Ziehen Sie ein Material auf ein Objekt, um das Material zuzuweisen. Rechtsklick, wählen Sie dann im Kontextmenü:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Material(ien) zur Bibliothek hinzufügen: Kopiert das ausgewählte Material(ien) in die Materialbibliothek (= der Ordner, der durch die Benutzereinstellungen <i>RenderMaterialPath</i> definiert ist). • Ändere Zeilen Höhe: Wählen Sie <i>Kleine</i>, <i>Mittel</i> oder <i>Große</i> im Kontextmenu. 
Bibliotheks Materialien Suchfeld	<p>Ermöglicht die schnelle Filterung der Materialliste</p>  <p>Geben Sie einen Suchbegriff in das Suchfeld ein. Es werden nur noch Materialien, die den Suchbegriff im Namen enthalten, aufgeführt. Die Materialliste wird während der Eingabe aktualisiert.</p> <p>Klicken Sie auf die X-Taste auf der rechten Seite, um das Suchfeld zu löschen.</p>

Bibliotheks
Material
Liste

Bibliotheks Materialien

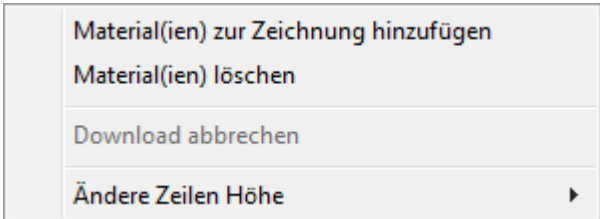
Suche Materialien...

Vo...	H...	Name	Typ	Kategorie
		Stone60		Stone : Wall & Ground
		Terracotta		Stone : Wall & Ground
		Granit01		Stone
		Tile01		Tiles : Facade
		Tile02		Tiles : Facade
		Tile03		Tiles : Facade
		Tile04		Tiles : Facade
		Tile05		Tiles : Facade



Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift *Herunterladen*, *Name* oder *Kategorie*, um die Liste entsprechend zu sortieren. Klicken Sie erneut, um die Sortierreihenfolge umzukehren.

Rechtsklick, wählen Sie dann im Kontextmenü:



- Material(ien) zur Zeichnung hinzufügen, um das/die ausgewählten Material(ien) in die Zeichnung einzufügen.
- Material(ien) löschen: Entfernt die ausgewählten Material(ien) aus der Materialbibliothek (= der Ordner, der durch die Benutzereinstellungen *RenderMaterialPath* definiert ist).
- Download abbrechen: Stoppt den laufenden Download einer Materialdefinition.
- Ändere Zeilen Höhe: Wählen Sie *Kleine*, *Mittel* oder *Große* im Kontextmenu.

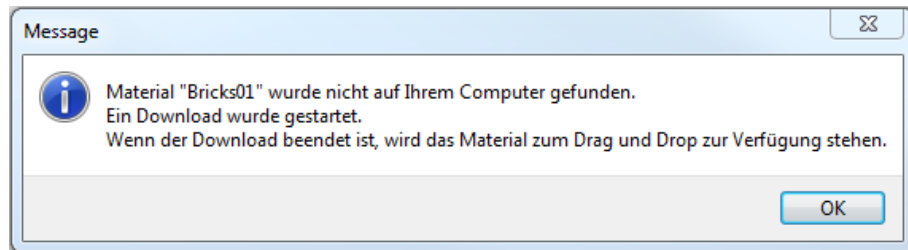


Herunterladen Feld

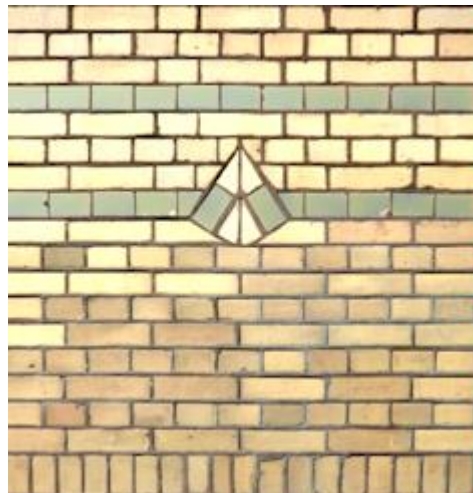
Der Pfeil zeigt an, dass das Material noch nicht heruntergeladen wurde. Klicken Sie doppelt auf das Material, um es herunterzuladen. Heruntergeladene Materialien werden im Ordner, der in den Benutzereinstellung *RenderMaterialPath* definiert ist, gespeichert. (z. B.: C:\Programdata\Bricsys\RenderMaterials).

Ziehen Sie ein Material auf ein Objekt, um das Material zuzuweisen. Die Definition wird der aktuellen Zeichnung hinzugefügt.

Wenn ein noch-nicht heruntergeladenes Redway Material auf ein Material gezogen wird, wird der Download-Vorgang gestartet und eine Meldung angezeigt:



Die Redway hochauflösende Materialdefinitionen werden ausschließlich vom Render-Befehl verwendet.



Für die Echtzeit-Anzeige werden niedrigere Auflösung, DWG-kompatible Definitionen des gleichen Materials verwendet.



Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[MatMap](#) - ermöglicht die Anpassung, wie eine Textur auf Regionen, Flächen und Flächen eines 3D-Volumenkörpers abgebildet werden.

[MatBrowserSchl](#) - schließt den Material Browser.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.


MatMap

Ermöglicht es, anzupassen, wie ein Texturbild auf Flächen eines 3D-Volumenkörpers und gefüllten Objekten, wie 3D-Flächen, breiten Polylinien und Polygonnetzen, abgebildet wird.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *matmap*

Menü: *Ansicht | Rendern | Material Zuweisung*

Werkzeugkasten: *Rendern* | 

: *matmap*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle eine Option [[Quader](#)/[Planar](#)/[Sphärisch](#)/[Zylindrisch](#)/[Kopieren](#)/[ZURücksetzen](#)] <Quader>:

Wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Quader Zuordnung zu wählen.

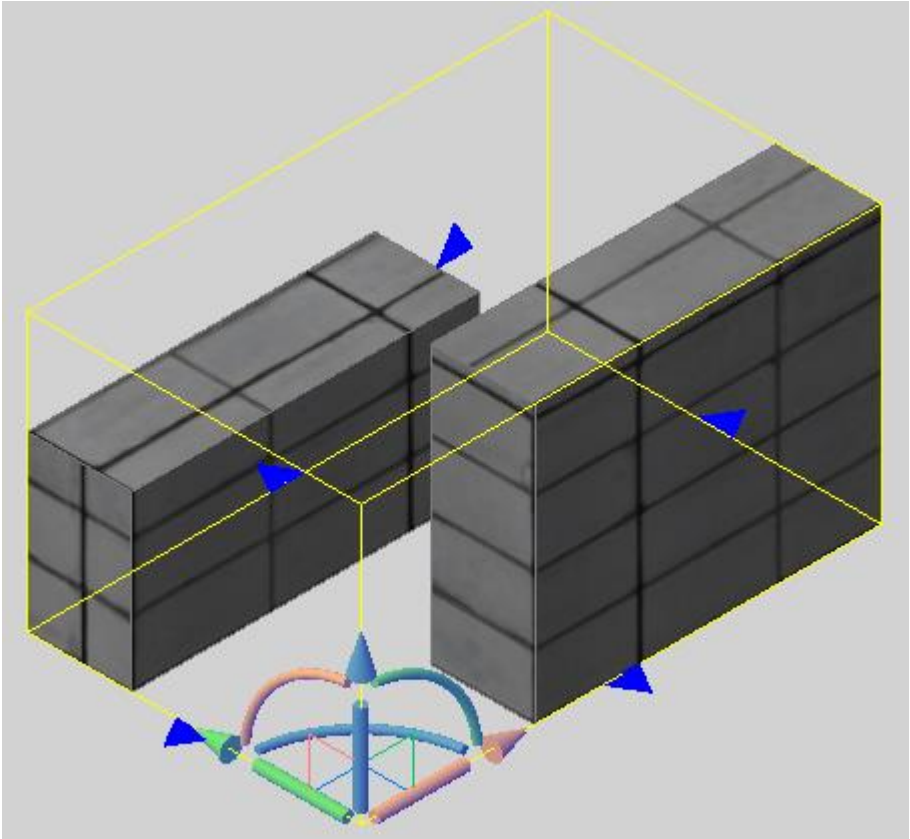
[Flächen oder Objekte auswählen](#): Wählen Sie ein Objekt.

Objekte im Satz: 1

Flächen oder Objekte auswählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste.

Der Manipulator des ausgewählten Zuordnungsmodus wird angezeigt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Flächen oder Objekte auswählen	<p>Verwenden Sie ein Auswahlverfahren, um Objekte auszuwählen. Sehen Sie beim Befehl Wahl.</p> <p>Alle ausgewählten Objekte sind in der gelben Begrenzungsbox des Manipulators enthalten.</p> 

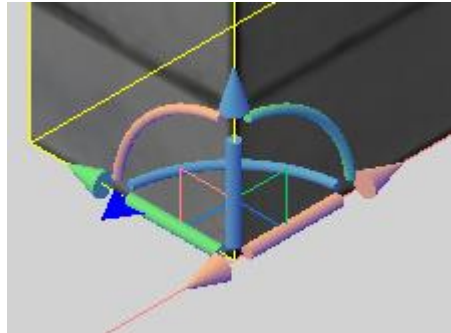
Das zugeordnete Bild skalieren:

Ziehen Sie einen der blauen Pfeil Griffe in der X-, Y- oder Z-Richtung, um die Textur zu skalieren.

Das zugeordnete Bild verschieben:

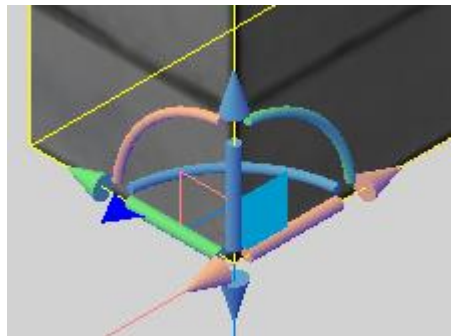
Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Setzen Sie den Cursor auf eine der Stativachsen und klicken Sie, wenn eine zweite Pfeilspitze auf der ausgewählten Achse angezeigt wird. Bewegen Sie dann den Cursor, um die Position des Musters in der gewählten Richtung einzustellen.



Das Quaderstativ verfügt über drei Achsen X (grün), Y (rot) und Z (blau); im Bild oben ist die Y-Achse ausgewählt.

- Setzen Sie den Cursor über ein Ebenenviertel (XZ, YZ oder XY) und klicken Sie, wenn das Viertel hervorgeht und eine zweite Pfeilspitze auf den definierenden Achsen der Ebene angezeigt wird. Bewegen Sie dann den Cursor, um die Position des Musters in der ausgewählten Ebene anzupassen.

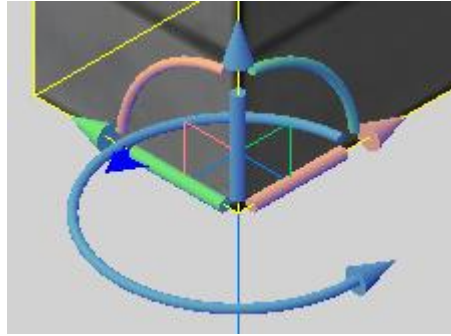


Das Quaderstativ hat drei flache Griffe: XY, XZ und YZ (links); im Bild darüber ist der YZ-Ebene-Griff ausgewählt.

Das zugeordnete Bild drehen:

Führen Sie Folgendes aus:

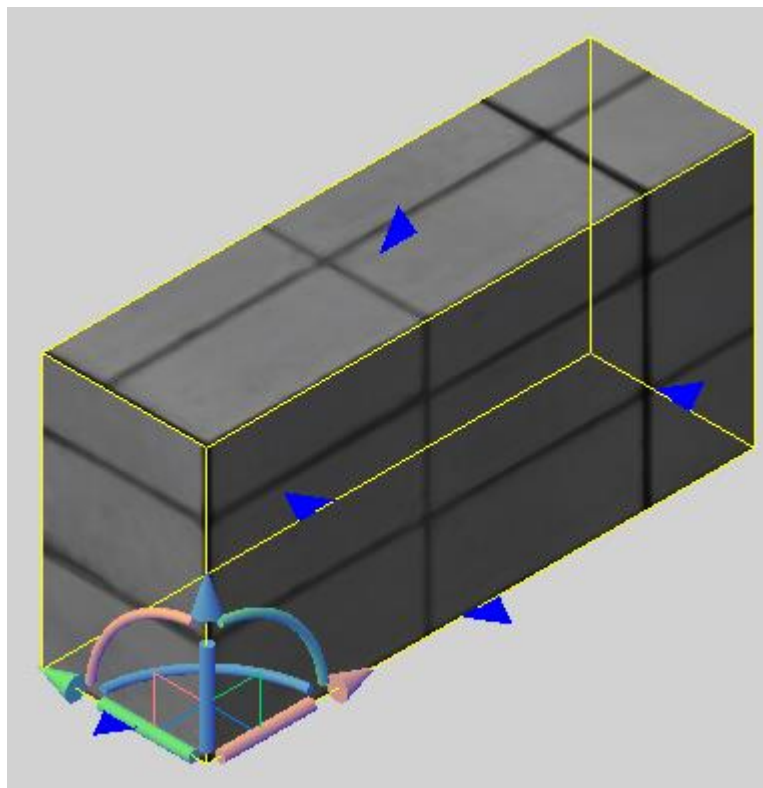
- Bewegen Sie den Cursor über einen der Rotationsgriffe und klicken Sie, wenn der Griff erweitert wird. Die Rotationsachse in der Farbe des ausgewählten Griffs wird angezeigt. Die Material-Zuordnung dreht sich dynamisch um die ausgewählte Achse.



- Klicken Sie einen Punkt, um den Drehwinkel zu definieren.

Quader

Wickelt die Textur um die sechs Flächen eines Begrenzungsquaders des ausgewählten Objektes oder der ausgewählten Objekte.



Sie werden aufgefordert:

Zuordnung bearbeiten oder [Zurücksetzen/Wechseln] <Aktuelle Zuordnung akzeptieren>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Zuordnung zu akzeptieren oder wählen Sie eine Option.

- Zurücksetzen: Stellt die Standardzuordnung wieder her. Wechselt alle zuvor angewandten Anpassungen wieder in den Originalzustand.
- Zuordnungs-Modus wechseln: Ermöglicht es, einen anderen Zuordnungs-Modus anzuwenden.

Sie werden aufgefordert:

Wähle eine Option

[**Quader/Planar/Sphärisch/Zylindrisch/Kopieren/ZURücksetzen**]

<Quader >: Wählen Sie eine Option.

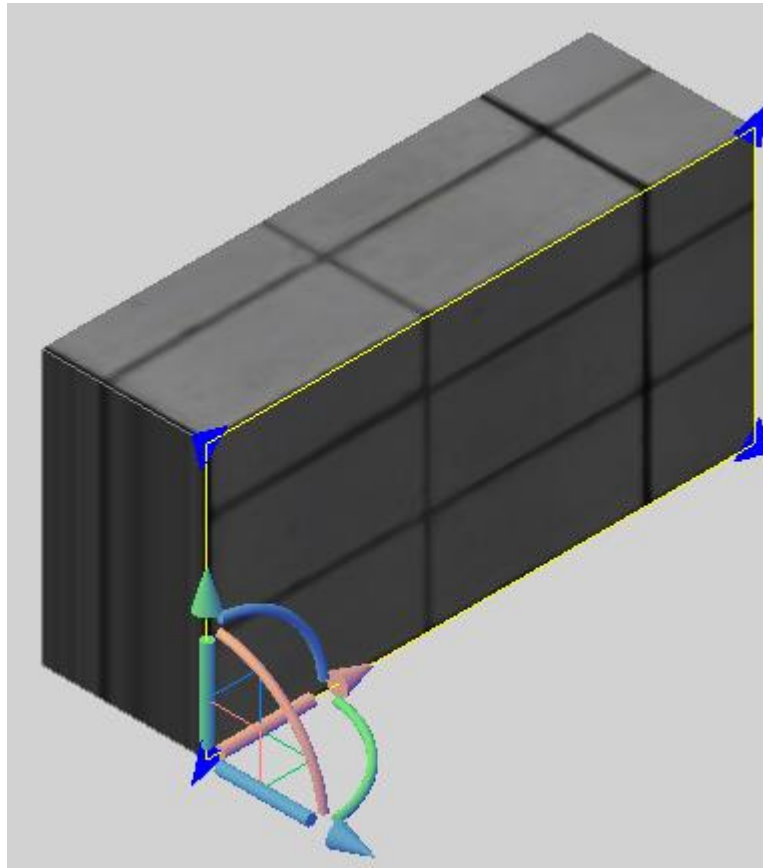
Planar

Richtet die Textur auf eine einzelne Fläche aus.

Eine Fläche eines 3D Volumenkörpers auswählen:

-Setzen Sie **SELECTIONPREVIEW** = 2 oder 3 oder aktivieren Sie die Option *Flächen wählen* der Systemvariablen **SELECTIONMODES**.

-Setzen Sie den Cursor über die 3D Volumenkörper Fläche und klicken Sie, wenn die Fläche hervorgehoben wird. Drücken Sie wiederholt die TAB-Taste, um eine verdeckte Fläche auszuwählen.



Sie werden aufgefordert:

Zuordnung bearbeiten oder [Zurücksetzen/Wechseln] <Aktuelle Zuordnung akzeptieren>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Zuordnung zu akzeptieren oder wählen Sie eine Option.

- **Zurücksetzen:** Stellt die Standardzuordnung wieder her. Wechselt alle zuvor angewandten Anpassungen wieder in den Originalzustand.
- **Zuordnungs-Modus wechseln:** Ermöglicht es, einen anderen Zuordnungs-Modus anzuwenden.

Sie werden aufgefordert:

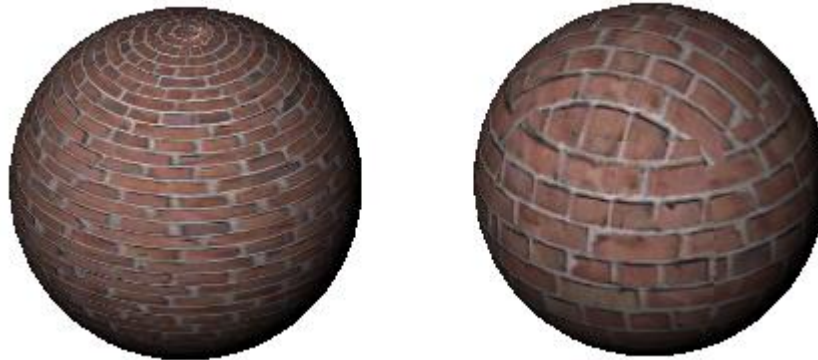
Wähle eine Option

[**Quader/Planar/Sphärisch/Zylindrisch/Kopieren/ZURücksetzen**]

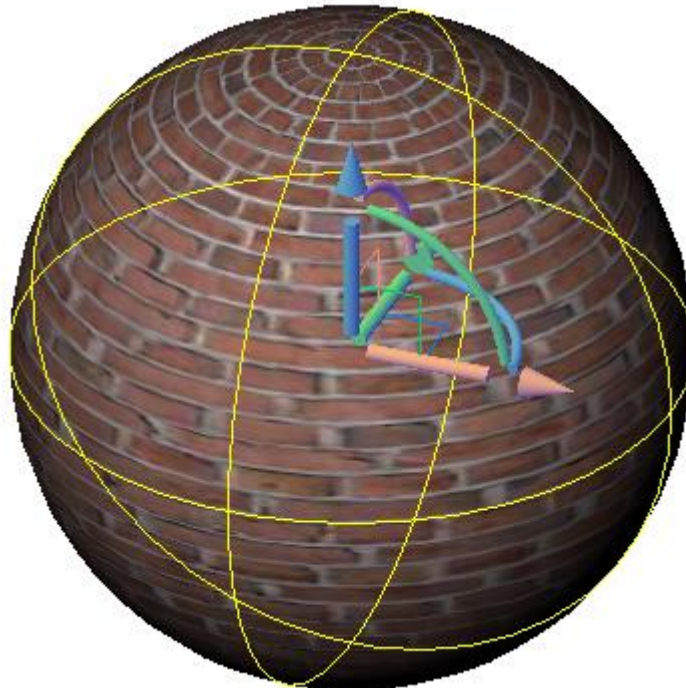
<**Quader**>: Wählen Sie eine Option.

Sphärisch

Richtet die Textur an einer kugelförmigen Form aus. Die oberen und unteren Kanten des Bildes werden zu einem Punkt an den Nord- und Südpolen der Kugel komprimiert.



Sphärische Zuordnung eines Ziegelsteinmusters (links), im Vergleich zur Quader-Zuordnung (rechts).



Sie werden aufgefordert:

Zuordnung bearbeiten oder [Zurücksetzen/Wechseln] <Aktuelle Zuordnung akzeptieren>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Zuordnung zu akzeptieren oder wählen Sie eine Option.

- **Zurücksetzen:** Stellt die Standardzuordnung wieder her. Wechselt alle zuvor angewandten Anpassungen wieder in den Originalzustand.
- **Zuordnungs-Modus wechseln:** Ermöglicht es, einen anderen Zuordnungs-Modus anzuwenden.

Sie werden aufgefordert:

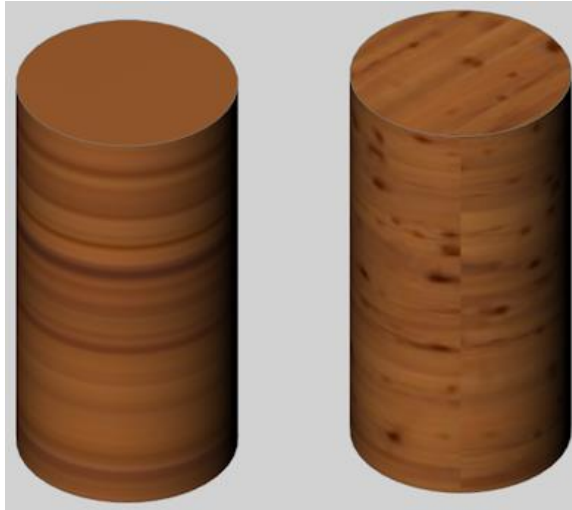
Wähle eine Option

[**Quader/Planar/Sphärisch/Zylindrisch/Kopieren/ZURücksetzen**]

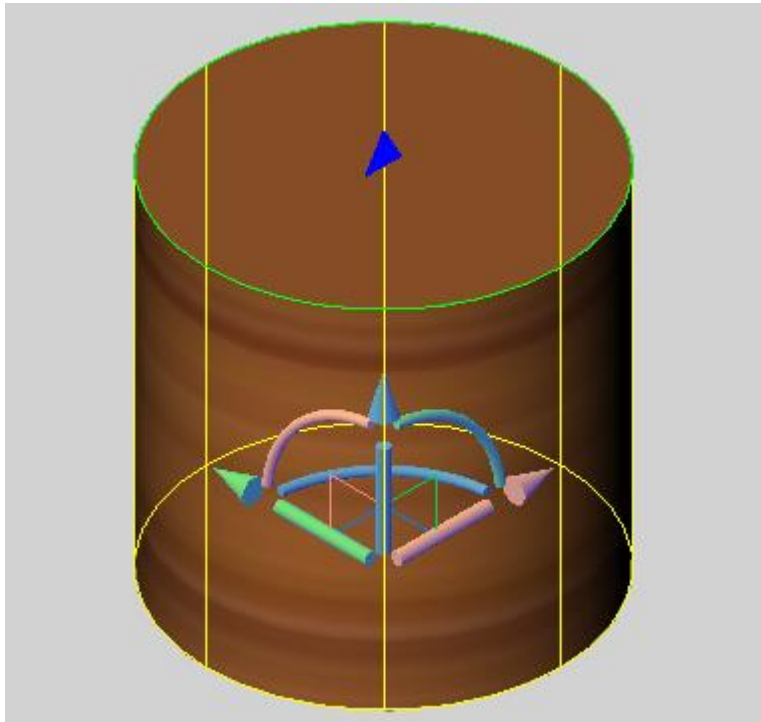
<**Quader**>: Wählen Sie eine Option.

Zylindrisch

Richtet die Textur an einer Zylinderform aus. Die senkrechten Kanten des Bildes werden zusammengewickelt. Die Höhe des Bildes wird entlang der Achse der zylindrischen Form skaliert.



Zylindrische Zuordnung eines Holzmusters (links), im Vergleich zur Quader-Zuordnung (rechts).



Sie werden aufgefordert:

Zuordnung bearbeiten oder [Zurücksetzen/Wechseln] <Aktuelle Zuordnung akzeptieren>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Zuordnung zu akzeptieren oder wählen Sie eine Option.

- **Zurücksetzen:** Stellt die Standardzuordnung wieder her. Wechselt alle zuvor angewandten Anpassungen wieder in den Originalzustand.
- **Zuordnungs-Modus wechseln:** Ermöglicht es, einen anderen Zuordnungs-Modus anzuwenden.

Sie werden aufgefordert:

Wähle eine Option

[**Quader** / **Planar** / **Sphärisch** / **Zylindrisch** / **Kopieren** / **ZURücksetzen**]

<**Quader** >: Wählen Sie eine Option.

<p>Zuordnung Kopieren nach</p>	<p>Kopiert die Zuordnung vom Quell-Objekt oder Flächen des ausgewählten Objektes, wodurch die Zuordnung einschließlich aller Anpassungen für andere Objekte dupliziert wird. Alle Objekte teilen sich denselben Zuordnungs-Ursprung, Achsen und Skalierungen. Dadurch wird das Texturbild übergangslos von einem zum anderen erweitert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Fläche oder Objekt auswählen: Wählen Sie das Quell-Objekt.</p> <p>Objekte wählen, zu denen die Zuordnung kopiert werden soll:</p> <p>Fläche oder Objekt auswählen: Wählen Sie das Ziel-Objekt.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Flächen oder Objekte auswählen: Wählen Sie weitere Ziel-Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste.</p>
<p>Zuordnung zurücksetzen</p>	<p>Stellt die Standardzuordnung wieder her. Kehrt alle zuvor angewandten Anpassungen um.</p>

Ähnliche Befehle

[MatBrowserÖffn](#) - öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

[Materialien](#) - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.


Materialien

Erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

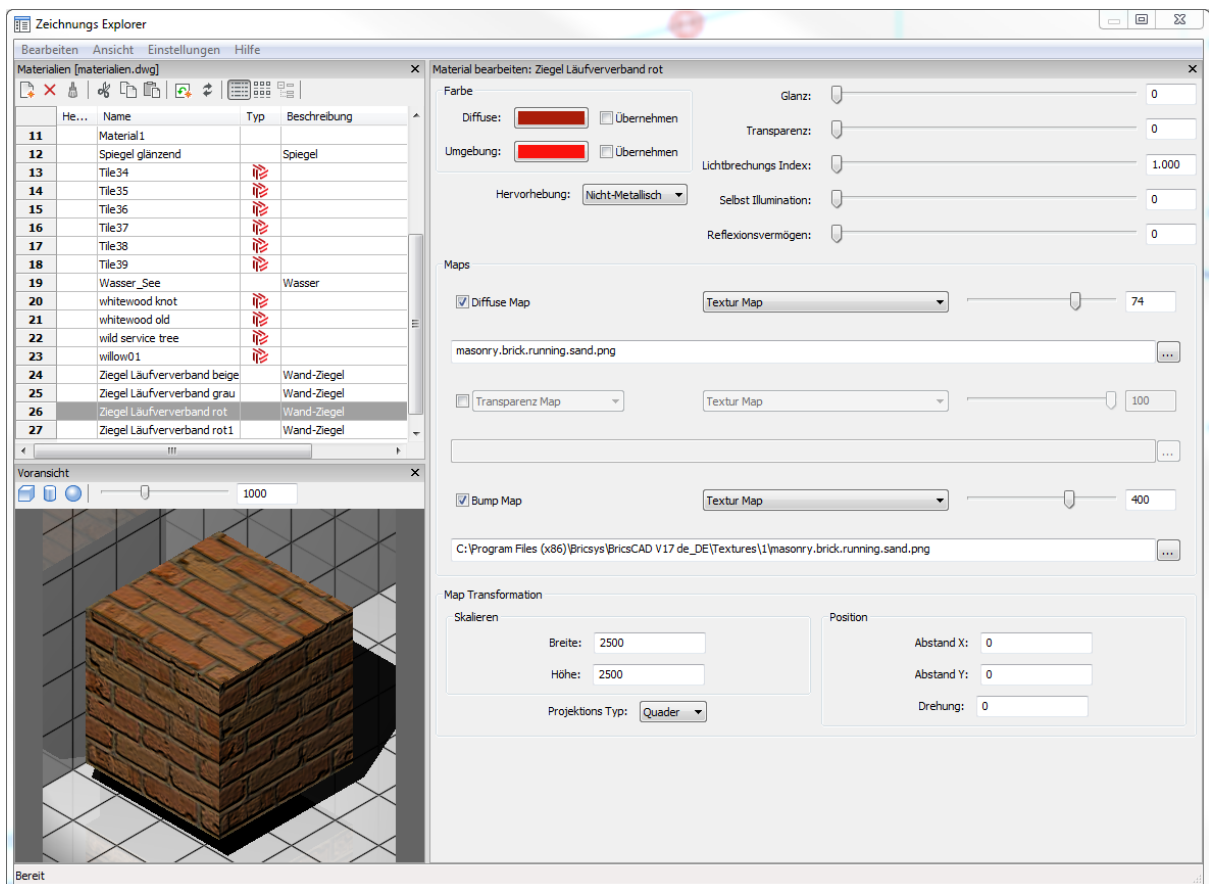
Befehlszeile: *Materialien*


Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Materialien...*

Werkzeugkasten: *Rendern* | 

: *materialien*




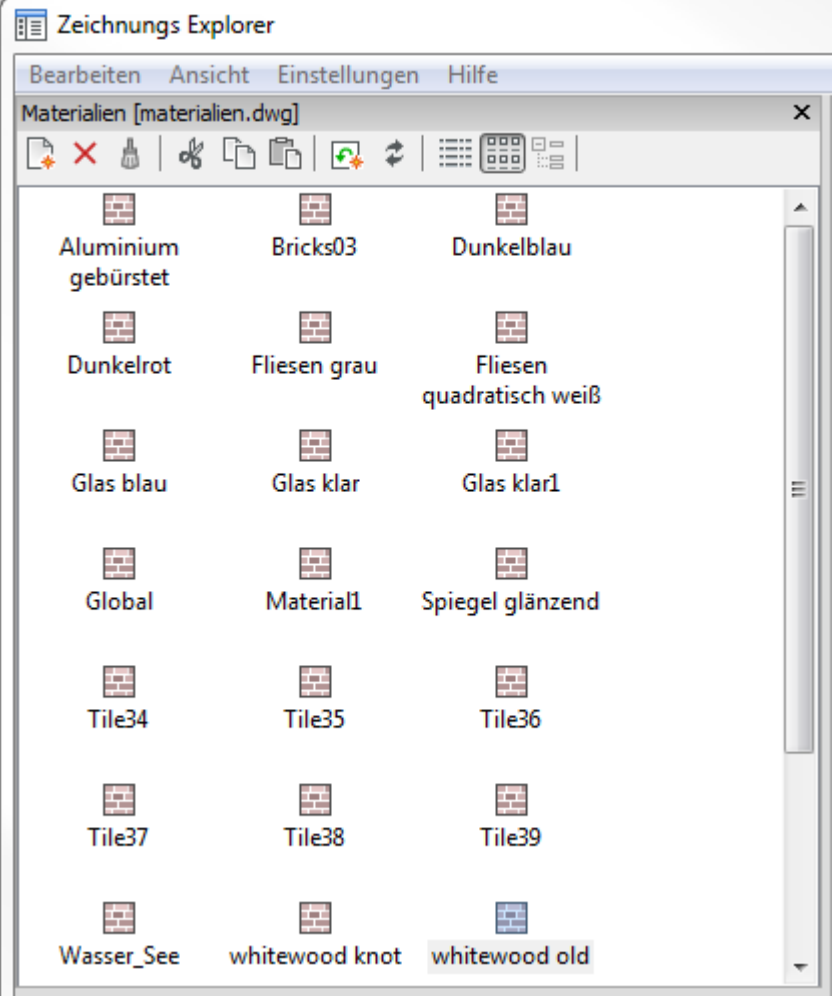
Zeigt im [Zeichnungs Explorer](#) den Bereich Materialien an.



* Redway Materialien () , die im [Material Browser](#) importiert werden, können nicht bearbeitet werden. Alle Einstellungen für solche Materialien sind, grau dargestellt mit Ausnahme der Einstellungen für die *Map Transformation*.

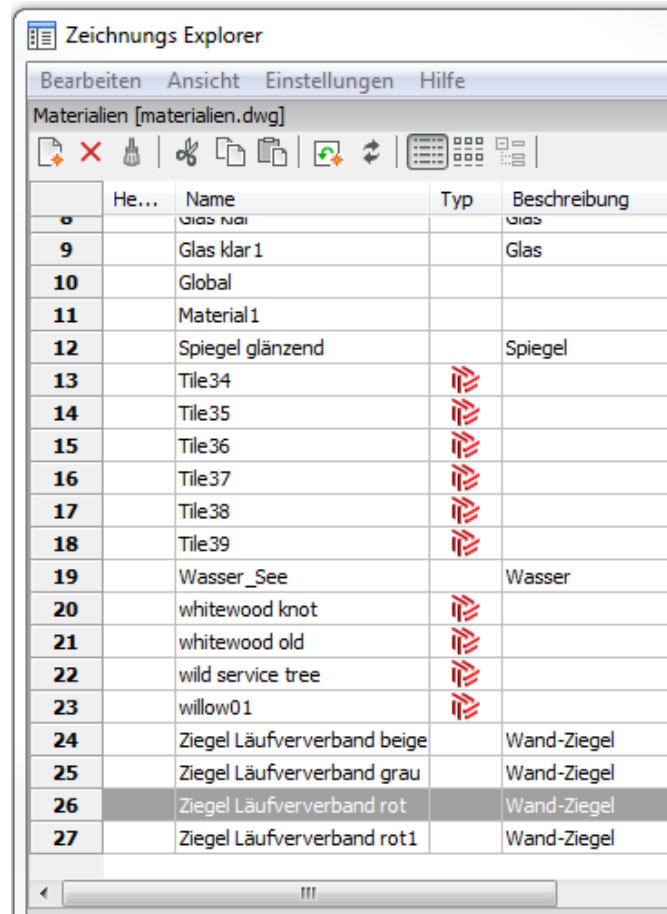
Rechtsklick auf das Redway Material und wählen Sie im Kontext-Menü *In normales Material konvertieren*, um alle Einstellungen Felder zu aktivieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Details	
	<p>Erstellt ein neues Material.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche Neu, dann benennen Sie das Material und füllen optional das Beschreibungsfeld aus (nur in der <i>Detailansicht</i>).</p>
	<p>Löscht die ausgewählten Materialien.</p> <p>Das Material <i>Global</i> kann nicht gelöscht werden.</p>
	<p>Zeigt die <i>Symbol Ansicht</i> der Materialien an:</p>  <p>Wählen Sie ein Material, um dessen Eigenschaften zu bearbeiten. Klicken Sie auf den Material Name, um diesen umzubenennen.</p>

 Detail Ansicht



Zeigt die *Detail Ansicht* der Materialien an:








Wählen Sie ein Material, um dessen Eigenschaften zu bearbeiten.



Wählen Sie auf das Feld *Material Namen*, um diesen umzubenennen.

Klicken Sie auf das Feld *Beschreibung* zum Hinzufügen oder bearbeiten der Material-Beschreibung.

Klicken Sie doppelt auf das *Download* Symbol () in der Spalte *Download*, um Redway Materialien herunterzuladen ()

Voransicht	
 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.
Licht Intensität 	Definiert die Lichtintensität im Vorschaufenster. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ziehen Sie den Schieberegler. • Klicken Sie vor oder hinter dem Schieberegler.

Material bearbeiten	
Name	Geben den Namen für das Material ein. Der Material Name muss eindeutig sein. Das Material <i>Global</i> kann nicht umbenannt werden.
Beschreibung	Geben Sie eine Beschreibung für das Material ein. Die Materialbeschreibung ist optional.
Farbe	
Diffuse Umgebung	Stellt die Diffuse und Umgebungs-Farbe ein. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Wählen Sie die Option <i>Übernehmen</i>, um die Farbe des Objektes zu benutzen. Klicken Sie auf die farbige Schaltfläche, und wählen Sie dann die Farbe im Dialogfeld <i>Wähle Farbe</i>.
Hervorhebung	Legt die Hervorhebungs-Eigenschaft des Materials fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie entweder <i>Nicht-Metallisch</i> oder <i>Metallisch</i> aus.
Glanz Transparenz Lichtbrechung Index Selbst Illumination Reflexionsvermögen	Definiert eine Eigenschaft der Materialoberfläche. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Ziehen Sie den Schieberegler. Klicken Sie vor oder hinter dem Schieberegler. Geben Sie den gewünschten Wert im Feld Einstellungen ein. <ul style="list-style-type: none"> Glanz: Wertebereich = 0 - 100 Transparenz: Wertebereich = 0 - 100 Lichtbrechung Index: Wertebereich = 1.00 - 3.00 Selbst-Illumination: Wertebereich = 0 - 100 Reflexionsvermögen: Wertebereich = 0 - 100
Maps	Textur-Maps fügen Details einer Oberfläche, die nicht im 3D-Modell selbst enthalten sind ein. Eine Textur Map benutzen: <ul style="list-style-type: none"> Aktivieren Sie die Option <i>Diffuse, Transparenz</i> oder <i>Bump Map</i>. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Wählen Sie <i>Holz</i> oder <i>Marmor</i> vom <i>Texturmap</i> Optionsfeld. Wählen Sie <i>Textur Map</i>, und drücken Sie die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> () , wählen Sie dann eine Textur-Bitmapdatei aus (*). Definieren Sie den <i>Blend Faktor</i> für die Textur Map. Diffuse und Transparenz Map: Wertebereich = 0 / 100. Bump Map: Wertebereich = -1000 / +1000 Verwenden Sie den Schieberegler oder geben Sie den Faktor im Feld Einstellungen ein. Der <i>Blend Faktor</i> legt die Intensität der Textur Map fest.

	<p>(*) Die <i>TextureMapPath</i> Benutzereinstellungen definieren den Suchpfad für Textur-Map Bilder. Im Programmordner BricsCAD gibt es drei Unterordnern unterhalb dem Ordner <i>Textures</i>, jeder dieser Ordner enthält einer Anzahl an Texturdateien mit den gleichen Namen. Bilder im Ordner <i>1</i> haben eine Größe von 256 x 256 Pixel, Ordner <i>2</i> enthält Bilder von 512 x 512 Pixel, Bilder im Ordner <i>3</i> haben eine Größe von 1024 x 1024 Pixel. Wenn die <i>Diffuse Map</i> Einstellung eines Materials nur den Bild-Namen (nicht den Pfad) verwendet, können Sie die Qualität eines wiedergegebenen Bildes steuern, indem Sie den <i>TextureMapPath</i> Ordner auf <i>1, 2</i> oder <i>3</i> einstellen.</p>
<p>Diffuse Map</p>	<p>Diffuse Maps fügen eine Textur, wie Holz, Ziegel oder Fliesen, auf der Oberfläche des Materials ein.</p> <p>Ziehen Sie den Schieberegler, um die Textur Map mit den <i>Farbeinstellungen</i> zu überlagern.</p> 
<p>Transparenz Map <i>Transparenz Map</i> <i>Ausschnitt Map</i> <i>Ausschnitt Map</i></p>	<p>Die ausgewählten <i>Textur Map</i> kann entweder als <i>Transparenz Map</i> oder als <i>Ausschnitt Map</i> angewendet werden.</p> <p>In den folgenden Beispielen wird das Bild als Transparenz-Map und Ausschnitt Map verwendet:</p>  <p>Wenn <i>Transparenz Map</i> ausgewählt ist, definiert das ausgewählte <i>Textur Map</i> -Bild eine Transparenz Map. Es wird empfohlen das Bild als Graustufenbild zu speichern. Weiße Pixel sind nicht sichtbar, schwarze Pixel werden undurchsichtig und graue Pixel werden transparent dargestellt.</p> <p>ANMERKUNGEN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Farbige Bilder werden im Hintergrund zu Graustufen-Bilder konvertiert. • Die Bedeutung von schwarz und weiß wird in <i>Ausschnitt Map</i> Texturen umgekehrt. • Der Alphakanal des Bildes wird ignoriert. <p>Blend-Faktor: Die Transparenzwerte der Textur sind skalare <i>Transparenzeinstellung</i> wenn der Blend Faktor 0 erreicht. Dies bedeutet, dass wenn der <i>Blend Faktor</i> 100 ist, wird der Transparenzwert vollständig durch das <i>Textur Map</i> Bild gesteuert.</p>

Wenn der *Blend Faktor* 0 ist, wird die Transparenz-Textur völlig ignoriert und der skalare *Transparenzwert* verwendet.

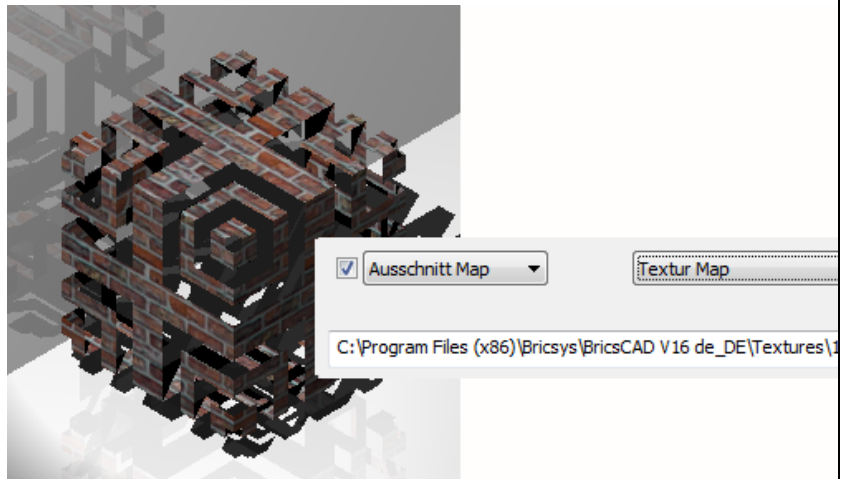


Wenn *Ausschnitt Map* aktiviert ist, wird die ausgewählte Transparenz Map Ausschnitte definiert: Teile der Objekte sind vollständig sichtbar und andere Teile sind unsichtbar, abhängig von den Pixeln des ausgewählten Bildes. Es wird empfohlen, ein Schwarz-Weiß Bild ohne Graustufen zu verwenden. Weiße Pixel sichtbar sind, und schwarze Pixel sind unsichtbar.

Die Option *Ausschnitt Map invertiert* kehrt den Effekt um: Sichtbare Teile werden unsichtbar und umgekehrt.

ANMERKUNGEN:

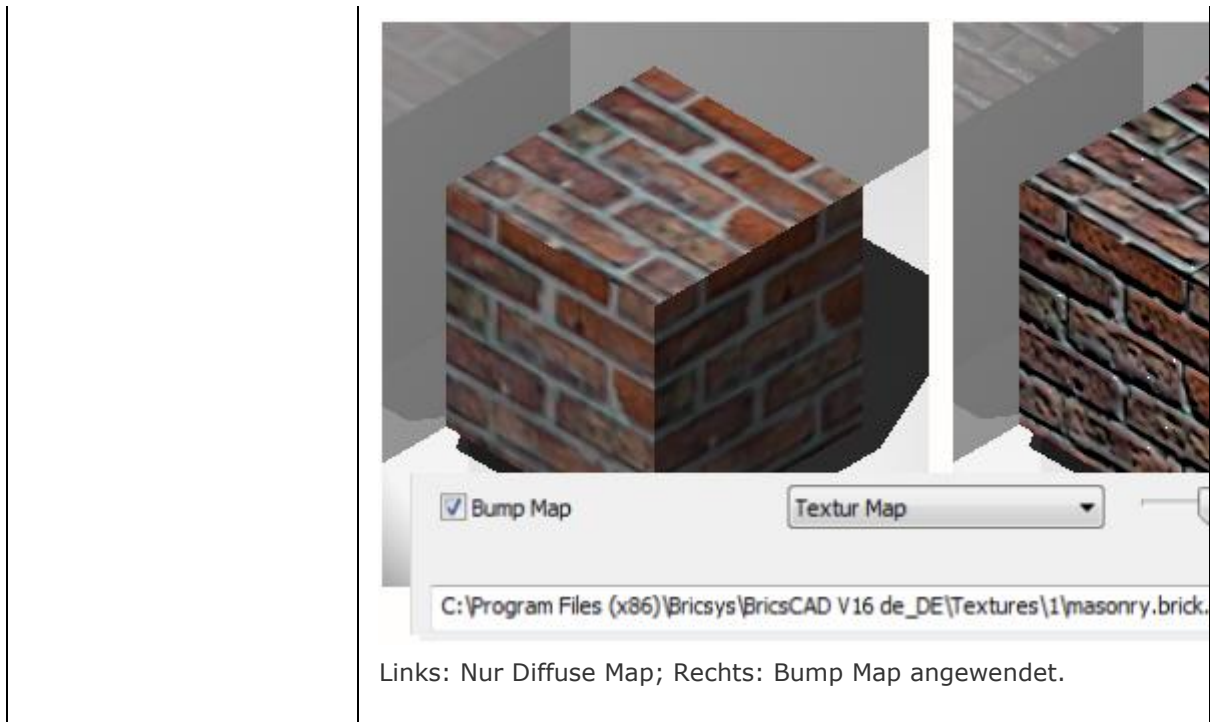
- Graustufen Bilder und Farbe Bilder werden im Hintergrund in schwarz-weiß-Bildern konvertiert.
- Die Bedeutung von schwarz und weiß ist das umgekehrt zu *Transparenz Map* Texturen.
- Der Alphakanal des Bildes wird ignoriert.



Bump Map

Bump-Mapping ist eine Technik zur Simulation von Erhöhungen und Falten auf der Oberfläche eines Objekts. Das Ergebnis ist ein anscheinend unebene Oberfläche, obwohl die Oberfläche des zugrunde liegenden Objekts nicht geändert wird.

Blend-Faktor Bereich = -1000 / + 1000



Map Transformation	
Skalieren	Die Textur Map wird mit einer Größe von einer Zeichnungseinheit multipliziert mit den Faktoren <i>Breite</i> und <i>Höhe</i> benutzt. Z. B. wenn die Faktoren <i>Breite</i> und <i>Höhe</i> auf 10 eingestellt werden, ist die Größe der Textur Map 10 x 10 Zeichnungseinheiten.
Position	
Versezen	Textur Maps werden vom Ursprung des WKS beginnend verlegt. Um die Verlegung anzupassen, können Sie die Abstände X und Y definieren. Die Abstände werden in Zeichnungseinheiten ausgedrückt.
Drehung	Definiert die Drehung der Textur Maps. Geben Sie die gewünschte Drehung im Feld <i>Drehung</i> ein.

Ähnliche Befehle

[MatBrowserÖffn](#) - öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

[MatMap](#) - erlaubt es, einzustellen, wie eine Textur auf Regionen, Flächen und Flächen von 3D-Volumenkörpern abgebildet wird.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[VisuelleStile](#) - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

MATBIBL

Öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

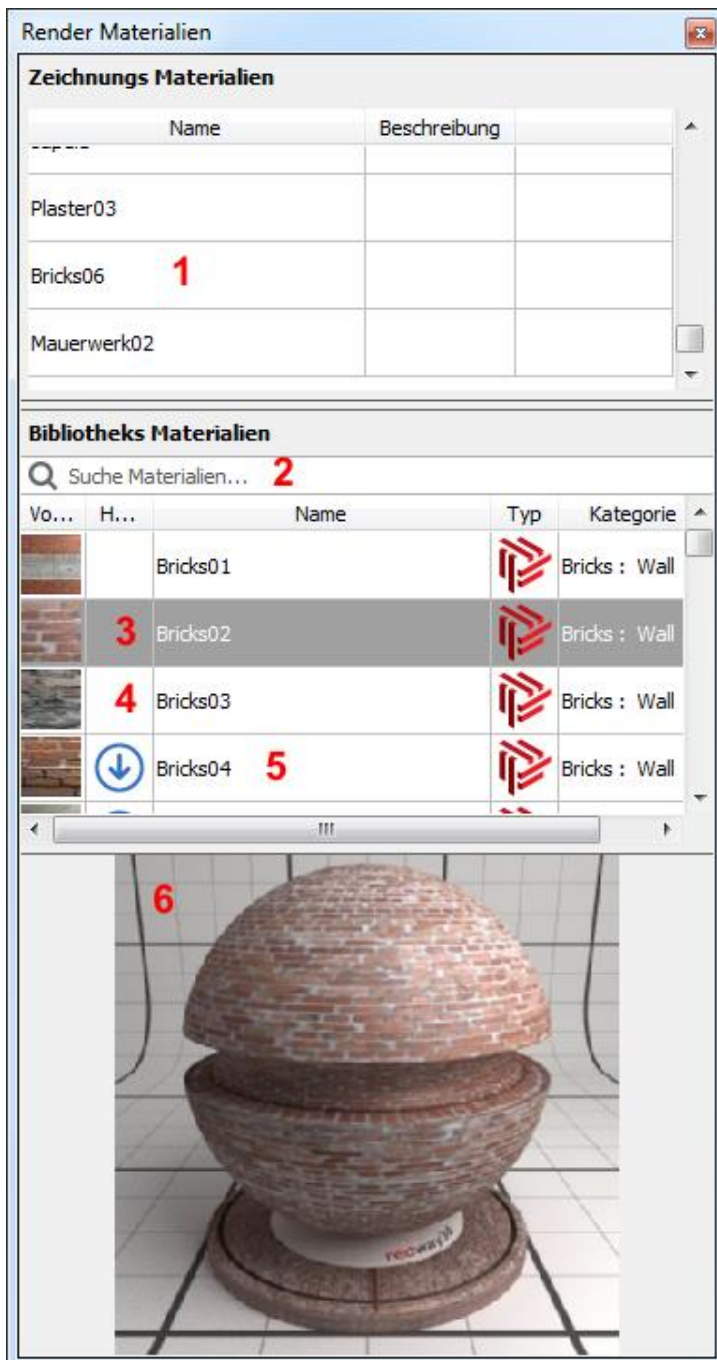
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *matbrowseröffn*

Alias: *matb,mat*

: *matbrowseröffn*

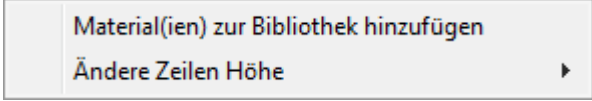


Ein Dialog wird angezeigt:



Materialdefinitionen in der aktuellen Zeichnung
Suchfeld

Material aus der Bibliothek (heruntergeladen)
 Ausgewähltes Bibliotheks Material
 Material - Download ist erforderlich)
 Vorschau des aktuell gewählten Bibliotheksmaterial

Befehls Optionen

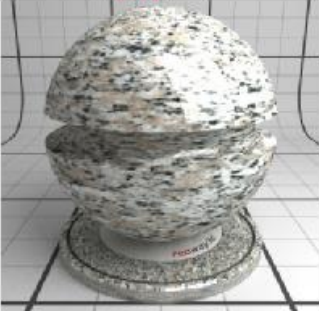
Option	Beschreibung
Zeichnungs Materialien	<p>Eine Liste der in der aktuellen Zeichnung enthaltenen Materialdefinitionen. Ziehen Sie ein Material auf ein Objekt, um das Material zuzuweisen. Rechtsklick, wählen Sie dann im Kontextmenü:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Material(ien) zur Bibliothek hinzufügen: Kopiert das ausgewählte Material(ien) in die Materialbibliothek (= der Ordner, der durch die Benutzereinstellungen <i>RenderMaterialPath</i> definiert ist). • Ändere Zeilen Höhe: Wählen Sie <i>Kleine</i>, <i>Mittel</i> oder <i>Große</i> im Kontextmenu. 
Bibliotheks Materialien Suchfeld	<p>Ermöglicht die schnelle Filterung der Materialliste</p>  <p>Geben Sie einen Suchbegriff in das Suchfeld ein. Es werden nur noch Materialien, die den Suchbegriff im Namen enthalten, aufgeführt. Die Materialliste wird während der Eingabe aktualisiert.</p> <p>Klicken Sie auf die X-Taste auf der rechten Seite, um das Suchfeld zu löschen.</p>

Bibliotheks
Material
Liste

Bibliotheks Materialien

Suche Materialien...

Vo...	H...	Name	Typ	Kategorie
		Stone60		Stone : Wall & Ground
		Terracotta		Stone : Wall & Ground
		Granit01		Stone
		Tile01		Tiles : Facade
		Tile02		Tiles : Facade
		Tile03		Tiles : Facade
		Tile04		Tiles : Facade
		Tile05		Tiles : Facade



Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift *Herunterladen*, *Name* oder *Kategorie*, um die Liste entsprechend zu sortieren. Klicken Sie erneut, um die Sortierreihenfolge umzukehren.

Rechtsklick, wählen Sie dann im Kontextmenü:

Material(ien) zur Zeichnung hinzufügen

Material(ien) löschen

Download abbrechen

Ändere Zeilen Höhe ▶

- **Material(ien) zur Zeichnung hinzufügen**, um das/die ausgewählten Material(ien) in die Zeichnung einzufügen.
- **Material(ien) löschen**: Entfernt die ausgewählten Material(ien) aus der Materialbibliothek (= der Ordner, der durch die Benutzereinstellungen *RenderMaterialPath* definiert ist).
- **Download abbrechen**: Stoppt den laufenden Download einer Materialdefinition.
- **Ändere Zeilen Höhe**: Wählen Sie *Kleine*, *Mittel* oder *Große* im Kontextmenu.

Kleine

Mittel

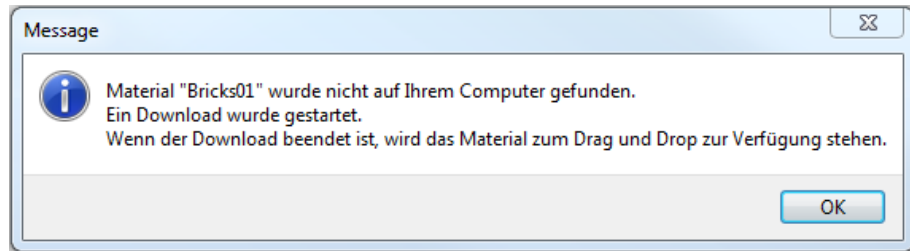
Große

Herunterladen Feld

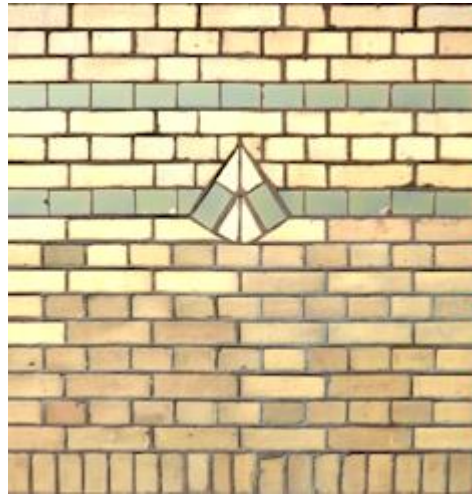
Der Pfeil zeigt an, dass das Material noch nicht heruntergeladen wurde. Klicken Sie doppelt auf das Material, um es herunterzuladen. Heruntergeladene Materialien werden im Ordner, der in den Benutzereinstellung *RenderMaterialPath* definiert ist, gespeichert. (z. B.: C:\Programdata\Bricsys\RenderMaterials).

Ziehen Sie ein Material auf ein Objekt, um das Material zuzuweisen. Die Definition wird der aktuellen Zeichnung hinzugefügt.

Wenn ein noch-nicht heruntergeladenes Redway Material auf ein Material gezogen wird, wird der Download-Vorgang gestartet und eine Meldung angezeigt:



Die Redway hochauflösende Materialdefinitionen werden ausschließlich vom Render-Befehl verwendet.



Für die Echtzeit-Anzeige werden niedrigere Auflösung, DWG-kompatible Definitionen des gleichen Materials verwendet.



Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[MatMap](#) - ermöglicht die Anpassung, wie eine Textur auf Regionen, Flächen und Flächen eines 3D-Volumenkörpers abgebildet werden.

[MatBrowserSchl](#) - schließt den Material Browser.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

Messen

Platziert Punkte oder Blöcke auf einem Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *messen*

Menü: *Ändern | Messen*

Werkzeugkasten: *Messen/Teilen* | 

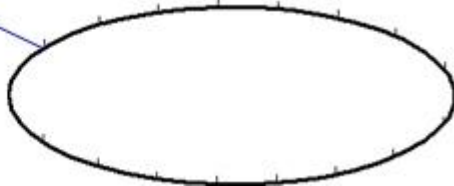
: *messen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, das gemessen werden soll: Wählen Sie eine Linie, Polylinie, Spline, Bogen, Kreis oder eine Ellipse.

Segmentlänge [Block]: Geben Sie eine Zahl ein, oder geben Sie B ein.

Punkte die mit
einem definierten
Abstand entlang
eines Objektes
platziert werden



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, das gemessen werden soll	Wählen Sie ein einzelnes Objekt: Linie, Polylinie, Spline, Bogen, Kreis oder Ellipse.
Segmentlänge	Definiert den Abstand zwischen den Segmenten; Segmente beginnen am gewählten Punkt. Verwenden Sie die PdMode Systemvariable, um die Punkte sichtbar zu machen.
Blöcke einfügen	Verwendet Blöcke anstelle von Punkten. Sie werden aufgefordert: Name des einzufügenden Blocks [?]: Geben Sie den Namen des Blocks ein; der Block muss in der Zeichnung vorhanden sein. Blöcke mit Objekt ausrichten? [Ja/Nein] <Ja>: Wählen Sie eine Option.
Name der einzufügenden Blöcke	
Block mit Objekt ausrichten	Schaltet, ob die Blöcke am Objekt ausgerichtet werden: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - dreht die Blöcke ausgerichtet am Objekt. • Nein - Blöcke werden nicht gedreht; sie behalten ihre Orientierung.
Segmentlänge	Definiert den Abstand zwischen den Segmenten; Segmente beginnen am gewählten Punkt.

Verfahren

[Punkte in einem bestimmten Intervall auf ein Objekt platzieren](#)

[Blöcke in einem bestimmten Intervall auf einem Objekt platzieren](#)

Ähnliche Befehle

Teilen - platziert gleich aufgeteilte Punkte oder Blöcke auf einem Objekt..

Punkt - platziert Punkte in einer Zeichnung.

DdPType - bestimmt die Darstellung und Größe von Punktobjekten über das Dialogfenster Einstellungen


Menü

Lädt Menü-Dateien in die BricsCAD-Benutzeroberfläche.

Zugriff auf den Befehl über

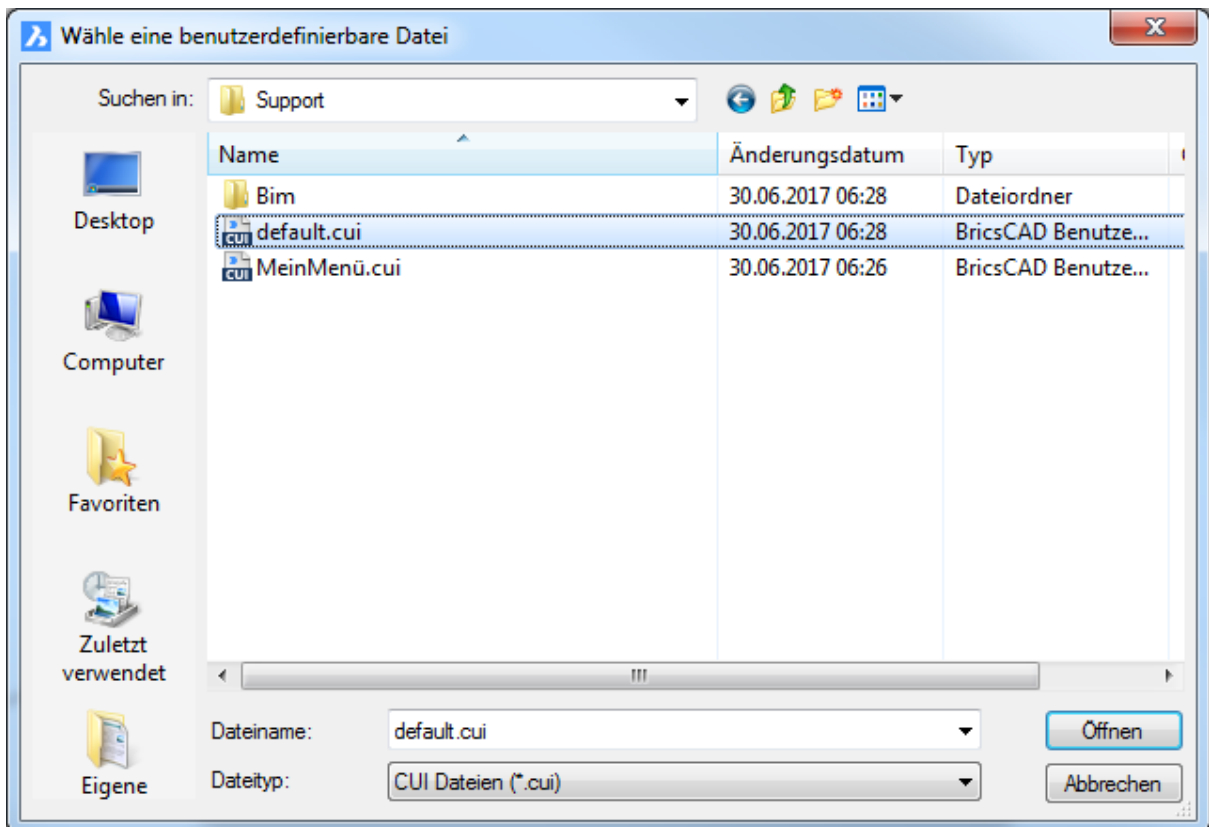
Befehlszeile: *menü*

Menü: *Werkzeuge | Menü laden...*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: *menü*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Menü-Datei und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Definiert den Namen der Menü-Datei.
Dateityp	Definiert das Format der Menü-Datei: <ul style="list-style-type: none"> • <i>CUI</i> - kompatibel mit AutoCAD 2007 und höher. • <i>ICM</i> - kompatibel mit IntelliCAD Menü-Dateien. • <i>MNU</i> - kompatibel mit AutoCAD 2006 und früheren Versionen. • <i>MNS</i> - LISP Quellcode, die mit MNU-Dateien benutzt werden.
Öffnen	Öffnet die Menü Datei. <i>Achtung:</i> Das Laden einer Menü Datei kann die Benutzer-Oberfläche von BricsCAD ersetzen.

Ähnliche Befehle

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[Menü](#) - lädt Menü-Dateien in die BricsCAD-Benutzeroberfläche.

[MenüLad](#) - lädt CUI (Schnittstellen Benutzeranpassungen), MNU (Menü), MNS (LISP-Code) und ICM (IntelliCAD Menü) Dateien.

[MenüEntf](#) - entlädt Menü-Dateien.

MenüLad

Lädt CUI (customization user interface), MNU (menu), MNS (LISP code), und ICM (IntelliCAD menu) Dateien.

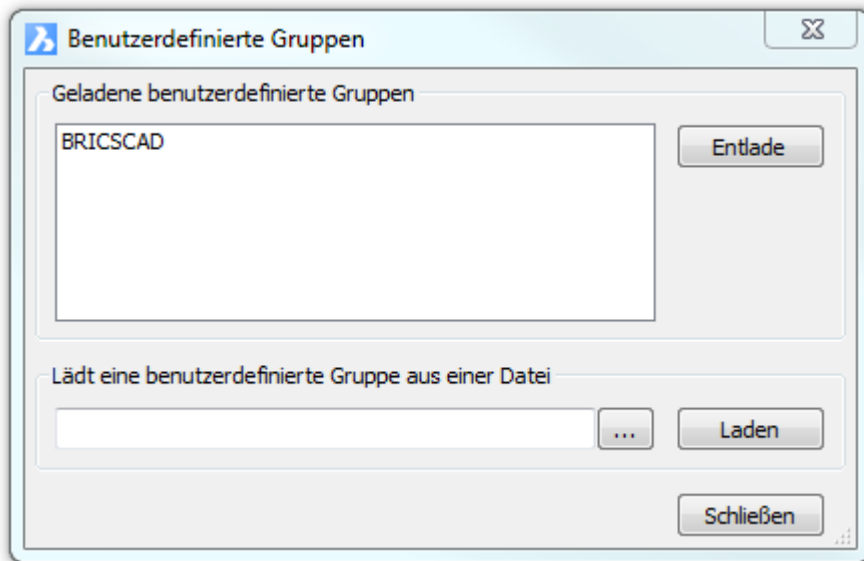
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *menülad*

Alias: *abilad*

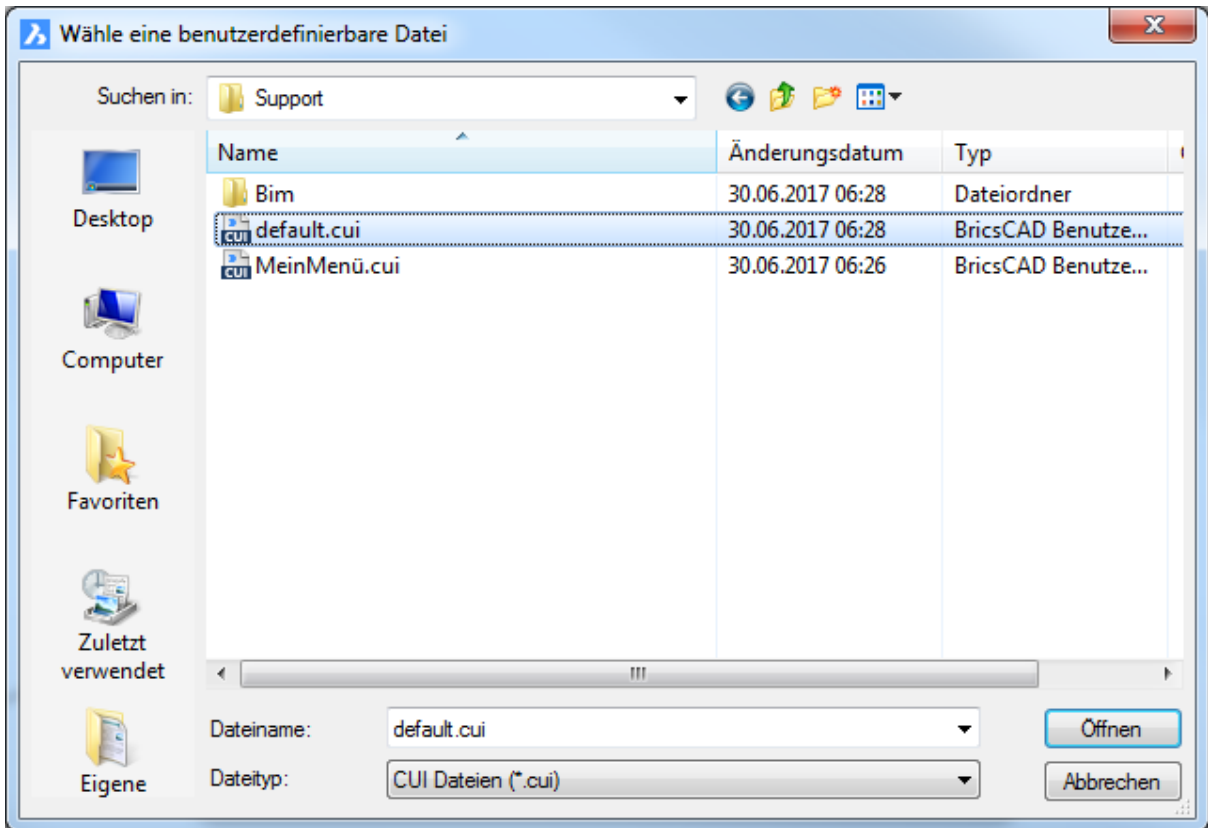
: *menülad*

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf die Schaltfläche

Das nächste Dialogfenster wird angezeigt:



Wählen Sie eine CUI, MNU, MNS, oder ICM Datei aus, und klicken Sie dann auf Öffnen.
 Der Dialog Benutzerdefinierte Gruppen wird wieder angezeigt. Klicken Sie auf Laden, um die benutzerdefinierte Datei der Benutzeroberfläche hinzuzufügen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geladene benutzerdefinierte Gruppen	Listet die benutzerdefinierten Dateien auf, die in BricsCAD geladen sind.
Entlade	Entlädt die ausgewählte benutzerdefinierte Gruppe.
...	Zeigt den Dialog <i>Wähle eine benutzerdefinierbare Datei</i> an.
Laden	Lädt die geöffnete benutzerdefinierte Datei.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[Menü](#) - lädt Menü-Dateien in die BricsCAD-Benutzeroberfläche.

[MenüEntf](#) - entlädt Menü-Dateien.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

MenüEntf

Entlädt benutzerdefinierte Gruppen aus der Benutzeroberfläche.

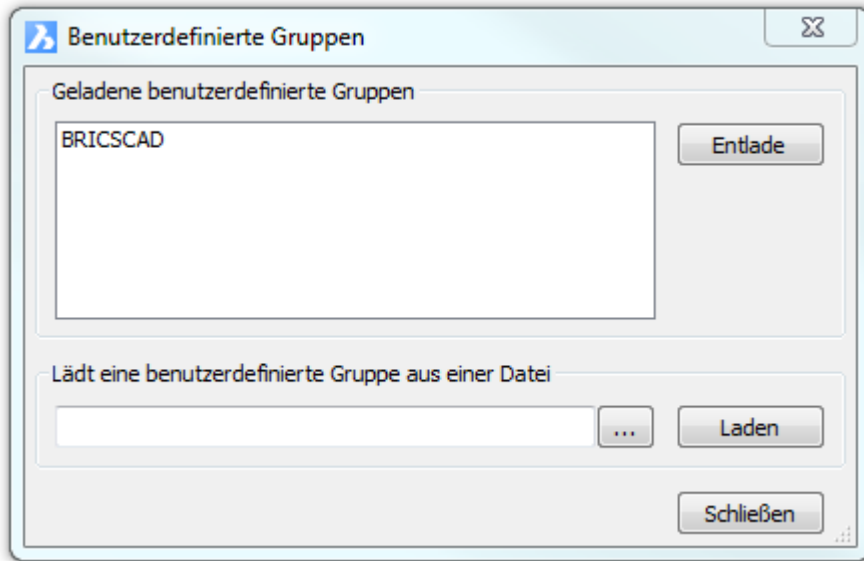
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *menüentf*

Alias: *abientf*

: *menüentf*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine benutzerdefinierte Gruppe, und klicken Sie dann auf Entlade.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geladene benutzerdefinierte Gruppen	Listet die benutzerdefinierten Dateien auf, die in BricsCAD geladen sind.
Entlade	Entlädt die ausgewählte benutzerdefinierte Gruppe.
...	Zeigt den Dialog <i>Wähle eine benutzerdefinierbare Datei</i> an.
Laden	Lädt die geöffnete benutzerdefinierte Datei.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenuLoad](#) loads menu files.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

Mittelpunkt

Schaltet Mittelpunkt Objekt Fang um; fängt sich an der Mitte von Linien und Bögen und anderen offenen Objekten und Kanten von 3D Volumenkörpern.

Zugriff auf den Befehl über

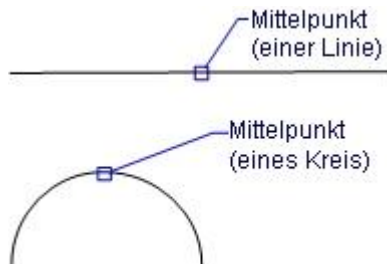
Befehlszeile: *Mittelpunkt*

Transparent: *mit*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *mittelpunkt*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.



Wenn der Mittelpunkt Objekt Fang eingeschaltet ist, fängt sich der Cursor am Mittelpunkt von Objekten.

Dieser Objekt Fang funktioniert in 3D-Volumenkörper Modellen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt	Eingabe des Befehls wechselt den Mittelpunkt Objektfang. Er fängt sich an der Mitte von Objekten. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mtp - ermöglicht es, einen Punkt als den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZMITtpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

MEinfüg

Fügt einen Block als eine rechteckige Reihe ein; dieser Befehl kombiniert den **-Einfüge** und den **-Reihe** Befehl (kurz für "mehrfach Einfügung"). Erstellt eine MEinfüge Block Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *meinfüg*

: *meinfüg*

Aufforderung in der Befehlszeile:

? um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten/~ um den Explorer Dialog zu öffnen/<Einzufügender Block>: Geben Sie den Namen eines Blocks ein, drücken Sie die Eingabetaste, um den Namen des zuvor eingefügten Blocks zu übernehmen oder wählen Sie eine Option.

Einfügepunkt für Block oder [Mehrere/Skalieren]: Wählen Sie einen Punkt aus, um den Block einzufügen oder wählen Sie eine Option.

[Ecke] <1.000000>: Wählen Sie einen Punkt aus, geben Sie einen Wert ein, um den X-Skalierungsfaktor zu definieren, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu übernehmen.

Skalierfaktor für Block: Wählen Sie einen Punkt aus, geben Sie einen Wert ein, um den Y-Skalierungsfaktor zu definieren, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Y-Skalierung gleich der X-Skalierung einzustellen.

Drehwinkel für Block <0>: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie einen Drehwinkel an, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu übernehmen.

Anzahl Zeilen in Reihe <1>: Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein.

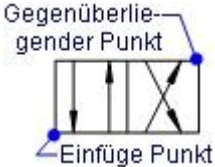
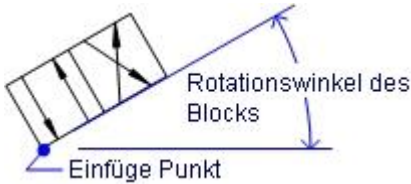
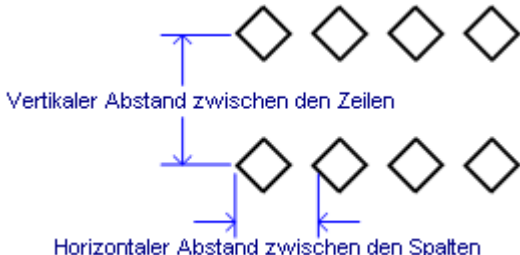
Anzahl Spalten <1>: Geben Sie die Anzahl der Spalten ein.

Vertikaler Abstand zwischen Zeilen, oder **Rechteck-Abstand**: Geben Sie den Abstand zwischen den Zeilen ein, oder wählen Sie zwei Punkte.

Horizontaler Abstand zwischen Spalten: Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Spalten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten	Geben Sie ? ein, um die Namen aller Blöcke in der aktuellen Zeichnung aufzulisten. Sie werden aufgefordert: Aufzulistende(n) Blö(o)ck(e) [*]: - drücken Sie die Eingabetaste, um alle Blöcke aufzulisten oder geben Sie einen Teil eines Namens ein, um einige Blöcke anzuzeigen. Wenn notwendig, drücken Sie die Taste F2, um die gesamte Liste anzuzeigen. Sehen Sie auch beim Befehl TextBld nach.
~ um den Explorer Dialog zu öffnen	Geben Sie ~ ein, um den Dialog Block einfügen anzuzeigen. Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.
Einzufügender Block	Definiert den Namen des Blocks, der eingefügt werden soll.
Mehrere Blöcke	Dies erlaubt es Ihnen, den gleichen Block oft und schnell hintereinander einzufügen. Wiederholt die folgende Eingabeaufforderung am Ende der Befehlsprozedur, bis Sie die Eingabetaste oder Esc drücken: Einfügepunkt für nächsten Block: - definieren Sie einen Punkt.

<p>Skalierung</p>	<p>Ermöglicht die Einstellung des Skalierungsfaktors; Sie werden aufgefordert: Skalierfaktor für Block: - geben Sie einen Wert ein.</p>
<p>Ecke</p>	<p>Erlaubt es die Skalierung des Blocks durch die Angabe einer zweiten Ecke eines Rechtecks anzugeben. Der Einfügepunkt ist die erste Ecke des Rechtecks. Sie werden aufgefordert: Andere Ecke für die Skalierung auswählen oder x-Skalierfaktor <1.000000> eingeben - wählen Sie die zweite Ecke, oder geben Sie eine Zahl für den x-Skalierfaktor ein. Sie können Punkte wählen oder x,y Koordinaten eingeben.</p> 
<p>Y Skalierfaktor</p>	<p>Legt die Skalierung des Blocks in der Y-Richtung fest. Geben Sie eine negative Zahl ein, um den Block zu spiegeln. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Y-Skalierung = X-Skalierung zu setzen.</p>
<p>Drehwinkel für Block</p>	<p>Definiert den Drehwinkel des Blocks über seinen Einfügepunkt. Geben Sie einen Wert oder einen Punkt ein, um den Rotation Winkel zu definieren.</p> 
<p>Anzahl Zeilen in Reihe</p>	<p>Bestimmen Sie die Anzahl der Zeilen in einer linearen Reihe. Um die Reihe nach unten zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.</p>
<p>Anzahl Spalten</p>	<p>Bestimmen Sie die Anzahl der Spalten in einer linearen Reihe. Um die Reihe nach links zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.</p>
<p>Vertikaler Abstand zwischen Zeilen</p>	<p>Definiert den Abstand zwischen den Reihen der Blöcke.</p>
<p>Abstands Rechteck</p>	<p>Bestimmt zwei Punkte, die den Bereich zwischen den Zeilen und Spalten definieren.</p>
<p>Horizontaler Abstand zwischen Spalten</p>	<p>Definiert die Abstände zwischen den Spalten der Blöcke.</p> 

Verfahren

[Einfügen von mehreren Instanzen eines Blocks in eine rechteckige Reihe](#)

Ähnliche Befehle

3dReihe - erzeugt eine 3D-Reihe.

Reihe - erzeugt 2D Reihen.

ReihePfad - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

ReiheKreis - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

ReiheRechteck - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von Zeilen, Spalten und Ebenen.

Block - erzeugt Blöcke.

Einfüge - fügt Blöcke ein.

MFührung

Erstellt Multi-Führungslinien-Objekt mit dem aktuellen Multi-Führungslinienstil.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mführung*

Menü: *Bemaßung* | *Mehrfachführung*

Werkzeugkasten: *Bemaßung* | 

: *mführung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Definiere Führungs **Zielseiten** Lage oder [**zuerst Endsymbole/zuerst Inhalt/Optionen**]

<Optionen>: Geben Sie die Position der Zielseite an oder drücken Sie die EINGABETASTE, um eine Option auszuwählen.

Ein Mehrfachführungs Objekt besteht aus drei Komponenten: Einer Führungslinie mit einem Endsymbol, einer Zielseite und einem Führungs-Inhalt (entweder ein mehrzeiliges Text-Objekt oder einem Block).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Führungs Endsymbol zuerst Vorgabe	Sie werden aufgefordert: Definiere Führungs Zielseiten Lage oder [zuerst Endsymbole/zuerst Inhalt/Optionen] Optionen >: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option. <i>Definiere Führungs Endsymbol Lage: Wählen Sie einen Punkt.</i> Wenn der Befehl hier beendet wird, wird dem Mehrfach Führungs Objekt kein Text zugeordnet. Der Befehl Mtext wird gestartet.
Führungs Endsymbole zuerst	Sie werden aufgefordert: Definiere Führungs Endsymbol Lage oder [zuerst Zielseite/zuerst Inhalt/ Optionen] <Inhalt zuerst>: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option. Definiere Führungs Zielseite Position: Wählen Sie einen Punkt. Wenn der Befehl hier beendet wird, wird dem Mehrfach Führungs Objekt kein Text zugeordnet. Der Befehl Mtext wird gestartet.
Inhalt zuerst	Sie werden aufgefordert: Definiere erste Ecke des Textes oder [zuerst Endsymbole/zuerst Zielseite/ Optionen] <Führungs Zielseite zuerst>: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option. Die gegenüberliegende Ecke festlegen: Wählen Sie einen Punkt. Der Befehl Mtext wird gestartet. Geben Sie den Text im mehrzeiligen Text-Editor ein, und drücken Sie dann die Schaltfläche OK oder klicken Sie außerhalb des mehrzeiligen Text-Editors. Definiere Führungs Endsymbol Lage: Wählen Sie einen Punkt.
Optionen	Legt Überschreibungen für den aktuell eingestellten Mehrfachführungs Stil fest. Sie werden aufgefordert:

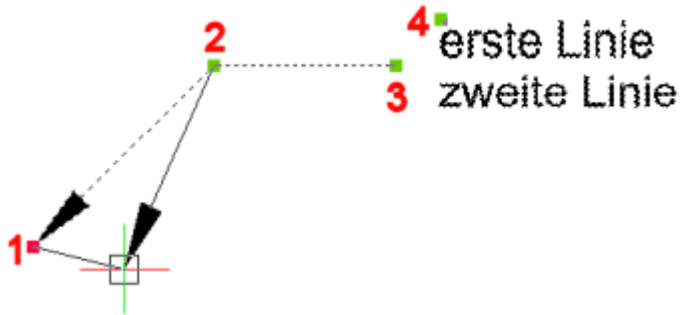
Geben Sie eine Option [Führungs typ/führungs Zielseite/Inhalts type/Maxpunkte/eRster winkel/zWeiter winkel/options beEnden] <options beEnden>:

- Führungs Typ: Legt den Führungstyp fest: Gerade, Spline oder Keinen. Sie werden aufgefordert:
Wählen Sie einen Führungs Typ [Gerade/Spline/Keinen] <Gerade>:
Wählen Sie eine Option.
- Führungs Zielseite: Definiert, ob eine Führungs Zielseite hinzugefügt wird oder nicht.
Sie werden aufgefordert:
Verwende Zielseite [Ja/Nein] <Ja>:
Wählen Sie eine Option.
- Inhaltstyp: Gibt den Inhaltstyp der Mehrfach-Führung an: Mehrzeiliger Text, Block oder Keinen.
Sie werden aufgefordert:
Wählen Sie einen Inhaltstyp [Block/Mtext/Keinen] <Mtext>:
Wählen Sie eine Option.
- Maxpoints: Definiert die maximalen Punkte für Führungslinien.
Sie werden aufgefordert:
Geben Sie die maximale Punktzahl für Führungslinien ein <2>:
Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.
- Erster Winkel: Schränkt das erste Führungs Segment ein.
Sie werden aufgefordert:
Erste Winkel-Abhängigkeit eingeben <0>:
Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.
Der Winkel des ersten Führungs Segments wird auf diesen Wert oder ein Vielfaches davon beschränkt.
- Schränkt das zweite Führungs Segment ein.
Sie werden aufgefordert:
Zweite Winkel-Abhängigkeit eingeben <0>:
Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.
Der Winkel des zweiten Führungs Segments wird auf diesen Wert oder ein Vielfaches davon beschränkt.
- Optionen beenden: Beendet die Definition der Überschreibungen und fordert Sie zum Eingeben der Position der Mehrfach-Führung auf.

Bearbeitung mit Griffen

MFührungen können durch Griffe bearbeitet werden.

1. Wählen Sie die Mehrfach-Führung in der Zeichnung.
Für ein einzel Segment Führungs Objekt werden vier Griffe angezeigt: Endpunkt (1), Eckpunkt (2), Zielseite (3) und Text (4).
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Verschiebt das Endsymbol (1)
 - Verschiebt das Ziel und den Mehrfach-Führungs Inhalt (2)
 - Bearbeiten der Ziel-Länge (3)
 - Verschiebt den Text (4)



Verfahren

[Erstellen einer Mehrfachführung](#)

[Hinzufügen von Eckpunkten zu einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Eckpunkten von einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Hinzufügen von Führungslinien zu einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Führungslinien von einer Mehrfachführung](#)

Ähnliche Befehle

[MFührBearb](#) - fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

[MFührungsStil](#) - erstellt und verwaltet MFührungs Stile über den Zeichnungs Explorer.

[BimTag](#) - erzeugt assoziative Tags in generierten BIM-Schnittzeichnungen für die korrespondierenden Gebäudeteile in einem 3D-BIM-Modell.

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[BemFührung](#) platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

[Führung](#) - platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

[SFührung](#) - zeichnet Führungen. Sie können die Eigenschaften der Führung über einen Dialog einstellen und diese Einstellungen für eine Serie von Führungen wieder benutzen.

MFührBearb

Fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mführbearb*

Menü: *Bemaßung* | *Bearbeite Mehrfachführung* - *Führung zu Mehrfachführung hinzufügen* - *Führung von Mehrfachführung entfernen*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* 

: *mführbearb*



Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine Mehrfachführung: Klicken Sie auf ein Mehrfach-Führungs-Objekt.

Definiere Führungs Endsymbol Lage oder [Entferne führungen]: Wählen Sie einen Punkt.

Definiere Führungs Endsymbol Lage oder [Entferne führungen]: Wählen Sie einen Punkt oder klicken Sie Rechts, um das Hinzufügen von Führungen zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Symbol	Beschreibung
Führungen hinzufügen		Erlaubt es Führungen zu einem ausgewählten Mehrfachführungs-Objekt hinzuzufügen Sie werden aufgefordert: Wählen Sie eine Mehrfachführung: Wählen Sie ein Mehrfachführungs-Objekt. Definiere Führungs Endsymbol Lage oder [Entferne führungen]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie weitere Punkte ein oder klicken Sie Rechts, um das Hinzufügen von Führungen zu beenden.
Entferne Führungen		Ermöglicht es, Führungslinien vom ausgewählten Mehrfach-Führungs-Objekt zu entfernen. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie eine Mehrfachführung: Wählen Sie ein Mehrfachführungs-Objekt. Wähle Führung zum Entfernen oder [führung hinzufügEn]: Wählen Sie eine Führung und klicken Sie dann Rechts, um die Führungslinien zu entfernen.

Verfahren

[Hinzufügen von Eckpunkten zu einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Eckpunkten von einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Hinzufügen von Führungslinien zu einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Führungslinien von einer Mehrfachführung](#)

Ähnliche Befehle

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[MFührung](#) - erstellt Mehrfach-Führungs-Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

[MFührBearbErw](#) - fügt hinzu und entfernt Führungslinien, fügt hinzu und entfernt Eckpunkte von Mehrfachführungs-Objekt.

[MFührungsStil](#) - erstellt und verwaltet MFührungs Stile über den Zeichnungs Explorer.

MführBearbErw

Fügt hinzu und entfernt Führungslinien, fügt hinzu und entfernt Eckpunkte aus einem Mehrfachführungs Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Halten Sie mit dem aktivierten Quad Cursor Menü den Cursor über eine Mehrfachführungs-Linie, dann bewegen Sie den Cursor auf das Quad Cursor Menü und erweitern Sie die Befehlsgruppe *2D Bearbeitung*.



Symbol	Werkzeug Name	Beschreibung
	Ecke einfügen	Fügt Eckpunkte in eine Führungslinie einer Mehrfachführung ein.
	Eckpunkt entfernen	Entfernt Eckpunkte in einer Führungslinie einer Mehrfachführung.
	Führung einfügen	Fügen Führungslinien zu einer Mehrfachführung hinzu
	Führung entfernen	Entfernt Führungslinien von einer Mehrfachführung

Verfahren

[Hinzufügen von Eckpunkten zu einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Eckpunkten von einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)

[Hinzufügen von Führungslinien zu einer Mehrfachführung](#)

[Entfernen von Führungslinien von einer Mehrfachführung](#)

Ähnliche Befehle

[MFührBearb](#) - fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

MFührungsStil

Erstellt und verwaltet MFührungs Stile über den Zeichnungs Explorer.

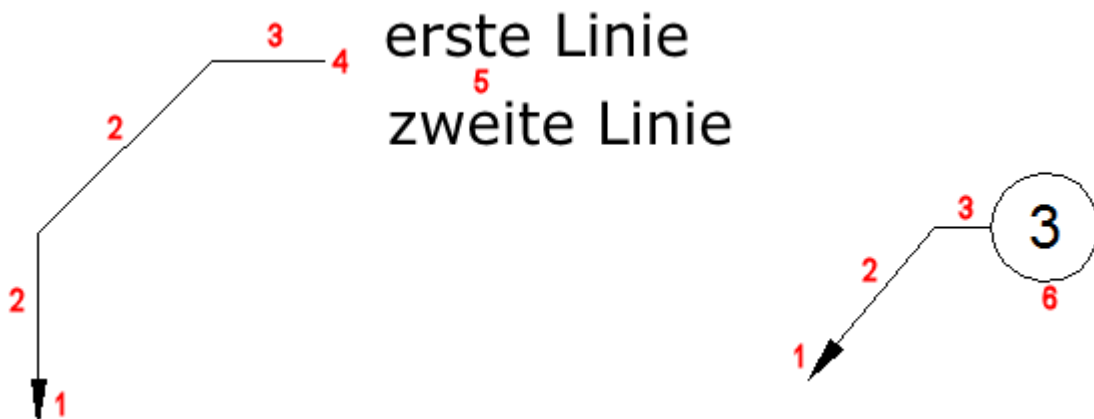
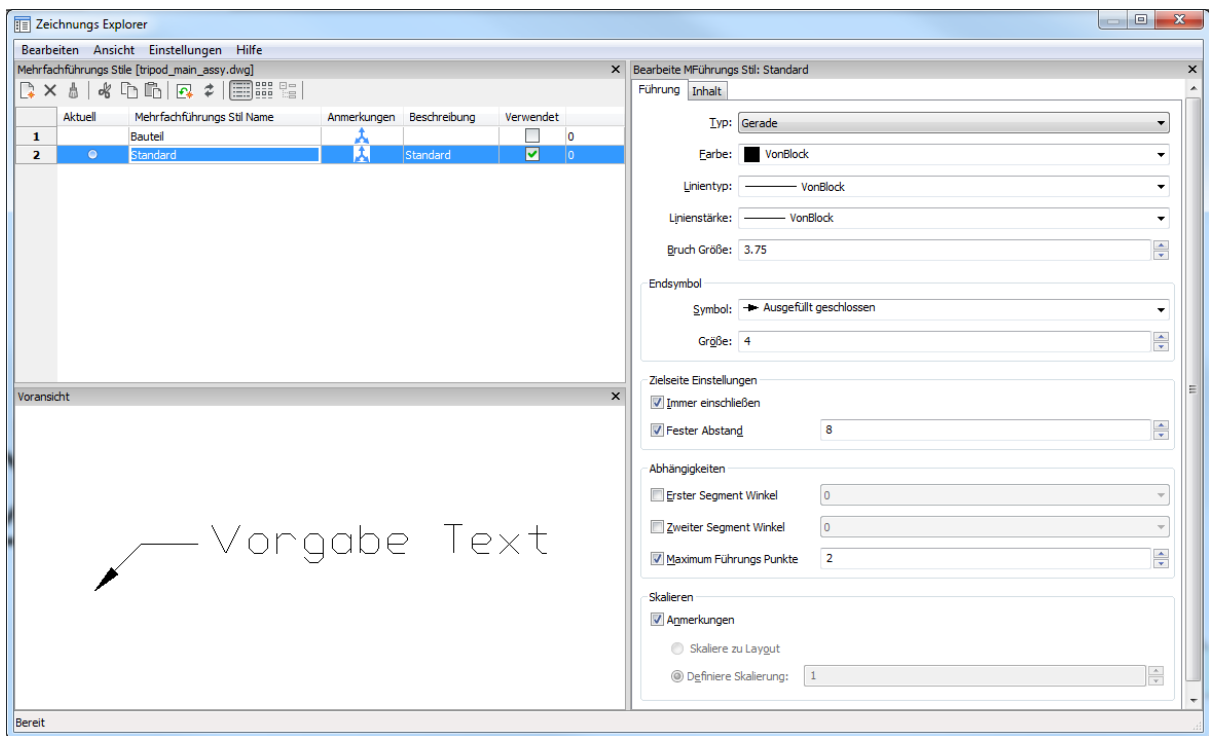
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mführungsstil*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Mehrfachführungs Stile...*


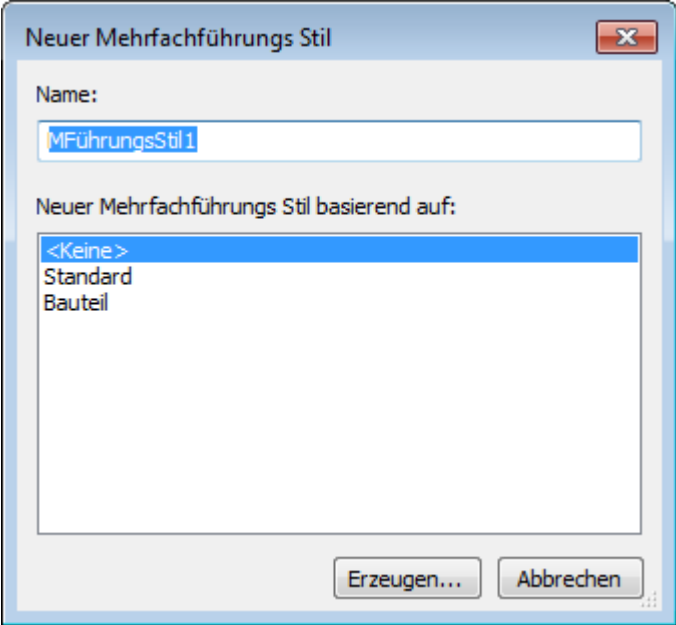

: *mführungsstil*

Ein Dialog wird angezeigt:



1. Endsymbol
2. Segment
3. Ziel
4. Ziel Abstand
5. Mtext
6. Block

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	<p>Erstellt einen neuen Mehrfachführungs Stil. Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie den Namen in das Feld <i>Name</i> ein. 2. (Optional) Wählen Sie einen vorhandenen Stil, um den neuen Stil als Kopie des vorhandenen Stils zu erstellen. 3. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Erzeugen....</i>
	<p>Löscht den ausgewählten MFührungs Stil. Der <i>Standard</i> Stil oder einen Stil, der in der Zeichnung verwendet wird, kann nicht gelöscht werden.</p>
Führungs Eigenschaften	
Typ	Der Führungs Typ kann entweder <i>Gerade</i> , <i>Spline</i> oder <i>Keiner</i> sein.
Farbe	Stellt die Farbe der Führung und des Endsymbols ein.
Linientyp	Stellt den Linientyp der Führung ein.
Linienstärke	Stellt die Linienstärke der Führung ein.
Bruch Größe	Stellt die Bruch Größe ein, die beim Befehl DIMBREAK verwendet wird, wenn die Mehrfachführung ausgewählt ist. (Noch nicht implementiert)
Endsymbol	Bestimmt die Darstellung des Endsymbols der Führung: <ul style="list-style-type: none"> • Symbol: Wählen Sie über die Listen Schaltfläche ein Endsymbol aus. • Größe: Geben Sie einen Wert ein, um die Größe des Endsymbols in Zeichnungseinheiten anzugeben.
Zielseiten Einstellungen	Steuert die Erstellung und die Größe der Führungs Zielseite: <ul style="list-style-type: none"> • Immer einschließen: Wählen Sie die Option zum Erstellen eines horizontalen Zielseiten Segments. • Größe: Definiert die Zielseiten Länge.

Abhängigkeiten	<p>Definiert die Abhängigkeiten des MFührungs Objektes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Erster Segment Winkel: Schränkt das erste Führungs Segment ein. Der Winkel des ersten Führungs Segments wird auf diesen Wert oder ein Vielfaches davon beschränkt. • Zweiter Segment Winkel: Schränkt das zweite Führungs Segment ein. Der Winkel des zweiten Führungs Segments wird auf diesen Wert oder ein Vielfaches davon beschränkt. • Maximum Führungs Punkte: Definiert die maximale Anzahl an Führungslinien Eckpunkten.
Skalieren	<p>Steuert die Skalierung des Mehrfachführungs Objektes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschriftung: Legt die Beschriftungs Eigenschaft der MFührung fest. • Skaliere zu Layout: Definiert den Skalierungsfaktor im Bezug auf die Skalierung im Model- und Papier-Bereich Ansichtsfenster. • Definiere Skalierung: Stellt die Mehrfachführungs Skalierung ein.
Inhalt	
Inhalts Typ	<p>Legt den Inhalts Typ des MFührungs Objektes fest:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mtext: Fügt ein Mtext Objekt ein. • Block: Fügt einen Block ein. • Keiner: Erzeugt nur eine Führung.

Mtext	
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <div style="display: flex; border-bottom: 1px solid black; margin-bottom: 5px;"> Führung Inhalt </div> <div style="margin-bottom: 5px;"> Inhalts Typ: Mtext </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> Text Optionen <div style="margin-top: 5px;"> Vorgabe Text: Vorgabe Text ... </div> <div style="margin-top: 5px;"> Text Stil: Standard </div> <div style="margin-top: 5px;"> Text Farbe: VonBlock </div> <div style="margin-top: 5px;"> Text Winkel: Horizontal halten </div> <div style="margin-top: 5px;"> Text Höhe: 4 </div> <div style="margin-top: 5px;"> <input type="checkbox"/> Links ausrichten <input type="checkbox"/> Rahmen Text </div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> Führungs Verbindung <div style="margin-top: 5px;"> Anhang-Typ: Horizontal </div> <div style="margin-top: 5px;"> Links anhängen Mitte der obersten Zeile </div> <div style="margin-top: 5px;"> Rechts anhängen Mitte der obersten Zeile </div> <div style="margin-top: 5px;"> Ziel Lücke: 2 </div> <div style="margin-top: 5px;"> <input type="checkbox"/> Erweitert Führung zum Text </div> </div>	
Text Optionen	Legt das Aussehen des Mtext fest: <ul style="list-style-type: none"> • Vorgabe Text: Definiert den Vorgabe Text. Klicken Sie auf die Schaltfläche ..., um den MText-Editor zu starten, und geben Sie den Vorgabe Text ein. • Text Stil: Klicken Sie auf das Feld, um einen Text Stil zu wählen. • Text Farbe: Wählen Sie eine Farbe. • Text Winkel: Legt den Drehwinkel des Mtext fest. • Text Höhe: Legt die Texthöhe fest. • Links ausrichten: Mtext wird immer linksbündig ausgerichtet. • Rahmen Text: Fügt einen Rahmen um den Mtext ein.
Führungs Verbindung	Definiert, wie die Führung und der Mtext verbunden werden. <ul style="list-style-type: none"> • Anhang Typ: Wählen Sie entweder horizontal oder vertikal. • Horizontal: <ul style="list-style-type: none"> • Links anhängen: Definiert den Anhang an die Zielseiten, wenn der MText rechts der Führung ist. Wählen Sie eine Option in der Liste.

	<ul style="list-style-type: none"> • Rechts anhängen: Definiert den Anhang an die Zielseiten, wenn der MText links der Führung ist. Wählen Sie eine Option in der Liste. • Vertikal: <ul style="list-style-type: none"> • Oben anhängen: Definiert den Anhang der Führung, wenn der Mtext unter der Führung ist. • Unten anhängen: Definiert den Anhang der Führung, wenn der Mtext über der Führung ist. • Ziel Lücke: Definiert den Abstand zwischen der Ziellinie und dem MText oder den Abstand zwischen dem MText und dem Textrahmen. • Erweitert Führung zum Text: Wenn aktiviert, wird die Ziellinie bis zum Ende der Kante der Textzeile, an der die Führung angehängt ist, erweitert, also nicht zum Rand des mehrzeiligen Text Rahmens. Die Länge des mehrzeiligen Text Rahmens wird durch die Länge der längsten Textzeile definiert, nicht nach der Länge der Begrenzungsrahmen. Erweiterte Führung gilt nur für horizontale Führungs Verbindungen.
--	--

Block

Quell Block:	Definiert den Block, der verwendet wird.
Anhang:	Legt die Verbindung des Blocks zur Führung fest. Folgende Optionen stehen zur Verfügung: <ul style="list-style-type: none"> • Zentriere Grenzen • Einfüge Punkt
Farbe:	Definiert die Farbe des Blocks, wenn die Objekt Farbe der Objekte im Block auf VonBlock gesetzt sind.
Skalieren:	Legt die Skalierung des Quell-Blocks fest.

Verfahren

- [Erstellen einer Mehrfachführung](#)
- [Hinzufügen von Eckpunkten zu einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)
- [Entfernen von Eckpunkten von einer Führungslinie einer Mehrfachführung](#)
- [Hinzufügen von Führungslinien zu einer Mehrfachführung](#)
- [Entfernen von Führungslinien von einer Mehrfachführung](#)

Ähnliche Befehle

MFührung - erstellt Mehrfach-Führungs-Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

MFührBearb - fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

Explorer - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

BmPositionsNummer - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

BemFührung platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

Führung - platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

SFührung - zeichnet Führungen. Sie können die Eigenschaften der Führung über einen Dialog einstellen und diese Einstellungen für eine Serie von Führungen wieder benutzen.

MLinie

Zeichnet Multilinien.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mlinie*

Alias: *ml*

Menü: *Zeichnen | Multilinie*

: *mlinie*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Beginn der Linie oder [**Ausrichtung**/**Skalieren**/**Stil**/**Folgen**] **<Letzter Punkt>**: Geben Sie einen Punkt an, oder geben Sie *x,y,z* Koordinaten ein, oder wählen Sie eine Option.

Endpunkt festlegen oder [**Winkel**/**Länge**/**Zurück**]: Geben Sie einen Punkt an oder wählen Sie eine Option.

Endpunkt festlegen oder [**Winkel**/**Länge**/**Folgen**/**Schließen**/**Zurück**]: Geben Sie einen Punkt an oder wählen Sie eine Option.

Endpunkt festlegen oder [**Winkel**/**Länge**/**Folgen**/**Schließen**/**Zurück**]: Geben Sie weitere Punkte ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Punkteingabe zu stoppen.

Der aktuelle Multilinien Stil wird verwendet, um Multilinien zu zeichnen. Sie können den aktuellen Multilinien Stil mit dem Befehl **MStil** einstellen.

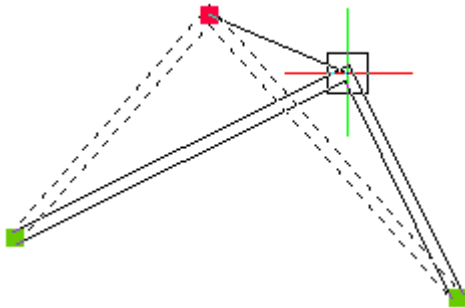
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Beginn der Linie	Definiert den Startpunkt des ersten Multilinien Segmentes.
EINGABETASTE, um den letzten Punkt zu verwenden	Drücken Sie die Eingabetaste, um den zuletzt angegebenen Punkt zu verwenden.
Ausrichtung	Stellt die Systemvariable CMLJUST ein. Ermöglicht die Ausrichtung der Multilinie in Bezug auf die angegebenen Punkte in der Zeichnung festzulegen. Sie werden aufgefordert: MLinien Ausrichtungstyp eingeben [Oben/Null/Unten] <Oben> : <ul style="list-style-type: none"> Oben: Die obersten Linien der Multilinien durchlaufen die angegebenen Punkte. Null: Die angegebenen Punkte definieren den Null-Abstand der Multilinie, die die Mittellinie der Multilinie ist, wenn die Multilinie symmetrisch definiert ist. Unten: Die untersten Linien der Multilinien durchlaufen die angegebenen Punkte.
Skalieren	Stellt die Systemvariable CMLSCALE ein. Ermöglicht die Skalierung der Multilinie anzugeben. Sie werden aufgefordert: MLinien Skalierung eingeben<1.00> : Geben Sie den Skalierungsfaktor ein.
Stil	Stellt die Systemvariable CMLSTYLE ein. Ermöglicht einen Stil für die Multilinie zu wählen. Sie werden aufgefordert: Mlinien Stil-Name eingeben [?]: Geben Sie den Namen eines gespeicherten Multilinien Stils ein oder geben Sie ein ? ein, um eine Liste der verfügbaren Stile zu sehen.

Folgen	Verwendet den Endpunkt der zuvor gezeichneten Multiline, Polylinie, Linie oder eines Bogens als Startpunkt für das nächste Segment. Das Segment wird unter dem gleichen Winkel wie die vorherige Linie, Multiline oder das vorherige Polyliniensegment gezeichnet. Wenn das vorherige Objekt ein Bogen oder ein Polylinien Bogensegment war, wird eine Tangente zum letzten Punkt gezeichnet.
Endpunkt	Definiert den Endpunkt des momentan gezeichneten Segmentes.
Winkel	Zeichnet das Segment in einem benutzerdefinierten Winkel und Abstand. Sie werden aufgefordert: Winkel der Linie - geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse abgetragen). Länge der Linie - definiert die Länge des Linien-Segments.
Länge	Zeichnet das Segment in einem benutzerdefinierten Abstand und Winkel. Sie werden aufgefordert: Länge der Linie - definiert die Länge des Linien-Segments. Winkel der Linie - geben Sie den Winkel ein (der Winkel wird gegen den Uhrzeigersinn von der positiven x-Achse abgetragen).
Zurück	Widerruft (löscht) das letzte Segment.
Schließen	Schließt das "Polygon", indem ein Segment zwischen dem aktuellen Endpunkt und dem ersten Startpunkt eingefügt wird.

Bearbeitung mit Griffen

1. Wählen Sie die Multiline. Beachten Sie, dass zwei oder mehrere Griffe angezeigt werden: am Anfangs- und Endpunkt und an jedem Scheitelpunkt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um das/die Multiline(n)-Segment(e) zu strecken.



Ähnliche Befehle

[MLStil](#) - erzeugt und bearbeitet Multilinen Stile.

[Linie](#) - zeichnet Linien-Segmente.

[PLinie](#) - zeichnet verbundene Linien und Bögen.

MLStil

Erzeugen und Bearbeiten von Multiliniestilen.

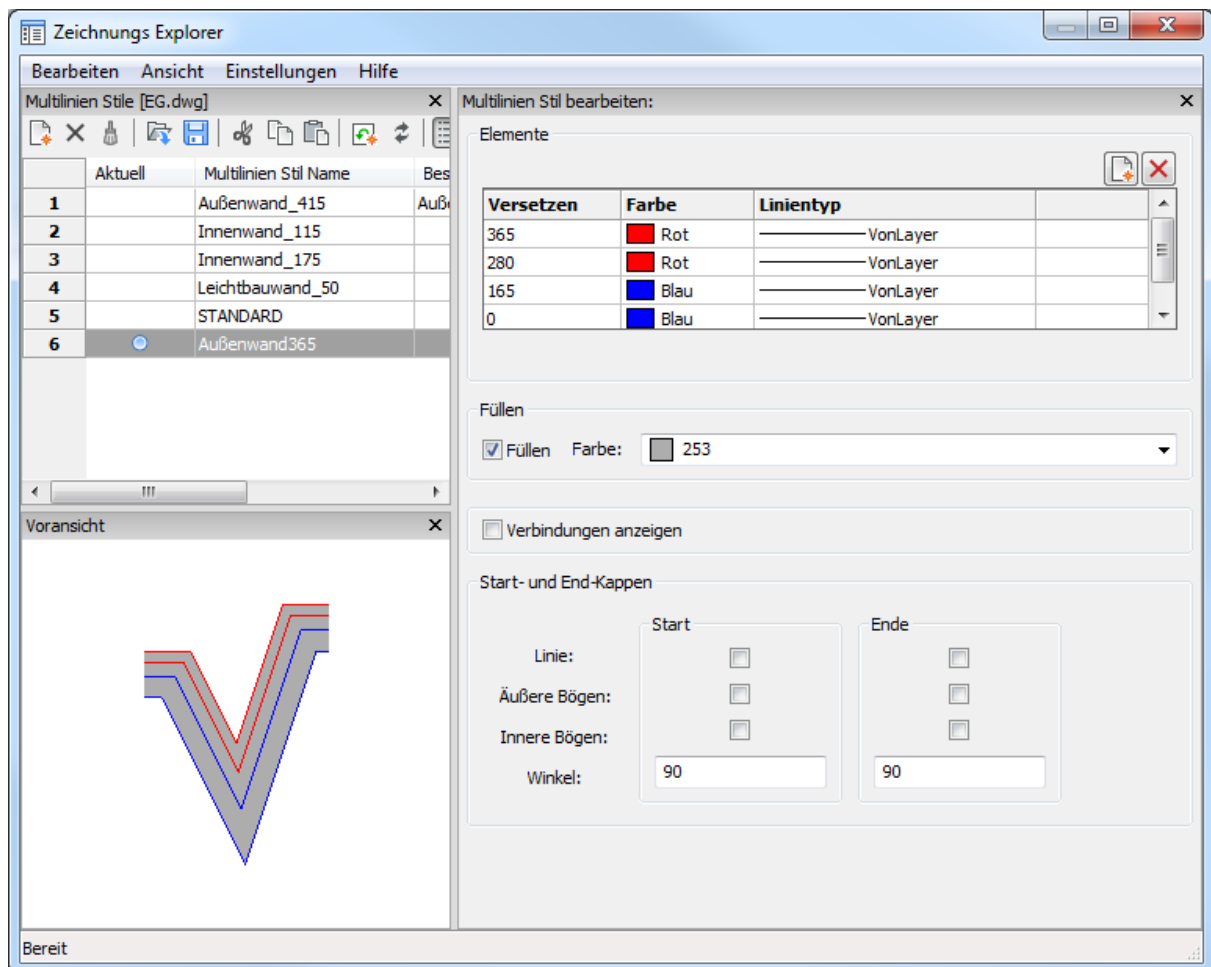
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mlstil*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Multiliniestile...*

: *mlstil*

Zeigt den Dialog **Zeichnung Explorer - Multiliniestile** an:


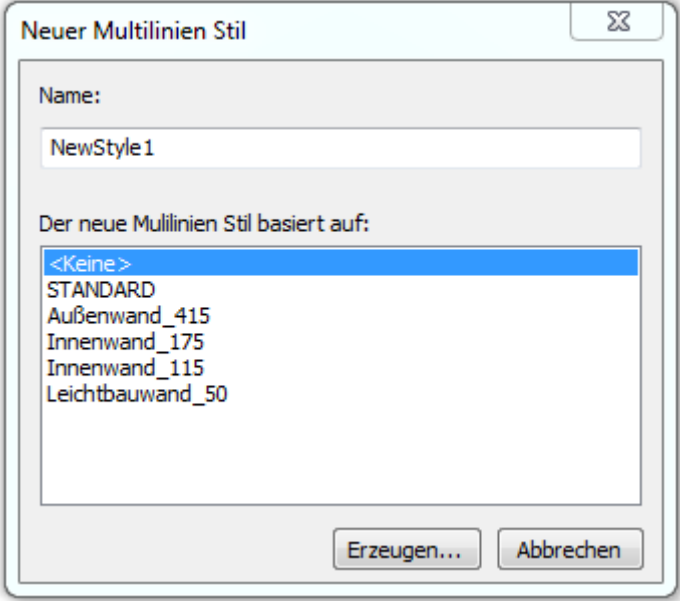











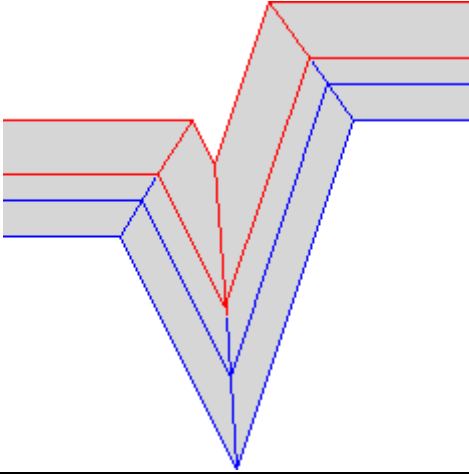
Details

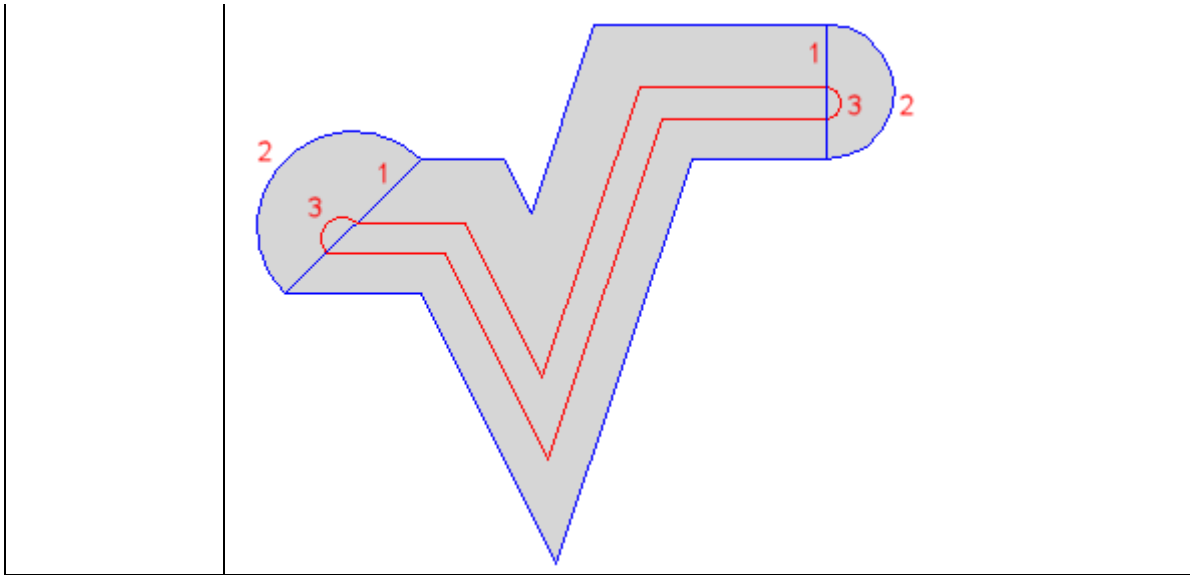
Editor

Voransicht

Befehls Optionen

Multilинien Details	
Option	Beschreibung
 Neu	<p>Erstellt eine neue Multilинien Definition. Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Name</i> ein. Leerzeichen werden im Name des Multilинien Stils nicht akzeptiert.</p> <p>(Optional) Wählen Sie einen vorhandenen Multilинien Stil, den Sie als Vorlage für den neuen Stil verwenden möchten.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Erzeugen...</i></p> <p>Der Dialog "Neuer Multilинien Stil" wird geschlossen. Der neue Stil wird im Bereich <i>Details</i> hinzugefügt.</p> <p>(Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld <i>Beschreibung</i> ein.</p>
 Löschen	<p>Löscht den/die ausgewählten Stil(e). Drücken und Halten Sie die Strg-Taste, um mehrere Stile auszuwählen. Bereits verwendete Stile können nicht gelöscht werden.</p>
 Bereinig	<p>Bereinigt den/die ausgewählten Stil(e).</p>
 Laden aus mIn Datei	<p>Lädt Multilинien Stile aus einer Multilинien (*.mIn-Datei). Es wird ein Datei Dialog angezeigt.</p>
 In mIn Datei speichern	<p>Speichert alle Multilинien Stile in der Zeichnung in einer Multilинien Datei (*.mIn). Es wird ein Datei Dialog angezeigt.</p>
 Detail Ansicht	<p>Wechselt in die <i>Detail</i> Ansicht, wenn die <i>Symbol</i> Ansicht aktiv war.</p>
 Symbol Ansicht	<p>Wechselt in die <i>Symbol</i> Ansicht, wenn die <i>Detail</i> Ansicht aktiv war.</p>
	<p>Der aktuelle Multilинien Stil ist markiert. Klicken Sie auf die Zelle vor einem Stil, um ihn aktuell zu schalten.</p>

Multilinien Editor																
 Hinzufügen	Fügt eine neue Linie ein. <ul style="list-style-type: none"> • Definieren Sie den Abstand von der Referenzlinie (0). Ein positiver Abstand erzeugt eine Linie auf der linken Seite der Bezugslinie, eine negativer Abstand erzeugt eine Linie auf der rechten Seite. • Geben Sie die Linienfarbe an. • Geben Sie den Linientyp an. <p>Anmerkung: Die Anzahl der Linien und der Abstand können bei Stilen, die in der Zeichnung verwendet werden, nicht geändert werden.</p>															
 Löschen	Löscht die ausgewählte(n) Linie(n). Drücken und Halten Sie die Strg-Taste, um mehrere Linien auszuwählen. Ein Multilinen Stil enthält mindestens eine Linie.															
Füllen	Wenn ausgewählt, wird eine einfarbige Füllung zwischen den äußeren Linien erstellt.															
Verbindungen anzeigen	Wenn ausgewählt, werden die Verbindungen zwischen den Multilinen Segmenten angezeigt. 															
Start- und Endkappen	Schließt die Endsegmente der offenen Multilinen. Einstellungen: <div data-bbox="470 1440 1236 1767" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Start- und End-Kappen</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;"></td> <td style="text-align: center;">Start</td> <td style="text-align: center;">Ende</td> </tr> <tr> <td>Linie: 1</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Äußere Bögen: 2</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Innere Bögen: 3</td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input checked="" type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>Winkel:</td> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="90"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="text" value="90"/></td> </tr> </table> </div> Voransicht:		Start	Ende	Linie: 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Äußere Bögen: 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Innere Bögen: 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Winkel:	<input type="text" value="90"/>	<input type="text" value="90"/>
	Start	Ende														
Linie: 1	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>														
Äußere Bögen: 2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>														
Innere Bögen: 3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>														
Winkel:	<input type="text" value="90"/>	<input type="text" value="90"/>														



Ähnliche Befehle

[Mlinie](#) - zeichnet Multilinien.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

ModellerEigenschaften

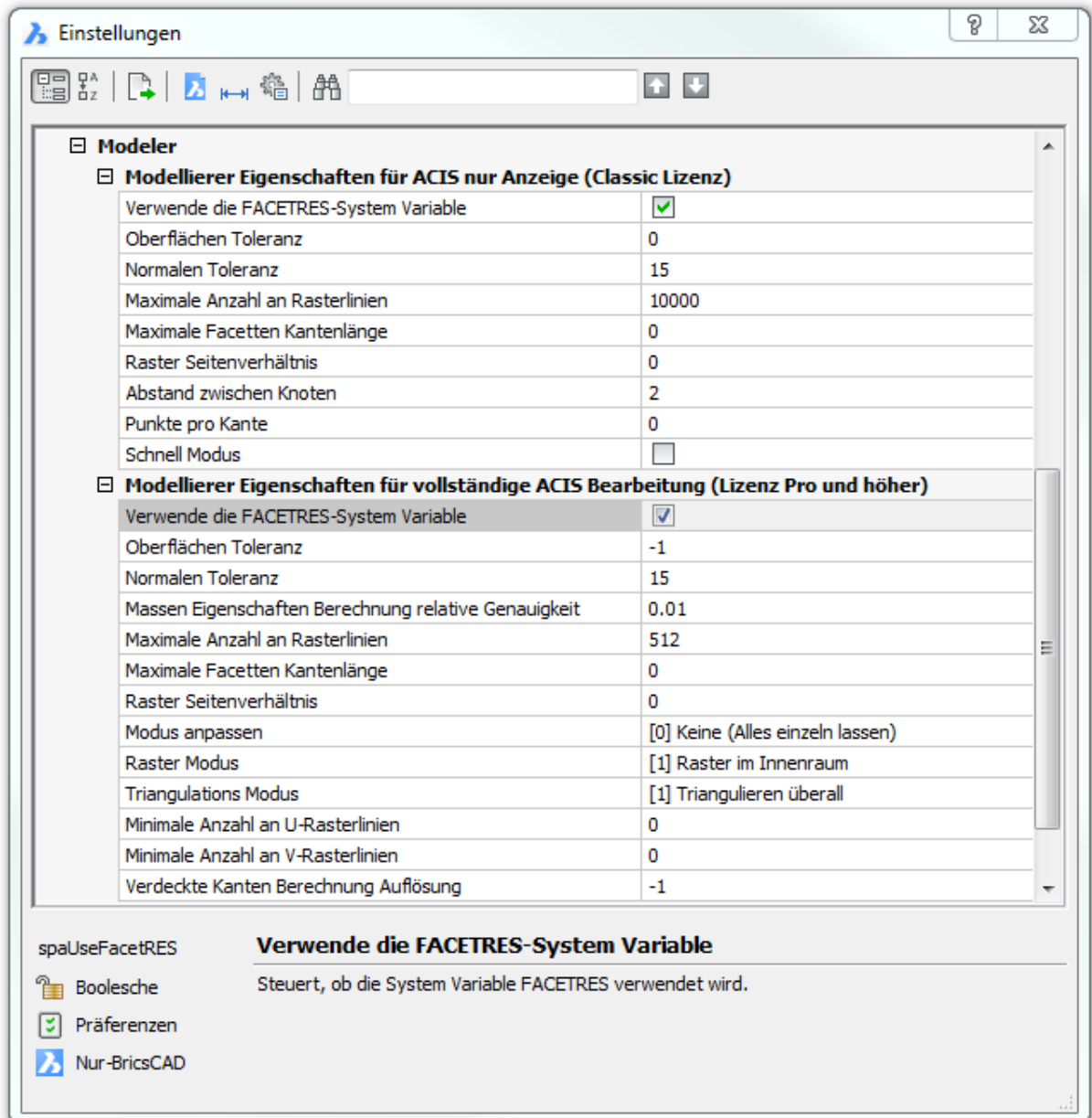
Steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über den Dialog *Einstellungen*.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *modellereigenschaften*

: *modellereigenschaften*

Zeigt die **Modeller Eigenschaften zum Bearbeiten mit ACIS** im Dialog **Einstellungen** an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Verwende die FACETRES System Variable	Setzt die <i>SpaUseFacetRes</i> Benutzereinstellung. Steuert, ob die Systemvariable FACETRES verwendet wird. 0 = verwendet Facetres nicht; 1 = Facetres wird verwendet
Oberflächen Toleranz	Setzt die <i>SpaSurfaceTol</i> Benutzereinstellung. Die Oberfläche Toleranz definiert den maximalen Abstand zwischen einer Facetten-Kante und der wahren Oberfläche. Der richtige Wert ist abhängig von der Modellgröße.
Normalen Toleranz	Setzt die <i>SpaNormalTol</i> Benutzereinstellung. Die Normale n Toleranz gibt die maximale Normalen Abweichung zwischen zwei Senkrechten auf zwei benachbarte Knoten, ausgedrückt in Grad, an. Der richtige Wert ist in der Regel unabhängig von der Modellgröße.
Massen Eigenschaften	Definiert die <i>MassPropAccuracy</i> Benutzereinstellung. Bestimmt die relative Genauigkeit, die für die Massen Eigenschaften Berechnungen, erforderlich ist. Da die angegebene Genauigkeit relativ ist, hängt das Ergebnis der Berechnung von der Größe des berechneten Wertes ab. Ein geeigneten Wert liegt zwischen 1.e-2 und 1.e-12.
Maximale Anzahl an Rasterlinien	Setzt die <i>SpaMaxNumGridLines</i> -Benutzereinstellung. Definiert die maximale Anzahl der Raster Unterteilungen. Dadurch wird verhindert, dass die Facetten-Daten einer Fläche zu groß werden.
Maximale Facetten Kantenlänge	Setzt die <i>SpaMaxFacetEdgeLength</i> Benutzereinstellung. Definiert die maximale Länge einer Seite einer Zelle im Objektbereich. Da eine Facette nicht größer als die Zelle sein kann, definiert dies die maximale Größe einer Facette.
Raster Seitenverhältnis	Setzt die <i>SpaGridAspectRatio</i> Benutzereinstellung. Definiert das ungefähre Seitenverhältnis jeder Zelle im Raster. Wenn der Wert nahe an 1 liegt, wird die Zelle fast zu einem Quadrat. Dies garantiert nicht das Seitenverhältnis der Fassade, die nur einen Teil einer Zelle enthalten kann.
Modus anpassen	Setzt die <i>SpaAdjustMode</i> Benutzereinstellung. Der Anpassungs-Modus dient zur Glättung der Triangulierung.
Raster Modus	Setzt die <i>SpaGridMode</i> Benutzereinstellung. Steuert, wie und ob Rastern für Netz-Prozesse verwendet wird.
Triangulations Modus	Setzt die <i>SpaTriangMode</i> Benutzereinstellung. Triangulations Modus identifiziert, welcher Teil des Netzes trianguliert werden soll.
Minimale Anzahl an U-Rasterlinien	Setzt die <i>SpaMinUGridLines</i> Benutzereinstellung. Steuert die Mindestanzahl an U-Rasterlinien. Es wird mindestens diese Anzahl an Rasterlinien in U-Richtung generiert.

Minimale Anzahl an V-Rasterlinien	Setzt die <i>SpaVGridLines</i> Benutzereinstellung. Es wird mindestens diese Anzahl an Rasterlinien in V-Richtung generiert.
Verdeckte Kanten Berechnung Auflösung	Stellt die Benutzereinstellung <i>AcisHlrResolution</i> ein. Definiert die Genauigkeit, die für Masseneigenschaften Berechnungen verwendet wird. Diese Genauigkeit ist relativ: Die Genauigkeit des Ergebnisses hängt von der Größe des berechneten Wertes ab. Zulässiger Wertebereich ist: 0.01 - 0.000000000001 (1.e-2 bis 1.e-12). Gibt den kleinsten Abstand an, der bei der Berechnung verdeckter Kanten berücksichtigt wird. Ein negativer Wert bedeutet, dass die Autokalibrierung basierend auf der Größe des Modells verwendet wird. Dies wird dringend empfohlen. Beim Umgang mit Objekten, die sehr kleine Größen haben kann der Wert auf 0.001 oder kleiner eingestellt werden. Der Wert der <i>AcisHlrResolution</i> -Benutzereinstellung ist auch im Dialog <i>ABFLACH</i> einstellbar.

Ähnliche Befehle

-[ModellerEigenschaften](#) - steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über die Befehlszeile.

-ModellerEigenschaften

Steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-modellereigenschaften*

: *-modellereigenschaften*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[**Eigenschaft**/**Facetres**/**Oberfläche**/**Normal**/**Maxraster**/**Kante**/**RasterSeitenverhältnis**/**Anpassen**/**Raster**/**Triang**/**U**/**V**/**Genaugkeit**/**eXit**] <**eXit**>: Wählen Sie eine Option

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eigenschaften anzeigen	Setzt die Acis-Eigenschaften der Ansicht.
Benutze Facetres	Setzt die <i>SpaUseFacetRes</i> Benutzereinstellung. Steuert, ob die Systemvariable FACETRES verwendet wird. 0 = verwendet Facetres nicht; 1 = Facetres wird verwendet
Oberflächen Toleranz	Setzt die <i>SpaSurfaceTol</i> Benutzereinstellung. Die Oberfläche Toleranz definiert den maximalen Abstand zwischen einer Facetten-Kante und der wahren Oberfläche. Der richtige Wert ist abhängig von der Modellgröße.
Normalen Toleranz	Setzt die <i>SpaNormalTol</i> Benutzereinstellung. Die Normale n Toleranz gibt die maximale Normalen Abweichung zwischen zwei Senkrechten auf zwei benachbarte Knoten, ausgedrückt in Grad, an. Der richtige Wert ist in der Regel unabhängig von der Modellgröße.
Maximale Raster Linien	Setzt die <i>SpaMaxNumGridLines</i> -Benutzereinstellung. Definiert die maximale Anzahl der Raster Unterteilungen. Dadurch wird verhindert, dass die Facetten-Daten einer Fläche zu groß werden.
Kanten Länge	Setzt die <i>SpaMaxFacetEdgeLength</i> Benutzereinstellung. Definiert die maximale Länge einer Seite einer Zelle im Objektbereich. Da eine Facette nicht größer als die Zelle sein kann, definiert dies die maximale Größe einer Facette.
Raster Seitenverhältnis	Setzt die <i>SpaGridAspectRatio</i> Benutzereinstellung. Definiert das ungefähre Seitenverhältnis jeder Zelle im Raster. Wenn der Wert nahe an 1 liegt, wird die Zelle fast zu einem Quadrat. Dies garantiert nicht das Seitenverhältnis der Fassette, die nur einen Teil einer Zelle enthalten kann.
Anpassungs Modus	Setzt die <i>SpaAdjustMode</i> Benutzereinstellung. Der Anpassungs-Modus dient zur Glättung der Triangulierung.
Raster Modus	Setzt die <i>SpaGridMode</i> Benutzereinstellung. Steuert, wie und ob Rastern für Netz-Prozesse verwendet wird.
Triangulations Modus	Setzt die <i>SpaTriangMode</i> Benutzereinstellung. Triangulations Modus identifiziert, welcher Teil des Netzes trianguliert werden soll.

Minimum U Raster Linie	Setzt die <i>SpaMinUGridLines</i> Benutzereinstellung. Steuert die Mindestanzahl an U-Rasterlinien. Es wird mindestens diese Anzahl an Rasterlinien in U-Richtung generiert.
Minimum V Raster Linie	Setzt die <i>SpaVGridLines</i> Benutzereinstellung. Es wird mindestens diese Anzahl an Rasterlinien in V-Richtung generiert.
Masse Eigenschaften Genauigkeit	Definiert die <i>MassPropAccuracy</i> Benutzereinstellung. Bestimmt die relative Genauigkeit, die für die Massen Eigenschaften Berechnungen, erforderlich ist. Da die angegebene Genauigkeit relativ ist, hängt das Ergebnis der Berechnung von der Größe des berechneten Wertes ab. Ein geeigneten Wert liegt zwischen 1.e-2 und 1.e-12.

Ähnliche Befehle

[ModellerEigenschaften](#) - steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über den Dialog *Einstellungen*.

MachDia

Erzeugt Dias (Schnappschüsse) der aktuellen Zeichnung (kurz für "Mache Dia").
 Begrenzte Unterstützung unter Linux: Nur exportieren in *Slide Dateien (SLD)*.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *machdia*

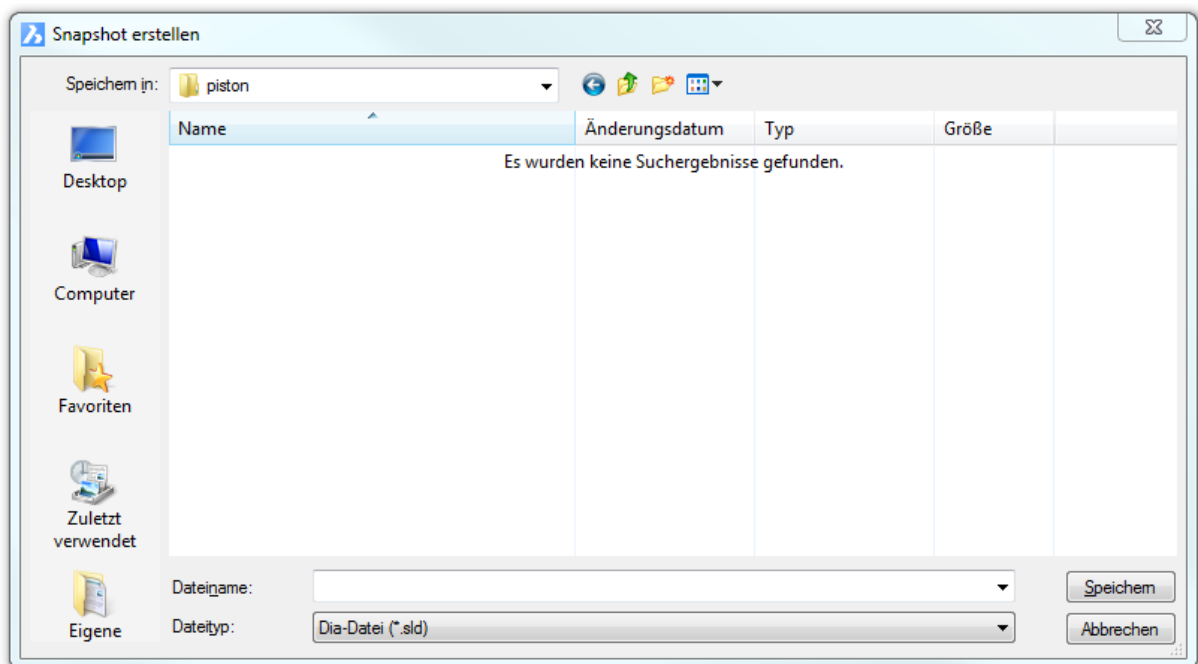
Alias: *schnappschuss*

Menü: *Werkzeuge | Snapshot erstellen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: *machdia*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie ein Format und klicken Sie auf *Speichern*.

Um Dias anzusehen, benutzen Sie den Befehl **ZeigDia**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Definiert den Namen des Dias (Momentaufnahme).
Dateityp	Definiert das Format der Datei: <ul style="list-style-type: none"> • <i>SLD</i> - kompatibel mit AutoCAD. • <i>EMF</i> - enhanced WMF Format. • <i>WMF</i> - Windows Meta Format.
Speichern	Speichert die Datei.

Ähnliche Befehle

[ZeigDia](#) - zeigt WMF, EMF und SLD Dateien an.

[BmpSich](#) - exportiert Zeichnungen im Format BMP.

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate BMP, DWF, DXF, DWT, PDF, WMF, EMF, SLD und ältere DWG Formate.

[WmfOut](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF, und SLD.

MBereich

Wechselt zum Model Bereich Ansichtsfenster in einer Layout Registerkarte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mbereich*

Schnellzugriff: *Klicken Sie doppelt in einem Ansichtsfenster*

Alias: *mb*

Statuszeile: *P:Layout*

: *mbereich*

(Dieser Befehl funktioniert nur, wenn Sie sich in der Registerkarte "Layout" im Papier-Bereich befinden.)

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Um wieder in den Papier Bereich des Layouts zu gelangen, benutzen Sie den Befehl **PBereich**, oder klicken Sie doppelt außerhalb des Ansichtsbereichs Grenzen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Statuszeile Menü

Rechts-Klick auf M:Layout in der Statuszeile öffnet das Kontext Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Papier Bereich	Schaltet in den Papier Bereich des aktuellen Layouts.
Model Bereich	Schaltet in den Model Bereich des aktuellen Layouts.
Layout1	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout1.
Model	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Model.
Layout2	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout2. Wenn die Zeichnung andere Layouts enthält, werden diese im Kontextmenü aufgelistet.

Ähnliche Befehle

BerWechs - verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

Mansfen - erzeugt Ansichtsfenster im Papier Bereich.

AfZuschneiden - schneidet Ansichtsfenster zu.

PBereich - wechselt in den Papier Bereich.

AFenster - erzeugt Ansichtsfenster im Model Bereich.

Neuzall - alle Ansichtsfenster werden neu gezeichnet.

RegenAll - regeneriert die Zeichnung in allen Ansichtsfenstern.

Zoom - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

MTP

Ermöglicht es, einen Punkt als Mittelpunkt zwischen zwei Punkten festzulegen, wann immer ein Befehl zur Punkteingabe auffordert (transparenter Befehl).

Zugriff auf den Befehl über

Transparent: *mtp*

Alias: *m2p*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

<aktuelle Eingabeaufforderung>: **Mtp**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Ersten Punkt für die Mitte: Identifizieren Sie den ersten Bezugspunktes

Zweiten Punkt für die Mitte: Identifizieren Sie den zweiten Referenzpunktes

Befehls Optionen

Keine

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

MText


Platziert mehrzeiligen Text mit Hilfe eines Dialoges, in Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mtext*

Alias: *t*, *mt*

Menü: *Zeichnen* | *Mehrzeiliger Text*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *mtext*

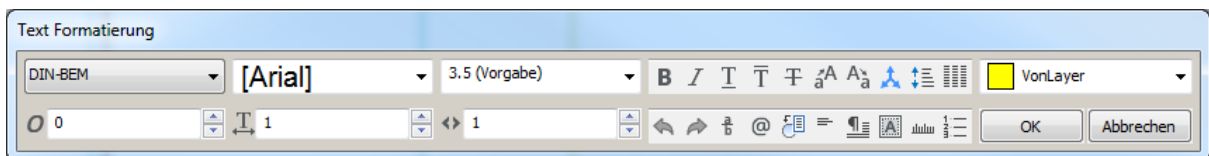
Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrzeiliger-Text: Erste Ecke für Textblock: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.

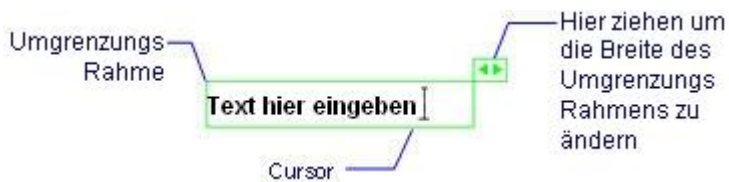
Gegenüberliegende Ecke des Textblock wählen oder

[Ausrichten/Drehung/Stil/Höhe/Richtung/Breite]: Wählen Sie die andere Ecke, oder geben Sie eine Option ein.

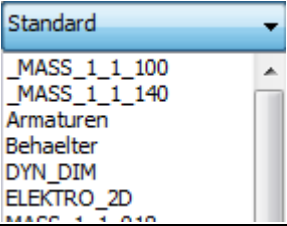
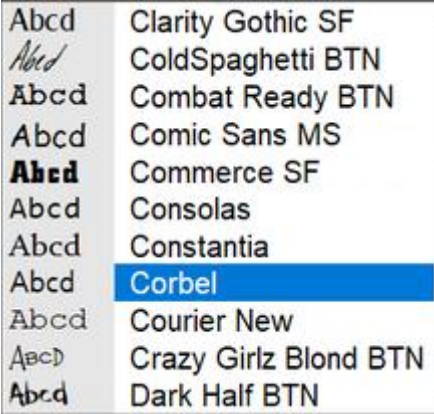
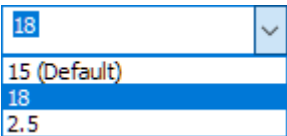
Es wird ein Text Formatierungs Werkzeugkasten und ein Texteingabefeld angezeigt:











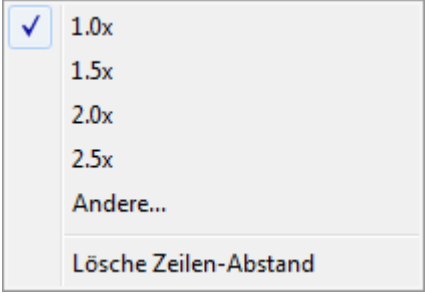





Geben Sie den Text ein und klicken Sie dann auf *OK*.









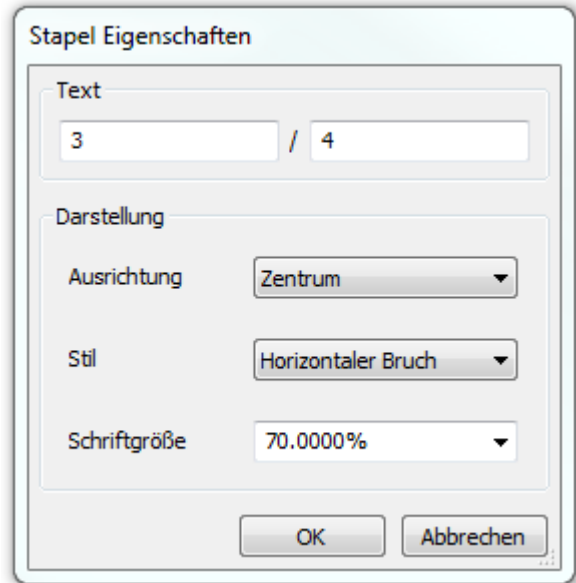
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Stil</p> 	<p>Definiert den Stil.</p> <p>Wählen Sie einen Stil aus der Pulldown-Liste aus. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.</p>
<p>Schriftart</p> 	<p>Definiert die Schriftart.</p> <p>Wählen Sie eine Schriftart aus der Pulldown-Liste aus; diese überschreibt die Schriftart die durch den Stil definiert ist. BricsCAD kann jede Schriftart, die auf Ihrem Computer installiert ist, benutzen.</p> <p>Um eine Schriftart nur für ein oder zwei Wörter zu benutzen, markieren Sie diese, und wählen Sie die Schriftart aus der Pulldown-Liste, wie unten dargestellt:</p> <p>Um einen eine Schriftart nur einen oder zwei Wörtern zuzuweisen, wählen Sie diese Wörter aus und suchen Sie sich die Schriftart aus der Schriftarten Liste aus.</p>
<p>Höhe</p> 	<p>Definiert die Text Höhe.</p> <p>Wählen Sie eine Vorgabehöhe aus der Pulldown-Liste, oder geben Sie einen Wert.</p> <p>Um nur einigen Worten die neue Höhe zuzuweisen, markieren Sie diese, und geben Sie dann die Höhe ein.</p>
<p>B Fett</p>	<p>Schaltet Fettschreiben von Text ein oder aus. SHX-Schriften können nicht fett sein.</p> <p>So wenden Sie <i>Fettschreiben</i> an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Teil oder den gesamten Text, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>B</i>. 2. Wiederholen Sie den Vorgang, um das Fettschreiben wieder auszuschalten.













	<p>Schaltet Kursivschreiben von Text ein oder aus. SHX-Schriften können nicht kursiv sein.</p> <p>So wenden Sie <i>Kursivschreiben</i> an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Teil oder den gesamten Text, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>I</i>. 2. Wiederholen Sie den Vorgang, um das Kursivschreiben wieder auszuschalten.
	<p>Schaltet das Unterstreichen von Text ein oder aus.</p> <p>So wenden Sie <u>Unterstreichen</u> an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Teil oder den gesamten Text, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>U</i>. 2. Wiederholen Sie den Vorgang, um das Unterstreichen wieder auszuschalten.
	<p>Schaltet Überstreichen von Text ein oder aus.</p> <p>So wenden Sie <u>Überstreichen</u> an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Teil oder den gesamten Text, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>O</i>. 2. Wiederholen Sie den Vorgang, um das Überstreichen wieder auszuschalten.
	<p>Schaltet das Durchstreichen des Textes ein oder aus.</p>
	<p>Der markierten Text wird in Großbuchstaben geschrieben.</p>
	<p>Der markierten Text wird in Kleinbuchstaben geschrieben.</p>
	<p>Schaltet die Beschriftungs Eigenschaft des MText ein oder aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn die Beschriftungs Eigenschaft derzeit deaktiviert ist, drücken Sie die Schaltfläche <i>Beschriftungen</i>, um den aktuellen Beschriftungs Maßstab zu verwenden. • Wenn die Beschriftungs Eigenschaft derzeit aktiviert ist, drücken Sie die Schaltfläche <i>Beschriftungen</i>, um die Beschriftungs Eigenschaft auszuschalten.


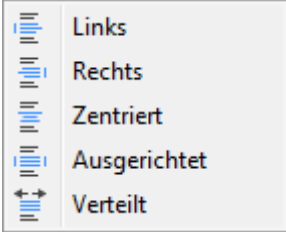

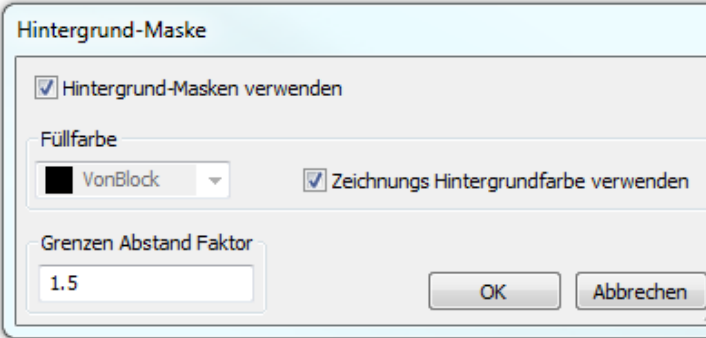


 Zeilenabstand	<p>Legt den Zeilenabstand fest.</p> 
<p>Farbe</p> 	<p>Definiert die Farbe des Textes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Teil oder den gesamten Text. 2. Klicken Sie auf die Farb-Schaltfläche, und wählen Sie dann eine Farbe aus der Pulldown-Liste aus.
<p>Neigungs Winkel</p> 	<p>Definiert den Winkel der Neigung des Textes.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Winkel ein, oder klicken Sie auf die Schaltflächen, um den Wert zu ändern. • Weniger als 0 Grad - die Zeichen werde schräg nach hinten dargestellt. • 0 - die Zeichen sind aufrecht. • Mehr als 0 Grad - die Zeichen werden nach vorne geneigt.
<p>Breiten Faktor</p> 	<p>Legt die Breite der Zeichen fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleiner als 1 - die Zeichen sind schmal. • 1 - die Zeichen haben die normale Breite. • Mehr als 1 - die Zeichen sind breit.
<p>Zeichenabstand</p> 	<p>Legt den Abstand zwischen den Zeichen fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleiner als 1 - der Zeichenabstand ist eng. • 1 - die Zeichen haben den normalen Abstand. • Mehr als 1 - der Zeichenabstand ist weit.
 Zurück	<p>Macht die letzte Formatierung rückgängig.</p>

 Wiederherstellen	<p>Stellt die letzte rückgängig gemachte Aktion wieder her.</p>
 Bruch Trennung	<p>Stapelt Text, die Sonderzeichen enthalten: / # oder ^.</p> <ul style="list-style-type: none"> • / vertikal gestapelt (getrennt durch eine horizontale Linie) • # Stapelt Diagonal (getrennt durch eine diagonale Linie) • ^ Stapelt vertikal nicht getrennt durch eine Linie (Toleranz Stapel) <p>Den Text als Bruch darstellen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie Bruch Text wie z. B. 3/4. <div data-bbox="884 629 1342 734" style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">  3/4 </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Wählen Sie den Bruch-Text; z. B. durch Doppelklick. <div data-bbox="884 819 1342 925" style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">  \mathbb{B}3/4 </div> <ol style="list-style-type: none"> 3. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Bruch</i> (). <div data-bbox="884 987 1342 1137" style="border: 1px solid green; padding: 5px; display: inline-block;">  $\frac{3}{4}$ </div> <ol style="list-style-type: none"> 4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um die Bruchdarstellung wieder auszuschalten. <p>Die Bruch-Eigenschaften bearbeiten:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Doppelklicke Sie auf den gestapelten Text. Der <i>Stapel Eigenschaften</i> Dialog wird angezeigt:



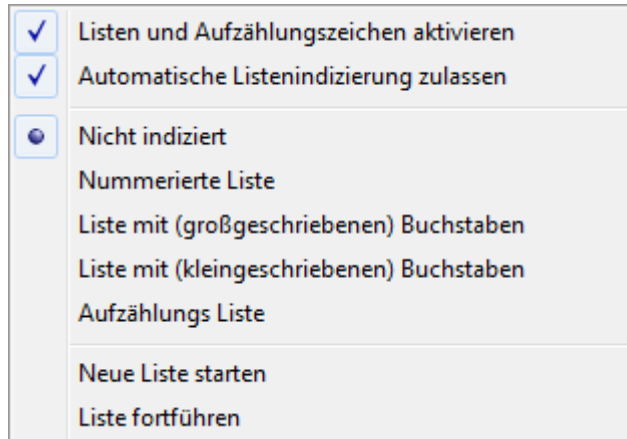
- Text: Geben Sie einen Wert ein
 - Ausrichtung: Wählen Sie eine Option.
 - Stil: Wählen Sie eine Option.
 - Schriftgröße: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie einen Wert aus der Liste.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *OK*, um die Änderungen zu übernehmen.

<p> @Symbol einfügen</p>	<p>Fügt Sonderzeichen ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie dann ein Sonderzeichen aus.</p> <div data-bbox="799 309 1238 880" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Grad Plus/Minus Durchmesser Fast gleich Delta Identität Nicht gleich Ohm Omega Quadratisch Kubisch Geschütztes Leerzeichen</p> </div> <p>Sie können die Sonderzeichen direkt durch Eingabe der Codes, wie%%d für das Grad-Symbol, eingeben.</p>
<p> Schriftfeld</p>	<p>Fügt ein Schriftfeld.</p>
<p> Text Ausrichtung</p>	<p>Definiert die Text Ausrichtung (Anpassung) innerhalb der Begrenzung. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie dann eine Ausrichtung aus der Pulldown-Liste aus.</p> <div data-bbox="799 1160 1139 1563" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p> Oben links  Oben zentriert  Oben rechts  Mitte links  Mitte zentriert  Mitte rechts  Unten links  Unten zentriert  Unten rechts</p> </div> <p>Das Symbol auf den Schaltflächen zeigt den aktuellen Ausrichtungs Modus an.</p>


 Absatz Ausrichtung	<p>Legt die Textausrichtung eines Absatzes fest. Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie dann eine Ausrichtung aus der Pulldown-Liste aus.</p> 
 Hintergrund Maske	<p>Legt die Hintergrund-Maske fest.</p> 
 Lineal	<p>Schaltet die Anzeige des Lineal ein oder aus.</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. Erste Zeile Einzugsmarke 2. Zweite Zeile Einzugsmarke 3. Rechte Einzugsmarke 4. Tabulator Typ

 Listen

Erstellt nummerierte und gegliederte Listen.
Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie dann eine Option aus der Auswahlliste.

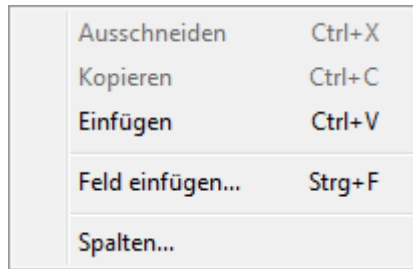


- *Listen und Aufzählungszeichen aktivieren:* Ermöglicht die Erstellung von Listen.
- *Automatische Listenindizierung zulassen:* Wenn ausgewählt, fügt die Eingabetaste einen neuen Listeneintrag hinzu.

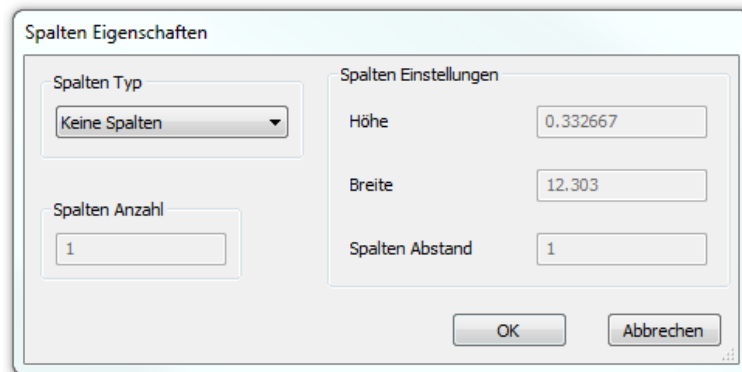
 Spalten

Den Text in Spalten aufteilen:

Rechtsklick und wählen Sie dann im Kontext Menü *Spalten...*

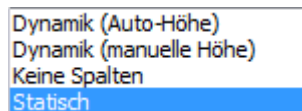


Der Dialog Spalten Eigenschaften wird angezeigt:

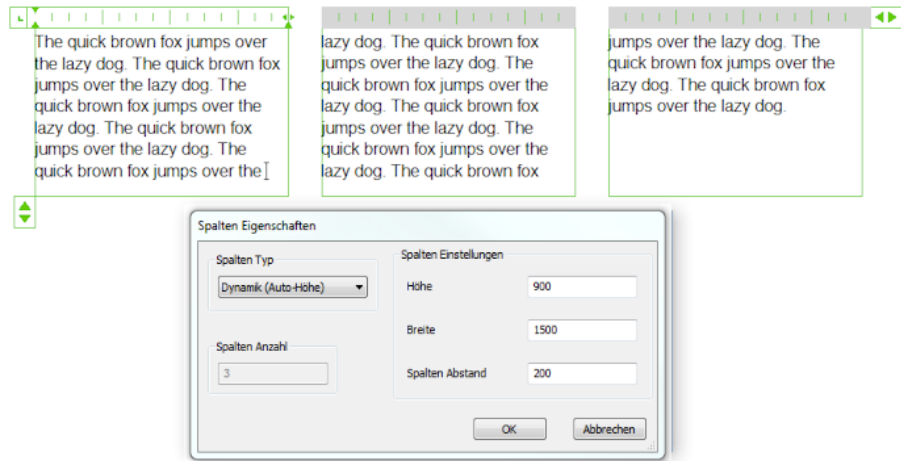


- *Spalten Typ*: Definiert, wie die Anzahl der Spalten gesteuert wird.
- *Spalten-Anzahl*: Anzahl der Spalten
- *Höhe*: Die maximale Höhe der Spalten.
- *Breite*: Die Breite der einzelnen Spalten.
- *Spalten Abstand*: Abstand zwischen den Spalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Spalten Typ* und wählen einen Spalten Typ in der Liste aus:

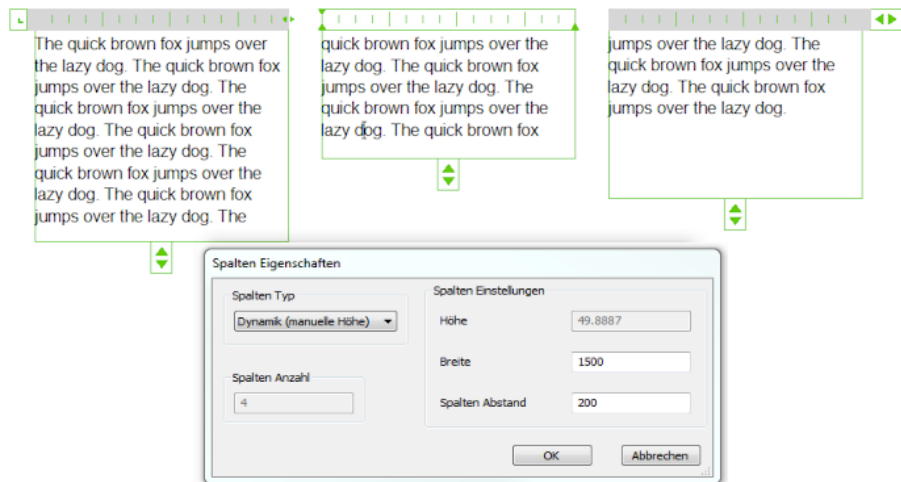


- *Dynamik (Auto-Höhe):*



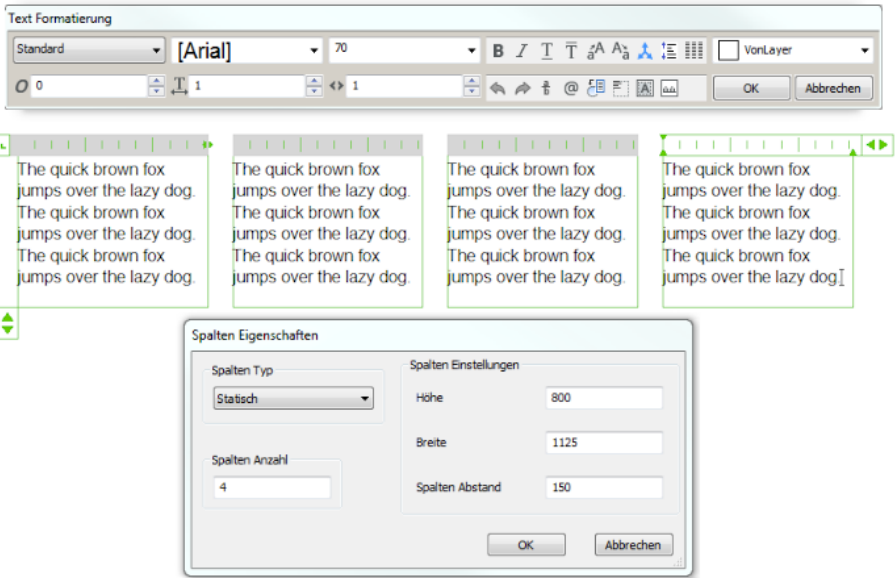
Geben Sie Werte in die Felder *Höhe*, *Breite* und *Spalten Abstand* ein. Die Anzahl der Spalten wird automatisch berechnet. Optional, passen Sie die Zeilenhöhe durch Ziehen der Steuerungs Schaltflächen an.

- *Dynamik (manuelle Höhe):*



Geben Sie Werte in die Felder *Breite* und *Spalten Abstand* ein. Die Anzahl der Spalten wird automatisch berechnet. Die *Höhe* kann durch Ziehen der Steuerungs Schaltflächen für jede Spalte einzeln gesteuert werden.

- *Statisch:*



Geben Sie Werte in die Felder *Spalten Anzahl*, *Höhe*, *Breite* und *Spalten Abstand* ein.
Optional, passen Sie die Zeilenhöhe durch Ziehen der Steuerungs Schaltflächen an.

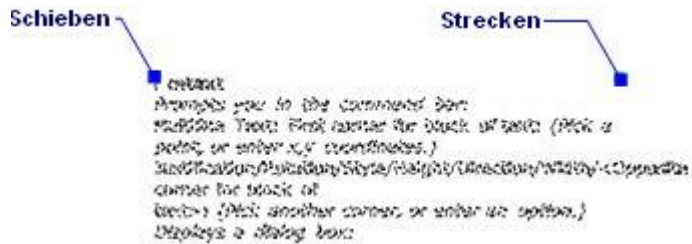
Verfahren

- [Einen einzeiligen Text erzeugen](#)
- [Einen mehrzeiligen Text erzeugen](#)
- [Einschließlich Sonderzeichen und Symbole](#)
- [Eine Hintergrund-Maske hinzufügen](#)
- [Allgemeine Verfahren zum Erstellen von Feldern](#)
- [Text Systemvariablen definieren](#)

Bearbeitung mit Griffen

MTEXT Umgrenzungen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die MTEXT. Beachten Sie, dass es zwei Griffe gibt.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie den linken Griff, um den MTEXT zu verschieben.
 - Ziehen Sie den rechten Griff, um die Breite der Umgrenzung zu dehnen (machen Sie die Breite größer oder kleiner; der Text wird automatisch an die Veränderung der Breite angepasst).



Ähnliche Befehle

-MText - platziert Absatz Text.

Text - platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.

-Text - platziert einzeiligen Text in der Zeichnung und führt LISP Ausdrücke aus.

AttDef - definiert Attribut Texte.

DdEdit - bearbeitet Text.

Schriftfeld - fügt ein Feld in einen mehrzeiligen Text, Tabellenzelle oder Attribut ein.

SchriftfeldAkt - Aktualisiert Schriftfelder in ausgewählten Mtexten.

Stil - erstellt und modifiziert Textstile über den Zeichnungs Explorer.

-Stil - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

QText - schaltet die Anzeige von Text als Rechtecke ein oder aus.

Ändern - ändert die Position von Texten.

TxtAufl - löst Text in Polylinien auf.

Rechtschreibung - prüft die Schreibweise der Wörter in Zeichnungen.

Suchen - sucht nach Text und ersetzt diesen optional.

Eigenschaften - ändert die Text Eigenschaften.

-MText

Platziert mehrzeiligen Text über die Befehlszeile in Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-mtext*

: *-mtext*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mehrzeiliger-Text: **Erste Ecke für Textblock**: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y Koordinaten ein.

Gegenüberliegende Ecke des Textblock wählen oder

[**Ausrichten/Drehung/Stil/Höhe/Richtung/Breite**]: Wählen Sie den anderen Eckpunkt, oder geben Sie eine Option ein.

Mtext: Text eingeben.

MTEXT Geben Sie weiteren Text ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erste Ecke für Textblock	Definiert die erste Ecke des Rechtecks, das die Grenzen des Textblocks bestimmt.
Gegenüberliegende Ecke für Textblock	Definiert die andere Ecke des Textblocks.
Ausrichten	Definiert die Ausrichtung (horizontale Ausrichtung) des Texts innerhalb des definierten Rechtecks; Sie werden aufgefordert: Textblock-Ausrichtung angeben: Textblock-Ausrichtung angeben [OL/OZ/OR/ML/MZ/MR/UL/UZ/UR] <Oben Links> - geben Sie die Ausrichtung des Textes an.
Drehung	definiert den Drehwinkel des Textblocks; und fragt Sie: Drehwinkel für Textblock <0> - geben Sie einen Winkel ein. Mit positiven Winkeln drehen Sie den Textblock gegen den Uhrzeigersinn.
Stil	Legt den Text-Stil für den Textblock fest; und fragt Sie: Zu verwendender Textstil oder [?] <Standard> : - geben Sie den Namen des Textstils ein. Geben Sie ein ? ein, um eine Liste der Textstile zu erhalten die in der Zeichnung zur Verfügung stehen. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.

Höhe	Definiert die Höhe des Textes; und fordert Sie auf: Höhe des Textes <0.2000> - geben Sie die Höhe ein. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn im Textstil die Text-Höhe definiert ist.
Richtung	Definiert die Richtung, in die das Grenz-Rechte aufgezoen wird; und fragt Sie: Zeichenrichtung festlegen [Links/Oben/Stil] <Links> : - Geben Sie eine Option ein: <ul style="list-style-type: none"> • Links - Text wird auf der linken Seite platziert und zur rechten Seite der Begrenzung erweitert. • Oben - Der Text wird von oben nach unten geschrieben. • Stil - kehrt zur vorherigen Eingabe zurück.
Breite	Definiert die Breite des Grenz-Rechteckes; und fragt Sie: Breite der Textbox - geben Sie einen Wert ein. Wenn Sie den Wert auf 0 setzten, hat das Feld eine "unendliche" Breite.
Mtext	Definiert den Text; und fordert Sie auf: Mtext - definiert den mehrzeiligen Text; um den Befehl zu beenden, drücken Sie die Eingabetaste.

Verfahren

[Einen einzeiligen Text erzeugen](#)

[Einen mehrzeiligen Text erzeugen](#)

[Einschließlich Sonderzeichen und Symbole](#)

[Eine Hintergrund-Maske hinzufügen](#)

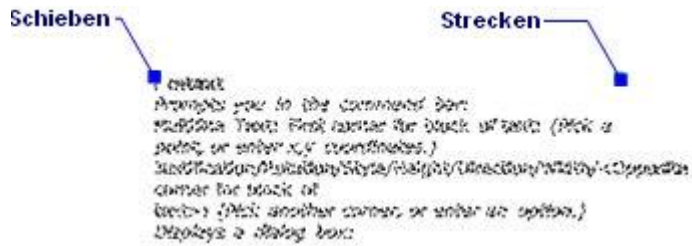
[Allgemeine Verfahren zum Erstellen von Feldern](#)

[Text Systemvariablen definieren](#)

Bearbeitung mit Griffen

MTEXT Umgrenzungen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die MTEXT. Beachten Sie, dass es zwei Griffe gibt.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie einen Griff, um den MTEXT zu verschieben.
 - Ziehen Sie den anderen Griff, um die Breite der Umgrenzung zu dehnen (machen Sie die Breite größer oder kleiner; der Text wird automatisch an die Veränderung der Breite angepasst).



Ähnliche Befehle

[Text](#) - platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.

[-Text](#) - platziert einzeiligen Text in der Zeichnung und führt LISP Ausdrücke aus.

[MText](#) - platziert mehrzeiligen Text.

[AttDef](#) - definiert Attribut Texte.

[DdEdit](#) - bearbeitet Text.

[Stil](#) - erstellt und modifiziert Textstile über den Zeichnungs Explorer.

[-Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

[Ändern](#) - ändert die Position von Texten.

[QText](#) - schaltet die Anzeige von Text als Rechtecke ein oder aus.

[TxtAufl](#) - löst Text in Polylinien auf.

[Rechtschreibung](#) - prüft die Schreibweise der Wörter in Zeichnungen.

[Suchen](#) - sucht nach Text und ersetzt diesen optional.

[Eigenschaften](#) - ändert die Text Eigenschaften.

Mehrere

Wiederholt Befehle bis Sie die Taste Esc drücken.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *nochmal*

: *nochmal*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie den Befehlsnamen ein der wiederholt werden soll: Geben Sie einen Befehl ein.

Der Befehl wird ausgeführt und wiederholt, bis Sie Esc drücken.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

Alle.

Mansfen

Erstellt ein oder mehrere Ansichtsfenster in den Layout Registerkarten (kurz für "Mache Ansichtsfenster").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mansfen*

Alias: *ma*

Menü: *Ansicht | Papierbereich Ansichten*

Werkzeugkasten: *Ansicht |* 

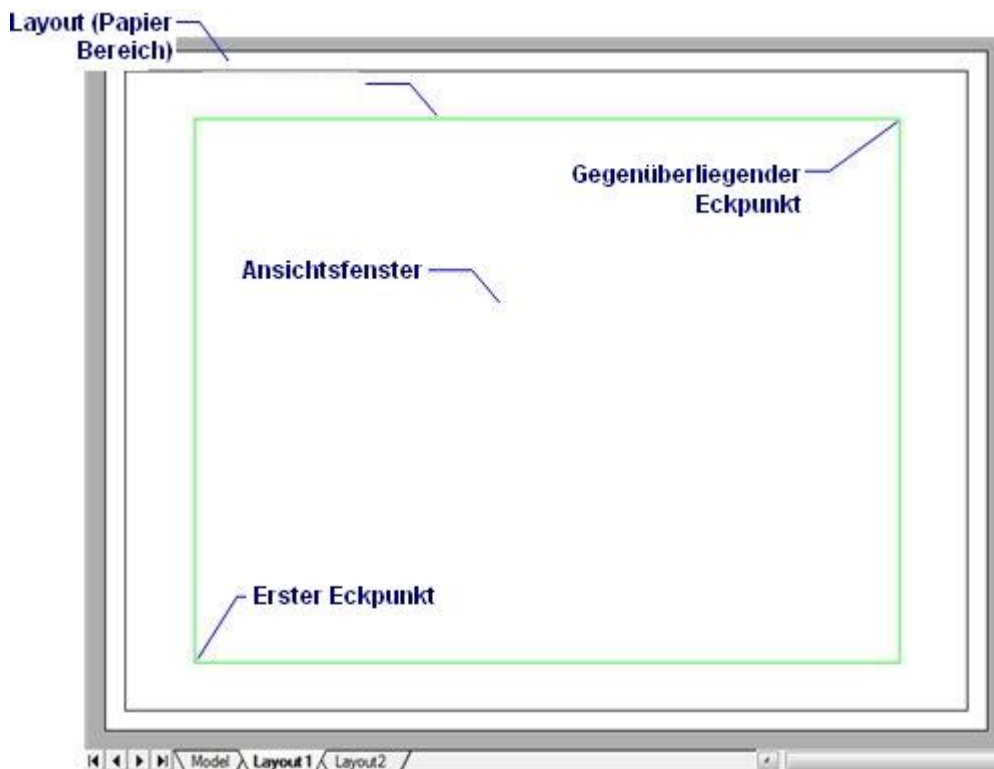
: *mansfen*

(Dieser Befehl ist nur in den Layout-Registerkarten verfügbar. Um Ansichtsfenster in der Model Registerkarte zu erzeugen, benutzen Sie bitte den Befehl [AFenster](#).)

Aufforderung in der Befehlszeile:

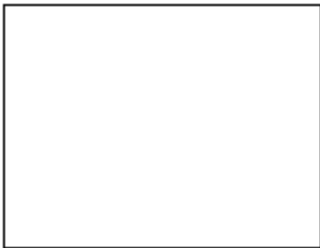

Ansichtsfenster: Erste Ecke angeben oder [[EIN](#)/[AUs](#)/[Sperr](#)[en](#)/[Anpass](#)[en](#)/[2](#)/[3](#)/[4](#)/[Objekt](#)/[Polygonal](#)]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

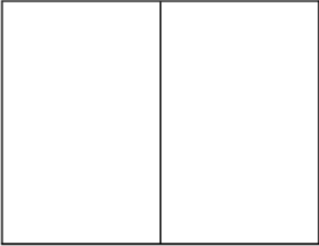
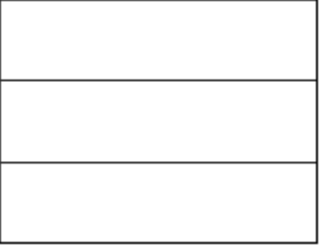

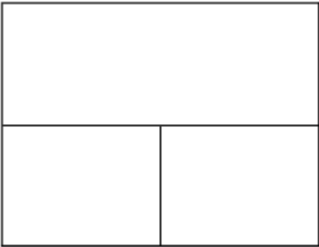
[Gegenüberliegende Ecke](#): Wählen Sie einen weitere Punkt.

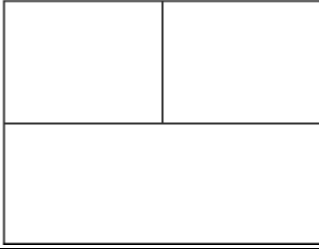
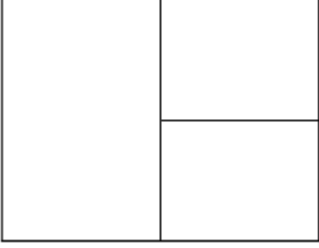
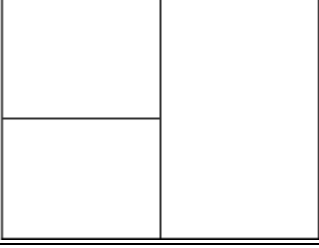



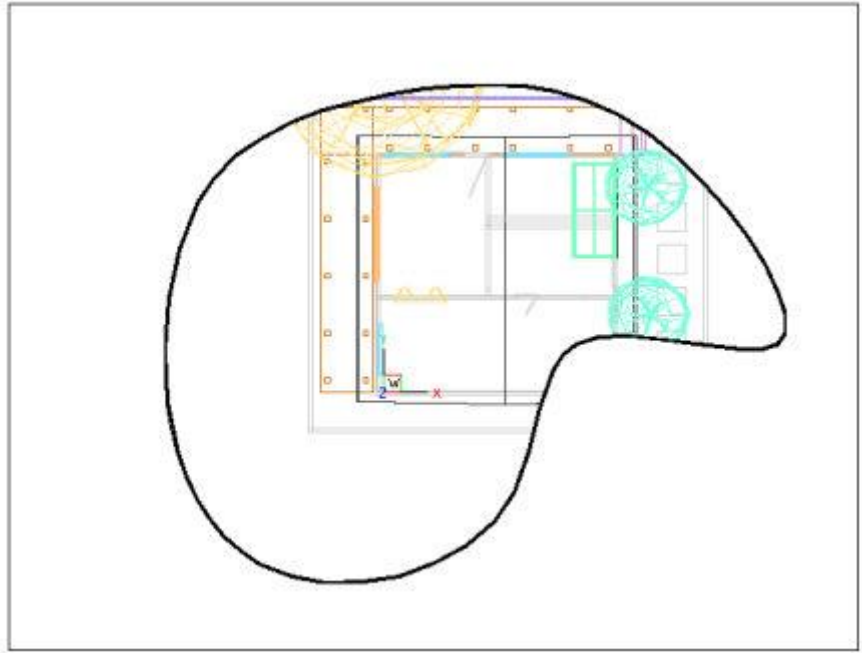
In Ansichtsfenstern können Objekte der Model Registerkarte in Layouts angezeigt werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erste Ecke	Definiert die erste Ecke eines neuen rechteckigen Ansichtsfensters. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.
Gegenüberliegende Ecke	Definiert die zweite Ecke eines neuen rechteckigen Ansichtsfensters.
Ein	Schaltet Ansichtsfenster, die ausgeschaltet sind, wieder ein; und fragt Sie: <i>Zu aktivierende Ansichtsfenster wählen</i> - wählen Sie ein oder mehrere Ansichtsfenster.
AUs	Schaltet Ansichtsfenster aus; und fragt Sie: <i>Zu deaktivierende Ansichtsfenster wählen</i> - wählen Sie ein oder mehrere Ansichtsfenster. Diese Option blendet den Inhalt des Ansichtsfensters aus, die Ansichtsfenster Grenze bleibt sichtbar. Um Ansichtsfenster Grenzen unsichtbar zu schalten, legen Sie sie auf einen eigenen Layer und frieren Sie diesen.
Sperren	Sperrt den Ansichtsfenster Skalierungsfaktor, relativ zum Model Bereich; und fordert Sie auf: <i>Ansichtsfenster Sperrung [Ein/AUs] <Ein></i> : - geben Sie EIN oder AUs ein. <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - sperrt den Ansichtsfenster Skalierungsfaktor. • <i>Aus</i> - entsperrt den Ansichtsfenster Skalierungsfaktor. Stellen Sie den Skalierfaktor mit dem Befehl Zoom und der Option <i>XP</i> ein.
Anpassen	Zeichnet ein rechteckiges Ansichtsfenster, das sich der Größe des aktuellen Layouts anpasst. 
2	Zeichnet zwei rechteckige Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: <i>Zwei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal] <Vertikal></i> : - Geben Sie eine Option ein. Erste Ecke des begrenzenden Rechtecks [Anpassen] : - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Option Anpassen ein. <i>Gegenüberliegende Ecke</i> : - wählen Sie einen Punkt.
Horizontal	Zeichnet zwei horizontale Ansichtsfenster. 

Vertikal	<p>Zeichnet zwei vertikale Ansichtsfenster</p> 
3	<p>Zeichnet drei rechteckige Ansichtsfenster; und fragt Sie: Drei Ansichtsfenster [Horizontal/Vertikal/Über/Unter/Links/Rechts] <Rechts>: - geben Sie eine Option ein. Erste Ecke des begrenzenden Rechtecks [Anpassen]: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein. Gegenüberliegende Ecke: - wählen Sie einen Punkt.</p>
Horizontal	<p>Zeichnet drei horizontale Ansichtsfenster</p> 
Vertikal	<p>Zeichnet drei vertikale Ansichtsfenster</p> 
Über	<p>Zeichnet ein Ansichtsfenster über zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.</p> 
Unter	<p>Zeichnet ein Ansichtsfenster unter zwei nebeneinanderliegenden Ansichtsfenstern.</p>

	
Links	<p>Zeichnet links ein Ansichtsfenster neben zwei übereinanderliegenden Ansichtsfenstern.</p> 
Rechts	<p>Zeichnet rechts ein Ansichtsfenster neben zwei übereinanderliegenden Ansichtsfenstern.</p> 
4	<p>Zeichnet vier rechteckige Ansichtsfenster; Sie werden aufgefordert: Erste Ecke des begrenzenden Rechtecks [Anpassen]: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein. <i>Gegenüberliegende Ecke:</i> - wählen Sie einen Punkt.</p> 
Objekt	<p>Konvertiert ein Objekt in ein Ansichtsfenster; und fordert Sie auf: <i>Wähle Objekt zum Schneiden des Ansichtsfensters</i> - wählen Sie ein geschlossenes Objekt. Das Ansichtsfenster wird entlang des Objektes gezeichnet, das ursprüngliche Objekt bleibt in der Zeichnung. Diese Option ist nützlich für Ansichtsfenster, die genau entlang bestimmter Grenzen gezogen werden müssen.</p>



Polygonal

Zeichnet nicht rechteckige Ansichtsfenster aus Linien und Bögen; Sie werden aufgefordert:

Startpunkt definieren: - definiert den Startpunkt des Polygons.

Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Abstand/Folgen]: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Abstand/Folgen/Zurück]: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Schließen/Abstand/Folgen/Zurück]: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

- *Bögen zeichnen:* Der Bogen Zeichnungs Modus wird aktiviert; Sie werden aufgefordert:
Ende des Bogens festlegen oder [Linie/Winkel/Zentrum/Richtung/RAdius/zweiterPunkt]: - geben Sie eine Option ein (Siehe Befehl [Bogen](#)).
Benutzen Sie die Option Linien zeichnen, um den Bogen Modus zu verlassen.
- *Schließen:* Schließt das Polygon und beendet den Befehl.
- *Abstand:* Zeichnet das nächste Liniensegment in einem bestimmten Abstand und Winkel; Sie werden aufgefordert:
Abstand für Segment: - geben Sie einen Wert ein.
Segment-Winkel: - geben Sie einen Wert ein..
- *Folgen:* Zeichnet das nächste Liniensegment im gleichen Winkel; Sie werden aufgefordert:
Set next point or [draw Nächsten Punkt definieren oder [Kreisbogen/Abstand/Folgen]: - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.
- *Zurück:* Macht (entfernt) das letzte Segment rückgängig.

Ähnliche Befehle

MvSetup - erzeugt mehrere Papier Bereich Ansichtsfenster; im Modell Bereich erzeugt der Befehl ein Rechteck, das ein Blatt mit einer bestimmten Skalierung darstellt.

MBereich - wechselt in den Model Bereich.

PBereich - wechselt in den Papier Bereich.

AfZuschneiden - schneidet Ansichtsfenster zu.

AFenster - erzeugt Ansichtsfenster im Model Bereich.

Neuzall - alle Ansichtsfenster werden neu gezeichnet.

RegenAll - regeneriert die Zeichnung in allen Ansichtsfenstern.

Zoom - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

MvSetup

Erzeugt mehrfach Papier Bereich Ansichtsfenster; ausgerichtet, rotierte und skalierte Papier Bereich Ansichtsfenster.

In Model Bereich erstellt der Befehl ein Rechteck, das ein Blatt mit einer bestimmte Skalierung repräsentiert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mvsetup*

: *mvsetup*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Im Model Bereich

Aktiviere Papier Bereich? [Nein/Ja] <Ja>: Drücken Sie die Eingabetaste, um zum zuletzt verwendeten Layout zu wechseln, wählen Sie Nein, um im Model Bereich weiterzumachen.

Geben Sie den Einheitentyp an [Wissenschaftlich/Dezimal/Engineering/Architectural/Metrisch]: Wählen Sie einen Einheitentyp.

Beispiel für metrische Skalierungen: 2 ist zweimal größer

Skalierung eingeben: Geben Sie den Skalierungsfaktor ein.

Geben Sie die Papierbreite ein: Geben Sie die Papierbreite in Zeichnungseinheiten ein.

Geben Sie die Papierhöhe ein: Geben Sie die Papierhöhe in Zeichnungseinheiten ein.

Es wird ein Rechteck platziert, das die Blattgröße in Abhängigkeit von der eingegebenen Skalierung darstellt. Die linke untere Ecke des Rechtecks wird am Ursprung des aktuellen Koordinatensystem platziert.

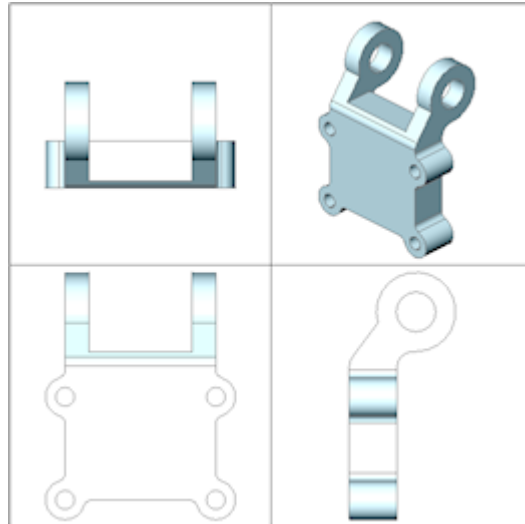
Im Papier Bereich:

Eine Option eingeben [[Ausrichten](#)/[Erstellen](#)/[Skalieren](#)/[Zurück](#)]: Geben Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ausrichten	<p>Pant den Bildausschnitt in einem Ansichtsfenster, bis die Ansicht zum Basispunkt eines anderen Ansichtsfensters ausgerichtet ist.</p> <p>Abhängig von der relativen Position der beiden Ansichtsfenster könnte die Anzeige des gepantten Ansichtsfensters außerhalb der Ansichtsfenster Grenzen liegen.</p>
Winkel	<p>Basispunkt festlegen: Wählen Sie einen Punkt im Referenz Ansichtsfenster.</p> <p>Geben Sie den Punkt im Ansichtsfenster an, der gepant werden soll: Wählen Sie einen Punkt, der als Ankerpunkt verwendet wird.</p> <p>Geben Sie den Abstand von der Basis an: Geben Sie den gewünschten Abstand zwischen dem Basispunkt und dem Ankerpunkt ein. Geben Sie entweder die Entfernung ein oder wählen Sie zwei Punkte.</p> <p>Spezifiziere Winkel von der Basis: Geben Sie den gewünschten Winkel der Linie zwischen dem Basispunkt und dem Ankerpunkt ein. Geben Sie entweder den Winkel ein oder wählen Sie zwei Punkte.</p> <p>Die Anzeige im zweiten Ansichtsfenster wird mit dem angegebenen Abstand und Winkel gepant.</p>
Horizontal	<p>Basispunkt festlegen: Wählen Sie einen Punkt im Referenz Ansichtsfenster.</p> <p>Geben Sie den Punkt im Ansichtsfenster an, der gepant werden soll: Wählen Sie einen Punkt, der als Ankerpunkt verwendet wird.</p>

	Die Anzeige im zweiten Ansichtsfenster wird vertikal gepant, um den Basispunkt mit dem Ankerpunkt horizontal auszurichten.
Vertikal	<p>Basispunkt festlegen: Wählen Sie einen Punkt im Referenz Ansichtsfenster.</p> <p>Geben Sie den Punkt im Ansichtsfenster an, der gepant werden soll: Wählen Sie einen Punkt, der als Ankerpunkt verwendet wird.</p> <p>Die Anzeige im zweiten Ansichtsfenster wird horizontal gepant, um den Basispunkt mit dem Ankerpunkt vertikal auszurichten.</p>
Ansicht drehen	<p>Basispunkt angeben, um den das Ansichtsfenster gedreht werden soll: Wählen Sie einen Punkt, um den Basispunkt der Drehung zu definieren.</p> <p>Drehwinkel angeben: Geben Sie entweder den Drehwinkel ein oder geben Sie einen zweiten Punkt an.</p> <p>Die Anzeige im Ansichtsfenster wird um den angegebenen Winkel gedreht.</p> <p>Hinweis: Wenn die Systemvariable VPROTATEASSOC EIN ist, wird die Anzeige in einem Ansichtsfenster gedreht, wenn Sie das Ansichtsfenster selbst drehen.</p>
Zurück	Macht die vorherige Ausrichtungs-Aktion rückgängig und kehrt zur Optionseingabe zurück.
Erstellen	Erzeugt Ansichtsfenster im aktuellen Layout.
Objekte löschen	Objekte wählen: Wählen Sie die Objekte, die Sie löschen möchten.
Ansichtsfenster erstellen	<p>Erstellt neue Ansichtsfenster, Sie werden aufgefordert, zwischen 4 Optionen zu wählen:</p> <p>Geben Sie Ihre Wahl für die Layout-Optionen ein <0-3>[Keines(0)/Einzeln(1)/ Std. Engineering(2)/Reihe von Ansichtsfenstern(3)] <0>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 = Keines • 1 = Einzelnes Ansichtsfenster <p>Erste Ecke für den Begrenzungs-Bereich des/der Ansichtsfenster angeben: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Andere Ecke des Rechtecks: Wählen Sie einen Punkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 = Vier Standard Engineering Ansichtsfenster: Oben, Vorn, Rechts und Isometrisch (von vorne links). <p>Erste Ecke für den Begrenzungs-Bereich des/der Ansichtsfenster angeben: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Andere Ecke des Rechtecks: Wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Entfernung zwischen Ansichtsfenstern in X Richtung definieren <0.000>: Geben Sie den gewünschten horizontalen Abstand zwischen den Ansichtsfenstern ein.</p> <p>Entfernung zwischen Ansichtsfenstern in Y Richtung definieren <0.000>: Geben Sie den gewünschten vertikalen Abstand zwischen den Ansichtsfenstern ein.</p>



- 3 = Reihe von Ansichtsfenstern

Erste Ecke für den Begrenzungsbereich des/der Ansichtsfenster angeben: Wählen Sie einen Punkt.

Andere Ecke des Rechtecks: Wählen Sie einen Punkt.

Geben Sie die Anzahl der Ansichtsfenster in X Richtung ein <1>: Geben Sie die Anzahl der Ansichtsfenster ein.

Geben Sie die Anzahl der Ansichtsfenster in Y Richtung ein <1>: Geben Sie die Anzahl der Ansichtsfenster ein.

Entfernung zwischen Ansichtsfenstern in X Richtung definieren <0.000>: Geben Sie den gewünschten horizontalen Abstand zwischen den Ansichtsfenstern ein.

Entfernung zwischen Ansichtsfenstern in Y Richtung definieren <0.000>: Geben Sie den gewünschten vertikalen Abstand zwischen den Ansichtsfenstern ein.

Zurück	Macht die Erzeugung von Ansichtsfenstern rückgängig.
Skaliere Ansichtsfenster	<p>Objekte wählen: Wählen Sie die Ansichtsfenster, die Sie skalieren möchten.</p> <p>Objekte im Satz: 4 Wählen Sie weitere Ansichtsfenster oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl von Ansichtsfenstern zu beenden.</p> <p>Skalierungs Modus für Ansichtsfenster einstellen [Vereinheitlichen/Interaktiv] <Vereinheitlichen>: Drücken Sie die Eingabetaste, um alle Ansichtsfenster gleichmäßig zu skalieren oder wählen Sie interaktiv, um den Maßstab für jedes Ansichtsfenster separat einzustellen.</p> <p>Geben Sie die die Anzahl der Papier Bereich Einheiten ein <1.0>: Geben Sie eine Zahl ein.</p> <p>Geben Sie die die Anzahl der Model Bereich Einheiten ein <1.0>: Geben Sie eine Zahl ein.</p>
Zurück	Widerruft alle Vorgänge, die von der aktuellen MVSETUP Befehl Sitzung ausgeführt wurden.

Verfahren

[Erstellen einer Reihe von Layout-Ansichtsfenstern](#)

[Einstellen der Skalierung von Ansichtsfenstern](#)

[Drehen der Anzeige in einem Ansichtsfenster](#)

[Ansichtsfenster ausrichten](#)

Ähnliche Befehle

[AlignSpace](#) - stellt den Ansichtsfenster Winkel, den Zoomfaktor und die Pan-Position auf die Ausrichtungs Punkte, die im Model- und Papier-Bereich angegeben wurden.

[MAnsfen](#) - erstellt eines oder mehrere Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[MBereich](#) - wechselt in den Model Bereich.

[PBereich](#) - wechselt in den Papier Bereich.

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[AFenster](#) - erzeugt Ansichtsfenster im Model Bereich.

[Neuzall](#) - alle Ansichtsfenster werden neu gezeichnet.

[RegenAll](#) - regeneriert die Zeichnung in allen Ansichtsfenstern.

[Zoom](#) - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

MfLeiste

Zeigt die Multifunktionsleiste an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mfleiste*

: *mfleiste*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Die Multifunktionsleiste](#)

[Erstellen einer Multifunktionsleisten Registerkarte](#)

[Bearbeiten einer Multifunktionsleisten Registerkarte](#)

[Erstellen eines Multifunktionsleisten Panels](#)

[Bearbeiten eines Multifunktionsleisten Panels](#)

[Bearbeiten einer Panel Zeile](#)

Ähnliche Befehle

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[MfLeisteSchl](#) - blendet die Multifunktionsleiste aus.

[WerkzPaletten](#) - öffnet die Werkzeug Paletten

[Anpassen:](#) - passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Aliase und Shell-Befehle.

MfLeisteSchl

Blendet die Multifunktionsleiste aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mfleisteschl*

: *mfleisteschl*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[MfLeiste](#) - zeigt die Multifunktionsleiste an.

MstabListeBearb

Bearbeitet die Maßstabsliste in einer Zeichnung, die im Bereich *Plot Skalierung* der Dialoge *Drucken* und *Seite einrichten* und der *Standard Skalierungs* Eigenschaft eines Papier Bereich Ansichtsfensters benutzt werden.

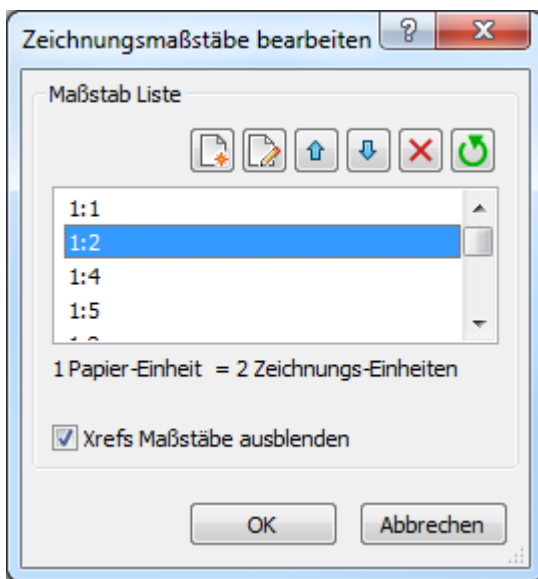
Definiert die verfügbaren Beschriftungs Maßstäbe für Beschriftungs Objekte.

Zugriff auf den Befehl über


Befehlszeile: *mstablistebearb*

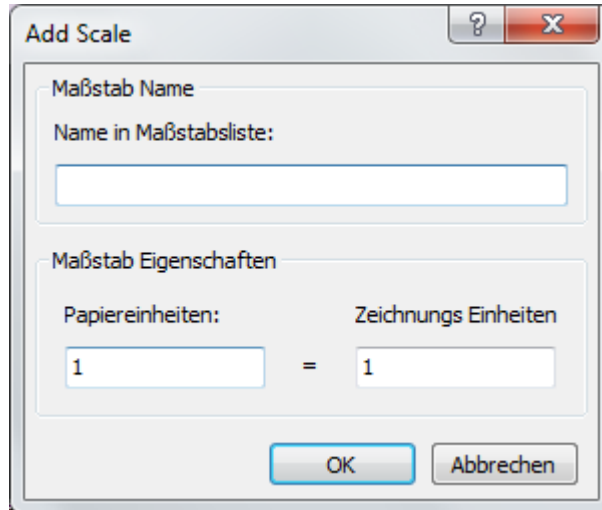
: *mstablistebearb*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

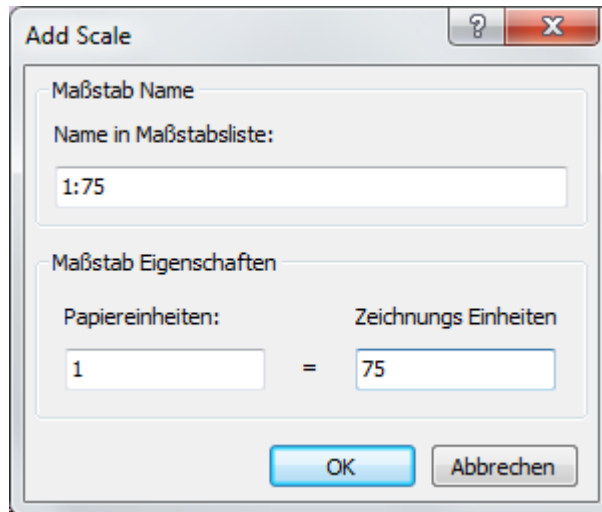
Option	Beschreibung
Xrefs Maßstäbe ausblenden	Einstellen der HIDEXREFSCALES Systemvariablen. Wenn nicht angehakt , sind Skalierungen aus den angehängten Xrefs in der aktuellen Zeichnung verfügbar und auch in der Liste verfügbarer Skalierungen in den Dialogen Seite Einrichtung und Drucken vorhanden. Die Skalierungen stehen dann auch in der Eigenschaft <i>Standard Skalierung</i> eines Layout-Ansichtsfensters zur Verfügung.
 Neue Skalierung hinzufügen	Ein Dialog wird angezeigt:



Name in Maßstabsliste: Geben Sie einen Namen in das Feld *Maßstab Name* ein.
 Maßstab Eigenschaften: Geben Sie den Skalierungsfaktor ein.
 Drücken Sie die Schaltfläche *OK*, um den Maßstab der Liste hinzuzufügen.

Maßstab bearbeiten

Ein Dialog wird angezeigt:



Name in Maßstabsliste: Geben Sie einen Namen in das Feld *Maßstab Name* ein.
 Maßstab Eigenschaften: Geben Sie den Skalierungsfaktor ein.
 Drücken Sie die Schaltfläche *OK*, um die Änderungen zu speichern.

Nach oben	Verschiebt den ausgewählten Maßstab in der Liste nach oben.
Nach unten	Verschiebt den ausgewählten Maßstab in der Liste nach unten.
Löschen	Löscht den ausgewählten Maßstab.
Zurücksetzen	Lädt hartcodierte Standard Maßstäbe. Löscht alle nicht referenzierten benutzerdefinierten Maßstäbe.
OK	Speichert die Änderungen in der Zeichnung und schließt den Dialog.
Abbrechen	Schließt den Dialog. Die Änderungen werden nicht gespeichert.

Ähnliche Befehle

Objektmass - hinzufügen oder entfernen von unterstützten Maßstäben für Beschriftungs Objekte über einen Dialog.

-**Objektmass** - hinzufügen oder entfernen von unterstützten Maßstäben für Beschriftungs Objekte über die Befehlszeilen Eingabe.

Drucken - druckt Zeichnungen auf Plottern und Dateien über einen Dialog.

Seiteneinr - erzeugt und bearbeitet Seiteneinrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

-**ScaleListEdit** - Bearbeitet die Maßstabsliste einer Zeichnung über die Befehlszeile.

-MstabListeBearb

Bearbeitet die Maßstabsliste in einer Zeichnung, die im Bereich *Plot Skalierung* der Dialoge *Drucken* und *Seite einrichten* und der *Standard Skalierungs* Eigenschaft eines Papier Bereich Ansichtsfensters benutzt werden.

Definiert die verfügbaren Beschriftungs Maßstäbe für Beschriftungs Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-mstablistebearb*

: *-mstablistebearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Option eingeben [?/Hinzufügen/Löschen/Zurücksetzen/beEnden] <Hinzufügen>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um einen neuen Maßstab hinzuzufügen.

Anleitung

Weitere Aufforderung: (Benutzeraktion)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?	Zeigt die aktuelle Maßstabsliste in der Befehlszeile an. Drücken Sie die Funktionstaste F2, um das Eingabe-Protokoll Fenster zu öffnen.
Hinzufügen	Erstellt einen neuen Maßstab. Aufforderung in der Befehlszeile: Geben Sie den neuen Maßstab-Namen ein: - geben Sie einen Namen für den Maßstab in der Befehlszeile ein. Der Maßstab Name erscheint in: <ul style="list-style-type: none"> im Dialog <i>Zeichnungsmaßstäbe bearbeiten</i> (siehe beim Befehl <i>MstabListeBearb</i>) der Liste <i>Beschriftungs Maßstab</i> in der <i>Eigenschaften Liste</i>. Geben Sie das Maßstabsverhältnis ein: - geben Sie das Maßstab Verhältnis in der Befehlszeile ein. Folgende Formate werden akzeptiert, z. B. um eine Skalierung von 1 Papiereinheit = 10 Zeichnungseinheiten zu definieren. <ul style="list-style-type: none"> 1:10 1=10
Löschen	Entfernt einen Maßstab aus der Maßstab Liste. Referenzierte Maßstäbe können nicht gelöscht werden. Aufforderung in der Befehlszeile: Geben Sie den Maßstab-Namen zum Löschen ein oder *, um alle ungenutzten Maßstäbe zu löschen: - Führen Sie einen der folgenden Schritte aus <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie den Namen des Maßstabs zum Löschen ein. Geben Sie * ein, um alle nicht referenzierten Maßstäbe zu löschen.
Zurücksetzen	Lädt hartcodierte Standard Maßstäbe. Löscht alle nicht referenzierten benutzerdefinierten Maßstäbe.
Beenden	Schließt den Befehl ab.

Ähnliche Befehle

[Drucken](#) - druckt Zeichnungen auf Plottern und Dateien über einen Dialog.

[Seiteneinr](#) - erzeugt und bearbeitet Seiteneinrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

[ScaleListEdit](#) - Bearbeitet die Maßstabsliste einer Zeichnung über einen Dialog.

Mechanical

-BmParameter

Ermöglicht das Auflisten und Bearbeiten der Parameter eingefügter Komponenten und assoziativer Reihen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-BmParameter*

: *-BmParameter*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Komponenteninstanzen oder Reihen auswählen: Wählen Sie Komponenten oder assoziativer Reihen aus.

Objekte im Satz 1

Komponenteninstanzen oder Reihen auswählen: Wählen Sie weitere Komponenten oder assoziativer Reihen aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Option zum Ändern des Parameter-Ausdruck eingeben [*Bearbeiten/Löschen/Verknüpfung/?*] <?>:
Drücken Sie die Eingabetaste, um die Parameter der ausgewählten Komponenten im Fenster Protokoll History aufzulisten.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Bearbeiten	Erlaubt es, den Wert eines Parameters zu bearbeiten. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie den Parameter Name ein:</i> Geben Sie den Namen eines Parameters ein. <i>Ausdruck eingeben:</i> Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein.
Löschen	Ermöglicht es, einen zuvor bearbeiteten Parameter auf seinen Standardwert zurückzusetzen. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie den Parameter Name ein:</i> Geben Sie den Namen eines Parameters ein.
Link zum Parameter	Zuweisung von Parametern als Ausdruck für einen Parameter einer Bemaßung-Abhängigkeit (sowohl 2D als auch 3D), die einem Objekt zugeordnet ist, das in eine assoziative Reihe gestellt wurde. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie den Parameternamen ein ('*', um alle zu verknüpfen) <*>:</i> Geben Sie den Namen eines Parameters ein.
?	Listet die Parameter der ausgewählten Komponenten im Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll auf. Drücken Sie die Funktionstaste F2, um das Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll anzuzeigen.

Ähnliche Befehle

[ReihePfad](#) - verteilt Objekt-Kopien assoziativ, gleichmäßig entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

[ReiheKreis](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

[ReiheRechteck](#) - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

-[DesignTabelleBearb](#) - ermöglicht es, Design-Tabellen zu bearbeiten.

[DesignTabelle](#) - erstellt oder importiert .csv-Dateien, die Sätze von Parameterwerten enthalten. Dropdown-Listen mit den Parameterwerten aus den Tabellen werden dem Mechanical Browser und den parametrischen Komponenten Eigenschaften hinzugefügt.

-[Parameter](#) - verwaltet Bemaßungsabhängigkeits Parameter in der aktuellen Zeichnung.

BmPositionsnummer

Erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

Jede Positionsnummer enthält einen Index der Komponente in der zugehörigen Stücklisten-Tabelle, die durch den Befehl [BMStückListe](#) erzeugt wurde.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmpositionsnummer*

Menü: *Baugruppe | Positionsnummer*

Werkzeugkasten: *Baugruppe* |  ¹

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Abfrage | Positionsnummer*  ¹ und *Beschriften | Baugruppe | Positionsnummer*  ¹

: *bmpositionsnummer*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Eine Komponenten Einfügung wählen [Tabelle/Rahmen]: Klicken Sie auf eine Komponente.

Punkt zum Platzieren der Positionsnummer wählen: Definieren Sie die Position der Positionsnummer.

Eine Komponenten Einfügung wählen [Tabelle/Rahmen]: Klicken Sie auf die nächste Komponente oder drücken Sie die Eingabetaste.

ANMERKUNG Positionsnummern werden als [Mehrfach-Führungs](#) Objekte mit dem aktuellen [MFührungs Stil](#) erstellt. Erstellen Sie einen MFührungs Stil mit der Eigenschaft *Inhalt* Typ auf *Block* und passen Sie die Eigenschaft *Skalieren* an, um die Größe des Positionsnummernrahmens zu steuern.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Eine Komponenten Einfügung wählen	Wählt die Komponente aus und legt die Position des Endsymbols fest.
Punkt zum Platzieren der Positionsnummer wählen	Definiert die Lage der Positionsnummer; Sie werden aufgefordert: Punkt zum Platzieren der Positionsnummer wählen - wählen Sie einen Punkt. Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, um die Positionsnummer an der vorherigen auszurichten.
Andere Tabelle wählen	Ermöglicht die Auswahl einer anderen Stücklisten-Tabelle, falls mehrere Stücklisten-Tabellen im Layout vorhanden sind. Die zuletzt eingefügte Stücklisten-Tabelle ist standardmäßig ausgewählt; Sie werden aufgefordert: Eine Stücklisten Tabelle wählen <Zurück>: Wählen Sie die Stücklisten-Tabelle oder drücken Sie die Eingabetaste, um mit der aktuell ausgewählten Stücklisten-Tabelle fortzufahren.
Positionsnummer Rahmen wählen	Ermöglicht die Definition der Form der Positionsnummer; Sie werden aufgefordert: Positionsnummer Rahmen wählen [Kreisförmig/Rechteckig/Dreieckig/Sechseckig/Aktuell]: Wählen Sie eine Option.

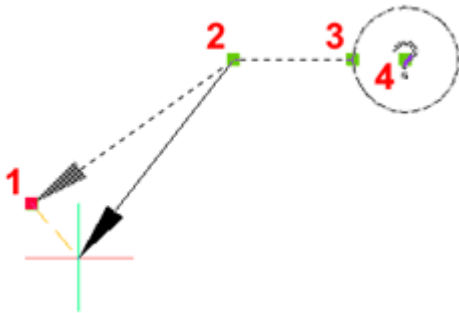
Bearbeitung mit Griffen

Wählen Sie die Positionsnummer in der Zeichnung aus.

Für eine Einzelsegment Positionsnummer werden vier Griffe angezeigt: Endpunkt (1), Eckpunkt (2), Ziel (3) und Text (4).

Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:

- Verschieben des Endsymbols (1)
Wenn Sie das Endsymbol auf eine andere Komponente verschieben, wird die Positionsnummer automatisch entsprechend der zugehörigen Stücklisten-Tabelle aktualisiert. Wenn das Endsymbol auf einen leeren Bereich zeigt, wird ein Fragezeichen angezeigt.
- Verschiebt das Ziel und die Positionsnummer (2)
- Bearbeiten der Ziel-Länge (3)
- Verschiebt die Positionsnummer (4)



Ähnliche Befehle

[BimTag](#) - erzeugt assoziative Tags in generierten BIM-Schnittzeichnungen für die korrespondierenden Gebäudeteile in einem 3D-BIM-Modell.

[BMStückListe](#) - fügt eine Stückliste als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.

[Ddedit](#) - Bearbeitung von einzeiligem Text, mehrzeiligem Text, Attributdefinitionen und Attributtext.

[BemReasso](#) - reassoziert oder assoziiert Bemaßungen zu Objekten oder Punkte auf Objekten.

[MFührung](#) - erstellt Mehrfach Führungs Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

[MFührBearb](#) - fügt Führungs-Linien hinzu und entfernt Führungs-Linien von einem Mehrfach-Führungs-Objekt.

[MFührungsStil](#) - erstellt und verwaltet MFührungs Stile über den Zeichnungs Explorer.

BMStückListe

Fügt eine Stückliste (BOM Bill of Materials) als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmstückliste*

Menü: *Baugruppe* | *Stückliste*

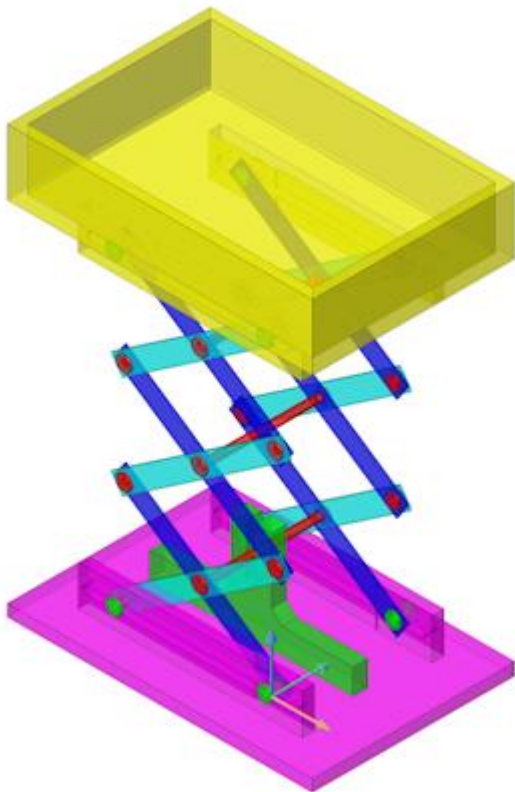
Multifunktionsleiste: *Baugruppe* | *Abfrage* | *Stückliste* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmstückliste*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Einfügekpunkt [*Name/Oberste ebene/Unterste ebene/Konfigurieren*]: Geben Sie den Einfügekpunkt an oder geben Sie eine Option ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Sie werden aufgefordert, einen Namen in der Befehlszeile einzugeben: Tabellen Name <Vorgabe Namen>: Geben Sie den Namen ein und drücken Sie die Eingabetaste. Sie werden aufgefordert: Einfügekpunkt [Name/Oberste ebene/Unterste ebene]: Geben Sie den Einfügekpunkt an oder geben Sie eine Option ein.
Oberste ebene	Erzeugt eine Stückliste nur der Komponenten der obersten Ebene.

Stückliste lift		
Nr.	Komponente	Menge
1	axis_b	4
2	axis_m	3
3	axis_s	4
4	bar_D	6
5	bar_U	6
6	base_assy	1
7	connector	8
8	platform_U	1

Unterste ebene	Erzeugt eine Stückliste der Unter-Komponenten.																													
	<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">Stückliste lift</th> </tr> <tr> <th>Nr.</th> <th>Komponente</th> <th>Menge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>axis_b</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>axis_m</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>axis_s</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>bar_D</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>bar_U</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>base_assy</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>connector</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>platform_U</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table> <p>Im Vergleich zur Stückliste der oberen Ebene, ist die Base_assy Komponente in die Base- und Bracket-Komponenten aufgeteilt.</p>	Stückliste lift			Nr.	Komponente	Menge	1	axis_b	4	2	axis_m	3	3	axis_s	4	4	bar_D	6	5	bar_U	6	6	base_assy	1	7	connector	8	8	platform_U
Stückliste lift																														
Nr.	Komponente	Menge																												
1	axis_b	4																												
2	axis_m	3																												
3	axis_s	4																												
4	bar_D	6																												
5	bar_U	6																												
6	base_assy	1																												
7	connector	8																												
8	platform_U	1																												

Konfigurieren	<p>Ermöglicht es, ihrer Stücklistentabelle neue Spalten hinzuzufügen: Beschreibung, Dichte, Volumen, Masse, Material, Stärke und Parameter (für parametrische Komponenten).</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Spalten umschalten [Beschreibung/Dichte/Volumen/Masse/Parameter/mAterialien/Objektstärke/Zurück] <Zurück>:</p> <p>Wählen Sie eine Option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beschreibung: Fügt die Spalte Beschreibung ein. • Dichte: Fügt die Spalte Dichte ein. • Volumen: Fügt die Spalte Volumen ein. • Masse: Fügt die Spalte Masse ein. • 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 die Spalter Material ein.
- **Objektstärke:** Fügt die Spalte Stärke hinzu. Wenn eine Komponente ein Blechbauteil ist, wird in dieser Spalte die Stärke des Bauteils angezeigt. Andernfalls bleibt sie leer.
- **Zurück:** Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

Bill of Materials lift										
No.	Component	Quantity	Density	Volume	Mass	base_height	base_lenght	base_width	bracket_height	bracket_lenght
1	axis_b	4	1.0000	1459.7712	1459.7712					
2	axis_m	3	1.0000	6787.9345	6787.9345					
3	axis_s	4	1.0000	1359.2494	1359.2494					
4	bar_D	6	1.0000	7698.4189	7698.4189					
5	bar_U	6	1.0000	7698.4189	7698.4189					
6	base	1	1.0000	870208.5882	870208.5882	52.0000	300.0000	200.0000		
7	bracket	1	7.8560	115287.0878	905695.3620				100.0000	200.0000
8	connector	8	1.0000	957.1339	957.1339					
9	platform_U	1	1.0000	1029180.1368	1029180.1368					

Stückliste mit Dichte, Volumen, Masse und Parametern

Ähnliche Befehle

Tabelle - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

-Tabelle - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Tabellbearb - bearbeitet den Zellinhalt.

BmPositionsNummer - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

BmExplosion - erzeugt einen Block mit einer Explosionsdarstellung der aktuellen Baugruppe und erlaubt es, diesen Block an einer benutzerdefinierten Stelle einzufügen.

BmMassEig - berechnet Masseneigenschaften für das aktuelle Model mit der Dichte, die seinen Komponenten zuwiesen ist.

BmUpdate - lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.

BmBrowser

Veraltet, verwenden Sie stattdessen [MechanicalBrowserÖffnen](#).

BmAbhängigkeiten

Listet alle Dateien, die Komponentendefinitionen enthalten und die in die Zusammenstellung eingefügt wurden, in der Befehlszeile auf.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmabhängigkeiten*

: *bmabhängigkeiten*

Zeigt in der Befehlszeile an:

```
9 Abhängigkeiten für diese Zusammenstellung gefunden:  
E:\Projekte\Mechanical\lift\axis_b.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\axis_m.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\axis_s.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\bar_D.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\bar_U.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\base.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\bracket.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\connector.dwg - OK  
E:\Projekte\Mechanical\lift\platform_U.dwg - OK
```

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das *Mechanical Browser* Panel.

[BmWerst](#) - stellt eine mechanical Struktur wieder her.

[BmUpdate](#) - lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.

BmLösen

Löst eine mechanische Komponente, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist, auf.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmlösen*

Menü: *Baugruppe | Komponente auflösen*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Auflösen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmlösen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein Objekt.

Objekte/Unterobjekte im Satz 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekt oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden.

Nur Komponenten auf der ersten Ebene, die direkt von Wurzel Komponenten verzweigen, können in der mechanical Hierarchie aufgelöst werden. Um eine Komponente auf einer niedrigeren Ebene aufzulösen, müssen zunächst die Mutterkomponente(n) aufgelöst werden.

Alle Unterkomponenten einer aufgelösten Komponente werden in der mechanischen Hierarchie eine Ebene nach oben verschoben.

Das Auflösen einer Komponenten Einfügung beeinflusst die Quellzeichnung des Bauteils nicht.

Der Auswahlatz darf nur Komponenten Einfügungen enthalten. Wenn nicht, wird eine Meldung in der Befehlszeile angezeigt: "Keine Komponenten ausgewählt".

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BmExtern](#) - konvertiert interne Komponenten zu externen Komponenten.

[BmForm](#) - erstellt eine neue mechanische Komponente und fügt sie in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmLokal](#) - konvertiert externe Komponenten zu internen Komponenten.

[BmUnmech](#) - konvertiert die aktuelle mechanische Komponente in eine einfache Zeichnung.

BmExplosion

Erzeugt einen Block mit einer Explosionsdarstellung der aktuellen Baugruppe und erlaubt es, diesen Block an einer benutzerdefinierten Stelle einzufügen.

Es unterstützt zwei Ebenen der Explosionsdarstellung: oben und unten, sowie drei mögliche Algorithmen: Tabelle nach Ebene, Tabelle nach Typ und manuell. Oberste Ebene bedeutet, dass die Baugruppe bis zur obersten Ebene aufgelöst wird; unterste Ebene bedeutet, dass die Baugruppe bis zur untersten Ebene aufgelöst wird....

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmexplosion*

Menü: *Baugruppe | Explosions-Darstellung*

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Explosions-Darstellung*

: *bmexplosion*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Explosions Algorithmus wählen [TE/TT/Manuell/Einstellungen] <Manuell>: Wählen Sie den Algorithmus oder stellen Sie die erforderlichen Optionen ein.

Wähle Position der Explosions-Darstellung: Wählen Sie die Position, an der die Explosions-Darstellung eingefügt werden soll.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Tabelle nach Ebene	Wählt die Tabelle nach Ebene aus. Die Algorithmus Tabelle nach Ebenen gruppiert Bauteile nach ihrer Ebene im Baugruppenbaum und stellt die Bauteile der gleichen Ebene in die gleiche Zeile.
Tabelle nach Typen	Wählt die Tabelle nach Typen aus. Die Algorithmus Tabelle nach Typen gruppiert gleiche Bauteile in derselben Zeile und verschiedene Bauteile in anderen Zeilen.
Manuell	Wählt den manuellen Modus, der die exakte Kopie der Baugruppe zur weiteren Bearbeitung erstellt, um eine benutzerdefinierte Explosionszeichnung zu erstellen.
Einstellungen	Ermöglicht den Zugriff auf die Befehlseinstellungen; Sie werden aufgefordert: Explosions Ebene auswählen oder Block Namen definieren [Oberste/Unterste/N/Zurück] <Zurück>: Wählen Sie eine Option aus. <ul style="list-style-type: none"> • Oberste: Wenn diese Option ausgewählt ist, wird die Baugruppe nur mit Komponenten der obersten Ebene aufgelöst.... • Unterste: Wird diese Option ausgewählt, wird die Baugruppe bis hinunter zu Komponenten der untersten Ebene aufgelöst. • Name: Erlaubt den Namen für die Explosions-Darstellung festzulegen; Sie werden aufgefordert: Name für den Explosions-Darstellungs Block eingeben: Geben Sie den Namen der Explosions-Darstellung ein. Wenn der Name bereits einer anderen Explosions-Darstellung zugeordnet ist, wird ein Postfix hinzugefügt, um ihn eindeutig zu machen, beginnend mit '_2'. • Zurück: Kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück

Verfahren

[Ebenen der Explosions-Darstellung](#)

[Auswahl eines Algorithmus](#)

[Erzeugen einer Explosions-Darstellung](#)

[Erstellen von Zeichnungsansichten der Explosions-Darstellung](#)

[Aktualisieren einer Explosions-Darstellung](#)

Ähnliche Befehle

[BmPositionsNummer](#) - erstellt assoziative Positionsnummer Objekte für Baugruppen-Komponenten im Model Bereich und für ihre generierten Ansichten in Papier Bereich Layouts.

[BMStückListe](#) - fügt eine Stückliste als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.

BmExtern

Konvertiert lokale Komponenten zu externen Komponenten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmextern*

Menü: *Baugruppe | Schalte Komponente auf extern um*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Extern* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmextern*

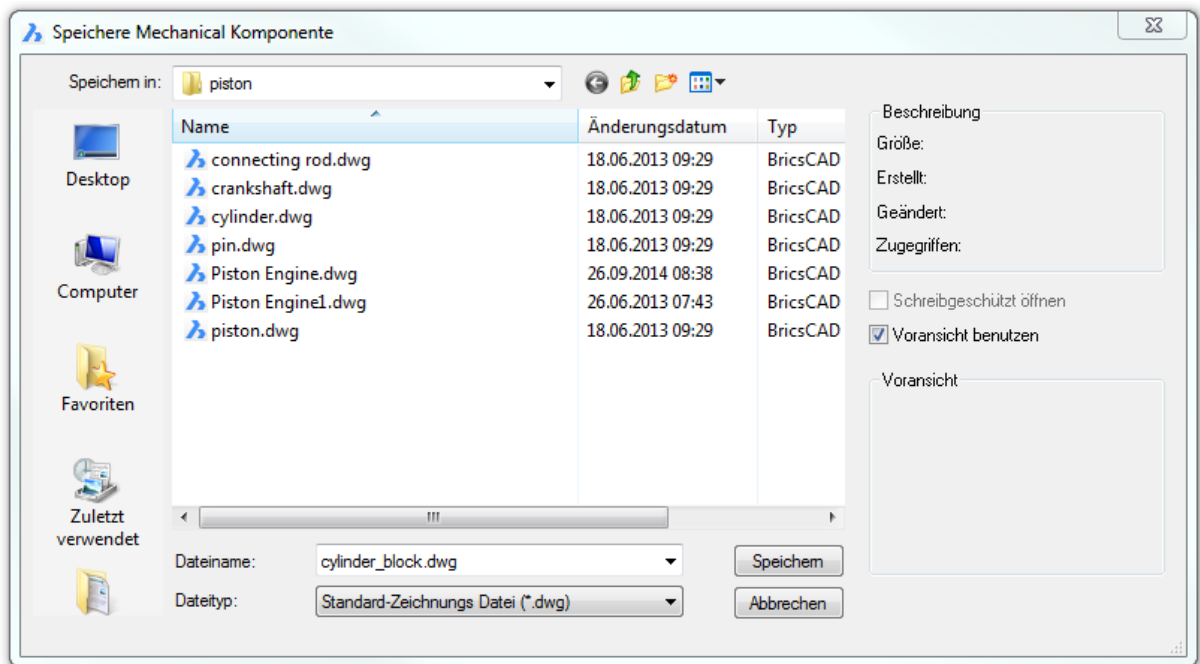
Aufforderung in der Befehlszeile:

Komponenten Instanzen wählen [*Fragen/Gesamt*] <Gesamtes Model>: Wählen Sie eine lokale Komponente.

Objekte im Satz: 1

Komponenten Instanzen wählen [*Fragen/Gesamt*] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere lokale Komponenten oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Ein Datei-Dialog wird angezeigt:



Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Drücken Sie die Schaltfläche "Speichern", um den Standardnamen zu übernehmen; der Standard-Name entspricht dem Namen der ausgewählten lokalen Komponente.
- Geben Sie einen Namen in das Feld Dateiname ein und drücken Sie dann auf die Schaltfläche "Speichern".

Dieses Verfahren wird für jede der ausgewählten lokalen Komponenten wiederholt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gesamtes Model	<p>Für jede der lokalen Komponenten in der Baugruppe wird ein Datei Dialog zum Speichern der Komponente angezeigt.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Schaltfläche "Speichern", um den Standardnamen zu übernehmen; der Standard-Namen entspricht dem Name der ausgewählten lokalen Komponente. • Geben Sie einen Namen in das Feld Dateiname ein und drücken Sie dann auf die Schaltfläche "Speichern".
Datei Namen nachfragen	<p>Sie können wählen, ob Sie Dateinamen von externen Komponenten angeben oder automatisch generieren möchten.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Frage nach Dateinamen der externen Komponenten die gespeichert werden sollen? [Ja/Nein] <Ja>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Sie werden aufgefordert, Dateinamen einzugeben. • Nein: Dateinamen werden automatisch generiert. Bitte beachten Sie, dass einige Symbole, die in Komponentennamen verwendet werden, nicht in Dateinamen verwendet werden können. Solche Symbole werden automatisch durch einen Unterstrich (_) ersetzt.

Ähnliche Befehle

[BmLösen](#) - löst eine mechanical Komponente auf, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

[BmLokal](#) - konvertiert externe Komponenten zu internen Komponenten.

[BmErsetzen](#) - ersetzt eine Komponenten Einfügung.

BmForm

Erstellt eine neue mechanische Komponente und fügt sie in die aktuelle Zeichnung ein.


Falls erforderlich, führen Sie den Befehl [BmMech](#) aus, um die mechanical Struktur in der aktuellen Zeichnung zu initialisieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmform*

Menü: *Baugruppe | Form Komponente*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Form Komponente* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmform*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie 3D Volumenkörper.

Objekte im Satz: 1

Wenn ein Verlaufs basierter Volumenkörper gewählt ist, werden Sie aufgefordert:

Der Auswahlatz enthält 3D-Volumenkörper/Volumenkörper mit Verlaufs Informationen. Auswahl bestätigen und Verlauf bereinigen? <Ja>/Nein: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standard-Option zu wählen, die den X-Volumenkörper in einer mechanischen Komponente aufnimmt.

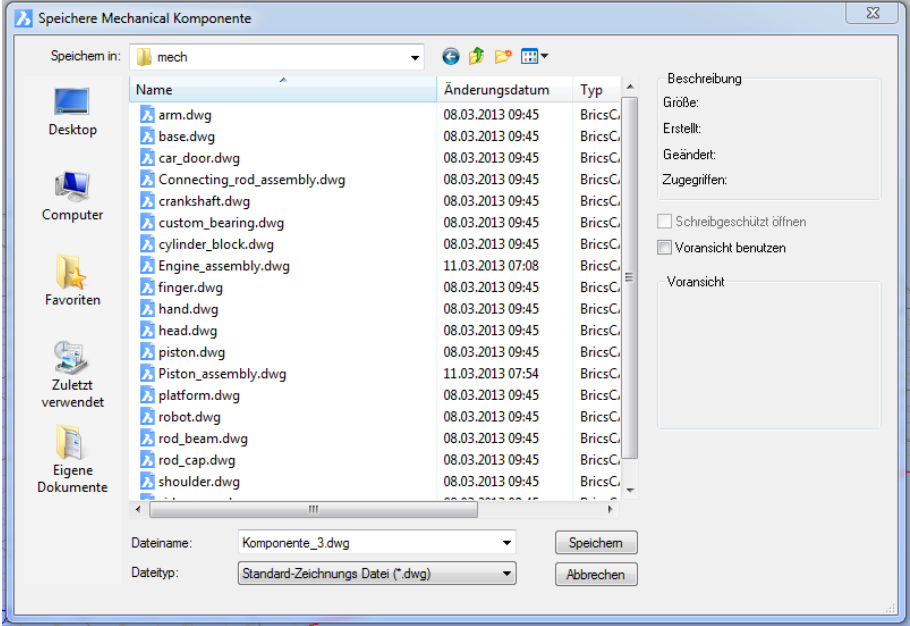
Objekte wählen: Wählen Sie einen 3D Volumenkörper oder klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden.

Basis Punkt für die neue externe Komponente eingeben [[erzeuge Externe Komponente](#)] <0, 0, 0>: Geben Sie einen Punkt an.

Name für neue Mechanical Komponente <Component_1>: Geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Standardnamen zu übernehmen.

Ein neuer interner Block, mit dem(n) ausgewählten Volumenkörper(n) wird erstellt und als eine interne Referenz in der aktuellen Zeichnung eingefügt. Die ausgewählten Volumenkörper werden aus der aktuellen Zeichnung entfernt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Erzeuge Externe Komponente</p>	<p>Erstellt eine neue Zeichnung mit den ausgewählten Volumenkörper(n). Die ausgewählten Volumenkörper werden aus der aktuellen Zeichnung entfernt. Die neue Zeichnung wird als externe Referenz in der aktuellen Zeichnung eingefügt.</p> <p>Ein Datei-Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Wählen Sie einen Ordner, geben Sie einen Namen in das Feld Dateiname ein, und drücken Sie die Schaltfläche "Speichern"</p>

Ähnliche Befehle

- [BmLösen](#) - löst eine mechanical Komponente auf, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.
- [BmExtern](#) - schaltet interne Komponenten auf externe Komponenten um.
- [BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.
- [BmLokal](#) - schaltet externe Komponenten auf interne Komponenten um.
- [BmXConvert](#) - konvertiert X- Systembauteile in der aktuellen Zeichnung in mechanische Komponenten.

-BmHardware

Fügt ein Normteil-Bauteil durch Aufforderungen in der Befehlszeile als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

Falls erforderlich, führen Sie den Befehl [BmMech](#) aus, um die mechanical Struktur in der aktuellen Zeichnung zu initialisieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-bmhardware*

: *-bmhardware*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Input a category (? to list available categories) <ALL>: (Type a category name.)

Input a type (? to list available types) <ACORN-RVT>: (Specify a type.)

Input a size (? to list available sizes) <.500>: (Specify the size.)

Input a length (? to list available lengths) <1.0>: (Specify the length.)

Einfügekpunkt [[Drehen](#)/[Basispunkt](#)/[Name](#)/[Mehrere](#)] <0,0,0>: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Drehen	Ermöglicht es einen Drehwinkel anzugeben. Sie werden aufgefordert: <i>Drehwinkel [Schieben/Basispunkt/Name/Mehrere]:</i> Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option.
Basispunkt	Ermöglicht es, einen neuen Basispunkt für die Einfügung anzugeben. Sie werden aufgefordert: <i>Neuer Basispunkt <0,0,0>:</i> Geben Sie einen Punkt ein.
Name	Ermöglicht es die Einfügung umzubenennen. Sie werden aufgefordert: <i>Komponenten Einfügenamen <aktueller_name>:</i> Geben Sie einen Namen ein.
Mehrere	Ermöglicht es, mehrere Kopien einzufügen. Fordert Sie für jede Kopie auf: <i>Einfügekpunkt [Drehen/Basispunkt/Name] <0,0,0>:</i> Geben Sie einen Punkt ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um das Einfügen mehrerer Kopien zu stoppen.

Ähnliche Befehle

[NormTeilePanelÖffnen](#) - öffnet das Normteile Panel, das erlaubt, ein Normteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung einzufügen.

BmNormteile

Veraltet, verwenden Sie stattdessen [NormTeilePanelÖffnen](#).

BmVerdeckt

Verdeckt eine mechanische Komponente, oder Unter-Komponente die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

Der Befehl wirkt sich auf die Sichtbarkeit der gewählten Einfügungen aus. Verborgene Einfügungen werden durch Befehle wie StückListe, BmMassEig usw. trotzdem berücksichtigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmverdeckt*

Menü: *Baugruppe | Baugruppen Visualisierung | Ausblenden*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Verbergen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppen Visualisierung |* 

: *bmverdeckt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Einfügung zum Verdecken oder benutzen Sie den

[[Komponentenname/Einfügename](#)]<Einfüge Namen>: Wählen Sie eine Einfügung in der Zeichnung oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Komponentennamen	Sie werden aufgefordert: Komponenten Name, alle seine Einfügungen werden ausgeblendet: Geben Sie den Komponenten Namen der Komponenten Einfügung ein, die Sie ausblenden möchten. Alle Einfügungen der angegebenen Komponente werden ausgeblendet.
Einfügenamen	Sie werden aufgefordert: Komponenten Einfügenamen, wird verwendet, um Namen von verschachtelten Einfügungen zu trennen: Geben Sie den Einfügenamen der Komponenten Einfügung, die Sie ausblenden möchten, ein. Wenn Sie eine verschachtelte Komponenten Einfügung (Unter-Komponenten Einfügung) verdecken wollen, geben Sie zuerst den Einfüge Namen der übergeordneten Komponente ein, danach geben Sie durch einen Schrägstrich (/) getrennt den Komponenten Einfüge Namen ein.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des *Mechanical Browser* Fensters um.

[BmZeig](#) - zeigt vorher verdeckte mechanische Komponenten oder Unter-Komponenten, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt sind, wieder an.

[BmVStil](#) - wendet einen visuellen Stil auf eine mechanische Komponente an.

BmEinfüge


Fügt eine vorhandene mechanische Komponente oder ein Blechkonstruktions Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

Die Quelle Zeichnung der Komponente wird nicht beeinträchtigt. Es wird eine virtuelle Komponente erzeugt, die die Zeichnung in der Zusammenstellung repräsentiert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmeinfüge*

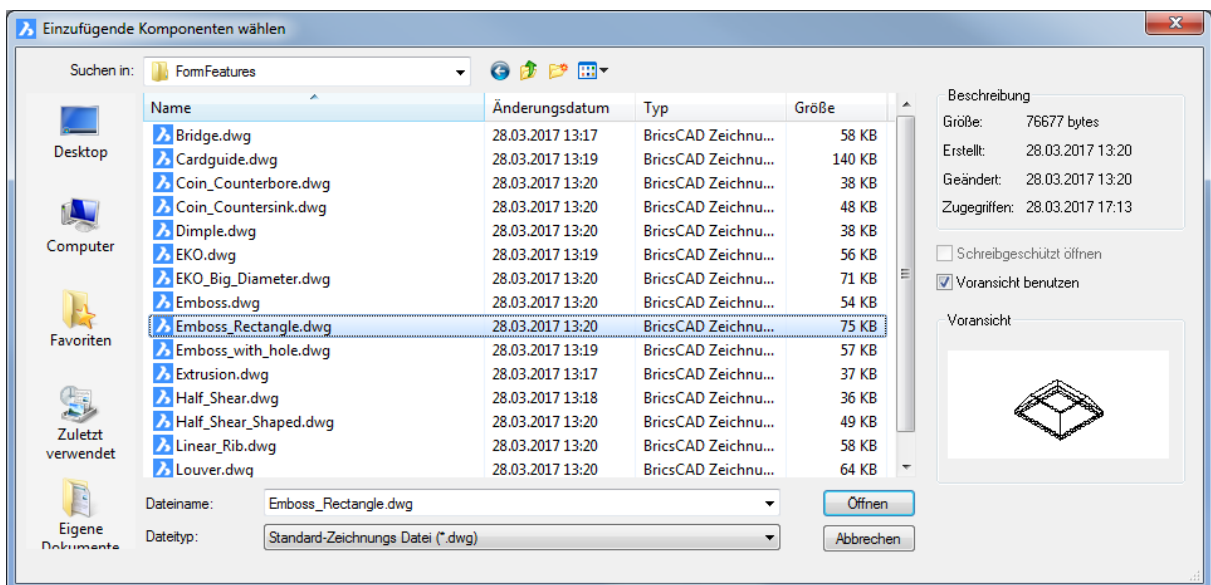
Menü: *Baugruppe* | *Komponente einfügen* und *Blechkonstruktion* | *Form Features einfügen*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe* | *Ändern* | *Komponente einfügen*  und *Blechkonstruktion* | *Ändern* | 

Werkzeugkasten: *Baugruppe*  und *Blechkonstruktion* | 

: *bmeinfüge*

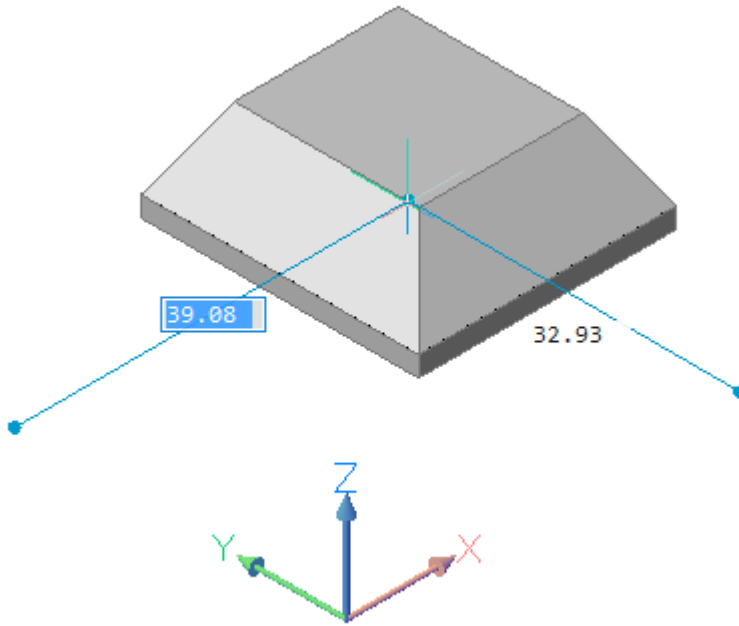
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine mechanische Komponenten Zeichnung, klicken Sie auf diese doppelt oder drücken Sie die Schaltfläche *Öffnen*.

Die Komponente hängt an ihrem Basispunkt am Cursor.

Dynamische Bemaßungs Anzeige: X- und Y-Koordinaten vom Ursprung des aktuellen Koordinaten Systems.

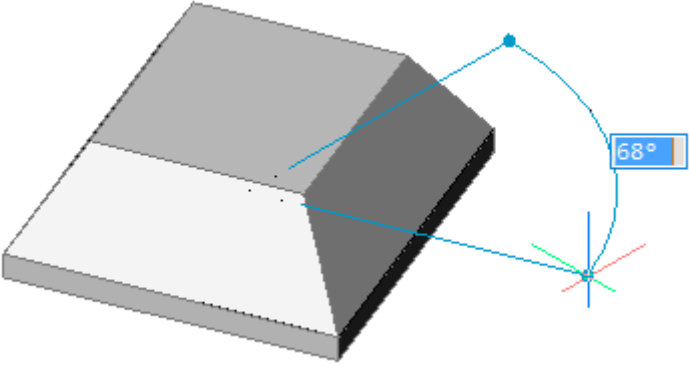


Aufforderung in der Befehlszeile:

Einfügapunkt wählen oder [BEarbeiten/Drehen/Basis/Name/Typ/Umkappen/Mehrere] <0,0,0> :
Definieren Sie den Einfügapunkt oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung												
Bearbeite eingefügtes Objekt	<p>Ermöglicht die Bearbeitung der Parameter der ausgewählten Einfügung. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie Parameternamen ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden:</p> <p>Drücken Sie F2 um das Fenster BricsCAD Eingabe Protokoll zu öffnen.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: none;">Parameter: A</td> <td style="border: none;">Ausdruck:</td> <td style="border: none;">Wert:30.00</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Parameter: L</td> <td style="border: none;">Ausdruck:</td> <td style="border: none;">Wert:16.00 mm</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Parameter: W</td> <td style="border: none;">Ausdruck:</td> <td style="border: none;">Wert:14.00 mm</td> </tr> <tr> <td style="border: none;">Parameter: H</td> <td style="border: none;">Ausdruck:</td> <td style="border: none;">Wert:8.00 mm</td> </tr> </table> <p>Geben Sie den Namen eines Parameters ein. Sie werden aufgefordert: <i>Ausdruck eingeben <30.00></i>: Geben Sie einen Wert ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste. Sie werden aufgefordert: <i>Parameter Namen eingeben oder mit EINGABETASTE beenden</i>: Geben Sie den Namen eines Parameters ein oder drücken Sie die Eingabetaste. Die Einfügung wird aktualisiert.</p>	Parameter: A	Ausdruck:	Wert:30.00	Parameter: L	Ausdruck:	Wert:16.00 mm	Parameter: W	Ausdruck:	Wert:14.00 mm	Parameter: H	Ausdruck:	Wert:8.00 mm
Parameter: A	Ausdruck:	Wert:30.00											
Parameter: L	Ausdruck:	Wert:16.00 mm											
Parameter: W	Ausdruck:	Wert:14.00 mm											
Parameter: H	Ausdruck:	Wert:8.00 mm											
Drehen	<p>Ermöglicht den Drehwinkel der Komponente zu definieren. Sie werden aufgefordert: <i>Drehwinkel der Einfügung definieren</i>: Geben Sie den Drehwinkel ein.</p>												

	
Basispunkt definieren	<p>Ermöglicht die Eingabe eines anderen Basispunktes, um die Komponente einzufügen.</p> <p>Sie werden aufgefordert: <i>Neuer Basis Punkt <0,0,0></i>: Geben Sie einen neuen Basispunkt an. Der neue Basispunkt wird am Cursor angehängt.</p>
Name	<p>Ermöglicht den Einfüge Namen der Komponente zu definieren.</p> <p>Sie werden aufgefordert: <i>Komponenten Einfügenamen <VorgabeName></i>: Geben Sie den Einfüge Namen für die Komponente ein.</p>
Einfüge Typ	<p>Ermöglicht die Angabe der Einfügeart: Lokal oder Extern.</p> <p>Sie werden aufgefordert: <i>Komponenten Typ definieren [Lokal/Extern] <Lokal></i>: Wählen Sie eine Option.</p>
Umklappen	<p>Fügt die ausgewählte Einfügung auf der gegenüberliegenden Seite des Volumenkörpers ein.</p>
Mehrere	<p>Ermöglicht, mehrere Einfügungen der gleichen Komponente einzufügen oder eine Reihe zu erzeugen.</p> <p>Sie werden aufgefordert: <i>Einfügapunkt wählen oder [BEarbeiten/Drehen/Basis/Name/Typ/Umklassen/Reihe]</i>:</p> <p>Wählen Sie optional eine Option aus und führen Sie dann einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie mehrere Einfügapunkte. Drücken Sie die Eingabetaste, um das Einfügen mehrerer Kopien zu beenden. • Wählen Sie <i>Reihe</i>: Wie werden aufgefordert: <i>Basispunkt für die lineare Reihe wählen</i>: Geben Sie einen Punkt an. <i>Abstand zwischen den Spalten eingeben oder definiere [Richtung]</i>: Geben Sie eine Entfernung an oder wählen Sie Richtung. <i>Abstand zwischen den Zeilen eingeben oder definiere [Einzeilig/REchteckig/Richtung]</i>: Geben Sie eine Entfernung an oder wählen Sie eine Option. <i>Endpunkt für die Erstellung der Reihe eingeben</i>:Bewegen Sie den Cursor, um die Grenzen der Reihe dynamisch zu definieren. Klicken Sie auf einen Punkt. <i>Resultierende Reihe akzeptieren oder bearbeiten [Basis/Spalten/Zeilen/Akzeptieren] <Akzeptieren></i>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Reihe zu akzeptieren oder wählen eine Option.

Ähnliche Befehle

BmLösen - löst eine mechanical Komponente auf, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

BmForm - erstellt eine neue mechanische Komponente und fügt sie in die aktuelle Zeichnung ein.

BmNormteile - fügt einen Normteil-Volumenkörper als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

BmMech - konvertiert die aktuelle Zeichnung in eine mechanical Komponente.

BmLinklösen - trennt die Verbindung zwischen einer Komponenten-Einfügung (z. B. einem Fenster) und einem 3D-Volumenkörper (z. B. eine Wand), der die Öffnung hält.

DmKopiereFlächen - kopiert einen Satz von 3D-Volumenkörper Flächen, die ein Feature (z.B. Bohrung, Rippe oder Vorsprung) bilden, an eine neue Position auf demselben oder einem anderen Volumenkörper.

BkErsetzen - ersetzt Form Features (auch erkannte) in Blechbauteilen mit Form Features aus der mitgelieferten oder der Benutzer-Bibliothek.

BkRippenErz - erzeugt assoziative Rippenform-Features auf Blechbauteilen aus 2D-Profilen.

BmLokal

Konvertiert externe Komponenten zu lokalen Komponenten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmlokal*

Menü: *Baugruppe | Schalte Komponente auf lokal um*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Lokal* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: ***bmlokal***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Komponenten Instanzen/*Gesamtes model*>: Wählen Sie eine externe Komponente.

Objekte im Satz: 1

Wähle Komponenten Instanzen/*Gesamtes model*>: Wählen Sie weitere externe Komponenten oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die gewählte(n) Komponente(n) zu lokalen Komponenten zu konvertieren.

Wenn mehrere Einfügungen der gleichen externen Komponenten im Modell vorliegen, werden alle Einfügungen in lokale Komponenten konvertiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gesamtes Model	Konvertiert alle externen Komponenten im Modell in lokalen Komponenten.

Ähnliche Befehle

[BmLösen](#) - löst eine mechanical Komponente auf, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

[BmExtern](#) - konvertiert interne Komponenten zu externen Komponenten.

[BmErsetzen](#) - ersetzt eine Komponenten Einfügung.

BmMassEig

Berechnet Masseneigenschaften für das aktuelle Modell mit der Dichte der Materialien, die seinen Komponenten zugeordnet sind.


Die Dichte Werte für die Masseneigenschaften Berechnungen werden von Materialien genommen, die in der Eigenschaft *Material* der Komponenten und Unter-Komponenten definiert sind. Die Eigenschaft kann entweder von der Haupt-Komponente geerbt sein oder kann explizit festgelegt werden. Die Dichte der Haupt-Komponente ist definiert durch das Material, das im Feld "*Material*" im Dialog *Mechanical Browser* festgelegt ist. Wenn ein Material keine zugeordnete Dichte hat oder seine Dichte kleiner oder gleich Null ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt und die Masseneigenschaften werden nicht berechnet. Alle Materialien in der Baugruppe müssen eine Dichte haben die ungleich Null nicht negativ ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmmasseig*

Menü: *Baugruppe | Massen Eigenschaften*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Abfrage | Massen Eigenschaften* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmmasseig*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle 3D-Volumenkörper und Unterobjekte oder [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie ein Element.

Objekte im Satz: 1

Wähle 3D-Volumenkörper und Unterobjekte oder [Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere Elemente oder Rechtsklick.

Berichte im Eingabe-Protokoll Fenster:

----- Komponente -----

Masse: 14.1628 kg

Volumen: 3463.1024 cm³

Schwerpunkt: X= 24.5717 mm Y= 0.0467 mm Z= -58.4273 mm

Trägheitsmoment: X= 0.1695 kg·m² Y= 0.1859 kg·m² Z= 0.2332 kg·m²

Trägheitsprodukt:

XY: 0.0001 kg·m²

YZ: -0.0000 kg·m²

ZX: -0.0240 kg·m²

Trägheitsradien: X= 109.4107 mm Y= 114.5675 mm Z= 128.3054 mm

Haupt-Moment und X-Y-Z Richtung um den Schwerpunkt:

K: 65435080247131.3280 entlang X= 0.5955 Y= 0.8034 Z= 0.0000

I: 0.1290 kg·m² along X= -0.0053 Y= 1.0000 Z= 0.0003

J: 0.2247 kg·m² along X= 0.0356 Y= -0.0001 Z= 0.9994

BKS mit Haupt Moment Achsen ausgerichtet halten? <Ja/Nein>: Drücken Sie die Eingabetaste oder die rechten Maustaste, um das aktuelle BKS zu erhalten.

ANMERKUNG BmMassEig formatiert die Werte von Masse, Volumen und linearern 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 Eigenschaftsfeld Einheiten aktiviert ist. Siehe [Einstellen der Masse-Einheiten](#).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>BKS mit Haupt Moment Achsen ausgerichtet halten? Ja / Nein</p>	<div data-bbox="726 291 1356 918"> </div> <p data-bbox="726 929 1340 996">Ja: Richtet das BKS an den Haupt Moment Achsen aus.</p> <div data-bbox="726 1041 1356 1668"> </div> <p data-bbox="726 1680 1093 1713">Nein: Behält das aktuelle BKS.</p>

Ähnliche Befehle

[BMStückListe](#) - fügt eine Stückliste als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des Mechanical Browser Fensters um.

BmMech

Konvertiert die aktuelle Zeichnung in eine mechanische Komponente.

Wenn die Zeichnung Block Referenzen oder externe Referenzen enthält, können sie optional in Einfügungen lokaler und externer Komponenten umgewandelt werden.


Der Befehl wird nicht ausgeführt, wenn die Zeichnung bereits eine mechanical Komponente ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmmech*

Menü: *Baugruppe | Initialisiere Mechanical Struktur*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Erstellen | Initialisiere Mechanical Struktur* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmmech*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Name für neue Mechanical Komponente <AktuellerZeichnungsName>: Drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Namen zu akzeptieren oder geben Sie einen neuen Namen ein, wenn Sie das Original behalten möchten. Wenn die Zeichnung noch nicht gespeichert wurde, wird der Vorgabe-Name Komponente_1 vorgeschlagen.

Konvertiert Blöcke und externe Referenzen zu mechanical Komponenten? [Ja/Nein] <Ja>: Drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Wenn die Zeichnung Block Referenzen oder externe Referenzen enthält, werden Blöcke in internen Komponenten konvertiert, externe Referenzen werden in externen Komponenten konvertiert. Blöcke sind mit dem Befehl EINFÜGE nicht mehr verfügbar. Verwenden Sie BMEINFÜGE , um sie als interne Komponenten einzufügen.
Nein	Der mechanical Struktur wird initialisiert, aber Blöcke und externe Referenzen werden nicht konvertiert.

Ähnliche Befehle

[BmExtern](#) - konvertiert interne Komponenten zu externen Komponenten.

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmLokal](#) - konvertiert externe Komponenten zu internen Komponenten.

[BmNeu](#) - erstellt eine neue mechanische Komponente als eine neue Zeichnungs Datei.

[BmUnmech](#) - konvertiert die aktuelle mechanische Komponente in eine einfache Zeichnung.

BmNeu

Erstellt eine neue mechanische Komponente als eine neue Zeichnungs Datei.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmneu*

Menü: *Baugruppe | Neue Komponente*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Erstellen | Neue Komponente* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmneu*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Name für neue Mechanical Komponente <Komponente_x>: Geben Sie einen Namen für die neue Komponente ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Namen zu akzeptieren.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BmMech](#) - konvertiert die aktuelle Zeichnung in eine mechanical Komponente.

[BmUnmech](#) - konvertiert die aktuelle mechanische Komponente in eine einfache Zeichnung.

BmÖffnen


Öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmöffnen*

Menü: *Baugruppe* | *Öffne Komponenten Datei*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe* | *Ändern* | *Öffnen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmöffnen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Einfügung: Wählen Sie eine externe Komponente im Modell oder im [Mechanical Browser](#).

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BmÖffneKopie](#) - öffnet eine Kopie einer Komponenten Einfügung als neue Zeichnung.

[XÖffnen](#) - öffnet eine externe Referenz-Zeichnung (Xref) zur Bearbeitung in einem separaten Fenster.

BmÖffneKopie

Öffnet eine Kopie einer Komponenten Einfügung als neue Zeichnung.

Der Befehl kann verwendet werden, um eine Zeichnung einer lokalen Komponente zu erstellen. Sie können dann den Befehl [BmErsetzen](#) benutzen, um die ursprüngliche lokale Komponente mit der neu erstellten Zeichnung zu ersetzen.

Wenn Sie eine Kopie einer parametrischen Komponenten Einfügung öffnen, werden die aktuellen Werte der verschiedenen Parameter auf die Kopie angewendet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmöffnekopie*

Menü: *Baugruppe | Öffne Komponenten Kopie*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Öffne eine Kopie* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmöffnekopie*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Einfügung: Wählen Sie eine externe Komponente im Modell oder im [Mechanical Browser](#).

Einer neuen Zeichnung: Komponenten_Name > 1 wird erstellt. Verwenden Sie den Befehl [Speichern](#), um die Zeichnung umzubenennen und zu speichern.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BmÖffnen](#) - öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.

BmWherst

Stellt eine defekte mechanical Struktur wieder her.

Der Befehl unterscheidet sich von den Basis Befehlen **PRÜFUNG** und **WHERST**. Es wird empfohlen, BmWherst zu verwenden, um Probleme mit einer MCAD Zeichnung zu beheben. Der Befehl überschreibt die Originalzeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmwherst*

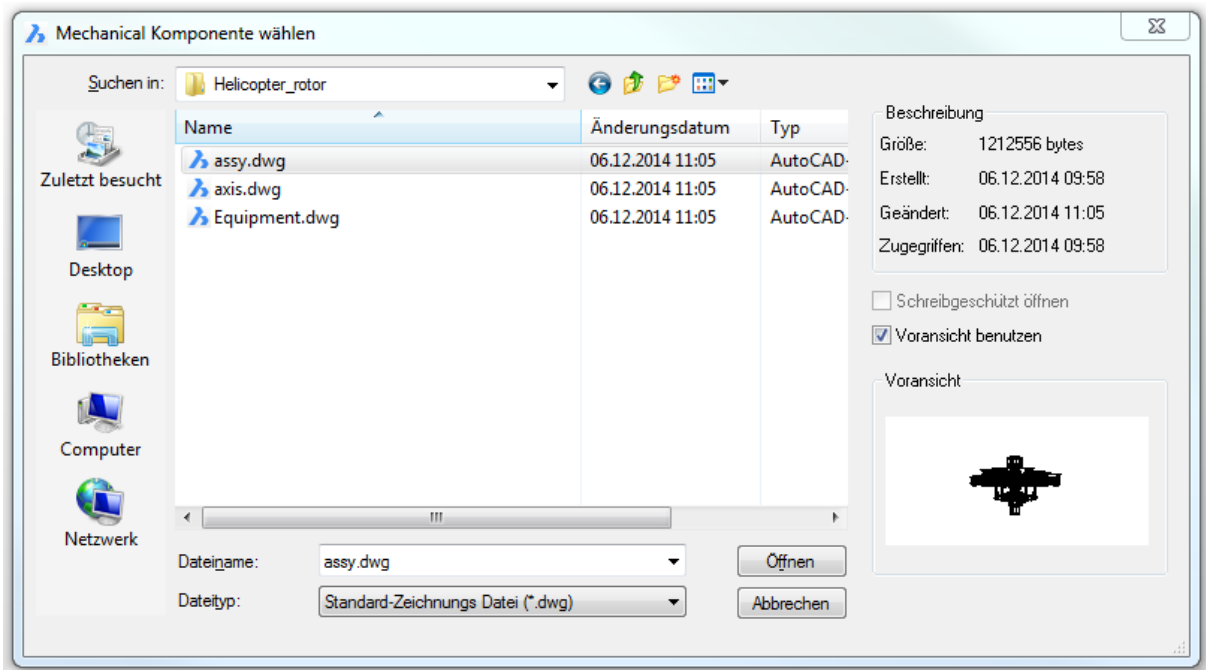
Menü: *Baugruppe | Wiederherstellen*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Werkzeuge | Wiederherstellen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmwherst*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei, und doppelklicken sie oder klicken Sie auf die Schaltfläche Öffnen.

Der Befehl meldet im Befehlsfenster:

Fehlerbehebung für die Zeichnung.

...

Speichern...

Fertig.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[BmDependencies](#) - listet alle Dateien aus denen Komponentendefinitionen in die aktuelle Bauteilgruppe eingefügt wurden im Befehlsfenster auf.

[BmUpdate](#) - lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.

BmErsetzen

Ersetzt eine Komponenten Einfügung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmersetzen*

Menü: *Baugruppe | Ersetze Komponente*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Ersetzen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmersetzen*

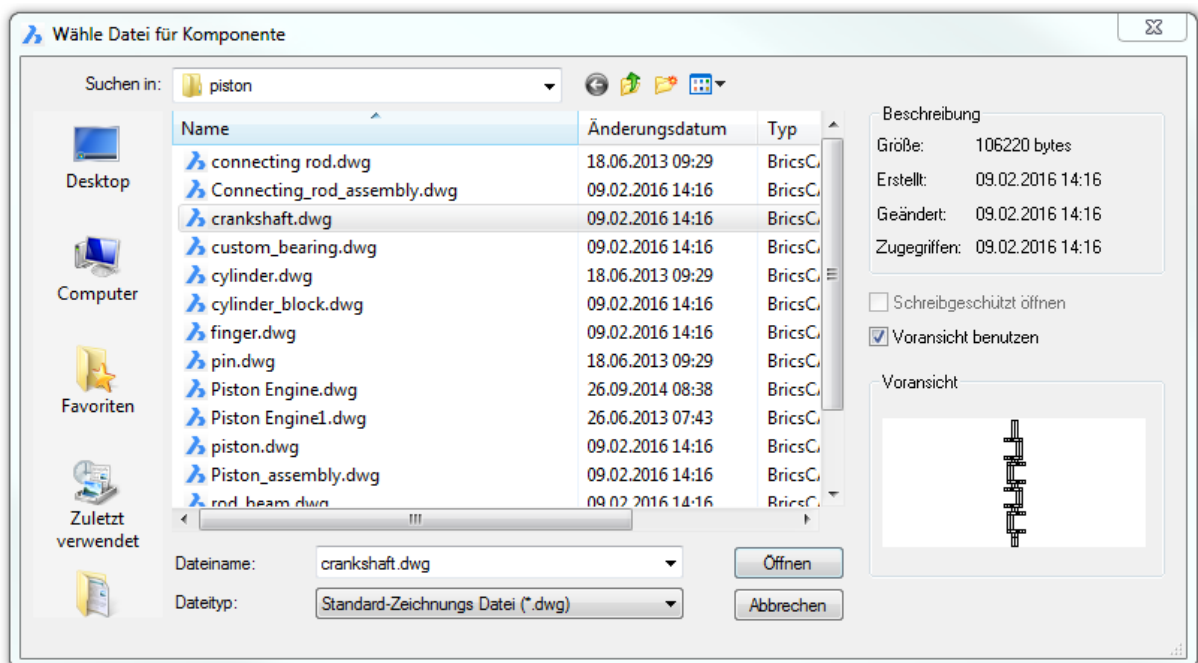
Aufforderung in der Befehlszeile:

Komponenten Einfügung wählen [*Gleiche/Typ*]: Wählen Sie eine Einfügung in der Zeichnung.

Objekte im Satz: 1

Komponenten Einfügung wählen [*Gleiche/Typ*]: Wählen Sie weitere Einfügungen in der Zeichnung oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Ein Datei-Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei und klicken Sie doppelt oder klicken Sie auf die Schaltfläche Öffnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Gleiche Einfügungen	<p>Erlaubt es gleiche Einfügungen automatisch zu ersetzen. Sie werden aufgefordert: Ersetze Datei für alle gleiche Einfügungen? [Ja/Nein] <Ja>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Alle ähnliche Einfügungen der ausgewählten mechanische Komponenten werden in der/den Baugruppe(n) ersetzt. • Nein: Ersetzt nur die ausgewählte(n) Baugruppe(n).

Komponenten Typ	<p>Ermöglicht die Auswahl des Einfügungs Typs für die Ersetzung der Komponente.</p> <p>Sehe Sie auch bei Externe und lokale Komponenten im Benutzer Handbuch nach.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Komponenten Typ [Lokal/Extern/Beibehalten/Vorgabe] <Vorgabe>:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lokal: Die neue Komponente ist lokal.• Extern: Die neue Komponente wird extern sein.• Beibehalten: Die neue Komponente erbt den Einfügungstyp aus der ersetzten Komponente.• Komponenten Vorgabe: Die neue Komponente wird wie in ihrer Quelldatei definiert verknüpft.
-----------------	--

Ähnliche Befehle

[BmExtern](#) - konvertiert interne Komponenten zu externen Komponenten.

[BmÖffnen](#) - öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.

BmZeig

Zeigt vorher verdeckte mechanische Komponenten oder Unter-Komponenten, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt sind, wieder an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmzeig*

Menü: *Baugruppe* | *Baugruppe Visualisierung* | *Ausblenden*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe* | *Ändern* | *Anzeigen* 

Werkzeugkasten: *Baugruppen Visualisierung* | 

: *bmzeig*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Einfügung mit verdeckten Elementen oder definieren Sie sie durch [Alle/Einfügenamen/Komponentenname]<zeige Alle>: Wählen Sie eine Komponente, von der einige Einfügungen im Moment verdeckt sind, oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Alle	Zeigt alle Komponenten Einfügungen.
Komponentennamen	Sie werden aufgefordert: Komponenten Name, alle seine Einfügungen werden angezeigt: Geben Sie den Komponenten Namen der Komponenten Einfügung(en), die Sie anzeigen möchten, ein. Es werden alle Einfügungen der angegebenen Komponente sichtbar.
Einfügenamen	Sie werden aufgefordert: Komponenten Einfügenamen, wird verwendet um Namen von verschachtelten Einfügungen zu unterscheiden: Geben Sie den Einfüge Namen der Komponenten Einfügung, die Sie anzeigen möchten, ein. Wenn Sie eine verschachtelte Komponenten Einfügung (Unter-Komponenten Einfügung) anzeigen wollen, geben Sie zuerst den Einfüge Namen der übergeordneten Komponente ein, danach geben Sie durch einen Schrägstrich (/) getrennt den Komponenten Einfüge Namen ein.

Ähnliche Befehle

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des *Mechanical Browser* Fensters um.

[BmVerdeckt](#) - verdeckt eine mechanische Komponente oder Unter-Komponente, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

[BmVStil](#) - wendet einen visuellen Stil auf eine mechanische Komponente an.

BmLinklösen

Löst die Verbindung zwischen einer Komponenten Einfügung (z. B. einem Fenster) und einem 3D-Volumenkörper (z. B. einer Wand), die die Öffnung enthält.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmlinklösen*

: *bmlinklösen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Komponenten Instanzen wählen: Wählen Sie eine Komponente aus.

Objekte im Satz: 1

Komponenten Instanzen wählen: Wählen Sie eine weitere Komponente aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

BimEinfüge - fügt Fenster oder Türen in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

BmEinfüge - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

BmUnmech


Konvertiert die aktuelle mechanical Komponente in eine einfache Zeichnung.
Der Befehl gilt nur für Zeichnungen, die eine mechanical Komponente sind.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmunmech*

Menü: *Baugruppe | Entferne Struktur*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Werkzeuge | Entferne Struktur* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: ***bmunmech***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Warnung: Dieser Befehl entfernt alle mechanischen Strukturen aus dem aktuellen Dokument.
Fortfahren? Nein/<Ja>: Drücken Sie die Eingabetaste oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Entfernt die mechanische Struktur aus der Zeichnung, und damit in eine einfache Zeichnung. Lokale Komponenten Einfügungen werden in Block Referenzen konvertiert (der Name der Komponente wird der Blockname); externe Komponenten Einfügungen werden in externe Referenzen konvertiert.
Nein	Der Befehl wird abgebrochen.

Ähnliche Befehle

[BmDissolve](#) - löst eine mechanische Komponente, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist, auf.

[BmMech](#) - konvertiert die aktuelle Zeichnung in eine mechanical Komponente.

[BmNeu](#) - erstellt eine neue mechanische Komponente als eine neue Zeichnungs Datei.

BmUpdate

Lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.

Verwenden Sie diesen Befehl, um

- referenzierte Komponenten aus externen Dateien neu zu laden ([BMEINFÜGE](#))
- komponentenbasierte Features, Blechkonstruktions Form Features und BIM Fenster/Tür Komponenten wiederherzustellen (siehe BC_SUBTRACT Layer, Form Features, [BIMEINFÜGE](#))
- eine Stückliste zu aktualisieren ([BMSTÜCKLISTE](#))
- Zeichnungsansichten, die aus 3D-Modellen erstellt wurden, zu regenerieren ([GRUNDANS](#))

ANMERKUNG Wenn die Systemvariable [BMAUTOUPDATE](#) eingeschaltet ist, werden externe Komponenten beim Öffnen einer Datei neu geladen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmupdate*

Menü: *Baugruppe | Aktualisieren* und *Aktualisiere ausgewählte*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Werkzeuge | Aktualisieren*  und *Aktualisiere ausgewählte* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe |*  und 

: *bmupdate*

Aufforderung in der Befehlszeile:


Wähle Objekte zum Aktualisieren oder [Modus/Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie eine Komponenten Einfügung oder eine generierte Zeichnungs Ansicht; oder eine Fläche auf die die Komponente basiert oder ein Blechkonstruktions Form Features, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das gesamte Modell zu wählen.

Objekte im Satz: 1

Wähle Objekte zum Aktualisieren oder [Modus/Gesamt] <Gesamtes Model>: Wählen Sie weitere Objekte.

Aktualisiert xx Definitionen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Modus	<p>Ermöglicht es, die Art und Weise zu ändern, wie die neue Platzierungsfläche definiert ist.</p> <p>Jedes eingefügte Komponenten-basierte Feature oder BIM-Einbauteil Komponente hat eine zugeordnete Platzierungsfläche im korrespondierenden 3D-Volumenkörpern, mit der das Feature verbunden ist. Dies ist die Fläche, die für die Feature Platzierung im BMEINFÜGE Befehl verwendet wurde. Die zugehörige Platzierungsfläche des Features kann bei der Modellierung oder dem Kopieren verloren gehen oder es kann nicht vorhanden sein, wenn das Feature in einen freien Bereich eingefügt wurde. Mit dem Befehl BMUPDATE können Sie das Feature mit seiner Platzierungsfläche in einem von zwei Modi neu assoziieren.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Platzierungsfläche wählen [Automatisch/Manuell] <Automatisch>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Automatisch - die Platzierungsfläche für das Feature wird automatisch erkannt • Manuell - fordert Sie auf, die neue Platzierungsfläche zu wählen
Gesamtes Modell 	Aktualisiert das gesamte Modell.

Ähnliche Befehle

BMStückListe - fügt eine Stückliste als Tabelle in die aktuelle Zeichnung ein.

BmBrowser - schaltet die Sichtbarkeit des *Mechanical Browser* Fensters um.

BmDependencies - listet alle Dateien, aus denen Komponentendefinitionen in die aktuelle Bauteilgruppe eingefügt wurden, in der Befehlszeile auf.

BmEinfüge - fügt eine vorhandene mechanical Komponente oder ein Blechkonstruktions Form-Feature in die aktuelle Zeichnung ein.

BimEinfüge - fügt Fenster oder Türen in einen Volumenkörper ein. Fügt eine Kopie eines Fensters oder einer Tür in einen Volumenkörper ein.

BmVStil

Wendet einen visuellen Stil auf eine mechanische Komponente an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmvstil*

Menü: *Baugruppe | Mechanical Visualisierung | Visuelle Stile*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Ändern | Visuelle Stile* 

Werkzeugkasten: *Baugruppe* | 

: *bmvstil*

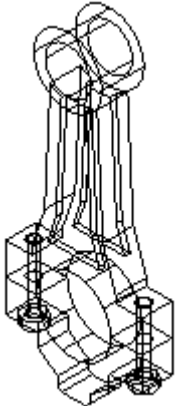
Aufforderung in der Befehlszeile:

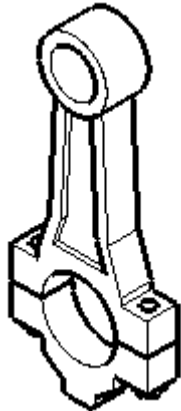
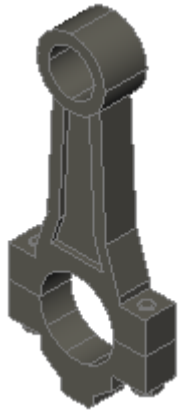
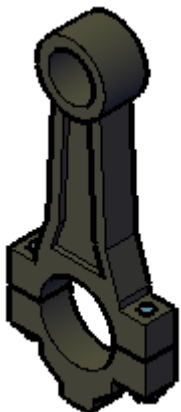
Wähle visuellen Stil [[nach Ansichtsfenster/3d drahtmodell/Verdeckt/Realistisch/Konzeptionell/Modellieren/hohe Qualität/nach Name](#)] <3d drahtmodell>: Wählen Sie eine Option.

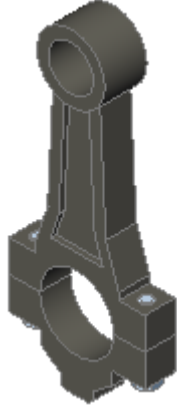
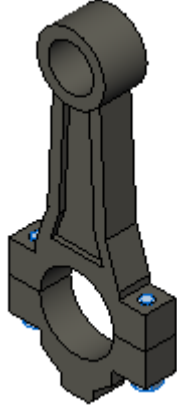
Wähle Einfügung, um den visuellen Stil festzulegen oder definieren Sie ihn über [Einfügendername/Alle] <Alle>: Wählen Sie eine Option oder wählen Sie eine Komponenten Einfügung - drücken Sie die Eingabetaste, um alle Komponenten auszuwählen.

Komponenten Einfügendernamen, werden verwendet, um Namen von verschachtelten Einfügungen zu unterscheiden: Geben Sie die Namen von einer oder mehreren Komponenten Einfügungen durch Schrägstriche (/) getrennt ein. Bei den Komponenten Namen wird Groß- und Kleinschreibung beachtet.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Nach Ansichtsfenster	Wendet den aktuellen visuellen Stil des Ansichtsfensters an.
3D Drahtmodell	Wendet den visuellen Stil <i>3D Drahtmodell</i> an. 

<p>Verdeckt</p>	<p>Wendet den visuellen Stil <i>Verdeckt</i> an.</p> 
<p>Realistisch</p>	<p>Wendet den visuellen Stil <i>Realistisch</i> an.</p> 
<p>Konzeptionelle</p>	<p>Wendet den visuellen Stil <i>Konzeptionell</i> an.</p> 

Modellierung	Wendet den visuellen Stil <i>Modellieren</i> an. 
Hohe Qualität	Wendet den visuellen Stil <i>Hohe Qualität</i> an. 
Nach Name	Wendet einen benannten visuellen Stil an

Ähnliche Befehle

[Verdeckt](#) – entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[Render](#) - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

[-Render](#) - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

[Shade](#) - erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

[ShadeMode](#) - steuert den Schattierungsstil für 3D Objekte.

[VisuelleStile](#) - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

[BmBrowser](#) - schaltet die Sichtbarkeit des *Mechanical Browser* Fensters um.

[BmVerdeckt](#) - verdeckt eine mechanische Komponente oder Unter-Komponente, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt ist.

[BmZeig](#) - zeigt vorher verdeckte mechanische Komponenten oder Unter-Komponenten, die in der aktuellen Zeichnung eingefügt sind, wieder an.

BmXConvert

Konvertiert X-Systembauteile in der aktuellen Zeichnung in mechanische Komponenten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *bmxconvert*

: *bmxconvert*

Zeigt in der Befehlszeile folgendes an:

Anzahl der X-Hardware Volumenkörper, die in mechanische Komponenten konvertiert wurden: #

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Geometrie zu einem gültigen Blechbauteil konvertieren](#)

Ähnliche Befehle

[BmForm](#) - erstellt eine neue mechanische Komponente und fügt sie in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmNormteile](#) - fügt ein Normteil-Bauteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

MechanicalBrowserSchl

Schließt das Mechanical Browser Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mechanicalbrowserschl*

: *mechanicalbrowserschl*

Zeigt keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile an.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

MechanicalBrowserÖffnen

Öffnet das Mechanical Browser Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *mechanicalbrowseröffnen*

Menü: *Baugruppe | Mechanical Browser*

Multifunktionsleiste: *Baugruppe | Werkzeuge | Mechanical Browser*

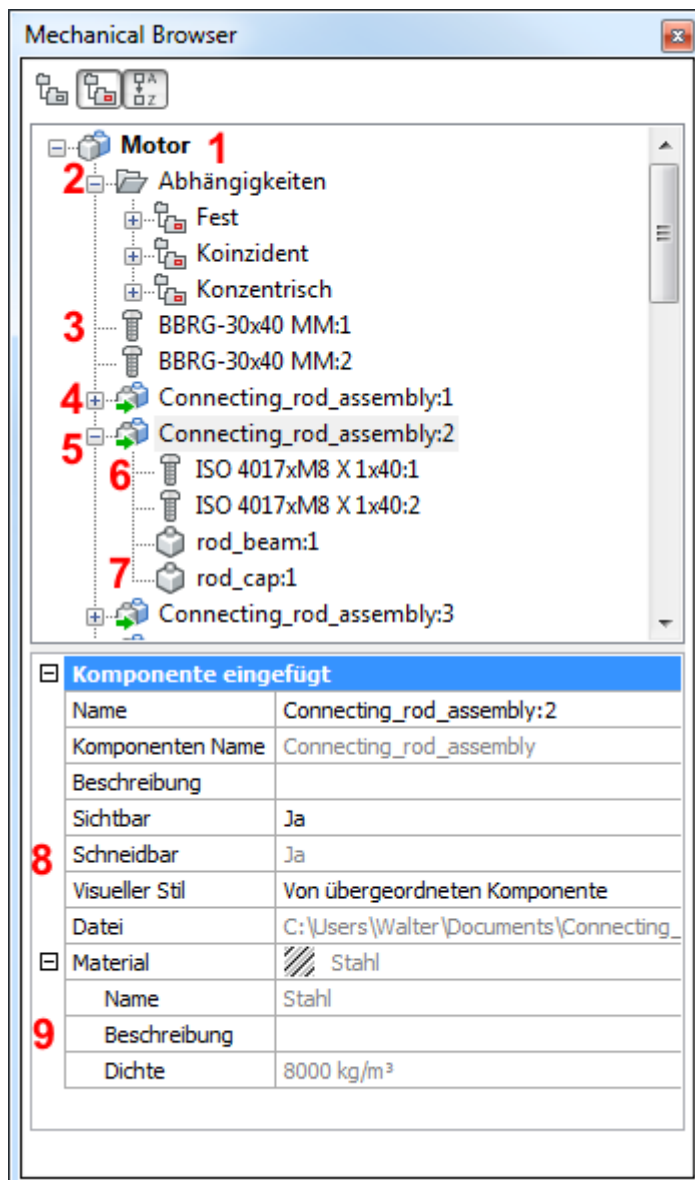
Werkzeugkästen: *Baugruppe |* und *Parameterisch |*

Kontext Menü *: *Mechanical Browser*

* Halten Sie den Mauszeiger über einen Werkzeugkasten oder ein Multifunktionsleisten Panel und klicken Sie dann rechts.

: *mechanicalbrowseröffnen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Der Mechanical- Browser ermöglicht die Navigation in der Hierarchie der mechanical Komponenten in der aktuellen Zeichnung und ruft verschiedene Befehle für die Einfügungen auf.

Komponenten Name

3D Abhängigkeiten

Standard Normteil Komponenten Einfügung (= Blockreferenz)

Zusammengeklappte Komponenten Einfügung (= externe Referenz)










Aufgeklappte Komponenten Einfügung (= externe Referenz)


Standard Normteil Unter-Komponenten Einfügung (= verschachtelte Block-Referenz)

Unter-Komponenten Einfügung (= verschachtelte Block-Referenz)


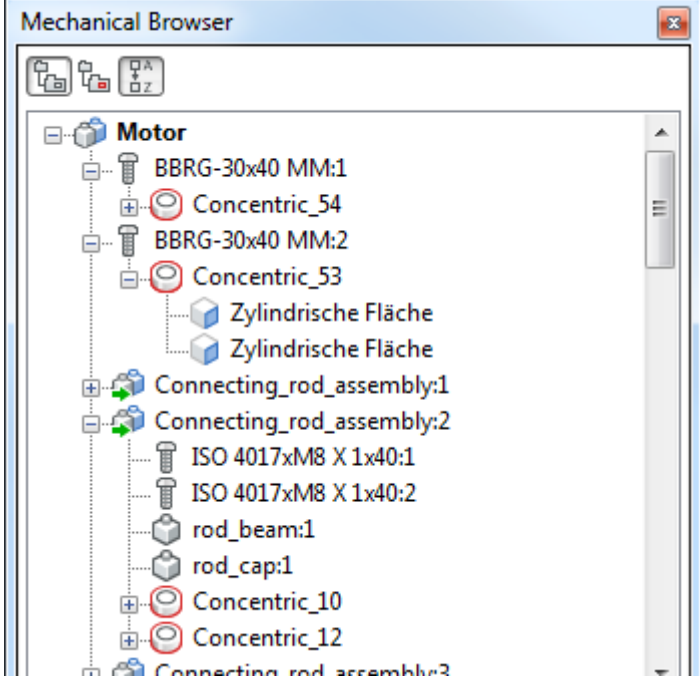
Eigenschaften des ausgewählten Elements

- **Name:** Name der Komponente in der Baugruppe (= interner Name)
- **Komponenten Name:** Name der Komponente in der Quelldatei (= externer Name)
- **Beschreibung:** Beschreibung der Komponente
- **Sichtbar:** Steuert die Sichtbarkeit der Komponente in der Zeichnung
- **Schneidbar:** Steuert, ob das Element vom Befehl **Anschnitt** berücksichtigt wird
- **Visueller Stil:** Definiert den visuellen Stil der Komponente in der Zusammenstellung angewandt (siehe auch beim Befehl **BmVStil**).
- **Datei:** Quelldatei der Komponente
- **Material:** Material des ausgewählten Elements, wie in der **Material** Definition der Quelldatei definiert
Wenn die **Material** Definition der Quelldatei auf <vererben> festgelegt ist, wird das Material aus der Haupt-Komponente kopiert

	Symbole		
	Visueller Stil gerendert	Visueller Stil Drahtmodell	Verdeckt
Komponente, die keine Unter-Komponenten enthält	 *	 *	 *
Komponente, die Unter-Komponenten enthält	 *	 *	 *
Standard Normteil Komponenten			

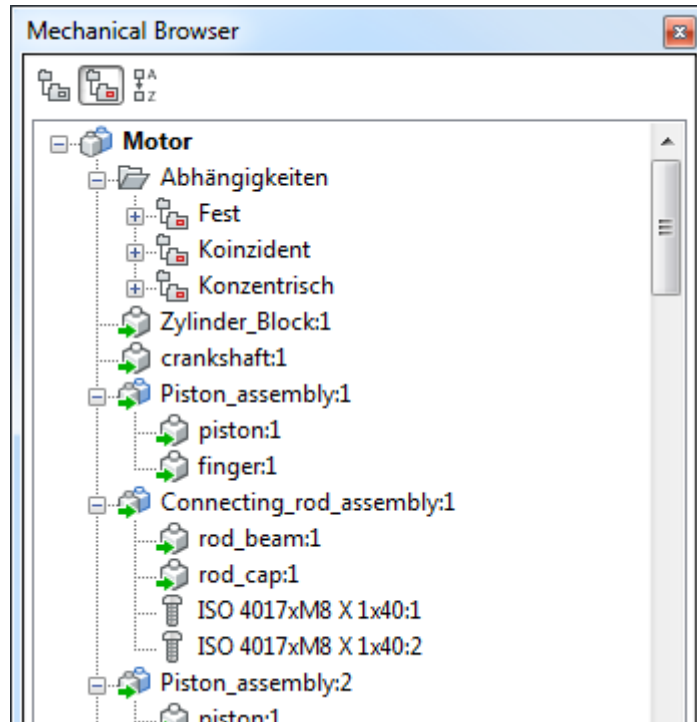
* Externe Komponenten werden mit einem grünen Pfeil angezeigt:  oder 

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Model	
<p> Gruppirt nach Objekt</p>	<p>Gruppirt 3D Abhängigkeiten nach Objekten oder mechanischen Komponenten.</p> 

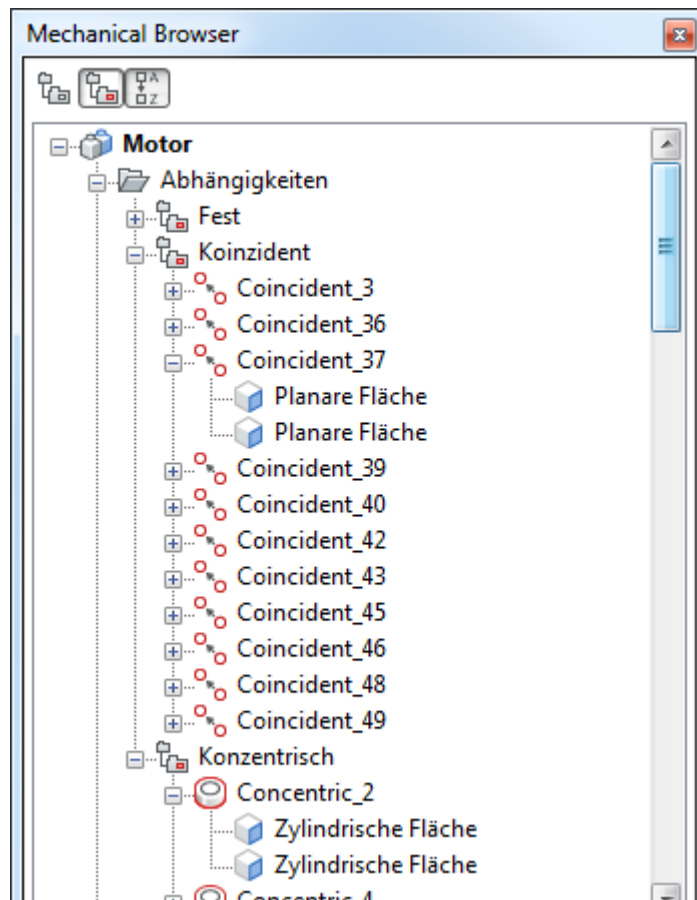
Gruppirt nach Typ




Gruppirt mechanical Komponenten und 3D-Abhängigkeiten in verschiedenen Bäumen.



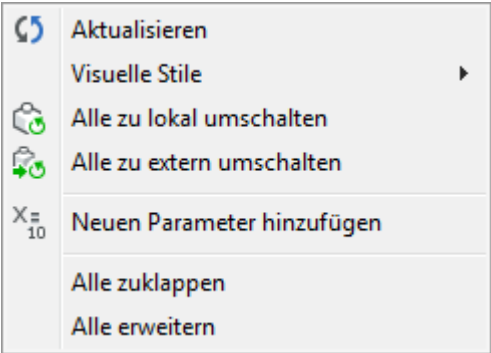
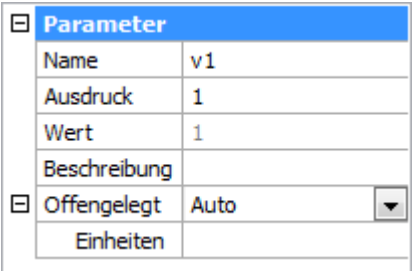
3D Abhängigkeiten gruppiert nach Typ.

Erweitern Sie eine Abhängigkeit, um die von der Abhängigkeit beeinflussten 3D-Features zu sehen.

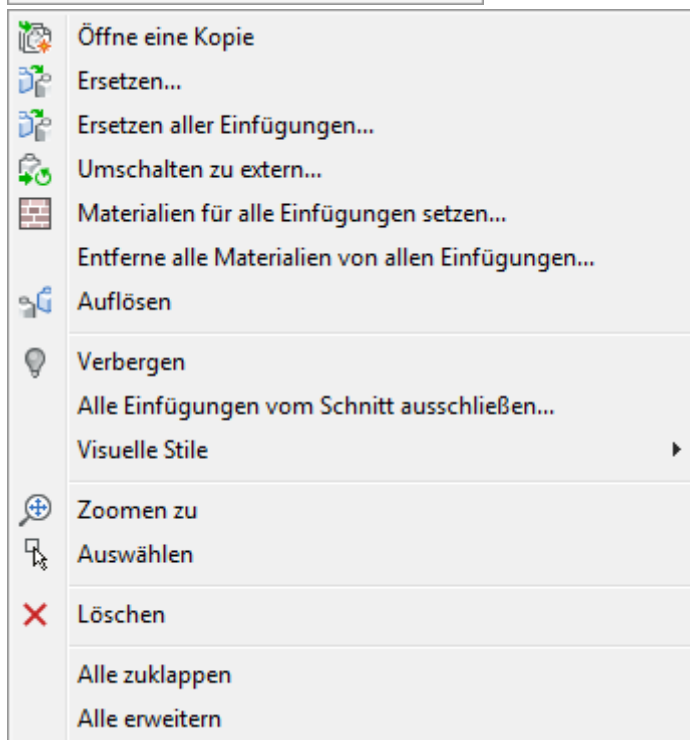
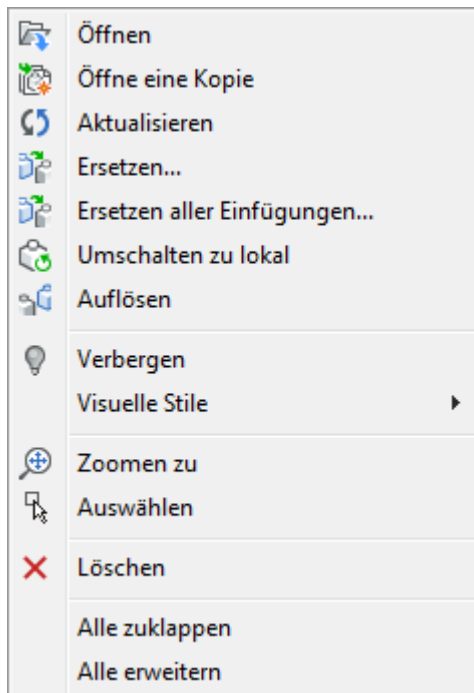


 <p>Alphabetisch sortiert</p>	<p>Wenn die Schaltfläche () gedrückt wird, werden die mechanischen Komponenten und 3D-Abhängigkeiten alphabetisch sortiert.</p> <p>Wenn die Schaltfläche () nicht gedrückt ist, werden die mechanischen Komponenten und 3D-Abhängigkeiten in der Reihenfolge dargestellt, wie sie in die Zusammenstellung hinzugefügt wurden.</p>
--	---

Kontext Menüs

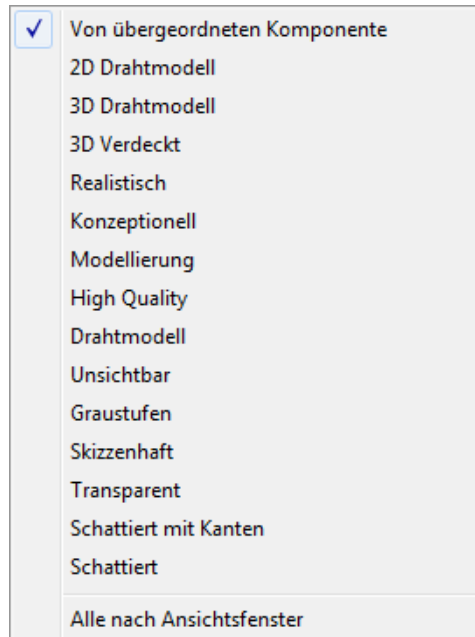
<p>Haupt Komponenten Kontext Menü</p>	<p>Rechtsklick auf den Haupt-Komponenten Name:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Aktualisieren: Aktualisiert die Hierarchie der mechanischen Komponenten in der aktuellen Zeichnung, wenn sich die referenzierten Zeichnungen der Unter-Komponenten geändert haben. • Visuelle Stile: Alle nach Ansichtsfenster: Wendet den aktuellen Visuellen Stil für alle Komponenten in der Baugruppe an (siehe beim Befehl ShadeMode). <div data-bbox="534 1115 981 1169" style="border: 1px solid gray; padding: 2px; text-align: center;"> <p>Alle nach Ansichtsfenster</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Alle zu lokal umschalten: Schaltet alle Komponenten auf interne Komponenten um (siehe beim Befehl BmLokal). • Alle zu extern umschalten: Schaltet alle Komponenten auf externe Komponenten um (siehe beim Befehl BmExtern). • Neuen Parameter hinzufügen: Erstellt einen neuen Parameter in der Baugruppe.  <p>Name: Identifiziert den Parameter. Der Parametername kann in Ausdruck-Elementen anderer Parameter in derselben Komponente verwendet werden.</p> <p>Ausdruck: Geben Sie einen Wert oder einen Ausdruck ein.</p> <p>Wert: Zeigt den aktuellen Wert des Parameters an.</p> <p>Beschreibung: Optionale Beschreibung des Parameters.</p> <p>Offengelegt: Legt fest, ob der Parameter sichtbar ist und geändert werden kann, wenn die Komponente in eine Baugruppe eingefügt wird. Markieren Sie das Feld, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie eine Option. Ein neuer Parameter erhält standardmäßig die Option <i>Auto</i>.</p>
---	---

	<p><i>Auto</i> = Der Parameter wird nur dann offengelegt, wenn er nicht von anderen Parametern abhängt. <i>EIN</i> = Der Parameter wird immer offengelegt. <i>AUS</i> = Der Parameter wird nie offengelegt. Einheiten: Legt die Dimension des Parameters fest: Linear, 2-dimensional oder 3-dimensional. Markieren Sie das Feld, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle zuklappen: Klappt die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten zu. • Alle erweitern: Erweitert die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten.
<p>Komponenten Kontext Menü</p>	<p>Rechtsklick auf einen Komponenten Name. Externe Komponenten Kontext Menü (links), lokale Komponenten Kontext-Menü (rechts):</p>

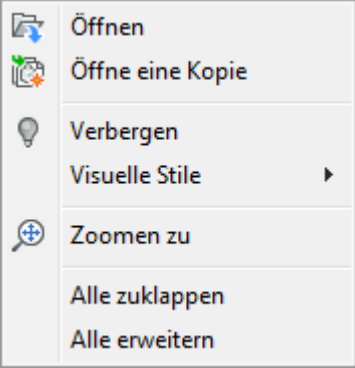
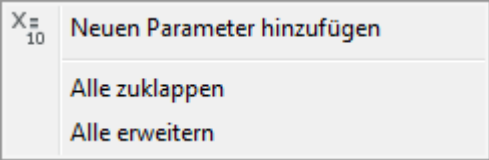


- Öffnen: Öffnet die referenzierte Zeichnung (siehe auch beim Befehl [BmÖffnen](#)).
- Öffne eine Kopie: Öffnet eine Kopie einer Komponente als neue Zeichnung (siehe beim Befehl [BmÖffneKopie](#)).
- Aktualisieren: Lädt alle referenzierten Komponenten aus externen Dateien neu und aktualisiert die Stücklisten-Tabellen (siehe Befehl [BmUpdate](#)).
- Ersetzen: Ersetzt eine eingefügte Komponente (siehe Befehl [BmErsetzen](#)). Ersetzt eine lokale Einfügung und wandelt sie in eine externe Einfügung um.
- Ersetzen aller Einfügungen: Ersetzt alle Einfügungen, die auf die gleiche Quelle verweisen (siehe beim Befehl [BmErsetzen](#)). Ersetzt lokale Einfügungen und wandelt sie in externe Einfügungen um.

- Umschalten zu lokal: Schaltet eine externe Komponente zu einer internen Komponente um (siehe Befehl [BmLokal](#)).
- Umschalten zu extern: Schaltet eine interne Komponente auf eine externe Komponente um (siehe [Befehl BmExtern](#)).
- Auflösen: Löst eine in die aktuelle Zeichnung eingefügte mechanical Komponente (siehe Befehl [BmLösen](#)).
- Verbergen (💡) / Anzeigen (💡): Blendet die ausgewählte Komponente aus oder zeigt die ausgeblendete Komponente wieder an.
- Visuelle Stile: Zeigt das Menü *Visuelle Stile* an. Es stehen [Visuelle Stile](#), die in der aktuellen Zeichnung gespeichert wurden, zur Verfügung.

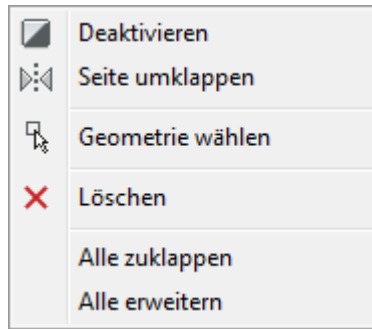


- Nach Ansichtsfenster: Rendert die ausgewählten Komponenten nach den Einstellungen SHADEMODE des aktuellen Ansichtsfensters SHADEMODE (siehe auch beim Befehl [ShadeMode](#)).
- Alle nach Ansichtsfenster: Rendert alle Komponenten nach den Einstellungen SHADEMODE des aktuellen Ansichtsfensters SHADEMODE (siehe auch beim Befehl [ShadeMode](#)).
- Zoomen zu: Zoomen zur Auswahl.
- Auswählen: Wählt die Komponente.
- Material für alle Einfügungen setzen...: Weist allen ähnlichen lokalen Komponenten ein technisches Material zu.
- Entferne alle Materialien von allen Einfügungen...: Entfernt die technische Materialdefinition von allen ähnlichen lokalen Komponenten.
- Alle Einfügungen vom Schnitt ausschließen: Setzt die Eigenschaft *Schneidbar* aller ähnlichen Einfügungen auf *NEIN*. Definiert, ob eine Einfügung vom Befehl [Anschnitt](#) bearbeitet wird.
- Löschen: Entfernt die ausgewählte Komponente und ihre Unter-Komponenten aus der Zusammenstellung.
- Alle zuklappen: Klappt die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten zu.
- Alle erweitern: Erweitert die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten.

<p>Unter-Komponenten Kontext Menü</p>	<p>Rechtsklick auf einen Komponenten Name:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Öffnen: Öffnet die referenzierte Zeichnung (siehe auch beim Befehl BmÖffnen). • Öffne eine Kopie: Öffnet eine Kopie einer Komponente als neue Zeichnung (siehe beim Befehl BmÖffneKopie). • Umschalten zu lokal: Schaltet eine externe Komponente zu einer internen Komponente um (siehe Befehl BmLokal). • Verbergen (💡) / Anzeigen (💡): Blendet die ausgewählte Unter-Komponente aus oder zeigt die ausgeblendete Unter-Komponente wieder an. • Visueller Stil: Siehe Komponenten Visueller Stil. • Zoomen zu: Zoomen zur Auswahl. • Alle zuklappen: Klappt die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten zu. • Alle erweitern: Erweitert die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten.
<p>Kontextmenü für Komponenten-Parameter</p>	<p>Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Parameter:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Verknüpfung zu Parameter: Stellt eine Verbindung zwischen einem oder mehreren Komponenten-Parametern und Baugruppen-Parametern her. • Alle zuklappen: Klappt die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten zu. • Alle erweitern: Erweitert die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten.

Abhängigkeiten
Kontext Menü

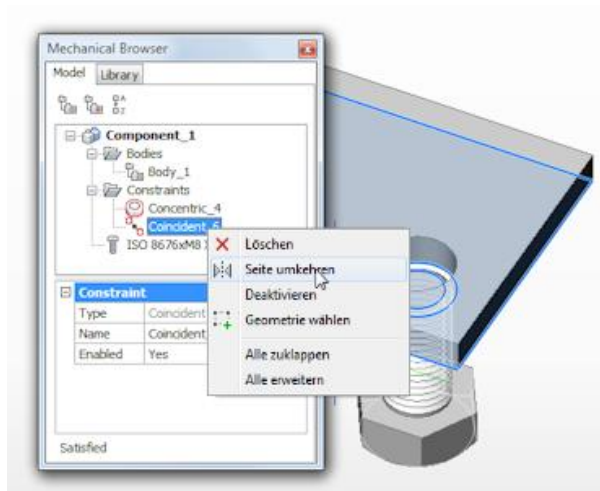
Rechtsklick auf eine Abhängigkeit:

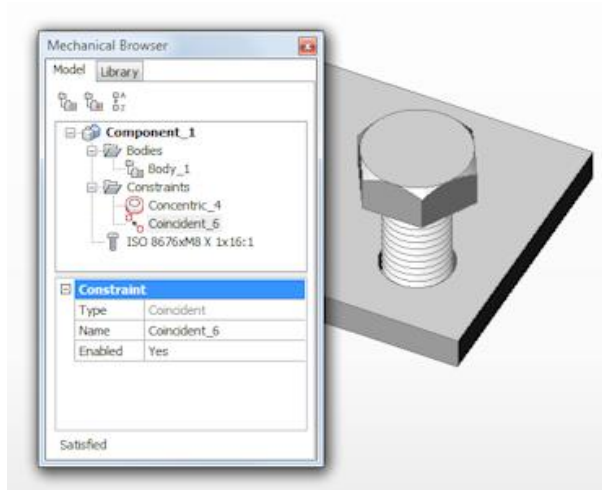


- Aktivieren/deaktivieren: Schaltet die ausgewählte Abhängigkeit EIN bzw. AUS.
Das Feld *Aktiviert* in den Abhängigkeits Eigenschaften wird entsprechend angepasst.

Abhängigkeit	
Typ	Koinzident
Name	Coincident_9
Aktiviert	Ja

- Seite umklappen: Ermöglicht es, die relative Position eines Objektes (Vektoren Normale des ausgewählten Flächen-Punktes in die gleiche Richtung oder in die entgegengesetzte Richtung) zu ändern. Diese Option kann nur für *Parallele*, *Koinzidente* und *Konzentrische* Abhängigkeiten angewendet werden, unter der Bedingung, dass die Abhängigkeit für eine Fläche definiert ist.








-
- Geometrie wählen: Wählt die Geometrie, die in der Zeichnung von der Abhängigkeit beeinflusst wird.
- Löschen: Löscht die ausgewählte Abhängigkeit.
- Alle zuklappen: Klappt die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten zu.
- Alle erweitern: Erweitert die Hauptkomponente und alle Komponenten und Unter-Komponenten.

Eigenschaften

Haupt-Komponenten
Eigenschaften


Klicken Sie auf den Haupt-Komponenten Name:

☐ Komponente	
Name	Motor
Beschreibung	
Datei	E:\Projekte\Bricsys\mech\Motor.dwg
Erweiterungs Typ	
Einfügen als	Externe Komponente
Schneidbar	Ja
☐ Material	 Stahl
Name	Stahl
Beschreibung	
Dichte	8000 kg/m ³

- Name: Geben Sie einen Namen für die Haupt-Komponente ein. Standardmäßig entspricht der Name der Haupt-Komponente dem Dateinamen.
- Beschreibung: Optionale Beschreibung der Haupt-Komponente.
- Datei: Zeigt den Pfad und Namen der DWG-Datei.
- Erweiterungs Typ: Ermöglicht die Identifizierung des Bauteils als BIM-Bauteil oder Blechkonstruktions-Feature.
- Einfügen als: Wählen Sie entweder "Interne Komponente" oder "Externe Komponente".
- Schneidbar: Definiert, ob die Komponente vom Befehl [Anschnitt](#) bearbeitet wird.
- Material: Material der Haupt-Komponente. Der *Name*, die *Dichte* und optional die *Beschreibung* werden im Dialog *Technische Materialien* definiert. Wählen Sie den *Material* Knoten, und führen Sie einen der folgenden Schritte durch:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () , um den Dialog *Technische Materialien* zu öffnen. Wählen Sie ein Material in der *Projekt* oder *Bibliothek* Liste. Die Eigenschaft *Dichte* des ausgewählten Materials wird durch den Befehl [BmMassEig](#) verwendet.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche *Löschen* () . Das *Material* Feld enthält den Eintrag *<Vererbt>* . Wenn die Komponente in eine Baugruppe eingefügt wird, wird die *Material* Definition aus der Haupt-Komponente der Baugruppe kopiert.

Eigenschaften
eingefügter
Komponenten

Klicken Sie auf den Komponenten Name:

Komponente eingefügt	
Name	Connecting_rod_assembly:1
Komponenten Name	Connecting_rod_assembly
Beschreibung	
Sichtbar	Ja
Schneidbar	Ja
Visueller Stil	2D Drahtmodell
Datei	C:\Users\Walter\Documents\Connecting_
Material	 Stahl
Name	Stahl
Beschreibung	
Dichte	8000 kg/m ³

- Name: Geben Sie einen Namen für die Komponente ein. Standardmäßig entspricht der Name der Komponente dem Dateinamen.
- Komponenten Name: Der Name der Komponente wie in der Quelldatei definiert.
- Beschreibung: Beschreibung der Komponente wie in der Quelldatei definiert.
- Sichtbar: Erlaubt es, die Komponente in der Baugruppe ein- oder auszublenden.
Klicken Sie auf das Feld *Sichtbar*, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie *Ja* oder *Nein* oder
klicken Sie doppelt auf das Feld *Sichtbar*, um die Sichtbarkeit der Komponente umzuschalten.
- Schneidbar: Definiert, ob die Komponente vom Befehl [Anschnitt](#) bearbeitet wird.
- Visueller Stil: Ermöglicht es, den visuellen Stil für die Komponente zu steuern. Standardmäßig wird der visuelle Stil aus dem Ansichtsfenster geerbt.
Klicken Sie auf den visuellen Stil, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie einen visuellen Stil in der Liste aus.
- Datei: Zeigt den Pfad und Namen der referenzierten Dwg.
- Material: Zeigt Material der Komponente an.
Wenn das Material in der Quelldatei auf <vererben> festgelegt ist, wird das Material der Haupt-Komponente kopiert.
Wenn das Material explizit in der Quelldatei definiert ist, wird dieses Material verwendet.

Unter-Komponenten Eigenschaften	Klicken Sie auf die Unter-Komponenten Namen:																								
	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">☐ Komponente eingefügt</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>rod_beam:1</td> </tr> <tr> <td>Komponenten Name</td> <td>rod_beam</td> </tr> <tr> <td>Beschreibung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sichtbar</td> <td>Ja</td> </tr> <tr> <td>Schneidbar</td> <td>Ja</td> </tr> <tr> <td>Visueller Stil</td> <td>Von übergeordneten Komponente</td> </tr> <tr> <td>Datei</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Material <Vererbt></td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>Stahl</td> </tr> <tr> <td>Beschreibung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Dichte</td> <td>8000 kg/m³</td> </tr> </table>		☐ Komponente eingefügt		Name	rod_beam:1	Komponenten Name	rod_beam	Beschreibung		Sichtbar	Ja	Schneidbar	Ja	Visueller Stil	Von übergeordneten Komponente	Datei		☐ Material <Vererbt>		Name	Stahl	Beschreibung		Dichte
☐ Komponente eingefügt																									
Name	rod_beam:1																								
Komponenten Name	rod_beam																								
Beschreibung																									
Sichtbar	Ja																								
Schneidbar	Ja																								
Visueller Stil	Von übergeordneten Komponente																								
Datei																									
☐ Material <Vererbt>																									
Name	Stahl																								
Beschreibung																									
Dichte	8000 kg/m ³																								
	<ul style="list-style-type: none"> • Name: Name der Komponente wie in der Quelldatei für die übergeordnete Komponente definiert. • Komponenten Name: Der Name der Komponente wie in der Quelldatei definiert. • Beschreibung: Beschreibung der Komponente wie in der Quelldatei definiert. • Sichtbar: Erlaubt es, die Komponente in der Baugruppe ein- oder auszublenden. Klicken Sie auf das Feld <i>Sichtbar</i>, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie <i>Ja</i> oder <i>Nein</i> oder klicken Sie doppelt auf das Feld <i>Sichtbar</i>, um die Sichtbarkeit der Komponente umzuschalten. • Schneidbar: Definiert, ob die Komponente vom Befehl Anschnitt bearbeitet wird. • Visueller Stil: Ermöglicht es, den visuellen Stil für die Komponente zu steuern. Standardmäßig wird der visuelle Stil aus dem Ansichtsfenster geerbt. Klicken Sie auf den visuellen Stil, dann klicken Sie auf die Schaltfläche "Pfeil nach unten" und wählen Sie einen visuellen Stil in der Liste aus. • Datei: Zeigt den Pfad und Namen der referenzierten Dwg. • Material: Zeigt Material der Unter-Komponente an. Wenn das Material in die Quelldatei auf <vererben> festgelegt ist, wird das Material der Haupt-Komponente der übergeordneten Komponente kopiert. Wenn das Material explizit in der Quelldatei definiert ist, wird dieses Material verwendet. 																								
Auswahl Methoden																									
Wählen Sie eine Komponente im Modell	Die Komponente wird im Mechanical-Browser ausgewählt dargestellt.																								
Klicken Sie auf eine Komponente im Mechanical-Browser	Die Komponente wird in der Zeichnung hervorgehoben dargestellt.																								

Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[3dVergleich](#) - führt einen geometrischen Vergleich zwischen Volumenkörpern und Flächen in 2 Zeichnungsdateien durch. Das Ergebnis wird in einer neuen Zeichnung dargestellt und im Mechanical Browser Panel gemeldet.

[BmDependencies](#) - listet alle Dateien, aus denen Komponentendefinitionen in die aktuelle Bauteilgruppe eingefügt wurden, in der Befehlszeile auf.

[BmExtern](#) - schaltet interne Komponenten auf externe Komponenten um.

[BmNormteile](#) - fügt ein Normteil-Bauteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmLokal](#) - schaltet externe Komponenten auf interne Komponenten um.

[BmÖffnen](#) - öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.

[BmÖffneKopie](#) - öffnet eine Kopie einer Komponenten Einfügung als neue Zeichnung.

[BmErsetzen](#) - ersetzt eine Komponenten Einfügung.

[BmUpdate](#) - lädt alle Komponenten aus externen Dateien erneut und aktualisiert die Stücklisten Tabellen.

[DesignTabelle](#) - erstellt oder importiert .csv-Dateien, die Sätze von Parameterwerten enthalten. Dropdown-Listen mit den Parameterwerten aus den Tabellen werden dem Mechanical Browser und den parametrischen Komponenten Eigenschaften hinzugefügt.

[-DesignTabelleBearb](#) - ermöglicht es, Design-Tabellen zu bearbeiten.

[MechanicalBrowserSchl](#) - schließt das Mechanical Browser Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

[BkParametrisieren](#) - erstellt einen konsistenten Satz von 3D-Abhängigkeiten für ein ausgewähltes Blechbauteil.

BerichtPanelSchl

Schließt das Berichts-Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *berichtpanelschl*

Kontextmenü*: *Bericht*

* Halten Sie den Mauszeiger über einen Werkzeugkasten oder ein Multifunktionsleisten Panel und klicken Sie dann rechts.

: *berichtpanelschl*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile:

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[BerichtPanelÖffnen](#) - öffnet das Bericht Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

BerichtPanelÖffnen

Öffnet das Berichts-Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *berichpanelöffnen*

Kontextmenü*: *Bericht*

* Halten Sie den Mauszeiger über einen Werkzeugkasten oder ein Multifunktionsleisten Panel und klicken Sie dann rechts.

: *berichpanelöffnen*

Ein Dialog wird angezeigt.

Einige Befehle verwenden das *Bericht* Panel, um die Befehlsausgabe anzuzeigen; z. B. alle Blechkonstruktions (Bk*) Befehle, [DmPrüfung](#) und [DmHeften](#).

Das *Bericht* Panel wird nur dann anstelle der Befehlszeile verwendet, wenn die [REPORTPANEL](#) Systemvariable eingeschaltet ist.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[BerichtPanelSchl](#) - schließt das Bericht Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

NormTeilePanelSchl

Schließt das Normteile Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *normteilepanelschl*

: *normteilepanelschl*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[NormTeilePanelÖffnen](#) - öffnet das Normteile Panel, das erlaubt, ein Normteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung einzufügen.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

NormteilePanelÖffnen

Öffnet das Normteile Panel, so dass ein Normteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung eingefügt werden kann.

Zugriff auf den Befehl über

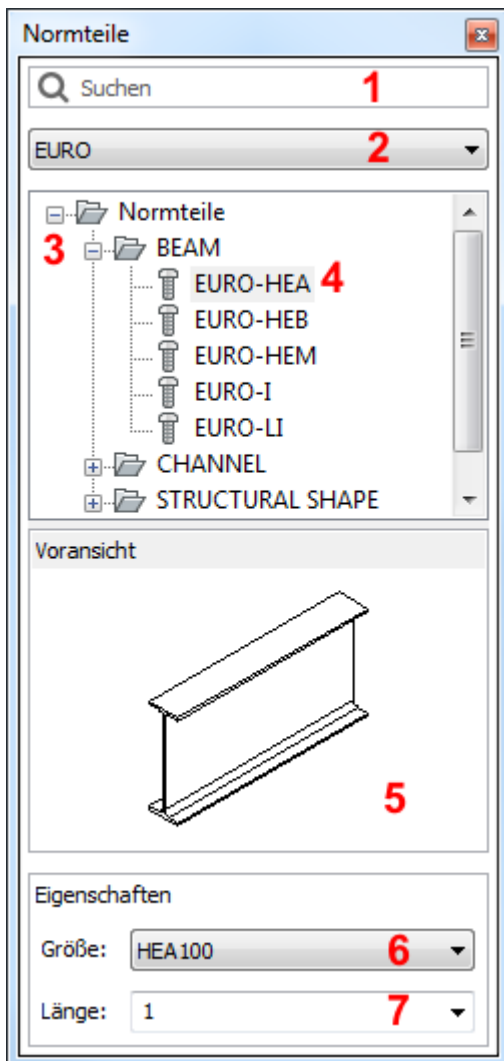
Befehlszeile: *normteilepanelöffnen*

Kontextmenü*: *Normteile*

* Halten Sie den Mauszeiger über einen Werkzeugkasten oder ein Multifunktionsleisten Panel und klicken Sie dann rechts.

: *normteilepanelöffnen*

Zeigt das Normteile Panel an:



1. Suchfeld: Geben Sie einen Suchbegriff ein und drücken Sie Eingabetaste, um nach einem Normteil der derzeit ausgewählten Gruppe zu suchen.
2. Gruppen: Klicken Sie hier, um eine Gruppe auszuwählen.
3. Normteil Kategorie (erweitert).
4. Normteil Typen klicken, um zu wählen.
5. Voransicht.
6. Größen Liste: Klicken Sie auf die gewünschte Größe, um diese zu wählen.
7. Längensfeld: Wählen Sie eine Standardlänge oder geben Sie eine Länge in das Feld ein.

Ein Normteil in der aktuellen Zeichnung platzieren:

1. Wählen Sie eine Gruppe.
2. Wählen Sie eine Kategorie.
3. Wählen Sie einen Typ.
4. Wählen Sie eine Größe in der Liste aus.
5. Geben Sie die gewünschte Länge in das Längenfeld ein.
6. Ziehen Sie das Bauteil aus der erweiterten Typenliste in die Zeichnung.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[-BmNormteile](#) - fügt ein Normteil-Bauteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein. Sie werden in der Befehlszeile zu Eingaben aufgefordert.

[BmEinfüge](#) - fügt eine vorhandene mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung ein.

[BmXConvert](#) - konvertiert X-Systembauteile in der aktuellen Zeichnung in mechanical Komponenten.

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

[NormTeilePanelSchl](#) - schließt das Normteile Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

N


Navigieren

Erlaubt es, mit bekannten Verfahren aus Computerspielen durch Modelle zu gehen oder zu fliegen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *navigieren*

Menü: *Ansicht | Navigieren*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 

Quad: *Allgemein* | 

: *navigieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Flug-Modus ist deaktiviert, STEPSIZE=6, STEPSPERSEC=2

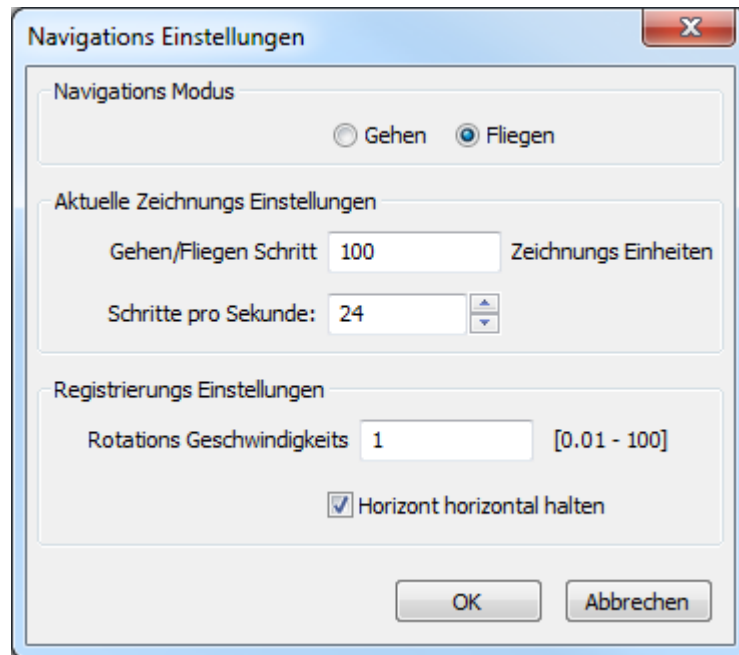
>> Drücken Sie Esc zum Beenden oder klicken Sie rechts, um die Navigations-Einstellungen zu ändern.

Bewegen Sie den Mauszeiger über die Zielposition und halten Sie eine Navigationstaste gedrückt, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Bewegen Sie den Cursor, um die Zielposition zu ändern.

Befehls Optionen

Tastatureingabe		Beschreibung
A	Pfeil nach links	Verschieben nach links
W	Pfeil nach oben	Vorwärts bewegen
S	Pfeil nach unten	Rückwärts bewegen
D	Pfeil nach rechts	Nach rechts bewegen
F		Schaltet den Flugmodus EIN/AUS. Ist der Flugmodus AUS (= Gehenmodus aktiv) beschränkt die Bewegungen auf die XY-Ebene.
Esc (Escape)		Beendet den Navigations Befehl.

Maus	Beschreibung
Halten Sie die linke Taste gedrückt und ziehen Sie	Sich umsehen.
Rechtsklick	Öffnet den Dialog Navigations Einstellungen.



Die Anzahl der Schritte/sec wird in der Zeichnung in der Systemvariablen STEPSERSEC gespeichert.

Die Größe der Schritte wird in der Zeichnung in der Systemvariablen STEPSIZE gespeichert.

Die Rotationsgeschwindigkeit wird über die Benutzereinstellung RTRotationSpeedFactor in der Registrierung gespeichert.

Ähnliche Befehle

[RtRot](#) - dreht eine 3D-Zeichnung in Echtzeit.

[EZGehen](#) - gehen links / rechts und vorwärts / rückwärts in einer 3D-Szene.

Nächster

Wechselt den Objektfang Modus Nächster; fängt sich an der nächstgelegenen Geometrie eines Objektes.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *nächster*

Transparent: *näc*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *nächster*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Objektfang Modus Nächster eingeschaltet ist, fängt sich der Cursor an der nächstgelegenen Geometrie.

Dieser Objekt Fang funktioniert in 3D-Volumenkörper Modellen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Nächster	Eingabe des Befehls schaltet den Objektfang Nächster ein oder aus. Der Objektfang fängt die nächstliegende Geometrie von Objekten. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Knoten - wechselt den Knoten (Punkt) Objektfang Modus.

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZNÄHe - schaltet den 3D Nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

Netla

Lädt eine .NET-Anwendung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *netla*

: *netla*

Wenn FILEDIA auf EIN festgelegt ist, wird ein Standard-Datei Auswahl Dialog angezeigt. Wählen Sie die Anwendung, die geladen werden soll und drücken Sie OK.

Wenn FILEDIA AUS ist, wird in der Befehlszeile folgendes angezeigt:

Name der Assemblydatei: Geben Sie den Namen der Anwendung, die geladen werden soll, in der Befehlszeile ein und drücken Sie die EINGABETASTE.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Befehle](#) - listet die Namen der internen und externen Befehle auf.

[AbiLad](#) und [AbiEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Anpassen](#) - passt die Benutzeroberfläche an.

[MenüLad](#) und [MenüEntf](#) - lädt und entlädt Menü-Dateien.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA-Projekte.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

Neu

Startet neue Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

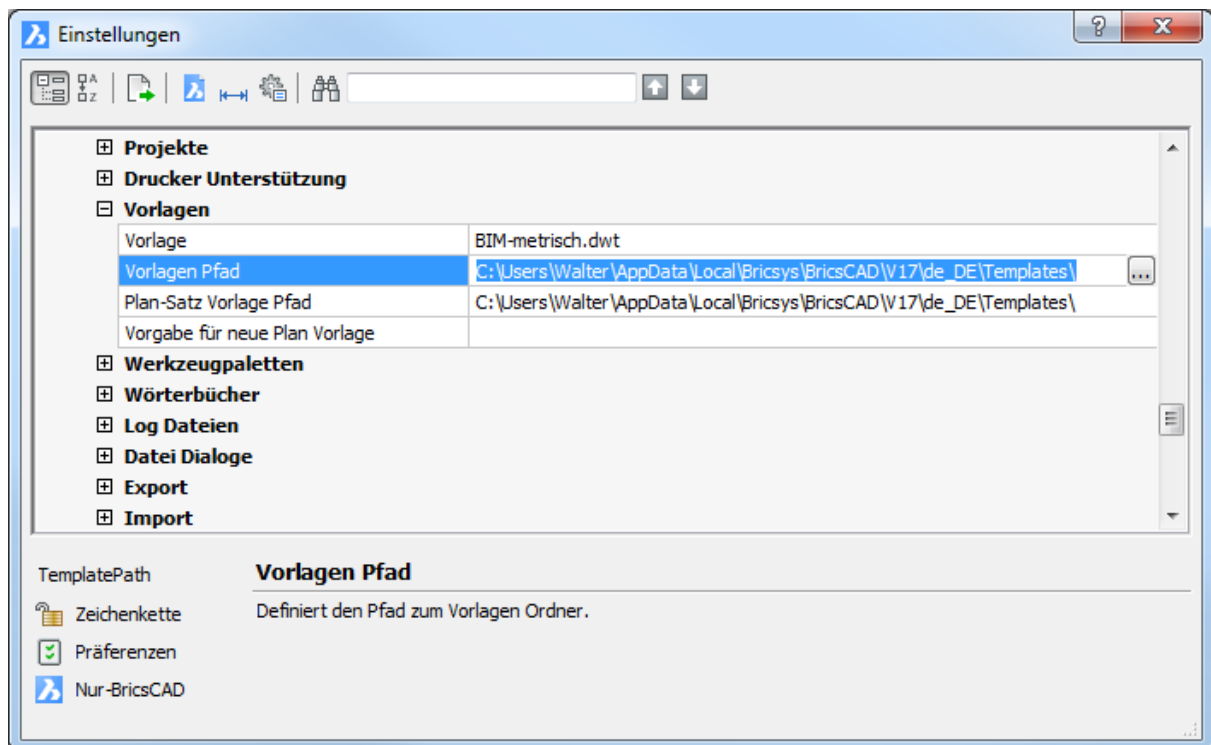
Befehlszeile: *neu*

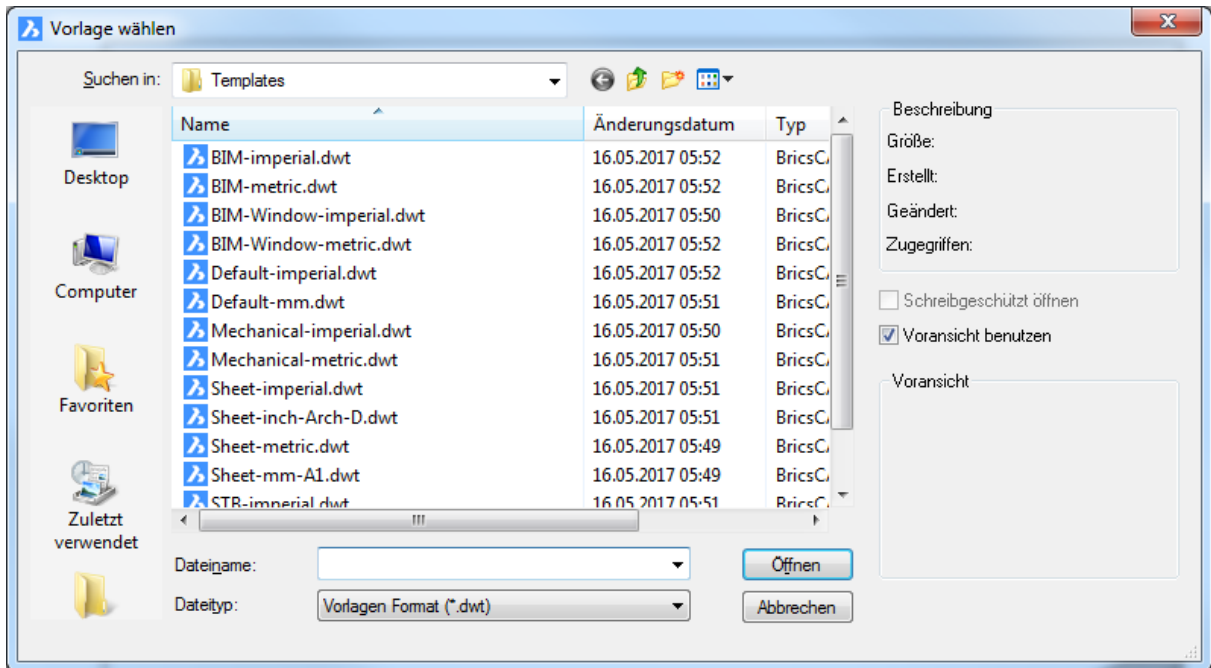
Kurztaste: *Strg+N*

Menü: *Datei | Neu*

: *neu*

Öffnet den Dialog Vorlage wählen. Der Standardvorlagenordner wird in den Benutzereinstellungen TemplatePath definiert:



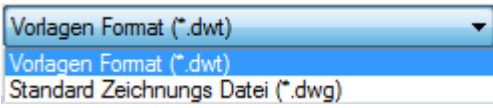


Wählen Sie eine DWT-Vorlagen-Datei oder eine DWG-Datei, und klicken Sie dann auf Öffnen.

- DWT Vorlagen-Dateien definieren die Eigenschaften der neuen Zeichnungen.
- DWG-Zeichnungsdateien werden wie mit dem Befehl **Öffnen** geöffnet.

Wenn die Systemvariable **Startup** eingeschaltet ist, zeigt dieser Befehl den gleichen Dialog wie der **Neuass** Befehl

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Definiert den Dateinamen. Um mehr als eine Datei gleichzeitig zu öffnen, halten Sie die Strg-Taste gedrückt, während Sie die Dateien auswählen.
	Wählt die Art der Zeichnungsdatei: <ul style="list-style-type: none"> • DWT - wählt Vorlage-Dateien. • DWG - wählt Zeichnungsdateien.
Schreibgeschützt öffnen	Schaltet den Nur-Lese-Status von Zeichnungen ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - die Zeichnung wird schreibgeschützt geöffnet; sie kann zwar bearbeitet werden aber nicht unter dem gleichen Namen wieder abgespeichert werden. • Aus - öffnet die Zeichnungen normal. Verwenden Sie den Befehl SichAls , um die Datei unter einem anderen Namen zu speichern. Vorlage Zeichnungen werden immer schreibgeschützt geöffnet.

Benutze Vorschau	<p>Schaltet die Vorschau der Zeichnung ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - zeigt ein Vorschau-Bild im Vorschau Bereich. • Aus - die Vorschau wird nicht angezeigt. <p>Viele Vorlage-Dateien sind leer und erscheinen offenbar ohne Vorschau.</p>
Öffnen	Öffnet die Datei.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter der Verwendung einer Vorlagezeichnung](#)

[So stellen Sie die Standard Vorlage für Zeichnungen ein](#)

[So erzeugen Sie eine komplett neue Zeichnung](#)

[So stellen Sie die Plot-Stil Methode ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung einer Vorlage Zeichnung](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung des Befehls Neu](#)

[So stellen Sie die Variable für den Vorlage Pfad ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung mit dem Assistenten](#)

Ähnliche Befehle

[Einheit](#) - die Einheiten werden über einen Dialog eingestellt.

[-Einheit](#) - die Einheiten werden mit Hilfe der Befehlszeile eingestellt.

[NeuAss](#) - stellt Einheiten und andere Parameter für neue Zeichnungen über einen Assistenten ein.

[SNeu](#) - öffnet eine neue Zeichnung.

NeuPlanSatz

Erstellt einen neuen Plan Satz.

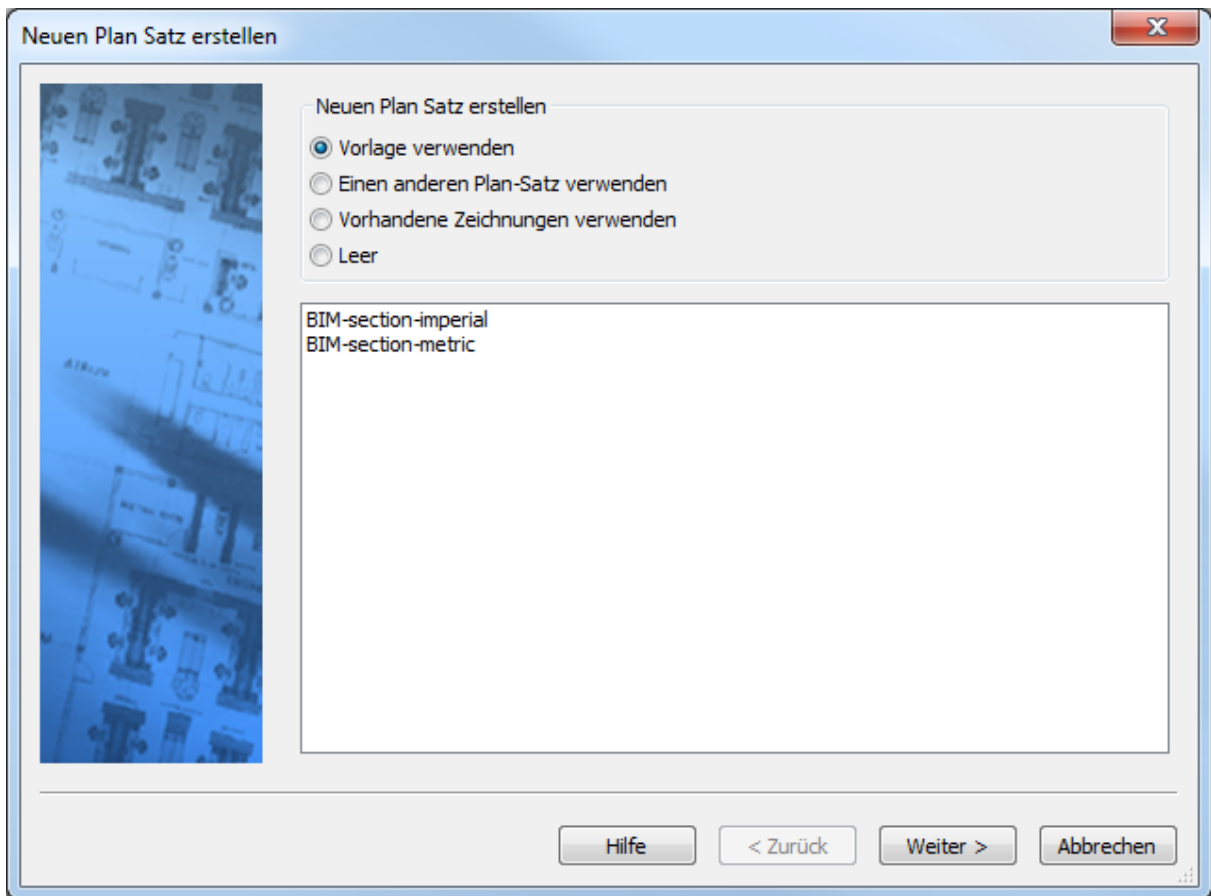
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *neuplansatz*


Werkzeugkasten: *Zeichnungs Explorer - Plan Sätze* | 

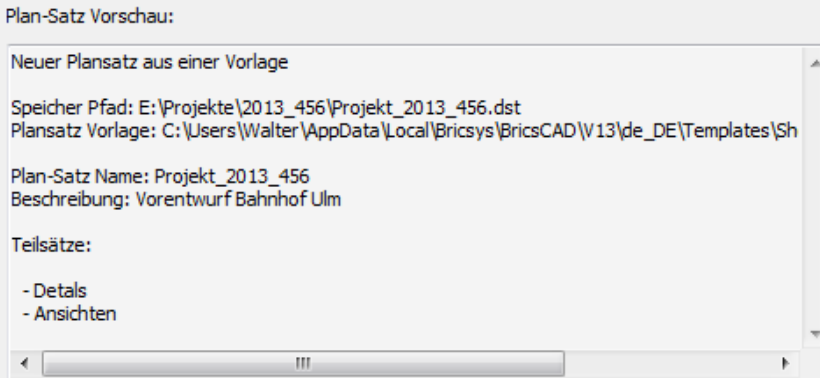


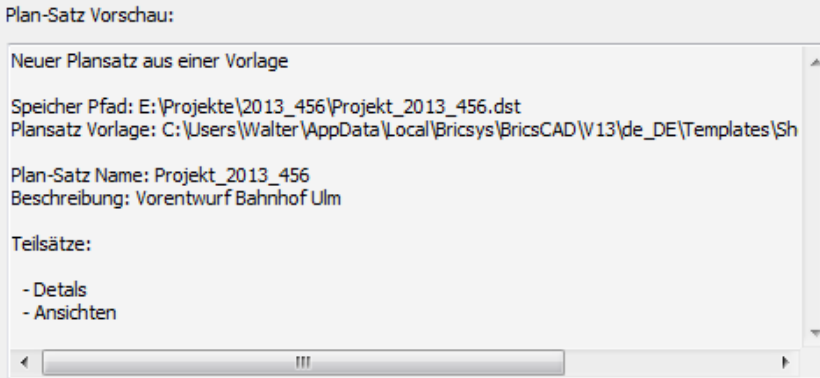
: *neuplansatz*

Ein Dialog wird angezeigt

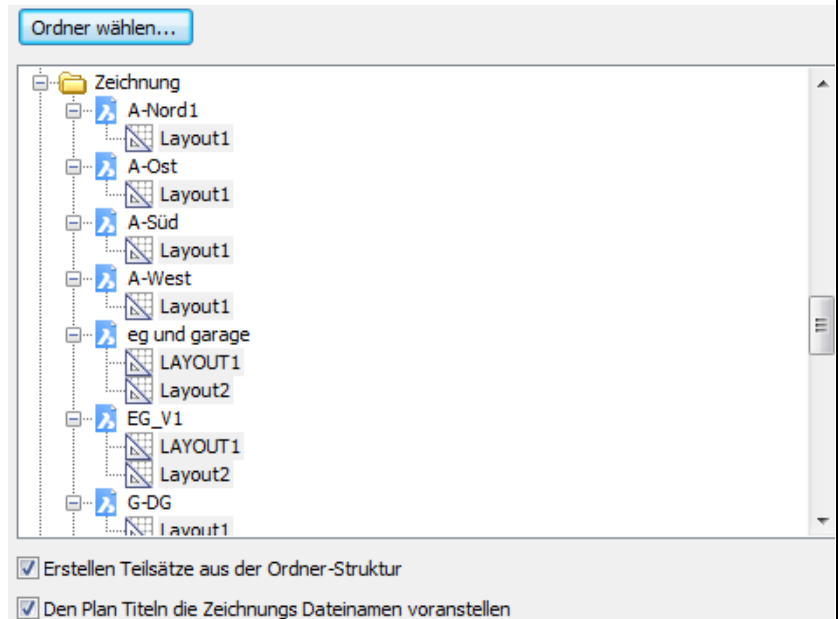


Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Vorlage verwenden	<p>Erstellt einen neuen Plan Satz mit den Einstellungen aus einem Vorlage Plan Satz.</p> <p>Plan Satz Dateien (*.dst) befinden sich im Ordner <i>Plan Satz Vorlage</i>, der über die Benutzervariable SheetSetTemplatePath definiert wird.</p> <p>Vorgabe Ordner ist: C:\Benutzer\<<BenutzerName>\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\V\Version\de_DE\Templates\Sheet Sets</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie einen Vorlage Plan Satz. 2. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Weiter</i>. 3. Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Plan-Satz Datei speichern als</i> ein, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Wählen Sie einen Ordner, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>. 5. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld <i>Beschreibung</i> ein. 6. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Weiter</i>. 7. Es wird eine Vorschau der neuen Plan Satz Definition angezeigt.  <ol style="list-style-type: none"> 8. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Fertig</i>, um den neuen Plan Satz zu erstellen.
<p>Einen anderen Plan-Satz verwenden</p>	<p>Erstellt einen neuen Plan Satz mit den Einstellungen eines vorhandenen Plan Satzes.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen (), wählen Sie dann eine *.dst Datei. 2. Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Plan-Satz Datei speichern als</i> ein, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (). 3. Wählen Sie einen Ordner, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>. 4. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld <i>Beschreibung</i> ein. 5. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Weiter</i>. 6. Es wird eine Vorschau der neuen Plan Satz Definition angezeigt.  <ol style="list-style-type: none"> 7. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Fertig</i>, um den neuen Plan Satz zu erstellen.
<p>Vorhandene Zeichnung verwenden</p>	<p>Erstellt einen neuen Plan Satz aus einem Satz von Zeichnungen die sich in einem Ordner und dessen Unterordnern befinden.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie den Ordner, der die Zeichnungen und Zeichnungs Unterordner enthält, die Sie in den neuen Plan Satz aufnehmen möchten.

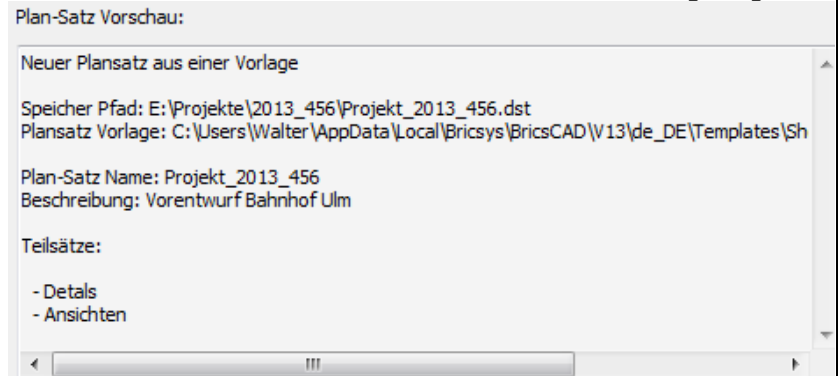
Alle Layouts in den Zeichnungen im ausgewählten Ordner und in dessen Unterordnern werden ausgewählt.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Weiter*.
3. Geben Sie einen Namen in das Feld *Plan-Satz Datei speichern als* ein, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (⋮).
4. Wählen Sie einen Ordner, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Speichern*.
5. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld *Beschreibung* ein.
6. Geben Sie die Standard-Zeichnungs Vorlage für neue Pläne im Plan Satz an.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (⋮), um eine Vorlage Zeichnung auszuwählen.


7. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Weiter*.
Es wird eine Vorschau der neuen Plan Satz Definition angezeigt.



8. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertig*, um den neuen Plan Satz zu erstellen.

<p>Leer</p>	<p>Erstellt einen leeren Plan Satz.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie einen Namen in das Feld <i>Plan-Satz Datei speichern als</i> ein, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (⋮). 2. Wählen Sie einen Ordner, klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Speichern</i>.
-------------	---

3. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld *Beschreibung* ein.
4. Geben Sie die Standard-Zeichnungs Vorlage für neue Pläne im Plan Satz an.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () , um eine Vorlage Zeichnung auszuwählen.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Weiter*.
Es wird eine Vorschau der neuen Plan Satz Definition angezeigt.
6. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Fertig*, um den neuen Plan Satz zu erstellen.

Ähnliche Befehle

[PlanSatz](#) - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

[PlanSatzÖffn](#) - öffnet einen bestehenden Plan Satz.

NeuAss

Erzeugt eine neue Zeichnung mit dem *Erzeuge eine neue Zeichnung* Assistenten.

Zugriff auf den Befehl über

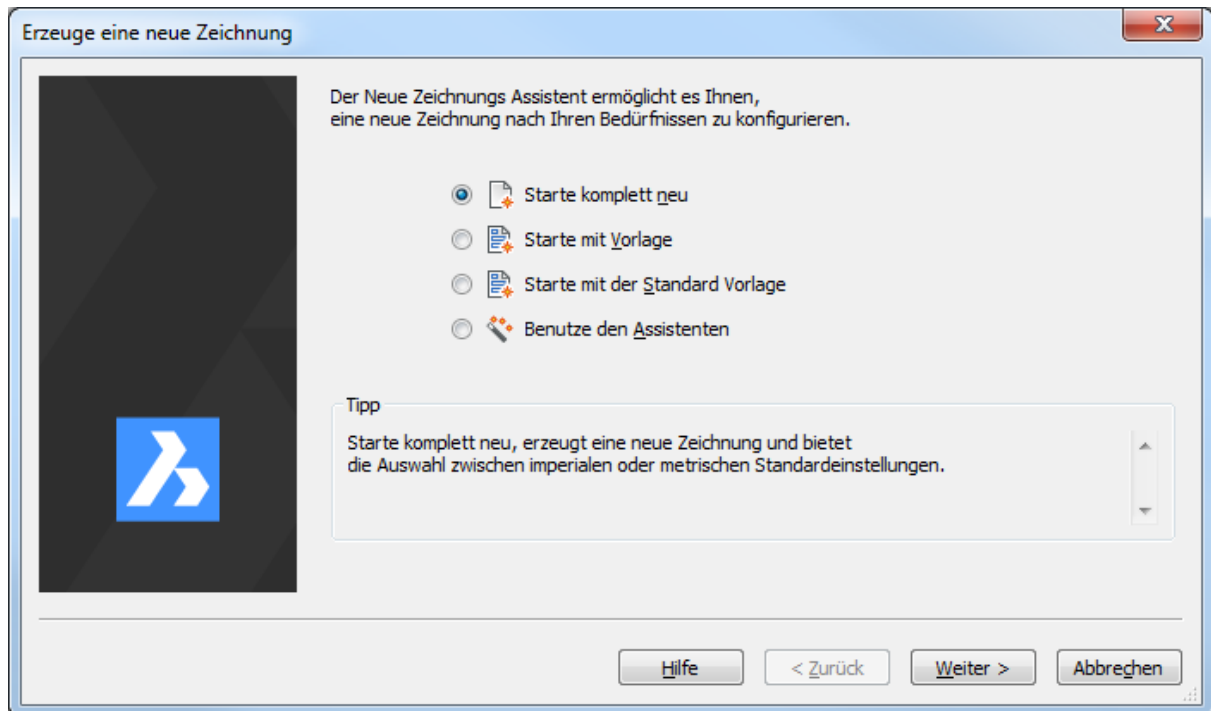
Befehlszeile: *neuass*

Alias: *ddneu*

Menü: *Datei | Neu Assistent...*

: *neuass*

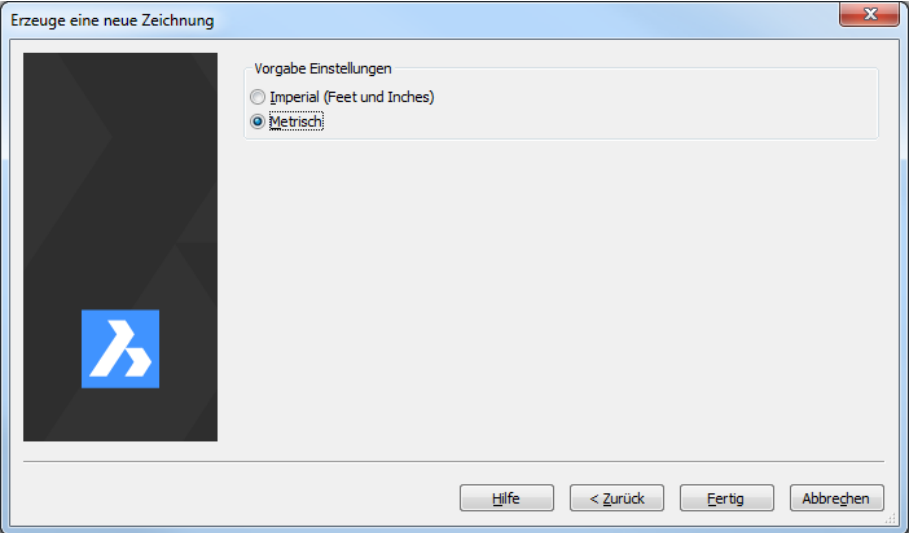
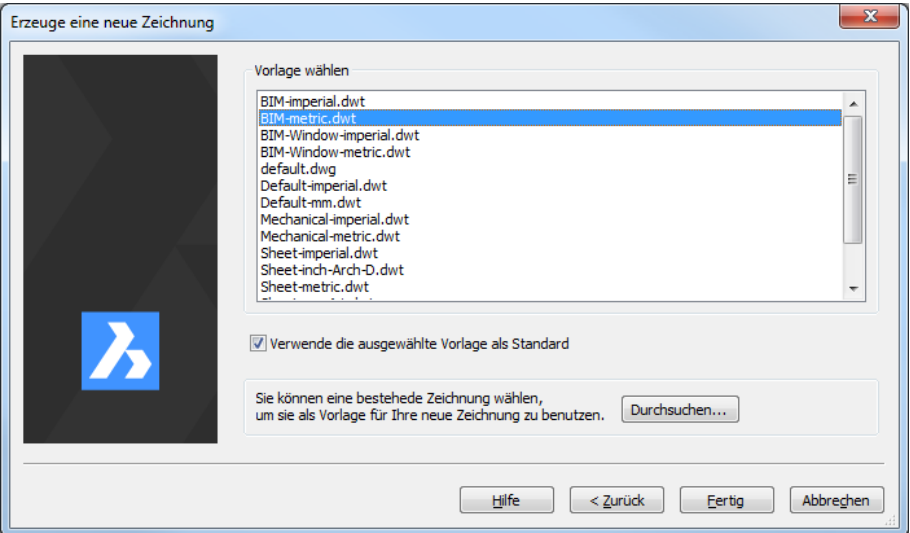
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Option und klicken Sie auf die Schaltfläche **Weiter**.

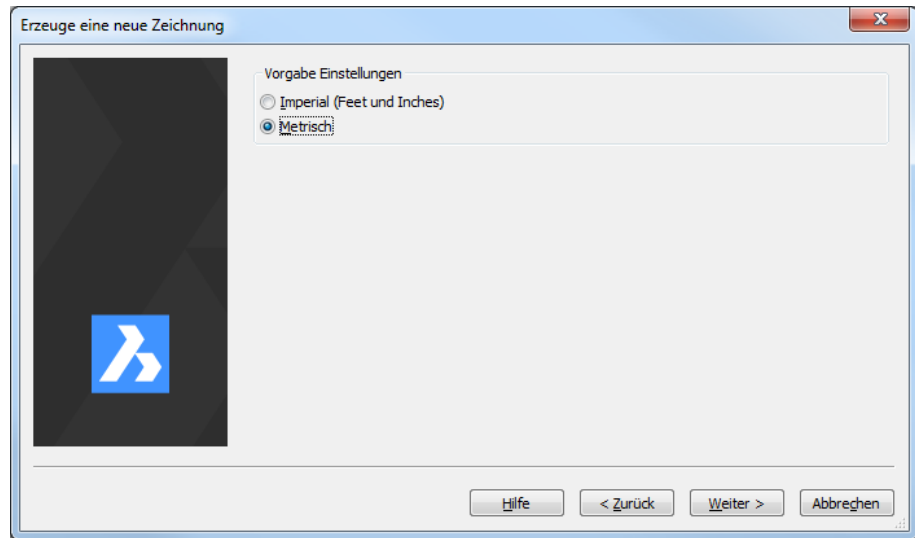
Drücken Sie **F1**, um die Hilfe aufzurufen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Starte komplett neu</p>	<p>Startet neue Zeichnungen unter Verwendung einer der Standard-Vorlage Dateien, die mit dem Zeichnungs Kontext und dem Einheiten-System assoziiert ist:</p>  <p>Wählen Sie ein Einheitensystem und klicken Sie dann auf Fertig:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Imperial (Feet und Inches) - wählt die default-imperial.dwt Datei für Imperial Zeichnungen. • Metrisch - wählt die default-mm.dwt Datei für metrische Zeichnungen.
<p>Start mit Vorlage</p>	<p>Startet neue Zeichnungen mit einer Vorlagen-Datei:</p>  <p>Wählen Sie eine Vorlage Datei.</p> <p>Markieren Sie optional die Option <i>Verwende die ausgewählte Vorlage als Standard</i>.</p> <p>Klicken Sie dann auf Fertigstellen.</p> <p>STB ist die Abkürzung für "Stil-Tabelle", die sich auf Vorlage Zeichnungen mit Plot-Stilen bezieht.</p>
<p>Starten mit der Standard Vorlage</p>	<p>Startet eine neue Zeichnungen mit der Standard Vorlagen wie in der Systemvariablen BASEFILE definiert.</p>

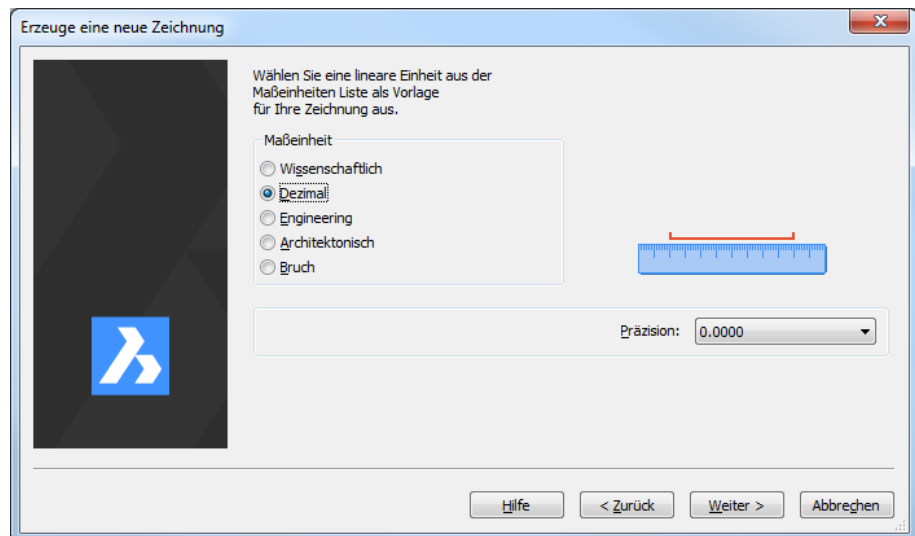
Benutze den Assistenten

Startet neue Zeichnungen mit einem Assistenten:

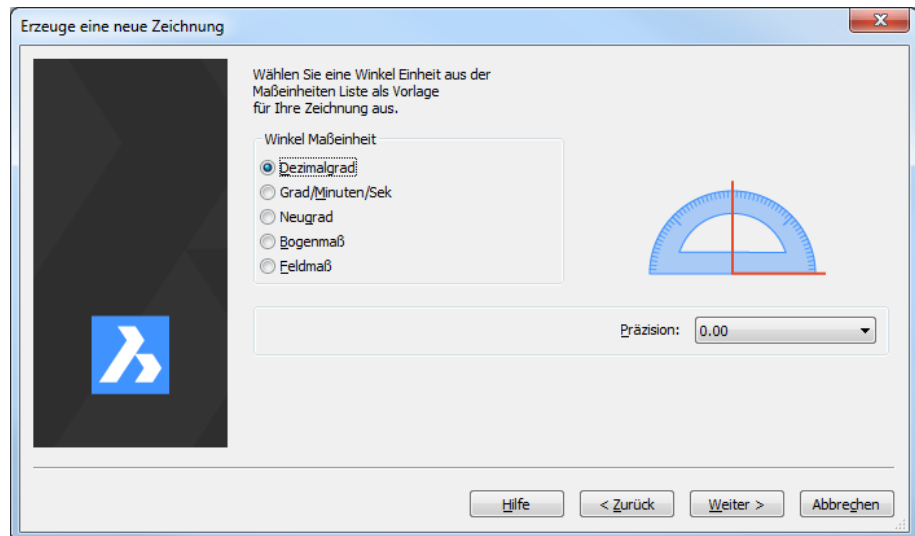


Wählen Sie ein Einheitensystem und klicken Sie dann auf Weiter:

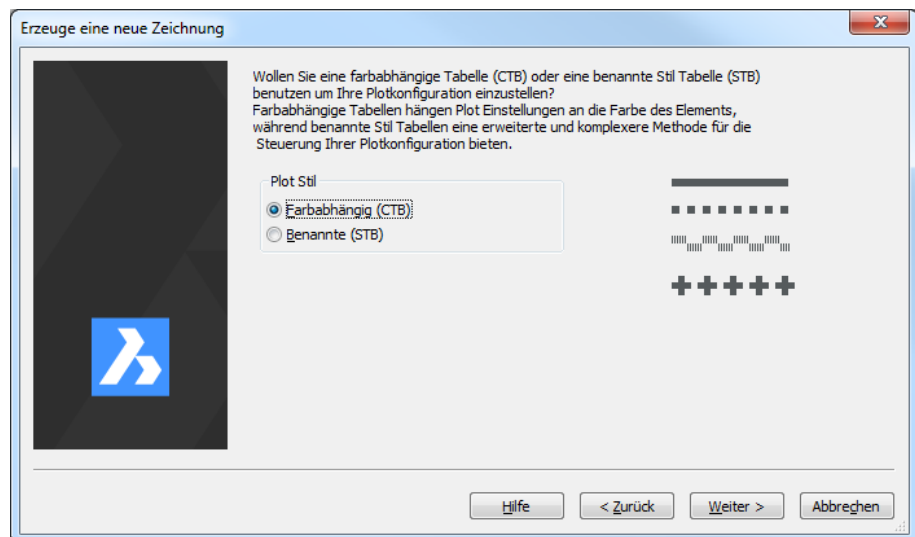
- Imperial (Feet und Inches) - wählt die default-imperial.dwt Datei für Imperial Zeichnungen.
- Metrisch - wählt die default-mm.dwt Datei für metrische Zeichnungen.



Wählen Sie eine lineare Maßeinheit und klicken Sie anschließend auf Weiter.

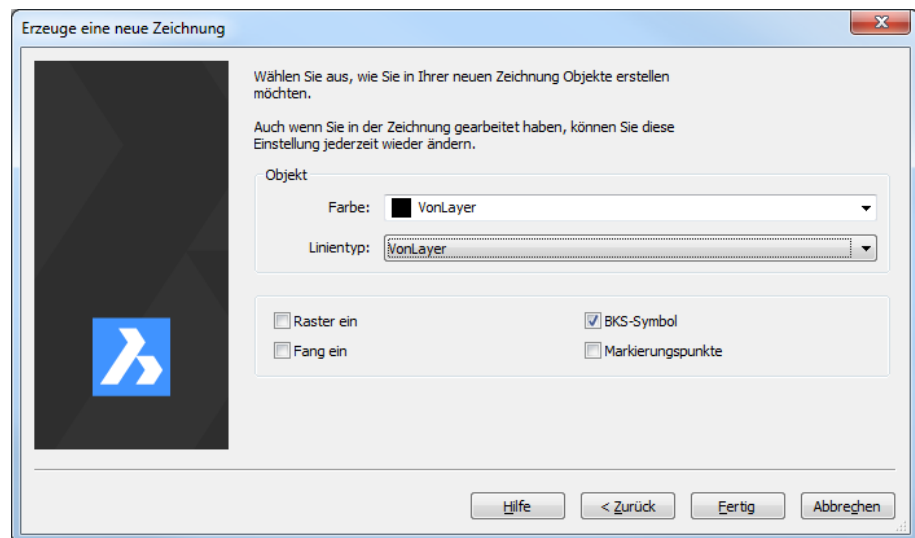


Wählen Sie eine Winkeleinheit und klicken Sie anschließend auf Weiter.



Wählen Sie, ob die Zeichnung farbabhängige Plot-Stile oder benannte Plot-Stile verwendet und klicken Sie dann auf Weiter:

- Farbabhängig - benutzt Plot-Stile, die einfacher zu erzeugen sind; sie sind aber wenig flexibel.
- Benannte - benutzt Plot-Stile, die flexibler aber auch komplexer sind, weil sie alle Eigenschaften eines jeden Objektes während des Plottens steuern können.



Wählen Sie die Standard Farbe und den Standard Linientyp und klicken Sie dann auf Fertig:

- Farbe - Sie haben die Möglichkeit VonLayer, VonBlock oder eine andere Farbzuweisung zu wählen. Sehen Sie auch bei den Befehlen [Farbe](#) und [Layer](#) nach.
- Linientyp - Sie haben die Möglichkeit VonLayer, VonBlock oder eine andere Linientyp-Zuweisung zu wählen. Sehen Sie auch bei den Befehlen [Linientyp](#) und [Layer](#) nach.

Schaltet die Raster, Fang, BKS-Symbol anzeigen und die Markierungspunkte ein oder aus:

- Raster ein - schaltet die Anzeige von Rastern in den Zeichnungs Grenzen und relativen Abständen ein. Sehen Sie auch beim Befehl [Raster](#) nach.
- Fang ein - schaltet das Cursor Fang-Raster ein. Sehen Sie auch beim Befehl [Fang](#) nach.
- BKS-Symbol - für 3D-Zeichnungen einschalten; für 2D Zeichnungen ausschalten. Sehen Sie auch beim Befehl [BKSymbol](#) nach.
- Markierungspunkte - schalten Sie den Modus aus, um den Bildschirm sauber zu halten. Sehen Sie auch beim Befehl [KPModus](#) nach.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter der Verwendung einer Vorlagezeichnung](#)

[So stellen Sie die Standard Vorlage für Zeichnungen ein](#)

[So erzeugen Sie eine komplett neue Zeichnung](#)

[So stellen Sie die Plot-Stil Methode ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung einer Vorlage Zeichnung](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung des Befehls Neu](#)

[So stellen Sie die Variable für den Vorlage Pfad ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung mit dem Assistenten](#)

Ähnliche Befehle

[Einheit](#) - die Einheiten werden über einen Dialog eingestellt.

[-Einheit](#) - die Einheiten werden mit Hilfe der Befehlszeile eingestellt.

[Neu](#) - erzeugt eine neue Zeichnung in imperialen oder metrischen Einheiten.

[SNeu](#) - öffnet eine neue Zeichnung.

NeuZuordApp

Weist erweiterte Objekt Daten für Anwendungen zu (kurz für "Neuzuordnung für Anwendung").

Zugriff auf den Befehl über

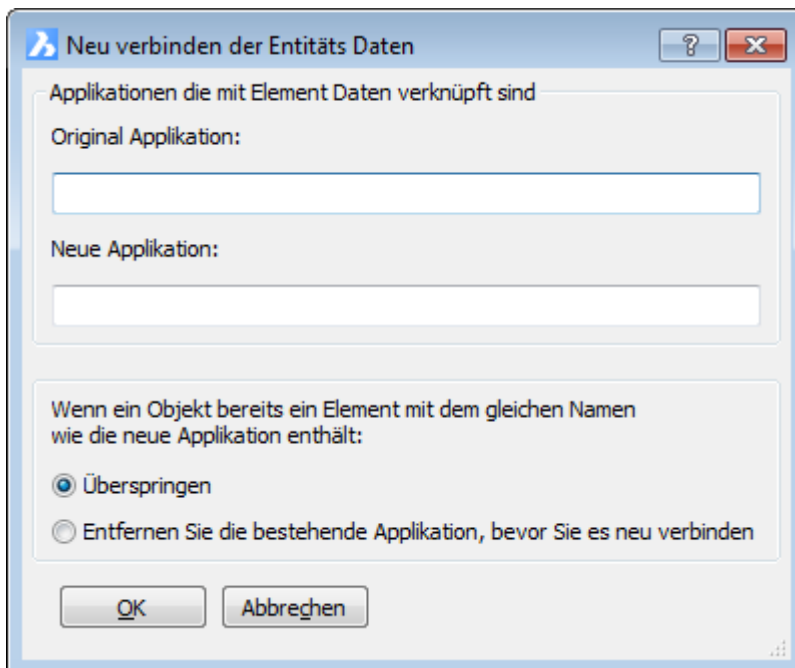
Befehlszeile: *neuzuordapp*

Menü: *Werkzeuge | Objektdaten | Objektdaten neu assoziieren*

Werkzeugkasten: *Objektdaten* | 

: *neuzuordapp*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Applikationsnamen ein und klicken Sie dann auf **OK**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Original Applikation	Bestimmt den Namen der bestehenden Applikation.
Neue Applikation	Bestimmt den Namen der neuen Applikation. Objekte werden mit dem neuen Applikationsnamen neu assoziiert.
Überspringen	Ignoriert die Änderung.
Entfernen Sie die bestehende Applikation, bevor Sie es neu verbinden	Entfernt den Applikationsnamen.

Ähnliche Befehle

[KopierenEDaten](#) - kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu einem anderen Objekt.

[LöschenDat](#) - löscht erweiterte Objektdaten von einem Objekt.

[EditEDaten](#) - erzeugt und bearbeitet erweiterte Objektdaten.

[SchiebenODaten](#) - verschiebt erweiterte Objektdaten zu einem anderen Objekt.

NeuZeich

Zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu, um diesen zu bereinigen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *neuzeich*

Transparent: *'neuzeichnen*

Alias: *n*

Menü: *Ansicht | Neuzeichnen*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Neuzeichnen/Regenerieren* | 

: *neuzeich*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Dieser Befehl zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu; um alle Ansichtsfenster neu zu zeichnen verwenden Sie den Befehl [Neuzall](#).

Dieser Befehl entfernt Markierungspunkte aus dem Befehl [KpModus](#).

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Regen](#) - regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster.

[RegenAll](#) - regeneriert alle Ansichtsfenster.

[Neuzall](#) - zeichnet alle Ansichtsfenster neu, um sie zu bereinigen.

Neuzall

Zeichnet alle Ansichtsfenster neu, um diese zu bereinigen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *neuzall*

Transparent: *neuzall*

Alias: *na*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Neuzeichnen/Regenerieren* | 

: *neuzall*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Dieser Befehl zeichnet alle Ansichtsfenster neu, verwenden Sie den Befehl [Neuzeich](#), um nur das aktuelle Ansichtsfenster neu zu zeichnen.

Dieser Befehl entfernt Markierungspunkte die aus dem Befehl [KpModus](#) übrig blieben.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Regen](#) - regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster.

[RegenAll](#) - regeneriert alle Ansichtsfenster.

[Neuzeich](#) - zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu, um es zu bereinigen.

NeuInit

Führt das Neuladen der PGP Alias-Datei durch (kurz für "reinitialisieren").

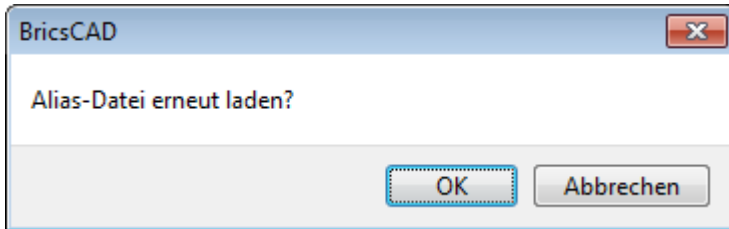
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *neuinit*

Alias: *rla*

: *neuinit*

Ein Dialog wird angezeigt:



Klicken Sie auf OK oder Abbrechen.

Dieser Befehl ist zu verwenden, um die PGP-Datei nach externer Bearbeitung zu laden. Die PGP-Datei definiert die Befehlsalias. Sehen Sie im "Customizing BricsCAD" (BricsCAD Anpassen) ebook für Details zu Aliase nach.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
OK	Lädt die PGP-Datei neu in BricsCAD.
Abbrechen	Lädt die Datei nicht neu.

Ähnliche Befehle

[Anpassen](#) - erzeugt und bearbeitet Aliase.

Netzlicht

Erstellt ein Netzlicht: 3D-Darstellung der Lichtintensitätsverteilung einer Lichtquelle.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Netzlicht*

Menü: *Ansicht | Rendern | Lichter | Neues Netz Licht*

Werkzeugkasten: *Lichter* | 

: **netzlicht**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 0 ist (Keine Lichteinheiten), wird das Folgende angezeigt:

Befehl nicht zulässig, wenn LIGHTINGUNITS == 0

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 1 ist (Amerikanische Lichteinheiten) oder 2 (Internationale Lichteinheiten), wird die folgende Aufforderung angezeigt:

Quellposition angeben <0,0,0>: Legt die Position des Lichts fest.

Geben Sie die Zielposition an <0,0,-10>: Legen Sie den Zielpunkt des Lichts fest.

Eine Option zum Ändern angeben

[Name/Intensitätsfaktor/Status/Fotometrie/netZ/sChatten/FILterfarbe/eXit] <eXit>:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Geben Sie einen Licht Namen ein <Weblight1>: (Geben Sie einen Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardname zu akzeptieren.)
Intensitätsfaktor	Geben Sie die Intensität an (0.00 - max. Fluss) <1.0>: (Geben Sie die Intensität ein. Werte zwischen 0.00 und dem maximalen Wert, der von Ihrem System unterstützt wird, werden akzeptiert.)
Status	Geben Sie den Status ein AUS/<EIN>: Wählen Sie EIN, um das Licht einzuschalten, wenn ein Rendering berechnet wird.)
Fotometrie	Geben Sie die fotometrische Option an, die geändert werden soll: Farbe/beEnden /<Intensität>: <ul style="list-style-type: none"> • Intensität eingeben (Cd) oder geben Sie eine Option an [Fluß/Illuminanz] <1500.0>: (Geben Sie die Intensität ausgedrückt in Candela (Cd) ein.) • Geben Sie Flux (Lm) ein: (Geben Sie den Lichtstrom ausgedrückt in Lumen (Lm) ein.) • Geben Sie die Illuminanz (Fc) oder eine [Entfernungs] Option ein <9424.7>: (Geben Sie die Illuminanz ausgedrückt in Lux (Lx) oder Foot-candle (Fc) ein.) <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie die Entfernung ein <1.0>: (Geben Sie eine Entfernung ausgedrückt in Zeichnungs-Einheiten ein.) • Geben Sie einen Farb-Namen oder eine Option an [?/Kelvin] <D65>: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Farb-Name(n) zum Listen ein <*>: (Geben Sie einen Farb-Namen von der Liste ein. Geben Sie * ein, um die Liste zu sehen)

- D65
- Fluoreszent
- Kaltweiß
- Weißfluoreszent
- Tageslichtfluoreszent
- Glühend
- Xenon
- Halogen
- Quarz
- Metalhaloid
- Quecksilber
- Phosphorquecksilber
- hochDrucknatrium
- Niederdrucknatrium
- Geben Sie die Temperatur in Kelvin ein <3600.0>: (Geben Sie eine Farbtemperatur ausgedrückt in Grad-Kelvin (K) ein.

Candela: Candela (Symbol: cd) ist die Basis-SI-Einheit der Lichtstärke; das heißt, die Leuchtkraft, die von einer Lichtquelle in eine bestimmte Richtung abgestrahlt wird, gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion (ein standardisiertes Modell der Empfindlichkeit des menschlichen Auges um Wellenlängen zu unterscheiden, auch bekannt als die Lichtausbeute-Funktion). Eine gewöhnliche Kerze strahlt Licht mit einer Lichtstärke von etwa einer Candela ab.

Lumen: Das Lumen (Symbol: LM) ist die SI-Einheit des Lichtstroms, ein Maß für die Kraft des Lichts, wahrgenommen vom menschlichen Auge. Lichtstrom unterscheidet sich von Radiant Flux insofern, dass Lichtstrom-Messungen (z. B. Lumen) dazu bestimmt sind die unterschiedliche Empfindlichkeit des menschlichen Auges für verschiedene Wellenlängen des Lichts, zu reflektieren. Während Radiant Flux Messungen (z. B. Watt) die gesamte Leistung des abgestrahlten Lichts angibt. Das Lumen ist in Bezug auf Candela definiert als: $1 \text{ lm} = 1 \text{ Cd} \cdot \text{sr}$

Wie eine volle Kugel mit einem Raumwinkel von $4 \cdot \pi$ Steradianen, ein Lichtquelle hat, die einheitlich eine Candela in alle Richtungen strahlt, insgesamt einen Lichtstrom von $1 \text{ cd} \cdot 4\pi \text{ sr} = 4\pi \sim 12,57$ Lumen. Beispielsweise wenn eine Kerze Licht mit einer Lichtstärke von etwa 1 Candela abstrahlt, hat das gesamte abgestrahlte Licht einen Wert von rund 12,6 Lumen.

Beleuchtung: In der Fotometrie ist die Beleuchtungsstärke der gesamte Lichtstrom der auf eine Oberfläche pro Flächeneinheit einfällt. Es ist ein Maß für die Intensität des einfallenden Lichts, Wellenlänge gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion, um mit der menschlichen Helligkeits-Wahrnehmung zu korrelieren.

Wenn LIGHTINGUNITS = 2 (Internationale Beleuchtungseinheit):
In SI abgeleitete Einheiten, wird die Beleuchtungsstärke in Lux (lx) oder Lumen pro Quadratmeter gemessen.

Wenn LIGHTINUNITS =1 (Amerikanische Beleuchtungseinheiten):
Das Foot-candle (Fc) ist eine nicht metrische Einheit der Beleuchtung, die in der Fotografie verwendet wird. Die Einheit ist definiert als die Menge an Beleuchtung, die von der Innenoberfläche einer 1-Fuß-Radius Kugel angenommen würde, wenn eine einheitliche Punktquelle von 1 Candela in der exakten Mitte vorhanden wäre. Alternativ kann sie definiert werden als die Beleuchtung auf eine 1-quadrat-Fuß Oberfläche, auf die ein gleichmäßig verteilter Fluss von einem Lumen auftrifft. Dies kann als die Menge an Licht betrachtet werden, die tatsächlich auf eine bestimmte Fläche fällt. Der Foot-candle ist gleich einem Lumen pro quadratischem-Fuß. Ein Foot-

	<p>candle entspricht etwa 10.764 Lux, obwohl in der Lichtindustrie in der Regel 1 Foot-candle gleich 10 Lux angenähert ist.</p> <p>Kelvin Temperatur: Farb-Temperatur ist ein charakteristisches Merkmal sichtbaren Lichts, das wichtige Anwendung in der Beleuchtung, Fotografie, Videografie, Publishing, Fertigung, Astrophysik und anderen Feldern hat. Die Farbtemperatur einer Lichtquelle entspricht der Temperatur eines idealen Schwarz-Körper-Strahler, der Licht in einem vergleichbaren Farbton auf die Lichtquelle strahlt. Die Temperatur wird konventionell in der absoluten Temperatur angegeben: Grad Kelvin (K).</p> <p>Höhere Farb-Temperaturen (5,000 K oder mehr) werden kalte Farben genannt (bläulich weiß); niedrigere Farbtemperaturen (2,700 - 3,000 K) werden warme Farben genannt (gelblich weiß bis rot).</p>
Netz	<p>Geben Sie Netzoptionen zum Ändern an Datei/X/Y/Z /<beEnden> (Geben Sie eine Option ein.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Netz-Datei an <>: Geben Sie den Namen einer Netz-Datei ein. Eine IES Datei ist eine Text-Datei, mit der die Intensität einer Lichtquelle auf Punkten eines kugelförmigen Rasters angegeben wird. • Geben Sie die Netz-X-Drehung in Grad an <0.0000>: (Geben Sie die X-Rotation des Netzes an.) • Geben Sie die Netz-Y-Drehung in Grad an <0.0000>: (Geben Sie die Y-Rotation des Netzes an.) • Geben Sie die Netz-Z-Drehung in Grad an <0.0000>: (Geben Sie die Z-Rotation des Netzes an.)
Schatten	<p>Schatten Einstellungen Eingeben [Aus/Scharf/Weich/weicheMuster] <Scharf>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS: Schaltet die Schattenberechnung für dieses Licht aus. • Scharf: Es werden Schatten mit scharfen Kanten angezeigt. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung erhöhen. • Weich: Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an. Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Map Größe ein [64/128/256/512/1024/2048/4096] <256>: • Weiche Muster: Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten, die auf erweiterten Lichtquellen basieren, an. Sie werden aufgefordert: Eine Option zum Ändern angeben [Form/Muster/Sichtbar/eXit] <eXit>: <ul style="list-style-type: none"> • Form eingeben [Scheibe/Rechteck] <Scheibe>: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Radius ein <0.0000>: (Geben Sie den Radius der Scheibe ein.) • Geben Sie die Länge ein <0.0000>: (Geben Sie die Länge des Rechtecks ein.) • Geben Sie die Breite ein <0.0000>: (Geben Sie die Breite des Rechtecks ein.) • Geben Sie ein Schatten-Muster an für <16>: • Geben Sie die Form Sichtbarkeit ein [Ja/Nein] <Nein>:
Filter Farbe	<p>Geben Sie True-Color (R,G,B) ein, oder geben Sie eine Option ein: Index farbe/Hsl/<255,255,255>: Legt die Farbe des Lichts fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Echte Farbe RGB: 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 Integer-Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, den

	<p>Bereich, den ein einzelnes 8-Bit Byte (durch Codierung von 256 unterschiedlichen Werten) bieten kann.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Index Farbe: Legt eine AutoCAD Farb-Index Farbe fest. • HSL: Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.
Beenden	Schließt den Befehl ab und erstellt das Licht.

Ähnliche Befehle

[Fernlicht](#) - erstellt ein Fernlicht.

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[Lichtliste](#) - zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

[Punktlicht](#) - erstellt ein Punktlicht.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Spotlicht](#) - erstellt ein Spotlicht.

[Sonneneigensch](#) - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

O

ObjEinf

Fügt fremde (keine BricsCAD) Objekte in Zeichnungen ein.

Zugriff auf den Befehl über

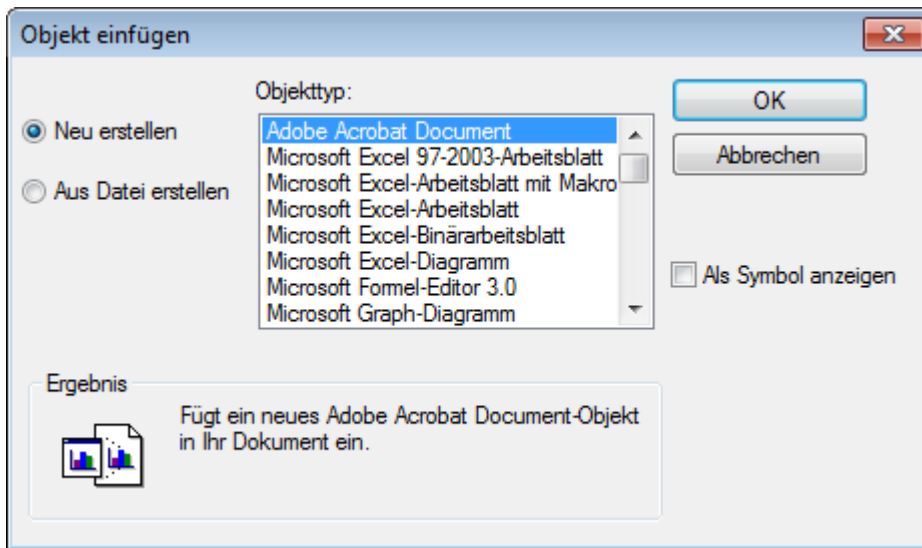
Befehlszeile: *objeinf*

Alias: *oei*

Menü: *Einfügen | Objekt einfügen*

: *objeinf*

Ein Dialog wird angezeigt:



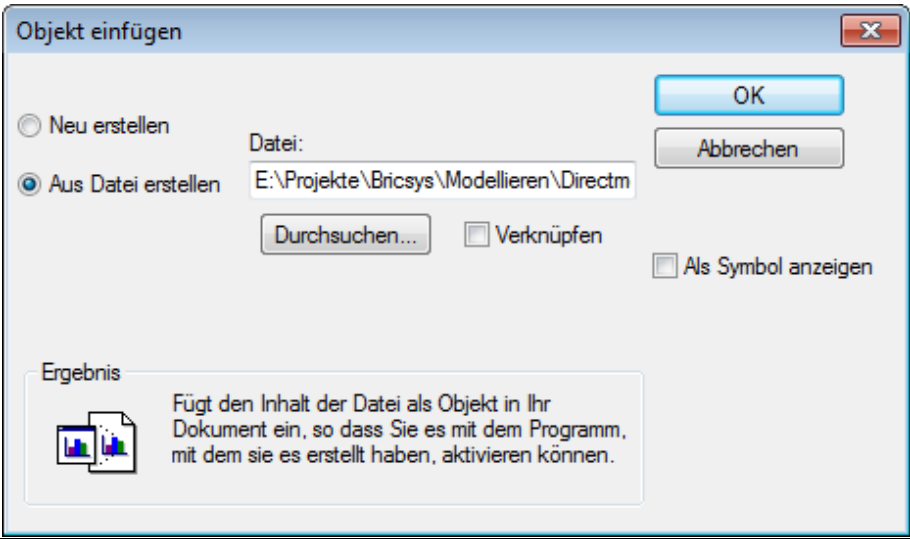
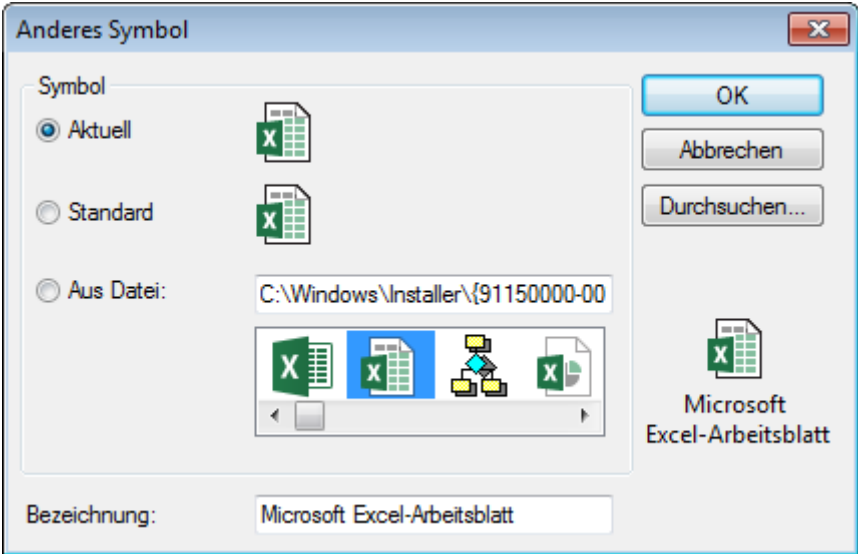
Wählen Sie einen Objekttyp und klicken Sie dann auf *OK*.

BricsCAD öffnet die verknüpfte Anwendung. Ein Objekt wie z. B. eine Tabelle oder ein Diagramm wird erzeugt.

Wenn Sie fertig sind, wählen Sie *Datei | Beenden und in die Zeichnung zurückkehren*. Das Objekt erscheint in der oberen linken Ecke der Zeichnung.

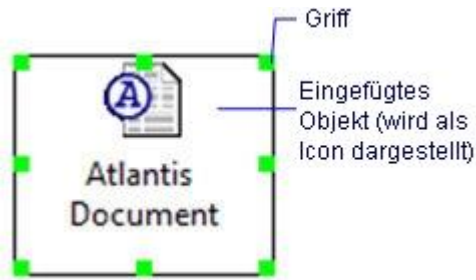
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Neu erstellen	Durch Öffnen der Anwendung wird ein neues Objekt erzeugt. Diese Objekte werden auch als OLE-Objekte bezeichnet, kurz für "Object Linking and Embedding".
Aus Datei erstellen	Zeigt verschiedene Optionen an:

	
Datei	Bestimmt den Dateinamen des Objektes.
Durchsuchen	Das Dialogfenster Durchsuchen wird angezeigt. Wählen Sie eine Datei aus und klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i> .
Verknüpfen	<p>Schaltet die Verknüpfung zum Quelldokument:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - verknüpft die Quelldatei eines Objektes an die Zeichnung. Wenn sich die Quelldatei ändert, ändert sich auch das verknüpfte Objekt. • <i>Aus</i> - verknüpft das Objekt nicht.
Als Symbol	Zeigt das Objekt als Symbol an. Das Symbol gehört zum Dokumententyp.
Anderes Symbol	<p>Das Dialogfenster Anderes Symbol wird angezeigt:</p>  <p>Wählen Sie ein anderes Symbol aus, bearbeiten Sie die Bezeichnung und klicken Sie dann auf <i>OK</i>.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Ein OLE-Objekt wählen Sie durch Anklicken des Rahmens aus. Es werden acht Griffe dargestellt:



Bearbeitung mit Griffen	Beschreibung
Größe anpassen	Ändern Sie die Größe des Objektes, in dem Sie an einem der vier Griffe an den Ecken ziehen. Das Seitenverhältnis bleibt erhalten.
Strecken	Strecken Sie das Objekt, in dem Sie einen der vier Griffe in der Mitte ziehen. Das Seitenverhältnis bleibt nicht erhalten.
Löschen	Durch Drücken der Taste <i>Entf</i> wird das gewählte Objekt gelöscht.

Ähnliche Befehle

[OleVerkn](#) - verbindet einen Link auf ein OLE-Objekt eingebettet oder verknüpft mit einer Zeichnung.

[OleOpen](#) - öffnet verknüpfte und eingebettete Objekte in der entsprechenden Anwendung.

[InhaltEinfüg](#) - fügt Objekte in verschiedenen Formaten ein.

[Einfüge](#) - fügt DWG-Dateien in eine Zeichnung ein.

[Bildzuordnen](#) - ordnet einer Zeichnung Rasterbilder zu.

[XZuordnen](#) - hängt DWG Dateien an Zeichnungen an.

ObjektMass

Hinzufügen oder entfernen von unterstützten Maßstäben für Beschriftungs Objekte über einen Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *objektmass*

Eigenschaften Leiste: *Beschriftungs Maßstab* | 

: *objektmass*

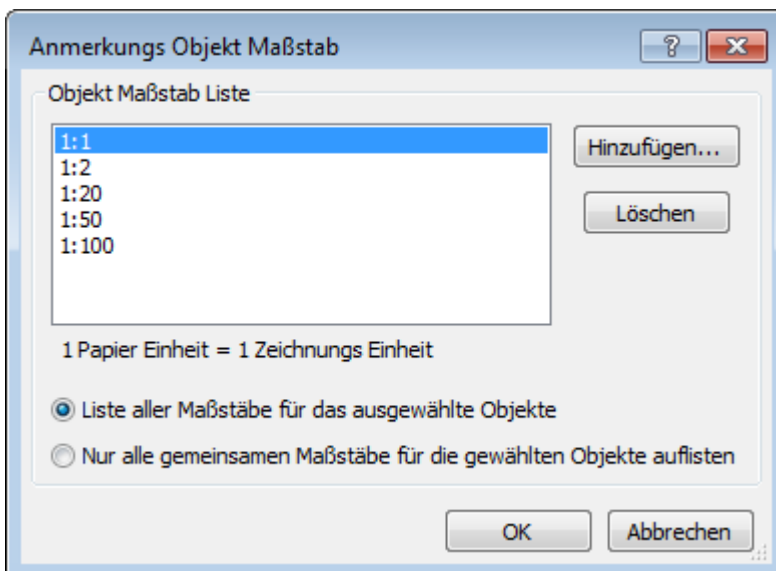
Aufforderung in der Befehlszeile:

Beschriftungs Objekte wählen: **Wählen Sie Objekte.**

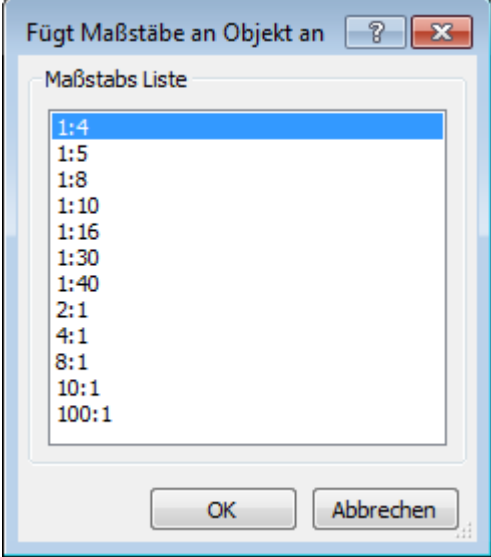
Objekte im Satz 2

Beschriftungs Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Hinzufügen	<p>Fügt Beschriftungs Skalierungen zu den ausgewählten Beschriftungs Objekten hinzu.</p> <p>Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Wählen Sie einen oder mehrere Maßstäbe in der Liste, und drücken Sie die Schaltfläche OK, um die ausgewählten Skalierungen hinzuzufügen.</p> <p>Drücken Sie und halten Sie die STRG-Taste, um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mehrere Maßstäbe zu wählen. • die Markierung eines Maßstabs aufzuheben. <p>Um eine Reihe von Maßstäben auszuwählen: Wählen Sie den ersten Maßstab, und halten Sie die Umschalt-Taste fest und wählen Sie dann den letzten Maßstab.</p>
Löschen	<p>Löscht Beschriftungs Skalierungen von den gewählten Beschriftungs Objekten.</p> <p>Wählen Sie die Maßstäbe, die entfernt werden sollen, in der <i>Objekt Maßstab Liste</i>, und drücken Sie dann die Schaltfläche <i>Löschen</i>.</p> <p>Drücken Sie und halten Sie die STRG-Taste, um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • mehrere Maßstäbe zu wählen. • die Markierung eines Maßstabs aufzuheben. <p>Es ist nicht möglich, alle Maßstäbe zu löschen. Wenn Sie alle Maßstäbe auswählen, ist die Option <i>Löschen</i> nicht verfügbar.</p> <p>Wählen Sie <i>Nein</i> im Feld <i>Beschriftungen</i> in der <i>Eigenschaften Leiste</i>, um die Beschriftungs Eigenschaft zu entfernen.</p>
Alle Maßstäbe für die ausgewählten Objekte auflisten	Alle verwendeten Maßstäbe der ausgewählten Objekte werden aufgelistet.

Nur alle gemeinsamen Maßstäbe für die gewählten Objekte auflisten	Nur Maßstäbe, die in allen gewählten Objekten vorkommen, werden aufgelistet.
---	--

Ähnliche Befehle

-Objektmass - Hinzufügen oder Entfernen von unterstützten Maßstäben für Beschriftungs Objekte über die Befehlszeilen Eingabe.

MStabListeBearb - bearbeitet die Maßstab Liste einer Zeichnung, die im Abschnitt *Skalieren*, der *Drucken* und *Seite einrichten* Dialoge und der Eigenschaft *Standard Skalierung* eines Papier Bereich Ansichtsfensters gewählt werden kann. Definiert die für Beschriftungs Objekte verfügbaren Beschriftungs Skalierungen.

-ObjektMass

Fügt hinzu oder entfernt unterstützte Maßstäbe für Beschriftungs Objekte mithilfe der von Befehlszeilen Eingaben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-objektmass*

: *-objektmass*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Beschriftungs Objekte: Wählen Sie Objekte.

Objekte im Satz: 1

Wähle Beschriftungs Objekte: Wählen Sie weitere Objekte oder Rechtsklick zum Beenden.

Eine Option eingeben [[Hinzufügen](#)/[Löschen](#)/[?](#)] <Hinzufügen>: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung																				
Hinzufügen	<p>Fügt Beschriftungs Skalierungen zu den ausgewählten Beschriftungs Objekten hinzu.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Maßstab-Name zum Hinzufügen ein oder [?] <1:10>: Geben Sie eine Skalierung ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste. x Objekte wurden auf unterstützte Beschriftungs-Maßstäbe aktualisiert '1:10'.</p> <p>Geben Sie den Maßstab-Name zum Hinzufügen ein oder [?]: Geben Sie einen anderen Maßstab ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu beenden.</p>																				
Löschen	<p>Löscht Beschriftungs Skalierungen von den gewählten Beschriftungs Objekten.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den Maßstab-Name zum Löschen ein [?] <1:10>: Geben Sie einen Maßstab ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste. x Objekt Maßstab entfernt</p> <p>Geben Sie den Maßstab-Name zum Löschen ein oder [?]: Geben Sie einen anderen Maßstab ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.</p> <p>Geben Sie ein ? ein, um eine Liste aller Maßstäbe der ausgewählten Objekte anzuzeigen.</p> <p>Drücken Sie F2, um das Fenster <i>BricsCAD Eingabe Protokoll</i> zu öffnen.</p> <table border="1" data-bbox="427 1697 1337 1839"> <thead> <tr> <th>Maßstab</th> <th>Name</th> <th>Papier Einheiten</th> <th>Zeichnungs Einheiten</th> <th>Effektiver Maßstab</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1:</td> <td>1:1</td> <td>1.0000</td> <td>1.0000</td> <td>1.0000</td> </tr> <tr> <td>2:</td> <td>1:20</td> <td>1.0000</td> <td>20.0000</td> <td>.0500</td> </tr> <tr> <td>3:</td> <td>1:50</td> <td>1.0000</td> <td>50.0000</td> <td>.0200</td> </tr> </tbody> </table>	Maßstab	Name	Papier Einheiten	Zeichnungs Einheiten	Effektiver Maßstab	1:	1:1	1.0000	1.0000	1.0000	2:	1:20	1.0000	20.0000	.0500	3:	1:50	1.0000	50.0000	.0200
Maßstab	Name	Papier Einheiten	Zeichnungs Einheiten	Effektiver Maßstab																	
1:	1:1	1.0000	1.0000	1.0000																	
2:	1:20	1.0000	20.0000	.0500																	
3:	1:50	1.0000	50.0000	.0200																	
?	<p>Zeigt eine Liste der verfügbaren Beschriftungs Skalierungen an, wie Sie in der Maßstab Liste definiert sind (siehe auch beim Befehl MStabListeBearb).</p> <p>Drücken Sie F2, um das Fenster <i>BricsCAD Eingabe Protokoll</i> zu öffnen.</p>																				

Maßstab Name	Papier Einheiten	Zeichnungs Einheiten	Effektiver Maßstab
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	.1000
5: 1:100	1.0000	100.0000	.0100
6: 1:16	1.0000	16.0000	.0625
7: 1:2	1.0000	2.0000	.5000
8: 1:20	1.0000	20.0000	.0500
9: 1:30	1.0000	30.0000	.0333
10: 1:4	1.0000	4.0000	.2500
11: 1:40	1.0000	40.0000	.0250
12: 1:5	1.0000	5.0000	.2000
13: 1:50	1.0000	50.0000	.0200
14: 1:8	1.0000	8.0000	.1250
15: 2:1	2.0000	1.0000	2.0000
16: 4:1	4.0000	1.0000	4.0000
17: 8:1	8.0000	1.0000	8.0000

Ähnliche Befehle

Objektmass - Hinzufügen oder Entfernen von unterstützten Maßstäben für Beschriftungs Objekte über einen Dialog.

MStabListeBearb - bearbeitet die Maßstab Liste einer Zeichnung, die im Abschnitt *Skalieren*, der *Drucken* und *Seite einrichten* Dialoge und der Eigenschaft *Standard Skalierung* eines Papier Bereich Ansichtsfensters gewählt werden kann. Definiert die für Beschriftungs Objekte verfügbaren Beschriftungs Skalierungen.

OleVerkn

Richtet Links für OLE Objekte, die in der Zeichnung eingebettete oder verknüpft sind ein (kurz für "Objekt Verknüpfung und Einbettung").

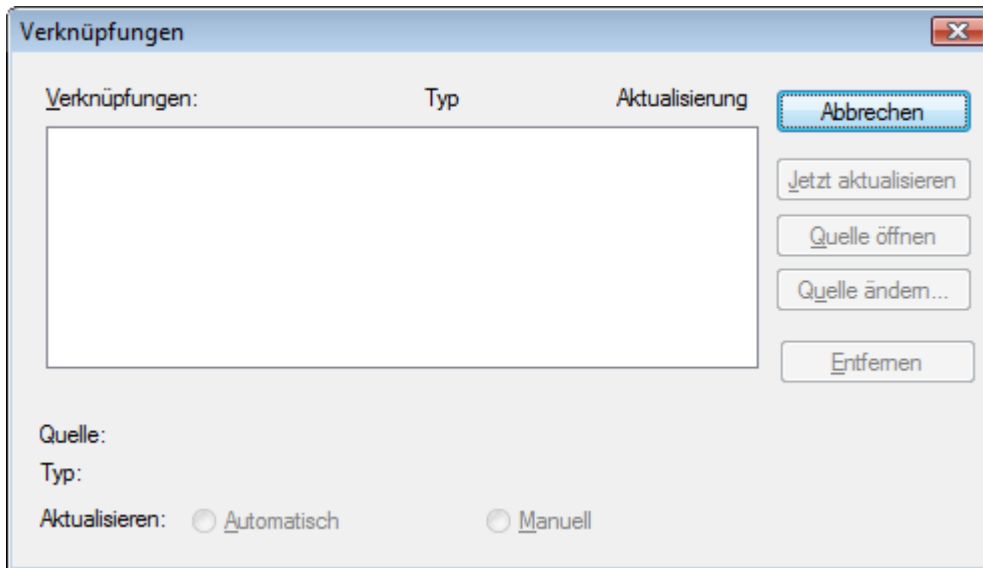
Zugriff auf den Befehl über

Befehls: *oleverkn*

Menü: *Bearbeiten | Verknüpfung*

: *oleverkn*

Ein Dialog wird angezeigt:



Ändern Sie eine Einstellung für eine Verknüpfung und klicken Sie dann auf *Jetzt aktualisieren*. Verwenden Sie den Befehl *ObjEinf*, um OLE-Objekte in die Zeichnungen einzufügen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Jetzt aktualisieren	Updated verknüpfte OLE-Objekte. Wenn die Quelldatei geändert wurde, wird durch diese Schaltfläche die Kopie in der BricsCAD-Zeichnung aktualisiert.
Quelle öffnen	Öffnet die Quelldatei im Ursprungs-Programm. Auf diese Weise können Sie die Quelldatei bearbeiten. Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, wählen Sie <i>Aktualisieren</i> im Menü <i>Datei</i> .
Quelle ändern	Änderungen der Quelle der verbundenen OLE-Objekte.
Entfernen	Bricht die Verbindung zur Quelldatei ab. Wenn der Link entfernt wurde, wird das OLE-Objekt in der Zeichnung nicht mehr ändert, wenn die Quelldatei geändert wird.
Quelle	Zeigt den Pfad zur Quell-Datei an.
Typ	Zeigt den Dateityp an.

Aktualisieren	Legt fest, wie das OLE-Objekt in der Zeichnung aktualisiert werden soll, wenn Änderungen an der Quelle vorgenommen werden: <ul style="list-style-type: none">• <i>Automatisch</i> - die OLE-Objekte in der Zeichnung ändern sich, sobald die Quelldateien geändert werden.• <i>Manuell</i> - das OLE-Objekt in der Zeichnung ändert sich nur, wenn Sie auf die Schaltfläche <i>Jetzt aktualisieren</i> klicken.
---------------	--

Ähnliche Befehle

[OleOpen](#) - öffnet verknüpfte und eingebettete Objekte in der entsprechenden Anwendung.

[InhaltEinfüg](#) - fügt Objekte in verschiedenen Formaten ein.

[ObjEinf](#) - fügt fremde (nicht-BricsCAD) Objekte in Zeichnungen ein.

[Einfüge](#) - fügt DWG Dateien in Zeichnungen ein.

[Bildzuordnen](#) - hängt Raster Bilder an Zeichnungen an.

[XZuordnen](#) - hängt DWG Dateien an Zeichnungen an.

OleOpen

Öffnet verknüpfte und eingebettete Objekte in der entsprechenden Anwendung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *oleopen*

: *oleopen*

Sie werden aufgefordert:

Wähle OLE Element zum Öffnen: Wählen Sie ein OLE-Objekt in der Zeichnung.

Das ausgewählte OLE-Objekt wird geöffnet.

Ähnliche Befehle

Verwenden Sie den Befehl [InsertObj](#), um OLE-Objekte in Zeichnungen einzufügen.)

[InhaltEinfüg](#) - fügt Objekte in verschiedenen Formaten ein.

[ObjEinf](#) - fügt fremde (nicht-BricsCAD) Objekte in Zeichnungen ein.

OnWeb

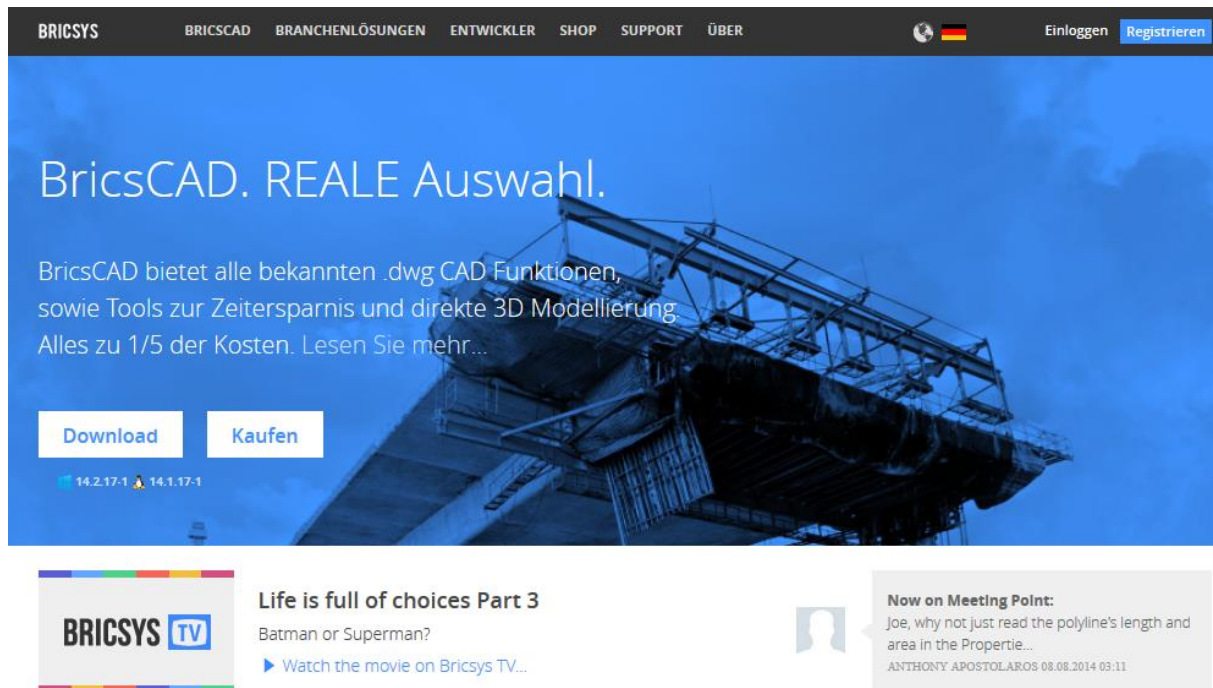
Öffnet die Bricsys Homepage im Standard-Web-Browser.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *onweb*

: *onweb*

Zeigt im Web-Browser:



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

Browser - öffnet den voreingestellten Web-Browser.

Url - öffnet den voreingestellten Web-Browser.

Senden - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.

Optionen

Stellt Programm Optionen im Dialog Einstellungen ein.

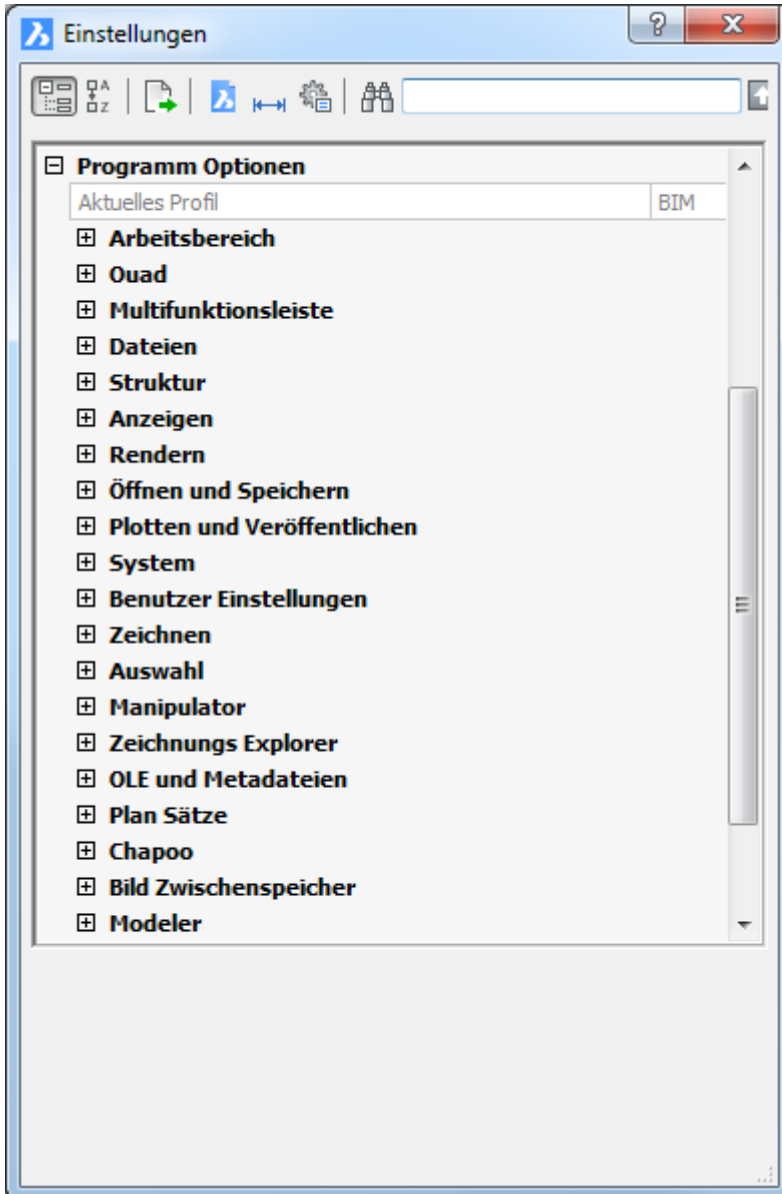
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *optionen*

Alias: *o, op, voreinstellungen, Einstellungen*

: optionen

Zeigt den Bereich Programm Optionen des Dialogs Einstellungen an.



Ändern Sie die Einstellungen, und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktuelles Profil	Definiert den Namen der Profil Datei, in der alle möglichen Einstellungen für den aktuellen Benutzer gespeichert werden.

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) - ändert die Werte von Systemvariablen und Benutzereinstellungen über einen Dialog.

Orthogonal

Begrenzt das Zeichnen und Bearbeiten auf einen Winkel von 90 Grad.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *orthogonal*

Transparent: *'orthogonal*

Kurztaste: *F3*

Alias: *ortho*

Menü: *Einstellungen | Zeichne rechtwinklig*

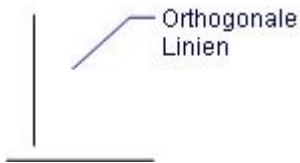
Werkzeugkasten: *Einstellungen | *

Statuszeile: *ORTHO*

: ***orthogonal***

Aufforderung in der Befehlszeile:

ORTHOMODE ist zurzeit deaktiviert: Ein/Wechseln/<Aus>: (Geben Sie eine Option ein.)

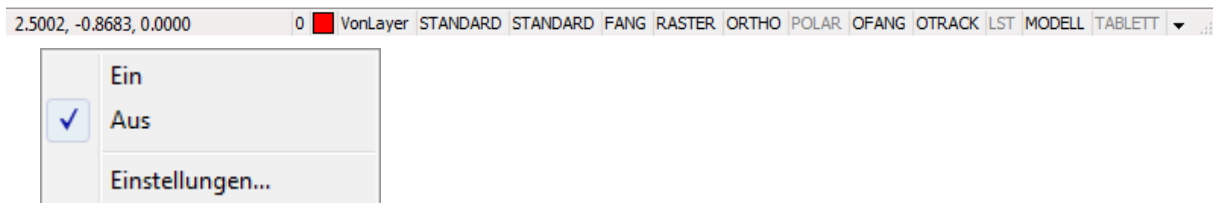



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet orthogonalen Modus ein.
Wechseln	Schaltet den Orthogonal-Modus: wenn eingeschaltet ist wird ausgeschaltet; wenn ausgeschaltet ist wird eingeschaltet;
AUs	Schaltet orthogonalen Modus aus.

Statuszeile Menü

Rechtsklick auf ORTHO in der Statuszeile öffnet das Kontext Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet den rechtwinkligen Modus ein.
Aus	Schaltet den rechtwinkligen Modus aus.
Einstellungen	<p>Öffnet den Koordinateneingabe Bereich des Dialogs Einstellungen.</p> 
Orthogonal-Modus	<p>Schaltet den Orthogonal-Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - schaltet den Ortho Modus ein. • Aus - schaltet den Ortho Modus aus.

Ähnliche Befehle

[Fang](#) - stellt den Ortho Winkel ein.

[Einstellungen](#) - stellt die Parameter für den Ortho Modus ein.

OFang

Schaltet den Objekt-Fang Modus über den Einstellungen Dialog (kurz für "Objekt Fang").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ofang*

Transparent: *'ofang*

Kurztaste: *F3*

Alias: *ddosnap, of*

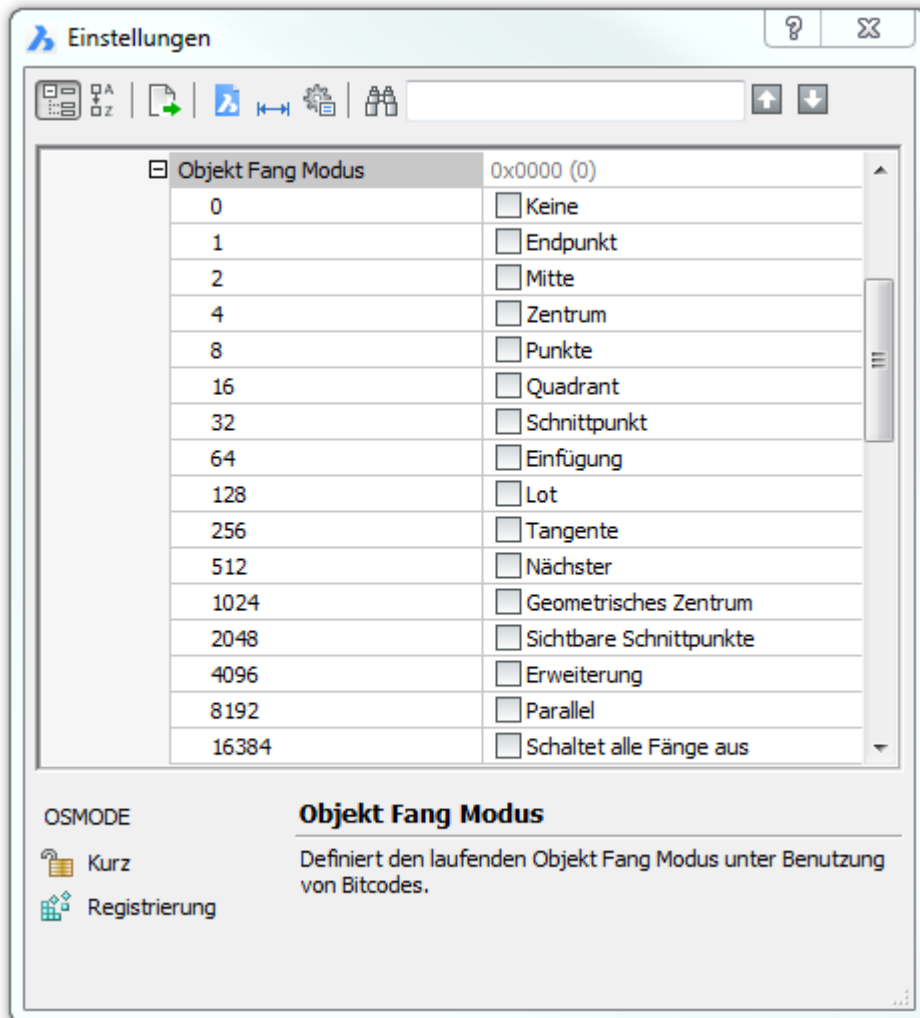
Menü: *Einstellungen | Objekt Fang Einstellungen*

Werkzeugkasten: *Einstellungen | *

Statuszeile: *OFANG*

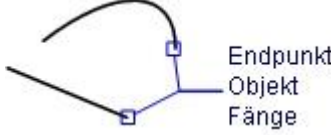
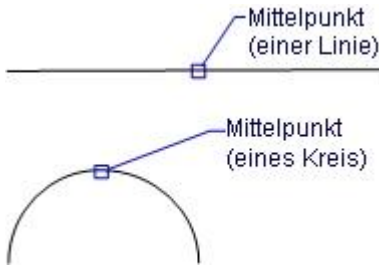
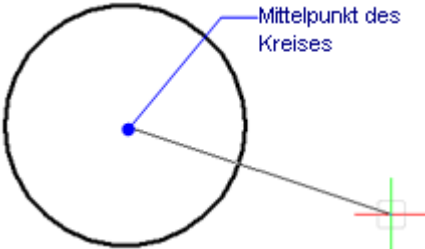
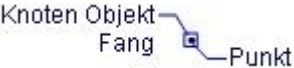
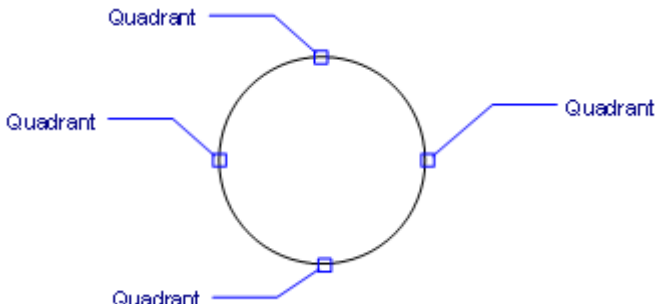
: *ofang*

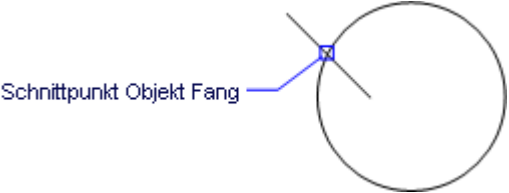

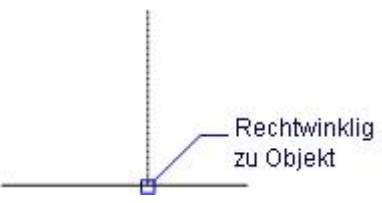
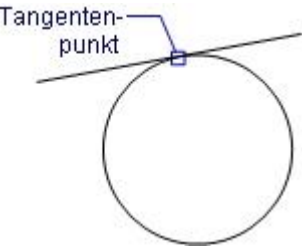

Zeigen den Objektfang Bereich des Einstellungen Dialogs an:

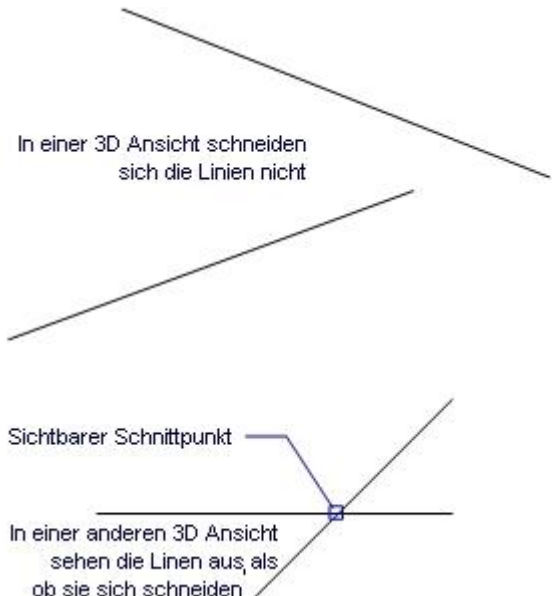
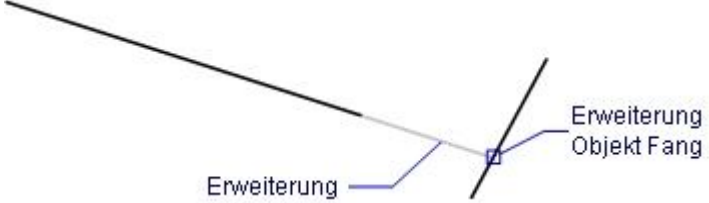
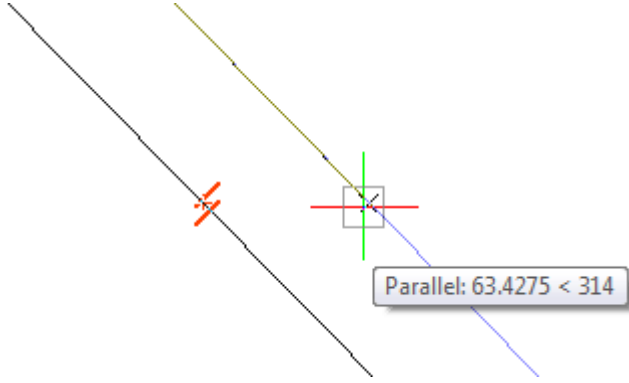


Ändern Sie die Einstellungen, und klicken Sie dann auf **X**.

Befehls Optionen

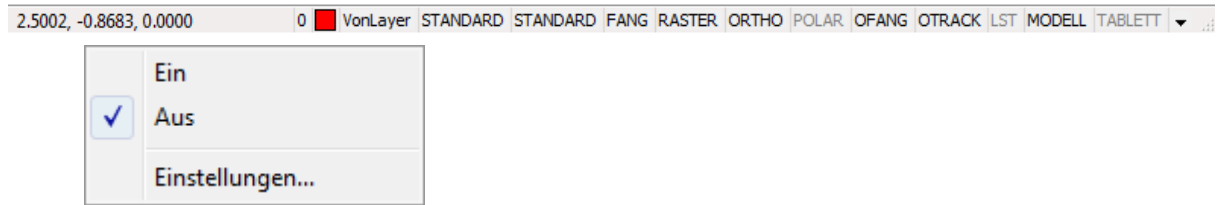
Option	Beschreibung
1 - Endpunkt	<p>Schaltet den Objektfang Modus Endpunkt ein oder aus. Fängt das Ende von offenen Objekten, wie z. B. Linien, Bögen, offenen Polylinien und offene Splines.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Endpunkt geschaltet werden.</p>
2 - Mittelpunkt	<p>Schaltet den Objektfang Modus Mittelpunkt ein oder aus. Fängt sich an der Mitte von Linien und Bögen und anderen offenen Objekten.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Mittelpunkt geschaltet werden.</p>
4 - Zentrum	<p>Schaltet den Objektfang Modus Zentrum ein oder aus. Fängt das Zentrum von Kreisen, Bögen und anderen Objekten mit Kreisbögen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Zentrum geschaltet werden.</p>
8 - Knoten (Punkt)	<p>Schaltet den Objektfang Modus Knoten ein oder aus. Es werden Punkt Objekte gefangen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Knoten geschaltet werden.</p>
16 - Quadrant	<p>Schaltet den Objektfang Modus Quadrant ein oder aus. Fängt sich an Quadranten Punkte von kreisförmigen Objekten, wie Kreisen, Kreisbögen und Polybögen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Quadrant geschaltet werden.</p>

<p>32 - Schnittpunkt</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Schnittpunkt ein oder aus. Fängt den Schnittpunkt von zwei beliebigen Objekten.</p>  <p>Schnittpunkt Objekt Fang</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Schnittpunkt geschaltet werden.</p>
<p>64 - BasisPunkt (Einfügung)</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Basispunkt ein oder aus. Fängt Einfügekpunkte von Blöcken und Texten.</p>  <p>Basispunkt Objekt Fang</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Basispunkt geschaltet werden.</p>
<p>128 - Lot</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Lot ein oder aus. Fängt senkrecht zu einem Objekt.</p>  <p>Rechtwinklig zu Objekt</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Lot geschaltet werden.</p>
<p>256 - Tangente</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Tangente ein oder aus. Fängt sich tangential zu kreisförmigen Objekten.</p>  <p>Tangenten- punkt</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Tangente geschaltet werden.</p>
<p>512 - Nächster</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Nächster ein oder aus. Es wird die nächstliegende Geometrie eines Objektes gefangen.</p>  <p>Nächster Objekt Fang</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Nächster geschaltet werden.</p>
<p>1024 - Geometrisches Zentrum</p>	<p>Schaltet den Geometrischen Zentrum Objektfang Modus (GZentrum) um. Fängt sich am Schwerpunkt jeder geschlossenen Polylinien, Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten. Kann auch mit dem Befehl GZentrum umgeschaltet werden.</p>

<p>2048 - Sichtbarer Schnittpunkt</p>	<p>Fängt den sichtbaren Schnittpunkt von Objekten, auch wenn diese sich nur scheinbar im dreidimensionalen Raum schneiden.</p>  <p>In einer 3D Ansicht schneiden sich die Linien nicht</p> <p>Sichtbarer Schnittpunkt</p> <p>In einer anderen 3D Ansicht sehen die Linien aus, als ob sie sich schneiden</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Sichtbar geschaltet werden.</p>
<p>4096 - Erweiterung</p>	<p>Schaltet den Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang. Fängt den Schnittpunkt von zwei Objekten, die sich physikalisch nicht schneiden, als ob sie einen Schnittpunkt haben.</p>  <p>Erweiterung</p> <p>Erweiterung Objekt Fang</p> <p>Kann auch mit dem Befehl Erweiterung geschaltet werden.</p>
<p>8192 - Parallel</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Parallel ein oder aus. Fängt parallel Punkte von Objekten. Ermöglicht das Zeichnen von Linien, Polylinien Segmente, Klinien und Strahlen parallel zu einem anderen Objekt.</p>  <p>Parallel: 63.4275 < 314</p> <p>Kann auch mit dem Befehl Parallel umgeschaltet werden.</p>
<p>16384 - Schaltet alle Fänge aus</p>	<p>Schaltet alle Objektfang Modi aus. Objektfänge können auch mit dem Befehl Keiner ausgeschaltet werden.</p>

Statuszeile Menü

Um das Kontextmenü zu erhalten, geben Sie einen Rechts-Klick auf OFANG in der Statuszeile:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet den Objektfang ein.
Aus	Schaltet den Objektfang aus.
Einstellungen	Öffnet den Objektfang Bereich im Einstellungen Dialog.

Ähnliche Befehle

- OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.
- 3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.
- 3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.
- Öffnung - es wird die Größe der Öffnung für den Objektfang Cursor festgelegt.

- 2DSchnittpunkt - schaltet den Modus sichtbarer Schnittpunkt fangen.
- 3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.
- Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.
- Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.
- Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.
- Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.
- GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.
- BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.
- Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.
- Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.
- Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.
- Nächster - wechselt den Objektfang Modus Nächster.
- Knoten - wechselt den Knoten (Punkt) Objektfang Modus.
- Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.
- Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.
- Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.
- Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.
- Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

-OFang

Schaltet den Objekt-Fang Modus über die Befehlszeile ein oder aus (kurz für "Objekt Fang").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-ofang*

Transparent: *'-ofang*

Kurztaste: *F3*

Alias: *-of*

Statuszeile: *OFANG*

: -ofang

Aufforderung in der Befehlszeile:


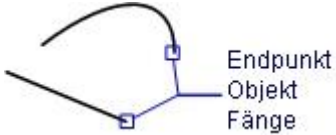
Fänge: *NÄChster/ENDpunkt/MITtelpunkt/ZENtrum/Geometrisches*

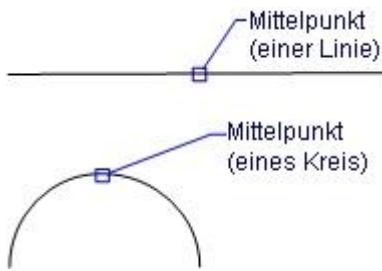
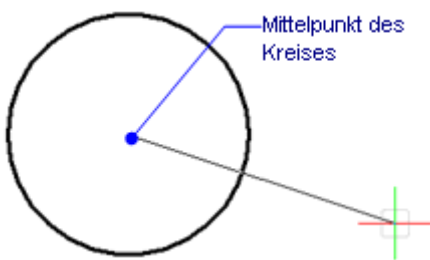
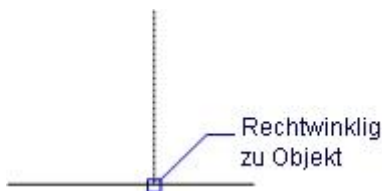
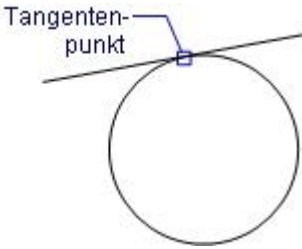
ZEntrum/LOT/TANgente/QUAdrant/BASispunkt/PUNkt/SCHnittpunkt/DraufsichtSchnittPunkt/EIN/<AUS>: (Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objekt Fänge ein- oder auszuschalten.)

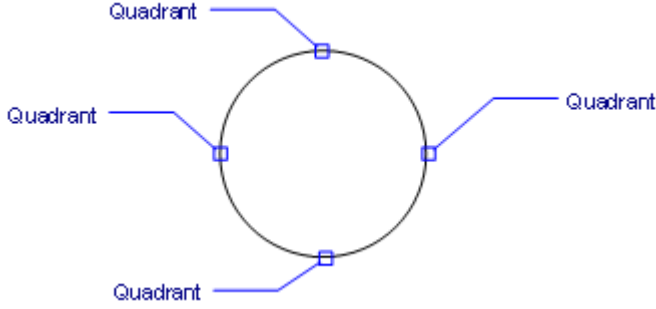


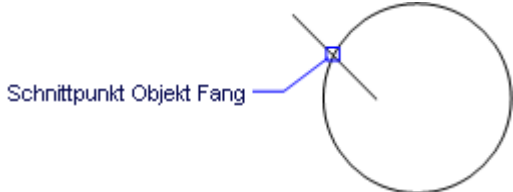
Die folgenden Objekt Fänge funktionieren in 3D-Modellen:

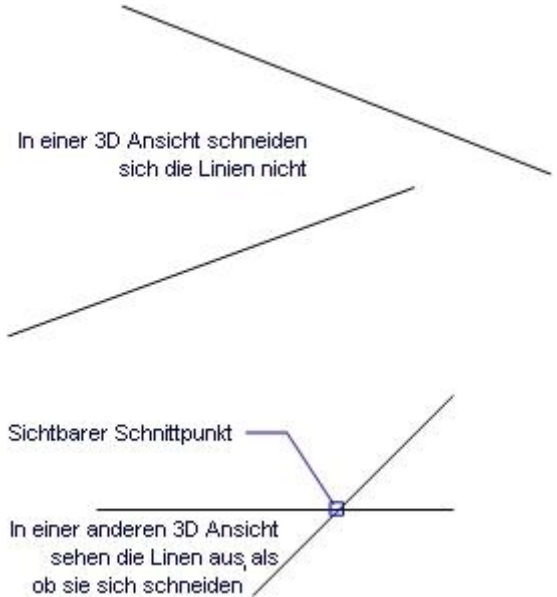
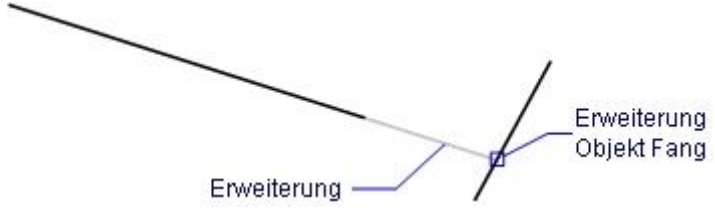
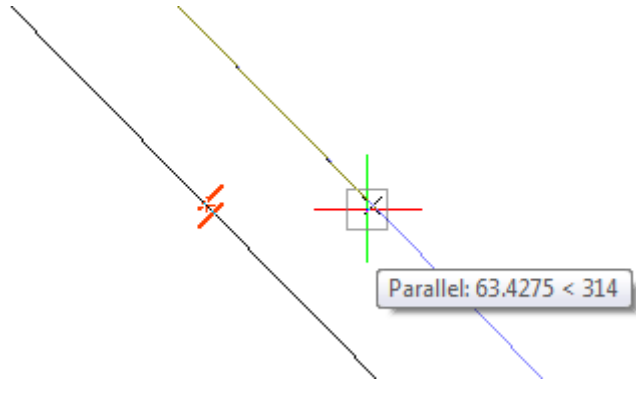
- Endpunkt
- MittelPunkt
- Nächster

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<i>NÄChster</i>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Nächster ein oder aus. Es wird die nächstliegende Geometrie eines Objektes gefangen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl <i>Nächster</i> geschaltet werden.</p>
<i>ENDpunkt</i>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Endpunkt ein oder aus. Fängt das Ende von offenen Objekten, wie z. B. Linien, Bögen, offenen Polylinien und offene Splines.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl <i>Endpunkt</i> geschaltet werden.</p>

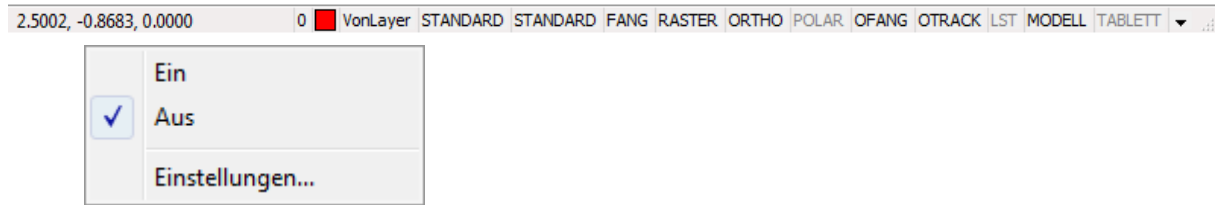
<p>MITtelpunkt</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Mittelpunkt ein oder aus. Fängt sich an der Mitte von Linien und Bögen und anderen offenen Objekten.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Mittelpunkt geschaltet werden.</p>
<p>ZENtrum</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Zentrum ein oder aus. Fängt das Zentrum von Kreisen, Bögen und anderen Objekten mit Kreisbögen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Zentrum geschaltet werden.</p>
<p>Geometrisches ZENtrum</p>	<p>Schaltet den Geometrischen Zentrum Objektfang Modus (GZENtrum) um. Fängt sich am Schwerpunkt jeder geschlossenen Polylinien, Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten. Kann auch mit dem Befehl GZENtrum umgeschaltet werden.</p>
<p>LOT</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Lot ein oder aus. Fängt senkrecht zu einem Objekt.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Lot geschaltet werden.</p>
<p>TANgente</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Tangente ein oder aus. Fängt sich tangential zu kreisförmigen Objekten.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Tangente geschaltet werden.</p>

<p>QUAdrant</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Quadrant ein oder aus. Fängt sich an Quadranten Punkte von kreisförmigen Objekten, wie Kreisen, Kreisbögen und Polybögen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Quadrant geschaltet werden.</p>
<p>BASispunkt</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Basispunkt ein oder aus. Fängt Einfügebunkte von Blöcken und Texten.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Basispunkt geschaltet werden.</p>
<p>PUNkt (Knoten)</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Knoten ein oder aus. Es werden Punkt Objekte gefangen.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Knoten geschaltet werden.</p>
<p>SCHnittpunkt</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Schnittpunkt ein oder aus. Fängt den Schnittpunkt von zwei beliebigen Objekten.</p>  <p>Es kann auch mit dem Befehl Schnittpunkt und 3DSchnittpunkt geschaltet werden.</p>

<p>DraufsichtSchnittPunkt</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus "Sichtbarer Schnittpunkt" ein oder aus. Fängt den sichtbaren Schnittpunkt von Objekten, auch wenn diese sich nur scheinbar im dreidimensionalen Raum schneiden.</p>  <p>In einer 3D Ansicht schneiden sich die Linien nicht</p> <p>Sichtbarer Schnittpunkt</p> <p>In einer anderen 3D Ansicht sehen die Linien aus, als ob sie sich schneiden</p> <p>Es kann auch mit dem Befehl Sichtbar und 2DSchnittpunkt geschaltet werden.</p>
<p>HILfslinie</p>	<p>Schaltet den Objektfang Erweiterter Schnittpunkt Fang. Fängt den Schnittpunkt von zwei Objekten, die sich physikalisch nicht schneiden, als ob sie einen Schnittpunkt haben.</p>  <p>Erweiterung</p> <p>Erweiterung Objekt Fang</p> <p>Kann auch mit dem Befehl Erweiterung geschaltet werden.</p>
<p>PARallel</p>	<p>Schaltet den Objektfang Modus Parallel ein oder aus. Fängt parallel Punkte von Objekten. Ermöglicht das Zeichnen von Linien, Polylinien Segmente, Klinien und Strahlen parallel zu einem anderen Objekt.</p>  <p>Parallel: 63.4275 < 314</p> <p>Kann auch mit dem Befehl Parallel geschaltet werden.</p>
<p>Ein</p>	<p>Schaltet alle Objektfänge ein.</p>
<p>AUs</p>	<p>Schaltet alle Objektfänge aus. Objektfänge können auch mit dem Befehl Keiner ausgeschaltet werden.</p>

Statuszeile Menü

Um das Kontextmenü zu erhalten, geben Sie einen Rechts-Klick auf OFANG in der Statuszeile:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet den Objektfang ein.
Aus	Schaltet den Objektfang aus.
Einstellungen	Öffnet den Objektfang Bereich im Einstellungen Dialog.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

Öffnung - es wird die Größe der Öffnung für den Objektfang Cursor festgelegt.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Nächster - wechselt den Objektfang Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Knoten (Punkt) Objektfang Modus.

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

OrigEinfüg

Fügt Objekte aus der Zwischenablage in eine andere Zeichnung, unter Berücksichtigung der Koordinaten der Quellzeichnung, ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *origeinfüg*

Aliase: keins

Menü *Bearbeiten | Einfügen, an original Koordinaten*

: *origeinfüg*

Der Inhalt der Zwischenablage wird in die Ziel-Zeichnung eingefügt.

Verfahren

[Benutzung des Kopieren und Origeinfüg Befehls, um Objekte zwischen Zeichnungen zu kopieren](#)

Ähnliche Befehle

[KopieBasisp](#) - kopiert ausgewählte Objekte mit einem Basispunkt in die Zwischenablage.

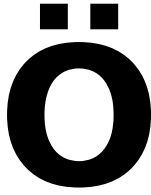
[CopyClip](#) - kopiert ausgewählte Objekte in die Zwischenablage.

[KopieBisher](#) - kopiert den gesamten Text aus dem Eingabe-Protokoll-Fenster in die Zwischenablage.

[AusSchneiden](#) - verschiebt die ausgewählten Objekte in die Zwischenablage.

[BlockEinfüg](#) - fügt Objekte aus der Zwischenablage als Block an einem Einfügepunkt ein.

[InhaltEinfüg](#) - zeigt den Dialog Inhalte einfügen an, in dem das Format für die einzufügenden Objekte definiert werden kann.



Öffnung

Legt den Auswahlbereich für das Einrasten an Objekten fest.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *öffnung*

Transparent: *'öffnung*

Alias: *nicht definiert*

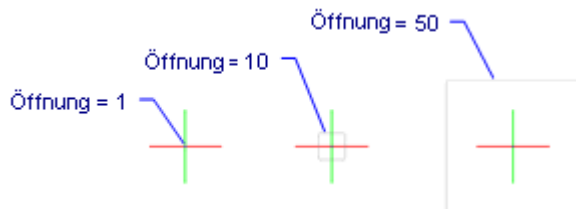
Menü: *Einstellungen | Objektfang-Genauigkeit*

Werkzeugkasten: *Einstellungen* | 

: *aperture*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Auswahlbereich für Objektfang (1-50 Pixels) <10>: Geben Sie einen Wert zwischen 1 und 50 ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.



Die Cursor-Öffnung arbeitet in Verbindung mit den Objektfängen. BricsCAD sucht innerhalb des Bereiches der Cursor-Öffnung nach Merkmalen der Objekte, wie z. B. Endpunkt oder Mittelpunkt.

Eine größere Cursor-Öffnung findet die Merkmale der Objekte leichter, führt aber auch zu Ungenauigkeiten. Eine kleinere Cursor-Öffnung ist genauer, erschwert aber die Merkmale der Objekte zu finden.

In der Voreinstellung ist die Cursor-Öffnung deaktiviert. Verwenden Sie die Systemvariable ApBox, um diese zu aktivieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Auswahlbereich für Objektfang	Ändert die Größe der Cursor-Öffnung; der Bereich liegt bei einer Breite von 1 bis 50 Pixel.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnen

Öffnet Zeichnungs- (DWG), Vorlage- (DWT) und Austausch- (DXF) Dateien.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *öffnen*

Kurztaste: *Strg+O*

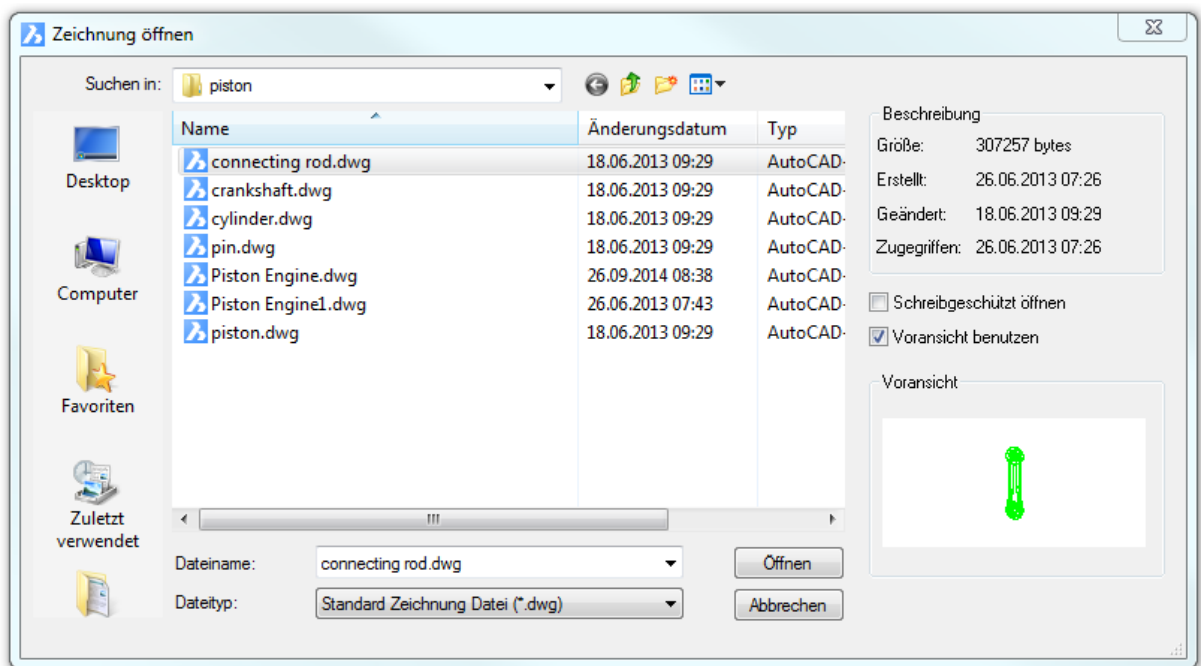
Alias: *oef, imp, import*

Menü: *Datei | Öffnen*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *öffnen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Suchen in	Wählt das Laufwerk und den Ordner.
Dateiname	Bestimmt den Namen der Datei.
Dateityp	Wählt den Dateityp: <ul style="list-style-type: none"> • <i>DWG</i> - BricsCAD Zeichnungs Datei • <i>DWT</i> - Vorlagen Datei • <i>DXF</i> - Austausch Datei
Öffnen	Öffnet die Datei.
Abbrechen	Schließt den Dialog ohne eine Datei zu öffnen.
Schreibgeschützt öffnen	Öffnet die Zeichnung im schreibgeschützten Modus. Die Zeichnung kann nicht mit dem gleichen Dateinamen gespeichert werden..
Benutze Vorschau	Zeigt die Vorschau der Zeichnung an.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Schliessen](#) - schließt die aktuelle Zeichnung.

[Quit](#) - beendet BricsCAD, nach-dem alle Zeichnungen geschlossen wurden.

[Neu](#) - startet eine neue Zeichnung.

[SicherheitsOptionen](#) - Eingabe eines Passworts, um eine Zeichnung zu schützen

[Besitzer](#) - meldet den Besitzer einer Zeichnungsdatei.

[ArbeitsSatz](#) - erstellt und lädt einen Satz von Zeichnungsdateien. Ermöglicht mit einer benannten Gruppe von Zeichnungen zu arbeiten.

P

Prüfung

Repariert geöffnete Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *prüfung*

Transparent: '*prüfung*

Menü: *Datei | Zeichnungs Hilfsmittel | Prüfung*

: ***prüfung***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Behebe alle entdeckten Fehler [[Ja/Nein](#)] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Eine typische Anzeige:

55 Objekte geprüft

Insgesamt gefundenen Fehler während der Prüfung 0, davon behoben 0

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Repariert Fehler, wenn BricsCAD welche findet.
Nein	Sucht nach Fehlern in der Zeichnungsdatenbank, repariert dies aber nicht.

Verfahren

[Die aktuelle Zeichnung auf Integrität analysieren](#)

[Eine Zeichnung reparieren](#)

Ähnliche Befehle

[ProxyInfo](#) - zeigt in einem Dialog Informationen über Proxy-Objekte an, die in der aktuellen Zeichnung enthalten sind.

[WHerst](#) - stellt defekte Zeichnungen wieder her.

[IleWiederHerst](#) - Stellt eine Zeichnung mit allen verschachtelten XRef Zeichnungen wieder her; jede Zeichnung wird als *.BAK Kopie und dem ADT-Bericht gespeichert.

PolyKonvert

Wandelt lightweigth Polylinien zu klassischen Polylinien (2D Polylinien) um und umgekehrt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *polykonvert*

: *polykonvert*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Polylinien Konvertierungs Option angeben [Fett/Dünn] <Dünn>: Drücken Sie die *EINGABETASTE* für dünn oder geben Sie *F* für Fett ein.

Objekte auswählen: Wählen Sie eine oder mehrere Polylinien in der Zeichnung.

Objekte im Satz 2

Objekte auswählen: Wählen Sie weitere Polylinien oder drücken Sie die *EINGABETASTE*, um die Auswahl zu konvertieren.

2 Polylinien-Objekte umgewandelt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dünn	Wandelt lightweigth Polylinien zu klassischen Polylinien (2D Polylinien) um.
Fett	Wandelt klassische Polylinien (2D Polylinien) zu lightweigth Polylinien um.

ANMERKUNGEN

- Kurven-Angepasste, Spline Polylinien und Polylinien, die erweiterte Objektdaten an ihren Eckpunkten haben, können nicht zu lightweigth Polylinien konvertiert werden.
- Editierbefehle gelten für klassische und lightweigth Polylinien.
- Die Systemvariable [PLINETYPE](#) definiert:
 - Ob klassische Polylinien automatisch in lightweigth Polylinien konvertiert werden, wenn eine ältere Zeichnung geöffnet wird.
 - Der Polylinie-Typ, der vom Befehl [Plinie](#) erstellt wird.

Ähnliche Befehle

[Plinie](#) - zeichnet Polylinie Linien, Bögen und Splines.

[Pedit](#) - bearbeitet Polylinien, 3D Polylinien und 3D-Netzobjekte.

Pause

Verzögerung für die Ausführung des nächsten Befehls; nur für die Verwendung bei Skripten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pause*

Transparent: *'pause*

: *pause*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Millisekunden Verzögerung: (Geben Sie eine Zahl zwischen 0 und 2,147,483,627 ein -- in etwa 24 Tage.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Millisekunden Verzögerung	Definiert die Länge der Zeit, die BricsCAD wartet, bevor in einem Skript der nächste Befehl ausgeführt wird; definiert in Millisekunden (1/1000 einer Sekunde)

Ähnliche Befehle

[RecSkript](#) - zeichnet ein Skript in einer SCR-Datei auf.

[StopScript](#) - beendet die Aufzeichnung eines Skriptes und speichert dieses in einer SCR-Datei.

[Script](#) - lädt und führt eine SCR-Skript-Datei aus.

[RScript](#) - führt eine Skript-Datei nochmals aus.

[Resume](#) - fortsetzen einer gestoppten Skript-Datei.

PerspektiveAnpass

Passt die aktuelle Model Bereichs Ansichts-Perspektive an ein Hintergrundbild durch die Auswahl von 3 oder mehr gleichen Punktpaaren an.

Der Befehl gilt nur für perspektivische Ansichten.

Um die Eigenschaft *Perspektive* der aktuellen Ansicht zu aktivieren, führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Perspektive* (📐) im Werkzeugkasten *Ansicht*.
- Wählen Sie im Menü *Ansicht Perspektiv*.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Perspektive* (📐) in der Registerkarte *Ansicht* der Multifunktionsleiste *Ansicht*.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *perspektiveanpass*

Menü: *Ansicht | Perspektiv anpassen*

Werkzeugkasten: *Ansicht* | 📐

: *perspektiveanpass*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Modell Punkt eingeben: Geben Sie einen Punkt im 3D-Modell ein.

Bildpunkt eingeben oder [Zurück]: Klicken Sie auf den entsprechenden Punkt im Bild.

Modell Punkt eingeben oder [Zurück]: Geben Sie einen Punkt im 3D-Modell ein.

Bildpunkt eingeben oder [Zurück]: Klicken Sie auf den entsprechenden Punkt im Bild.

Modell Punkt eingeben oder [Zurück]: Geben Sie einen Punkt im 3D-Modell ein.

Bildpunkt eingeben oder [Zurück]: Klicken Sie auf den entsprechenden Punkt im Bild.

Modell Punkt eingeben oder [Zurück] <Anpassen>: Geben Sie weitere Punkt-Paare ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Ansicht anzupassen.



Das Modell und Bild Punkt-Paare werden markiert und durch grüne Linien verbunden.



Die Perspektive entspricht dem Hintergrund Bild.

Optional können Sie den Befehl [AusSchn](#)t ausführen und die Ansicht speichern.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zurück	Entfernt das vorherige Punkt-Paar.
Anpassen	Passt die Model Bereichs Ansicht an das Hintergrundbild an.

Ähnliche Befehle

[Hintergrund](#) - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

[Kamera](#) - erzeugt perspektivische Ansichten.

[-AusSchn](#)t - steuert benannte Ansichten über die Befehlszeile.

[AusSchn](#)t - erzeugt und setzt benannte Ansichten über den Zeichnungs Explorer.

PlanSatzÖffn

Öffnet einen vorhandenen Plan-Satz; zeigt einen Dialog an.

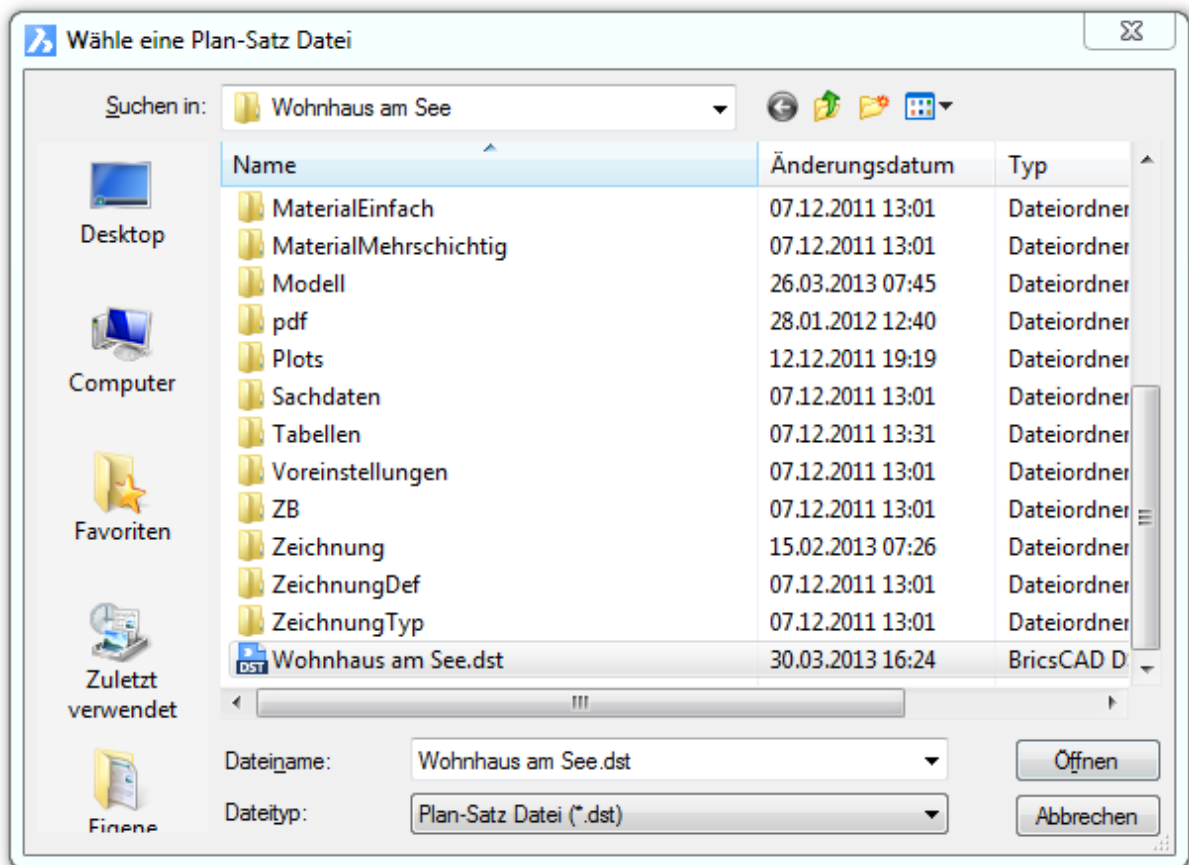
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plansatzöffn*

Werkzeugkasten: *Zeichnungs Explorer - Plan Sätze* | 

: *plansatzöffn*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Plan Satz Datei (*. dst), doppelklicken Sie diese oder drücken Sie die Schaltfläche Öffnen.

Der Dialog *Zeichnungs Explorer - Pläne* wird angezeigt. Sehen Sie auch beim Befehl [PlanSatz](#) nach.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[NeuPlanSatz](#) - erstellt einen neuen Plan Satz.

[-PlanSatzÖffn](#) - öffnet einen vorhandenen Plan-Satz; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[PlanSatz](#) - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

-PlanSatzÖffn

Öffnet einen vorhandenen Plan-Satz; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-plansatzöffn*

: *-plansatzöffn*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie den Plan-Satz Dateinamen ein: Geben Sie den Pfad und den Namen der Plan-Satz Datei in die Befehlszeile ein.

Der Dialog Zeichnungs Explorer - Pläne wird angezeigt. Sehen Sie auch beim Befehl [PlanSatz](#) nach.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[PlanSatzÖffn](#) - öffnet einen vorhandenen Plan-Satz; zeigt einen Dialog an.

[NeuPlanSatz](#) - erstellt einen neuen Plan Satz.

[PlanSatz](#) - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

Parallel

Schaltet den parallelen Objekt Fang um; dies ermöglicht es, eine Linie, ein Polyliniensegment, eine Klinie oder einen Strahl parallel zu einem anderen Objekt zu zeichnen.

Zugriff auf den Befehl über

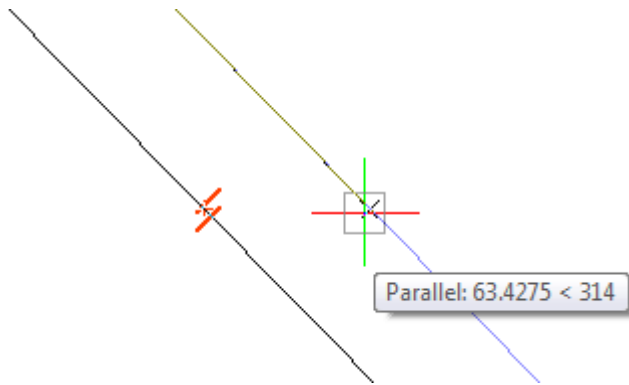
Befehlszeile: *parallel*

Transparent: *par*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *parallel*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Beim Zeichnen einer Linie, eines Polyliniensegments, einer Klinie oder eines Strahls, bewegen Sie den Cursor über das Objekt zu dem Sie parallel zeichnen möchten: Der parallele Fang-Marker wird auf dem Objekt angezeigt. Warten Sie, bis ein kleines Kreuz angibt, dass das Objekt identifiziert wurde; es wird dann eine Führungs-Linie angezeigt, wenn das Objekt, das Sie zeichnen, parallel zu dem ausgewählten Objekt ist.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Parallel (parallel)	Die Eingabe dieses Befehls schaltet den parallelen Objekt-Fang ein oder aus. Es ermöglicht, parallele zu einem anderen Objekt zu zeichnen. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Lot - wechselt den Objektfang- Modus Lot

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

-Parameter

Verwaltet Bemaßungsabhängigkeits Parameter in der aktuellen Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-parameter*

: *-parameter*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Parameteroption eingeben: [[Neu](#)/[Bearbeiten](#)/[Umbenennen](#)/[Löschen](#)/?] <?>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um eine Liste der derzeit definierten Parameter anzuzeigen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Neu	Erstellt eine benutzerdefinierte Variable. Und fordert Sie auf: Geben Sie den Namen für den neuen Benutzerparameter ein - geben Sie einen Namen für die neue Benutzervariable ein. Ausdruck eingeben - geben Sie einen gültigen mathematischen Ausdruck oder einen festen Wert ein.
Bearbeiten	Bearbeitet den Ausdruck für die Bemaßungsabhängigkeit oder die Benutzervariable. Und fordert Sie auf: Geben Sie den Parameter Name ein - geben Sie den Namen eines Bemaßungsabhängigkeits Parameters oder einer Benutzervariablen ein. Alter Ausdruck = $(d1*2 + p)/3$, Wert = 4.33333 Ausdruck eingeben - geben Sie einen gültigen mathematischen Ausdruck oder einen festen Wert ein.
Umbenennen	Benennt den Ausdruck für die Bemaßungsabhängigkeit oder die Benutzervariable um. Und fordert Sie auf: Geben Sie den alten Parameter Name ein - geben Sie den Namen eines Bemaßungsabhängigkeits Parameters oder einer Benutzervariablen ein. Parameter Name eingeben - geben Sie den Namen eines Bemaßungsabhängigkeits Parameters oder einer Benutzervariablen ein.
Löschen	Löscht den Ausdruck für die Bemaßungsabhängigkeit oder die Benutzervariable. Und fordert Sie auf: Geben Sie den alten Parameter Name zum Löschen ein - geben Sie den Namen eines Bemaßungsabhängigkeits Parameters oder einer Benutzervariablen ein.
?	Listet alle Namen der Bemaßungsabhängigkeits Parameter oder Benutzervariablen auf, die in der aktuellen Zeichnung vorhanden sind. Es werden die Namen, die Ausdrücke und die Werte der Bemaßungsabhängigkeits Parameter oder Benutzervariablen angezeigt.

Ähnliche Befehle

[CleanUnusedVariables](#) - bereinigt Variablen, die nicht in Abhängigkeits-Ausdrücken vorkommen und die nicht mit Bemaßungen verlinkt sind.

-[BmParameter](#) - ermöglicht es Parameter der eingefügten Komponenten aufzulisten und zu bearbeiten.

-[DesignTabelleBearb](#) - ermöglicht es, Design-Tabellen zu bearbeiten.

[BaAusricht](#) - beschränkt den Abstand zwischen zwei Punkten.

[BaWinkel](#) - steuert den Winkel zwischen zwei Linien oder linearen Polylinien Segmenten, den Gesamtwinkel von Bögen oder eines Bogensegments einer Polylinie oder den Winkel zwischen drei Punkten auf Objekten.

[BaKonvertier](#) - konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[BaDurchmesser](#) - schränkt den Durchmesser eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaHorizontal](#) - schränkt den horizontalen Abstand zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem (X-Abstand) ein.

[BaLinear](#) - schränkt den horizontalen Abstand (X-Abstand) oder die vertikale Entfernung (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[BaRadius](#) - schränkt den Radius eines Kreises oder eines Bogens ein.

[BaVertikal](#) - schränkt den vertikalen Abstand (Y-Abstand) zwischen zwei Punkten in Bezug auf das aktuelle Koordinatensystem ein.

[AbhängLeiste](#) - steuert die Anzeige der Abhängigkeitsleiste für Objekte.

[Löschabhäng](#) - entfernt alle Bemaßungs- und geometrische Abhängigkeiten von einem Objekt.

[BemAbhäng](#) - wendet Bemaßungsabhängigkeiten auf Objekte oder Punkte auf Objekten an und konvertiert assoziative Bemaßungen in Bemaßungsabhängigkeiten.

[GeomAbhäng](#) - wendet geometrische Abhängigkeiten zwischen Objekten und/oder gültigen abhängigen Punkten auf Objekten an.

Pan

Verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pan*

Transparent: *'pan*

Aliase: *p*

Menü: *Ansicht | Zoom | Pan*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Zoom | *

: *pan*

Siehe auch beim Befehl [EzPan](#)

Ähnliche Befehle

[-Pan](#) - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

[EzPan](#) - verschieben des Zeichnungsausschnitts in Echtzeit.

[EZRot](#) - dreht den 3D-Zeichnungen in Echtzeit.

[EZRotF](#) - dreht den 3D-Ansichtspunkt in Echtzeit.

[EzZoom](#) - führt das Echtzeit Zoomen in der Zeichnung aus.

[Zoom](#) - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

-Pan

Verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-pan*

Transparent: *'-pan*

Kurztasten: *Bildnachoben, Bildnachunten, Umschalttaste+Rechts, Umschalttaste+Links, Umschalttaste+nachoben, Umschalttaste+nachunten*

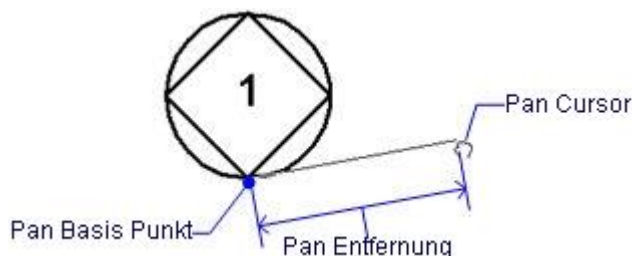
Alias: *-p*

: *-pan*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Links/Rechts/nach Oben/nach Unten/Seite Links/Seite Rechts/seite Aufwärts/seite abwärts/<Pan-Basispunkt>: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Pan-Verschiebungspunkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Pan-Basispunkt	Definiert den pan Ausgangspunkt.
Pan-Verschiebungspunkt	Definiert den pan Endpunkt.
Links	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 5% zur rechten Seite. Die Zeichnung wird um 5% der Breite des aktuellen Ansichtsfensters verschoben.
Rechts	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 5% zur linken Seite.
nach Oben	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 5% nach unten.
nach Unten	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 5% nach oben.
Seite Links	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 100% zur rechten Seite. Sie können auch die Tastenkombination Umschalttaste+Links benutzen. Der Zeichnungsausschnitt wird um die gesamte Breite des aktuellen Ansichtsfensters nach rechts verschoben.
Seite Rechts	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 100% zur linken Seite. Sie können auch die Tastenkombination Umschalttaste+Rechts benutzen.

seite Aufwärts	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 100% nach oben. Sie können auch die Tastenkombination Umschalttaste+nachoben benutzen.
seite aBwärts	Verschiebt den Zeichnungsausschnitt um 100% nach unten. Sie können auch die Tastenkombination Umschalttaste+nachunten benutzen.

Ähnliche Befehle

Pan - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

EzPan - verschieben des Zeichnungsausschnitts in Echtzeit.

Zoom - erhöht und verringert die Größe des Zeichnungsausschnitts im aktuellen Ansichtsfenster.

EzZoom - führt das Echtzeit Zoomen in der Zeichnung aus.


Pdf

Hängt PDF Dateien über den Zeichnungs Explorer an die aktuelle Zeichnung an.

Zugriff auf den Befehl über

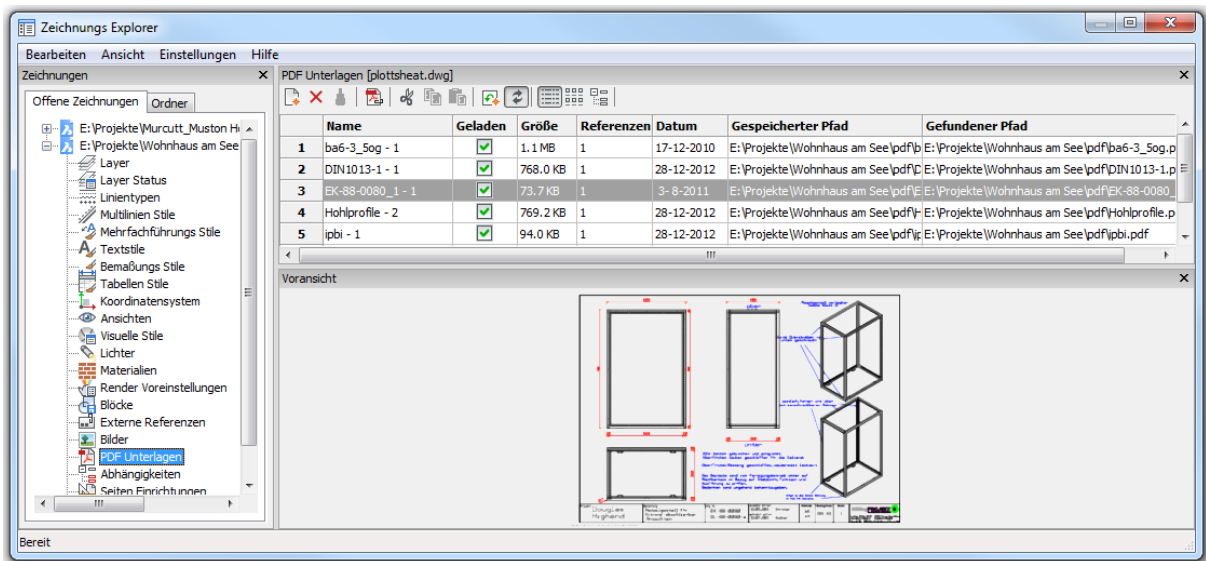
Befehlszeile: *pdf*

Menü: *Einfügen | PDF anhängen...*


Werkzeugkasten: *Einfügen | *




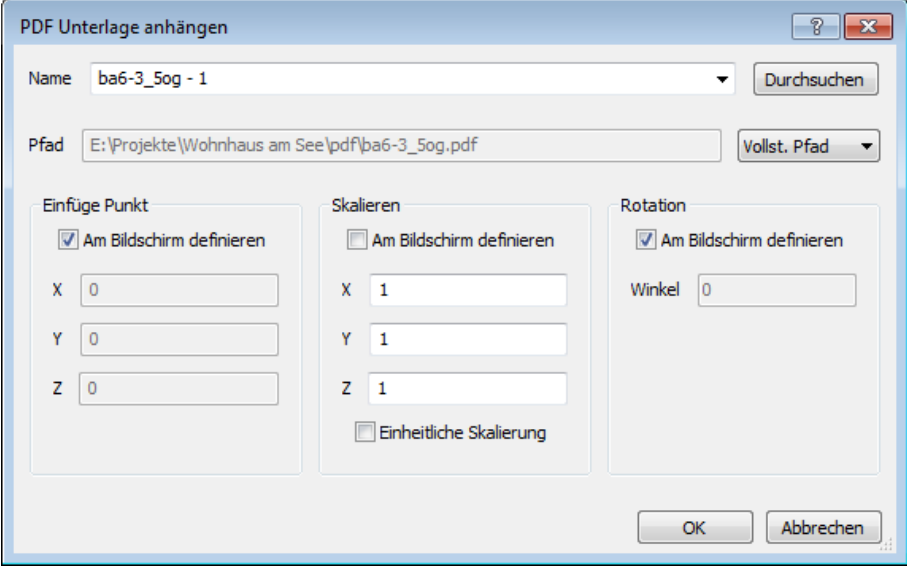



: *pdf*

Zeigt den Zeichnungs Explorer an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Name der PDF Einfügung. Dieser Name wird von BricsCAD zugewiesen und kann vom Benutzer nicht geändert werden.
Geladen	Schaltet den Ladezustand des PDF's um: <ul style="list-style-type: none"> Ein - lädt die PDF-Datei und macht sie sichtbar. Aus - entlädt die PDF-Datei, so dass sie unsichtbar ist. Klicken Sie, um den Lade-Status zu ändern.
Größe	Gibt die Größe der PDF Datei an.
Referenzen	Gibt die Anzahl an, wie oft das PDF-Dokument in der Zeichnung eingefügt ist.
Datum	Gibt das Datum der Datei an. Dies kann nützlich sein, wenn Sie mit der neusten Revision arbeiten wollen.
Gespeicherter Pfad	Gibt den ursprünglichen Pfad beim ersten Laden der PDF-Datei an. Wenn der Pfad nicht gefunden wird, klicken Sie auf dieses Feld und anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche  . BricsCAD zeigt den Dialog Wähle Datei an; <ol style="list-style-type: none"> Suchen Sie die fehlende DWG-Datei. Klicken Sie dann auf Öffnen.
Gefundener Pfad	Gibt den aktuellen Pfad der PDF-Datei an.

 Neu	Startet den Befehl PDFANHANG .
 Löschen	Hängt die aktuell ausgewählten PDF-Dateien ab.
 Einfügen	Fügt eine weitere Kopie der PDF-Datei ein. Zeigt den Dialog PDF Unterlagen anhängen an 
 Detail Ansicht	Zeigt die Details der PDF-Dateien an.
 Symbol Ansicht	Zeigt ein Symbol für jede PDF Datei an.
 Baum Ansicht	Stellt die Beziehung zwischen der aktuellen Zeichnung und den PDF-Dateien in einer Strukturansicht (Baumansicht) dar:

Ähnliche Befehle

[PdfAnpass](#) - ermöglicht es das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

[Pdfanhang](#) - Fügt eine PDF-Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[Pdfzuschneid](#) - erlaubt das Zuschneiden von PDF-Unterlagen.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.


Pdfanhang

Fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt einen Dialog an.

Zugriff auf den Befehl über

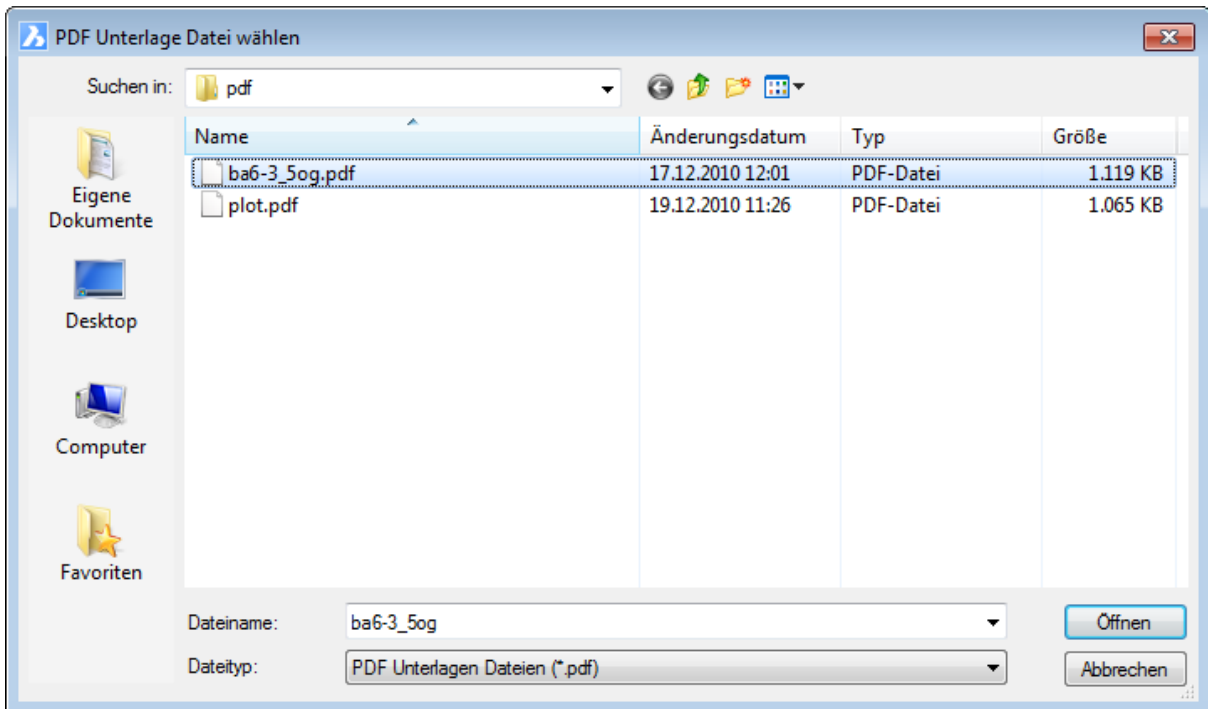
Befehlszeile: *pdfanhang*

Menü: *Einfügen | PDF anhängen...*

Werkzeugkasten: *Einfügen* | 

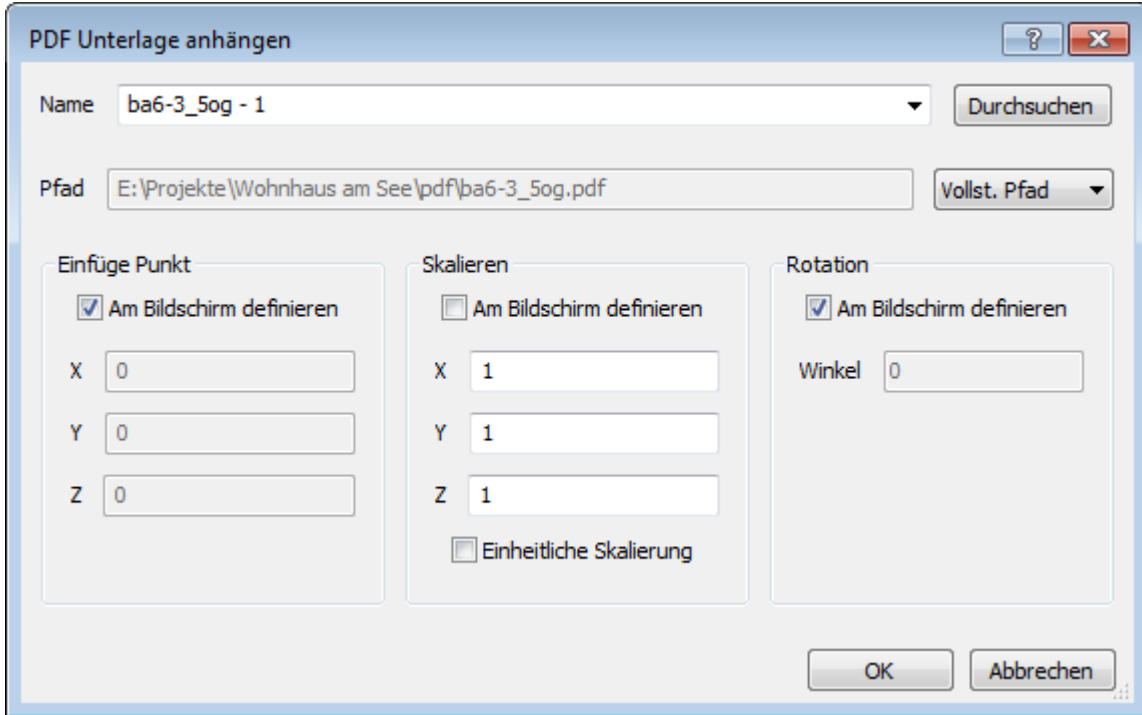
: *pdfanhang*

Zeigt den Dialog *PDF Unterlage Datei wählen* an.

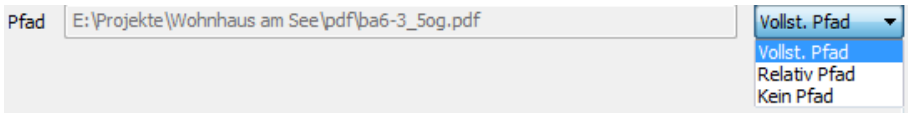


Wählen Sie eine PDF-Datei, dann klicken Sie auf *Öffnen*.

BricsCAD zeigt folgenden Dialog an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Gibt den Namen der angehängten PDF-Datei an. Wenn mehr als eine PDF-Datei angehängt wurden, werden deren Namen in einer Drop-Down Liste aufgelistet.
Durchsuchen	Zeigt den Dialog <i>PDF Unterlage Datei wählen</i> an. Wählen Sie eine PDF-Datei, klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i> .
Pfad	Klicken Sie auf das Drop-Down-Menü, um die verschiedenen Pfad-Typen zu wählen:  <ul style="list-style-type: none"> • <i>Vollst. Pfad</i> - speichert die Laufwerks- und Ordner-Namen der PDF-Datei (absolute Referenz), wie C:\cad\PDF\dateiname.pdf • <i>Relativ Pfad</i> - speichert die Route zum Ordner der angehängten PDF-Datei, wie ..\filename.pdf Diese Option funktioniert nicht bis die Zeichnung mindestens einmal gespeichert wurde. (..\ bedeutet einen Ordner höher.) • <i>Kein Pfad</i> - Speichert den Laufwerk- und Ordner-Namen nicht, es wird nur der PDF-Dateinamen gespeichert, Dateiname.pdf.

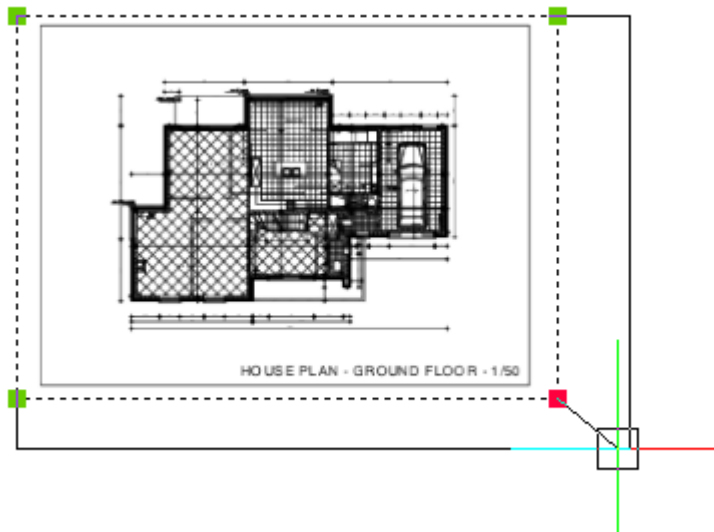
Einfüge Punkt	Legt den Punkt der unteren linken Ecke der Unterlage fest.
Am Bildschirm definieren	Legt fest, wann der Einfüge Punkt definiert wird: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - der Einfügekpunkt wird in der Zeichnung definiert, nachdem der Dialog geschlossen wurde. Sie werden dazu aufgefordert: <i>Einfüge Punkt:</i> - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie x,y,z- Koordinaten ein. • <i>Aus</i> - der Einfügekpunkt wird in diesem Dialog durch Eingabe der Werte in die X, Y und Z- Felder definiert.
X Y Z	Legt die X,Y,Z-Koordinaten für den Einfügekpunkt der Unterlage fest. Verwenden Sie 0,0,0, um die Unterlage am Ursprung einzufügen.
Skalieren	Definiert die Größe der PDF-Unterlage.
Am Bildschirm definieren	Legt fest, wann der Skalierfaktor definiert wird: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - der Skalierfaktor wird in der Zeichnung definiert, nachdem der Dialog geschlossen wurde. Sie werden dazu aufgefordert: Skalierfaktor <1.0>: - geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie einen Punkt. • <i>Aus</i> - definieren Sie den Skalierungsfaktor in diesem Dialog durch Eingabe der Werte in die X Y und Z- Felder.
X Y Z	Definiert den Skalierungsfaktor der Unterlage in den X-,Y- und Z- Richtungen. Verwenden Sie 1,1,1, um die Originalgröße beizubehalten.
Rotation	Legt den Rotationswinkel der PDF-Unterlage fest.
Am Bildschirm definieren	Legt fest, wann die Drehung definiert wird: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ein</i> - der Winkel wird in der Zeichnung definiert, nachdem der Dialog geschlossen wurde. Sie werden dazu aufgefordert: Drehwinkel <0.00> : - wählen Sie zwei Punkte, geben Sie eine Zahl ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen. • <i>Aus</i> - definieren Sie den Winkel in diesem Dialog durch Eingabe des Wertes in das Feld Winkel.
Winkel	Bestimmt den Drehwinkel um den Einfügekpunkt. Positive Winkel drehen die Unterlage gegen den Uhrzeigersinn. Verwenden Sie 0, um die Originalausrichtung beizubehalten.

Bearbeitung mit Griffen

Die Skalierung einer PDF-Unterlage kann direkt über Griffe bearbeitet werden.

Wählen Sie die PDF-Unterlage.

Sie hat vier Griffe.



Ziehen Sie einen Griff, um die Skalierung der PDF-Unterlage anzupassen.

Verfahren

[So steuern Sie das Cachen von PDF-Unterlagen](#)

[Eine PDF-Unterlage anhängen](#)

[Eine PDF-Unterlage einfügen](#)

[Die Anzeige einer PDF Unterlage steuern](#)

[Die Layer-Anzeige in einer PDF-Unterlage festlegen](#)

[PDF-Unterlage zuschneiden](#)

Ähnliche Befehle

[PdfAnpass](#) - ermöglicht es das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

[-PdfAnhang](#) - Fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[Pdfzuschneid](#) - erlaubt das Zuschneiden von PDF-Unterlagen.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke über die Aufforderung in der Befehlszeile ein oder durch Eingabe in einem Dialog ein.

-PdfAnhang

Fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-pdfanhang*

: *-pdfanhang*

PDF-Unterlage Datei: Geben Sie den Pfad und den Namen des PDF-Dokumentes in die Befehlszeile ein.

PDF-Unterlage Seitennummer <1>: Geben Sie die Seitennummern ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Seite zu akzeptieren.

Einfüge Punkt: Geben Sie den Einfügepunkt in der Zeichnung an.

Skalieren [*Größe/XY*] <1.000000>: Einen einheitlichen Skalierungsfaktor angeben: Geben Sie entweder einen Wert in die Befehlszeile ein oder geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.

Drehwinkel <0.00>: Den Drehwinkel einstellen: Geben Sie entweder einen Wert in die Befehlszeile ein oder geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Größe	Legt die Größe der Einfügung dynamisch fest; Sie werden aufgefordert: Gegenüberliegende Ecke festlegen: - wählen Sie einen Punkt.
XY Skalierungsfaktor Faktoren	<p>Ermöglicht die Skalierung in X- und Y-Richtung unterschiedlich einzustellen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Definiere X Skalierungsfaktor <1.000000>: - geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Definiere Y Skalierungsfaktor < Gleich X Skalierfaktor <1.000000>: - führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste, um den Y-Skalierungsfaktor gleich dem X-Skalierungsfaktor zu setzen. • Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an. • Geben Sie einen Wert ein.

Ähnliche Befehle

[PdfAnpass](#) - ermöglicht es das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

[Pdfzuschneid](#) - erlaubt das Zuschneiden von PDF-Unterlagen.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke über die Aufforderung in der Befehlszeile ein oder durch Eingabe in einem Dialog ein.

PdfAnpass

Ermöglicht es, das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pdfanpass*

Menü: *Ändern | PDF Unterlage | PDF anpassen*

: *pdfanpass*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine PDF-Unterlage: Wählen Sie ein PDF-Unterlage in der Zeichnung.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie eine PDF-Unterlage: Klicken Sie mit der rechten Maustaste oder wählen Sie eine weitere PDF-Unterlage in der Zeichnung.

PDF Unterlagen Option angeben [Ausblenden/Kontrast/Monochrom] <Ausblenden>: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Abblenden	Legt die <i>Ausblend</i> Einstellung einer PDF-Unterlage fest. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Ausblend Wert ein [0-100] <0>: Geben Sie einen Wert ein.
Kontrast	Legt die <i>Kontrast</i> Einstellung einer PDF-Unterlage fest. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Kontrastwert ein [0-100] <100>: Geben Sie einen Wert ein.
Monochrom	Legt die <i>Monochrome</i> Einstellung einer PDF-Unterlage fest. Sie werden aufgefordert: Monochrom? <Ja>/Nein: Geben Sie <i>J</i> oder <i>N</i> ein.

Verfahren

[Anpassen der Anzeigeeinstellungen einer PDF-Unterlage](#)

Ähnliche Befehle

[Pdf](#) - hängt PDF Dateien mithilfe des Zeichnungs Explorers an die aktuelle Zeichnung an.

[Pdfanhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[-PdfAnhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

[Pdfzuschneid](#) - schneidet PDF-Unterlagen zu.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

Pdfzuschneid

Schneidet eine PDF-Unterlage zu.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pdfzuschneid*

: *pdfzuschneid*

Wählen Sie eine PDF-Unterlage: Wählen Sie eine PDF- Unterlage aus.

Geben Sie eine PDF-Abschneide Option ein [Ein/Aus/Löschen/Neu]<Neu>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für die Standard Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie eine PDF-Unterlage	Wählt die PDF-Unterlage zum Zuschneiden aus. Klicken Sie auf den Rahmen der PDF Unterlage, um diese auszuwählen.
Löschen	Löscht die vorhandene Zuschneide-Umgrenzungen.
Neu	Je nachdem, ob eine Umgrenzung bereits besteht, wird der Befehl folgende Eingabeaufforderungen anzeigen: Wenn keine Umgrenzung existiert, wird gemeldet: PDF-Abschneide Typ eingeben [Vieleck/Rechteckig] Rechteckig>: - Geben Sie V oder R ein. Wenn bereits eine Umgrenzung besteht, wird gemeldet: Alte Umgrenzung(en) löschen? [Ja/Nein]<Ja>: - Geben Sie J oder N ein. Diese Option ersetzt die bestehende Zuschneide-Umgrenzung mit einer neuen. Bitte beachten Sie, dass der Befehl nur fortfahren wird (bei der Aufforderung eine neue Umgrenzung auszuwählen), wenn die vorhergehende gelöscht wurde. Wenn Sie also Nein bei der vorhergehenden Aufforderung eingeben, wird der Befehl Pdfzuschneid abgebrochen.
Polygonal	Erzeugt eine mehrseitige Abschnitts-Grenze; und fordert Sie auf: Definieren Sie den ersten Punkt: - Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder legen Sie die x,y-Koordinaten fest. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück]: - Wählen Sie einen anderen Punkt in der Zeichnung, oder legen Sie die x,y-Koordinaten fest. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück] - Wählen Sie einen anderen Punkt in der Zeichnung, oder legen Sie die x,y-Koordinaten fest. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück] - Wählen Sie weitere Punkte oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Polygon zu vervollständigen. Geben Sie Z ein, um den vorhergehenden Punkt zu entfernen.
Rechteckig	Erzeugt eine rechteckige Abschneideumgrenzung. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: Erste Ecke festlegen: - Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Gegenüberliegende Ecke festlegen - Wählen Sie einen weiteren Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.
Ein	Schaltet die Zuschneide-Umgrenzung ein.
Aus	Schaltet die Zuschneide-Umgrenzung aus; die gesamte PDF-Unterlage ist wieder sichtbar. Die Zuschneide-Umgrenzung wird weiterhin gespeichert.

Verfahren

[PDF-Unterlage zuschneiden](#)

[Die Anzeige des zugeschnittenen Teils einer PDF-Unterlage umschalten](#)

[Eine Zuschneide-Umgrenzung löschen](#)

Ähnliche Befehle

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

[PdfAnpass](#) - ermöglicht es das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

[Pdfanhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[-PdfAnhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

Pdflayer

Erlaubt die Kontrolle der Layer-Anzeige in PDF-Unterlagen.

Zugriff auf den Befehl über

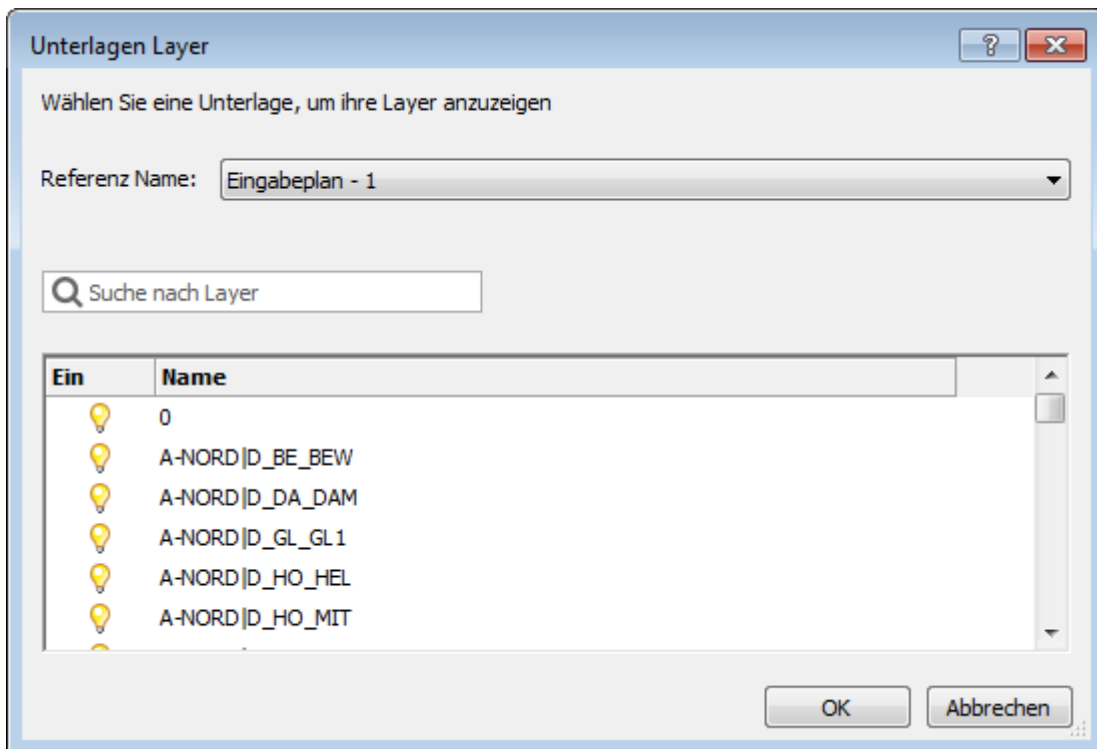
Befehlszeile: *pdflayer*

: *pdflayer*



Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine PDF-Unterlage: Klicken Sie auf den Rahmen einer PDF-Unterlage.

BricsCAD zeigt folgenden Dialog an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Referenz Name	Wählen Sie eine andere PDF-Unterlage.
Suche nach Layer	Geben Sie einen Suchbegriff in das Suchfeld ein. Es werden nur Layer, bei denen ein Teil ihres Layernamens mit der Suchzeichenfolge übereinstimmt, aufgelistet. Im Suchfeld können Platzhalter (? oder *) verwendet werden.
Ein	Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift, um die Layer-Liste nach Anzeige zu sortieren.
 oder 	Klicken Sie auf das Symbol, um die Layer-Anzeige ein/auszuschalten.
Name	Klicken Sie auf die Spaltenüberschrift, um die Layer-Liste nach Namen zu sortieren.

Verfahren

[Die Layer-Anzeige in einer PDF-Unterlage festlegen](#)

Ähnliche Befehle

[PdfAnpass](#) - ermöglicht es das Ausblendverhalten, die Monochromeinstellung und den Kontrast einer PDF-Unterlage über die Befehlszeile einzustellen.

[Pdfanhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[-PdfAnhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

[Pdfzuschneid](#) - schneidet PDF-Unterlagen zu.

PdfOptionen

Steuert den Export von Zeichnungen im PDF-Format über den Dialog Einstellungen.

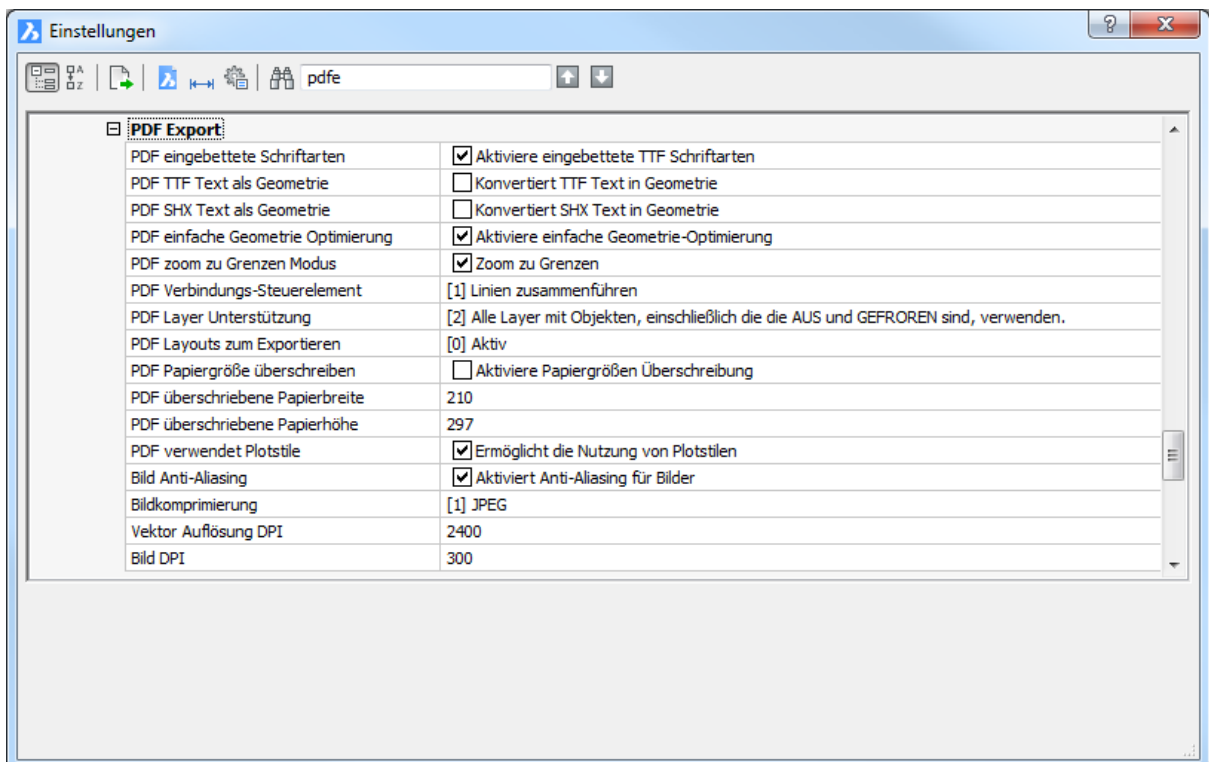
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pdfoptionen*

Menü: *Datei | PDF Export Optionen*

: *pdfoptionen*

Zeigt den PDF-Export Bereich des Dialoges Einstellungen an:

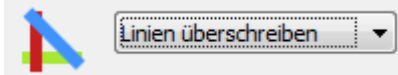
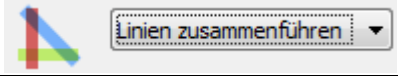


Wählen Sie die gewünschten Optionen und klicken Sie dann auf das X, um den Dialog zu schließen.

Um Zeichnungen im PDF-Format zu exportieren, benutzen Sie den **Export** Befehl.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
PDF eingebettete Schriftarten	Legt fest, ob TTF-Schriftart-Dateien in die PDF-Datei werden soll: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - bettet Schriftarten ein; diese kann gegen das Urheberrecht für einige Schriftarten verstoßen. • Nein - Schriftarten werden nicht eingebettet, dies kann dazu führen, dass manche Schriftarten (SHX oder TTF-Dateien), die auf einem anderen System nicht zur Verfügung stehen, nicht angezeigt werden können.
PDF TTF Text als Geometrie	Legt fest, ob TTF (True Type-Fonts) in Geometrie umgewandelt werden sollen: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - löst Schriften in Linien und Bögen auf. • Nein - Schriften werden nicht aufgelöst.

PDF SHX Text als Geometrie	<p>Legt fest, ob SHX (kompilierte Symbole) in Geometrie umgewandelt werden sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - löst Schriften in Linien und Bögen auf. • Nein - Schriften werden nicht aufgelöst.
PDF einfache Geometrie Optimierung	<p>Bestimmt, ob die Geometrie zur Verringerung der Dateigröße, vereinfacht werden soll:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - optimiert die Geometrie, z. B. mehrerer Segmente werden in eine einzelne Polylinie umgewandelt. • Nein - die Geometrie wird nicht optimiert.
PDF zoom zu Grenzen Modus	<p>Bestimmt, ob die Zeichnung bis zu den Grenzen gezoomt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - zoomt die Zeichnung bis an die Grenzen; dies stellt sicher, dass die komplette Zeichnung auf das Papierformat passt. • Nein - es wird nicht bis an die Grenzen gezoomt; dies stellt sicher, dass die Zeichnung so exportiert wird, wie sie dargestellt ist.
PDF Mischsteuerung	<p>Steuert die Darstellung von sich kreuzenden Linien.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linien überschreiben - die oben liegenden Linien, überschreiben die die darunterliegenden Linien. Siehe auch im Dialog Publizieren:  <ul style="list-style-type: none"> • Linien zusammenführen - die Farben der sich kreuzenden Linien verschmelzen zu einer neuen Farbe. Siehe auch im Dialog Publizieren: 
PDF Layer Unterstützung	<p>Legt fest, wie Layer exportiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Layer nicht benutzen - alle Layer-Informationen werden entfernt. • Verwende Layer / aber nicht ausgeschaltete Layer - schließt ausgeschaltete Layer aus. • Verwende Layer / auch ausgeschaltete Layer - exportiert alle Layer. Sehen Sie auch beim Befehl Layer nach.
PDF Layouts zum Exportieren	<p>Legt fest, welche Layouts exportiert werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktive - exportiert das aktuelle Layout. • Alle - exportiert alle Layouts. Jedes Layout wird auf einer separaten Seite in der PDF-Datei geschrieben.
PDF Papiergröße überschreiben	<p>Legt fest, ob die Seitengröße angegeben wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - verwendet die benutzerdefinierte Seitengröße, die weiter unten definiert wird. • Nein - es wird keine bestimmte Seitengröße verwendet.
PDF überschriebene Papierbreite	<p>Legt die Breite der Seite in mm oder Zoll fest.</p>
PDF überschriebene Papierhöhe	<p>Gibt die Höhe der Seite in mm oder Zoll an.</p>
PDF verwendet Plotstile	<p>Verwendet Plotstile beim Exportieren nach PDF.</p>
Bild Antialiasing	<p>Aktiviert Anti-Aliasing für Bilder, die beim Exportieren hochskaliert werden müssen.</p>
Bildkomprimierung	<p>Definiert den Komprimierungsgrad für exportierte Bilder.</p>

Vektor Auflösung DPI	Legt die Auflösung für Vektor-Grafiken beim Exportieren fest. Werte zwischen 72 und 40000 werden akzeptiert.
Bild DPI	Steuert die Mindestauflösung für exportierte Rasterbilder. Der Wert kann den eingestellte Wert für Vektor Auflösung in DPI nicht übersteigen.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert Zeichnungen im PDF-Format.

[Plot](#) und [Drucken](#) - exportiert Zeichnungen in PDF-Dateien, wenn die *Print As PDF.pc3* Druckerkonfiguration gewählt wurde.

[Publizieren](#) - erlaubt es eine Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Die Plan Liste kann in einer Datei gespeichert werden.

Pedit

Bearbeitungen von Polylinien, 3D-Polylinien und 3D-Netze (kurz für "Polylinie bearbeiten").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pedit*

Alias: *pe*

Menü: *Ändern | Polylinien bearbeiten*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

Maus: Doppelklicken Sie eine Polylinie

: *pedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Polylinie zum bearbeiten [Mehrere]: Wählen Sie eine Polylinie oder Polyflächennetze oder geben Sie M ein, um mehrere Polylinien zu wählen.

Wenn eine 2D-Polylinie ausgewählt wurde, werden Sie aufgefordert:

Polylinien bearbeiten

[[Bearbeiten](#)/[Schließen](#)/[Kurvelöschen](#)/[Anpassen](#)/[Verbinden](#)/[Linientyp](#)/[Richtung](#)/[Spline](#)/[verJüngung](#)/[Breite](#)/[Zurück](#)] <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Wenn eine 3D-Polylinie ausgewählt wurde, werden Sie aufgefordert:

Polylinien bearbeiten

[[Bearbeiten](#)/[Schließen](#)/[Kurvelöschen](#)/[Verbinden](#)/[Richtung](#)/[Spline](#)/[Zurück](#)] <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Wenn ein 3D-Polyflächennetz ausgewählt wurde, werden Sie aufgefordert:

Polylinien bearbeiten [[Bearbeiten](#)/[GlättungLöschen](#)/[Mschließen](#)/[Nschließen](#)/[Zurück](#)] <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Wenn eine Linie, Bogen, Kreis oder Spline ausgewählt wurde, werden Sie aufgefordert:

Das ausgewählte Element ist keine Polylinie. Umwandeln in eine? [Ja/Nein] <Ja>: Drücken Sie die EINGABETASTE, um das ausgewählte Objekt in eine 2D-Polylinie umzuwandeln.

Polylinien bearbeiten

[[Bearbeiten](#)/[Schließen](#)/[Kurvelöschen](#)/[Anpassen](#)/[Verbinden](#)/[Linientyp](#)/[Richtung](#)/[Spline](#)/[verJüngung](#)/[Breite](#)/[Zurück](#)] <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Wenn die Option Mehrere ausgewählt wird, werden Sie aufgefordert:

Objekte wählen: Wählen Sie Linien, Polylinien, Bögen und/oder Splines.


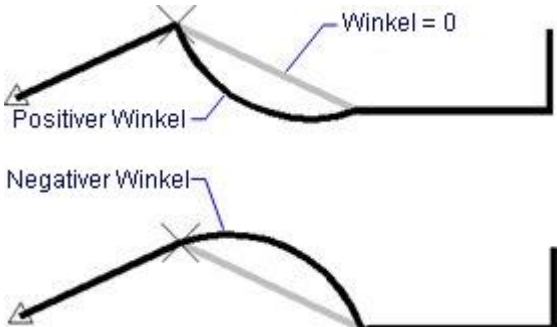
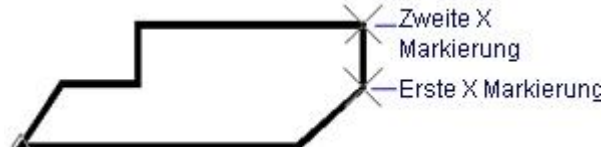
Wenn eine oder mehrere Linien, Bögen, Kreise oder Splines ausgewählt wurden, werden Sie aufgefordert:


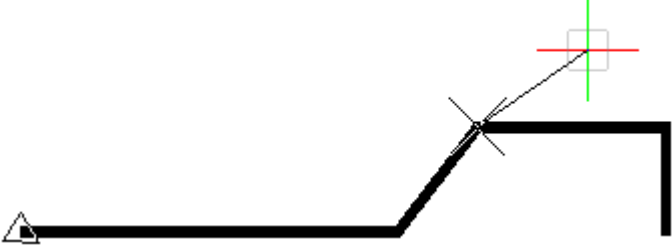
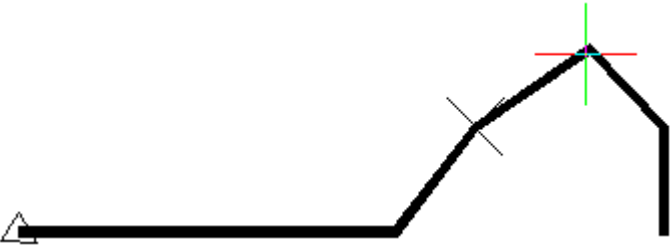
Das ausgewählte Element ist keine Polylinie. Umwandeln in eine? [Ja/Nein] <Ja>: Drücken Sie die EINGABETASTE, um das ausgewählte Objekt in eine 2D-Polylinie umzuwandeln.

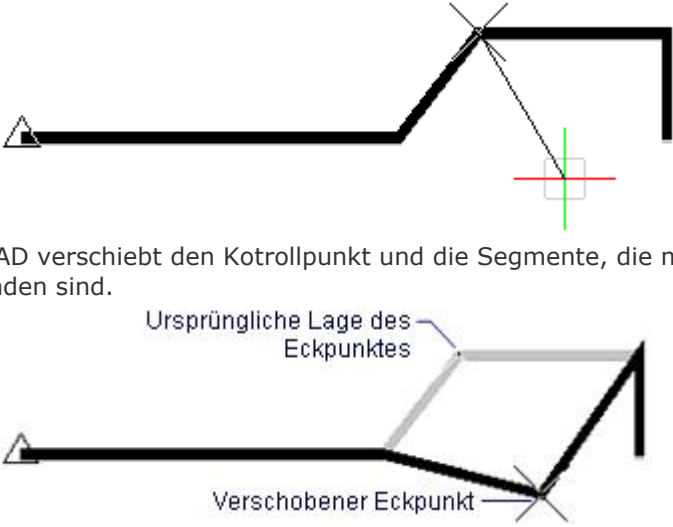
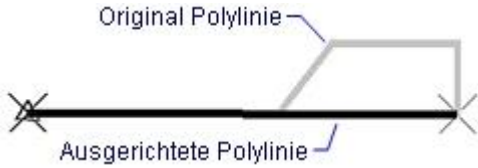
Polylinien bearbeiten

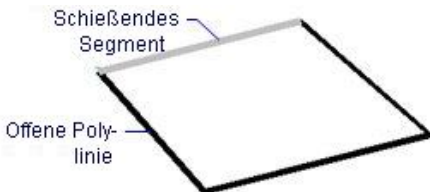

[[Bearbeiten](#)/[Schließen](#)/[Kurvelöschen](#)/[Anpassen](#)/[Verbinden](#)/[Linientyp](#)/[Richtung](#)/[Spline](#)/[verJüngung](#)/[Breite](#)/[Zurück](#)] <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen

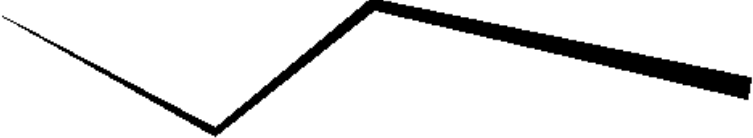

2D Polylinie Option	Beschreibung
<p>kontrollpunkte Bearbeiten</p>	<p>Bearbeitet Eckpunkt; und meldet: Kontrollpunkte bearbeiten: Nächster/Vorher/Winkel/BRUch/Einfügen/Schieben/Regen/Auswählen /AusRichten/BREite/eXit/<Nächster> - geben Sie eine Option ein. BricsCAD zeigt eine dreieckige Markierung am Anfang der Polylinie, und eine X-Markierung am aktuellen Kontrollpunkt.</p>  <p>Markierung des aktuellen Kontrollpunktes</p> <p>Start der Polylinie</p> <p>Geben Sie Nächster oder Vorher ein, um die Markierung auf einen anderen Eckpunkt zu verschieben. Benutzen Sie alternativ die Option Auswählen um den Kontrollpunkt direkt zu wählen.</p>
<p>Nächster</p>	<p>Verschiebt die X-Markierung auf die nächste Ecke. Wenn die Markierung auf dem letzten Eckpunkt einer geschlossenen Polylinie steht, wird diese nicht weiter auf den "Nächsten" (Ersten Kontrollpunkt der Polylinie) verschoben.</p>
<p>Vorher</p>	<p>Verschiebt die X-Markierung zum vorherigen Kontrollpunkt.</p>
<p>Winkel</p>	<p>Änderungen der Winkel des aktuellen Segments:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn das Segment ein Bogen ist, ändert der Winkel die Krümmung des Bogens. • Wenn das Segment eine Linie ist, wird diese in einen Bogen geändert. • Geben Sie 0 ein, um einen Bogen in ein Linien Segment umzuwandeln.  <p>Winkel = 0</p> <p>Positiver Winkel</p> <p>Negativer Winkel</p> <p>Sie werden aufgefordert: Eingeschlossener Winkel für Segment (>0 ist GUZ, 0 ist gerade, <0 ist UZ) <0> - geben Sie einen Winkel ein.</p>
<p>BRUch</p>	<p>Entfernt Segmente aus der Polylinie; und fragt Sie: Nächster/Vorher/Auswählen/Los/Beenden/<Next> - geben Sie eine Option ein. BricsCAD markiert zwei Kontrollpunkte, die Segmente zwischen den markierten Punkten werden entfernt.</p>  <p>Zweite X Markierung</p> <p>Erste X Markierung</p>

Nächster	Verschiebt die zweite X-Markierung auf die nächste Ecke.
Vorher	Verschiebt die zweite X-Markierung auf den vorherigen Kontrollpunkt.
Wahl	<p>Verschiebt die zweite X-Markierung direkt auf einen anderen Kontrollpunkt; und fragt Sie:</p> <p>Verschiebe Markierung zum nächsten Eckpunkt. Wähle Punkt auf dem Segment - wählen Sie einen Punkt auf der Polylinie.</p> <p>BricsCAD platziert die zweite X-Markierung auf dem Kontrollpunkt, der am nächsten zum ausgewählten Punkt liegt.</p> <p>Diese Option ist schneller als die Verwendung der Optionen Nächster und Vorher.</p>
Los	<p>Löscht die Segmente zwischen den markierten Kontrollpunkten.</p>  <p>Diese Aktion macht:</p> <p>Aus geschlossenen Polylinien, offene Polylinien.</p> <p>Aus einer offenen Polylinie, zwei offene Polylinien, mit einer Lücke zwischen ihnen.</p> <p>Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.</p>
Beenden	Beendet diese Sub-Sub-Option, und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
Einfüge	<p>Fügt einen Kontrollpunkt ein; Sie werden gefragt:</p> <p>Lage des neuen Eckpunktes: - wählen Sie einen Punkt für den neuen Kontrollpunkt.</p> <p>Die Zug-Linien Vorschau zeigt die neue Position des Eckpunktes.</p>  <p>BricsCAD fügt einen neuen Kontrollpunkt und ein neues Segment ein.</p> 
Schieben	<p>Verschiebt den aktuellen Kontrollpunkt; Sie werden gefragt:</p> <p>Neue Position für Kontrollpunkt - wählen Sie einen Punkt, zu dem der Kontrollpunkt verschoben werden soll.</p> <p>Die Zug-Linien Vorschau zeigt die neue Position des Punktes.</p>

	 <p>BricsCAD verschiebt den Kontrollpunkt und die Segmente, die mit diesem verbunden sind.</p> <p>Es ist leichter die Eckpunkte mit Griffen zu verschieben.</p>
<p>Regen (regen)</p>	<p>Regeneriert die Polylinie, um Änderungen, die durch die Bearbeitung mit diesem Befehl entstehen, direkt anzuzeigen.</p>
<p>Auswählen</p>	<p>Verschiebt die X Markierung direkt zu einem anderen Eckpunkt; Sie werden gefragt: Zu bearbeitenden Punkt entlang Segment wählen - wählen Sie einen Punkt auf der Polylinie. BricsCAD platziert die X-Markierung auf dem Kontrollpunkt, der am nächsten zum ausgewählten Punkt liegt. Diese Option ist schneller als die Verwendung der Optionen Nächster und Vorher.</p>
<p>AusRichten</p>	<p>Entfernt alle Segmente zwischen zwei Kontrollpunkten; Sie werden gefragt: Ausrichten: Nächster/Vorher/Auswählen/Los/Beenden - Geben Sie eine Option ein. Wenn Sie den Anfangs- und Endpunkt einer Multi-Segment-Polylinie auswählen, wird die gesamte Polylinie gerade ausgerichtet, und wird dadurch zu einem einzelnen Segment.</p>
<p>Nächster</p>	<p>Verschiebt die zweite X-Markierung auf die nächste Ecke.</p>
<p>Vorher</p>	<p>Verschiebt die zweite X-Markierung auf den vorherigen Kontrollpunkt.</p>
<p>Wahl</p>	<p>Verschiebt die zweite X-Markierung direkt auf einen anderen Kontrollpunkt; und fragt Sie: Verschiebe Markierung zum nächsten Eckpunkt. Wähle Punkt auf dem Segment - wählen Sie einen Punkt auf der Polylinie. BricsCAD platziert die zweite X-Markierung auf dem Kontrollpunkt, der am nächsten zum ausgewählten Punkt liegt. Diese Option ist schneller als die Verwendung der Optionen Nächster und Vorher.</p>
<p>Los</p>	<p>Ersetzt die Segmente zwischen den beiden markierten Kontrollpunkten durch ein einzelnes Segment.</p>  <p>Dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.</p>

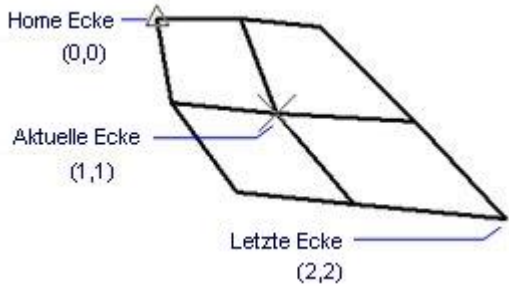
Beenden	Beendet diese Sub-Sub-Option, und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
Breite	Ändert die Breite des aktuellen Segments; und fordert Sie auf: Startbreite eingeben - definiert die Breite am Anfang des Polylinien-Segmentes. Endbreite eingeben - definiert die Breite am Ende des Polylinien-Segmentes. Das "aktuelle" Segment liegt zwischen der X-Markierung und dem nächste Kontrollpunkt.
Beenden	Verlässt diese Sub-Option, und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
Schließen	Schließt die Polylinie, indem ein Segment zwischen dem Start- und Endpunkt eingefügt wird.  <p>Wenn die Polylinie geschlossen ist, wird die Option Öffnen dargestellt.</p>
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.
Anpassen	Passt eine Kurve an die Polylinie an.  <p>Um die angepasste Polylinie wieder in eine "normale" Polylinie umzuwandeln, verwenden Sie die Option Kurve löschen.</p>
Verbinden	Wenn eine einzelne Polylinie bearbeitet wird: Fügt Linien, Bögen und Polylinien an die ausgewählten Polylinie an und fragt Sie: Zu verbindende Objekte wählen - wählen Sie Bögen und Linien. Diese Option funktioniert nur mit offenen Polylinien, mit aneinandergrenzenden Linien, Polylinien und Bögen; es funktioniert nicht mit Bändern. Aneinandergrenzend bedeutet, dass die Endpunkte der Objekte sich treffen müssen, wie dies mit dem Endpunkt Objektfang erstellt werden kann. Die Anzahl der bereits ausgewählten Objekte wird in der Befehlszeile angezeigt: Objekte im Satz: 3 Drücken Sie die EINGABETASTE oder die Rechte Maustaste, um die Polylinie zu erstellen: 3 Segmente hinzugefügt Polylinie Die verbundenen Objekte übernehmen die Eigenschaften, wie z. B. Farbe, Breite und Layer der Quell-Polylinie. Wenn mehrere Polylinien bearbeitet werden: Anzeige in der Befehlszeile: Geben Sie empfindliche Entfernung ein oder [Verbindungstyp]: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

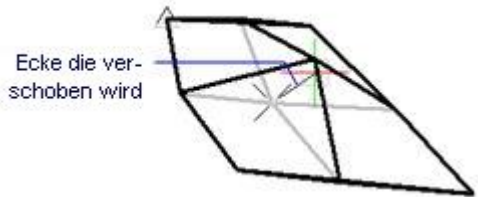
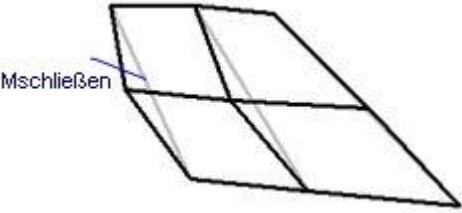
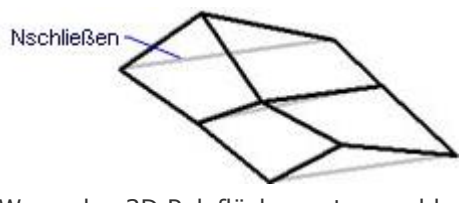
	<ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die EINGABETASTE zum Erstellen von einer oder mehreren Polylinien mit verbundenen Linien, Polylinien und Bögen im Auswahlatz. • Geben Sie eine so genannte 'empfindliche Entfernung', drücken Sie dann die EINGABETASTE, um eine oder mehrere Polylinien mit verbundenen Linien, Polylinien und Bögen im Auswahlatz zu erstellen. Wenn Endpunkte innerhalb der 'empfindlichen Entfernung' zusammenfallen, werden diese Linien, Polylinien und Bögen verlängert oder getrimmt. • Geben Sie J ein und drücken Sie dann die EINGABETASTE. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Typ der Verbindung an: [Dehnen/Hinzufügen/Beide]: Wählen Sie einen Verbindungstyp: <ul style="list-style-type: none"> • Dehnen: Erweitert oder kürzt die Segmente an ihren nächstgelegenen Endpunkten, die innerhalb der 'empfindlichen Entfernung' liegen. • Hinzufügen: Fügt lineare Segmente zwischen den nächstgelegenen Endpunkten ein, die innerhalb der 'empfindlichen Entfernung' liegen. • Beide: Wenn möglich, werden die ausgewählten Polylinien durch Verlängern oder Verkürzen verbunden; wenn dies nicht möglich ist, werden lineare Segmente eingefügt. <p>BricsCAD meldet die Anzahl der erzeugten Polylinien in der Befehlszeile: "Anzahl" Segmente zu Polylinie hinzugefügt</p>
<p>Linientyp-modus</p>	<p>Legt fest, wie Linientypen über die Polylinien dargestellt werden; und fragt Sie: Linientyp ausgezogen entlang Polylinie: Ein/Aus <Aus>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - Linientypen fangen beim Startpunkt an und hören beim Endpunkt auf. • Aus - Linientypen starten und stoppen an jedem Eckpunkt. <p>(Diese Option definiert die PLineGen Systemvariable.)</p>
<p>Richtung wechseln</p>	<p>Kehrt die Richtung der Polylinie um, der Startpunkt ist nun der Endpunkt und umgekehrt.</p> <p>Die Polylinie verändert durch diese Option ihr Aussehen nicht.</p> <p>Diese Option wirkt sich auf Vorgänge, die abhängig von der Richtung einer Polylinie sind, aus. Z. B. Kontrollpunkt Bearbeitung.</p> <p>Die Polylinie verändert durch diese Option ihr Aussehen nicht, mit der Ausnahme, dass die Dreiecks-Markierung sich ans andere Ende der offenen Polylinien verschiebt.</p>
<p>Spline</p>	<p>Wandelt die Polylinie in einen Spline um.</p> <p>Alle Breiteninformationen gehen verloren; verwenden Sie die Option Breite um diese neu zuzuweisen.</p> <p>Der Spline ist ein Bezier-Spline, dessen Glättung durch die Systemvariable SplineType definiert wird.</p>
<p>Verjüngung</p>	<p>Verjüngt sich die Breite der gesamten Polylinie von einem Ende zum anderen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Neue Start-Polylinien-Breite eingeben - definieren Sie die Breite am Startpunkt der Polylinie.</p> <p>Neue End-Polylinien-Breite eingeben - definieren Sie die Breite am Endpunkt der Polylinie.</p>

	
Breite	<p>Ändert die Breite aller Segmente; und fordert Sie auf: Neue Breite für alle Segmente eingeben - geben Sie die Breite ein. Diese Option überschreibt die Breiten, die durch die Option Verjüngen entstanden sind.</p> 
Zurück	Macht die letzte Aktion rückgängig.
Beenden	Beendet den Befehl.

3D Polylinie Option	Beschreibung
kontrollpunkte Bearbeiten	<p>Bearbeitet Eckpunkt; und meldet: Bearbeite Kontrollpunkt: Nächsten/Vorherigen/BRUch/Einfügen/Schieben/Regen/Auswählen/AusRichten/BEenden/<Nächster> - geben Sie eine Option ein. Siehe Polylinie Optionen oben. (Die Winkel und die Breite Optionen fehlen, weil 3D-Polylinien keine Bögen und keine Breite Einstellungen haben können.)</p>
Schließen	<p>Schließt offene 3D Polylinie, indem ein Segment zwischen dem Start- und Endpunkt eingefügt wird. Wenn die 3D Polylinie geschlossen ist, wird die Option Öffnen dargestellt.</p>
Öffnen	<p>Öffnet geschlossene 3D Polylinien durch Löschen des zuletzt gezeichneten Segments, das zum Schließen der Polylinie benutzt wurde. Wenn die 3D Polylinie geöffnet ist, wird die Option Schließen dargestellt.</p>
Kurve_löschen	Macht die Auswirkungen der Optionen Anpassen und Spline rückgängig.
Verbinden	<p>Fügt Linien, Bögen und Polylinien an die ausgewählten Polylinie an und fragt Sie: Zu verbindende Objekte wählen: - wählen Sie Bögen und Linien. Diese Option funktioniert nur mit offenen Polylinien, mit aneinandergrenzenden Linien, Polylinien und Bögen; es funktioniert nicht mit Bändern. Aneinandergrenzend bedeutet, dass die Endpunkte der Objekte sich treffen müssen, wie dies mit dem Endpunkt Objektfang erstellt werden kann. Die verbundenen Objekte übernehmen die Eigenschaften, wie z. B. Farbe, Breite und Layer der Quell-Polylinie.</p>
Richtung wechseln	<p>Kehrt die Richtung der 3D Polylinie um, der Startpunkt ist nun der Endpunkt, und umgekehrt. Die 3D Polylinie verändert durch diese Option ihr Aussehen nicht. Diese Option wirkt sich auf Vorgänge, die abhängig von der Richtung einer Polylinie sind, aus. Z. B. Kontrollpunkt Bearbeitung.</p>

	Die Polylinie verändert durch diese Option ihr Aussehen nicht, mit der Ausnahme, dass die Dreiecks-Markierung sich ans andere Ende der offenen Polylinien verschiebt.
Zurück	Macht die letzte Aktion rückgängig.
Beenden	Beendet den Befehl.

3D Polyflächennetze Option	Beschreibung
kontrollpunkte Bearbeiten	<p>Verschiebt Kontrollpunkte; und fragt Sie: Kontrollpunkte bearbeiten: Nächster/Vorher/Winkel/BRUch/Einfügen/Schieben/Regen/Auswählen/AusRichten/BREite/eXit/Nächster>: - geben Sie eine Option ein. BricsCAD zeigt am ersten Kontrollpunkt eine dreieckige Markierung an (0,0), und eine X-Markierung am aktuellen Kontrollpunkt.</p>  <p>Es ist leichter die Eckpunkte mit Griffen zu verschieben.</p>
Wahl	<p>Verschiebt die X Markierung direkt zu einem anderen Eckpunkt; Sie werden gefragt: Zu bearbeitenden Punkt entlang Segment wählen: -wählen Sie einen Punkt auf dem 3D Polyflächennetz. BricsCAD platziert die X-Markierung auf dem Kontrollpunkt, der am nächsten zum ausgewählten Punkt liegt. Diese Option ist schneller als die Verwendung der Optionen Nächster und Vorher.</p>
Nächster	<p>Verschiebt die X-Markierung auf die nächste Ecke. Wenn sich die Markierung am letzten Eckpunkt befindet, verschiebt sich die Markierung durch diese Option nicht zum "Nächsten" ersten Kontrollpunkt.</p>
Vorher	Verschiebt die X-Markierung zum vorherigen Kontrollpunkt.
Links	Verschiebt die X-Markierung nach links.
REchts	Verschiebt die X-Markierung nach rechts.
nach Oben	Verschiebt die X-Markierung zum nächst höher nummerierten Kontrollpunkt.
nach Unten	Verschiebt die X-Markierung zum nächst niedrig nummerierten Kontrollpunkt.
Schieben	<p>Verschiebt den aktuellen Kontrollpunkt; Sie werden gefragt: Neue Position für Kontrollpunkt: - wählen Sie einen Punkt, um den Kontrollpunkt zu verschieben. Die Zug-Linien Vorschau zeigt die neue Position des Punktes.</p>

	 <p>BricsCAD verschiebt den Kontrollpunkt und die damit verbundenen Flächen.</p>
Regen	Regeneriert die Polylinie, um Änderungen, die durch die Bearbeitung mit diesem Befehl entstehen, direkt anzuzeigen.
Beenden	Verlässt diese Sub-Option, und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.
GLättung	Entfernt die Bezier-Spline-Glättung vom 3D Polyflächennetz.
Mschließen	Schließt das 3D Polyflächennetz in der m Richtung:  <p>Wenn das 3D Polyflächennetz geschlossen ist, erscheint Option Möffnen.</p>
Möffnen	Öffnet das 3D Polyflächennetz in der m Richtung: Wenn das 3D Polyflächennetz geschlossen ist, erscheint Option Mschließen.
Nschließen	Schließt das 3D Polyflächennetz in der n Richtung:  <p>Wenn das 3D Polyflächennetz geschlossen ist, erscheint Option Nöffnen.</p>
Nöffnen	Öffnet das 3D Polyflächennetz in der n Richtung: Wenn das 3D Polyflächennetz geschlossen ist, erscheint Option Nschließen.
Zurück	Macht die letzte Aktion rückgängig.
Beenden	Beendet den Befehl.

Verfahren

[Objekt in eine Polylinie umwandeln](#)
[Umwandeln einer Polylinie in eine Kurve](#)
[Umwandeln eines geraden Polyliniensegmentes in einen Bogen](#)
[Aufbrechen einer Polylinie in zwei einzelne Polylinien](#)
[Einfügen eines neuen Kontrollpunktes in eine Polylinie](#)
[Verschieben eines Kontrollpunktes in einer Polylinie](#)
[Löschen eines Kontrollpunktes in einer Polylinie](#)
[Ändern der Breite eines Polyliniensegmentes](#)
[Einer Polylinie eine gleichbleibende Breite zuweisen](#)
[Eine Polylinie gleichförmig auf ihrer Länge verjüngen](#)
[Verbinden eines Bogens, einer Linie oder einer Polylinie mit einer bestehenden Polylinie](#)
[Öffnen und Schließen von Polylinien](#)
[Einstellen des Linientyp Generations-Modus](#)

Ähnliche Befehle

[3dPoly](#) - zeichnet 3D Polylinien.
[3dFläche](#) - zeichnet 3D-Flächen mit vier Kanten, diese sind optional unsichtbar.
[3DNetz](#) - zeichnet 3D-Oberflächen-Netze von der Größe m x n.
[PolyKonvert](#) - wandelt Lightweight Polylinien zu klassischen Polylinien (2D Polylinien) um und umgekehrt.
[Verbinden](#) - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, Elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.
[PeditExt](#) - Bearbeitungen Kontrollpunkte und Segmente einer Polylinie.
[PNetz](#) - erzeugt 3D Vielflächen-Netze.
[PLinie](#) - zeichnet Polylinien.
[Splinedit](#) - ändert die Eigenschaften eines Splines oder konvertiert einen Spline in eine Polylinie.

PeditExt

Bearbeitet Eckpunkte und Segmente einer Polylinie.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *peditext*




Quad Cursor Menü: *2D Bearbeitung* |  |  |  |  |  | 




: *peditext*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Option [[Hinzufügen](#)/[Ende](#)/[Ausbuchtung](#)/[ENTfernen](#)/[seGment](#)/[Strecken](#)]: Wählen Sie eine Option

Befehls Optionen

Option	Beschreibung - Befehlszeile	Quad Symbol	Beschreibung - Quad-Cursor-Menü
Eckpunkt einfügen	In das ausgewählte Segment wird ein Eckpunkt eingefügt. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie die Polylinien bei der Sie einen Knotenpunkt einfügen möchten: Wählen Sie ein Polylinie-Segment. Der neue Eckpunkt wird dynamisch angezeigt. Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des neuen Eckpunktes an.		In das Segment unter dem Cursor wird ein Eckpunkt eingefügt. Der neue Eckpunkt wird dynamisch angezeigt. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des neuen Eckpunktes an.
Ecke am Ende einfügen	Fügt einen neuen Kontrollpunkt am Ende der Polylinie ein. Wählen Sie die Polylinien bei der Sie einen Knotenpunkt einfügen möchten - Klicken Sie nahe dem Endpunkt auf die Polylinie Der neue Eckpunkt wird dynamisch angezeigt. Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des neuen Eckpunktes an.		Fügt am Ende der Polylinie einen neuen Eckpunkt ein. Diese Option ist nur verfügbar, wenn der Cursor auf einem der Endpunkte einer Polylinie ist. Der neue Eckpunkt wird dynamisch angezeigt. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des neuen Eckpunktes an.
Ausbuchtung anpassen	Ändert den Ausbuchtungs Faktor* des ausgewählten Segments. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie das Polyliniensegment zum Anpassen der Ausbuchtung: Wählen Sie eine Polylinien-Segment. Die Ausbuchtung des ausgewählten Segments ändert sich dynamisch.		Ändert den Ausbuchtungs Faktor* des Segments das sich unter dem Cursor befindet. Die Ausbuchtung des Segments ändert sich dynamisch. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie einen Punkt an, um die neue Ausbuchtung festzulegen.

	<p>Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie einen Punkt an, um die neue Ausbuchtung festzulegen.</p>		
Entferne Segment	<p>Löscht das ausgewählte Segment. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie das Polylinien Segment zum Entfernen: Wählen Sie eine Polylinie-Segment.</p>		<p>Das Segment unter dem Cursor wird gelöscht. Der Kontrollpunkt der am nächsten an der Auswahl liegt wird entfernt.</p>
Segment strecken	<p>Verschiebt das ausgewählte Segment. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie das Polylinien Segment zum Strecken: Wählen Sie eine Polylinie-Segment. Das ausgewählte Segment wird dynamisch verschoben; die angrenzenden Segmente werden gestreckt. Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die neue Position des Segments an.</p>		<p>Verschiebt sich das Segment unter dem Cursor. Das Segment wird dynamisch verschoben; die angrenzenden Segmente werden gestreckt. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die neue Position des Segments an.</p>
Eckpunkt strecken	<p>Verschiebt den markierten Eckpunkt. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie das Polylinien Ecke zum Strecken: Wählen Sie einen Eckpunkt. Verschiebt der markierten Eckpunkt dynamisch. Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des Eckpunktes an.</p>		<p>Verschiebt den Eckpunkt unter dem Cursor. Der Eckpunkt wird dynamisch verschoben. Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt: Geben Sie die Position des Eckpunktes an.</p>

(*)**Ausbuchtungs Faktor**: Definiert, ob ein Polylinien-Segments gerade ist (Ausbuchtung = 0) oder gewölbt (Ausbuchtung > 0: gegen den Uhrzeigersinn; Ausgebuchtung < 0: im Uhrzeigersinn)

Verfahren

[Bearbeiten einer Polylinie mit dem Quad](#)

Ähnliche Befehle

[Pedit](#) - bearbeitet Polylinien, 3D Polylinien und 3D-Netzobjekte.

PNetz

Zeichnet 3D-Multi-seitig Maschen; dies wird meist von Programmen genutzt (kurz für "POLYFLÄCHEN Netze").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pnetz*

Menü: *Model | Netze | Vielflächennetz*

Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* | 

: *pnetz*

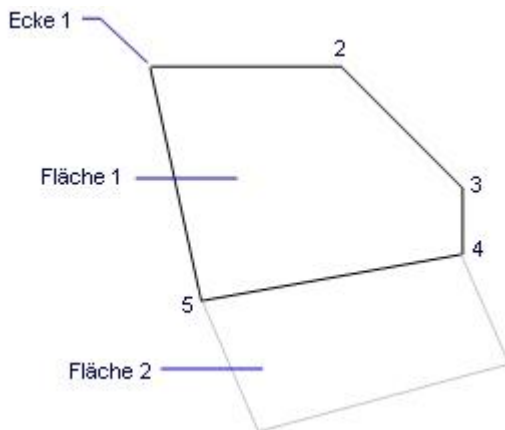
Aufforderung in der Befehlszeile:

Position des Polygon-Netz Eckpunktes 1: : Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y, z-Koordinaten ein.

Position des Polygon-Netz Eckpunktes 2/<Eingabetaste, um Flächen zu definieren>: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y, z-Koordinaten ein.

Position des Polygon-Netz Eckpunktes 3/<Eingabetaste, um Flächen zu definieren>: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie x, y, z-Koordinaten ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Zeichnen des Vielflächennetzes zu beenden.

Fläche 1, Scheitelpunkt 1: *Farbe/Layer/*<eXit>: Geben Sie eine Zahl ein, oder eine Option.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Position des Polygon-Netz Eckpunktes 1:	Definiert den ersten Eckpunkt des Netzes. Ein Vielflächennetz kann bis zu 256 Seiten haben.
Position des Polygon-Netz Eckpunktes n	Definiert den nächsten Eckpunkt des Vielflächennetzes.
Farbe	Definiert die Farbe der Kante; sehen Sie auch beim Befehl Farbe nach.
Layer	Definiert den Layer der Kante; sehen Sie auch beim Befehl Layer nach.
Fläche n, Kontrollpunkt n	Definiert die Flächen und Kontrollpunkt Nummern. Geben Sie eine negative Zahl ein, um die Kanten unsichtbar zu machen.

Ähnliche Befehle

[3dFläche](#) - zeichnet 3D-Flächen mit vier Kanten, diese sind optional unsichtbar.

[3DNetz](#) - zeichnet 3D-Oberflächen-Netze von der Größe m x n.

[PEdit](#) - bearbeitet 3D Netze.

PlatzAnsicht

Platziert eine aus einer Quellzeichnung ausgewählte Model Ansicht in ein Papier Bereich Layout der aktuellen Zeichnung.

Der Befehl kann nur im Papier Bereich angewendet werden.

Zugriff auf den Befehl über

Ziehen Sie eine Model Ansicht aus dem [Inhalts Browser](#) Panel auf ein Papier Bereichs Layout der aktuellen Zeichnung.

oder

Befehlszeile: *platzansicht*

: *platzansicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie den Dateinamen ein: *Geben Sie den Zeichnungsnamen einschließlich des vollständigen Pfades ein.*

Ansichts Name zum Platzieren eingeben oder [?]: *Geben Sie den Namen der Model Ansicht ein.*

Ansichts Ursprung eingeben: *Geben Sie einen Punkt an.*

Die ausgewählte Zeichnung wird als externe Referenz angehängt und ein Papier Bereich Ansichtsfenster, das die ausgewählte Model Ansicht zeigt, wird im Layout platziert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
?	Listet gespeicherte Model Ansichten im Eingabe-Protokol Fenster auf.

Ähnliche Befehle

[InhaltsBrowserÖffn](#) - öffnet das Inhalts Browser Panel.

[XZuordnen](#) - hängt extern Referenz-Zeichnungen über eine Dialog Eingabe an.

[Xref](#) - hängt DWG Dateien mithilfe des Zeichnungs Explorers an die aktuelle Zeichnung an.

PLinie


Zeichnet Polylinien als Linien, Bögen und Splines (kurz für "Polylinie") Eine Polylinie ist ein Multi-Segment-Objekt, das Linien und Bögen enthalten kann, die eine Breite haben.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plinie*

Alias: *pl*

Menü: *Zeichnen | Polylinie*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *plinie*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Beginn der Polylinie: Wählen Sie einen Punkt.

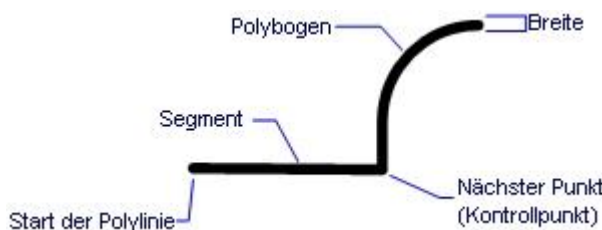
oder

Beginn der Polylinie festlegen oder [**Folgen**] <Letzter Punkt>: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [**Kreisbogen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite**]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

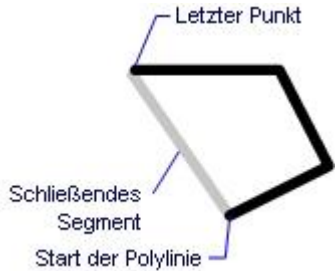


Nächsten Punkt definieren oder Nächsten Punkt definieren oder [**Kreisbogen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite/Zurück/Zurück**]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.


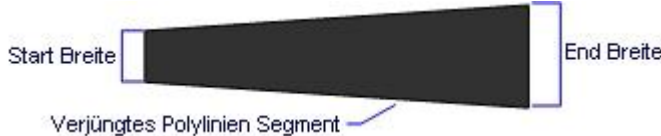
Nächsten Punkt definieren oder [**Kreisbogen/Schließen/Abstand/Folgen/Halbbreite/Breite/Zurück**]: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Beginn der Polylinie	Definiert den Startpunkt des ersten Segments der Polylinie. Geben Sie x, y, z-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Letzter Punkt	Startet die Polylinie am letzten Punkt der in der Zeichnung gesetzt wurde.
Nächster Punkt	Definiert den nächsten Punkt (den Endpunkt für das aktuelle Segment). Jeder nächste Punkt wird zu einem Eckpunkt (Kontrollpunkt) in der Polylinie.
Kreisbogen	Wechselt zum Bogen-Zeichnen-Modus; zeichnet Bogen-Segmente. Sie werden aufgefordert: Ende des Bogens festlegen oder [Linie/Winkel/Zentrum/Schließen/Richtung/Halbbreite/RADius/zweiterPunkt/Breite/Zurück]: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

	<ul style="list-style-type: none"> • Linien Zeichnen: Wechselt zum Modus Linien zeichnen; zeichnet Liniensegmente. • Winkel: Stellt den eingeschlossenen Winkel des Bogensegments ein. Sie werden aufgefordert: Eingeschlossener Winkel für Segment (+ für GUZ, - für UZ): Geben Sie einen Wert ein. Ende des Bogens festlegen oder [Zentrum/Radius]: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option. • Zentrum: Legt den Mittelpunkt des Bogensegments fest. Sie werden aufgefordert: Mittelpunkt des Bogens: Wählen Sie einen Punkt. Ende des Bogens festlegen oder [Winkel/Länge]: Wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option. • Richtung: Definiert die Richtung der Tangentenlinie am Startpunkt des Bogens. Sie werden aufgefordert: Richtung vom Start: Wählen Sie einen Punkt, um die Richtung der Tangentenlinie zu definieren. Ende des Bogens: Wählen Sie einen Punkt. • Zweiter Punkt: - Fordert Sie auf, den zweiten Punkt und den Endpunkt eines 3-Punkt-Bogens zu definieren. <p>Siehe auch beim Befehl Bogen.</p>
<p>Schließen</p>	<p>Schließt die Polylinie. Setzt die <i>Geschlossen = Ja</i> Eigenschaft der Polylinie. BricsCAD erstellt automatisch ein Segment, das vom aktuellen Punkt zum Startpunkt der Polylinie gezeichnet wird.</p> 
<p>Abstand</p>	<p>Definiert die Länge und den Winkel des nächsten Segments; und fragt Sie: Abstand für Segment - geben Sie die Länge des Segments ein. Segment-Winkel - geben Sie den Winkel des Segments ein.</p>  <p>Die Entfernung wird vom zuletzt eingegebenen Eckpunkt gemessen. Winkel werden gegen den Uhrzeigersinn von der positiven X-Achse gemessen.</p>
<p>Folgen</p>	<p>Zeichnet das nächste Segment im gleichen Winkel, bewegen Sie die Maus, um die Länge einzugeben.</p> 

Halbbreite	<p>Definiert die Halbbreite für das aktuelle Segment, sowie aller Segmente, die folgen; - bis Sie die Breite oder Halbbreite wieder ändern.</p>  <p>Sie können verschiedene Start- und Ende-Halbbreiten definieren, was dann eine sich verjüngendes Segmente erzeugt; Sie werden aufgefordert: Start-Halbbreite - definiert die Halbbreite am Startpunkt des Segments; geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung. End-Halbbreite - definiert die Halbbreite am Endpunkt des Segments; geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung.</p>
Breite	<p>Definiert die Breite für das aktuelle Segment, sowie alle Segmente die folgen; - bis Sie die Breite oder Halbbreite wieder ändern.</p>  <p>Sie können verschiedene Start- und Ende-Breiten definieren, was dann ein sich verjüngendes Segment erzeugt; Sie werden aufgefordert: Startbreite - definiert die Breite am Startpunkt des Segments; geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung. Endbreite - definiert die Breite am Endpunkt des Segments; geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung. Wenn Sie 0 als Breite der Polylinie angeben, wird die Polylinie wie eine Linie gezeichnet.</p>
Zurück	Macht (entfernt) das letzte Segment rückgängig.

Bearbeitung mit Griffen

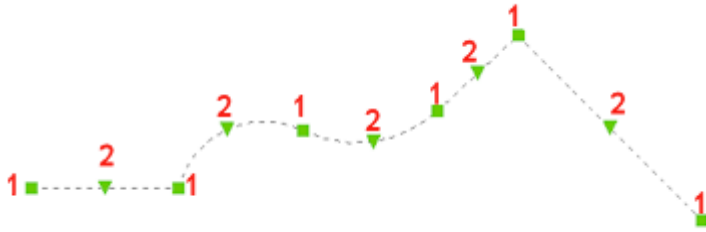
Abhängig vom Wert der Systemvariablen **GRIPS** haben Polylinien Griffe an den Endpunkten und Scheitelpunkten und/oder in der Mitte der einzelnen Segmente.

Der Wert der GRIPPE kann 0, 1 oder 2 sein.

Wert	Griffe Anzeige
0	Keine Griffe
1	Nur Endpunkt-Griffe
2	Endpunkt und Mittelpunkt Griffe

Polylinien können direkt mit Griffen bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Polylinie. Beachten Sie, dass zwei oder mehrere Griffe angezeigt werden: Jedes Segment hat einen Griff an den Enden (1), plus einen in der Mitte (2).

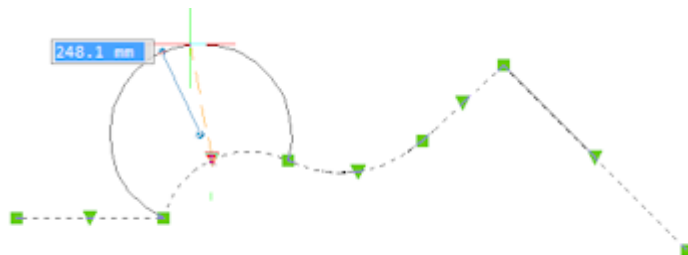


2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

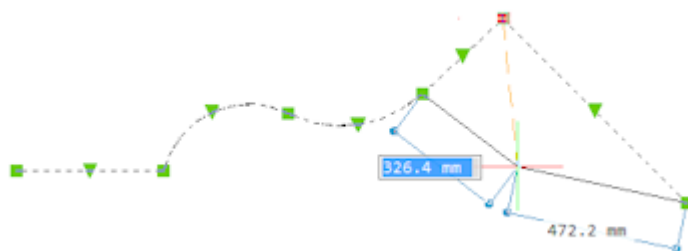
- Ziehen Sie einen Mittelpunkt Griff, um die Polylinien Segmente zu dehnen.



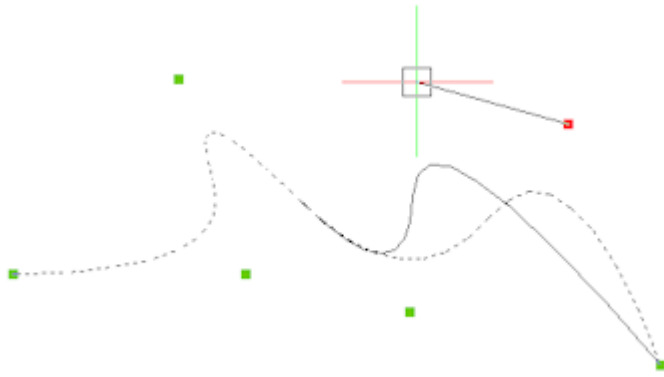
- Ziehen Sie den Mittelpunkt Griff eines Bogensegments, um dessen Radius zu ändern.



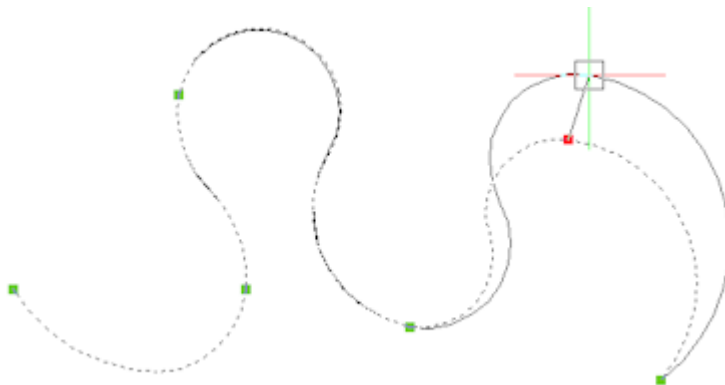
- Ziehen Sie einen Endpunkt Griff, um den markierten Endpunkt zu Strecken.



- Gesplinte Polylinien haben einen Griff an jedem Kontrollpunkt, über diese Griffe kann die Polylinie gedehnt werden:



Kubische oder *Quadratische* Spline Polylinie.



Kurven angepasste Spline Polylinie.

Verfahren

[Zeichnen von Polylinien](#)

[Erzeugen einer Umgrenzungs-Polylinie](#)

Ähnliche Befehle

[3dPoly](#) - erzeugt Polylinien mit x-, y-, z-Koordinaten.

[Umgrenzung](#) - platziert eine Polylinien, über einen Dialog, die die Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches bildet.

[-Umgrenzung](#) - erzeugt eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über die Befehlszeile.

[PolyKonvert](#) - wandelt Lightweight Polylinien zu klassischen Polylinien (2D Polylinien) um und umgekehrt.

[Spirale](#) - erstellt eine 2D Spirale oder eine 3D Helix.

[MLinie](#) - zeichnet Multiliniien.

[PEdit](#) - bearbeitet Polylinien.

[Ring](#) - erzeugt fette Kreise aus Polylinien.

[Polygon](#) - zeichnet rechteckige Polygone mit Polylinien.

[Rechteck](#) - erzeugt Rechtecke aus Polylinien.

[Solid](#) - zeichnet Solid-gefüllte Objekte mit 3 und 4 Seiten.

[Band](#) - zeichnet breite Linien.

Plot

Plottet Zeichnungen auf Drucker und in Dateien über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile; dieser Befehl kann für Skripte und Routinen benutzt werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plot*

: *plot*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Detaillierte Plotkonfiguration? [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Layoutnamen eingeben oder ein oder ? <Model>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Layout-Namen zu erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Geben Sie einen Namen für diese Seiteneinrichtung ein <>: Geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, wenn Sie keinen Namen vergeben wollen.

Ausgabe-Gerätenamen eingeben oder ? <None>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Druckeranschluss-Namen zu erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Plot in Datei schreiben [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Änderungen in Modell Bereich speichern [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Mit Plot fortfahren [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Detaillierte Plot-Konfiguration:

Layoutnamen eingeben oder ? <Model>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Layout-Namen zu erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Ausgabe-Gerätenamen eingeben oder ? <default.pc3>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Druckeranschluss-Namen zu erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Papiergröße eingeben oder ? <A4>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Papiergrößen zur erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Geben Sie Papier Einheiten ein [Zoll/Millimeter] <Millimeter>: Geben Sie Z oder M ein.

Geben Sie die Zeichnungsausrichtung an [Hochformat/Querformat] <Hochformat>: Geben Sie H oder Q ein.

Auf dem Kopf plotten [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Geben Sie den Plotbereich an [Anzeigen/Grenzen/Limiten/Ansicht/Fenster] <Anzeigen>: Geben Sie eine Option ein.

Plotmaßstab eingeben (geplottet Millimeter = Zeichnungs Einheiten) oder [Anpassen] <Anpassen>: Geben Sie einen Skalierungsfaktor an, oder ein A.

Geben Sie den Plotabstand (x,y) an <0.0000,0.0000>: Geben Sie den x, y Abstand an.

Plotten mit Plotstilen [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Geben Sie den Plotstil Tabellen Namen ein oder ? (. für keinen eingeben) <bricscad.stb>: Geben Sie einen Namen ein oder ein ?, um eine Liste der Plot-Stil Namen zu erhalten. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Standard zu akzeptieren.

Plot in Datei schreiben [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Entferne verdeckte Linien [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

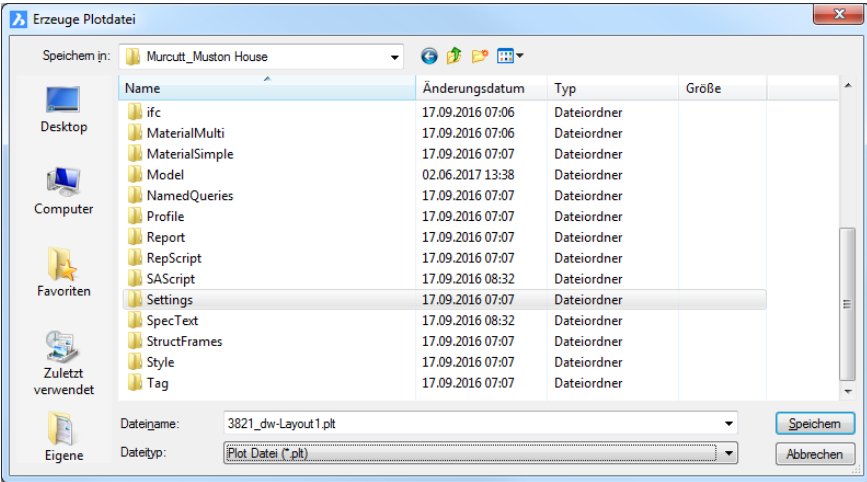
Plot in Datei schreiben [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Änderungen in Modell Bereich speichern [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Mit Plot fortfahren [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

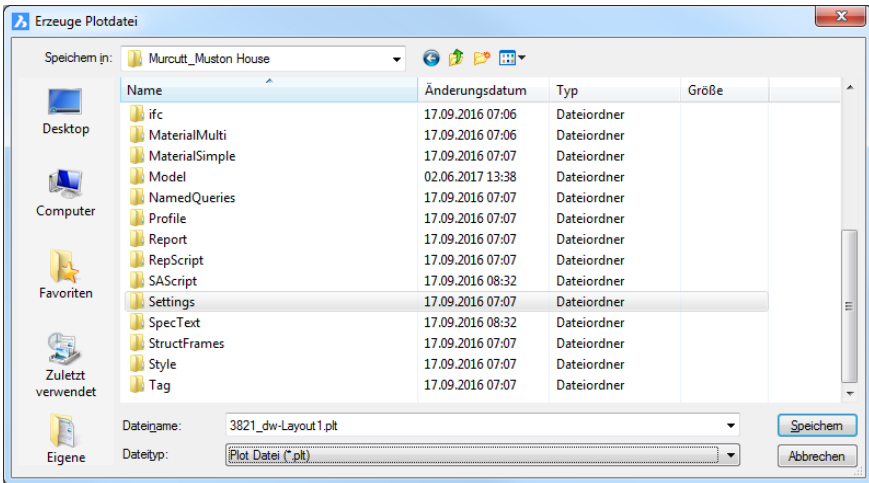
Um Plots über einen Dialog zu konfigurieren, verwenden Sie den Befehl **Drucken**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Detaillierte Plotkonfiguration	Schaltet zur detaillierten Plot-Konfiguration um: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - es werden 16 Optionen angezeigt; sehen Sie in der Optionsliste weiter unten nach. • Nein - es werden nur sechs Optionen angeboten.
Geben Sie einen Layout Namen ein	Definiert den Namen des Layouts zum Plotten. <ul style="list-style-type: none"> • ? - listet die Namen der Layouts in der Zeichnung auf. • Model - plottet nur die Registerkarte Model.
Geben Sie einen Namen für diese Seiteneinrichtung ein	Definiert den Namen der Seiteneinrichtung. Geben Sie einen Namen ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für keinen Namen. Sehen Sie auch beim Befehl Seiteneinr nach.
Geben Sie den Druckeranschlussnamen an	Definiert die PC3-Datei für das Ausgabegerät. <ul style="list-style-type: none"> • ? - listet die Namen der Geräte auf, die auf diesem Computer verfügbar sind. Wenn der Standard "Keine" ist, müssen Sie einen anderen Namen angeben.
Plot in Datei schreiben	<ul style="list-style-type: none"> • Ja - Plots der Zeichnung werden in einer PLT-Datei gespeichert. BricsCAD zeigt den Dialog Erzeuge Plotdatei an.  <p>Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie anschließend auf Speichern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein - der Plot der Zeichnung wird direkt an einen Drucker oder an ein anderes Ausgabegerät ausgegeben.
Änderungen in Modell Bereich speichern oder Änderungen in Layout-Name speichern.	Schaltet das Speichern der Plotparameter der Model- oder Layout-Registerkarte ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - speichert die Plotparameter, die beim nächsten Plot wieder benutzt werden können. • Nein - die Plotparameter werden nicht gespeichert.
Mit Plot fortfahren	Schaltet Plotten der Zeichnung ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - die Zeichnung wird geplottet. • Nein - die Zeichnung wird nicht geplottet, der Befehl wird verlassen.

Detaillierte Konfigurations-Optionen	Beschreibung
Geben Sie einen Layout Namen ein	Definiert den Namen des Layouts zum Plotten. <ul style="list-style-type: none"> • ? - listet die Namen der Layouts in der Zeichnung auf. • Model - plottet nur die Registerkarte Model.
Geben Sie den Druckeranschlussnamen an	Definiert die PC3-Datei für das Ausgabegerät. <ul style="list-style-type: none"> • ? - listet die Namen der Geräte auf, die auf diesem Computer verfügbar sind. Wenn der Standard "Keine" ist, müssen Sie einen anderen Namen angeben.
Geben Sie die Papiergröße ein	Definiert den Namen der Papiergröße: <ul style="list-style-type: none"> • ? - die Namen der Papierformate für den ausgewählten Plotter werden aufgelistet.
Geben Sie Papereinheiten ein	Definiert die Einheiten, die für die Papierformate verwendet werden: <ul style="list-style-type: none"> • Zoll - zeigt Papierformat-Größe in Zoll an. • Millimeter - zeigt Papierformat-Größe in Millimetern an.
Geben die die Zeichnungsausrichtung an	Legt fest, wie die Zeichnung auf dem Papier geplottet wird: <ul style="list-style-type: none"> • Hochformat - druckt die Zeichnung so, dass die hohe Kante aufrecht steht. • Querformat - druckt die Zeichnung, so dass die kurze Kante aufrecht steht.
Auf dem Kopf plotten	Schaltet das auf dem Kopf-Plotten ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - druckt die Zeichnung auf dem Kopf von oben nach unten. • Nein - druckt die Zeichnung normal.
Geben Sie den Plotbereich an	Definiert den Bereich der Zeichnung der geplottet werden soll: <ul style="list-style-type: none"> • Anzeige - plottet den Bereich der im aktuellen Ansichtsfenster sichtbar ist. • Grenzen - plottet die Grenzen der Zeichnung; dies stellt sicher, dass alle nicht gefrorenen Objekte geplottet werden. • Limits - plottet die Limits der Zeichnung, wie sie durch den Befehl Limiten definiert wurden. • AnSicht - plottet die aktuelle Ansicht, oder eine benannte Ansicht. Sehen Sie auch beim Befehl Ausschn nach; und fordert Sie auf: Geben Sie einen Ansichtsnamen ein - definieren Sie den Ansichtsnamen. <ul style="list-style-type: none"> • Fenster - plottet einen, durch den Benutzer definierten, rechteckigen Bereich; und fordert Sie auf: Erste Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die erste Ecke des Rechtecks. Zweite Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die zweite Ecke.
Geben Sie die Plotskalierung an	Definiert den Plot-Skalierungsfaktor: <ul style="list-style-type: none"> • Geplottete Millimeter (oder Inches) - definiert die Millimeter (oder Inches) auf dem Papier. • Zeichnung Einheiten - definiert die Anzahl der Zeichnungseinheiten (Meter, Millimeter, usw.). • A - passt die Zeichnung an das Papierformat an; BricsCAD berechnet den Skalierungsfaktor automatisch.

BricsCAD V18 - Befehls Referenz

<p>Geben Sie den Plotabstand an</p>	<p>Definiert den Abstand für den Druck auf dem Papier. Geben Sie positive oder negative Werte ein, um die Zeichnung in die x- und/oder y-Richtung zu verschieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positive Werte - verschiebt die Zeichnung nach oben und nach rechts. • Negative Werte - verschiebt die Zeichnung nach unten und nach links. <p>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.</p>
<p>Plotte mit Plotstilen</p>	<p>Schaltet die Verwendung von Plot-Stilen um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - benutzt Plotstile, um das Aussehen der gedruckten Zeichnung zu definieren. • Aus - es werden keine Plot-Stile benutzt. <p>Plot-Stile überschreiben Linienstärken Einstellungen.</p>
<p>Geben Sie den Plotstil Tabellen Namen ein</p>	<p>Definiert die Plot Stil Tabelle, die benutzt werden soll; diese weist Eigenschaften für "Stifte", Farben und Objekte zu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ? - listet die in der Zeichnung verfügbaren Plotstile auf. • . - definiert keinen Plotstil.
<p>Plotte mit Linienstärken</p>	<p>Schaltet die Verwendung von Linienstärken um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - benutzt die Linienstärken, die der Zeichnung zum Drucken zugewiesen sind. • Aus - Stichstärken werden ignoriert. <p>Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Plotten mit Plotstilen eingeschaltet ist.</p>
<p>Entferne verdeckte Linien</p>	<p>Schaltet das Entfernen von verdeckten Linien für 3D-Zeichnungen ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - entfernt verdeckte Linien. • Nein - verdeckte Linien werden nicht entfernt.
<p>Plot in Datei schreiben</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ja - Plots der Zeichnung werden in einer PLT-Datei gespeichert. BricsCAD zeigt den Dialog Erzeuge Plotdatei an.  <p>Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie anschließend auf Speichern.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein - der Plot der Zeichnung wird direkt an einen Drucker oder an ein anderes Ausgabegerät ausgegeben.

Änderungen in Modell Bereich speichern oder Änderungen in Layout-Name speichern.	Schaltet das Speichern der Plotparameter der Model- oder Layout-Registerkarte ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - speichert die Plotparameter, die beim nächsten Plot wieder benutzt werden können. • Nein - die Plotparameter werden nicht gespeichert.
Mit Plot fortfahren	Schaltet Plotten der Zeichnung ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - die Zeichnung wird geplottet. • Nein - die Zeichnung wird nicht geplottet, der Befehl wird verlassen.

Ähnliche Befehle

[Drucken](#) - plottet Zeichnungen über die Eingabe in einen Dialog.

[SDrucken](#) - druckt Zeichnungen mit den aktuellen Einstellungen.

[Voransicht](#) - für die Zeichnung wird eine Plot-Voransicht angezeigt.

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[ExportPdf](#) - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot-Stil ein.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

[Publizieren](#) - erlaubt es eine Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Die Plan Liste kann in einer Datei gespeichert werden.

[-Publizieren](#) - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

-Plot

Sehen Sie beim Befehl [Plot](#) nach.

PlotStil

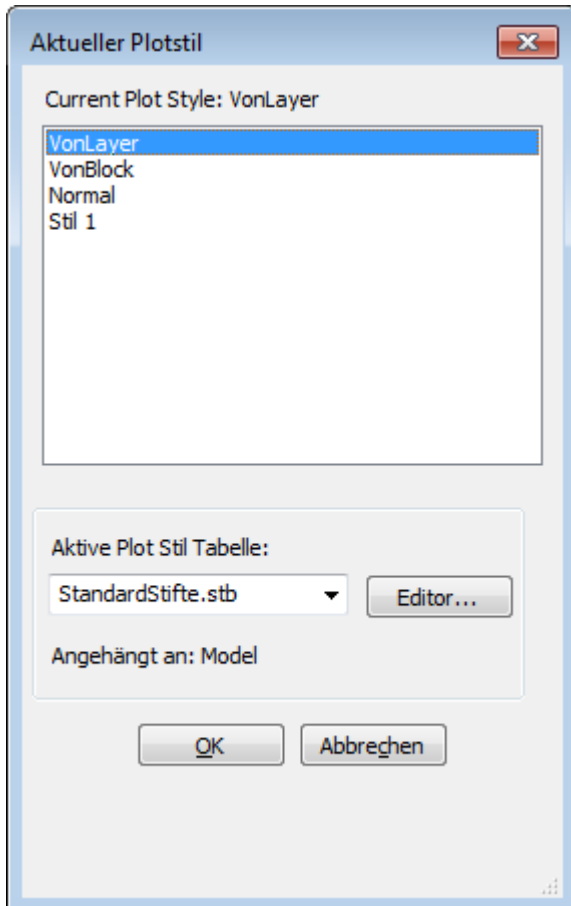
Stellt den aktuellen Plot-Stil ein; dies funktioniert nur, wenn Plot-Stile in Zeichnungen aktiviert sind.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plotstil*

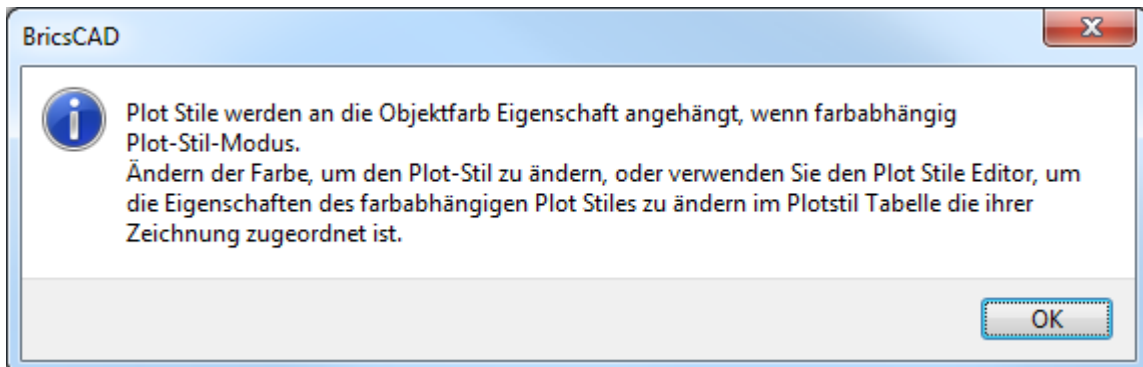
: *plotstil*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie einen Plotstil-Namen und klicken Sie dann auf OK.

Wenn Zeichnungen nicht für Plotstile eingestellt sind, zeigt dieser Befehl folgenden Dialog:



Klicken Sie auf OK.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktive Plot-Stil Tabelle	Listet die Namen der STB-Dateien auf (kurz für "Stil-Tabelle").
Editor	Zeigt den Dialog Plotstil Tabellen Editor; sehen Sie auch beim Befehl PlotStilmanager nach.

Ähnliche Befehle

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[Drucken](#) - druckt Zeichnungen mit Plot-Stilen.

[Eigenschaften](#) - ändert Plot-Stil Zuweisungen für Objekte.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

PlotterManager

Erstellt benutzerdefinierte Parameter PC3-Dateien für Drucker und andere Ausgabegeräte; das Dienst-Programm PlotConfig.exe wird ausgeführt.

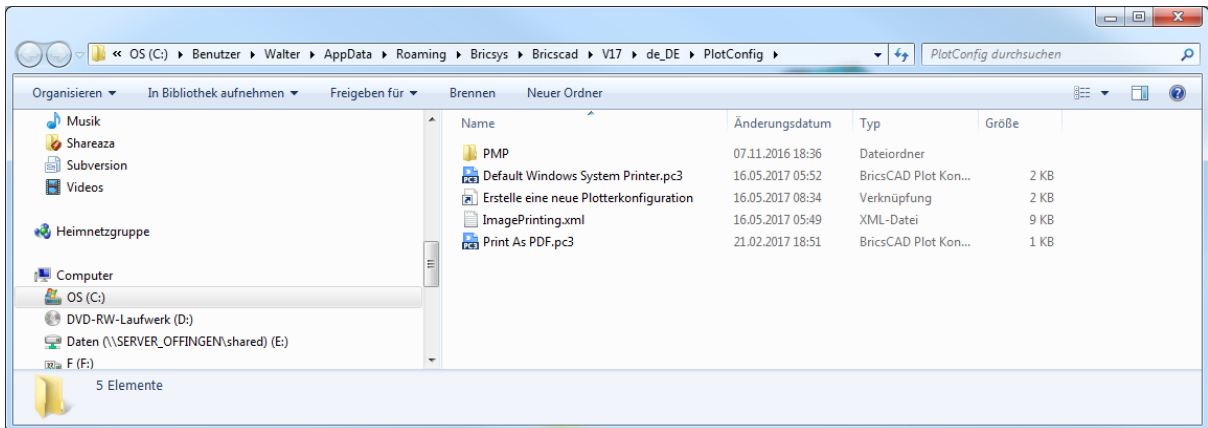
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plottermanager*

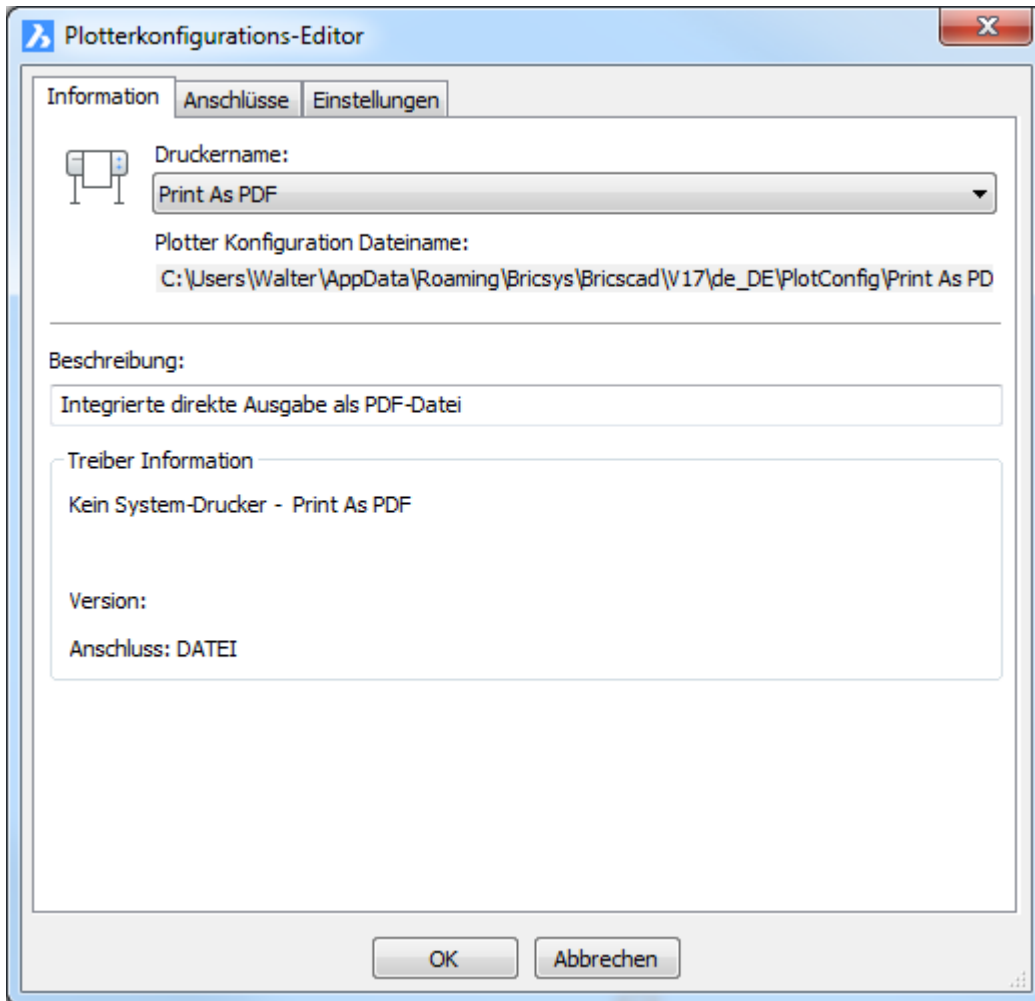
Menü: *Datei | Plot Manager*

: *plottermanager*

Zeigt das folgende Fenster an:



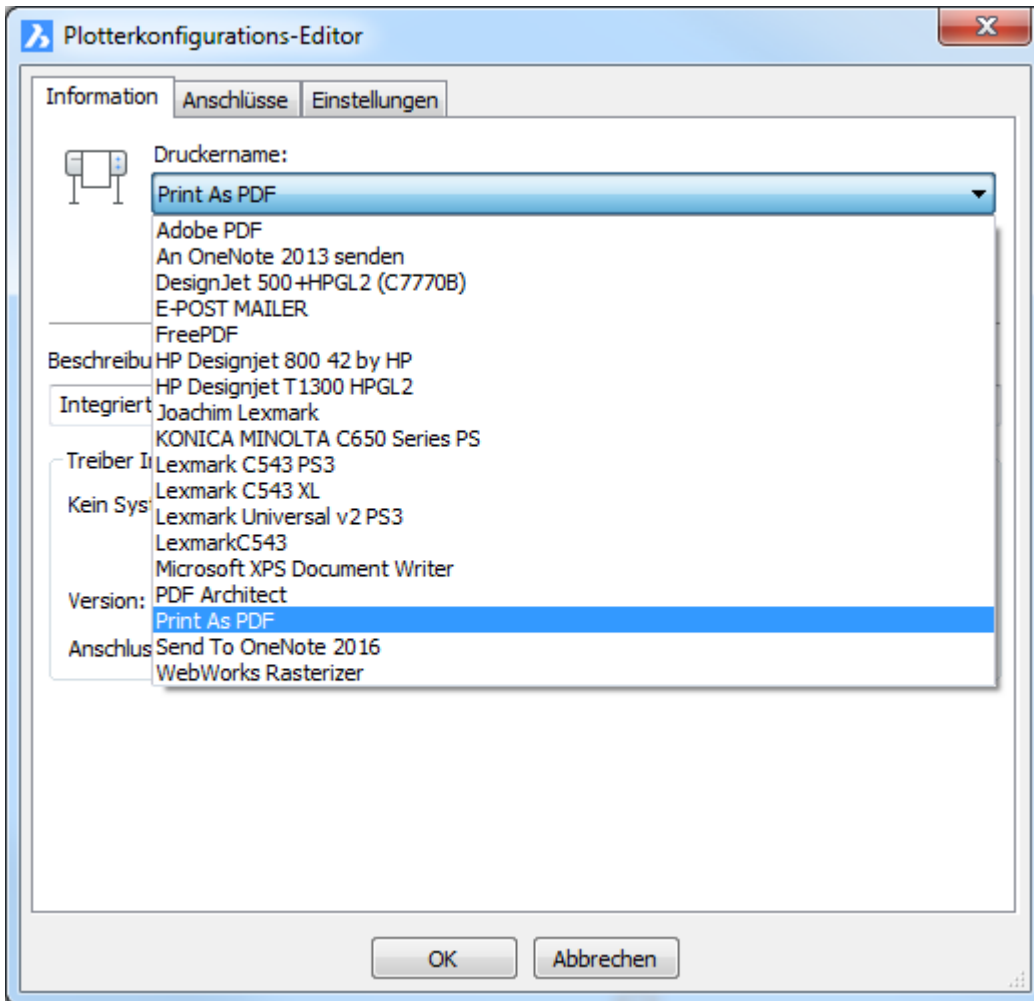
Sie bearbeiten eine bestehende Plotter-Konfigurationsdatei, indem Sie auf eine PC3-Datei doppelklicken.



Wählen Sie die Eigenschaften und klicken Sie dann auf OK.

Um eine neue Plotter-Konfigurationsdatei zu erstellen, klicken Sie doppelt auf die Verknüpfung Erzeuge eine Plotterkonfiguration.

Der Dialog Plotterkonfigurations-Editor wird angezeigt:



Wählen Sie einen Drucker aus der Listen-Schaltfläche "Druckername".

Ändern Sie die Eigenschaften *und klicken Sie dann auf **OK***.

Sie werden aufgefordert, den Namen der neuen Plotter-Konfigurationsdatei einzugeben:

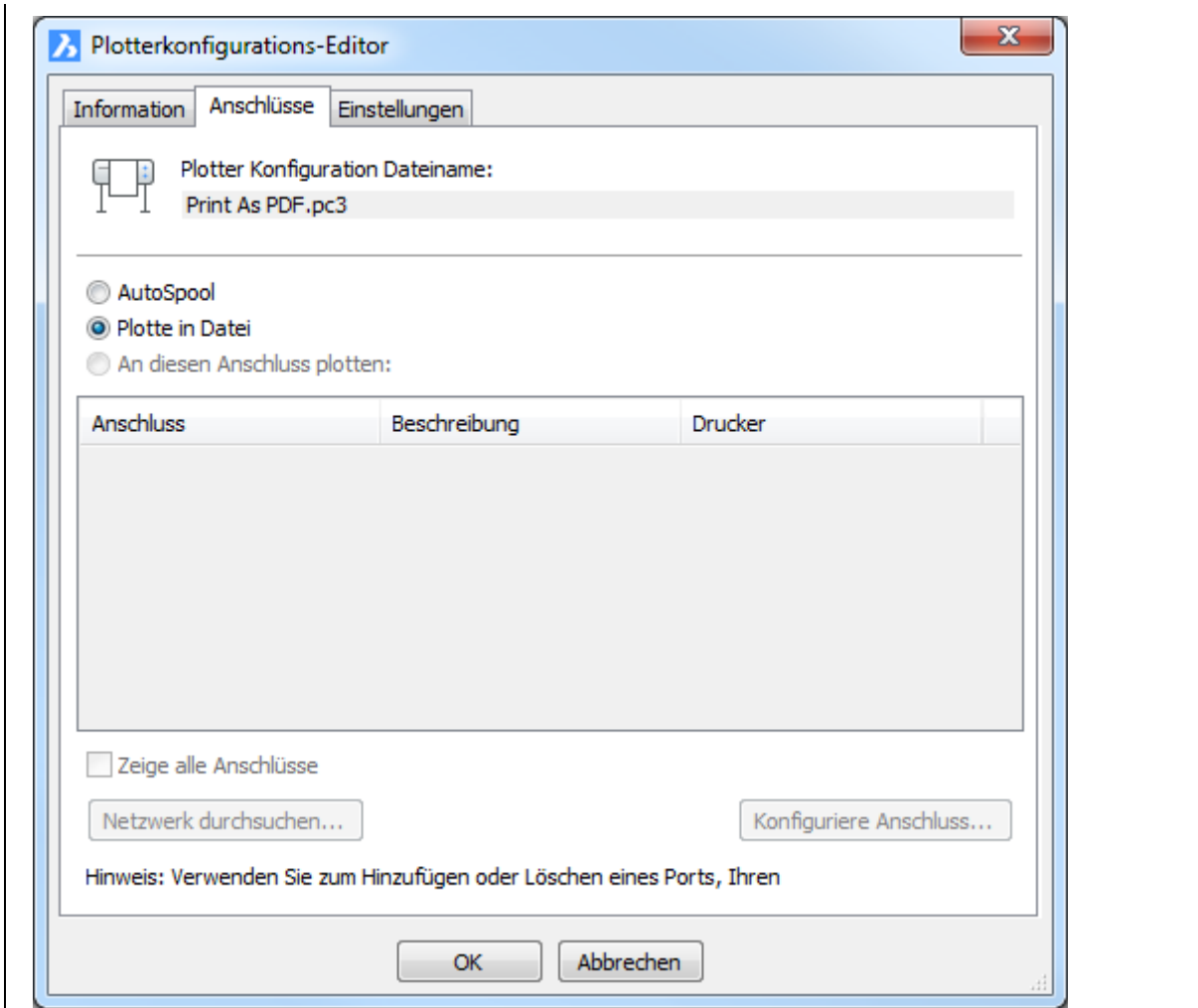
Geben Sie einen Namen ein und klicken Sie dann auf OK.

Die neue PC3-Datei wird in den Ordner

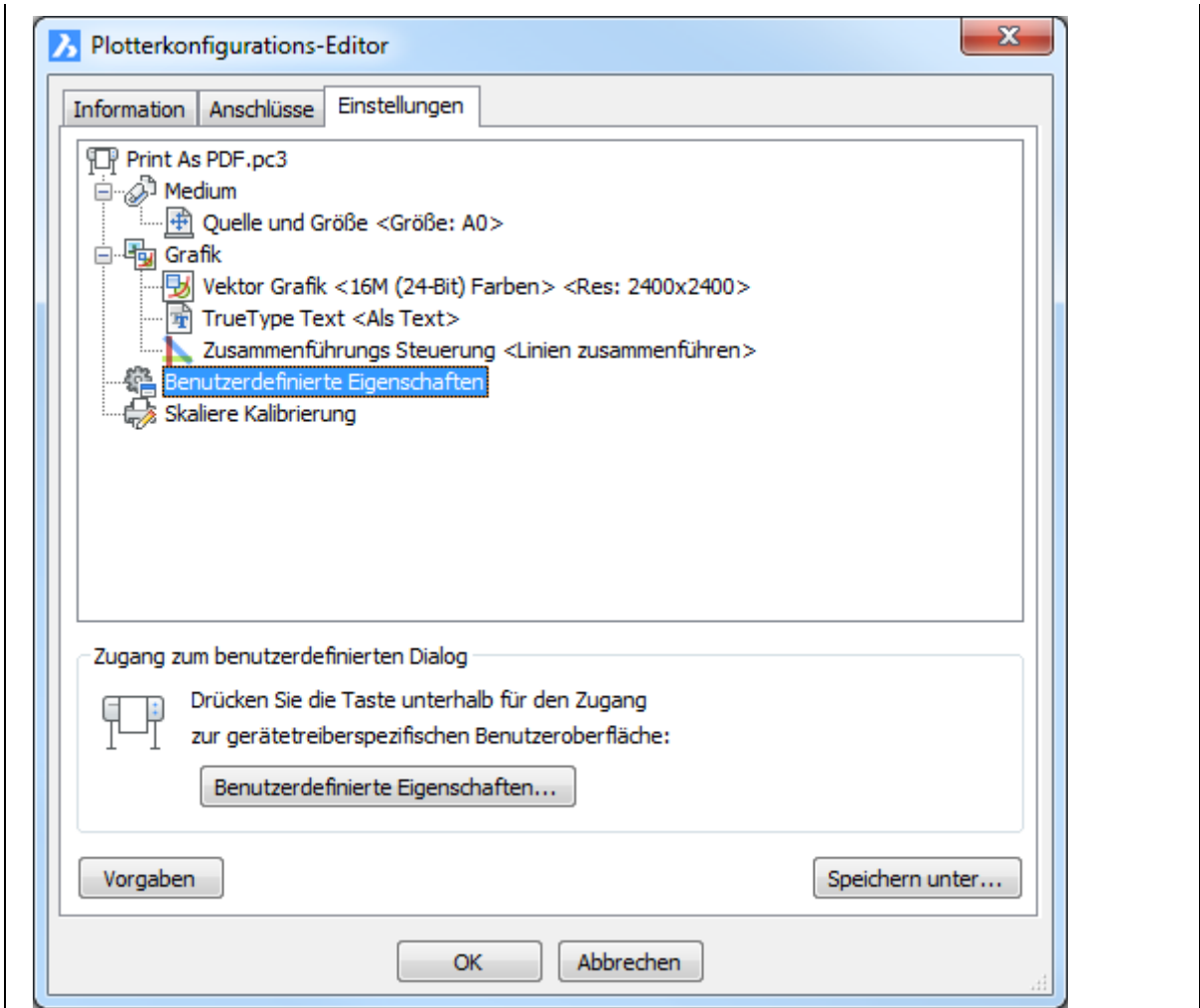
C:\Users\\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V...\de_DE\plotconfig gespeichert.


Befehls Optionen

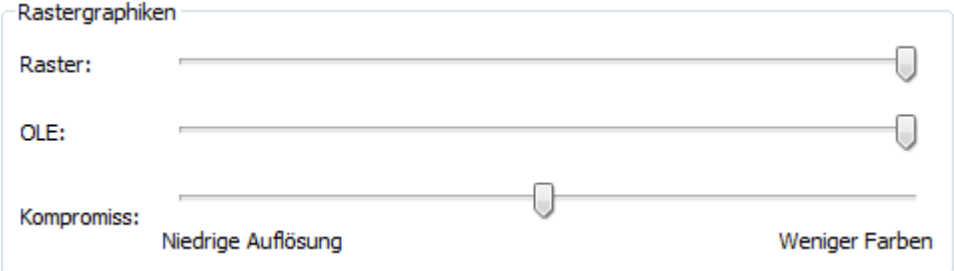
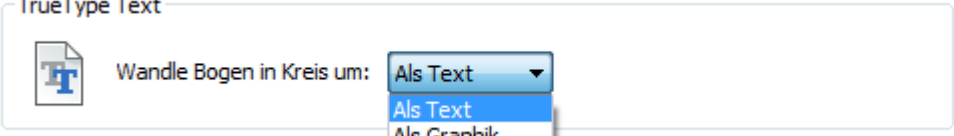

Allgemeine Option	Beschreibung
Beschreibung	Beschreibt die Plotter-Konfiguration; diese wird in Tooltips angezeigt. Dieses Feld ist optional.

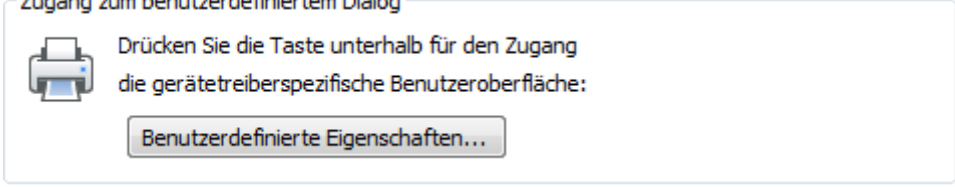
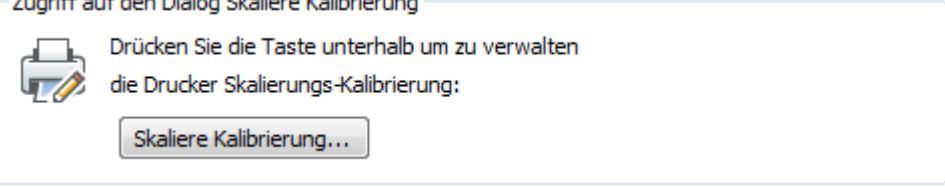


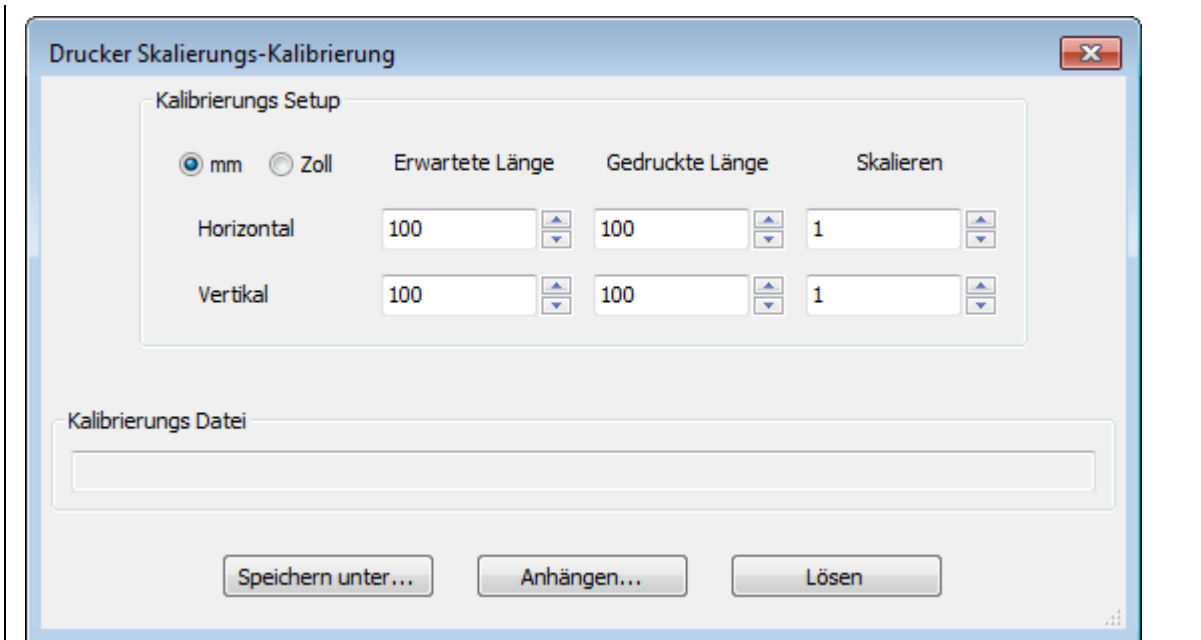
Option Anschlüsse	
An diesen Anschluss plotten	Plottet Zeichnungen an den Drucker, der an den angegebenen Port angeschlossen ist.
Plotte in Datei	Plottet Zeichnungen in PLT Dateien. Diese Plot Dateien können von anderen Programmen gelesen werden.
AutoSpool	Sendet die Zeichnungen zu Spoolern die steuern, wann und wie Zeichnungen geplottet werden. Die Spooler-Software muss separat eingerichtet werden.
Zeige alle Anschlüsse	Zeigt die Namen aller lokalen und Netzwerk Anschlüsse, die auf dem aktuellen Computer gefunden wurden.
Netzwerk durchsuchen...	Öffnet das Fenster Netzwerk durchsuchen. Damit können Sie Drucker, die im Netzwerk verfügbar sind, wählen.
Konfiguriere Anschlüsse	Öffnet den Dialog Anschluss konfigurieren. Die erlaubt es Ihnen den gewählten Anschluss zu konfigurieren.



<p>Einstellungs Optionen</p>	
<p>Sortieren</p> <p> Vergleichs-Option: Regular Keiner Regular</p>	
<p>Medium</p>	<p>Legt Einstellungen für die Medien (Papier) fest.</p>
	<p>Definiert, wie Seiten sortiert werden sollen:</p> <p style="padding-left: 20px;">Keine - nicht sortieren; Zeichnungen werden normal gedruckt.</p> <p style="padding-left: 20px;">Regular - druckt Layouts jeder Zeichnung zusammen.</p> <p>Diese Option ist nützlich, wenn Sie mehrere Kopien von Zeichnungen mit mehreren Layouts drucken.</p>
<p>Graphik</p>	<p>Legt fest, wie Grafiken vom Drucker behandelt werden.</p>
<p>Vektor Graphik (derzeit nicht unterstützt)</p>	<p>Definiert, wie Vektor-Grafiken behandelt werden:</p> <p style="padding-left: 20px;">Farb Tiefe - gibt die Anzahl der zu verwendeten Farben an.</p> <p style="padding-left: 20px;">Farbe - die Zeichnung wird in Farbe ausgegeben.</p>

	<p>Monochrome - die Zeichnung wird in schwarz-weiß ausgegeben.</p> <p>Auflösung - passt die Auflösung an; geringere Auflösungen sind grober, aber drucken viel schneller.</p> <p>Dithering - definiert die Art des Dithering, welches mehr Farben, auf Kosten von niedrigeren Auflösungen simuliert.</p> <p>Vektorgrafiken sind normal BricsCAD Zeichnungen aus Linien, Bögen usw..</p>
	
	<p>Definiert, wie Raster-Daten behandelt werden:</p> <p>Raster - passt an wie Raster Bilder gedruckt werden.</p> <p>OLE - stellt ein wie OLE-Objekte gedruckt werden; im Bereich von:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keine - druckt OLE Objekt nicht. • Beste - druckt OLE Objekte mit der höchsten Qualität. <p>Kompromiss - definiert, wie BricsCAD Zeichnungen die sehr großen Rasterbilder enthalten, und dadurch viel Speicher benötigen, behandelt werden sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Niedrige Auflösung - druckt Bilder mit geringerer Auflösung, aber allen Farben; dies ist passend für Fotos. • Ausgeglichen - druckt Bilder mit so vielen Farben wie möglich, und einer möglichst hohen Auflösung. • Weniger Farben - druckt Bilder mit wenig Farben, aber mit voller Auflösung; dies ist passend für Schwarz-Weiß Bilder. <p>Rastergraphiken sind Bilder die an die Zeichnungen angehängt sind.</p>
	
	<p>Definiert, wie TrueType-Text behandelt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • TrueType als Text - druckt den Text als Text; dies ist die bevorzugte Methode, wenn der Drucker die benötigten Schriftarten geladen hat. • TrueType als Graphik - druckt Text als Grafik; diese Methode ist vorzuziehen, wenn Zeichnungen in Dateien gedruckt werden.
	

	<p>Definiert, wie überschneidende Linien zusammengeführt werden sollen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Linien überschreiben - definiert, dass Objekte mit höherer Zeichenreihenfolge andere Objekte überschreiben. • Linien mischen - definiert, dass Objekte durchscheinend sind, um ihre Farbe zu mischen; dadurch werden Objekte mit niedriger Zeichenreihenfolge sichtbar.
	<p>Zugang zum benutzerdefiniertem Dialog</p> 
<p>Benutzerdefinierte Eigenschaften</p>	<p>Zugang zum benutzerdefinierten Dialog. Dieser Dialog enthält Eigenschaften die nur für das ausgewählte Ausgabegerät zur Verfügung stehen. Der Inhalt richtet sich nach den Fähigkeiten des Geräts. Benutzerdefinierte Eigenschaften werden auf der Linux-Plattform nicht unterstützt.</p>
<p>Benutzerdefinierte Papierformate & Kalibrierungen</p>	
	<p>Zugriff auf den Dialog Skalieren Kalibrierung</p> 
<p>Plotter-Kalibrierung</p>	<p>Kalibriert den Plotter. Calibrate Plotter - zeigt den Assistenten zum Kalibrieren des Plotters an. Siehe unten. Diese Option ist für Stiftplotter notwendig, heute werden meist Tintenstrahl- und Laser-Drucker benutzt, bei denen diese Einstellung nicht mehr nötig ist.</p>



<p>PMP Dateiname</p>	<p>Definiere den PMP Dateinamen.</p> <p>PMP ist die Abkürzung für "Plot-Modell-Parameter". Diese Dateien speichern benutzerdefinierte Papierformate und Plotter Kalibrierungsdaten. Diese sind mit PC3 Plotter Konfigurationsdateien assoziiert.</p> <p>Anhängen - zeigt den Öffnen Dialog an, wählen Sie eine PMP Datei, und klicken dann auf Öffnen.</p> <p>Speichern unter - zeigt den "Speichern als" Dialog an, geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken dann auf Speichern.</p> <p>Lösen - entfernt die angehängte PMP Datei.</p>
<p>Import</p>	<p>Import von PCP und PC2-Dateien; zeigt den Dialog Plot Komponenten an.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf OK. 2. Zeigt den Dialog Importieren an. 3. Wählen Sie eine PCP-oder PC2-Datei und klicken Sie dann auf Import. <p>PCP und PC2 sind ältere Formate der Plotter Konfigurationsdateien.</p>
<p>Speichern als</p>	<p>Zeigt den Dialog "Speichern als" an, dieser speichert die Einstellungen für PC3 Dateien.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf Speichern. <p>PC3 ist die Abkürzung für "Plotter Konfiguration der Version 3", diese Dateien speichern Parameter für bestimmte Plotter.</p> <p>Sie können mehrere PC3-Dateien für jeden Drucker oder Plotter erstellen.</p>
<p>Vorgaben</p>	<p>Setzt alle Optionen auf ihre Standardwerte zurück; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Möchten Sie alle Werte auf die Vorgabewerte zurückstellen? wählen Sie Ja oder Nein.</p>

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Plotterkonfigurationsdatei](#)

[So bearbeiten Sie eine Plotterkonfiguration](#)

[So verwenden Sie eine Plotterkonfiguration](#)

Ähnliche Befehle

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot-Stil ein.

[Drucken](#) und [Plot](#) - druckt Zeichnungen.

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

Punkt

Zeichnet Punkt Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *punkt*

Alias: *pu*

Menü: *Zeichnen | Punkt*

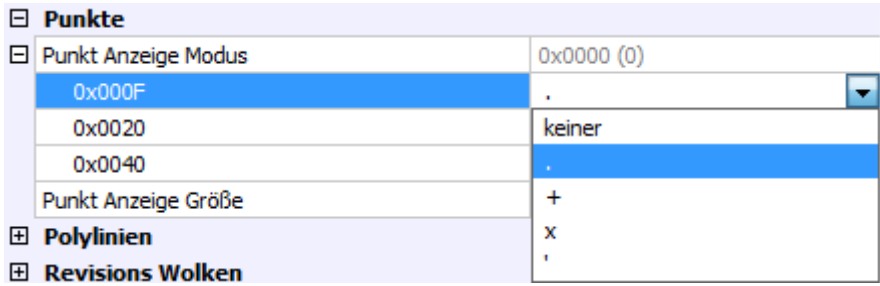
Werkzeugkasten: *Zeichnen | *

: *punkt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Position für Punkt](#) oder [[Einstellungen/Mehrfach](#)]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein, oder geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung																												
Position für Punkt	Definiert die Position des Punktes in der Zeichnung. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.																												
Punkt Einstellungen	<p>Zeigt den Punkte Bereich des Einstellungen Dialoges an:</p>  <p>Punkt Anzeige Modus - definiert das Aussehen von Punkten.</p> <table border="1"> <tr> <td><input type="checkbox"/> circle</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> circle</td> <td><input type="checkbox"/> circle</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> circle</td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/> square</td> <td><input type="checkbox"/> square</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> square</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> square</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>none</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>.</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>+</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>x</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td> </td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>Punkt Anzeige Größe - definiert die Größe der Punkte.</p>	<input type="checkbox"/> circle	<input checked="" type="checkbox"/> circle	<input type="checkbox"/> circle	<input checked="" type="checkbox"/> circle	<input type="checkbox"/> square	<input type="checkbox"/> square	<input checked="" type="checkbox"/> square	<input checked="" type="checkbox"/> square	none				.				+				x							
<input type="checkbox"/> circle	<input checked="" type="checkbox"/> circle	<input type="checkbox"/> circle	<input checked="" type="checkbox"/> circle																										
<input type="checkbox"/> square	<input type="checkbox"/> square	<input checked="" type="checkbox"/> square	<input checked="" type="checkbox"/> square																										
none																													
.																													
+																													
x																													

Mehrfach Punkte	Wiederholt den Befehl, um weitere Punkte zu zeichnen; Sie werden weiter aufgefordert: Position für Punkt oder [Einstellungen]: - geben Sie einen Punkt an oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden des Befehls.
-----------------	---

Verfahren

[Einstellungen für die Anzeige von Punkten](#)

[Zeichnen von Punkten](#)

Bearbeitung mit Griffen

Punkte können direkt mit Griffen bearbeitet werden:

1. Wählen Sie den Punkt. Beachten Sie, dass es nur einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Punkt zu verschieben.



Ähnliche Befehle

[DdPType](#) - bestimmt die Darstellung und Größe von Punktobjekten.

[Teilen](#) - platziert gleich aufgeteilte Punkte oder Blöcke auf einem Objekt..

[Messen](#) - platziert Punkte in gleichem Abstand auf einem Objekt.

Punktlicht

Erstellt ein Punkt-Licht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *punktlicht*

Menü: *Ansicht | Rendern | Lichter | Neues Punktlicht*

Werkzeugkasten: *Lichter* | 

: *punktlicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Quellposition angeben <0,0,0>: (Legen Sie die Position des Lichts fest.)

Wenn die System Variable **LIGHTINGUNITS** 0 ist (Keine Lichteinheiten), wird das Folgende angezeigt:

Eine Option zum Ändern angeben

[Name/Intensität/Status/sChatten/Lichtintensitätsverlust/Farbe/eXit <eXit>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

Wenn die System Variable **LIGHTINGUNITS** 1 ist (Amerikanische Lichteinheiten) oder 2 (Internationale Lichteinheiten), wird die folgende Aufforderung angezeigt:

Eine Option zum Ändern angeben

[Name/Intensitätsfaktor/Status/Fotometrie/sChatten/Lichtintensitätsverlust/Filterfarbe/eXit <eXit>:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Geben Sie einen Licht Namen ein <Pointlight1>: Geben Sie einen Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardnamen zu akzeptieren.
Intensitätsfaktor Intensität	Geben Sie die Intensität an (0.00 - max. Fluss) <1.0>: Geben Sie die Intensität ein. Werte zwischen 0.00 und dem maximalen Wert, der von Ihrem System unterstützt wird, werden akzeptiert.
Status	Geben Sie den Status ein [EIN/AUS] <EIN>: Wählen Sie EIN, um das Licht einzuschalten, wenn ein Rendering berechnet wird.
Fotometrie	<p>Fotometrische Option angeben die geändert werden soll [Intensität/Farbe/eXit] <Intensität>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intensität eingeben (Cd) oder geben Sie eine Option an [Fluß/Illuminanz] <1500.0>: (Geben Sie die Intensität ausgedrückt in Candela (Cd) ein.) • Geben Sie Flux (Lm) ein: (Geben Sie den Lichtstrom ausgedrückt in Lumen (Lm) ein.) • Geben Sie die Illuminanz (Fc) oder eine [Entfernungs] Option ein <9424.7>: (Geben Sie die Illuminanz ausgedrückt in Lux (Lx) oder Foot-candle (Fc) ein.) <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie die Entfernung ein <1.0>: (Geben Sie eine Entfernung ausgedrückt in Zeichnungs-Einheiten ein.) • Geben Sie einen Farb-Namen oder eine Option an [?/Kelvin] <D65>:

- Geben Sie Farb-Name(n) zum Listen ein <*>: (Geben Sie einen Farb-Namen von der Liste ein. Geben Sie * ein, um die Liste zu sehen)
 - D65
 - Fluoreszent
 - Kaltweiß
 - Weißfluoreszent
 - Tageslichtfluoreszent
 - Glühend
 - Xenon
 - Halogen
 - Quarz
 - Metalhaloid
 - Quecksilber
 - Phosphorquecksilber
 - hochDrucknatrium
 - Niederdrucknatrium
- Geben Sie die Temperatur in Kelvin ein <3600.0>: (Geben Sie eine Temperatur ausgedrückt in Grad Kelvin (K) ein.)

Candela: Candela (Symbol: cd) ist die Basis-SI-Einheit der Lichtstärke; das heißt, die Leuchtkraft, die von einer Lichtquelle in eine bestimmte Richtung abgestrahlt wird, gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion (ein standardisiertes Modell der Empfindlichkeit des menschlichen Auges um Wellenlängen zu unterscheiden, auch bekannt als die Lichtausbeute-Funktion). Eine gewöhnliche Kerze strahlt Licht mit einer Lichtstärke von etwa einer Candela ab.

Lumen: Das Lumen (Symbol: LM) ist die SI-Einheit des Lichtstroms, ein Maß für die Kraft des Lichts, wahrgenommen vom menschlichen Auge. Lichtstrom unterscheidet sich von Radiant Flux insofern, dass Lichtstrom-Messungen (z. B. Lumen) dazu bestimmt sind die unterschiedliche Empfindlichkeit des menschlichen Auges für verschiedene Wellenlängen des Lichts, zu reflektieren. Während Radiant Flux Messungen (z. B. Watt) die gesamte Leistung des abgestrahlten Lichts angibt. Das Lumen ist in Bezug auf Candela definiert als: $1 \text{ lm} = 1 \text{ Cd} \cdot \text{sr}$

Wie eine volle Kugel mit einem Raumwinkel von $4 \cdot \pi$ Steradianen, ein Lichtquelle hat, die einheitlich eine Candela in alle Richtungen strahlt, insgesamt einen Lichtstrom von $1 \text{ cd} \cdot 4\pi \text{ sr} = 4\pi \sim 12,57$ Lumen. Beispielsweise wenn eine Kerze Licht mit einer Lichtstärke von etwa 1 Candela abstrahlt, hat das gesamte abgestrahlte Licht einen Wert von rund 12,6 Lumen.

Beleuchtung: In der Fotometrie ist die Beleuchtungsstärke der gesamte Lichtstrom der auf eine Oberfläche pro Flächeneinheit einfällt. Es ist ein Maß für die Intensität des einfallenden Lichts, Wellenlänge gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion, um mit der menschlichen Helligkeits-Wahrnehmung zu korrelieren.

Wenn LIGHTINGUNITS = 2 (Internationale Beleuchtungseinheit):
In SI abgeleitete Einheiten, wird die Beleuchtungsstärke in Lux (lx) oder Lumen pro Quadratmeter gemessen.

Wenn LIGHTINUNITS = 1 (Amerikanische Beleuchtungseinheiten):
Das Foot-candle (Fc) ist eine nicht metrische Einheit der Beleuchtung, die in der Fotografie verwendet wird. Die Einheit ist definiert als die Menge an Beleuchtung, die von der Innenoberfläche einer 1-Fuß-Radius Kugel angenommen würde, wenn eine einheitliche Punktquelle von 1 Candela in der exakten Mitte vorhanden wäre. Alternativ kann sie definiert werden als

	<p>die Beleuchtung auf eine 1-quadrat-Fuß Oberfläche, auf die ein gleichmäßig verteilter Fluss von einem Lumen auftrifft. Dies kann als die Menge an Licht betrachtet werden, die tatsächlich auf eine bestimmte Fläche fällt. Der Foot-candle ist gleich einem Lumen pro quadratischem-Fuß. Ein Foot-candle entspricht etwa 10.764 Lux, obwohl in der Lichtindustrie in der Regel 1 Foot-candle gleich 10 Lux angenähert ist.</p> <p>Kelvin Temperatur: Farb-Temperatur ist ein charakteristisches Merkmal sichtbaren Lichts, das wichtige Anwendung in der Beleuchtung, Fotografie, Videografie, Publishing, Fertigung, Astrophysik und anderen Feldern hat. Die Farbtemperatur einer Lichtquelle entspricht der Temperatur eines idealen Schwarz-Körper-Strahler, der Licht in einem vergleichbaren Farbton auf die Lichtquelle strahlt. Die Temperatur wird konventionell in der absoluten Temperatur angegeben: Grad Kelvin (K).</p> <p>Höhere Farb-Temperaturen (5,000 K oder mehr) werden kalte Farben genannt (bläulich weiß); niedrigere Farbtemperaturen (2,700 - 3,000 K) werden warme Farben genannt (gelblich weiß bis rot).</p>
Schatten	<p>Schatten Einstellungen Eingeben [Aus/Scharf/Weich/weicheMuster] <Scharf>: Geben Sie eine Schatteneinstellung ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS: Schaltet die Schattenberechnung für dieses Licht aus. • Scharf: Es werden Schatten mit scharfen Kanten angezeigt. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung erhöhen. • Weich: Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an. Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Map Größe ein [64/128/256/512/1024/2048/4096] <256>: • Weiche Muster: Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten, die auf erweiterten Lichtquellen basieren, an. Sie werden aufgefordert: Eine Option zum Ändern angeben [Form/Muster/Sichtbar/eXit] <eXit>: <ul style="list-style-type: none"> • Form eingeben [Scheibe/Rechteck] <Scheibe>: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Radius ein <0.0000>: (Geben Sie den Radius der Scheibe ein.) • Geben Sie die Länge ein <0.0000>: (Geben Sie die Länge des Rechtecks ein.) • Geben Sie die Breite ein <0.0000>: (Geben Sie die Breite des Rechtecks ein.) • Geben Sie ein Schatten-Muster an für <16>: • Geben Sie die Form Sichtbarkeit ein [Ja/Nein] <Nein>:
Dämpfung	<p>Eine Option zum Ändern angeben [Typ/Limitenverwende/Startlimite/Endlimite/eXit] <eXit>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu den Basis-Optionen zurückzukehren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Lichtabnahmetyp ein [Kein/Invers linear/invers Quadratisch] <Keiner>: • Keine: Keine Lichtabnahme. Der Abstand zur Lichtquelle hat keinen Einfluss. • Invers linear: Die Lichtabnahme ist die Inverse von der linearen Entfernung vom Licht: In einer Entfernung von 2 Einheiten von der Lichtquelle, ist das Licht halb so stark; in einer Entfernung von 4 Einheiten ist Licht ein Viertel so stark. • Invers quadratisch: Die Lichtabnahme ist die quadratische Inverse von der linearen Entfernung vom Licht: In einer Entfernung von 2 Einheiten von der Lichtquelle, ist das Licht ein Viertel so

	<p>stark; in einer Entfernung von 4 Einheiten ist Licht ein Sechzehntel so stark.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Start Limit Abstand eingeben <1.0>: Definiert den Punkt, an dem das Licht beginnt zu scheinen, gemessen vom Zentrum des Lichts. • Ende Limit Abstand eingeben <10>: Definiert den Punkt, an dem das Licht aufhört zu scheinen, gemessen vom Zentrum des Lichts.
Filter Farbe Farbe	<p>True-Color (R,G,B) eingeben, oder geben Sie eine Option ein [Index/Hsl]: <255,255,255>: Legt die Farbe des Lichts fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • True Color RGB: 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 Integer-Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, den Bereich, den ein einzelnes 8-Bit Byte (durch Codierung von 256 unterschiedlichen Werten) bieten kann. • Index Farbe: Legt eine AutoCAD Farb-Index Farbe fest. • HSL: Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.
Beenden	Schließt den Befehl ab und erstellt das Licht.

Ähnliche Befehle

[Fernlicht](#) - erstellt ein Fernlicht.

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[Lichtliste](#) - zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

[Spotlicht](#) - erstellt ein Spotlicht.

[Sonneneigensch](#) - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtfensters im Dialog "Zeichnungs-Explorer - Lichter" an.

[Netzlicht](#) - erstellt ein Netzlicht.

Polygon

Zeichnet 3 bis 1024 seitige regelmäßige Polygone.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *polygon*

Alias: *pg*

Menü: *Zeichnen | Polygon*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polygon* | 

: *polygon*

Aufforderung in der Befehlszeile:

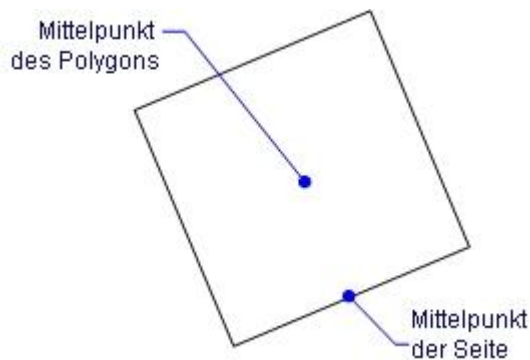
Polygon: *Anzahl der Seiten* oder [*Breite/Mehrere*] <4>: Definieren Sie die Anzahl der Seiten, oder geben Sie eine andere Option ein.

Festlegen durch: Polygon Mittelpunkt festlegen oder [*Kante*]: Wählen Sie den Mittelpunkt, oder geben Sie K ein.

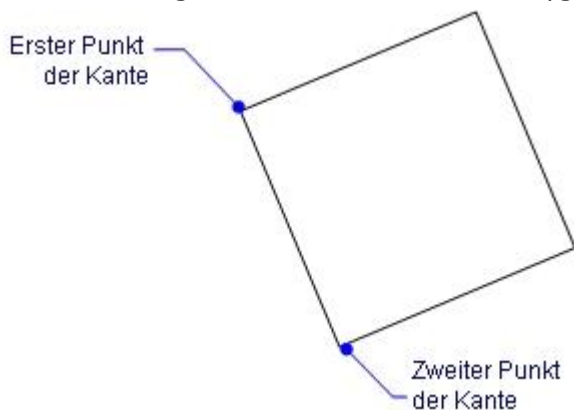
Festlegen durch: *Kontrollpunkt*/*<Mittelpunkt der Seite>*: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie K ein.

Dieser Befehl zeichnet Polygone in drei verschiedenen Methoden:

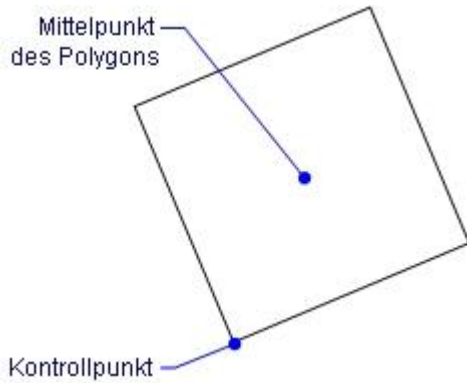
- Mittelpunkt des Polygons und die Mitte einer Seite definieren das Polygon:



- Die Länge einer Seite definiert das Polygon:



- Mittelpunkt des Polygons und ein Eckpunkt definieren das Polygon:



Dieser Befehl zeichnet regelmäßige Polygone, bei denen jede Seite gleich lang ist. Um unregelmäßige Polygone zu zeichnen verwenden, Sie die Befehle **Rechteck** oder **PLinie**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anzahl Seiten	Definiert die Anzahl der Seiten, geben Sie eine Zahl zwischen 3 und 1024 ein.
Mehrere Polygone	Wiederholt den Befehl, um mehrere Polygone zu zeichnen.
Breite der Linie	Definiert die Breite der Seitenlinien. Polygone werden als Polylinien definiert.
Polygonmittelpunkt	Definiert den Mittelpunkt des Polygons.
Mittelpunkt der Seite	<p>Definiert den Mittelpunkt einer der Seiten.</p> <p>Der Mittelpunkt der Seite bestimmt die Größe und den Winkel des Polygons.</p>
Kante	<p>Definiert die Länge einer Seite; und fragt Sie:</p> <p>Erster Endpunkt der Kante - definieren Sie den Startpunkt der Seite.</p> <p>Zweiter Endpunkt der Kante - definieren Sie den Endpunkt der Seite.</p>

	<p>Die Länge und die Ausrichtung der Seite bestimmen die Größe und den Winkel des Polygons.</p>
<p>Kontrollpunkt</p>	<p>Definiert einen Kontrollpunkt (Ecke des Polygons); Sie werden gefragt: Kontrollpunkt wählen - definieren Sie den Eckpunkt.</p> <p>Die Lage des Eckpunktes bestimmt die Größe und den Winkel des Polygons.</p>

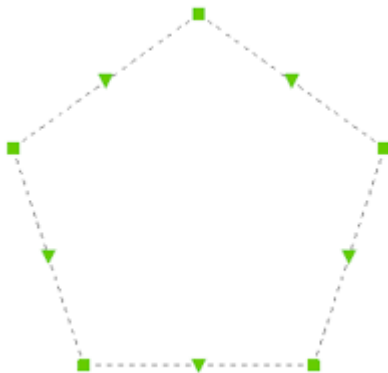
Verfahren

Erzeugen von Polygonen

Bearbeitung mit Griffen

Polygone können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie das Polygon. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.



2. Ziehen Sie einen Griff, um einen Scheitelpunkt zu dehnen. Beachten Sie, dass das Polygon danach nicht mehr regelmäßig ist.
3. Ziehen Sie einen dreieckigen Griff, um ein Segment zu verschieben.

Beachten Sie, dass das Polygon nicht mehr regelmäßig ist.

Ähnliche Befehle

[Rechteck](#) - zeichnet Rechteck und Quadrate.

[PEdit](#) - bearbeitet Polygone.

PolyKörper

Erstellen von 3D wand-förmigen oder Wand- oder Schrägdach Volumenkörper.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *polykörper*

Alias: *pkörp*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Polykörper*

Quad: *Modell* 

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: *polykörper*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Startpunkt oder [[Höhe/Breite/Ausrichtung/Objekt/Trenne volumenkörper/Dynamisch](#)] <Objekt>: Geben Sie einen Punkt (1) ein, klicken Sie mit der rechten Maustaste, um ein vorhandenes Objekt zu wählen oder geben Sie eine Option ein.

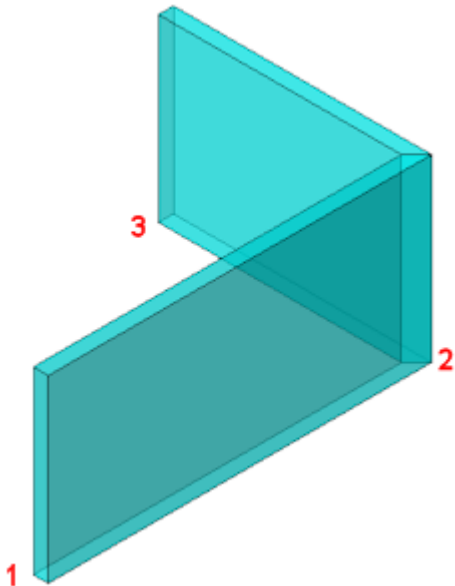
Nächsten Punkt definieren oder [[Kreisbogen/Abstand/Folgen/<Nächster Punkt>](#)]: Geben Sie einen Punkt (2) ein, geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Verlassen.

Nächsten Punkt definieren oder [[Kreisbogen/Abstand/Folgen/Zurück](#)]: Geben Sie einen Punkt (3) ein, geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Verlassen.

Nächsten Punkt definieren oder [[Kreisbogen/Schließen/Abstand/Folgen/Zurück](#)]: Geben Sie einen Punkt ein, geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste zum Verlassen.

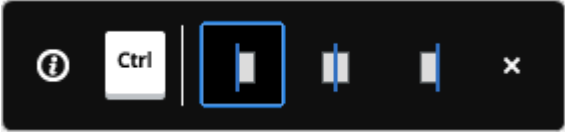
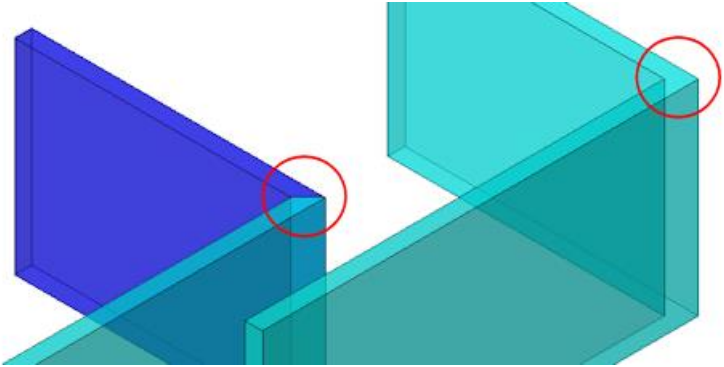
Wenn die [Dynamische Höhe](#) eingeschaltet ist, werden Sie aufgefordert:

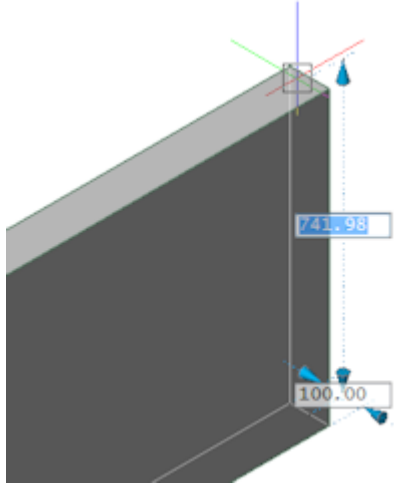
Höhe des Polykörper <xxx.xx>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardhöhe zu akzeptieren oder geben Sie einen Wert ein.



Die Höhe der Polykörper wird senkrecht zur XY-Ebene des aktuellen [Koordinatensystems](#) (WKS oder BKS) oder des [dynamische BKS](#) erstellt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Höhe	<p>Legt die Höhe des Polykörpers fest. Die Standardhöhe wird in der Systemvariable PSOLHEIGHT gespeichert.</p> <p>Die Standardhöhe wird verwendet, wenn die Option Dynamisch ausgeschaltet ist.</p>
Breite	<p>Legt die Breite des Polykörpers fest. Die Standardbreite wird in der Systemvariable PSOLWIDTH gespeichert.</p> <p>Wenn die dynamischen Bemaßungen aktiv sind,</p>
Ausrichtung	<p>Definiert die Position des Polykörper Objektes in Bezug auf die Basislinie.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ausrichtung wählen [Links/Rechts/Zentrum] <Zentrum>: Wählen Sie eine Option.</p> <p>Die Ausrichtung ist standardmäßig auf <i>Mitte</i> eingestellt. Diese Option wird nicht gespeichert und wird auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn BricsCAD geschlossen wird.</p> <p>Dynamische Ausrichtung:</p> <p>Wenn die Dynamik EIN ist: Wenn der Befehl zur Eingabe der Höhe des Polykörpers auffordert, drücken Sie die Strg-Taste, um die Ausrichtung zwischen Links, Rechts und Mitte zu wechseln. Wenn die Systemvariable TIPS EIN ist, zeigt der <i>Hot Key Tipp</i> Assistent die aktuell gewählte Option an.</p> 
Trenne Volumenkörper	<p>Definiert, ob eine Kette von eckverschnittenen* Volumenkörper erzeugt (links) oder ein einzelner Multi-Segment Volumenkörper erstellt wird (rechts).</p> <p><i>Trenne Volumenkörper</i> ist gemäß Voreinstellung EIN geschaltet. Diese Option wird nicht gespeichert und wird auf den Standardwert zurückgesetzt, wenn BricsCAD geschlossen wird.</p> <p>*Winkelhalbierende Verbindungslinien werden in Schnitten, abhängig von der Eigenschaft Vereinigungs Schnitt des Materials der Zusammenstellung die dem Volumenkörper zugewiesen ist, entfernt.</p>  <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Trenne Volumenkörper Ein/Aus <Ein>:</p> <ul style="list-style-type: none"> Ein: Erzeugt getrennte Volumenkörper

<p>Dynamisch</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aus: Erstellt einen einzelnen Multi-Segmenten Volumenkörper. <p>Definiert, ob die Höhe des Polykörper Objektes fest ist oder nicht: Sie werden aufgefordert:</p> <p>Dynamische Höhe Ein/Aus <Ein>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • EIN: Sie werden aufgefordert die Höhe des Polykörper Objektes zu definieren: Höhe des Polykörper <xxx.xx>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardhöhe zu akzeptieren. • Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile. • Klicken Sie auf einen Punkt in der Zeichnung. • Aus: Die Höhe der Polykörper ist durch die Systemvariable PSOLHEIGHT definiert. Die Breite wird durch die Systemvariable PSOLWIDTH definiert. Beide Variablen speichern die zuletzt verwendete Breite und Höhe für Polykörper. <p>Wenn eingeschaltet ist und auch die Dynamische Bemaßungen EIN ist, können Sie die Breite und Höhe des Polykörper Objektes in den dynamischen Eingabefeldern definieren. Drücken Sie die TAB-Taste, um in das andere Eingabefeld zu wechseln. Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Werte zu bestätigen.</p> 
<p>Objekt</p>	<p>Sie werden aufgefordert, ein vorhandenes lineares Objekte auszuwählen:</p> <p>Polykörper Basis wählen:</p> <p>Linien, offene und geschlossene Polylinien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines werden akzeptiert.</p>
<p>Kreisbogen</p>	<p>Startet das Zeichnen von Bogensegmenten.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ende des Bogens festlegen oder [Linie/Schließen/Richtung/zweiterPunkt/Zurück]:</p> <p>Geben Sie eine Option an:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ende des Bogens: Geben Sie einen Punkt ein. Der Bogen wird tangential zum vorherigen Segment ausgerichtet. • Linien zeichnen: Startet die Erstellung von linearen Segmenten. • Richtung: Es wird die Richtung der Tangente am Startpunkt des neuen Bogensegments definiert.

	<ul style="list-style-type: none"> • zweiterPkt: Fordert Sie auf, einen Punkt auf dem Umfang des Bogens anzugeben.
Abstand	<p>Hier können Sie die Länge und den Winkel eines linearen Segmentes definieren.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Abstand für Segment: Geben Sie einen Wert ein.</p> <p>Segment-Winkel: Geben Sie einen Wert ein.</p> <p>Wenn die Dynamische Bemaßungen eingeschaltet ist kann die Länge und der Winkel des Segments durch eingaben in dynamischen Bemaßungsfelder definiert werden.</p>
Folgen	Beim Umschalten von Bogensegmenten zu linearen Segmenten wird das erste lineare Segment tangential zum Bogen-Segment erstellt.
Schließen	<p>Erstellt ein Verbindungselement zwischen dem zuletzt eingegebenen Punkt und dem Startpunkt des Polykörpers.</p> <p>Wenn Sie den Startpunkt der derzeit erstellten Kette fangen, wird die Kette automatisch geschlossen.</p> <p>Diese Option ist verfügbar, nachdem zwei Polykörper Segmente erstellt wurden.</p>
Zurück	Entfernt das vorherige Segment.

Verfahren

[Erzeugen einer einzelnen Wand](#)

[Erstellen einer Kette von L-verbundenen Wänden](#)

Ähnliche Befehle

[BimVerb](#) - erstellt eine L-Verbindung zwischen untergeordneten Flächen zweier Volumenkörper.

[BimZiehen](#) - zieht die Hauptflächen eines Volumenkörpers unter Beibehaltung der Verbindung zu untergeordneten Flächen. Das Ziehen von untergeordneten Flächen verbindet optional untergeordnete Flächen mit den Hauptflächen eines Volumenkörpers.

ProfileManager

Bietet die Möglichkeit, Benutzerprofile über einen Dialog zu erstellen, kopieren, löschen, importieren und exportieren.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *profilemanager*

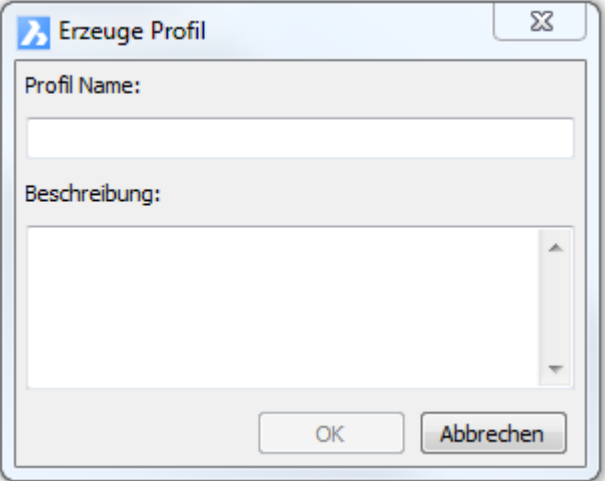
Menü: *Werkzeuge | Benutzer Profil Manager*

: *profilemanager*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erstellen	<p>Erstellt ein neues frisches Profil mit integrierten Standardeinstellungen. Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p><i>Profil Name:</i> Geben Sie einen Namen für das neue Profil ein. <i>Beschreibung:</i> (Optional) Geben Sie eine Beschreibung für das neue Profil ein.</p>

Aktuell setzen	<p>Wählen Sie ein Profil in der Liste, dann klicken Sie auf <i>Aktuell setzen</i>, um ein Profil als aktuell festzulegen.</p> <p>Beim nächsten Start von BricsCAD wird dann dieses Profil benutzt.</p> <p>Das aktuelle Profil wird in der Liste markiert.</p>
Kopie	<p>Erstellt ein neues Profil als Kopie eines vorhandenen Profils.</p> <p>Ein Dialog wird angezeigt:</p> <div data-bbox="408 439 1018 925" data-label="Image"> </div> <p><i>Profil Name</i>: Geben Sie einen Namen für das neue Profil ein.</p> <p><i>Beschreibung</i>: (Optional) Geben Sie eine Beschreibung für das neue Profil ein.</p>
Löschen	<p>Wählen Sie ein Profil in der Liste, klicken Sie dann auf <i>Löschen</i>, um das Profil zu löschen.</p>
Export	<p>Wählen Sie ein Profil in der Liste, und klicken Sie auf <i>Export</i>, um das Profil in einer Datei zu speichern.</p> <p>Geben Sie den Ordner und den Dateinamen für die exportierte Datei an.</p> <p>Durch Exportieren und Importieren eines Profils können Benutzereinstellungen von einem Computer zu einem anderen migriert werden.</p>
Import	<p>Klicken Sie auf die Schaltfläche Importieren, wählen Sie dann eine <i>*.arg</i> Datei, um ein gespeichertes Profil zu importieren.</p>
Start	<p>Startet eine weitere BricsCAD-Sitzung mit den Einstellungen des ausgewählten Profils.</p> <p>Klicken Sie doppelt auf ein Profil in der Liste oder wählen Sie das Profil, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Start</i>.</p> <p>Wenn die <i>SingletonMode</i> Benutzereinstellungen auf <i>Ja</i> festgelegt ist, ist es nicht möglich, mehrere BricsCAD-Sitzungen gleichzeitig geöffnet zu haben.</p> <p>Verwenden Sie den Befehl <i>Einmalstart</i>, um die <i>SingletonMode</i> Benutzereinstellung festzulegen.</p>
OK	<p>Schließt den Dialog <i>Benutzer Profil Manager</i>.</p>

Verfahren

[Erstellen von Benutzer Profilen](#)

[Starten von BricsCAD mit einem definierten Benutzer Profil](#)

[BricsCAD Neustart mit einem anderen Benutzer Profil](#)

[Verwalten von Benutzerprofilen](#)

[So exportieren Sie ein Benutzer Profil](#)

[So importieren Sie ein Benutzer Profil](#)

[Ein Benutzerprofil eines anderen Benutzer importieren](#)

[Benutzung des Dialogs Willkommen](#)

Ähnliche Befehle

[Anpassen](#): - passt die Benutzeroberfläche von BricsCAD an: Menüs, Werkzeugkästen, Tastenkombinationen, Aliase und Shell-Befehle.

ProxyInfo

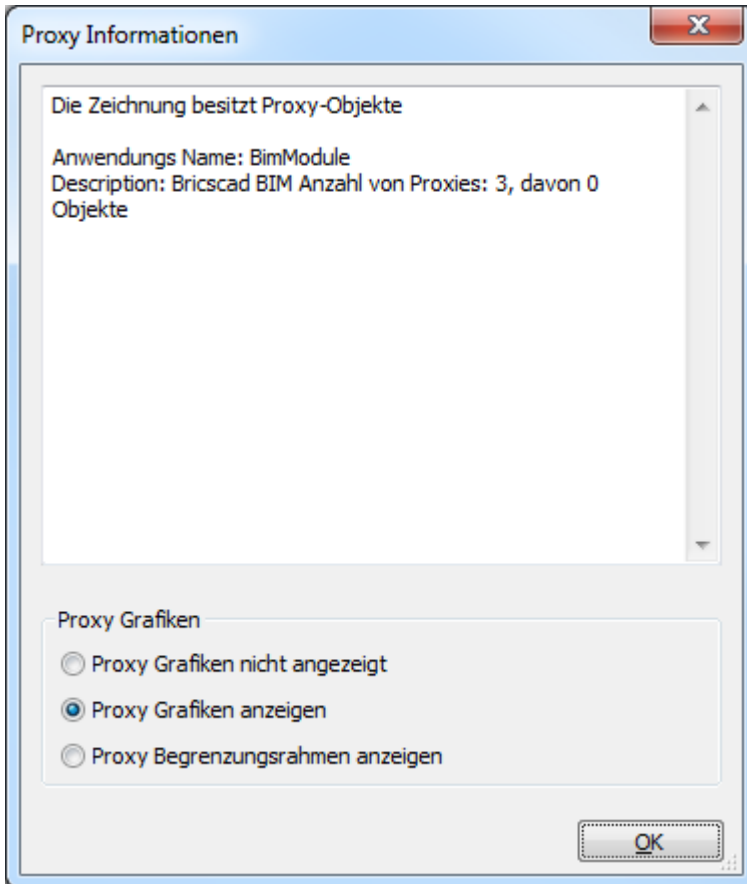
Zeigt Informationen über die in der aktuellen Zeichnung enthaltenen Proxy Objekte in einem Dialog an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *proxyinfo*

: *proxyinfo*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[Prüfung](#) - repariert geöffnete Zeichnungen.

[WHerst](#) - stellt defekte Zeichnungen wieder her.

PBereich

Schaltet in einer Layout Registerkarte vom Model Bereich in den Papier Bereich (kurz für "Papier-Bereich").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pbereich*

Kurztaste: *Doppelklicken Sie außerhalb einem Layout-Ansichtsfenster.*

Alias: *pb*

Statuszeile: *M:Layout*

: *pbereich*

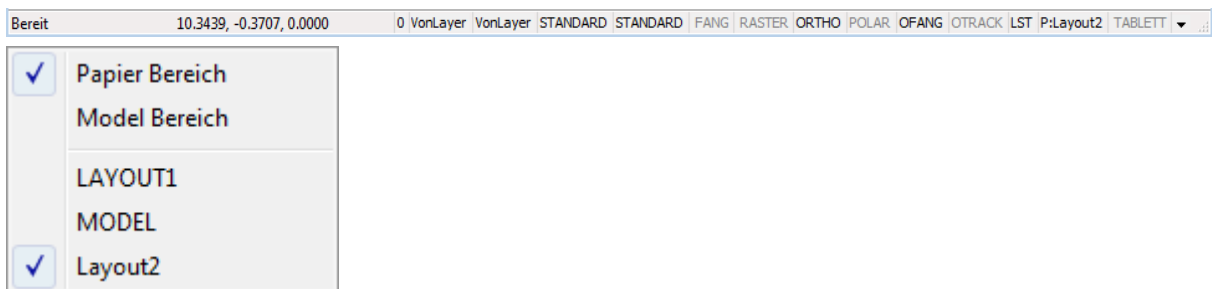
Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf **P:Layout** in der Statuszeile, öffnet folgendes Kontextmenü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Papier Bereich	Schaltet in den Papier Bereich des aktuellen Layouts.
Model Bereich	Schaltet in den Model Bereich des aktuellen Layouts.
Layout1	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout1.
Model	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Model.
Layout2	Schaltet den Zeichnungsbereich in das Layout2. Wenn die Zeichnung andere Layouts enthält, werden diese im Kontextmenü aufgelistet.

Ähnliche Befehle

[BerWechs](#) - verschiebt Objekte vom Papier Bereich zum Model Bereich und umgekehrt.

[MBereich](#) - wechselt in den Model Bereich.

[MAnsfen](#) - erstellt Ansichtsfenster im Papier Bereich.

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[AFenster](#) - erzeugt Ansichtsfenster im Model Bereich.

[Zoom](#) - nutzt die XP-Option, um den Zoom-Faktor im Papier Bereich relativ zum Model Bereich zu zoomen.

Publizieren

Erlaubt es, eine Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Die Plan Liste kann in einer Datei gespeichert werden.

Zugriff auf den Befehl über

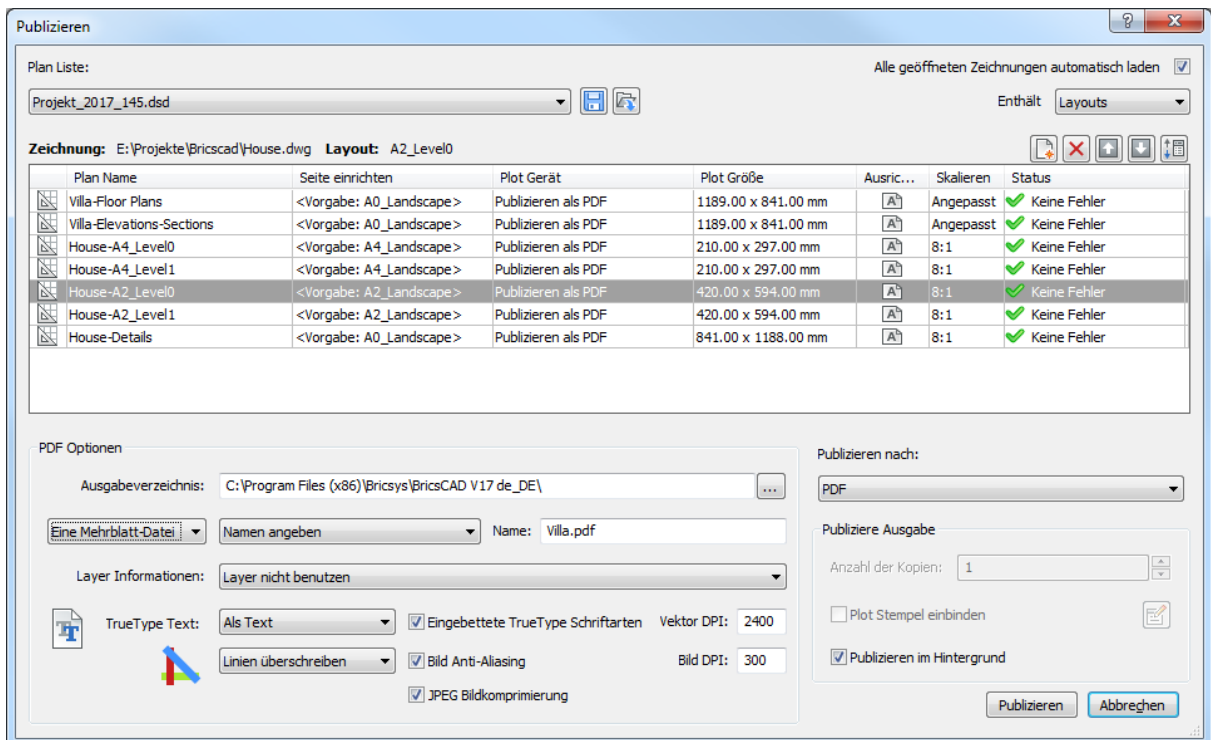
Befehlszeile: *publizieren*

Menü: *Datei | Publizieren...*


Werkzeugkasten: Standard 

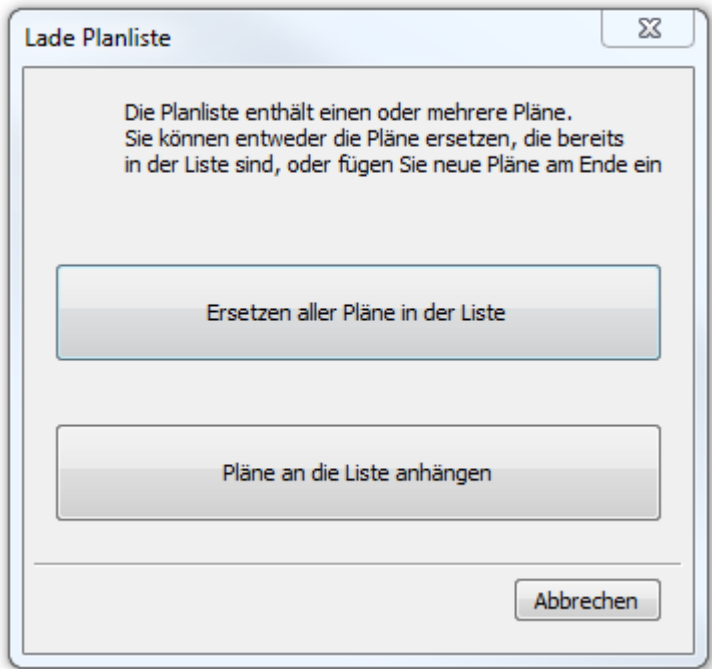


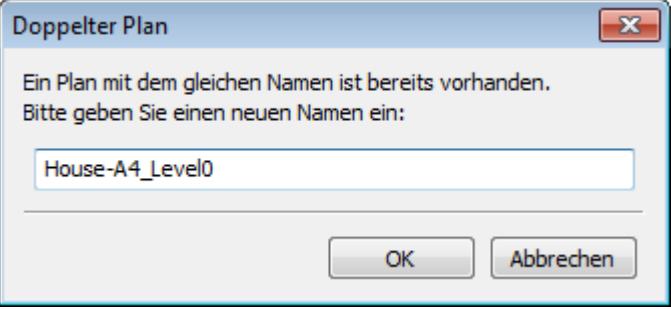

: *publizieren*


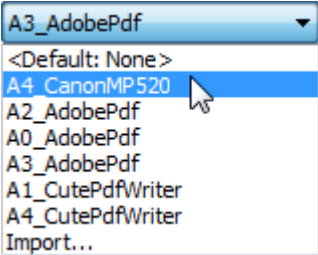
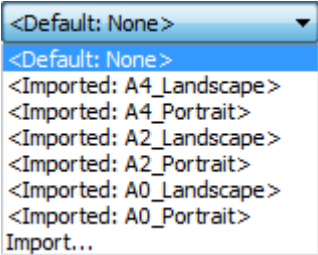


Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Lade Plan Liste	<p>Lädt eine gespeicherte Plan Liste.</p> <p>Wenn die aktuelle Liste noch nicht gesichert ist, werden Sie aufgefordert, diese zu speichern.</p> <p>Ein Dateidialog wird angezeigt. Wählen Sie eine Datei *.dsd (Zeichnung Beschreibung festlegen), klicken Sie doppelt auf eine Datei oder klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i>.</p> <p>Wählen Sie, ob die aktuelle Plan Liste durch die Pläne in der *.dsd Datei <i>ersetzt</i> oder <i>erweitert</i> werden soll.</p>

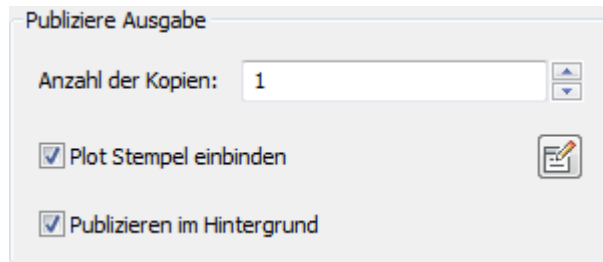
	
 Plan Liste speichern	<p>Speichert die aktuelle Plan Liste in einer *.dsd (Drawing Set Description) Datei.</p>
<p>Alle geöffneten Zeichnungen automatisch laden.</p>	<p>Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Modelle und/oder Papier Bereich Layouts aller geöffneten Zeichnungen hinzugefügt. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird nur das Model und/oder die Papier Bereich Layouts der aktuellen Zeichnung hinzugefügt. Legt den Wert der Systemvariablen PUBLISHALLSHEETS fest.</p>
<p>Enthält</p>	<p>Definiert, welche Pläne enthalten sein müssen. Die Optionen sind: <i>Model, Layouts, Model & Layouts</i></p>
 Pläne hinzufügen	<p>Fügt Pläne zur aktuellen Liste hinzu. Zeigt einen <i>Datei</i> Dialog an. Wählen Sie eine Zeichnung. Alle Layouts in der ausgewählten Zeichnung werden zur Plan Liste hinzugefügt. Wenn ein Plan Name bereits vorhanden ist, wird ein Dialog angezeigt, der Sie auffordert, einen neuen Namen einzugeben.</p> 
 Entferne Pläne	<p>Löscht die ausgewählten Pläne aus der aktuellen Liste.</p>

 Pläne anordnen	<p>Ermöglicht es, ausgewählten Pläne nach oben oder unten zu verschieben oder die Planreihenfolge umzukehren.</p>
<p>Zeichnung</p>	<p>Pfad und Name der Zeichnung des aktuell ausgewählten Plans.</p>
<p>Layout</p>	<p>Layoutname des aktuell ausgewählten Plans.</p>
<p>Plan Liste</p>	
<p>Plan Name</p>	<p>Layoutname des Plans.</p>
<p>Seite einrichten</p>	<p>Seiten Einrichtungs Name des aktuellen Plans.</p> <p>Klicken Sie auf den Pfeil nach unten in der Listen-Schaltfläche, um eine andere Seiten Einrichtung auszuwählen.</p>  <p>Wählen Sie <i>Import...</i>, um Seiteneinrichtungen aus einer anderen Zeichnung zu Importieren.</p> <p>Es wird ein Datei-Dialog angezeigt: Wählen Sie eine Zeichnung, indem Sie auf diese doppelklicken oder auf die Schaltfläche <i>Öffnen</i> klicken.</p> <p>Alle Seiteneinrichtungen der ausgewählten Zeichnung sind in der <i>Seiteneinrichtung</i> Liste verfügbar.</p> 
<p>Plot Gerät</p>	<p>Name des Plot-Gerätes wie in der Seiten Einrichtung des Plans definiert.</p>
<p>Plot Größe</p>	<p>Größe des Papiers in der aktuell ausgewählten Seiten Einrichtung.</p>
<p>Ausrichtung</p>	<p>Papier Ausrichtung in der aktuell ausgewählten Seiten Einrichtung: Querformat () oder Hochformat () .</p>
<p>Skalieren</p>	<p>Maßstab der aktuell ausgewählten Seiten Einrichtung.</p>
<p>Status</p>	<p>Status der aktuell ausgewählten Seiten Einrichtung.</p>

Publizieren nach:

Ermöglicht es, das Ausgabe-Ziel des Befehls Publizieren zu wählen:

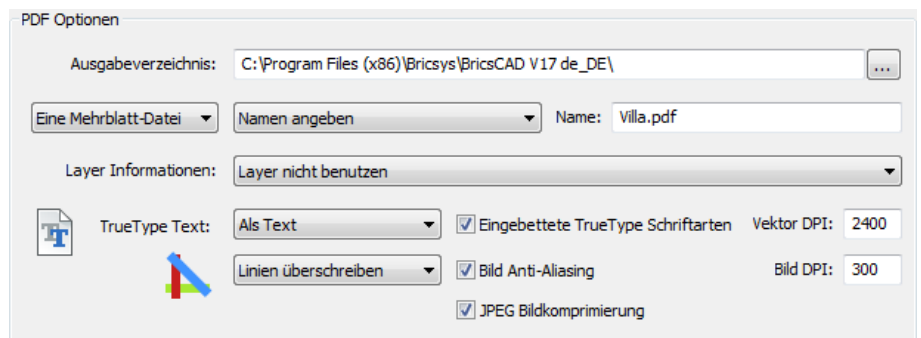
- Plotter benannt in der Seiten Einrichtung.




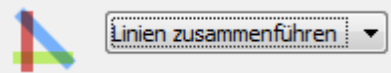
- Anzahl der Kopien: Legt die Anzahl der Kopien für jedes zu druckende Blatt fest.
- Plot Stempel einbinden: Wenn diese Option aktiviert ist, wird ein Plot-Stempel eingefügt. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Bearbeiten Plot Stempel* (🖨️), um die Plot-Stempel-Daten zu ändern.
- PDF

TUTORIALS

[Ausgabe als PDF](#) 📄



- Ausgabeverzeichnis: Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen (⋮) und wählen Sie einen Ordner.
- Datei: Wählen Sie eine Option:
 - Einzel-Plan Dateien: Jedes Layout wird in einem separaten PDF veröffentlicht. Die Dateinamen sind: <Zeichnung>_<Layout>.pdf
 - Eine Multi-Plan Datei: Layouts werden in einer einzigen Datei veröffentlicht. Sie können wählen, einen Namen anzugeben oder nach einem Namen gefragt zu werden, wenn die Veröffentlichung gestartet wird.
- Layer Informationen:
 - Layer nicht benutzen: Es werden keine Layer exportiert.
 - Verwende alle Layer mit sichtbaren Objekten: Nur Layer, die aktuell EIN und getaut sind, werden exportiert.
 - Verwende alle Layer mit Objekten, einschließlich Layer die AUS und GEFROREN sind: Alle Layer, auf denen sich Objekte befinden, werden exportiert.
- TrueType Text:

	<ul style="list-style-type: none"> • TrueType-Text kann als Text exportiert werden oder in Geometrie umgewandelt werden. Letzteres sorgt dafür, dass der Text in der PDF-Datei genau wie in der Zeichnung aussieht. Umstellung auf Geometrie erhöht die Dateigröße und bei stark vergrößerten Ansichten können Pixel sichtbar werden. • Eingebettete TrueType Schriftarten: Wenn die Schriftart nicht eingebettet ist, kann eine Ersatzschriftart vom PDF-Viewer verwendet werden. Bitte beachten Sie, dass lizenzierte Schriften nicht eingebettet werden können. • Zusammenführungs Steuerung: Bestimmt, ob überlappende Linien zusammengeführt werden oder übereinander liegen. <ul style="list-style-type: none"> •  : die oben liegenden Linien überschreiben die unten liegenden Linien. •  : die Farben von sich kreuzenden Linien werden in eine neue Farbe gemischt. • Bild Anti-Aliasing: Wenn die Auflösung eines Bildes zu niedrig ist, um zu den <i>Bild DPI</i> Einstellung zu passen, wird das Rasterbild anti-aliased (Künstlich Pixel erzeugen), um das Rasterbild glatter aussehen zu lassen. Ohne diese Einstellung wird ein Bild mit einer zu niedrigen Auflösung "wie es ist" eingebettet. • JPEG Bildkomprimierung: Diese Einstellung gilt für alle im PDF enthaltenen Rasterbilder, sowohl Rasterbilder als auch gerenderte Ansichten. Es wird eine JPEG-Komprimierung für diese Bilder angewendet, um die PDF-Dateigröße zu reduzieren. Im ausgeschalteten Zustand werden die Bilder als raw Bitmaps eingebettet. Durch die JPEG-Komprimierung kann es im Vergleich zum raw Bitmap zu kleineren Qualitätsverlusten kommen. • Vektor DPI: Steuert die Auflösung von Vektorgrafiken und Farbverläufen. • Bild DPI: Definiert die Auflösung des resultierenden Bildes im PDF-Format für Rasterbilder. Diese Einstellung ermöglicht es, die Auflösung des ursprünglichen Rasterbildes zu senken, um zu vermeiden, dass ein Gigabyte-Rasterbild im PDF enthalten ist. Zum Drucken sollte die Auflösung mit der Ausgabeauflösung des Druckers übereinstimmen. Für die Bildschirmanzeige wird eine hohe Auflösung (2400 dpi +) benötigt. • Render DPI: Definiert die Auflösung des resultierenden Bildes im PDF-Format für gerenderte Ansichtsfenster (3D visuelle Stile). Diese Einstellung wird verwendet, um das gerenderte Ansichtsbild mit dieser Auflösung speziell für die PDF-Ausgabe zu erzeugen.
Publizieren im Hintergrund	Die BACKGROUNDPLOT System Variable steuert, ob Dokumente in der aktuellen Sitzung oder in einer BricsCAD Sitzung im Hintergrund publiziert werden sollen, so dass während des Druckens weitergearbeitet werden kann.
Publizieren	Veröffentlicht den aktuellen Plan Satz zum ausgewählten Ausgabe-Ziel.

Ähnliche Befehle

ExportPdf - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

-Publizieren - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

Seiteneinr - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

Plot - plottet Zeichnungen über Abfragen in der Befehlszeile.

Drucken - plottet Zeichnungen über die Eingabe in einen Dialog.

PlanSatz - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

-Publizieren

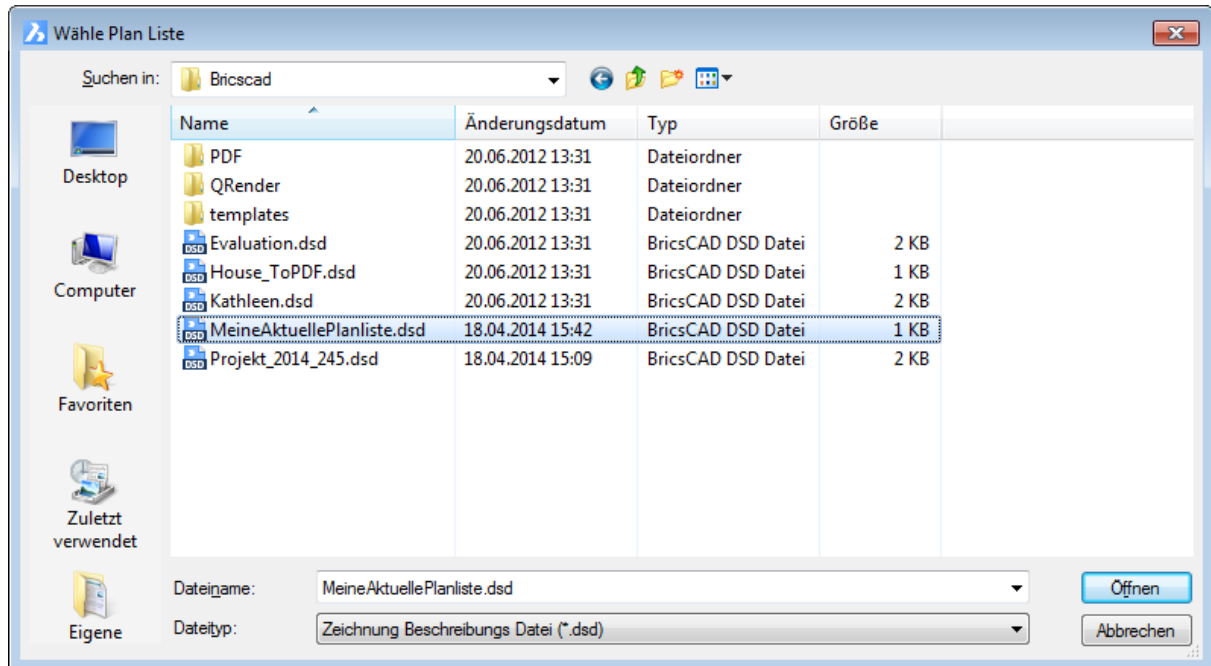
Erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-publizieren*

: *-publizieren*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei in der Liste und klicken Sie auf die Schaltfläche Öffnen.

Wenn die Systemvariable **BACKGROUNDPLOT auf 2 oder 3 eingestellt ist, werden die Pläne im Hintergrund gedruckt.**

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[ExportPdf](#) - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

[Publizieren](#) - erlaubt es, eine Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Die Plan Liste kann in einer Datei gespeichert werden.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[Plot](#) - plottet Zeichnungen über Abfragen in der Befehlszeile.

[Drucken](#) - plottet Zeichnungen über die Eingabe in einen Dialog.

[PlanSatz](#) - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

Pyramide

Zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der **Pro und Platinum** Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der **Classic Version**.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *pyramide*

Alias: *pyr*

Menü: *Modell | 3D Volumenkörper | Pyramide*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: **pyramide**

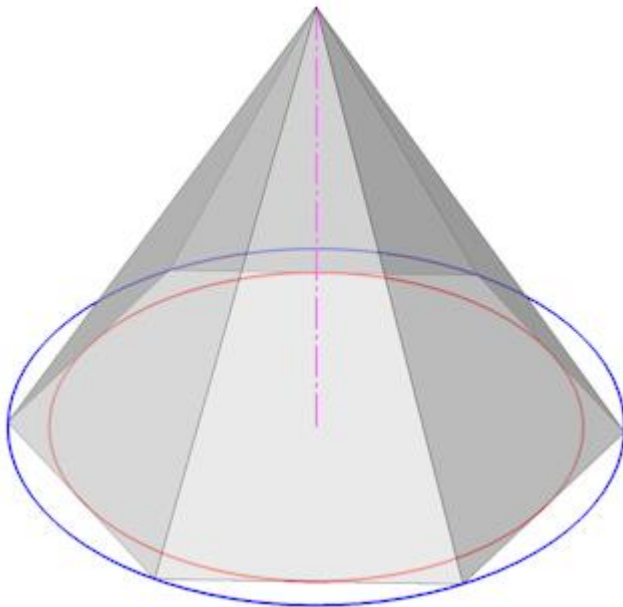
Befehls Sequenz in Pro und Platinum

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt definieren oder [Kante/Seiten]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie Koordinaten ein oder wählen Sie eine Option.

Definiere Basis Radius oder [Umkreis]: Geben Sie einen Wert ein und drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

Höhe definieren oder [2punkte/Achse/Oben]: Geben Sie einen Wert ein und drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

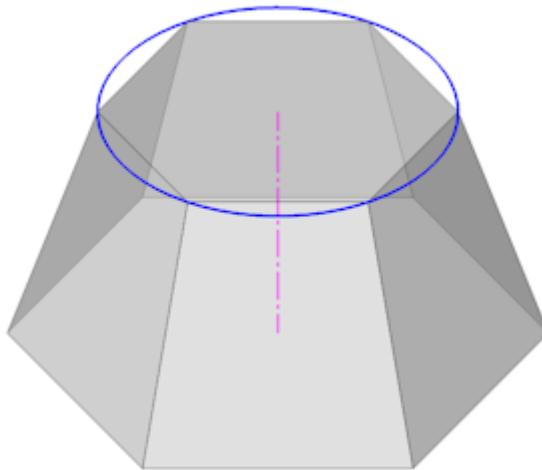


Die Basis-Fläche der Pyramide ist in den blauen Innkreis eingeschrieben und wird vom roten Umkreis umschrieben.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Seiten	Ermöglicht das Angeben der Seitenanzahl oder Eckpunkte der Basisfläche. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie Anzahl der Seiten an <4></i> : Geben Sie eine Zahl ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Anzahl akzeptieren.
Kante	Ermöglicht das Angeben der Länge der Kanten der Basisfläche. Sie werden aufgefordert: <i>Definieren Sie den ersten Endpunkt der Kante</i> : Geben Sie einen Punkt an.

	<i>Definieren sie den zweiten Endpunkt der Kante:</i> Geben Sie einen Punkt an.
Basis Radius Inkreis	Erlaubt es, den Radius des Kreises zu definieren, in den die Basis Fläche der Pyramide eingeschrieben ist. Sie werden aufgefordert: <i>Definieren Sie den Basis Radius oder die Begrenzung:</i> Geben Sie einen Wert oder geben Sie einen Punkt.
Basis Radius Umkreis	Erlaubt es, den Radius des Kreises zu definieren, der die Basis Fläche der Pyramide umgibt. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie auf Radius oder den Umkreis an:</i> Geben Sie einen Wert ein oder definieren Sie einen Punkt.
2Punkte	Definiert die Höhe der Pyramide durch die Angabe von zwei Punkten. Sie werden aufgefordert: Definieren Sie den ersten Punkt: Geben Sie einen Punkt an. <i>Definieren Sie den zweiten Punkt:</i> Geben Sie einen Punkt an.
Achsen Endpunkt	Ermöglicht es die Länge und Ausrichtung der Pyramiden Achse, durch die Angabe der Spitze der Pyramide, festzulegen. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Endpunkt der Achse ein: Geben Sie einen Punkt an.
Oberer Radius	Ermöglicht das Erstellen einer abgeschnittenen Pyramide. Sie werden aufgefordert: <i>Definieren Sie den Radius oben <0.0>:</i> Geben Sie einen Wert ein oder geben Sie einen Punkt an, um den Radius des Kreises zu definieren, in dem die Oberseite der Pyramide eingeschrieben ist . <i>Definieren Sie die Höhe oder 2Punkt/Achsenendpunkt:</i> Geben Sie einen Wert ein oder geben Sie einen Punkt an.



Befehls Sequenz in Classic

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erster Punkt für Basis der Pyramide: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

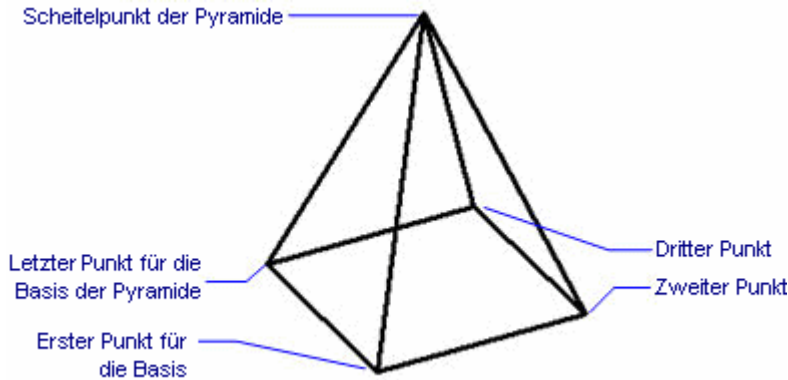
Zweiter Punkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Dritter Punkt: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Tetraeder/ <Letzter Punkt für Basis>: Wählen Sie den letzten Punkt, geben Sie die Koordinaten ein, oder geben Sie ein T ein.

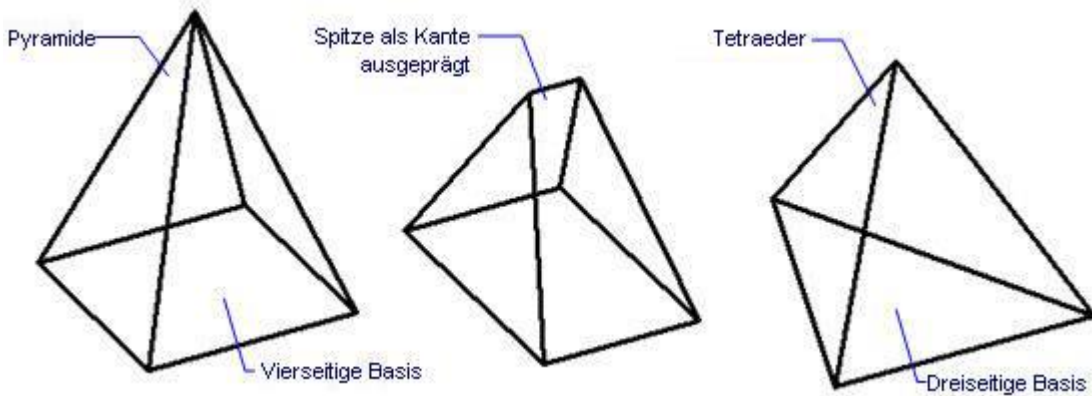
Scheitelpunkt der Pyramide festlegen oder [**Kante/Oben**]:

Kante/Oberseite/**<Scheitelpunkt der Pyramide>**: Wählen Sie einen Option, wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein.



Dieser Befehl erzeugt:

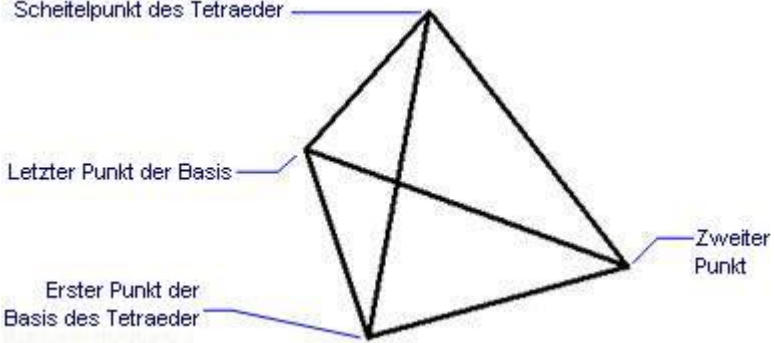
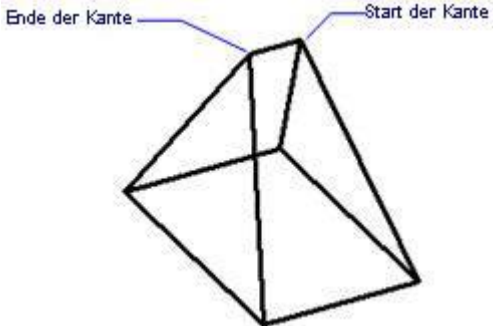
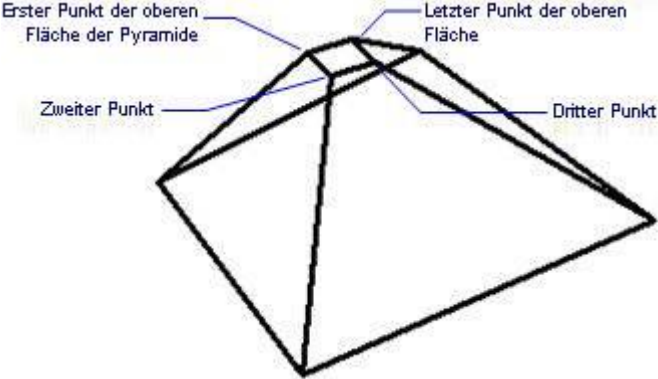
- Pyramiden mit vierseitiger Basis und vier Seiten; die Basis muss nicht gleichseitig sein.
- Tetraeder mit dreiseitiger Basis und drei Seiten; die Basis kann ungleichseitig sein.
- Die Oberseite der Pyramide kann als Punkt, Kante oder als Fläche erzeugt werden.



Um eine gedrehte Pyramide zu erzeugen, bestimmen Sie den Winkel durch die Option **Scheitelpunkt der Pyramide**.

Befehls Optionen

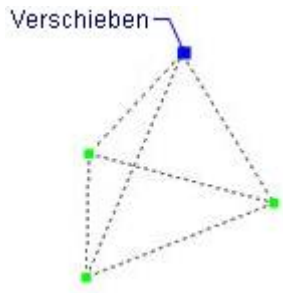
Option	Beschreibung
Erster Punkt für Basis der Pyramide	Bestimmt den ersten Punkt der Pyramidenbasis.
Zweiter Punkt	Bestimmt den zweiten Punkt der Pyramidenbasis.
Dritter Punkt	Bestimmt den dritten Punkt der Pyramidenbasis, oder den letzten Punkt für die Basis eines Tetraeders.
Letzter Punkt für die Basis	Bestimmt den vierten Punkt der Pyramidenbasis.

<p>Scheitelpunkt der Pyramide</p>	<p>Bestimmt die Höhe und den Winkel der Pyramide; erzeugt einen Punkt als Oberseite.</p>
<p>Tetraeder</p> 	<p>Erzeugt einen Tetraeder. Und fragt Sie: <i>Oberseite</i>/<i><Scheitelpunkt des Tetraeders></i> - bestimmen Sie die Oberseite des Tetraeders.</p>
<p>Kante</p> 	<p>Erzeugt eine Kante als Oberseite der Pyramide. Und fragt Sie: <i>Start der Kante</i> - bestimmt die Höhe und Lage von einem Ende der Kante. <i>Ende der Kante</i> - bestimmt die Höhe und Lage des zweiten Endes der Kante.</p>
<p>Oberseite</p> 	<p>Erzeugt eine flache Oberseite auf der Pyramide. Und fragt Sie: <i>Erster Punkt auf Oberseite der Pyramide</i> - bestimmt den Startpunkt der flachen Oberseite der Pyramide. <i>Zweiter Punkt</i> - bestimmt die nächsten Ecke. <i>Dritter Punkt</i> -bestimmt den dritten Punkt der Oberseite, bei einem Tetraeder ist dieser der letzte Punkt der Oberseite. <i>Letzter Punkt der Oberseite</i> - bestimmt den vierten Punkt für die Oberseite der Pyramide.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Pyramiden können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Pyramide aus. Es werden mehrere Griffe angezeigt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die Pyramide zu verschieben. (Alle Griffe haben die gleiche Funktion: Verschieben):



Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Plansatz



Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plansatz*

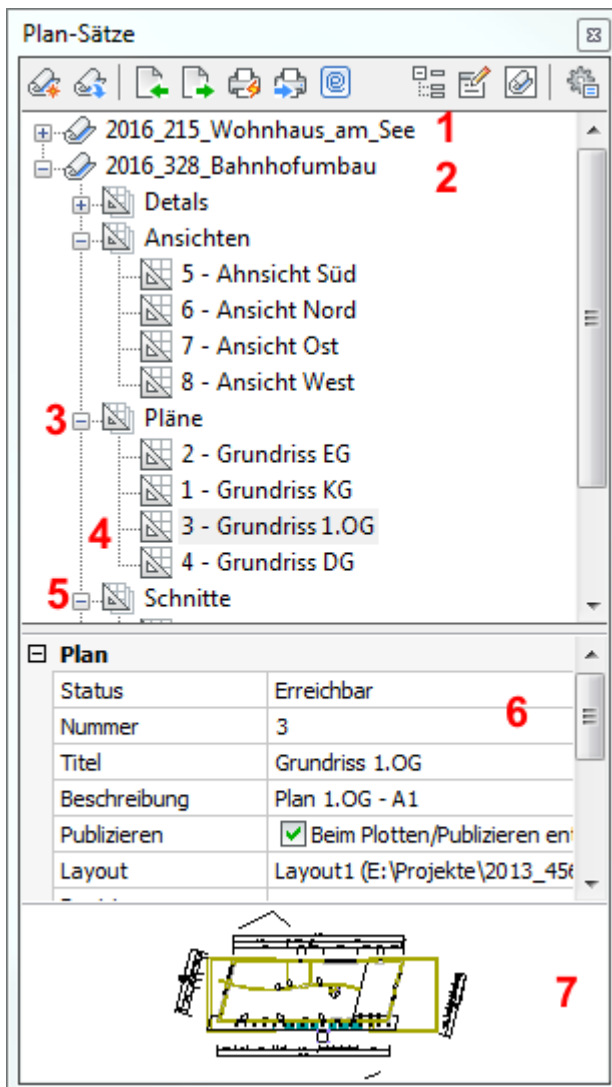
Menü: *Werkzeuge | Plan-Sätze...*

Werkzeugkasten: *Standard* |

Kontext Menü: *Plan Sätze*





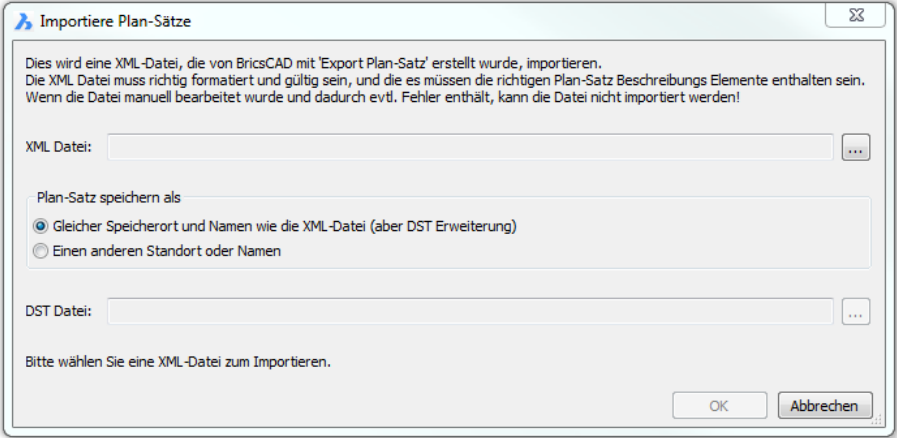



: ***plansatz***




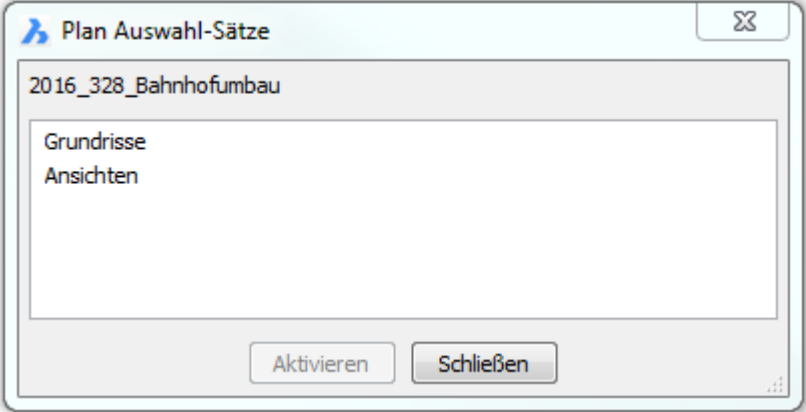
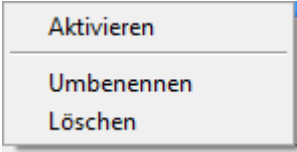

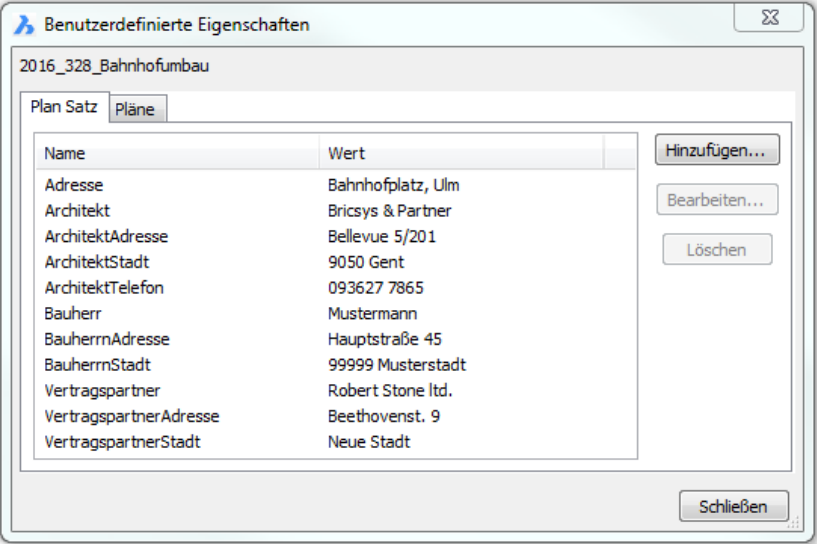
Ein Panel wird angezeigt:



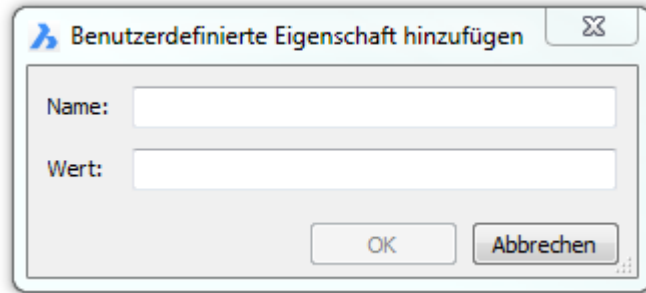
1. Plansatz (zusammengeklappt)
2. Plansatz (erweitert)
3. Planteilsatz (erweitert)
4. Plan
5. Planteilsatz (zusammengeklappt)
6. Eigenschaften und Variablen des aktuell ausgewählten [Plansatzes](#), [Planteilsatz](#) oder [Plans](#)
7. Vorschau des aktuell ausgewählten Plans

Befehls Optionen

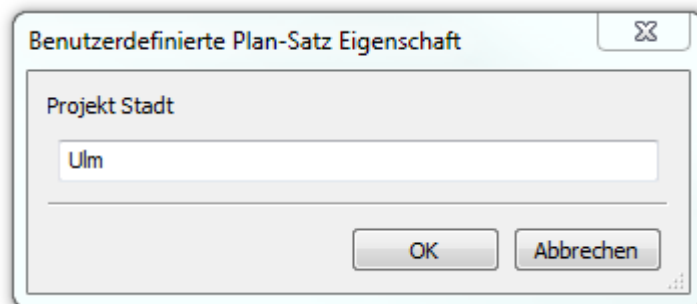
Option	Beschreibung
 Neuer Plansatz	Startet den Befehl NeuPlansatz .
 Öffne Plansatz	Startet den Befehl PlanSatzÖffn . Wenn eine DST-Datei auf die Applikation gezogen wird, wird sie im Plansatz Explorer geöffnet.
 Export zu XML	Exportiert den Plan-Satz im XML Format. Zeigt den Dialog Exportiere Plan-Satz als an.
 Import von XML	Zeigt den Dialog Importiere Plan-Sätze an. <div data-bbox="512 869 1412 1305" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • XML Datei: Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen () , und wählen Sie dann eine XML Datei im Dialog Wähle XML Datei aus. • Plan-Satz speichern als: Wählen Sie, ob die importierten XML-Datei als DST-Datei am gleichen Speicherort und Namen der XML-Datei gespeichert werden soll, oder ob die Datei an einem anderen Standort oder Namen gespeichert werden soll. Wenn Sie die Option "Einen anderen Standort oder Namen" wählen, klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen () auf der rechten Seite des Feldes DST Datei, um den Ordner und den Datei-Namen anzugeben. • OK: Importiert die XML-Datei und speichert sie in einer DST Datei.
 Plot	Plottet den/die aktuell ausgewählte(n) Plansatz/Plansätze, Teilsatz/Teilsätze oder Plan/Pläne. Abhängig von den Teilsatz Einstellungen Publiziere Plan im Teilsatz und den Einstellungen Publizieren des Plans, werden Pläne nicht in die Ausgabe aufgenommen.

 Publizieren	<p>Publiziert den/die aktuell ausgewählte(n) Plansatz/Plansätze, Teilsatz/Teilsätze oder Plan/Pläne.</p> <p>Abhängig von den Teilsatz Einstellungen <i>Publiziere Plan im Teilsatz</i> und den Einstellungen <i>Publizieren</i> des Plans, werden Pläne nicht in die Ausgabe aufgenommen.</p>																								
 eTransmit	<p>Startet den Befehl <i>eTransmit</i>. Der/die aktuell ausgewählte(n) Plansatz/Plansätze, Teilsatz/Teilsätze oder Plan/Pläne ist/sind in der eTransmit Prozedur enthalten.</p>																								
 Plan Auswahl-Sätze	<p>Öffnet den Dialog <i>Plan Auswahl-Sätze</i>:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Auswahlsatz und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Aktivieren</i>, um die Auswahl wiederherzustellen. • Rechtsklick auf eine Auswahl, um ein Kontextmenü anzuzeigen: 																								
 Benutzerdefinierte Eigenschaften	<p>Öffnet den Dialog <i>Benutzerdefinierte Eigenschaften</i>, mit dem Sie benutzerdefiniert Plansatz und Plan Eigenschaften hinzufügen können. Klicken Sie alternativ mit der rechten Maustaste auf den Plansatz-Name oder einen Plan-Namen im Plansatz-Baum, wählen Sie dann im Kontextmenü <i>Benutzerdefinierte Eigenschaften....</i></p>  <table border="1" data-bbox="550 1624 1165 1944"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Wert</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Adresse</td> <td>Bahnhofplatz, Ulm</td> </tr> <tr> <td>Architekt</td> <td>Bricsys & Partner</td> </tr> <tr> <td>ArchitektAdresse</td> <td>Bellevue 5/201</td> </tr> <tr> <td>ArchitektStadt</td> <td>9050 Gent</td> </tr> <tr> <td>ArchitektTelefon</td> <td>093627 7865</td> </tr> <tr> <td>Bauherr</td> <td>Mustermann</td> </tr> <tr> <td>BauherrnAdresse</td> <td>Hauptstraße 45</td> </tr> <tr> <td>BauherrnStadt</td> <td>99999 Musterstadt</td> </tr> <tr> <td>Vertragspartner</td> <td>Robert Stone ltd.</td> </tr> <tr> <td>VertragspartnerAdresse</td> <td>Beethovenst. 9</td> </tr> <tr> <td>VertragspartnerStadt</td> <td>Neue Stadt</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Wert	Adresse	Bahnhofplatz, Ulm	Architekt	Bricsys & Partner	ArchitektAdresse	Bellevue 5/201	ArchitektStadt	9050 Gent	ArchitektTelefon	093627 7865	Bauherr	Mustermann	BauherrnAdresse	Hauptstraße 45	BauherrnStadt	99999 Musterstadt	Vertragspartner	Robert Stone ltd.	VertragspartnerAdresse	Beethovenst. 9	VertragspartnerStadt	Neue Stadt
Name	Wert																								
Adresse	Bahnhofplatz, Ulm																								
Architekt	Bricsys & Partner																								
ArchitektAdresse	Bellevue 5/201																								
ArchitektStadt	9050 Gent																								
ArchitektTelefon	093627 7865																								
Bauherr	Mustermann																								
BauherrnAdresse	Hauptstraße 45																								
BauherrnStadt	99999 Musterstadt																								
Vertragspartner	Robert Stone ltd.																								
VertragspartnerAdresse	Beethovenst. 9																								
VertragspartnerStadt	Neue Stadt																								

- Wählen Sie die Registerkarte *Plan Satz*, um benutzerdefinierte Plansatz Eigenschaften zu verwalten.
- Wählen Sie die Registerkarte *Pläne*, um benutzerdefinierte Plan Eigenschaften zu verwalten.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Hinzufügen*, um eine benutzerdefinierte Eigenschaft hinzuzufügen
Der Dialog Benutzerdefinierte Eigenschaft hinzufügen wird angezeigt:




- Wählen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaft, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Bearbeiten...*, um den Wert einer benutzerdefinierten Eigenschaft zu bearbeiten.
Der Dialog *Benutzerdefiniert Plan Eigenschaften* oder *Benutzerdefiniert Plan-Satz Eigenschaften* wird angezeigt.



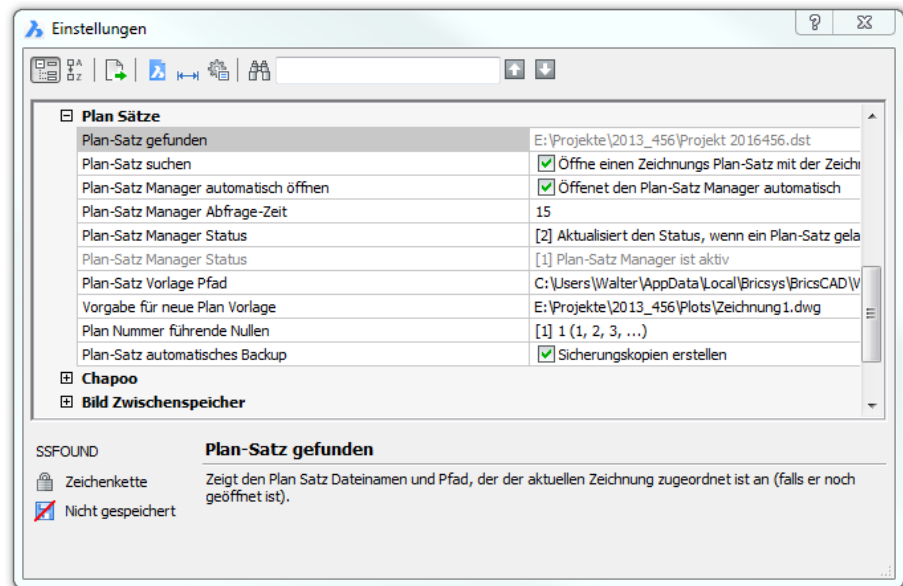
- Wählen Sie eine benutzerdefinierte Eigenschaft, klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Löschen*, um die ausgewählte Eigenschaft zu löschen.

 Ansichts-Kategorien

Ermöglicht das erweitern/reduzieren der aktuell geladenen Plan-Sätze

 Plan-Satz-Optionen

Öffnet die *Plan-Satz* Optionen im Dialog *Einstellungen*.



- Plan-Satz gefunden (SSFOUND): Zeigt den Plan Satz Dateinamen der mit der aktuellen Zeichnung assoziiert ist.
- Plan-Satz suchen (SSLOCATE): Steuert, ob BricsCAD versucht einen Plan-Satz zu suchen und zu öffnen, wenn eine Zeichnung geöffnet wird.
- Plan-Satz Manager automatisch öffnen (SSAUTOOPEN): Steuert, ob der BricsCAD Plan-Satz Manager angezeigt wird, wenn eine Zeichnung geöffnet wird, die einem Plan-Satz zugeordnet ist.
- Plan-Satz Manager Abfrage-Zeit (SSMPOLLTIME): Steuert das Zeitintervall zwischen den automatischen Aktualisierungen der Statusdaten in einem Plansatz. SSMSHEETSTATUS muss zum Betrieb des Zeitgeber auf 2 festgelegt werden..
- Plan-Satz Manager Status (SSMSHEETSTATUS): Steuert, ob die Statusdaten in einem Plan-Satz aktualisiert werden.
- Plan-Satz Manager Status (SSMSTATE): Steuert, ob der Plan-Satz Manager aktiv ist oder nicht.
- Plan-Satz Vorlage Pfad (SheetSetTemplatePath): Definiert den Pfad zum Plan-Satz Vorlagen Ordner.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () , dann wählen Sie den Ordner im Dialog *Verzeichnis wählen*.

Der Standardpfad ist:

```
C:\Benutzer\Benutzer-Name>
\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Templates\Sheet-Sets
```

- Vorgabe für neue Plan Vorlage (DefaultNewSheetTemplate): Definiert die Standard-Zeichnungs-Vorlagendatei (*.dwg oder *.dwt) für neue Pläne.

Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* () , dann wählen Sie die Datei im Dialog *Wähle Datei*.

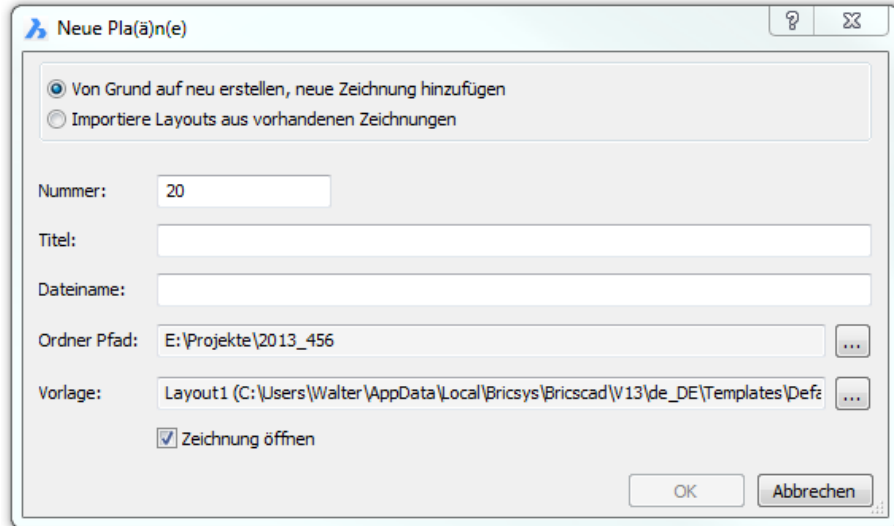
- Plan Nummer führende Nullen (SheetNumberLeadingZeroes): Definiert, wie die Plan *Nummer* für neue Pläne formatiert werden soll.

- Plan-Satz automatisches Backup (SheetSetAutoBackup): Definiert, ob ein Backup erstellt werden soll, wenn ein Plan-Satz geöffnet wird. Die Backup-Dateien haben die Erweiterung * ds\$.

Neue
Plan

Rechtsklick auf den Plansatz Namen, einen Teilsatz oder einen Plan, wählen Sie dann im Kontextmenü *Neue(n) Pla(ä)n(e)*.

Der Dialog *Neue Pla(ä)n(e)* wird angezeigt:



- Die Option *Von Grund auf neu erstellen, neue Zeichnung hinzufügen* erzeugt eine neue Zeichnung und fügt ein Layout in die Zeichnung ein. Dieses Layout wird zur aktuellen Planliste oder dem aktuellen Teilsatz hinzugefügt.

Nummer: Akzeptieren Sie die automatisch erstellte Nummer oder geben Sie eine neue Nummer ein.

Titel: Geben Sie einen Namen in das Feld Titel ein.

Dateiname: Akzeptieren Sie den automatisch generierten Namen (<Nummer> + <Titel>) oder geben Sie einen neuen Namen ein.

Ordner Pfad: Akzeptieren Sie den aktuellen Pfad oder drücken Sie die Schaltfläche *Durchsuchen* (...), um einen anderen Pfad festzulegen.

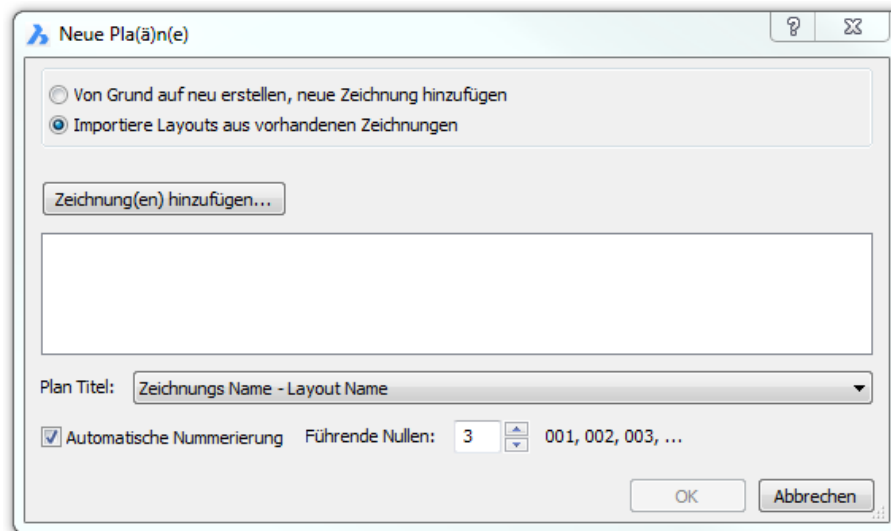
Vorlage: Akzeptieren Sie die aktuelle Vorlage oder drücken Sie die Schaltfläche

Durchsuchen (...), um eine andere Vorlage auszuwählen.

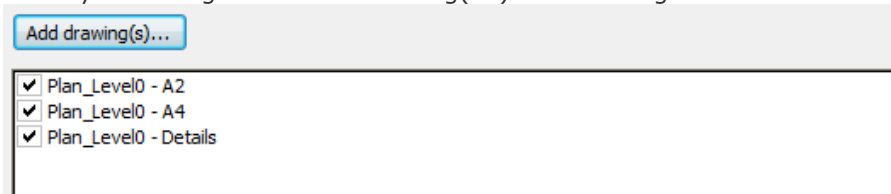
Zeichnung öffnen: Wenn aktiviert, wird die neu erstellte Zeichnung geöffnet, wenn Sie die Schaltfläche *OK* drücken.

- Die Option *Importiere Layouts aus vorhandenen Zeichnungen* erzeugt neue Plansätze.

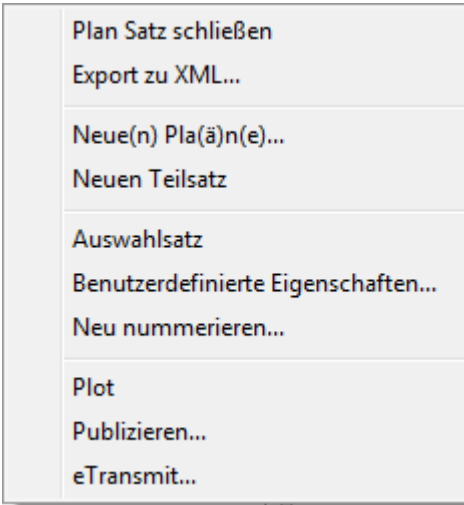
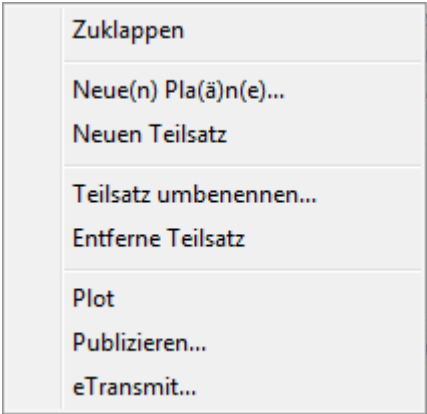
Der Dialog *Neue Pla(ä)n(e)* ändert sich:

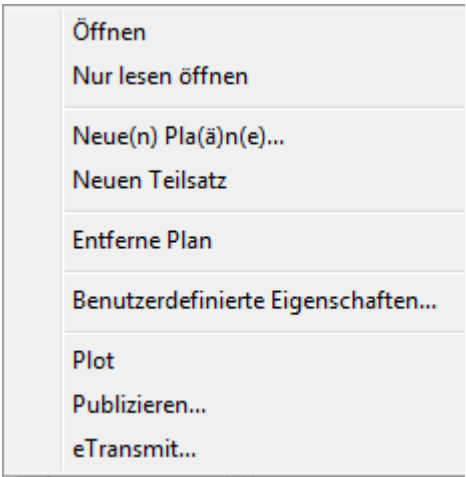
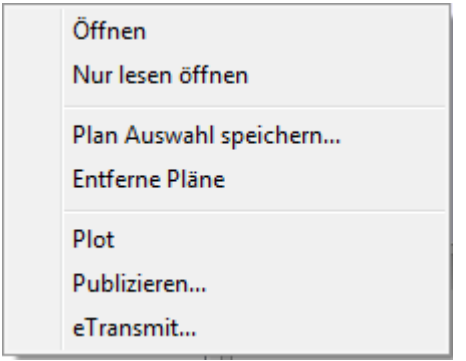
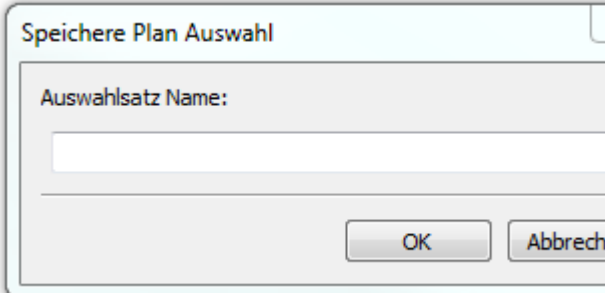


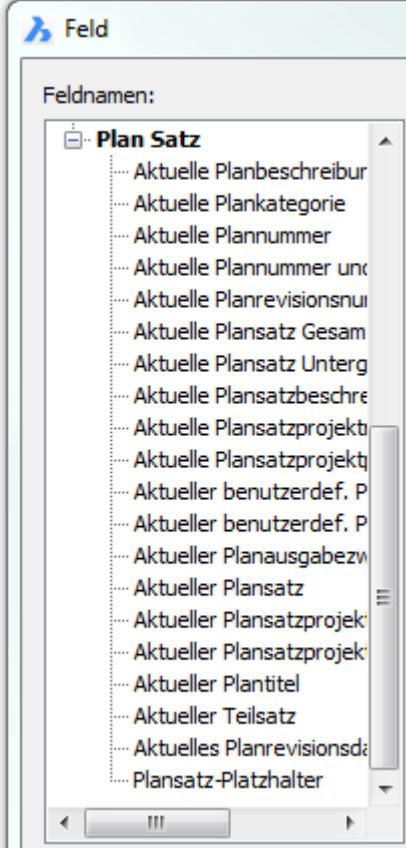
Klicken Sie auf die Schaltfläche *Zeichnung(en) hinzufügen...* und wählen Sie dann die Zeichnungen, deren Layouts Sie in den Dialog *Wähle Zeichnungen* importieren wollen. Die Layouts der gewählten Zeichnung(en) werden aufgelistet:



Deaktivieren Sie die Layouts, die Sie nicht als Plan importieren wollen. Wählen Sie eine Option aus der Liste *Plan Titel*. Die Optionen sind: *Name der Zeichnung*, *Zeichnung Name - Layout Name* oder *Layout Name*. Wählen Sie, ob die Nummer der neuen Pläne automatisch erzeugt werden soll. Drücken Sie die Schaltfläche *OK*, um den/die neuen Pla(ä)n(e) zu erzeugen.

Kontext Menüs	
	<p>Rechtsklick auf einen Plansatz, um das <i>Plansatz</i> Kontextmenü zu öffnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Plan Satz schließen</i>: Schließt den Plan Satz. • <i>Export zu XML</i>: Zeigt den Dateidialog <i>Exportiere Plan-Satz als</i> an. Schreibt die Plansatz-Definition in eine XML-Datei. • <i>Neue(n) Pla(ä)n(e)...</i>: Zeigt den Dialog <i>Neue Pla(ä)n(e)</i> an, welcher erlaubt, neue Pläne in den aktuellen Plansatz aufzunehmen. • <i>Neuen Teilsatz</i>: Fügt einen neuen Teilsatz in den aktuellen Plansatz ein. • <i>Auswahlsätze...</i>: Zeigt den Dialog <i>Plan Auswahl-Sätze</i> an. • <i>Benutzerdefiniert Eigenschaften...</i>: Zeigt den Dialog <i>Benutzerdefinierte Eigenschaften</i> an. • <i>Plot</i>: Druckt alle Pläne im Plansatz. • <i>Publizieren...</i>: Startet den Befehl <i>Publizieren</i> und lädt alle Pläne im Plansatz und den enthaltenen Teilsätzen. • <i>eTransmit...</i>: Startet den Befehl <i>eTransmit</i>.
	<p>Rechtsklick auf einen Teilsatz, um das <i>Teilsatz</i> Kontextmenü zu öffnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Zuklappen / Erweitern</i>: Reduziert oder erweitert die Teilsätze. • <i>Neue(n) Pla(ä)n(e)...</i>: Zeigt den Dialog <i>Neue Pla(ä)n(e)</i> an, welcher erlaubt, neue Pläne in den aktuellen Teilsatz aufzunehmen. • <i>Neuen Teilsatz</i>: Fügt einen neuen Teilsatz in den aktuellen Teilsatz ein. • <i>Teilsatz umbenennen</i>: Ermöglicht einen neuen Namen für den Teilsatz einzugeben. • <i>Entferne Teilsatz</i>: Löscht den Teilsatz. Die Löschung ist endgültig, wenn die Änderungen beim Schließen des Plansatzes gespeichert werden. • <i>Plot</i>: Druckt alle Pläne im Teilsatz. • <i>Publizieren...</i>: Startet den Befehl <i>Publizieren</i> und lädt alle Pläne im Teilsatz und den enthaltenen Teilsätzen. • <i>eTransmit...</i>: Startet den Befehl <i>eTransmit</i>.

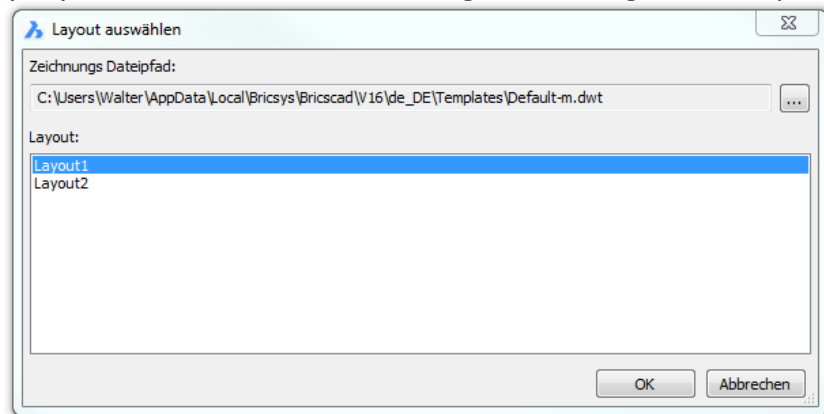
	<p>Rechtsklick auf einen Plan, um das <i>Plan</i> Kontextmenü zu öffnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Öffnen</i>: Öffnet die Zeichnung mit dem Layout des ausgewählten Plans. • <i>Nur lesen öffnen</i>: Öffnet die Zeichnung mit dem Layout des ausgewählten Plans im schreibgeschützten Modus. • <i>Neue(n) Pla(ä)n(e)...</i>: Zeigt den Dialog <i>Neue Pla(ä)n(e)</i> an, welcher erlaubt, neue Pläne in den aktuellen Teilsatz oder Untersatz aufzunehmen. • <i>Entferne Plan</i>: Löscht den Plan. Die Löschung ist endgültig, wenn die Änderungen beim Schließen des Plansatzes gespeichert werden. • <i>Plot</i>: Druckt den Plan. • <i>Publizieren...</i>: Startet den Befehl <i>Publizieren</i> und lädt den Plan. • <i>eTransmit...</i>: Startet den Befehl <i>eTransmit</i>.
	<p>Rechtsklick, wenn mehrere Pläne ausgewählt sind öffnet das <i>Plan</i> Kontextmenü.</p> <p>Drücken und Halten Sie die Strg-Taste, um mehrere Pläne auszuwählen. Es können Pläne aus unterschiedlichen Teilsätzen eines Plansatzes für die Plan-Auswahl gewählt werden.</p> <p>Wählen Sie <i>Plan Auswahl speichern...</i>, um die aktuelle Plan-Auswahl zu speichern.</p> <p>Ein Dialog wird angezeigt:</p>  <p>Geben Sie einen Namen für die Plan Auswahl ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>OK</i>.</p>

Mausaktionen	
Doppelklick	Erweitert/Reduziert einen Plansatz oder einen Teilsatz. Öffnet einen Plan.
Definieren von Eigenschaften	
	<p>Plansatz Eigenschaften, Teilsatz Eigenschaften und Plan Eigenschaften können in Feldern benutzt werden. Siehe auch beim Befehl Schriftfeld nach.</p> 




Plansatz
Eigenschaften

Plan Satz	
Name	2016_328_Bahnhofumbau
Beschreibung	Vorentwurf Bahnhof Ulm
Datei Pfad	E:\Projekte\2013_456\Projekt 2016458.dst
Ansicht Beschreibungs Block	
Beschreibungs Blöcke	
Pläne insgesamt	19
Projekt Steuerung	
Projekt Nummer	
Projekt Name	
Projekt Phase	
Projekt Abschnitt	
Plan Erzeugung	
Neuer Plan Standort	E:\Projekte\2013_456
Plan Vorlage Layout	Layout1 (C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\V16\de_DE\Templates\Default-m.dwt)
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Plan-Satz	
Adresse	Bahnhofplatz, Ulm
Architekt	Bricsys & Partner
ArchitektAdresse	Bellevue 5/201
ArchitektStadt	9050 Gent
ArchitektTelefon	093627 7865
Bauherr	Mustermann
BauherrnAdresse	Hauptstraße 45
BauherrnStadt	99999 Musterstadt
Projekt Stadt	Ulm
Vertragspartner	Robert Stone ltd.
VertragspartnerAdresse	Beethovenst. 9
VertragspartnerStadt	Neue Stadt
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Plan	
Blattgr	DIN A0
Dokumentnummer	2013456_45_A
Drucker	pdf

- Wählen Sie ein Feld, definieren Sie dann die Eigenschaft.
- **Neuer Plan Standort:** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (...) und geben Sie dann einen Ordner an.
- **Plan Vorlage Layout:** Klicken Sie auf die Schaltfläche *Durchsuchen* (...) und wählen Sie dann eine Vorlagen Zeichnung und ein Layout.



- **Prompt:** Wählen Sie ob Sie aufgefordert werden wollen, eine Vorlagen-Zeichnung zu wählen, wenn Sie einen neuen Plan von Grund auf neu erstellen.

<p>Teilsatz Eigenschaften</p>	<table border="1" data-bbox="464 197 1377 365"> <tr> <td colspan="2">Teilsatz</td> </tr> <tr> <td>Name</td> <td>Details</td> </tr> <tr> <td>Beschreibung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Publiziere Plan im Teilsatz</td> <td>Publizieren nach Plan 'Eingebunden zum Publizieren' Einstellung</td> </tr> <tr> <td>Neuer Plan Standort</td> <td>C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Sheet Sets</td> </tr> <tr> <td>Plan Vorlage Layout</td> <td>Layout1 (C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Default-m.dwt)</td> </tr> <tr> <td>Pläne insgesamt</td> <td>7</td> </tr> </table> <ul data-bbox="507 383 1398 663" style="list-style-type: none"> • <i>Name</i> und <i>Beschreibung</i>: Wählen Sie die Felder und geben Sie einen Namen und eine Beschreibung ein. • <i>Publiziere Pläne im Teilsatz</i>: Wählen Sie eine Option. • <i>Neuer Plan Standort</i>: Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> () und geben Sie dann einen Ordner an. • <i>Plan Vorlage Layout</i>: Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> () und wählen Sie dann eine Vorlagen Zeichnung und ein Layout. 	Teilsatz		Name	Details	Beschreibung		Publiziere Plan im Teilsatz	Publizieren nach Plan 'Eingebunden zum Publizieren' Einstellung	Neuer Plan Standort	C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Sheet Sets	Plan Vorlage Layout	Layout1 (C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Default-m.dwt)	Pläne insgesamt	7												
Teilsatz																											
Name	Details																										
Beschreibung																											
Publiziere Plan im Teilsatz	Publizieren nach Plan 'Eingebunden zum Publizieren' Einstellung																										
Neuer Plan Standort	C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Sheet Sets																										
Plan Vorlage Layout	Layout1 (C:\Users\Walter\AppData\Local\Bricsys\Bricscad\13\de_DE\Templates\Default-m.dwt)																										
Pläne insgesamt	7																										
<p>Plan Eigenschaften</p>	<table border="1" data-bbox="464 766 1377 1182"> <tr> <td colspan="2">Plan</td> </tr> <tr> <td>Nummer</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Titel</td> <td>Grundriss EG</td> </tr> <tr> <td>Beschreibung</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Publizieren</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Beim Plotten/Publizieren enthalten</td> </tr> <tr> <td>Layout</td> <td>LAYOUT1 (E:\Projekte\2013_456\Zeichnung\eg und garage.dwg)</td> </tr> <tr> <td>Revisionsnummer</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Revisionsdatum</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Ausgabe Zweck</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Kategorie</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="2">Benutzerdefinierte Eigenschaften für Plan</td> </tr> <tr> <td>Blattgröße</td> <td>DIN A0</td> </tr> <tr> <td>Dokumentnummer</td> <td>2013456_45_A</td> </tr> </table> <ul data-bbox="507 1200 1398 1545" style="list-style-type: none"> • <i>Nummer, Titel, Beschreibung, Revisionsnummer, Revisionsdatum, Ausgabe Zweck</i> und <i>Kategorie</i>: Wählen Sie ein Feld, dann definieren Sie die Eigenschaft. Das Feld <i>Titel</i> ist ein Pflichtfeld, die anderen Felder sind optional. • <i>Publizieren</i>: Wählen Sie ob der Plan beim Publizieren oder Drucken des Plan Satzes oder Teilsatzes beinhaltet sein soll. • <i>Layout</i>: Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (), wählen Sie dann eine andere Zeichnung und/oder Layout. • <i>Plan Benutzerdefinierte Eigenschaften</i>: Geben Sie die Benutzerdefinierten Eigenschaften für den Plan ein. 	Plan		Nummer	2	Titel	Grundriss EG	Beschreibung		Publizieren	<input checked="" type="checkbox"/> Beim Plotten/Publizieren enthalten	Layout	LAYOUT1 (E:\Projekte\2013_456\Zeichnung\eg und garage.dwg)	Revisionsnummer		Revisionsdatum		Ausgabe Zweck		Kategorie		Benutzerdefinierte Eigenschaften für Plan		Blattgröße	DIN A0	Dokumentnummer	2013456_45_A
Plan																											
Nummer	2																										
Titel	Grundriss EG																										
Beschreibung																											
Publizieren	<input checked="" type="checkbox"/> Beim Plotten/Publizieren enthalten																										
Layout	LAYOUT1 (E:\Projekte\2013_456\Zeichnung\eg und garage.dwg)																										
Revisionsnummer																											
Revisionsdatum																											
Ausgabe Zweck																											
Kategorie																											
Benutzerdefinierte Eigenschaften für Plan																											
Blattgröße	DIN A0																										
Dokumentnummer	2013456_45_A																										

Verfahren

[Benutzung von Plansatz Eigenschaften in einem Titelblock](#)

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[PlanSatzAusbl](#) - schließt das Panel Plan-Sätze.

[NeuPlanSatz](#) - erstellt einen neuen Plan Satz.

[PlanSatzÖffn](#) - öffnet einen bestehenden Plan Satz; zeigt einen Datei-Dialog an.

[-PlanSatzÖffn](#) - öffnet einen vorhandenen Plan-Satz; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[Publizieren](#) - ermöglicht es, eine Planliste (= eine Liste von Modell Bereichs oder Papier Bereichs Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Speichert eine Plan-Liste in einer Datei.

[-Publizieren](#) - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

PlanSatzAusbl

Schließt das Panel Plan-Sätze.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plansatzausbl*

: *plansatzausbl*

Keine Aufforderung

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen

Ähnliche Befehle

PlanSatz - verwaltet Plan-Sätze. Öffnet das Panel *Plan-Sätze*.

-ToolPanel - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

PlotStilmanager

Erzeugt und hängt Plotstil-Dateien an.

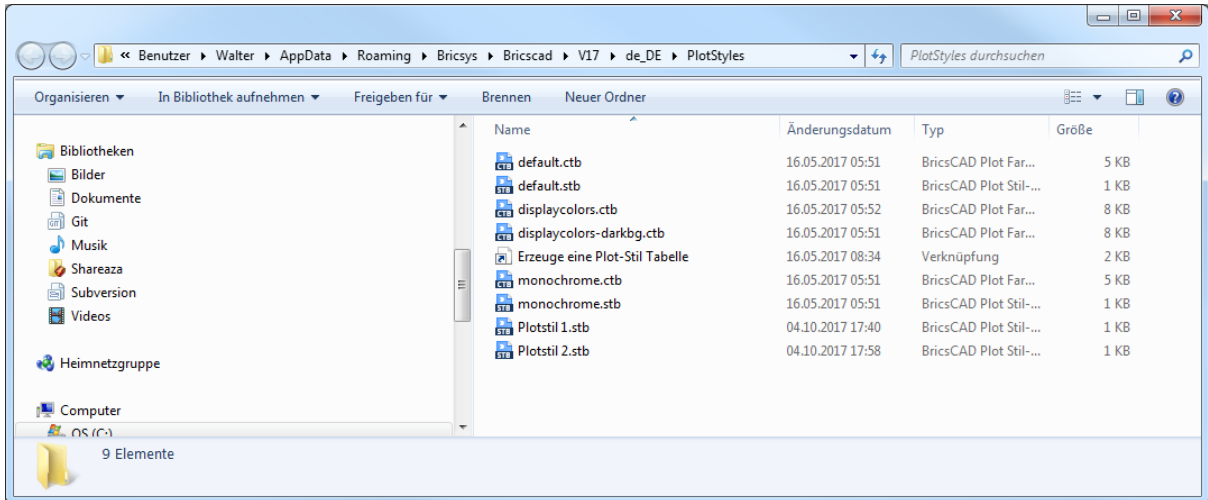
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *plotstilmanager*

Menü: *Datei | Plotstil Manager*

: *plotstilmanager*

Zeigt das folgende Fenster an:



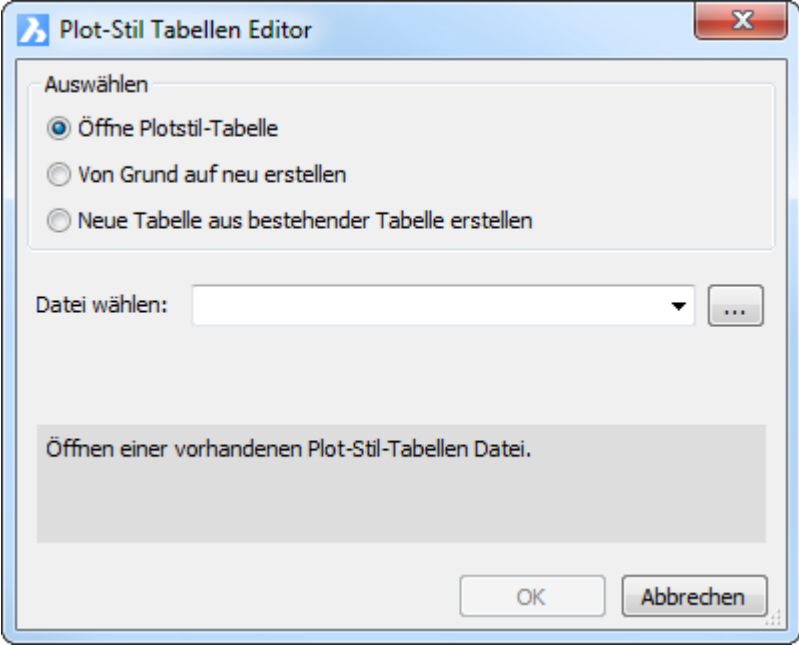
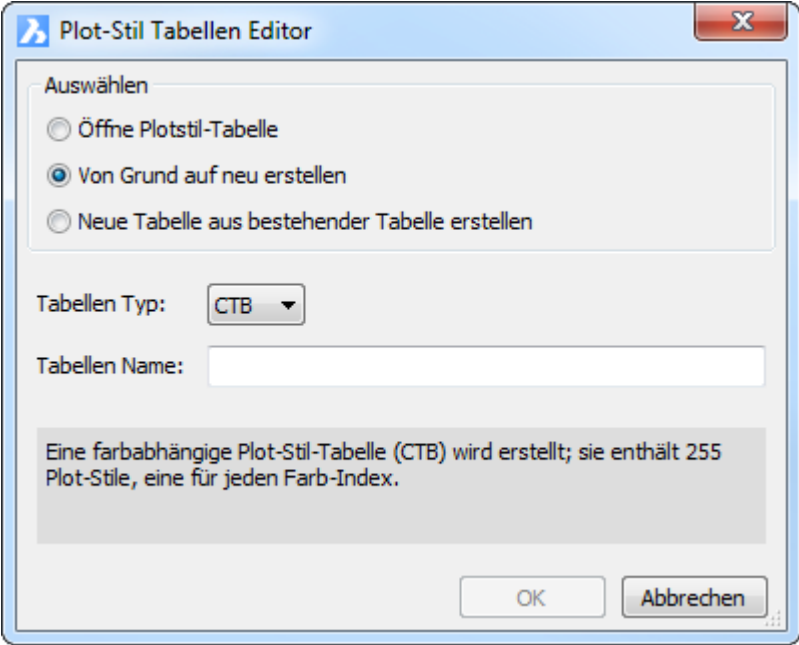
Doppelklick auf eine CTB- oder STB-Datei, um den Plotstiltabellen-Editor zu öffnen. Sehen Sie auch beim Befehl **PlotStil** nach.

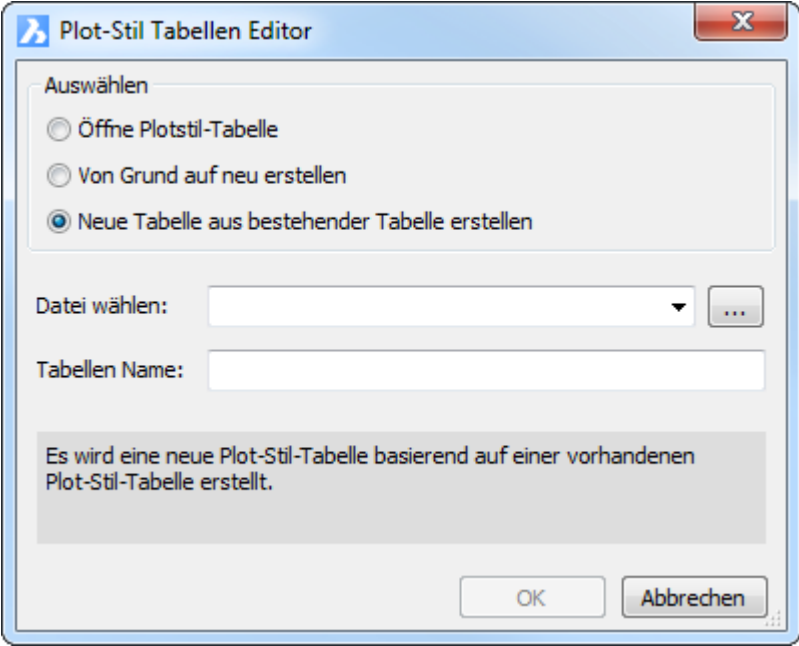
CTB- und STB-Dateien steuern, wie Zeichnungen geplottet werden:

- CTB-Dateien verwenden Objekt Farben, um Druck-Eigenschaften zuzuweisen.
- STB-Dateien nutzen Plotstile, um Druck-Eigenschaften zuzuweisen.

Doppelklick auf *Erzeugen einer Plot-Stil Tabelle* startet den Assistenten zum Hinzufügen eines Plot-Stiles.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	<p>Öffnen <i>Plot Stil Tabelle</i> - hängt eine bestehende Plot-Stil Datei an.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (...), wählen Sie dann eine vorhandene CTB oder STB-Datei.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i>, um den Dialog <i>Plot Stil Tabellen Editor</i> zu öffnen.</p>
	<p>Von Grund auf neu erstellen:</p> <p>Wählen Sie eine Tabelle:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>CTB (Farbabhängige Plot-Stil Tabelle)</i> - bezieht den Plot auf die Objektfarben. Plot-Parameter, wie Linienstärke und Linientyp werden der Farbe der Objekte zugewiesen. Dieses System ist älter und weniger flexibel als benannte Plot-Stile, aber es ist der Standard in allen neuen Zeichnungen. Erstellt eine CTB-Datei. • <i>STB (Benannte Plot-Stil Tabelle)</i> - Plots basieren auf Plot-Stile. Plot-Parameter können jedem Objekt und jedem Layer zugewiesen werden. Dieses System ist neu und flexibler, kann aber mit anderen DWG basierenden Software-Paketen

	<p>inkompatibel sein. Erstellt eine STB-Datei.</p> <p>Geben Sie einen Namen im Feld <i>Tabellen Name</i> ein.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i>, um den Dialog Plot Stil Tabellen Editor zu öffnen.</p>
	<p>Neue Tabelle aus bestehender Tabelle erstellen - es wird eine neue Plot-Stil Tabelle auf der Grundlage einer bestehenden Plot Stil Tabelle erstellt werden.</p> <p>Wählen Sie eine vorhandene Datei aus der Dropdownliste <i>Datei wählen</i> oder klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (...), wählen Sie dann eine vorhandene CTB oder STB-Datei und klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i>.</p> <p>Geben Sie einen Namen im Feld <i>Tabellen Name</i> ein.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i>, um den Dialog Plot Stil Tabellen Editor zu öffnen.</p>

Verfahren

[So öffnen Sie den Plotstil Manager](#)

[Erzeugen einer neuen Plot Stil Tabelle](#)

[So erzeugen Sie eine neue Plot-Stil Tabelle im Dialogfenster Drucken](#)

[Bearbeiten einer Plot-Stil Tabelle](#)

[Bearbeiten einer Plot-Stil Tabelle im Dialog Drucken](#)

Ähnliche Befehle

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[Layer](#) - weist Layern Plot Stile zu.

[Seiteneinr](#) - definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot Stil ein.

[Drucken](#) - plottet Zeichnungen mit Plot Stilen.

[Eigenschaften](#) - ändert dem Objekt zugewiesenen Plot Stil.

Q

Quader

Erstellt einen Quader POLYFACE Maschen in der Classic Version und als 3D-Volumenkörper in der Pro und Platinum Version.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *quader*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Quader*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

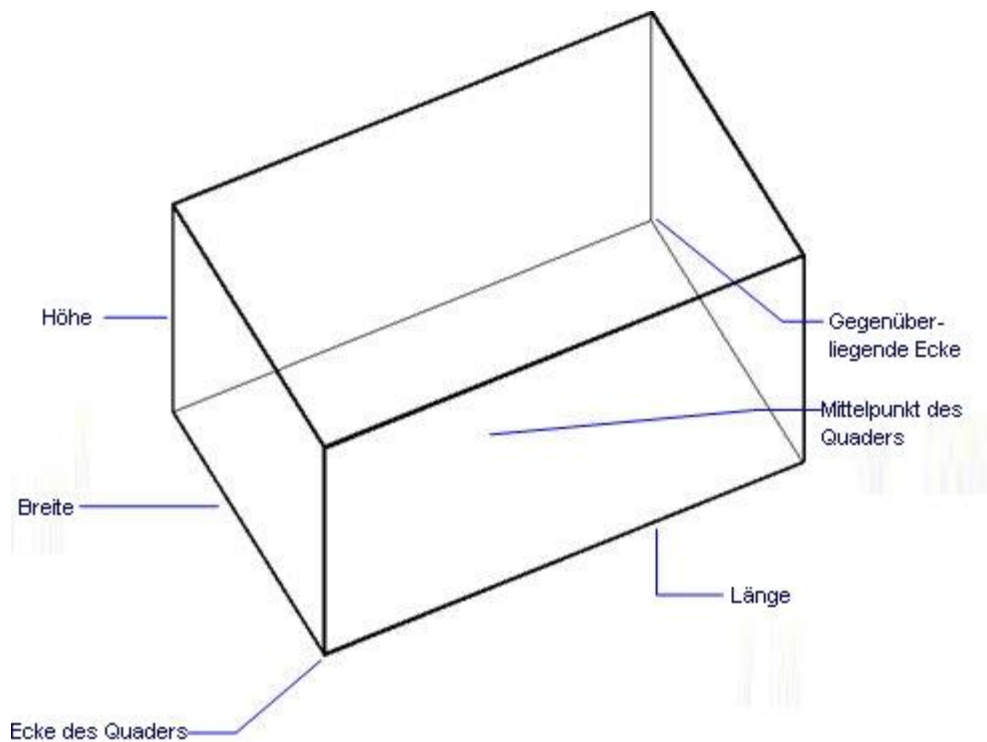
: *quader*

Aufforderung in der Befehlszeile:

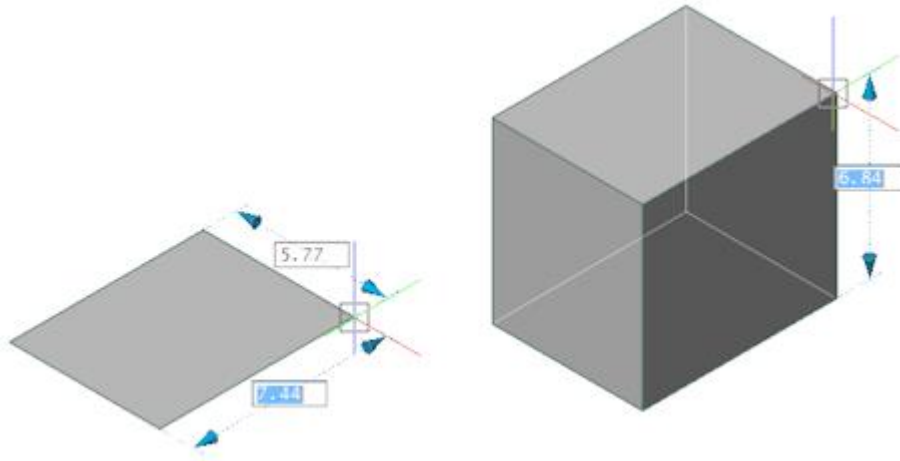
Ecke des Quaders festlegen oder [**Zentrum**] <0.0000,0.0000,0.0000>: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Gegenüberliegende Ecke festlegen oder [**Würfel/Länge**]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein.

Höhe des Quaders [2punkt]: Wählen Sie zwei Punkte oder geben Sie einen Wert für die Höhe ein.



Wenn die **Dynamische Bemaßung** aktiv ist, können Sie die Maße in den dynamischen Bemaßungs Eingabefeldern eingeben.



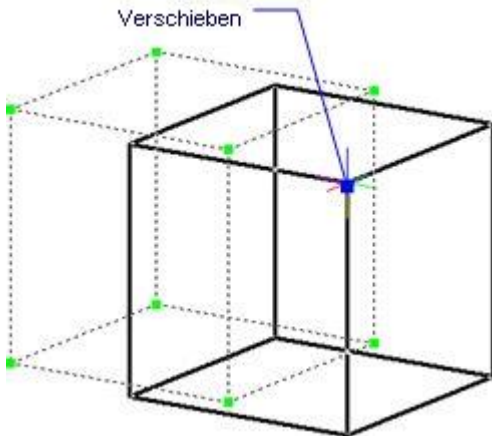
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ecke des Quaders	Bestimmt eine Ecke für die Basis des Quaders. Geben Sie die x,y,z Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Mittelpunkt	Bestimmt den Mittelpunkt der Basis des Quaders. Geben Sie die x,y,z Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Würfel	Definiert einen Quader mit gleichen Seiten: <i>Länge der Seite des Quaders</i> - geben Sie eine Länge ein, oder wählen Sie zwei Punkte.
Länge	Bestimmt die Länge jeder Seite: <i>Länge der Seiten des Würfels</i> - definiert die Länge in X-Richtung ein. <i>Breite des Quaders</i> - definiert die Länge in Y-Richtung. <i>Höhe des Quaders [2punkt]</i> - definiert die Länge in Z-Richtung. Um einen Quader mit der Richtung nach unten zu erzeugen, geben Sie negative Werte ein.
Gegenüberliegende Ecke	Definiert die gegenüberliegende Seite für die Basis des Quaders. Geben Sie die x,y,z Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Höhe des Quaders	Bestimmt die Höhe des Quaders. Geben Sie eine Länge ein oder wählen Sie zwei Punkte in der Zeichnung.

Bearbeitung mit Griffen

Quader können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Quader aus. Beachten Sie, dass es mehrere Griffe gibt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um den Quader zu verschieben. (Alle acht Griffe haben die gleiche Funktion: verschieben.)



Ähnliche Befehle

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

QText

Schaltet die Anzeige von Text als Rechtecke ein oder aus (kurz für "Quick-Text").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *qtext*

Alias: *qt*

: *qtext*

Aufforderung in der Befehlszeile:

QTEXTMODE ist zurzeit deaktiviert: [Ein/Wechseln/<Aus>](#): Geben Sie eine Option ein.

Die Änderungen im Text werden nicht dargestellt, bis Sie den Befehl [Regen](#) eingegeben haben.

: regen

Dieser Befehl ist in der Regel unnötig.

Er war in früheren Zeiten nützlich, als Texte von den Rechnern noch langsam verarbeitet wurde.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet qtext Modus ein.
Wechseln	Wechselt den qtext Modus. <ul style="list-style-type: none"> • Ist dieser An, so wird er auf Aus geschaltet. • Wenn ausgeschaltet ist, wird eingeschaltet.
Aus	Schaltet qtext Modus aus.

Ähnliche Befehle

[Text](#) - platziert einzelne Zeilen von Texten in Zeichnungen.

[MText](#) und [-MText](#) - platziert Absatz Text.

[AttDef](#) - definiert Attribut Text.

[DdEdit](#) - bearbeitet Text.

[Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über den Zeichnungs Explorer.

[-Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

[TxtAufl](#) - löst einen Text in Polylinien auf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften des Textes.

[Suchen](#) - sucht und ersetzt Texte.

Quadrant

Fängt sich an Quadranten Punkte von Kreisen, Kreisbögen und Polybögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *quadrant*

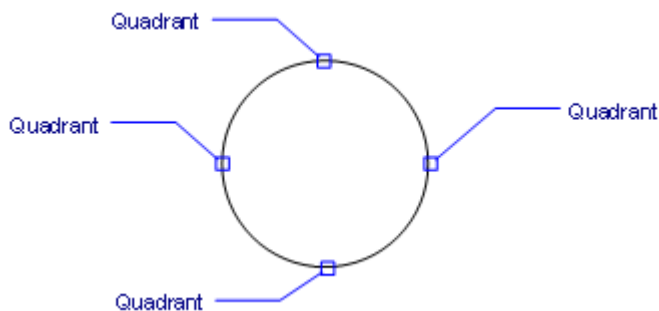
Transparent: *qua*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *quadrant*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Die Quadranten-Punkte befinden sich an den 90 - Grad Punkten bei kreisförmigen Objekten:



Wenn Quadranten Fang eingeschaltet ist, fängt sich der Cursor an den 90-Grad Punkten von Kreisen, Kreisbögen und Polygonbögen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Quadrant	Durch die Eingabe des Befehls wird der Quadranten Objektfang umgeschaltet. Er fängt sich im 90-Grad Winkel an kreis- und bogenförmigen Objekten. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

Quit

Beendet BricsCAD und speichert optional nicht gespeicherte Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *quit*

Kurztasten: *Strg+Alt+Q, Alt+F4*

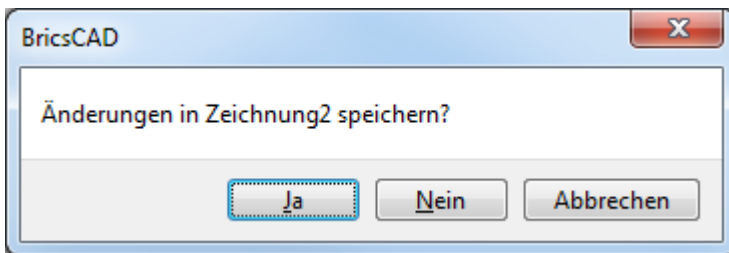
Alias: *exit*

Menü: *Datei | Beenden*

: **quit**

Wenn keine Zeichnungen gespeichert werden muss, wird BricsCAD ohne Rückfrage beendet.

Wenn nicht gespeicherte Zeichnungen vorhanden sind, wird folgender Dialog angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert die Zeichnung, und beendet dann BricsCAD.
Nein	Speichert die Zeichnung nicht, und beendet dann BricsCAD.
Abbrechen	Bricht den Befehl ab, BricsCAD wird nicht verlassen.

Ähnliche Befehle

[Öffnen](#) - öffnet eine Zeichnungsdatei.

[Schliessen](#) - schließt die aktuelle Zeichnung.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

Querschnitt

Erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörper; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *querschnitt*

Alias: *qu*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Querschnitt*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: *querschnitt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper.

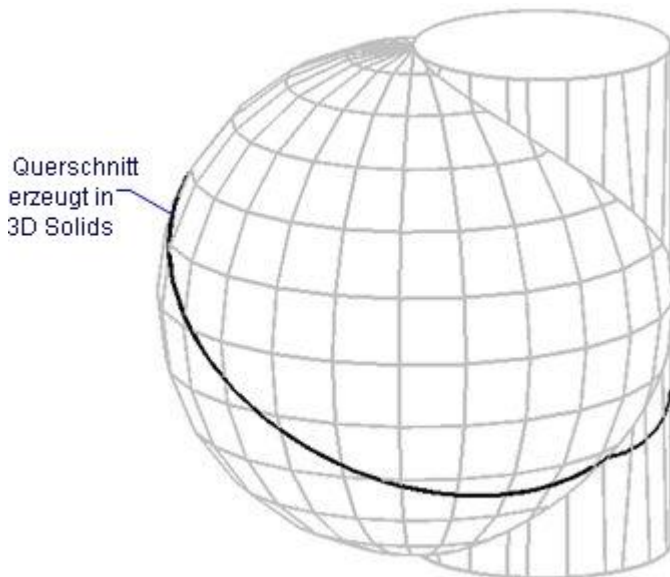
Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere 3D Volumenkörper, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

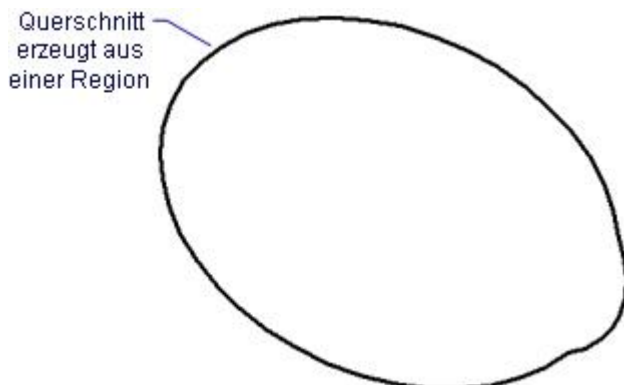
Wählen Sie den ersten Punkt auf der Schnittebene oder **Objekt/Zachse/Ansicht/XY/YZ/ZX:** Geben Sie eine Option ein.

Wählen Sie einen zweiten Punkt auf der aktuellen Ansicht Ebene ein $\langle 0,0,0 \rangle$: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.

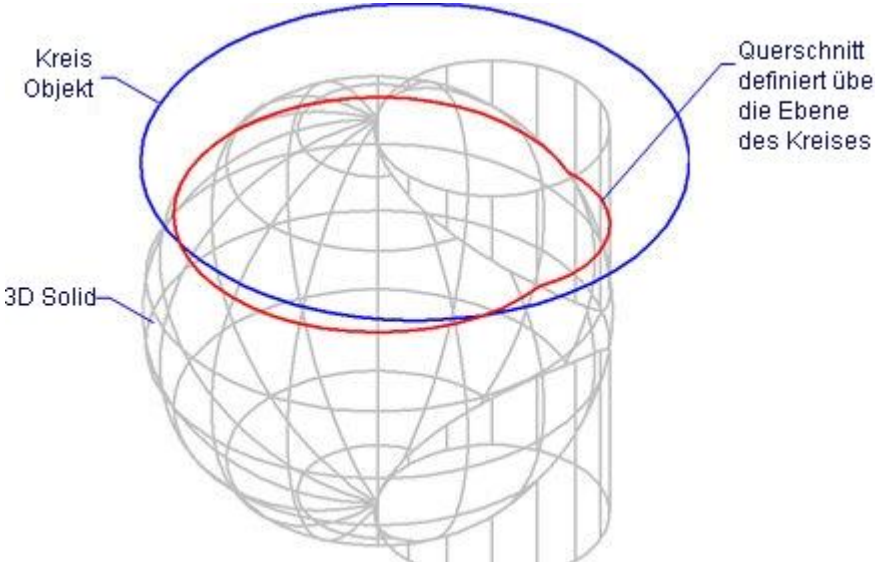
Querschnitt erstellt in der aktuellen Ansichtsebene:



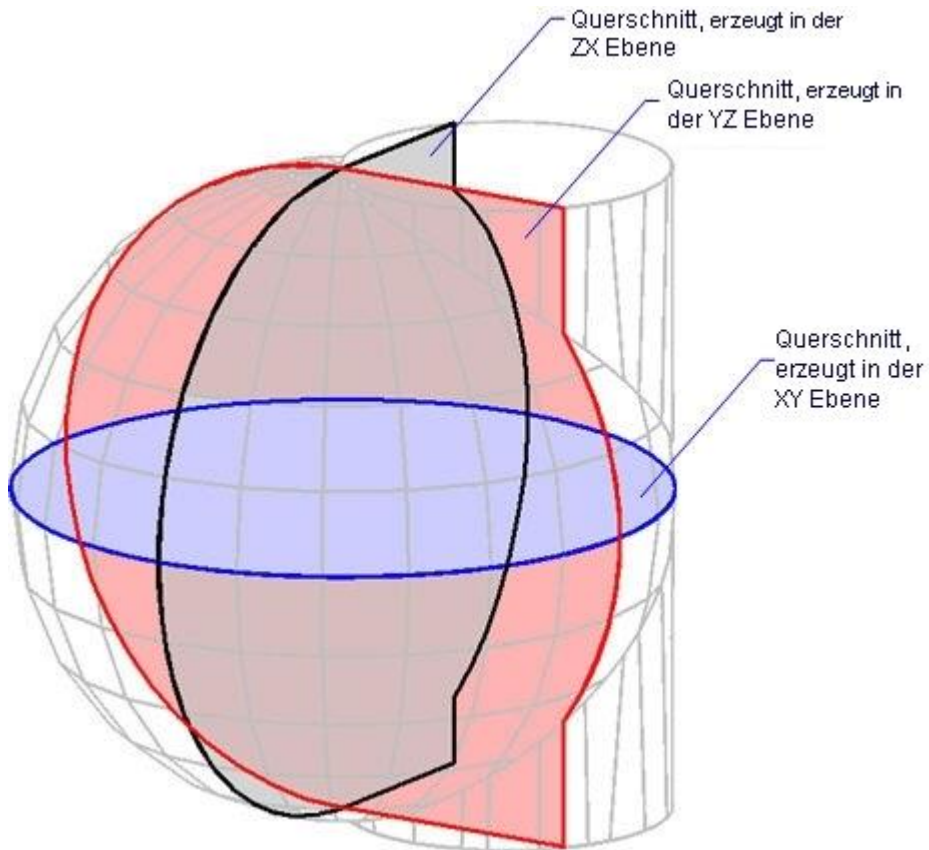
Querschnitt, erzeugt aus einer Region; dieser kann als unabhängiges Objekt bearbeitet werden:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Bestimmt die Objekte, aus welchen der Querschnitt erzeugt werden soll. Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper aus. Dieser Befehl arbeitet nicht mit 2D Regionen.
Wählen Sie den ersten Punkt auf der Schnittebene	Wählen Sie den ersten Punkt auf der Schnittebene, um die Ebene, in dem der Abschnitt liegt, zu definieren; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen zweiten Punkt auf der Schnittebene: - wählen Sie einen weiteren Punkt. Wählen Sie den dritten Punkt auf der Schnittebene - wählen Sie einen weiteren Punkt (drei Punkte definieren die Ebene).
Objekt	Erzeugt den Querschnitt von einem Objekt, das die 3D Volumenkörper schneidet; Sie werden aufgefordert: Wähle einen Kreis, Ellipse, Bogen, 2D-Spline, oder eine 2D-Polylinie - Wählen Sie ein Objekt aus. Sie können auch elliptische Bögen verwenden. Das Objekt definiert die Ebene, über die der Querschnitt erzeugt wird. 
ZAchse	Erzeugt einen Querschnitt in der Ebene, die durch einen Punkt auf der Ebene geht, und eine zweite auf der Flächennormale der (z-Achse); Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt auf der Schnittebene - wählen Sie einen Punkt, um die Lage der Schnittebene zu definieren. Wählen Sie einen Punkt auf der Z-Achse (Normale) der Ebene - wählen Sie einen weiteren Punkt, um die Normale zu definieren.
Ansicht	Erzeugt einen Querschnitt in der Ebene des aktuellen 3D-Ansichtspunktes; Sie werden aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt auf der aktuellen Ansichtsebene - wählen Sie einen Punkt, um die Höhe des Schnittes zu definieren. Dies ist sicherlich die einfachste der Optionen.
XY	Erzeugt einen Querschnitt parallel zur x, y-Ebene. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der XY-Ebene - wählen Sie einen Punkt, um die Höhe des Schnittes unter oder über der x,y Ebene zu definieren.

YZ	<p>Erzeugt einen Querschnitt parallel zur y, z-Ebene. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der YZ-Ebene - wählen Sie einen Punkt, um die Höhe des Schnitts unter oder über der y,z Ebene zu definieren.</p>
ZX	<p>Erzeugt einen Querschnitt parallel zur z,x-Ebene. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wählen Sie einen Punkt in der ZX-Ebene - wählen Sie einen Punkt, um die Höhe des Schnitts unter oder über der z,x Ebene zu definieren.</p>



Ähnliche Befehle

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

ZuschneidenAnzeige - schaltet die Zuschneiden-Anzeige Eigenschaft einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements.

BimSchnitt - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

BimSchnittÖffnen - öffnet die Zeichnungsdatei, die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziiert ist.

BimSchnittAkt - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

LiveSchnitt - schaltet die *Live Schnitt* Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

SchnEbene - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erstellt.

SchnEbeneEinst - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

SchnEbeneZuBlock - speichert die ausgewählte Schnitt Ebene in einen 2D Schnitt / Ansichts Block oder einen 3D Abschnittsblock.

R

Reihe

Verteilt Objekt Kopien in einer gleichmäßigen assoziativen rechteckigen oder polaren Anordnung oder entlang eines Pfades.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reihe*

Alias: *rh, reiheclassic*

Menü: *Ändern | Reihe | 2D Reihe*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *reihe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein Objekt.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

Reihen-Typ angeben [[Rechteckig](#)/[Pfad](#)/[POLar](#)] <Rechteckige>: Reihen Typ wählen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardwert zu akzeptieren.

Der Standard Reihen Typ wird durch die Systemvariable [ARRAYTYPE](#) gespeichert.

Die Systemvariable [ARRAYASSOCIATIVITY](#) steuert, ob statische oder assoziative Reihen erstellt werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Rechteckig	Verteilt Objekt Kopien in eine beliebige Anzahl von Zeilen, Spalten und Ebenen. Sehen Sie auch beim ReiheRechteck -Befehl nach.
Pfad	Verteilt Objekt Kopien entlang eines Pfades in mehreren Reihen und Ebenen. Sehen Sie auch beim ReihePfad -Befehl nach.
Polar	Verteilt Objekt Kopien gleichmäßig um ein kreisförmiges Muster oder um einen Mittelpunkt oder einer Drehachse. Es können mehrerer Zeilen und Ebenen erstellt werden. Sehen Sie auch beim ReihePfolar -Befehl nach.

Ähnliche Befehle

3dReihe - erzeugt eine 3D-Reihe.

-Reihe - erzeugt eine polare oder rechteckige Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

ReiheClassic - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

ReiheBearb - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

ReihePfad - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig, assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

ReiheKreis - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder eine Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

ReiheRechteck - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

MEinfüg - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

-Reihe

Erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten, es werden Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-reihe*

: *-reihe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Anzuordnende Objekte wählen: Drücken Sie die Eingabetaste, um die Objektauswahl zu beenden.

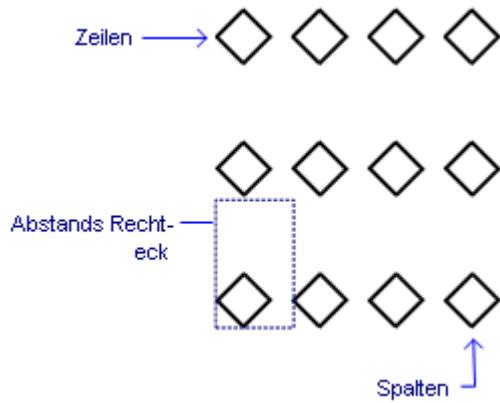
Reihentyp [**Polar/Rechteckig**] <Rechteckig>: Wählen Sie eine Option aus.

Dieser Befehl erzeugt lineare, rechteckige und polare Reihen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anzuordnende Objekte wählen	Definiert die Objekte, die angeordnet werden sollen. Verwenden Sie eine Methode zur Objektauswahl, drücken Sie die Eingabetaste wenn Sie fertig sind.
Polar	Erzeugt eine polare (kreisförmige) Reihe. Sie werden aufgefordert: <i>Mitte der polaren Reihe oder</i> [Basis]: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie ein B ein. INGABETASTE drücken, um Winkel zwischen Objekten festzulegen / <Anzahl der anzuordnenden Objekte> : Geben Sie einen Winkel ein oder drücken Sie die Eingabetaste. Winkel zum Füllen (+ für GUZ, - für UZ) <360>: Geben Sie einen positiven oder negativen Winkel ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um mit 360° zu füllen.) Objekte um die Reihe drehen? [<i>Ja/Nein</i>] <Ja>: Geben Sie N oder J ein.
Rechteckig	Erzeugt eine lineare, rechteckige oder quadratische Reihe. Sie werden aufgefordert: Anzahl Zeilen in Reihe <1>: Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein. Anzahl Spalten <1>: Geben Sie die Anzahl der Spalten ein. Vertikaler Abstand zwischen Zeilen oder Rechteck-Abstand : Definieren Sie den Abstand zwischen den Zeilen, oder geben Sie zwei Punkte an. Horizontaler Abstand zwischen Spalten : Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Spalten.

Rechteckige Reihen bestehen aus Zeilen und Spalten:



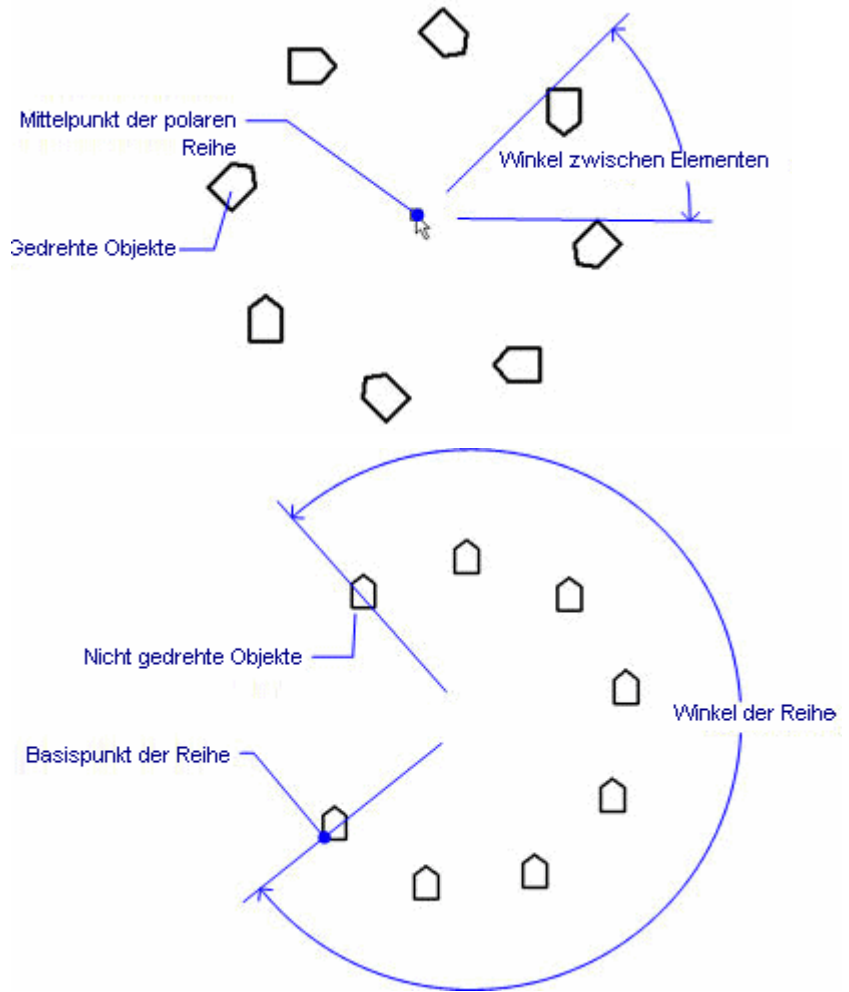
Optionen für eine rechteckige Reihe	Beschreibung
Anzahl Zeilen in Reihe	Bestimmen Sie die Anzahl der Zeilen in einer linearen Reihe. Um die Reihe nach unten zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.
Anzahl Spalten	Bestimmen Sie die Anzahl der Spalten in einer linearen Reihe. Um die Reihe nach links zu zeichnen, geben Sie eine negative Zahl ein.
Vertikaler Abstand zwischen Zeilen	Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Zeilen der Objekte.
Abstands Rechteck	Bestimmt zwei Punkte, die den Bereich zwischen den Zeilen und Spalten definieren.
Horizontaler Abstand zwischen Spalten Vertikaler Abstand zwischen den Zeilen Horizontaler Abstand zwischen den Spalten	Bestimmt den Abstand der Objekte zwischen den Spalten.

Optionen für eine polare Reihe	Beschreibung
Basis	Verschiebt den Basispunkt der gewählten Objekte.
Mitte der polaren Reihe	Bestimmt den Mittelpunkt durch Wählen eines Punktes oder Eingabe von Koordinaten.
EINGABETASTE drücken, um den Winkel zwischen Objekten festzulegen	Bestimmen Sie den Winkel zwischen jeder Kopie.
Anzahl der anzuordnenden Objekte	Bestimmen Sie die Anzahl der Objekte, geben Sie eine Zahl größer 1 ein
Winkel für Reihe	Bestimmt den Umfang und die Richtung der Reihe. Bei einem Wert von 360 wird ein voller Kreis von Kopien erzeugt; ein kleinerer Wert erzeugt nur einen Teil der polaren Reihe. 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:

- *Nein*, die Objekte werden nicht gedreht; alle Kopien sehen gleich wie das Original aus.
- *Ja*, dreht die Kopien.



Verfahren

[Erzeugen einer rechteckigen Reihe](#)

[Erzeugen einer polaren Reihe](#)

Ähnliche Befehle

3dReihe - erzeugt eine 3D-Reihe.

Reihe - verteilt Objekt Kopien in einer gleichmäßigen rechteckigen oder polaren assoziativen Anordnung oder entlang eines Pfades.

ReiheClassic - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

ReiheBearb - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell Objekte zu bearbeiten.

ReihePfad - verteilt Objekt-Kopien assoziativ, gleichmäßig entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

ReiheKreis - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder eine Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

ReiheRechteck - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

MEinfüg - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

ReiheClassic

Erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

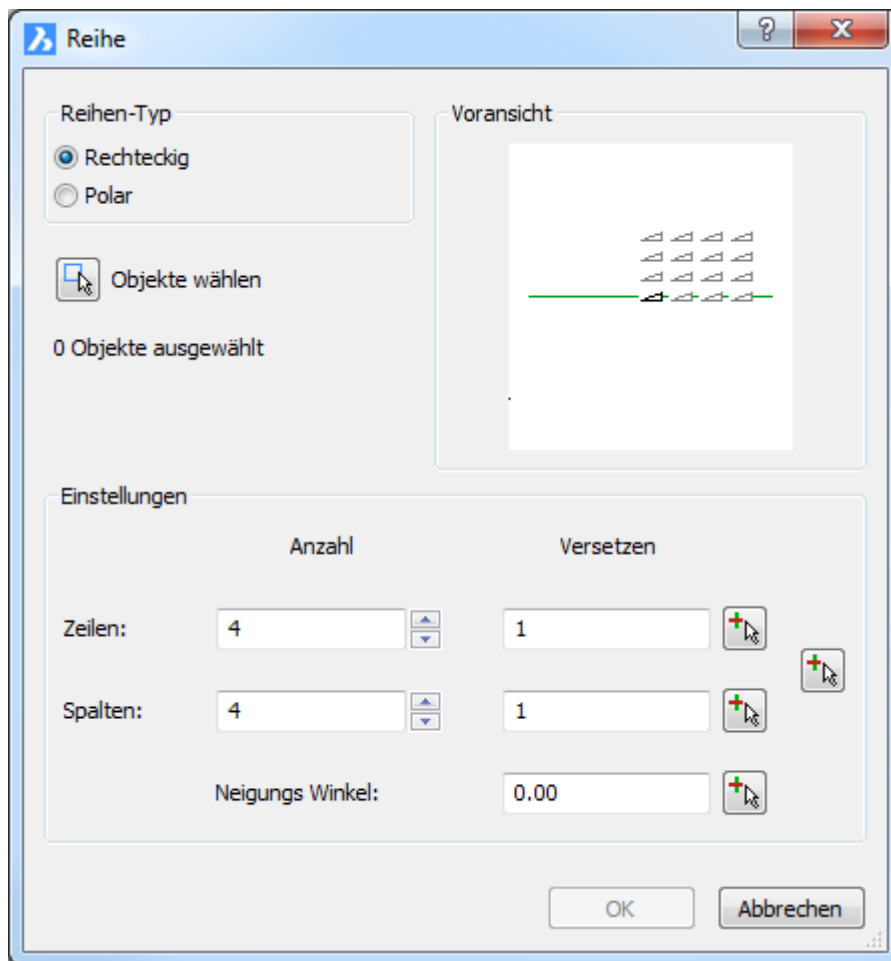
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reiheclassic*

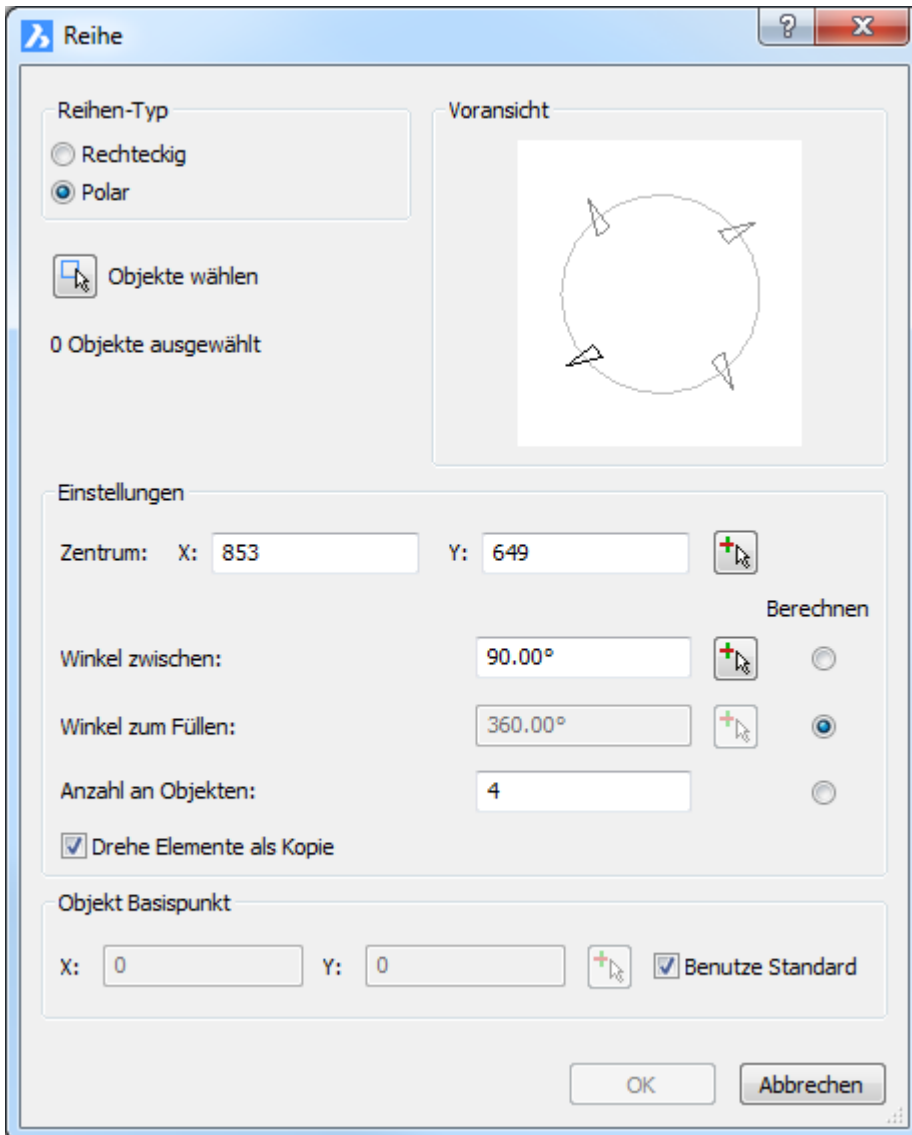
Menü: *Ändern | Reihe | Reihe Dialog*

: *reiheclassic*

Zeigt einen Dialog an: Füllen Sie die Einstellungen aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK, um die Reihe zu erstellen.











Der Dialog rechteckige Reihe






Der Dialog polare Reihe

Befehls Optionen

<input checked="" type="radio"/> Rechteckig Optionen für eine rechteckige Reihe	
Option	Beschreibung
<input checked="" type="checkbox"/> Objekte wählen	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (). Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert Objekte auszuwählen.
Zeilen Anzahl	Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein.
Zeilen Abstand	Bestimmen Sie den Abstand zwischen den Zeilen der Objekte. Ein positiver Abstand fügt Zeilen von links nach rechts hinzu. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie den Abstand in das Feld <i>Zeilen Abstand</i> ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> (). Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen.

	Es wird gemeldet: <i>Vertikaler Abstand zwischen Zeilen:</i> Geben Sie zwei Punkte in der Zeichnung an.
Spalten Anzahl	Geben Sie die Anzahl der Spalten ein.
Spalten Abstand	Geben Sie den Abstand zwischen zwei aufeinanderfolgenden Spalten an. Ein positiver Abstand fügt Spalten von unten nach oben ein. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie den Abstand in das Feld <i>Spalten Abstand</i> ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> () . Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Horizontaler Abstand zwischen Spalten:</i> Geben Sie zwei Punkte in der Zeichnung an.
Abstands Rechteck	Definieren Sie ein Rechteck. Rechteck Länge = Spalten Abstand. Rechteck Breite = Zeilen Abstand. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> () . Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Definiere Abstand Rechteck:</i> Geben Sie zwei Punkte in der Zeichnung an.
Neigungs Winkel	Geben Sie den Drehwinkel für das Abstands Rechteck ein. Der Winkel wird bezüglich des aktuellen Koordinatensystems berechnet. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie einen Winkel in das Feld <i>Neigungs Winkel</i> ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> () . Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Wähle Winkel der Reihe:</i> Geben Sie zwei Punkte in der Zeichnung an.
<input checked="" type="radio"/> Polar Befehls- Optionen für eine polare Reihe	
Option	Beschreibung
 Objekte wählen	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> () . Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert, Objekte auszuwählen.
Mittelpunkt	Definiert das Zentrum der Reihe. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie Koordinaten in die X- und Y-Felder ein. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> () . Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Basis/Mitte der polaren Reihe:</i> Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
Winkel zwischen	Bestimmen Sie den Winkel zwischen jeder Kopie.

	<p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf den Optionsschalter <i>Berechnen</i>, um den Wert aus den Feldern <i>Winkel zum Füllen</i> und <i>Anzahl an Objekten</i> zu berechnen. • Geben Sie einen Winkel in das Feld <i>Winkel</i> ein. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> (). Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Definiere Winkel dazwischen:</i> Es wird eine Linie vom aktuellen Mittelpunkt aus angezeigt. Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.
Winkel zum Füllen	<p>Bestimmt den Umfang und die Richtung der Reihe. Ein Wert von 360 definiert Kopien für einen vollen Kreis, ein kleinerer Wert erzeugt nur einen Teilkreis der polaren Reihe. 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.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf den Optionsschalter <i>Berechnen</i>, um den Wert für den Winkel aus den Feldern <i>Winkel zwischen</i> und <i>Anzahl an Objekten</i> zu berechnen. • Geben Sie einen Winkel in das Feld <i>Winkel</i> ein. • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> (). Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Definiere Winkel dazwischen:</i> Es wird eine Linie vom aktuellen Mittelpunkt aus angezeigt. Geben Sie einen Punkte in der Zeichnung an.
Anzahl an Objekten	<p>Definieren Sie die Anzahl der Objekte in der Reihe.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf den Optionsschalter <i>Berechnen</i>, um den Wert für den Winkel aus den Feldern <i>Winkel zwischen</i> und <i>Winkel zum Füllen</i> zu berechnen. • Geben Sie eine Zahl größer als 1 ein.
Drehe Elemente als Kopie	<p>Definiert, ob die Kopien in der Reihe gedreht werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Nein</i>, die Objekte werden nicht gedreht; alle Kopien haben die gleiche Orientierung wie das Original. • <i>Ja</i>, dreht die Kopien.
Objekt Basispunkt	<p>Verschiebt den Basispunkt der gewählten Objekte.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie die Option <i>Benutze Standard</i> (= die linke untere Ecke der Auswahl Umgrenzungsbox). • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Wähle Punkte</i> (). Der Dialog <i>Reihe</i> wird vorübergehend geschlossen. Es wird gemeldet: <i>Basis/Mitte der polaren Reihe:</i> Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.

Verfahren

[Erzeugen einer statischen rechteckigen 3D Reihe](#)

[Erzeugen einer statischen polaren 3D Reihe](#)

Ähnliche Befehle

[3dReihe](#) - erzeugt statische rechteckige und polare 3D Reihen.

[-Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige statische Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige assoziative Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[ReihePfad](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig und assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

[ReiheKreis](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

[ReiheRechteck](#) - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

[MEinfüg](#) - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

ReiheSchl

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

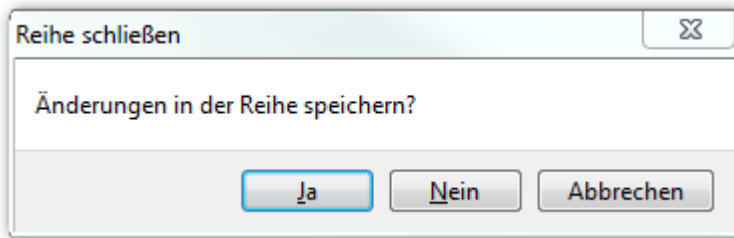
Der Befehl ist nur verfügbar, wenn eine assoziative Reihe mit dem Befehl [REIHEBEARB](#) ausgecheckt ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reiheschl*

: *reiheschl*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert alle Änderungen an den Quellobjekten der Reihe und beendet den Reihen Bearbeitungs Status.
Nein	Verwirft alle vorgenommenen Änderungen. Die Quellobjekte werden wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt.
Abbrechen	Schließt den Dialog und bleibt im Befehl Reihe bearbeiten.

Ähnliche Befehle

[ReiheBearb](#) - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

[-ReiheSchl](#) - beendet den Reihen Bearbeitungs Status und fordert Sie in der Befehlszeile auf, die Änderungen an den Reihen Quellobjekten zu speichern oder zu verwerfen.

-ReiheSchl

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

Der Befehl ist nur verfügbar, wenn eine assoziative Reihe mit dem Befehl [REIHEBEARB](#) ausgecheckt ist.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-reiheschl*

Quad: *Ändern* | 

: *-reiheschl*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Änderungen in der Reihe speichern? [Ja/Nein] <Ja>: Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert alle Änderungen an den Quellobjekten der Reihe und beendet den Reihen Bearbeitungs Status.
Nein	Verwirft alle vorgenommenen Änderungen. Die Quellobjekte werden wieder in den ursprünglichen Zustand zurückversetzt.

Ähnliche Befehle

[ReiheBearb](#) - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell Objekte zu bearbeiten.

[ReiheSchl](#) - beendet den Reihen Bearbeitungs Status und fordert Sie in einem Dialog auf, die Änderungen an den Reihen Quellobjekten zu speichern oder zu verwerfen.

ReiheBearb

Erlaubt es, assoziative Reihen Objekt und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reihebearb*

Menü: *Ändern | Reihe | Reihe bearbeiten*

Werkzeugkasten: *Reihen* | 

: *reihebearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Assoziative Reihe wählen: Wählen Sie ein Reihen-Objekt.

Je nach Art des ausgewählten Reihen-Objektes (rechteckig, Pfad oder polar) variiert die nächste Eingabeaufforderung.

Rechteckige Reihe:

Quelle/ERsetzen/Basispunkt/Zeilen/Spalten/EBenen/ZURücksetzen/beenden X]: <Beenden>Wählen Sie eine Option.

Pfad Reihe:

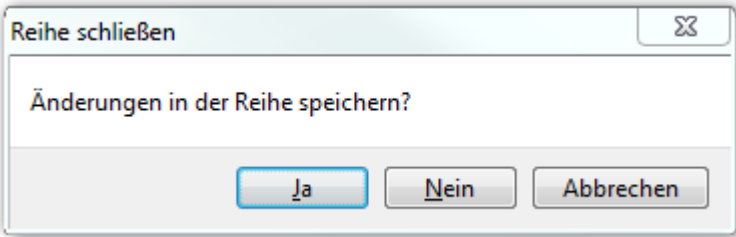
Quelle/ERsetzen/Methode/Basispunkt/Objekte/ZEilen/EBenen/elemente Ausrichten/Zrichtung/ZURücksetzen/beenden X]: <Beenden>Wählen Sie eine Option.

Polare Reihe:

Quelle/ERsetzen/Basispunkt/Objekte/Winkel zwischen/Füllwinkel/Zeilen/EBenen/elemente Drehen/ZURücksetzen/beenden X]: <Beenden>Wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Quelle	<p>Aktiviert einen Bearbeitungsstatus, in dem Sie die Quellobjekte (oder Ersatzquellobjekte) für ein ausgewähltes Element bearbeiten können.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Wähle Element in der Reihe: Wählen Sie ein Objekt im ausgewählten Reihen-Objekt. Ein Dialog wird angezeigt:</p> <div data-bbox="470 1534 1369 1863" data-label="Image"> </div> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>OK</i> im Dialog <i>Reihe Bearbeitungs Zustand</i>. Nur das ausgewählte Element in der Reihe wird angezeigt. Fügen Sie neue Objekte hinzu, löschen Sie Objekte oder ändern Sie Objekte.</p>

	<p>Wenn die Bearbeitung abgeschlossen ist, geben Sie REIHESCHL in der Befehlszeile ein. Ein Meldungsfeld zeigt:</p>  <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Ja</i>. Die anderen Objekte in der Reihe werden wieder angezeigt. Alle Änderungen werden für alle Objekte in der Reihe übernommen.</p>
Ersetzen	<p>Erlaubt es einige oder alle Elemente in der Reihe zu ersetzen. Sie werden aufgefordert: Ersatz-Objekte auswählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekt(e). Objekte im Satz: 1 Ersatz-Objekte auswählen: Wählen Sie weitere Objekte oder Rechtsklick. Basispunkt des Ersetzungs Objektes eingeben oder [Leitpunkt] eingeben <Schwerpunkt>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste um den Schwerpunkt auszuwählen. • Geben Sie einen Punkt ein. • Leitpunkt: fordert Sie auf: Wähle Leitpunkt auf Ersetzungs Objekte als Basispunkt: Wenn Sie den Cursor über die selektierten Objekte bewegen, werden alle Leitpunkt einer nach dem anderen markiert. Klicken Sie, um einen Leitpunkt auszuwählen. <p>Wählen Sie ein Element in der Reihe, um es zu ersetzen [Quelle objekte]: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie ein oder mehrere Elemente in der Reihe. • Quell objekte: Ersetzt alle Elemente.
ZURücksetzen	<p>Stellt gelöschte Objekte wieder her und entfernt alle Element-Überschreibungen.</p>
beEnden	<p>Änderungen annehmen und schließen des Befehls.</p>

Ähnliche Befehle

3dReihe - erzeugt eine 3D-Reihe.

-Reihe - erzeugt eine polare oder rechteckige Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

Reihe - erzeugt eine polare oder rechteckige assoziative Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

ReiheClassic - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

ReiheSchl - beendet den Reihen Bearbeitungs Status und fordert Sie in einem Dialog auf auf die Änderungen an den Reihen Quellobjekten zu speichern oder zu verwerfen.

ReiheSchl - beendet den Reihen Bearbeitungs Status und fordert Sie in einem Dialog auf auf die Änderungen an den Reihen Quellobjekten zu speichern oder zu verwerfen.

ReihePfad - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig und assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

ReiheKreis - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

ReiheRechteck - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

MEinfüg - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

ReihePfad

Verteilt Objekt Kopien entlang eines Pfads in mehreren assoziativen Reihen und Ebenen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reihepfad*

Menü: *Ändern | Reihe | Reihe Pfad*

Werkzeugkasten: *Ändern | Reihen* | 

Multifunktionsleiste: 

Skizze | Anordnen | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Volumenkörper | Bearbeiten | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Modell | 3D ändern | Pfad Reihe BIM Arbeitsbereich

Ändern | Anordnen | Pfad Reihe BIM und 3D Modellierung Arbeitsbereich

: *reihepfad*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie Objekte.

Objekte im Satz: 1

Anzuordnende Objekte wählen:: Wählen Sie weitere Objekte für die Reihe oder drücken Sie die EINGABETASTE.

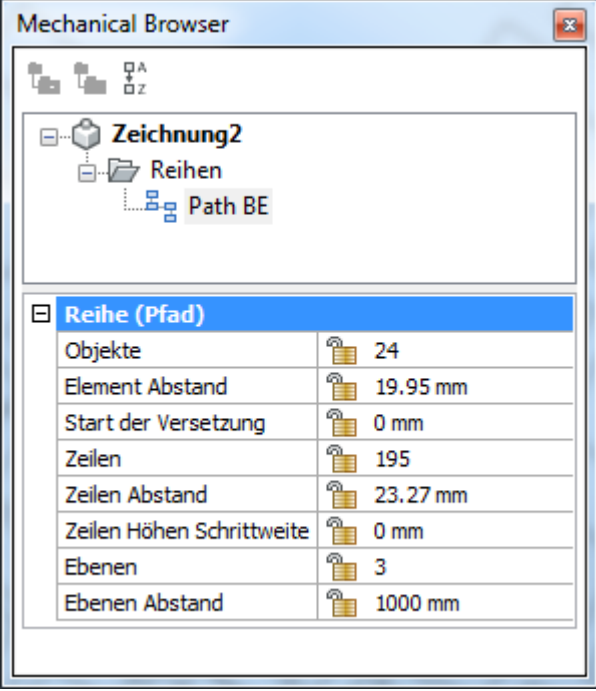
Typ = Pfad, Assoziativ = Ja

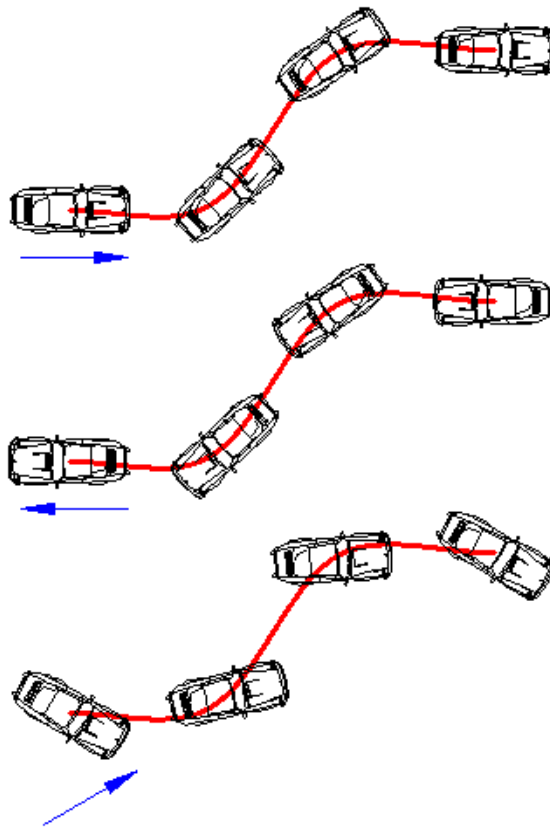
Wähle Pfad-Kurve: Wählen Sie ein lineares Objekt: Linie, Polylinie, Bogen, Kreis, Ellipse, Ellipsenbogen, Spline, Helix oder eine 3D Polylinie.

[[ASsoziativ](#)/[Methode](#)/[Basispunkt](#)/[Tangentenrichtung](#)/[Objekte](#)/[Zeilen](#)/[EBenen](#)/[objekte AUSrichten](#)/[Z-Richtung](#)/[beenden x](#)] <Beenden>m: Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Einstellungen zu übernehmen, oder wählen Sie eine Option.

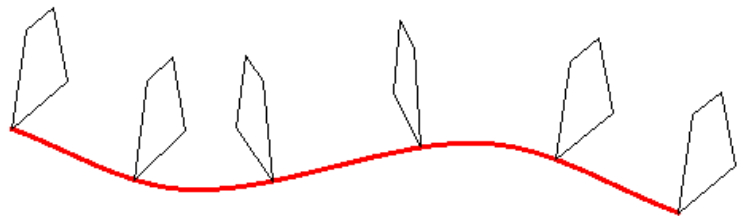
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Assoziativ	<p>Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.</p> <p>Die Eigenschaften der Reihen Objekte können mit dem Befehl REIHEBEARB geändert werden.</p> <p>Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Erstelle assoziative Reihe? [Ja/Nein] <Ja>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Ein Reihen-Objekt wird erstellt. • Nein: Eine Reihe von Kopien der ausgewählten Elemente wird erstellt. <p>Die Parameter der assoziativen Reihen können mit Hilfe parametrischer Ausdrücke spezifiziert werden.</p> <p>Ausdrücke können in den Reihen-Eigenschaften im unteren Teil des Mechanischer Browser, Eigenschaften Panel oder über den Befehl REIHEBEARB eingestellt werden.</p>

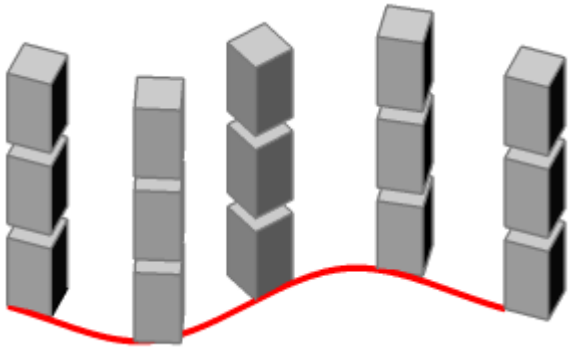
	
<p>Methode</p>	<p>Gibt an, wie die selektierten Objekte entlang des Pfades verteilt werden.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Pfad-Methode eingeben oder [Teilen/Messen] <Messen> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Teilen: Verteilt eine angegebene Anzahl von Elementen gleichmäßig entlang des Pfades. • Messen: Die Elemente werden in einem bestimmten Intervall platziert.
<p>Basispunkt</p>	<p>Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Basispunkt eingeben:</p> <p>Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.</p>
<p>Tangentenrichtung</p>	<p>Definiert, wie die Elemente relativ zu der Anfangsrichtung des Pfades ausgerichtet werden.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Wähle ersten Punkt des Tangenten-Richtungsvektor oder [Normale]:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 2 Punkte: Geben Sie zwei Punkte an, um die Tangenten des ersten Elements relativ zur Start-Richtung des Pfades zu definieren. Je nach Einstellung der Option "Objekte Ausrichten" werden die anderen Elemente parallel zum ersten Element oder in der angegebenen tangentialen Richtung im Verhältnis zu der Richtung des Pfades platziert.

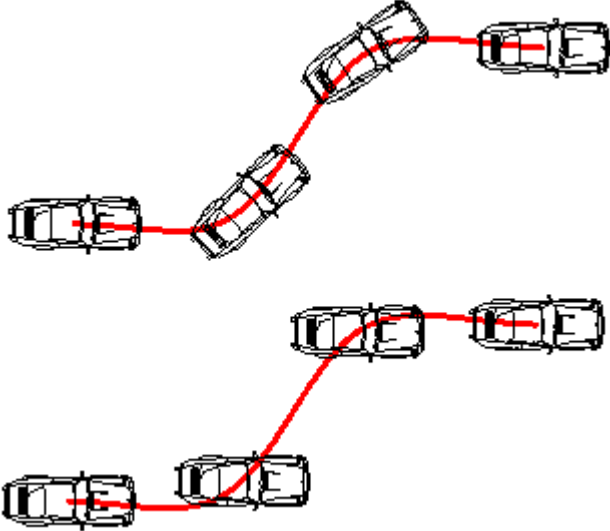
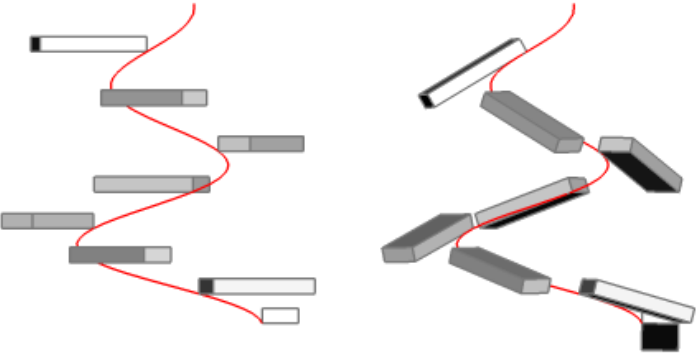


- Normale: Richtet die Z-Richtung des ersten Elements zur Starttrichtung des Pfades aus.



<p>Objekte</p>	<p>Definiert die Anzahl der Objekte oder den Abstand zwischen den Objekten, abhängig von der Einstellung "Methode".</p> <p>Methode = Teilen: Sie werden aufgefordert: Anzahl der Elemente entlang des Pfades eingeben <xxx>: Geben Sie die Anzahl der Objekte in der Reihe an.</p> <p>Methode = Messen: Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Abstand zwischen den Elementen entlang des Pfades ein <xxx>: Abstand eingeben*. Maximale Elemente = xxx Geben Sie die Anzahl der Elemente an oder [Gesamten Pfad ausfüllen] m<xxx>: Drücken Sie die EINGABETASTE oder wählen Sie eine Option:</p>
----------------	---

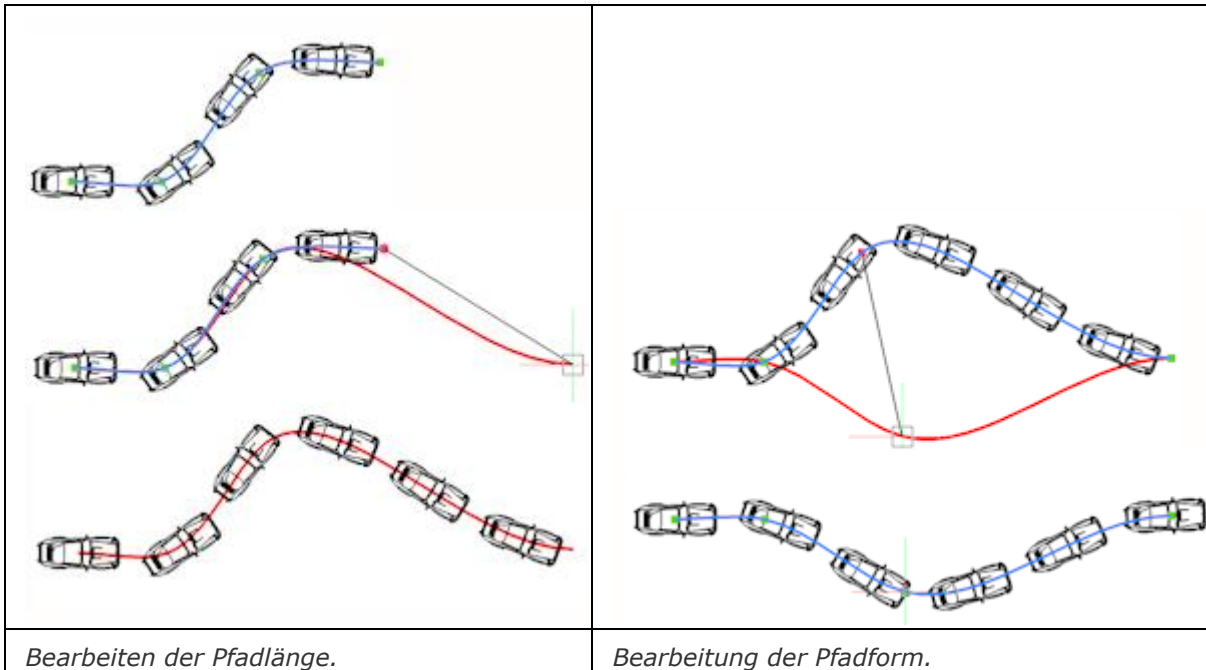
	<ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie die Anzahl von Elementen (Zeilen) ein: Standardmäßig werden die Elemente über den gesamten Pfad im angegebenen Abstand platziert. Diese Option ermöglicht eine kleinere Zahl anzugeben, wenn Sie Elemente nur entlang eines Teils des Pfads platzieren möchten. • Gesamten Pfad ausfüllen: Die Anzahl der Elemente wird angepasst, wenn die Länge des Pfads geändert wird (siehe: Griff Bearbeitung: Bearbeiten der Pfadlänge).
<p>Zeilen</p>	<p>Definiert die Anzahl der Zeilen der Reihe, den Abstand zwischen ihnen und die inkrementelle Höhe.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anzahl der Zeilen eingeben <x>:</p> <p>Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein.</p> <p>Abstand zwischen Zeilen eingeben oder [Gesamt] <1.0>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstand: Geben Sie den Abstand* zwischen aufeinander folgenden Zeilen ein. • Gesamt: Geben Sie den Abstand* zwischen der ersten und der letzten Zeile ein. <p>Geben Sie den Zuwachs des Abstands zwischen den Zeilen ein <0.0>:</p> <p>Definiert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile.</p> <p>Geben Sie einen Wert an.</p>
<p>EBenen</p>	<p>Ermöglicht das Erstellen von 3D-Reihen.</p> <p>Definiert die Anzahl und den Abstand von Ebenen.</p>  <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anzahl der Ebenen eingeben <1>:</p> <p>Geben Sie die Anzahl der Ebenen ein.</p> <p>Abstand zwischen Ebenen eingeben oder [Gesamt] <xxx>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abstand: Definiert den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Ebenen. • Gesamt: Definiert den Abstand* zwischen der untersten und der obersten Ebene.
<p>Objekte Ausrichten</p>	<p>Definiert, ob jedes Element tangential zur Pfadrichtung ausgerichtet werden soll. Die Ausrichtung ist relativ zur Orientierung des ersten Objektes.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Reihen Elemente am Pfad ausrichten? <Ja>/Nein:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Ja: Jedes Objekt wird tangential zur Pfadrichtung platziert. (oben) • Nein: Jedes Objekt behält die Ausrichtung des ersten Objektes. (unten) 
<p>Z-Richtung</p>	<p>Steuert, ob Elemente ihre originale Z-Richtung beibehalten oder die Elemente sich an der Steigung des Pfades ausrichten.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Beibehalten der Z-Richtung aller Elemente in der Reihe? [Ja/Nein]<Ja>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Die Z-Richtung (vertikal) wird beibehalten (links). • Nein: Elemente steigen entlang der Helix (rechts). <p>2</p> 
<p>beEnden</p>	<p>Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließen den Befehl.</p>

* Einen Abstand angeben: Geben Sie einen Wert ein oder definieren Sie den Abstand durch zwei Punkte.

Bearbeitung mit Griffen

Beim Bearbeiten des Pfades mit Griffen werden die Reihen-Objekte entlang des geänderten Pfades erneut erstellt.



Ähnliche Befehle

3dReihe - erzeugt statische rechteckig und polare 3D-Reihen.

-Reihe - erzeugt eine polare oder rechteckige statische Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

Reihe - erzeugt eine polare oder rechteckige assoziative Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

ReiheClassic - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

ReiheBearb - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

ReihePfad - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig und assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

ReiheKreis - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

ReiheRechteck - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

MEinfüg - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

-BmParameter - ermöglicht es Parameter der eingefügten Komponenten und assoziativen Reihen aufzulisten und zu bearbeiten.

ReiheKreis

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.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reihekreis*

Menü: *Ändern | Reihe | Reihe Polar*

Werkzeugkasten: *Ändern | Reihen | *

Multifunktionsleiste: 

Skizze | Anordnen | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Volumenkörper | Bearbeiten | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Modell | 3D ändern | Pfad Reihe BIM Arbeitsbereich

Ändern | Anordnen | Pfad Reihe BIM und 3D Modellierung Arbeitsbereich

: *reihekreis*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie ein Objekt.

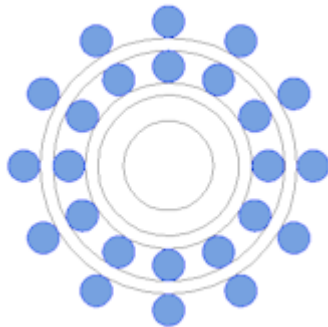
Objekte im Satz: 1

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte für die Reihe oder drücken Sie die EINGABETASTE.

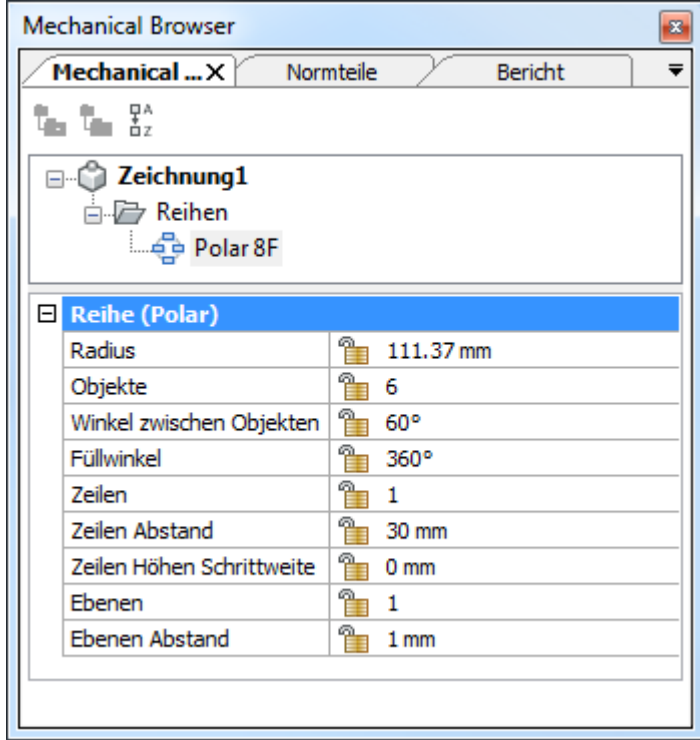
Typ = Polar, Assoziativ = Ja

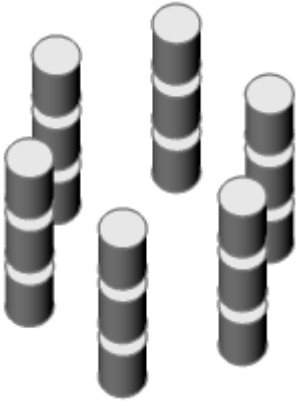
[Mittelpunkt](#) der Reihe eingeben oder [[Basispunkt/Drehachse](#)]: Geben Sie einen Punkt an oder wählen Sie eine Option.

[[ASsoziativ/Basispunkt/Objekte/Winkel zwischen/Füllwinkel/Zeilen/Ebenen/objekte Drehen/beenden X](#)] <Benden>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Einstellungen zu übernehmen, oder wählen Sie eine Option.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt	Gibt den Punkt an, um den die Anordnungselemente verteilt werden. Die Rotationsachse ist die Z-Achse des aktuellen BKS.
Rotationsachse	Benutzerdefinierte Rotationsachse, die durch zwei angegebene Punkte definiert ist. Sie werden aufgefordert, die beiden Punkte anzugeben.
Assoziativ	<p>Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.</p> <p>Die Eigenschaften der Reihen Objekte können mit dem Befehl REIHEBEARB geändert werden.</p> <p>Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Erstelle assoziative Reihe? [Ja/Nein] <Ja> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Ein Reihen-Objekt wird erstellt. • <i>Nein</i>: Eine Reihe von Kopien der ausgewählten Elemente wird erstellt. <p>Die Parameter der assoziativen Reihen können mit Hilfe parametrischer Ausdrücke spezifiziert werden.</p> <p>Ausdrücke können in den Reihen-Eigenschaften im unteren Teil des Mechanical Browser, Eigenschaften Panel oder über den Befehl REIHEBEARB eingestellt werden.</p> 
Basispunkt	<p>Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Basispunkt eingeben: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.</p>

Objekte	<p>Definieren Sie die Anzahl der Objekte in der Reihe. Sie werden aufgefordert: Anzahl der Elemente in der Reihe eingeben <xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren.</p>
Winkel zwischen	<p>Legt den Winkel zwischen zwei aufeinanderfolgenden Objekten fest. Sie werden aufgefordert: Winkel zwischen den Objekten eingeben <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Winkel zu akzeptieren.</p>
Füllwinkel	<p>Definiert den Winkel zwischen dem ersten und dem letzten Objekt in der Anordnung. Sie werden aufgefordert: Füllwinkel eingeben (+ = gegen den Uhrzeigersinn, - = im Uhrzeigersinn) <xx.xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Winkel zu akzeptieren.</p>
ZEilen	<p>Definiert die Anzahl der Zeilen und den Abstand zwischen den aufeinanderfolgenden Zeilen. Sie werden aufgefordert: Anzahl der Zeilen eingeben <xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren. Abstand zwischen Zeilen eingeben oder [Gesamt] <xx.x>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Abstand:</i> Definiert den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Zeilen. • <i>Gesamt:</i> Definiert den Abstand* zwischen der ersten und der letzten Zeile. <p><i>Geben Sie den Zuwachs des Abstands zwischen den Zeilen ein <0.0>:</i> Definiert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile. Geben Sie einen Wert an.</p>
EBenen	<p>Ermöglicht das Erstellen von 3D-Reihen. Definiert die Anzahl und den Abstand von Ebenen.</p>  <p>Sie werden aufgefordert: Anzahl der Ebenen eingeben <1>: Geben Sie die Anzahl der Ebenen ein. Abstand zwischen Ebenen eingeben oder [Gesamt] <xxx>:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Abstand</i>: Definiert den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Ebenen. • <i>Gesamt</i>: Definiert den Abstand* zwischen der untersten und der obersten Ebene. <p>* Einen Abstand angeben: Geben Sie einen Wert ein oder definieren Sie den Abstand durch zwei Punkte.</p>
objekte Drehen	<p>Steuert, ob Elemente während des Anordnens gedreht werden. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Reihen-Elemente drehen? <Ja>/Nein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Elemente werden gedreht. • <i>Nein</i>: Die Ausrichtung der Quell-Objekte wird beibehalten.
beEnden	Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließen den Befehl.

Ähnliche Befehle

[3dReihe](#) - erzeugt statische rechteckig und polare 3D-Reihen.

[-Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige statische Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige assoziative Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[ReiheClassic](#) - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

[ReiheBearb](#) - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

[ReihePfad](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig und assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

[ReiheRechteck](#) - verteilt Objekt-Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

[MEinfüg](#) - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

[-BmParameter](#) - ermöglicht es Parameter der eingefügten Komponenten und assoziativen Reihen aufzulisten und zu bearbeiten.

ReiheRechteck

Verteilt Objekt Kopien in eine beliebige Anzahl von assoziativen Zeilen, Spalten und Ebenen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *reiherechteck*

Menü: *Ändern | Reihe | Reihe Rechteckig*

Werkzeugkasten: *Ändern | Reihen* | 

Multifunktionsleiste: 

Skizze | Anordnen | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Volumenkörper | Bearbeiten | Pfad Reihe Mechanical und Belechkonstruktions Arbeitsbereich

Modell | 3D ändern | Pfad Reihe BIM Arbeitsbereich

Ändern | Anordnen | Pfad Reihe BIM und 3D Modellierung Arbeitsbereich

: *reiherechteck*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie Objekte.

Objekte im Satz: 1

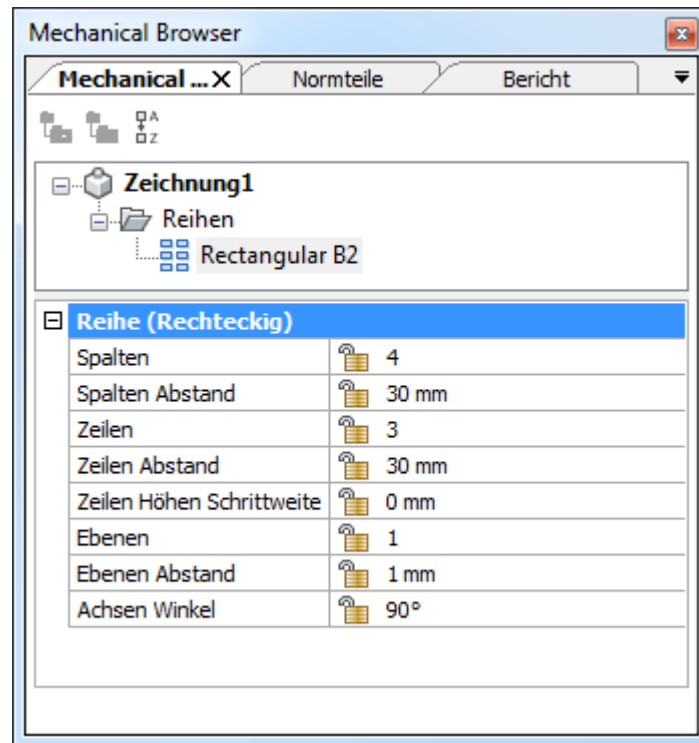
Anzuordnende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte für die Reihe oder drücken Sie die EINGABETASTE.

Typ = Rechtwinklig, Assoziativ = Ja

[[ASsoziativ](#)/[Basispunkt](#)/[ANzahl](#)/[ABstand](#)/[Spalten](#)/[ZEilen](#)/[EBenen](#)/[beenden X](#)] <Beenden>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuellen Einstellungen zu übernehmen, oder wählen Sie eine Option.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Assoziativ	<p>Legt fest, ob ein assoziatives Reihen-Objekt erstellt wird oder nur eine nicht assoziative Reihe von Kopien der ausgewählten Objekte.</p> <p>Die Eigenschaften der Reihen Objekte können mit dem Befehl REIHEBEARB geändert werden.</p> <p>Die Standardeinstellung wird in der Systemvariablen ARRAYASSOCIATIVITY gespeichert.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Erstelle assoziative Reihe? [Ja/Nein] <Ja>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Ja</i>: Ein Reihen-Objekt wird erstellt. • <i>Nein</i>: Eine Reihe von Kopien der ausgewählten Elemente wird erstellt. <p>Die Parameter der assoziativen Reihen können mit Hilfe parametrischer Ausdrücke spezifiziert werden.</p> <p>Ausdrücke können in den Reihen-Eigenschaften im unteren Teil des Mechanical Browser, Eigenschaften Panel oder über den Befehl REIHEBEARB eingestellt werden.</p>



<p>Basispunkt</p>	<p>Legt den Basispunkt der Reihe fest. Die Elemente werden relativ zum Basispunkt platziert. Sie werden aufgefordert: Basispunkt eingeben: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an.</p>
<p>ANzahl</p>	<p>Definiert die Anzahl der Zeilen und Spalten. Sie werden aufgefordert: Anzahl der Spalten eingeben <xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren. Anzahl der Zeilen eingeben <xx>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren.</p>
<p>ABstand</p>	<p>Ermöglicht es, den Abstand zwischen Spalten bzw. Zeilen anzugeben. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Abstand zwischen den Spalten ein oder [Elementarzelle] <xx.x>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den aktuellen Abstand zu akzeptieren. Option: Geben Sie E + EINGABETASTE ein oder wählen Sie <i>Elementarzelle</i> in Kontext Menü. Sie werden aufgefordert: <i>Wählen Sie den ersten Punkt der Elementarzelle:</i> Geben Sie einen Punkt an. Ein Rechteck wird dynamisch angezeigt. Wenn die dynamische Bemaßung = EIN ist, wird die Breite und Höhe des Abstand-Rechtecks angezeigt. <i>Gegenüberliegende Ecke:</i> Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Punkt ein. • Geben Sie den gewünschten Spalten- und Zeilenabstand in die dynamische Eingabefelder ein. Drücken Sie die TAB-Taste, um zwischen den Eingabefeldern hin und herzuschalten. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuellen Werte bestätigen.
Spalten	<p>Definiert die Anzahl der Spalten und den Abstand zwischen den auf einander folgenden Spalten.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anzahl der Spalten eingeben <xx>:</p> <p>Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren.</p> <p>Abstand zwischen Spalten eingeben oder [Gesamt] <xx.x>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Abstand:</i> Geben Sie den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Spalten an. • <i>Gesamt:</i> Definieren Sie den Abstand* zwischen der ersten und der letzten Spalte.
ZEilen	<p>Definiert die Anzahl der Zeilen und den Abstand zwischen den aufeinanderfolgenden Zeilen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anzahl der Zeilen eingeben <xx>:</p> <p>Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die aktuelle Anzahl zu akzeptieren.</p> <p>Abstand zwischen Zeilen eingeben oder [Gesamt] <xx.x>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Abstand:</i> Definiert den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Zeilen. • <i>Gesamt:</i> Definiert den Abstand* zwischen der ersten und der letzten Zeile. <p><i>Geben Sie den Zuwachs des Abstands zwischen den Zeilen ein <0.0>:</i></p> <p>Definiert die Erhöhung oder Verringerung des Abstands für jede nachfolgende Zeile.</p> <p>Geben Sie einen Wert an.</p>
EBenen	<p>Ermöglicht das Erstellen von 3D-Reihen.</p> <p>Definiert die Anzahl und den Abstand von Ebenen.</p> <div data-bbox="467 1444 938 1892" data-label="Image"> </div> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anzahl der Ebenen eingeben <1>:</p> <p>Geben Sie die Anzahl der Ebenen ein.</p>

	Abstand zwischen Ebenen eingeben oder [Gesamt] <xxx>: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Abstand</i>: Definiert den Abstand* zwischen den aufeinanderfolgenden Ebenen. • <i>Gesamt</i>: Definiert den Abstand* zwischen der untersten und der obersten Ebene.
beEnden	Übernimmt die aktuellen Einstellungen und schließt den Befehl.

* Einen Abstand angeben: Geben Sie einen Wert ein oder definieren Sie den Abstand durch zwei Punkte.

Ähnliche Befehle

[3dReihe](#) - erzeugt statische rechteckig und polare 3D-Reihen.

[-Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige statische Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[Reihe](#) - erzeugt eine polare oder rechteckige assoziative Anordnung von Objekten über Eingaben in der Befehlszeile.

[ReiheClassic](#) - erstellt eine statische polare oder rechteckige Reihe von Objekten über einen Dialog.

[ReiheBearb](#) - erlaubt es, assoziative Reihen Objekte und ihre Quell-Objekte zu bearbeiten.

[ReihePfad](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig und assoziativ entlang eines Pfades in mehrere Zeilen und Ebenen.

[ReiheKreis](#) - verteilt Objekt-Kopien gleichmäßig in einer polaren assoziativen Anordnung um einen Mittelpunkt oder einer Rotations-Achse, bei der mehrere Zeilen und Ebenen angegeben werden können.

[MEinfüg](#) - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

[-BmParameter](#) - ermöglicht es Parameter der eingefügten Komponenten und assoziativen Reihen aufzulisten und zu bearbeiten.

Ring


Zeichnet einen Kreis mit einer Breite.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ring*

Alias: *ri*

Menü: *Zeichnen | Ring*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *ring*

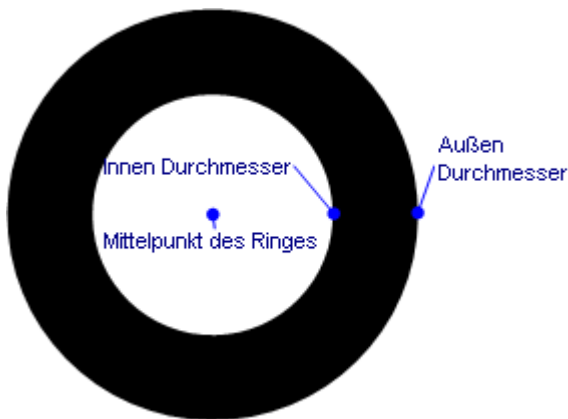
Aufforderung in der Befehlszeile:

Innendurchmesser des Rings [*2punkte/3punkte/TanTanRad*] <0.5>: Definieren Sie einen Punkt, geben Sie einen Wert ein, oder geben Sie eine Option ein.

Außendurchmesser des Rings <1>: Geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte.

Ringmittelpunkt: Bestimmen Sie die Koordinaten, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.

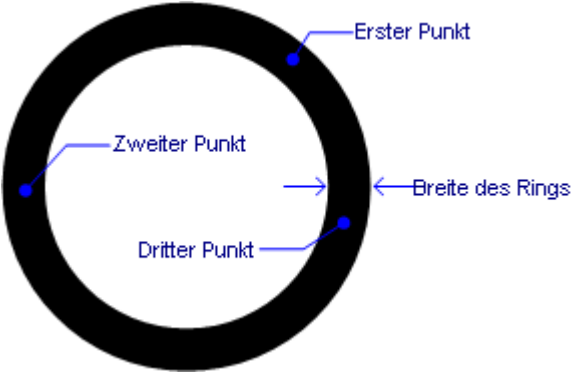
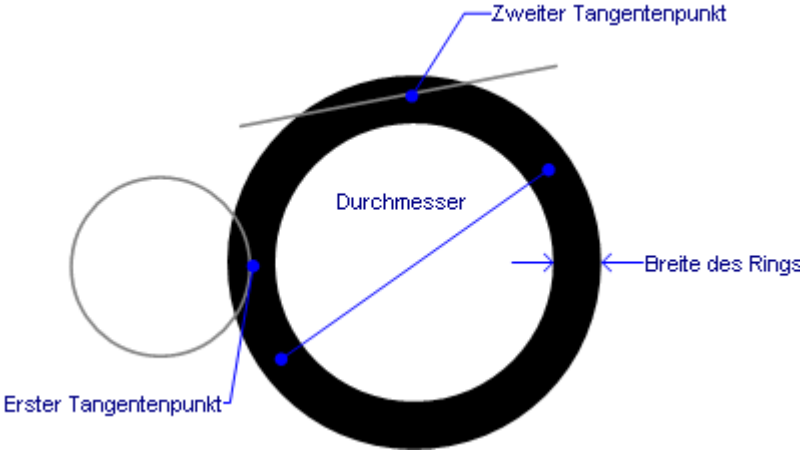
Ringmittelpunkt: Bestimmen Sie die Koordinaten, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

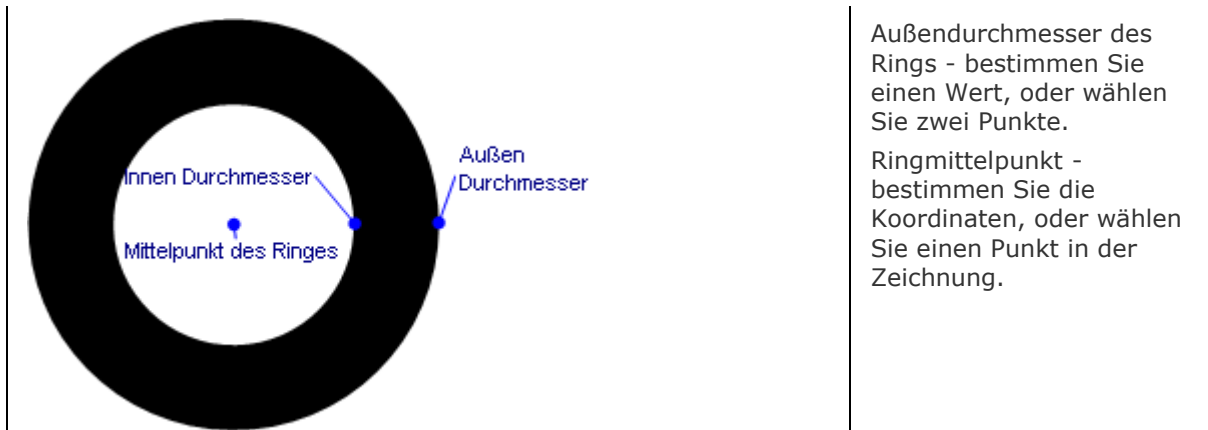


Ringe bestehen aus zwei breiten Polylinienbögen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>2Punkte</p> <p>Zwei Punkte</p> <p>Breite des Rings</p>	<p>Bestimmt einen Ring durch zwei Punkte und seinem Umfang; Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Breite des Rings: - geben Sie einen Wert ein, oder bestimmen Sie zwei Punkte.</p> <p>Erster Punkt auf Durchmesser: - geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen Punkt.</p> <p>Zweiter Punkt auf Durchmesser: - geben Sie die Koordinaten ein oder</p>

	<p>wählen Sie einen weiteren Punkt. Die Abkürzung für diese Option ist 2.</p>
<p>3Punkte</p> 	<p>Bestimmt einen Ring durch drei Punkte und seinen Umfang; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Breite des Rings: - geben Sie einen Wert ein, oder bestimmen Sie zwei Punkte. Erster Punkt auf Ring - geben Sie die Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt. Zweiter Punkt - geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen weiteren Punkt. Dritter Punkt - geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie einen weiteren Punkt. Die Abkürzung für diese Option ist 3.</p>
<p>Tangente Tangente Radius</p> 	<p>Bestimmt den Kreis durch zwei Tangentenpunkte von anderen Objekten und dem Radius; Sie werden zu folgendem aufgefordert: Breite des Rings: geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Durchmesser des Rings - geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Ersten Tangentenpunkt wählen - geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie ein Objekt. Zweiten Tangentenpunkt wählen - geben Sie die Koordinaten ein oder wählen Sie ein weiteres Objekt. Die Abkürzung für diese Option ist R.</p>
<p>Durchmesser des Rings</p>	<p>Bestimmt einen Ring durch den Innen- und Außendurchmesser und dem Mittelpunkt; Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p>



Außendurchmesser des Rings - bestimmen Sie einen Wert, oder wählen Sie zwei Punkte.

Ringmittelpunkt - bestimmen Sie die Koordinaten, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.

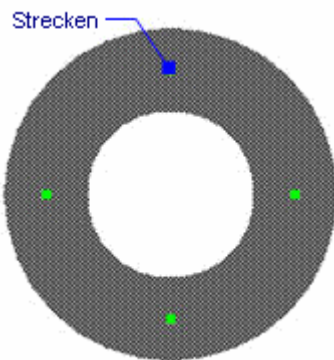
Verfahren

Zeichnen von Ringen

Bearbeitung mit Griffen

Ringe können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Ring aus. Beachten Sie, dass der Ring vier Griffe besitzt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um den Ring zu dehnen (der Durchmesser wird verkleinert oder vergrößert).



Ähnliche Befehle

Kreis - erzeugt einen normalen Kreis.

PLinie - erzeugt Polyliniensegmente und Bögen.

Rechteck - erzeugt Rechtecke, bestehend aus Polylinien.

PEdit - bearbeitet Polylinien.

3dPoly - erzeugt Polylinien mit x, y, z-Koordinaten.

Polygon - erzeugt regelmäßige Polygone aus Polylinien.

Raster

Schaltet die Anzeige des Rasters. Setzt die Eigenschaften des Rasters.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *raster*

Transparent: *'raster*

Kurztaste: *F7*

Alias: *r*

Menü: *Einstellungen | Referenz Raster*

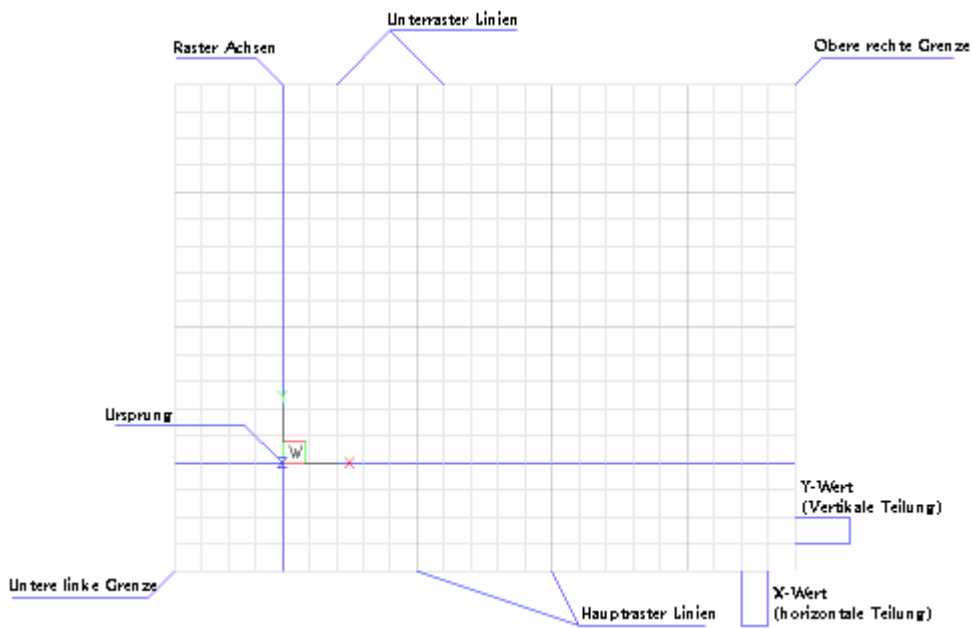
Werkzeugkasten: *Einstellungen |* 

Statuszeile: *RASTER*

: *raster*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Raster ist aus. *Rasterabstand eingeben* oder [*Ein/Fang/ASpekt*] <Raster Wert>: Geben Sie eine Option ein.



Die Grenzen des Rasters werden über den Befehl *Limiten* gesteuert, wenn das Flag *Über LIMITEN Bereich anzeigen* der Systemvariablen *GRIDDISPLAY* nicht aktiviert ist.

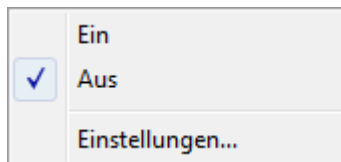
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Raster ein Raster aus	Ermöglicht das Ein- und Ausschalten des Rasters.
Aspekt	Ändert den Abstand des Rasters. Sie werden zu Folgendem aufgefordert: Horizontaler Wert - bestimmt den x-Abstand zwischen den Rasterlinien oder - Punkten. Vertikaler Wert - bestimmt den y-Abstand zwischen den Rasterlinien oder - Punkten. Um das Raster in den isometrischen Modus zu ändern, verwenden Sie den Befehl Fang .
Rasterabstand eingeben	Setzt den Rasterabstand von x und y auf den gleichen Wert. Geben Sie eine positive Zahl ein.
Fang synchron	Synchronisiert den Rasterabstand mit dem aktuellen Fang-Abstand. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie <i>Fang</i> oder <i>f</i> in die Befehlszeile ein und drücken Sie die EINGABETASTE. • Drücken Sie die Eingabetaste. Der Raster-Abstand bleibt synchron mit dem aktuellen Fang-Abstand bis der Raster-Abstand oder die Option Aspekt benutzt wird, um den Raster-Abstand anders als den Fang-Abstand zu definieren.

Statuszeile Menü

Für das Kontextmenü klicken Sie in der Statuszeile auf RASTER:

2.5002, -0.8683, 0.0000 0 VonLayer STANDARD STANDARD FANG RASTER ORTHO POLAR OFANG OTRACK LST MODELL TABLETT ▾



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet die Anzeige des Rasters ein.
Aus	Schaltet die Anzeige des Rasters aus.
Einstellungen	Öffnet im Dialogfenster Einstellungen den Bereich Fang/Raster.

	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">Fang/Raster</td> </tr> <tr> <td>Raster Modus</td> <td><input type="checkbox"/> Raster ein</td> </tr> <tr> <td>Raster Einheit</td> <td>0.5000, 0.5000</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>0.5000</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>0.5000</td> </tr> <tr> <td>Haupt-Rasternetzlinien</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Rasternetzlinien Anzeige</td> <td>0x0003 (3)</td> </tr> <tr> <td>0x0001</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Über LIMITEN Bereich anzeigen</td> </tr> <tr> <td>0x0002</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Adaptive Rasternetzlinien Anzeige</td> </tr> <tr> <td>0x0004</td> <td><input type="checkbox"/> Erlaube Unterteilungen unterhalb der Rasternetzlinien-Abstände</td> </tr> <tr> <td>0x0008</td> <td><input type="checkbox"/> Dem dynamischen BKS folgen</td> </tr> <tr> <td>Rasternetzlinien Stil</td> <td>0x0000 (0)</td> </tr> <tr> <td>0x0001</td> <td><input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im 2D Model-Bereich</td> </tr> <tr> <td>0x0002</td> <td><input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Block-Editor</td> </tr> <tr> <td>0x0004</td> <td><input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Blatt/Layout</td> </tr> <tr> <td>Rasternetzlinien Achsen Farbe</td> <td>252</td> </tr> <tr> <td>Haupt-Rasternetzlinien Farbe</td> <td>253</td> </tr> <tr> <td>Neben-Rasternetzlinien Farbe</td> <td>254</td> </tr> <tr> <td>Rasternetzlinien XYZ Farbton</td> <td>0x0001 (1)</td> </tr> <tr> <td>0x0001</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Achse-Rasternetzlinien</td> </tr> <tr> <td>0x0002</td> <td><input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Hauptachs-Rasternetzlinien</td> </tr> <tr> <td>0x0004</td> <td><input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für untergeordnete Achs-Rasternetzlinien</td> </tr> <tr> <td>Fang Winkel</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Fang Basis</td> <td>0.0000, 0.0000</td> </tr> <tr> <td>Fang isometrische Gerade</td> <td>Links</td> </tr> <tr> <td>Fang Modus</td> <td><input type="checkbox"/> Fang ein (für das aktuelle AFenster)</td> </tr> <tr> <td>Fang Stil</td> <td>Rechtwinkliger Fang</td> </tr> <tr> <td>Fang Typ</td> <td>Raster Fang</td> </tr> <tr> <td>Fang Einheit</td> <td>0.5000, 0.5000</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>0.5000</td> </tr> <tr> <td>Y</td> <td>0.5000</td> </tr> <tr> <td>Objekt Fang Koordinaten</td> <td>Tastatureingaben überschreiben Objekt Fang Einstellungen außer in Scr</td> </tr> <tr> <td>Polar Entfernung</td> <td>0.0000</td> </tr> </table>	Fang/Raster		Raster Modus	<input type="checkbox"/> Raster ein	Raster Einheit	0.5000, 0.5000	X	0.5000	Y	0.5000	Haupt-Rasternetzlinien	5	Rasternetzlinien Anzeige	0x0003 (3)	0x0001	<input checked="" type="checkbox"/> Über LIMITEN Bereich anzeigen	0x0002	<input checked="" type="checkbox"/> Adaptive Rasternetzlinien Anzeige	0x0004	<input type="checkbox"/> Erlaube Unterteilungen unterhalb der Rasternetzlinien-Abstände	0x0008	<input type="checkbox"/> Dem dynamischen BKS folgen	Rasternetzlinien Stil	0x0000 (0)	0x0001	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im 2D Model-Bereich	0x0002	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Block-Editor	0x0004	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Blatt/Layout	Rasternetzlinien Achsen Farbe	252	Haupt-Rasternetzlinien Farbe	253	Neben-Rasternetzlinien Farbe	254	Rasternetzlinien XYZ Farbton	0x0001 (1)	0x0001	<input checked="" type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Achse-Rasternetzlinien	0x0002	<input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Hauptachs-Rasternetzlinien	0x0004	<input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für untergeordnete Achs-Rasternetzlinien	Fang Winkel	0	Fang Basis	0.0000, 0.0000	Fang isometrische Gerade	Links	Fang Modus	<input type="checkbox"/> Fang ein (für das aktuelle AFenster)	Fang Stil	Rechtwinkliger Fang	Fang Typ	Raster Fang	Fang Einheit	0.5000, 0.5000	X	0.5000	Y	0.5000	Objekt Fang Koordinaten	Tastatureingaben überschreiben Objekt Fang Einstellungen außer in Scr	Polar Entfernung	0.0000
Fang/Raster																																																																			
Raster Modus	<input type="checkbox"/> Raster ein																																																																		
Raster Einheit	0.5000, 0.5000																																																																		
X	0.5000																																																																		
Y	0.5000																																																																		
Haupt-Rasternetzlinien	5																																																																		
Rasternetzlinien Anzeige	0x0003 (3)																																																																		
0x0001	<input checked="" type="checkbox"/> Über LIMITEN Bereich anzeigen																																																																		
0x0002	<input checked="" type="checkbox"/> Adaptive Rasternetzlinien Anzeige																																																																		
0x0004	<input type="checkbox"/> Erlaube Unterteilungen unterhalb der Rasternetzlinien-Abstände																																																																		
0x0008	<input type="checkbox"/> Dem dynamischen BKS folgen																																																																		
Rasternetzlinien Stil	0x0000 (0)																																																																		
0x0001	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im 2D Model-Bereich																																																																		
0x0002	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Block-Editor																																																																		
0x0004	<input type="checkbox"/> Gepunktete Rasternetzlinien im Blatt/Layout																																																																		
Rasternetzlinien Achsen Farbe	252																																																																		
Haupt-Rasternetzlinien Farbe	253																																																																		
Neben-Rasternetzlinien Farbe	254																																																																		
Rasternetzlinien XYZ Farbton	0x0001 (1)																																																																		
0x0001	<input checked="" type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Achse-Rasternetzlinien																																																																		
0x0002	<input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für Hauptachs-Rasternetzlinien																																																																		
0x0004	<input type="checkbox"/> Benutze XYZ Farbton für untergeordnete Achs-Rasternetzlinien																																																																		
Fang Winkel	0																																																																		
Fang Basis	0.0000, 0.0000																																																																		
Fang isometrische Gerade	Links																																																																		
Fang Modus	<input type="checkbox"/> Fang ein (für das aktuelle AFenster)																																																																		
Fang Stil	Rechtwinkliger Fang																																																																		
Fang Typ	Raster Fang																																																																		
Fang Einheit	0.5000, 0.5000																																																																		
X	0.5000																																																																		
Y	0.5000																																																																		
Objekt Fang Koordinaten	Tastatureingaben überschreiben Objekt Fang Einstellungen außer in Scr																																																																		
Polar Entfernung	0.0000																																																																		
<p>Raster Modus</p>	<p>Schaltet die Anzeige des Rasters:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - schaltet die Anzeige des Rasters ein. • Aus - schaltet die Anzeige des Rasters aus. 																																																																		
<p>Raster Einheit</p>	<p>Definiert den Abstand zwischen den Raster-Linien oder Raster-Punkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • X - Abstand zwischen den Punkten in x-Richtung. • Y - Abstand zwischen den Punkten in y-Richtung. <p>Es gibt kein Raster in z-Richtung.</p>																																																																		
<p>Haupt Rasternetzlinie n</p>	<p>Bestimmt den Abstand zwischen den Rasterpunkten:</p>																																																																		
<p>Rasternetzlinie n Anzeige</p>	<p>Definiert, wie das Raster angezeigt wird. Die Optionen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über LIMITEN Bereich anzeigen: Zeigt das Raster über die komplette Grafik-Anzeige an. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird die Anzeige des Rasters auf den durch die System Variablen LIMMIN und LIMMAX definierten Bereich eingeschränkt. Diese Variablen werden durch den Befehl Limiten definiert. • Adaptive Rasternetzlinien Anzeige: Zeigt weniger Rasterlinien an, wenn der Rasterabstand zu klein wird, um alle Raster anzuzeigen. Wenn diese Option deaktiviert ist, zeigt eine Meldung in der Befehlszeile, dass es nicht möglich ist, das Raster korrekt anzuzeigen. • Erlaubt Unterteilungen unterhalb der Rasternetzlinien-Abstände: Zeigt weitere Rasterlinien beim Vergrößern der Ansicht an. Wenn diese Option deaktiviert ist, entspricht der Abstand zwischen den Neben-Rasterlinien dem aktuellen Rasterabstand. • Dem dynamischen BKS folgen (noch nicht implementiert): Das Raster wird in der XY-Ebene des dynamischen BKS angezeigt. Wenn diese Option deaktiviert ist, wird das Raster in der XY-Ebene des aktuellen BKS angezeigt. 																																																																		

Rasternetzlinien Stil	<p>Definiert, ob das Raster als Punkte oder Linien angezeigt wird. Die Optionen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gepunktete Rasternetzlinien im 2D Modell-Bereich: Es werden Punkte anstelle von Linien angezeigt, wenn der Ansichtsmodus 2D Drahtmodell eingestellt ist. In anderen Ansichtsmodi wird das Raster immer mit Linien angezeigt (siehe Befehl Shademode). • Gepunktete Rasternetzlinien im Block-Editor (noch nicht implementiert). • Gepunktete Rasternetzlinien im Blatt/Layout: Im Papier-Bereich werden Punkte anstelle von Linien angezeigt.
Rasternetzlinien Achsen Farbe	Definiert die Farbe der Achs Rasternetzlinien und die der Haupt- und Neben-Rasterlinien.
Rasternetzlinien XYZ Farbton	<p>Definiert, ob die XYZ-Farbtöne über die eigentliche Rasterfarben gelegt werden. XYZ-Farbtöne werden durch die COLORX, COLORY und COLORZ System-Variablen definiert.</p>
Fang Winkel	<p>Definiert die Rotation des Fangs, Raster- und Fadenkreuzes für das aktuelle Ansichtsfenster relativ zum aktuellen BKS.</p> <p>Wenn der Fang-Winkel von 0 (null) abweicht, wird nur ein gepunktetes Raster angezeigt; Raster-Linien werden nicht angezeigt.</p>

Ähnliche Befehle

[Fang](#) - setzt den Fang Abstand.

[Limiten](#) - bestimmt die Abgrenzung der Rasterpunkte.

[Einstellungen](#) - setzt die Rasterparameter über ein Dialogfenster.

RecScript

Zeichnet Tastatureingaben in einer SCR-Datei auf, um diese später wieder mit den Befehl Script abzuspielen (kurz für "Aufnahme-Skript").

Zugriff auf den Befehl über

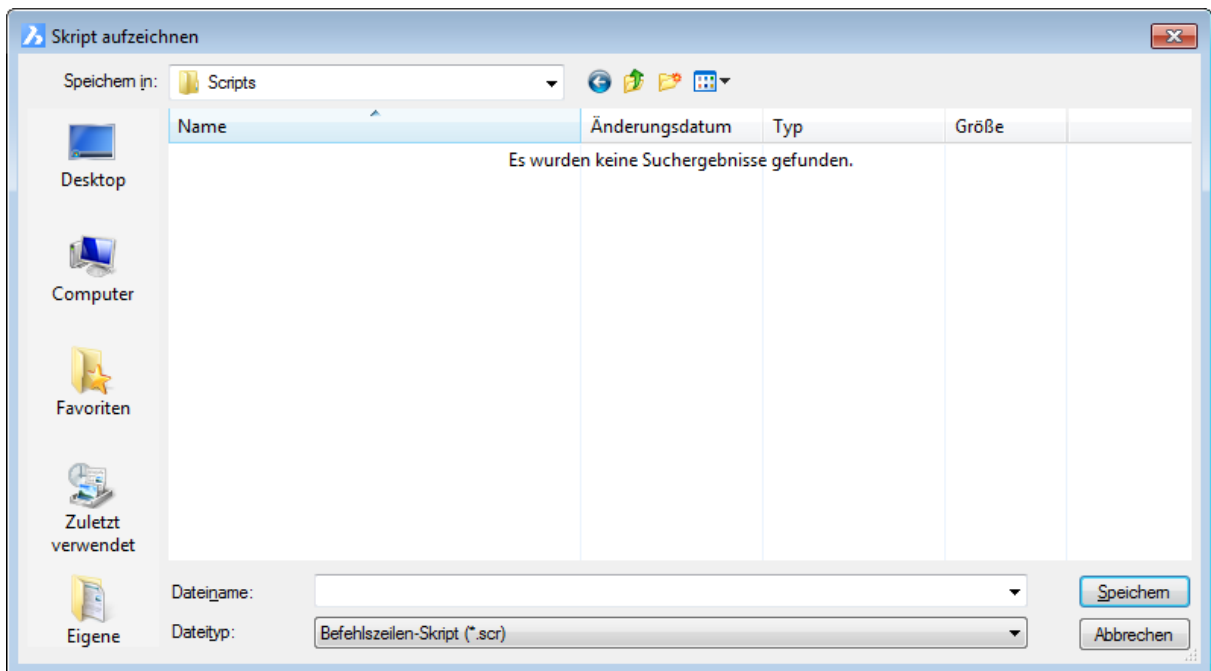
Befehlszeile: *recskript*

Menü: *Werkzeuge | Skript aufzeichnen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge | *

: *recscript*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie anschließend auf *Speichern*.

Führen Sie Befehle in der Zeichnung aus, und wählen Sie Punkte in der Zeichnung.

Wenn Sie fertig sind, geben Sie den Befehl *StopScript* ein.

Um ein Skript auszuführen, verwenden Sie den Befehl **Script**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der SCR Skript-Datei.

Ähnliche Befehle

StopScript - beendet die Aufzeichnung eines Skriptes und speichert dieses in einer SCR-Datei.

Script - lädt und führt eine SCR-Skript-Datei aus.

RScript - wiederholt die Ausführung des Skripts.

Pause - pausiert die Ausführung des nächsten Befehls für definierte Millisekunden.

Resume - fortsetzen einer gestoppten Skript- Datei.

Rechteck

Erzeugt Rechtecke und Quadrate aus Polylinien (kurz für "Rechteck").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rechteck*

Aliase: *rec, rech, rechte*

Menü: *Zeichnen | Rechteck*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polygon | *

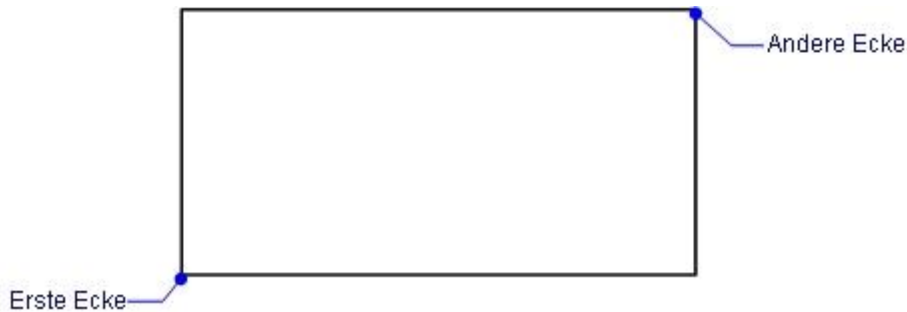
: *rechteck*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erste Ecke des Rechtecks wählen oder

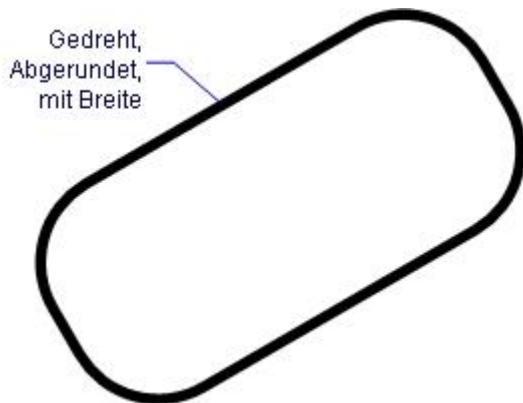
[*Fasen/Abrunden/Drehen/Quadrat/Erhebung/Objekthöhe/Breite/FLäche/Größe*]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Andere Ecke des Rechtecks: Wählen Sie einen weiteren Punkt.




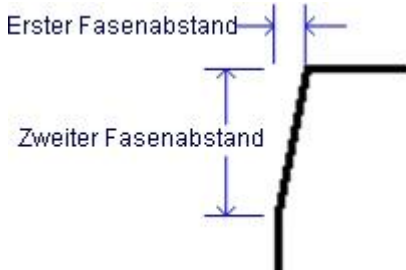
Rechtecke werden als geschlossene Polylinien erzeugt.


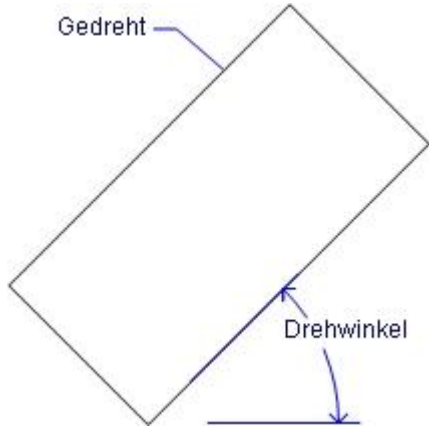
Sie können die Optionen auch kombinieren. Sie können z. B. ein gedrehtes Rechteck mit einer Breite und mit abgerundeten Ecken erzeugen:

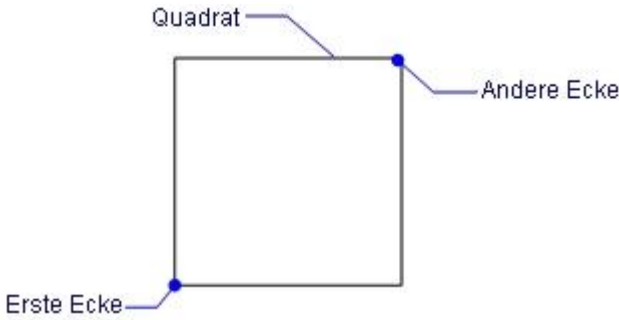
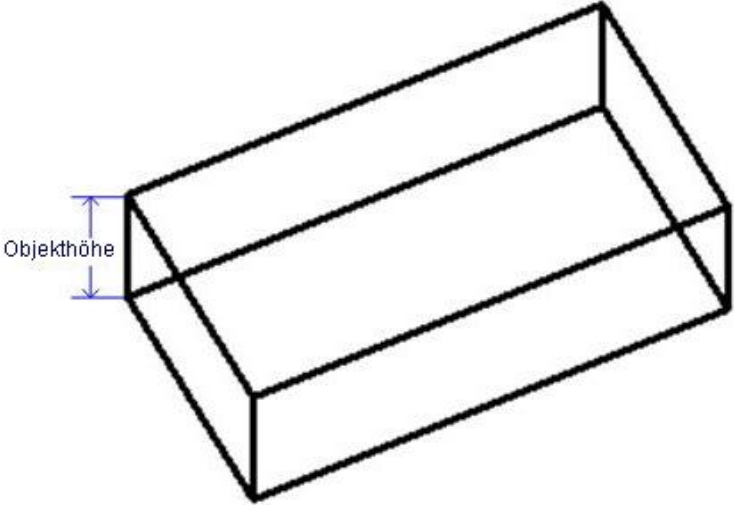


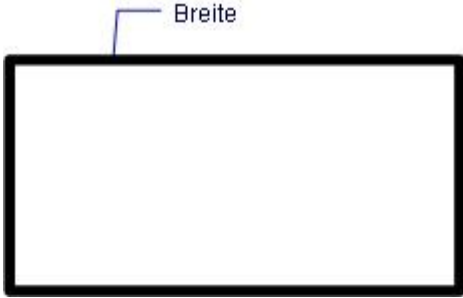
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erste Ecke des Rechtecks wählen	Bestimmt die erste Ecke des Rechtecks.
Andere Ecke des Rechtecks	Bestimmt die gegenüberliegende Ecke des Rechtecks.
Fase	Fast alle vier Ecken eines Rechtecks.

	<p>Wenn der Fasenabstand = 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Vorgaben/Erster Fasenabstand für alle Rechtecke - geben Sie eine Option ein. Wenn der Fasenabstand nicht 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Aus/Vorgaben/Erster Fasenabstand für Rechtecke - geben Sie eine Option ein.</p> <p>Fase </p> <p>Auf alle vier Ecken wird die gleiche Fase angewendet. Sie können nur den Fasenabstand bestimmen, aber nicht den Winkel für die Fase. Sie können die Fasen auch später mit dem Befehl Fase ändern.</p>
Aus	Schaltet das Fasen aus, es wird der Fasenabstand = 0 verwendet.
Vorgaben	Verwendet den voreingestellten Fasenabstand, der durch den Befehl Rechteck gespeichert ist. Dieser Befehl verwendet nicht die Systemvariablen CHAMFERA und CAMFERB.
Erster Fasenabstand für alle Rechtecke	Bestimmt den ersten Fasenabstand. Geben Sie eine 0 oder eine positive Zahl ein. 
Zweiter Fasenabstand für alle Rechtecke	Bestimmt den anderen Fasenabstand. Geben Sie eine 0 oder eine positive Zahl ein.
Erhebung	Bestimmt die Erhebung des Rechtecks. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Erhebung für alle Rechtecke - bestimmt die Erhebung, geben Sie dazu eine positive oder negative Zahl ein. Die Erhebung ist die Höhe über oder unter der x-, y-Ebene. Siehe Befehl Erhebung.
Abrunden	Wendet den Abrunderadius auf alle vier Ecken an. Wenn der Abrunderadius = 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Abrundungsabstand für alle Rechtecke - bestimmen Sie den Abrundungsradius. Geben Sie 0 oder eine positive Zahl ein.

	<p>Wenn der Abrundungsradius nicht 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Aus/Vorgabe/Rundungsabstand für alle Rechtecke - geben Sie eine Option ein.</p> <p>Abrundung </p> <p>Für alle vier Ecken wird die gleiche Abrundung angewendet. <i>Achtung:</i> Wenn der Abrundungsabstand größer als das Rechteck ist, wird ein unsichtbares Rechteck erzeugt. Siehe Befehl Abrunden.</p>
<p>Aus</p>	<p>Schaltet das Abrunden aus, es wird der Abrundungsradius = 0 verwendet.</p>
<p>Vorgabe</p>	<p>Verwendet den voreingestellten Abrundungsradius, der durch den Befehl Rechteck gespeichert ist. Dieser Befehl verwendet nicht die Systemvariable FILLETRAD.</p>
<p>Rundungsabstand für Rechtecke</p>	<p>Bestimmt den Abrundungsradius. Geben Sie = oder eine positive Zahl ein.</p>
<p>Gedreht</p>	<p>Dreht ein Rechteck. Die zugehörige Befehlsaufforderung erfolgt verzögert erst nach der Aufforderung "Andere Ecke des Rechtecks wählen": Drehwinkel für Rechteck - bestimmen Sie den Drehwinkel. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie einen Winkel ein.</p> <p>Gedreht </p> <p>Positive Winkel werden von der positiven x-Achse aus gegen den Uhrzeigersinn gemessen. Siehe Befehl Drehen.</p>
<p>Quadrat</p>	<p>Erzeugt ein Quadrat. Die zugehörige Befehlsaufforderung erfolgt verzögert erst nach der Aufforderung "Erste Ecke des Rechtecks wählen": Zweite Ecke des Quadrats - bestimmen Sie die gegenüberliegende Ecke. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y Koordinaten ein.</p>

	 <p>Siehe Befehl Polygon.</p>
Objekthöhe	<p>Bestimmt die Objekthöhe eines Rechtecks. Wenn die Objekthöhe = 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Objekthöhe für alle Rechtecke - bestimmt die Objekthöhe. Geben Sie 0 oder eine positive Zahl ein. Wenn der Abrundungsradius nicht 0 ist, werden Sie zu folgendem aufgefordert: Vorgabe/Objekthöhe für Rechteck - geben Sie ein Option ein.</p>  <p>Die Objekthöhe ist die Höhe des Rechtecks in z-Richtung. Diese wird von der Erhebung aus nach oben gemessen. Siehe Befehl Erhebung.</p>
Vorgabe	<p>Verwendet die voreingestellte Objekthöhe, die durch den Befehl Rechteck gespeichert ist. Dieser Befehl verwendet nicht die Systemvariable THICKNESS.</p>
Objekthöhe	<p>Bestimmt die Objekthöhe. Geben Sie 0 oder eine positive Zahl ein.</p>
Breite	<p>Bestimmt die Breite der Linien des Rechtecks. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Breite für alle Rechtecke - geben Sie 0 oder eine positive Zahl ein.</p>

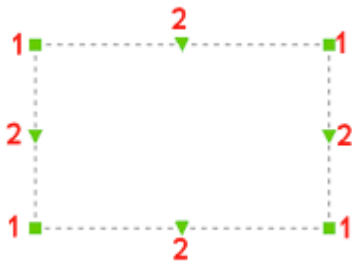
	 <p>Die Breite wird auf alle vier Segmente, die das Rechteck bilden, angewendet. Für kegelförmige Breiten verwenden Sie den Befehl PEdit.</p>
<p>Fläche</p>	<p>Definiert die Fläche des Rechtecks, Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Fläche des Rechteckes ein <aktueller Wert> : geben Sie einen Wert der nicht gleich Null ist ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste, um den Wert zu akzeptieren. Berechne Rechteck Bemaßung basierend auf [Länge/Breite] <Länge>: geben Sie L oder B ein. Rechtecke Länge eingeben <aktueller Wert>: geben Sie einen Wert ein der nicht gleich Null ist, oder Rechtecke Breite eingeben <aktueller Wert>: geben Sie einen Wert ein der nicht gleich Null ist.</p>
<p>Größe</p>	<p>Definiert die Abmessungen des Rechtecks, Sie werden aufgefordert: Länge die für Rechtecke benutzt wird <aktueller Wert>: geben Sie einen Wert der nicht gleich Null ist ein und drücken Sie dann die Eingabetaste, um den Wert zu akzeptieren, oder geben Sie die Länge des Rechtecks durch Eingabe von zwei Punkten an. Breite die für Rechtecke benutzt wird <aktueller Wert>: geben Sie einen Wert der nicht gleich Null ist ein und drücken Sie dann die Eingabetaste, um den Wert zu akzeptieren, oder geben Sie die Breite des Rechtecks durch Eingabe von zwei Punkten an.</p>

Verfahren

[Zeichnen von Rechtecken](#)

Bearbeitung mit Griffen

Rechtecke können direkt über Griffe bearbeitet werden:



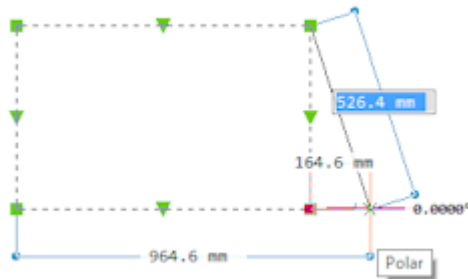
Wählen Sie ein Rechteck aus. Beachten Sie, dass es an jedem Kontrollpunkt einen Griff (1) und einen dreieckigen Griff in der Mitte von jeder Kante (2)*.

Wenn GRIPS = 1, werden Griffe nicht dargestellt.

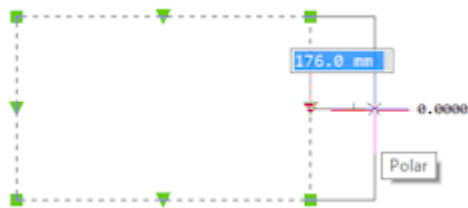
Drücken Sie und halten Sie die UMSCHALTSTASTE, um mehrere Kontrollpunkte auszuwählen.

Wenn die *Dynamische Bemaßung* (DYN) und die *Polare Spur* (POLAR) aktiv sind können Sie die Distanz(en) in die dynamischen Eingabefelder eingeben.

1. Ziehen Sie einen Eckpunkt-Griff (1) um den Kontrollpunkt zu Strecken.



2. Ziehen Sie einen Mittelpunkt Griff (2), um das Kanten Segment zu strecken.



Ähnliche Befehle

PLinie - erzeugt Polyliniensegmente und Bögen.

3dPoly - erzeugt Polylinien mit x, y, z-Koordinaten.

Polygon - erzeugt regelmäßige Polygone aus Polylinien.

Ring - erzeugt einen breiten Kreis aus Polylinien.

PEdit - bearbeitet Polylinien.

RedSdkInfo

Zeigt renderspezifische Hardware und Treiber-Spezifikationen im Fenster BricsCAD Eingabe Protokoll.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *redsdkinfo*

: *redsdkinfo*

Gibt einen Report in der Befehlszeile aus.

Drücken Sie F2, um das Fenster [BricsCAD Eingabe Protokoll](#) zu öffnen

```
: redsdkinfo
RenderUsingHardware: Yes
Operating system: Win_seven64
Desktop composition (Aero) is enabled.
Local GPU:
  GPU information:
    name:      'Intel(R) HD Graphics Family'
    chipset:   'GMAHD'
    class:     'HW_INTEL_GMA_4000'
    asicID:    '278'
    vendorID:  '32902'
    recommended driver: 'Intel(r) Graphics Media Accelerator Driver 15.21.10.64.2291'
  Installed driver:
    driver:    ''
    dll version: ''
    validation: 'NO_DRIVER_INSTALLED'
    You could try out this driver: 'http://www.redway3d.com/drivers/Win_seven64_Intel(r)
Graphics Media Accelerator Driver 15.21.10.64.2291'
Local GPU:
  GPU information:
    name:      'AMD Radeon HD 6800M Series'
    chipset:   'Manhattan'
    class:     'HW_ATI_R800'
    asicID:    '26792'
    vendorID:  '4098'
    recommended driver: 'ATI Catalyst 11.1'
  Installed driver:
    driver:    ''
    dll version: '6.14.10.11013'
    validation: 'KNOWN_ERRORS'
    You could try out this driver: 'http://www.redway3d.com/drivers/Win_seven64_ATI
Catalyst 11.1'
```

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Render](#) - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über einen Dialog.

[ShadeMode](#) - stellt den Schattierungs Stil für 3D Objekte ein.

RefSchliessen

Schließt den Referenz-Editor.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *refschliessen*

Menü: *Werkzeuge | Externe Referenz Bearbeitung | Refschliessen und speichern* oder *Refschliessen und verwerfen*

Werkzeugkasten: *Ref Bearbeiten* |  oder 

: *refschliessen*



Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie eine Option an [*Sichern/Verwerfe Referenzänderung*] <Sichern>: (Geben Sie ein S oder V ein.)

Wenn dieser Befehl allein verwandt wird, meldet BricsCAD folgendes:

** Der Befehl ist nicht erlaubt, solange die Referenz nicht mit dem Befehl REFBEARB ausgecheckt ist **

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Speichern	Speichert die Änderungen zurück in die Blockreferenz.
 Verwerfen	Speichert die Änderungen nicht, der Block bleibt unverändert.

RefBearb

Bearbeitung von Block Referenzen und extern referenzierten Zeichnungen durch die Eingabe in einen Dialog (kurz für "Referenz-Bearbeiten").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *refbearb*

Transparent: *'refbearb*

Menü: *Werkzeuge | Externe Referenz Bearbeitung | RefBearbeiten*

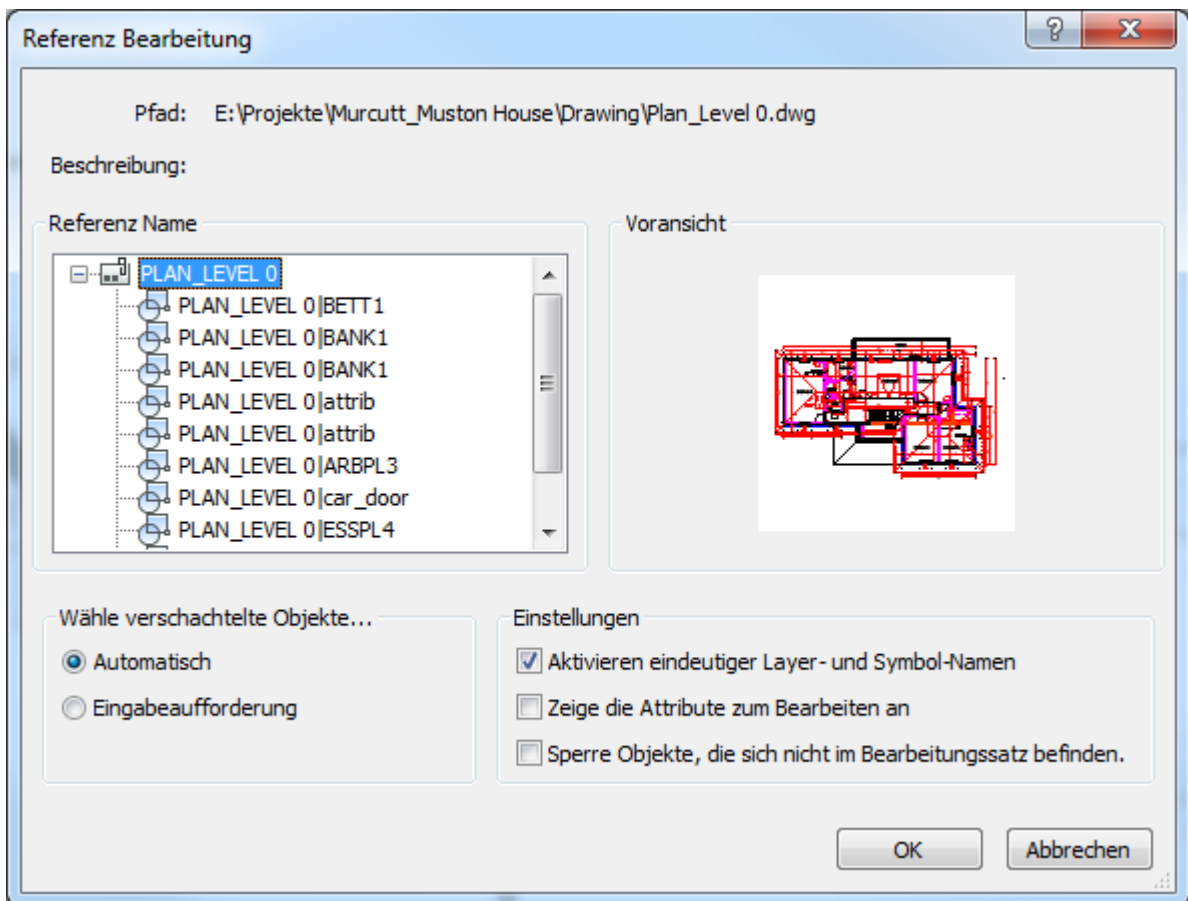
Werkzeugkasten: *Ref Bearbeiten* | 

: *refbearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Referenz: (Wählen Sie einen Block oder eine xref.)

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Benutzen Sie REFSCHLIESSEN, oder den Ref Bearbeiten Werkzeugkasten, um die Referenz Bearbeitung zu schließen.

Führen Sie Änderungen an der Referenz durch, und verwenden Sie dann den Befehl **RefSchliessen**, um die Änderungen zu speichern.

Die Systemvariable *XFADECTL* setzt das Ausblend (Fading) Niveau für Objekte, die nicht in Bearbeitung der aktuellen Ref- oder Blockbearbeitungs-Sitzung sind. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Referenz	Wählt die Referenz, die bearbeitet werden soll. Wählen Sie einen einzelnen Block oder eine extern referenzierte Zeichnung. Gleichzeitig kann nur eine Referenz bearbeitet werden.
Dialog Box	
Referenz Name	Listet, wenn welche vorhanden sind, die Namen der Blöcke und verschachtelte Blöcke auf.
Wähle verschachtelte Objekte	Legt fest, wie verschachtelte Blöcke / xrefs behandelt werden sollen.
Automatisch	Verschachtelte Objekte werden automatisch aufgenommen.
Eingabeaufforderung	Verschachtelte Objekte können manuell ausgewählt werden. Nachem Sie in diesem Dialog auf OK geklickt haben, erhalten Sie folgende Aufforderung in der Befehlszeile: Wähle verschachtelte Objekte - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Wähle verschachtelte Objekte - wählen Sie weitere verschachtelte Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.
Einstellungen	
Einstellungen	Legt fest, wie Objekte während der Bearbeitung behandelt werden.
Aktivieren eindeutiger Layer- und Symbol-Namen	Schaltet die Verwendung von \$0\$ in Layern und andere Namen um: Ein - stellt den Namen <i>Dateinamen\$0\$</i> voran. Aus - Namens Präfixe werden nicht benutzt.
Zeige die Attribute zum Bearbeiten an	Schaltet die Inkludierung von Attributen ein oder aus: Ein - Attribut-Definitionen können bearbeitet werden; Attribut Werte sind unsichtbar. Nein - Attribute sind nicht bearbeitbar. Geänderte Attribut-Definitionen haben keinen Einfluss auf bestehende Einfügungen; sie wirken sich erst bei Einfügungen aus, die ab jetzt gemacht werden.
Sperre Objekte, die sich nicht im Bearbeitungssatz befinden	Schaltet die Sperre von Objekten, die nicht bearbeitet werden ein oder aus: Ein - sperrt Objekte die sich außerhalb der Referenz befinden für die Bearbeitung. Aus - sperrt keine Objekte für die Bearbeitung. Gesperrte Objekte sind zu sehen, können aber nicht bearbeitet werden.

Verfahren

[Bearbeiten von Blöcken und externen Referenzen](#)

Ähnliche Befehle

[-RefBearb](#) - direkte Änderungen in Referenzen durch Eingaben in die Befehlszeile.

[RefSchliessen](#) - schließt die Referenzbearbeitung.

[Refsatz](#) - fügt Elemente der Referenzbearbeitung zu und entfernt diese wieder.

[XÖffnen](#) - öffnet eine externe Referenz-Zeichnung (Xref) zur Bearbeitung in einem separaten Fenster.

[AttDef](#) - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

[-AttDef](#) - definiert Attribute über die Befehlszeile.

[AttZeig](#) - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[DdAtte](#) - ändert die Werte von Attributen über ein Dialogfenster.

[Block](#) und [-Block](#) - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

[EAttEdit](#) - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

[Ursprung](#) - löst Blöcke und Attribute in einzelne Objekte.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[Eigenschaften](#) - bearbeitet die Attributwerte und Eigenschaften von Blöcken.

-RefBearb

Bearbeitung von Block Referenzen und extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in die Befehlszeile (kurz für "Referenz-Bearbeiten").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-refbearb*

: *-refbearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Referenz: Klicken Sie auf eine Referenz.

Wähle Verschachtelungs Ebene [Ok/Nächste] <Nächste>: Geben Sie O oder N ein.

Objekt Auswahl Methode angeben [Alle/Verschachtelt] <Alle>: Geben Sie A oder V ein.

Zeige Attribut Definitionen an [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.

Benutzen Sie REFSCHLIESSEN, oder den Ref Bearbeiten Werkzeugkasten, um die Referenz Bearbeitung zu schließen.

Die Systemvariable XFADECTL setzt das Ausblend (Fading) Niveau für Objekte, die nicht in Bearbeitung der aktuellen Ref- oder Blockbearbeitungs-Sitzung sind. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Referenz	Wählt die Referenz, die bearbeitet werden soll. Wählen Sie einen einzelnen Block oder eine extern referenzierte Zeichnung. Gleichzeitig kann nur eine Referenz bearbeitet werden.
Wähle Verschachtelungs Ebene	Wählt die verschachtelte Referenz die bearbeitet werden soll: Ok - bearbeitet den gesamten Block. Nächster - BricsCAD hebt die nächste verschachtelte Ebene in der Referenz hervor; und wiederholt die Eingabeaufforderung "Wähle Verschachtelungs Ebene", bis Sie O eingeben.
Objekt Auswahl Methode angeben	Legt fest, wie verschachtelte Objekte ausgewählt werden: Alle - wählt alle verschachtelten Objekte automatisch aus. Verschachtelt - fordert Sie auf, wähle verschachtelte Objekte: Wähle verschachtelte Objekte - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Wähle verschachtelte Objekte - wählen Sie weitere verschachtelte Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.
Zeige Attribut Definitionen an	Schaltet die Inkludierung von Attributen ein oder aus: Ja - Attribut-Definitionen können bearbeitet werden; Attribut Werte sind unsichtbar. Nein - Attribute sind nicht bearbeitbar. Geänderte Attribut-Definitionen haben keinen Einfluss auf bestehende Einfügungen; sie wirken sich erst bei Einfügungen aus, die ab jetzt gemacht werden.

Ähnliche Befehle

RefBearb - direkte Änderungen in Referenzen durch Eingaben in einen Dialog.

RefSchliessen - schließt die Referenzbearbeitung.

Refsatz - fügt Elemente der Referenzbearbeitung zu und entfernt diese wieder.

XÖffnen - öffnet eine externe Referenz-Zeichnung (Xref) zur Bearbeitung in einem separaten Fenster.

AttDef - definiert Attribute über ein Dialogfenster.

-AttDef - definiert Attribute über die Befehlszeile.

AttZeig - schaltet die Anzeige des Attributtextes.

AttRedef - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

AttSync - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

BattMan - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

DdAtte - ändert die Werte von Attributen über ein Dialogfenster.

Block und **-Block** - erzeugt Blöcke aus Attributdefinitionen und Objekten.

EAttEdit - ändert die Werte und die meisten Eigenschaften von Attributen.

Ursprung - löst Blöcke und Attribute in einzelne Objekte.

Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

-Einfüge - fügt Blöcke ein, und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

Eigenschaften - bearbeitet die Attributwerte und Eigenschaften von Blöcken.

Refsatz

Fügt Objekte von den zu bearbeitenden Referenzen hinzu und entfernt Objekte aus dem Bearbeitungssatz.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *refsatz*

Menü: *Werkzeuge | Externe Referenz Bearbeitung | Zu Refbearbeiten hinzufügen* oder *Entferne vom Refbearbeiten*

Werkzeugkasten: *Ref Bearbeiten* | oder 

: *refsatz*

Aufforderung in der Befehlszeile:



Transferiert Objekte zwischen dem RefBearb Auswahlsatz und der Quell-Zeichnung.

Eine Option angeben [Hinzufügen/Entfernen] <Hinzufügen>: (Geben Sie H oder E ein.)

Wenn dieser Befehl allein verwandt wird, meldet BricsCAD folgendes:

** Der Befehl ist nicht erlaubt, solange die Referenz nicht mit dem Befehl REFBEARB ausgecheckt ist **

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 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.

Regen

Regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster (kurz für "regenerieren").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *regen*

Transparent: *neuzall*

Alias: *rg*

Menü: *Ansicht | Regenerieren*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Neuzeichnen/Regenerieren* | 

: *regen*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Dieser Befehl regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster. Um alle Ansichtsfenster zu regenerieren, verwenden Sie den Befehl [RegenAll](#).

Dieser Befehl liest die DWG-Datei und rekonstruiert die gesamte Zeichnung auf dem Bildschirm.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[RegenAll](#) - regeneriert alle Ansichtsfenster.

[Neuzeich](#) - zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu, um es zu bereinigen.

[Neuzall](#) - zeichnet alle Ansichtsfenster neu, um sie zu bereinigen.

RegenAll

Regeneriert alle Ansichtsfenster (kurz für "regenerieren alles").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *regenall*

Alias: *rga*

Werkzeugkasten: *Ansicht | Neuzeichnen/Regenerieren* | 

: *regenall*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Dieser Befehl liest die DWG-Datei und rekonstruiert die gesamte Zeichnung auf dem Bildschirm.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Regen](#) - regeneriert das aktuelle Ansichtsfenster.

[Neuzeich](#) - zeichnet das aktuelle Ansichtsfenster neu, um es zu bereinigen.

[Neuzall](#) - zeichnet alle Ansichtsfenster neu, um sie zu bereinigen.

RegenAuto

Steuert, ob BricsCAD eine Zeichnung automatisch regeneriert.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *regenauto*

Transparent: *'regenauto*

: *regenauto*

Aufforderung in der Befehlszeile:

REGENMODE ist zur Zeit aktiviert: [Aus/Wechseln/](#)<Ein>: (Geben Sie eine Option an.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
AUs	Das automatische Regenerieren ist ausgeschaltet. Wenn das Regenerieren erforderlich ist, wird dies von BricsCAD nicht ausgeführt, Sie werden zu folgendem aufgefordert: Regen Warteschlange. Die Regeneration erfolgt, wenn Sie den Befehl Regen oder RegenAll eingeben. Wenn die Regeneration sofort erforderlich ist, werden Sie aufgefordert: Regenerieren ausführen--OK? Antworten Sie mit J oder N.
Wechseln	Wechselt den Status der Systemvariablen RegenMode: <ul style="list-style-type: none"> • Ist dieser An, so wird er auf Aus geschaltet. • Ist dieser Aus, so wird er auf An geschaltet.
Ein	Schaltet das automatische Regenerieren ein. BricsCAD regeneriert eine Zeichnung, wenn dies erforderlich ist.

Region

Erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *region*

Alias: *rio*

Menü: *Zeichnen | Region*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *region*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere geschlossene Objekte aus.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere geschlossene Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

1 Region wurde erzeugt.

Regionen sind ACIS-Objekte und können mit den Befehlen für die Volumenkörper-Bearbeitung verwendet werden, wie z. B. [MassEig](#) und [Differenz](#).

Das Quellobjekt wird gelöscht.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	Bestimmt die Objekte, welche in Regionen konvertiert werden sollen. Wählen Sie ein oder mehrere geschlossene Objekte aus. Jedes Objekt wird in eine separate Region konvertiert. Geschlossene Objekte sind Kreise, geschlossene Polylinien und Ellipsen.

Ähnliche Befehle

[Extrusion](#) - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

[Schnittmenge](#) - entfernt Bereiche, die von zwei Regionen nicht gemeinsam genutzt werden.

[MassEig](#) - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

[Rotation](#) - erzeugt 3D Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D- Objekten.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[Differenz](#) - entfernt eine Region von einer zweiten.

[Vereinig](#) - verbindet zwei oder mehrere Regionen zu einem einzigen Objekt.


Render

Erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über einen Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

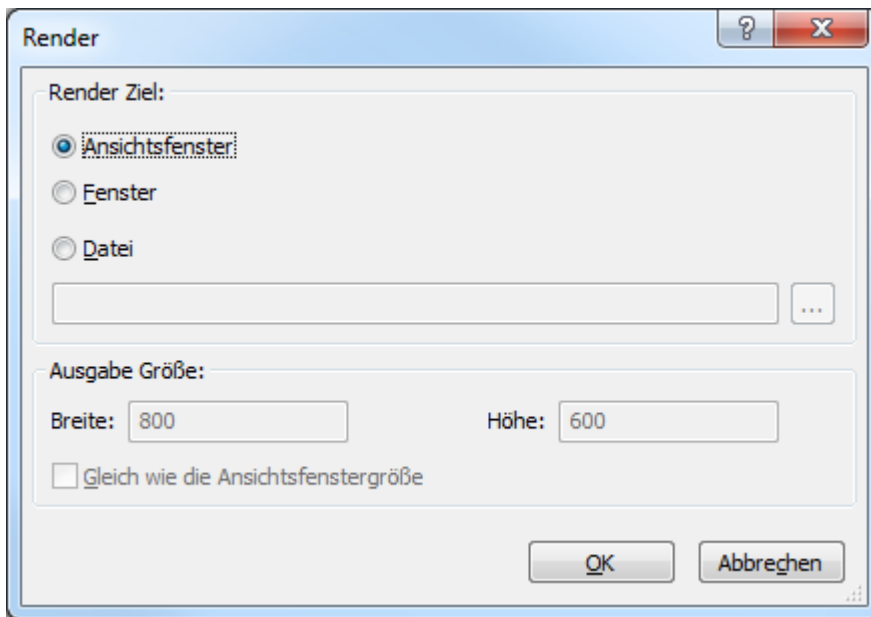
Befehlszeile: *render*

Menü: *Ansicht|Render - Render*

Werkzeugkasten: *Render* | 

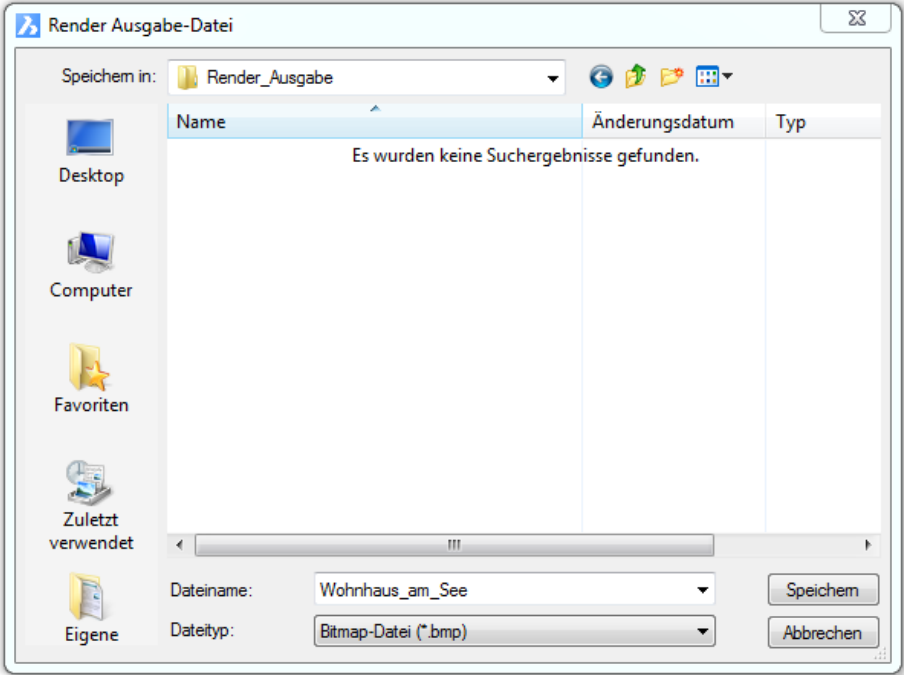
: *render*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ansichtsfenster	Das aktuelle Ansichtsfenster wird gerendert.
Fenster	Die gerenderte Ansicht wird in einem separaten Fenster angezeigt.
Datei	Das gerenderte Bild des aktuellen Ansichtsfensters wird in eine Datei exportiert. Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, um den <i>Rendern Ausgabe - Datei</i> Dialog zu öffnen.

	 <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Ausgabeordner. • Geben Sie einen Namen im Feld Dateiname ein. • Wählen Sie einen Bild-Datei Typ: <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> Bitmap File (*.bmp) Bitmap File (*.bmp) JPEG (*.jpeg;*.jpg) PNG (*.png) </div>
<p>Ausgabe Größe</p>	<p>Die Felder <i>Breite</i> und <i>Höhe</i> definieren die Qualität des Ausgabebildes. Mit der Option <i>Gleich wie die Ansichtsfenstergröße</i> wird beim Rendern in ein Fenster die aktuelle Ansichtsfenstergröße benutzt.</p>
<p>OK</p>	<p>Die Berechnung des Rendering wird gestartet.</p> <p>Das gerenderte Bild wird nach den aktuellen Render Voreinstellungen berechnet (siehe beim Befehl RenderVoreinst).</p> <p>Die Systemvariablen ANTIALIASRENDER steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) während des Render Prozesses. Der Standardwert ist 1, der Maximalwert beträgt 5.</p> <p>Hinweis: Durch hohe Anti-Aliasing Werte entstehen lange Berechnungszeiten.</p>

Verfahren

- [Eine Ansicht rendern](#)
- [Rendern in einem Fenster](#)
- [Die Render-Ausgabe in einer Datei speichern](#)

Ähnliche Befehle

AniPfad - zeichnet die Animation der Kamera Verschiebung entlang einer Strecke oder das Schwenken der Kamera in einem 3D-Modell auf und speichert das Ergebnis in einer Filmdatei.

-Render - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

RenderVoreinst - öffnet den Render-Voreinstellungen Explorer, der zum Erstellen und Bearbeiten von Render-Voreinstellungen dient und die Möglichkeit bietet, die aktuellen Render-Voreinstellungen auszuwählen.

Hintergrund - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

Fernlicht - erstellt ein Fernlicht.

Verdeckt - entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

Licht - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

Lichtliste - zeigt den Dialog "Zeichnungs Explorer - Lichter" an.

Materialien - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

Punktlicht - erstellt ein Punktlicht.

RedSdkInfo - zeigt renderrelevante Hardware- und Treiber-Spezifikationen in der Befehlszeile an.

Shade - Erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

ShadeMode - stellt den Schattierungs Stil für 3D Objekte ein.

Spotlicht - erstellt ein Spotlicht.

Sonneneigensch - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfensters im Dialog "Zeichnungs Explorer - Lichter" an.

VisuelleStile - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

Netzlicht - erstellt ein Netzlicht.

-Render

Erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-render*

: *-render*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Render Voreinstellungen definieren [Entwurf/Niedrig/Mittel/Hoch/Präsentation/*Andere*] <Mittel>:
Geben Sie eine Rendervoreinstellung an oder drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Voreinstellung zu akzeptieren:

Rendern Ziel angeben [*AFenster*/*Datei*/*Render*] <AFenster>: Geben Sie ein Render-Ziel an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Render Voreinstellungen	<p>Definiert die Einstellungen, die für das Rendern verwendet werden. Sehen Sie beim Befehl RenderVoreinst nach.</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wählen Sie eine der hartcodierten Voreinstellungen aus (Entwurf, Niedrig, Hoch, Präsentation). Wählen Sie <i>Andere</i>, um eine benutzerdefinierte Voreinstellung auszuwählen. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Namen der benutzerdefinierten Rendereinstellung ein oder [?]:Geben Sie den Namen einer Voreinstellung ein oder ?, um eine Liste der verfügbaren benutzerdefinierten Voreinstellungen anzuzeigen.
AFenster	Rendert das aktuelle Ansichtsfenster.
Datei	<p>Speichert die Rendereausgabe als *.bmp Datei.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ausgabe-Dateinamen angeben: Geben Sie den Pfad und Dateinamen ein.</p> <p>Ausgabe-Beite eingeben [<i>AFenster</i>] <xxx>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardbreite zu akzeptieren. Geben Sie die Breite des Bildes ein. Geben Sie <i>AF</i>, und drücken Sie die Eingabetaste, um die Breite und Höhe auf die Größe des aktuellen Ansichtsfensters einzustellen. <p>Ausgabe-Höhe eingeben <xxx>: Geben Sie die Höhe des Bildes ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Standardhöhe zu akzeptieren.</p>
Render Fenster	<p>Zeigt das Rendering in einem separaten Fenster.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Ausgabe-Beite eingeben [<i>AFenster</i>] <800>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardbreite zu akzeptieren. Geben Sie die Breite des Bildes ein. Geben Sie <i>AF</i>, und drücken Sie die Eingabetaste, um die Breite und Höhe auf die Größe des aktuellen Ansichtsfensters einzustellen.

	<p>Ausgabe-Höhe eingeben <600>: Geben Sie die Höhe des Bildes ein, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Standardhöhe zu akzeptieren.</p> <p>Auch in Datei speichern? [Ja/Nein] <Nein>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Fordert zur Eingabe eines Ausgabe-Dateinamen auf. • Nein: Zeigt die Darstellung in einem separaten Fenster an.
Render Ziel angeben	<p>Stellt den Ausgabeort für das Rendering ein.</p> <p>Die Optionen sind:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AFenster - <i>das aktuelle Ansichtsfenster wird gerendert.</i> • Datei - <i>exportiert das Rendering in eine Datei.</i> <i>Sie werden aufgefordert:</i> Ausgabe-Dateinamen angeben: <i>Geben Sie einen Dateinamen ein.</i> • Render Fenster - Zeigt das Rendering in einem Popup-Fenster an. <i>Sie werden aufgefordert:</i> Ausgabe-Beite eingeben [AFenster] <800>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie <i>Ansichtsfenster Größe</i>, um die Größe des Popup-Fensters gleich der aktuellen Ansichtsfenstergröße festzulegen. Ausgabe-Höhe eingeben <600>: Geben Sie einen Wert ein. Auch in Datei speichern?[Ja/Nein] <Nein>: Wenn Sie Ja wählen, werden Sie aufgefordert: Ausgabe-Dateinamen angeben: Geben Sie einen Dateinamen ein.

Die Systemvariablen [ANTIALIASRENDER](#) steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) während des Render Prozesses. Der Standardwert ist 1, der Maximalwert beträgt 5.

Hinweis: Durch hohe Anti-Aliasing Werte entstehen lange Berechnungs-Zeiten.

Ähnliche Befehle

[AniPfad](#) - zeichnet die Animation der Kamera Verschiebung entlang einer Strecke oder das Schwenken der Kamera in einem 3D-Modell auf und speichert das Ergebnis in einer Filmdatei.

[Render](#) - Erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über einen Dialog.

[RenderVoreinst](#) - öffnet den Render-Voreinstellungen Explorer, der zum Erstellen und Bearbeiten von Render-Voreinstellungen dient und die Möglichkeit bietet, die aktuellen Render-Voreinstellungen auszuwählen.

[Hintergrund](#) - definiert den Model Bereich Hintergrund für das aktuelle Ansichtsfenster und gespeicherte Ansichten.

[Fernlicht](#) - erstellt ein Fernlicht.

[Verdeckt](#) - entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

[Lichtliste](#) - zeigt den Dialog "Zeichnungs Explorer - Lichter" an.

[Materialien](#) - erzeugt Material und ändert die Eigenschaften bestehender Materialien im Zeichnungs Explorer.

[Punktlicht](#) - erstellt ein Punktlicht.

[RedSdkInfo](#) - zeigt renderrelevante Hardware- und Treiber-Spezifikationen in der Befehlszeile an.

[Shade](#) - Erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

[ShadeMode](#) - stellt den Schattierungs Stil für 3D Objekte ein.

[Spotlicht](#) - erstellt ein Spotlicht.

[Sonneneigensch](#) - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfensters im Dialog "Zeichnungs Explorer - Lichter" an.

[VisuelleStile](#) - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

[Netzlicht](#) - erstellt ein Netzlicht.

RenderVoreinst

Erlaubt es, Render-Voreinstellungen über einen Dialog zu erstellen, zu bearbeiten und aktuell zu stellen.

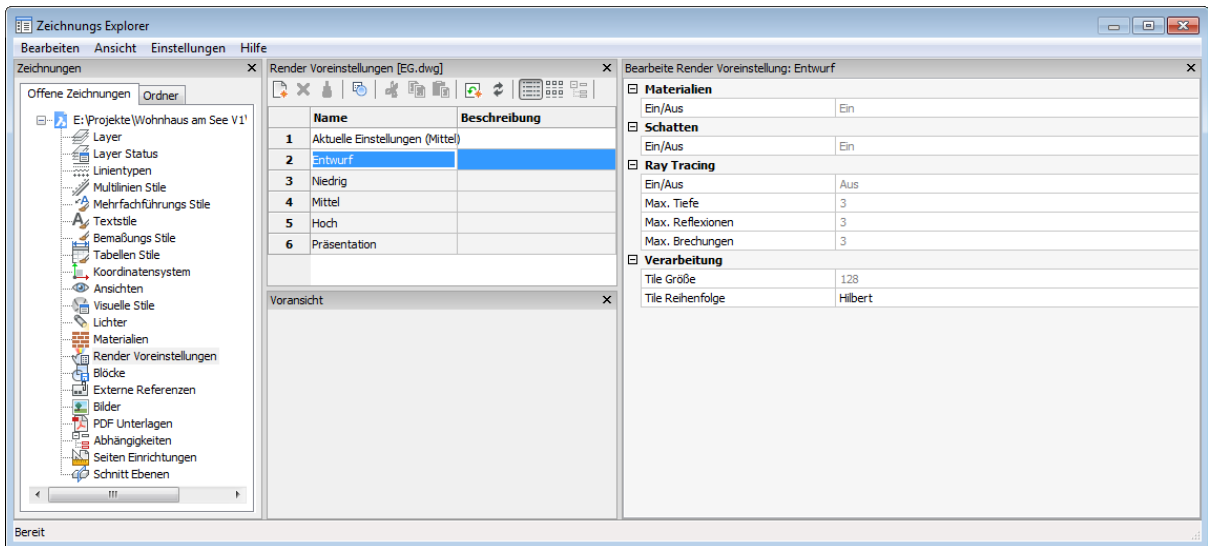
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rendervoreinst*







Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Render Voreinstellungen...*

: *rendervoreinst*

Zeigt den Render-Voreinstellungen Bereich des Dialogs Zeichnungs Explorer an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	<p>Erstellt eine neue Rendervoreinstellungs Definition.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Neu</i> . Der <i>Zeichnungs Explorer - Render-Voreinstellungen</i> wird vorübergehend geschlossen. Der Dialog <i>Neue Render-Voreinstellung</i> wird geöffnet. <div data-bbox="512 499 959 902" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p style="text-align: right; margin: 0;">✕</p> <p>Neue Render-Voreinstellung</p> <p>Name: <input type="text" value="Render Voreinstellung1"/></p> <p>Neu Render Voreinstellung basierend auf:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li style="background-color: #e0e0e0; padding: 2px;">Aktuelle Einstellungen Entwurf Niedrig Mittel Hoch Präsentation MeineRender Voreinstellung1 <p style="text-align: right; margin: 0;"> <input type="button" value="Erzeugen..."/> <input type="button" value="Abbrechen"/> </p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 2. Geben Sie den Namen in das Feld <i>Name</i> ein. 3. Wählen Sie eine vorhandene Render-Voreinstellung, die Sie als Vorlage für die neue Render-Voreinstellung verwenden wollen. 4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Erzeugen.... Der Dialog <i>Zeichnungs Explorer - Render-Voreinstellungen</i> wird wieder geöffnet. 5. (Optional) Geben Sie eine Beschreibung in das Feld <i>Beschreibung</i> ein (diese wird nur in der <i>Detail Ansicht dargestellt</i>).
	<p>Löscht die aktuell ausgewählte(n) benutzerdefinierte(n) Render-Voreinstellung(en).</p> <p>Es ist nicht möglich, die vordefinierten Render-Voreinstellungen zu löschen: <i>Entwurf, Niedrig, Mittel, Hoch</i> und <i>Präsentation</i>.</p>
	<p>Setzt die gewählte Render-Voreinstellung aktuell.</p> <p>Die aktuelle Render-Voreinstellung wird benutzt, wenn der Befehl <i>Render</i> ausgeführt wird oder beim Drucken mit dem schattierten Plottyp <i>Gerendert</i> wie er in den Einstellungen <i>Schattierter Plot</i> in den Dialogen <i>Seiten Einrichtung</i> oder <i>Drucken</i> eingestellt werden kann.</p> <p>Der Name der aktuellen Render-Voreinstellung wird in Klammern angezeigt: Z. B. Aktuelle Einstellungen (Mittel).</p> <p>Optional können Überschreibungen im Editor-Fenster definiert werden. Wenn Überschreibungen vorhanden sind, wird ein Sternchen vor den aktuellen Render-Voreinstellungen angezeigt: Z. B. Aktuelle Einstellungen (*Mittel)</p>
	<p>Zeigt die <i>Detail Ansicht</i> Render-Voreinstellungen an.</p>
	<p>Zeigt die <i>Symbol Ansicht</i> Render-Voreinstellungen an.</p>

Einstellungen	
Es ist nicht möglich vordefinierte Rendereinstellungen zu bearbeiten: <i>Entwurf</i> , <i>Niedrig</i> , <i>Mittel</i> , <i>Hoch</i> und <i>Präsentation</i> , außer für die <i>Verarbeitung > Tile Reihenfolge</i> .	
Materialien	Wenn <i>Ein</i> werden Material Definitionen für das Rendering benutzt. Sehen Sie bei den <i>Material</i> Eigenschaften eines <i>Layers</i> oder eines <i>Objektes</i> nach.
Schatten	Wenn <i>Ein</i> werden Schatten berechnet.
Ray Tracing	Wenn <i>Ein</i> werden die Lichtstrahlen berechnet. <i>Max. Tiefe</i> , <i>Max. Reflexionen</i> und <i>Max Brechungen</i> definieren die Anzahl der Iterationen für Ray Tracing Berechnungen.
Verarbeitung	<p>Tile Größe: legt die Größe der Tiles die für gerenderte Bild verarbeitet werden.</p> <p>Tile Reihenfolge: Wenn Sie in ein Fenster rendern, wird das Bild durch das Rendern jede einzelnen Tile erzeugt. Diese Einstellung definiert Reihenfolge, in der die Tiles erzeugt werden.</p> <p>Folgende Optionen stehen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hilbert: Dies ist die Standardeinstellung, nach einer Hilbert-Kurve: Eine kontinuierliche fraktale raumfüllende Kurve erstmals vom deutschen Mathematiker David Hilbert im Jahre 1891 beschrieben. Eine detaillierte Beschreibung finden Sie unter http://de.wikipedia.org/wiki/Hilbert-Kurve. • Spirale: Nach einer Spirale gegen den Uhrzeigersinn von der Mitte des Bildes aus. • Links nach rechts: In vertikalen Spalten ausgehend von der unteren linken Ecke des Bildes. • Rechts nach links Left: In vertikalen Spalten ausgehend von der unteren rechten Ecke des Bildes. • Oben nach unten: In horizontalen Reihen, beginnend an der oberen linken Ecke des Bildes. • Unten nach oben: In horizontalen Reihen, beginnend an der unteren linken Ecke des Bildes.

Ähnliche Befehle

Render - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über einen Dialog.

-Render - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern über die Befehlszeile.

Explorer - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

Resume

Setzt die Ausführung angehaltener Skripte fort.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *resume*

Transparent: '*resume*

: ***resume***

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Dieser Befehl setzt die Ausführung durch Esc angehaltener Skripte fort.

Führen Sie die Skripts mit dem Befehl [Script](#) aus.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[RecScript](#) - zeichnet ein Skript in einer SCR- Datei auf.

[StopScript](#) - beendet die Aufzeichnung eines Skriptes und speichert dieses in einer SCR-Datei.

[Script](#) - lädt und führt eine SCR-Skript-Datei aus.

[RScript](#) - wiederholt die Ausführung des Skripts.

[Pause](#) - pausiert die Ausführung des nächsten Befehls für definierte Millisekunden.

RevWolke

Zeichnet Revisions Wolken, diese werden allgemein für Redlining Zeichnungen benutzt (kurz für "Revision Wolke").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *revwolke*

Menü: *Zeichnen | Revisions Wolke*

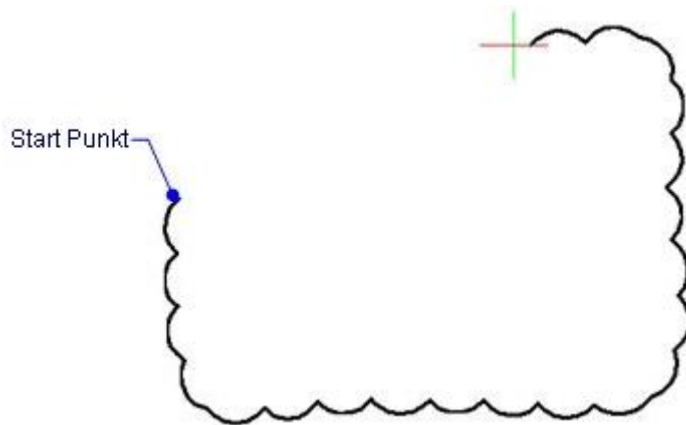
Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polygon |* 

: *revwolke*

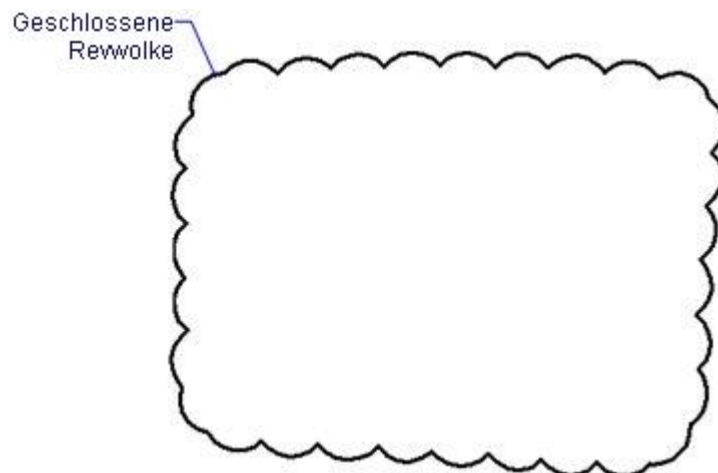
Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie den Anfangspunkt ein oder [*Bogenlänge/Objekt/Stil*] <Objekt>: (Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.)

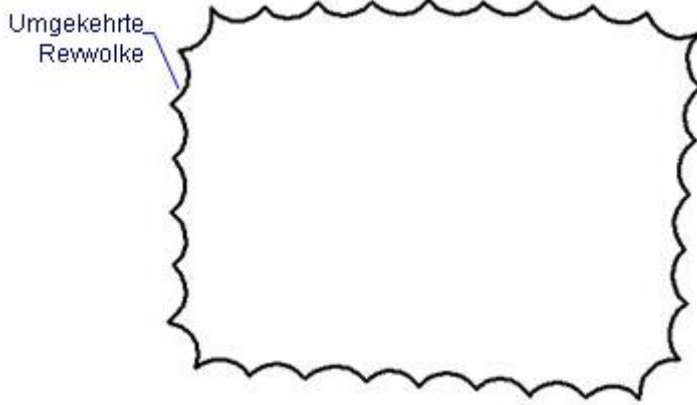
Führen Sie das Fadenkreuz entlang dem Pfad der Wolke... Bewegen Sie den Cursor um die freie Form der Wolke.



Revisionswolke fertiggestellt. Wenn Sie den Cursor wieder zum Ausgangspunkt der Wolke führen, wird diese automatisch geschlossen.



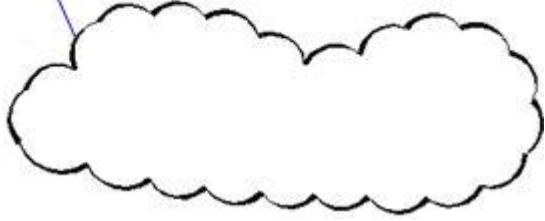
Umgekehrte Richtung [*Ja/Nein*] <Nein>: Geben Sie J oder N ein.



Für rot Revision Wolken, stellen Sie die Layer Farbe auf rot.
 Revision Wolken werden als geschlossene Polylinien aus Polylinie Bögen gezeichnet.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie den Anfangspunkt ein	Die Revisions Wolke wird automatisch geschlossen wenn der Cursor den Startpunkt der Wolke erreicht.
Bogenlänge	Definiert die kürzeste Länge für die Bögen, aus der die Wolke erstellt wird; es wird gemeldet: Geben Sie die minimale Länge des Bogens an - geben Sie einen Wert ein.
Objekt	Konvertiert bestehende Objekte in eine Revisions Wolke; Sie werden aufgefordert: Objekt wählen - wählen Sie das Objekt, das in eine Revisions Wolke konvertiert werden soll. <div data-bbox="523 1176 1013 1556" style="text-align: center;"> </div> Objekte können offen oder geschlossen sein. Die ursprüngliche Objekt wird gelöscht.
Stil	Schaltet zwischen normalem und kalligraphischem Zeichenstil um; Sie werden aufgefordert: Bogenstil wählen [Normal/Kalligraphie] <Normal> - geben Sie N oder K ein.

Normal	Zeichnet normale Bögen.
Calligraphy	Zeichnet im kalligraphischen Stil (aus sich verjüngenden Polygonbögen). Kalligraphie Stil 

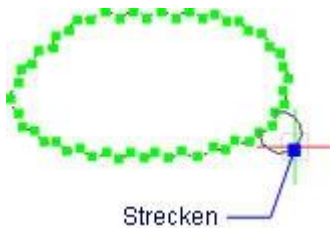
Verfahren

[Zeichnen einer Revisions Wolke](#)

Bearbeitung mit Griffen

Revisions Wolken können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Revisions Wolke. Beachten Sie, dass es mehrere Griffe gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die Wolke zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[PEdit](#) - bearbeitet Polylinien.

[Skizze](#) - zeichnet eine Freihand-Skizze.

Rotation

Erzeugt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen Objekte durch die Rotation von offenen oder geschlossenen 2D-Objekten und Kanten von Volumenkörpern und Flächen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rotation*

Alias: *rot*

Menü: *Modell | 3D Volumenkörper | Rotieren*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: *rotation*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Objekte/Unterobjekte zum Rotieren oder einstellen [**Modus**]: Wählen Sie ein oder mehrere geschlossene 2D- Objekte oder stellen Sie den Modus ein.

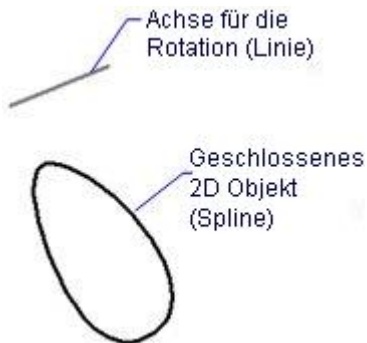
Objekte im Satz: 1

Wähle Objekte/Unterobjekte zum Rotieren oder einstellen [**Modus**]: Wählen Sie weitere geschlossene 2D-Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

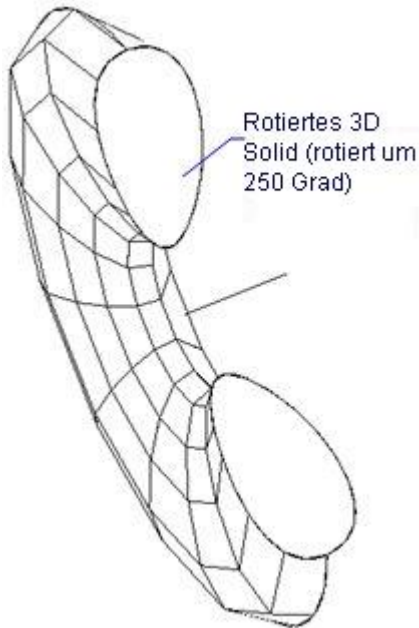
Geben Sie den Anfangspunkt für die Achse der Rotation an oder definieren Sie die Achse durch Objekt/Xachse/Yachse: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie eine Option ein.

Geben Sie den Endpunkt der Achse ein: Wählen Sie einen Punkt.

Geben Sie den Winkel der Rotation an <360>: Drücken Sie die Eingabetaste, um die 360° Rotation zu akzeptieren oder geben Sie einen Wert ein.



Geben Sie den Winkel der Rotation an <360>: Geben Sie eine Zahl ein, wählen Sie zwei Punkte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.



Die Achse kann durch zwei Punkte definiert werden, einer Linie, einem Polylinie Segment oder der X- oder Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems.

Die Achse muss außerhalb des Objektes sein, das rotiert werden soll.

Abhängig vom Wert der Systemvariablen [DELOBJ](#), werden die definierenden Objekte entweder beibehalten oder gelöscht, oder Sie werden gefragt, ob die Quell-Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Modus	Legt den Typ des Objektes fest das erzeugt werden soll. Sie werden aufgefordert: Wähle Typ des erstellten Objektes [Volumenkörper/Oberfläche] <Volumenkörper>: <ul style="list-style-type: none"> • Volumenkörper - erzeugt 3D Volumenkörper. • Oberfläche - erzeugt 3D Oberfkächen.
Objekte/Unterobjekte wählen	Definiert die Objekte und/oder Unterobjekte, die rotiert werden sollen. Wählen Sie eine oder mehrere offene oder geschlossene 2D Objekte oder Volumenkörper Kanten oder Flächen im Oberflächen Modus. Wählen Sie eine oder mehrere geschlossene 2D Objekte oder Flächen im Volumenkörper Modus.
Objekt	Definiert die Drehachse über ein bestehendes Objekt. Wählen Sie eine Linie oder ein Polylinien Segment.
X-Achse	Verwendet die x-Achse des aktuellen Koordinatensystems als Rotationsachse.
Y-Achse	Verwendet die y-Achse des aktuellen Koordinatensystems als Rotationsachse.

Ähnliche Befehle

DMRotation - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Differenz.- entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Sweep - erstellt einen 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

RotOb

Erstellt eine 3D-Fläche durch Drehen eines linearen Objekts um eine Linie.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rotob*

Menü: *Model | Netze | Rotationsoberfläche*

Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* | 

: **RotOb**

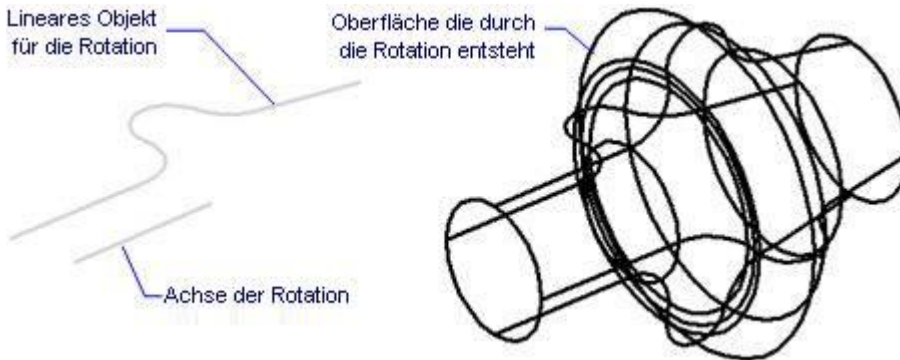
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie ein lineares Objekt, um es zu rotieren: Wählen Sie ein einziges Objekt.

Rotationsachse wählen: Wählen Sie eine Linie.

Winkel, bei dem die Rotationsoberfläche beginnt <0>: Geben Sie einen Winkel ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Gradzahl, um die das Objekt zu drehen ist (+ für GUZ, - für UZ <360>): Geben Sie einen Winkel ein, optional mit einem negativen Vorzeichen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.



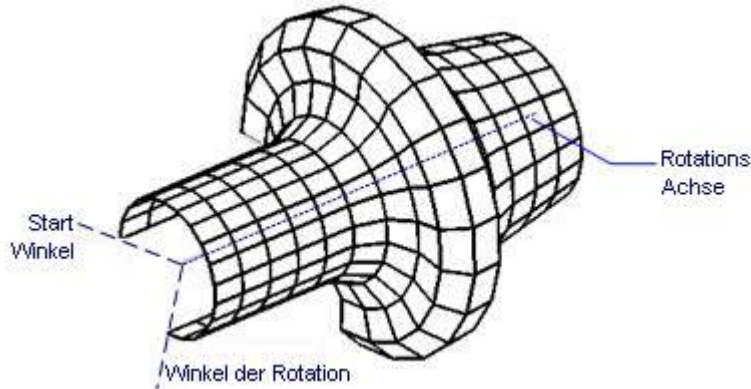
Die Systemvariable **SURFTAB1** steuert die Anzahl der Segmente der rotierten Oberfläche.

Die Systemvariable **SURFTAB2** steuert die Anzahl der Segmente, die für jedes Bogen-Segment in der rotierten Oberfläche erstellt werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie ein lineares Objekt, um es zu rotieren	Definiert ein einzelnes Objekt, das zu einem 3D-Oberfläche Maschen Element rotiert wird. Sie können eine Linie, Kreis, Bogen, Polylinie oder einen Spline wählen, aber keine 3D-Objekte.
Rotationsachse wählen	Wählen Sie ein Objekt aus, um welches die Oberfläche gedreht werden soll. Sie können eine Linie oder eine Polylinie auswählen, aber keine gekrümmten Objekte.
Winkel, bei dem Rotationsoberfläche beginnt	Bestimmen Sie den Startwinkel für die Rotation, voreingestellt ist der Winkel 0.

<p>Gradzahl, um die das Objekt zu drehen ist</p>	<p>Bestimmen Sie den Umfang der Rotation; für ein geschlossenes Objekt, beginnen Sie mit dem Winkel 0 und enden Sie mit dem Winkel 360.</p> <p>Die rotierte Oberfläche wird gegen den Uhrzeigersinn gedreht; geben Sie dem Winkel ein negatives Vorzeichen, wenn Sie im Uhrzeigersinn rotieren wollen.</p> <p>Beachten Sie, dass dies nicht der End-Winkel ist, sondern die Gradzahl, mit der das Objekt rotiert wird.</p>
--	--



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D Quader als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D Kegel als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D Zylinder als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt 3D Schalen als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt 3D Kuppeln als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D Ring als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D Keil als Oberflächen-Netz.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D Pyramide als Oberflächen-Netz.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz- Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D Kugel als Oberflächen-Netz.
- [Rotation](#) - erzeugt 3D-Volumenkörper oder Oberflächen Objekte durch die Rotation von offenen oder geschlossenen 2D-Objekten und Kanten von Volumenkörpern und Flächen.
- [Sweep](#) - erstellt ein 3D Volumenkörper durch die Extrusion eines geschlossenen 2D Objektes entlang eines Pfads.
- [Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.

RScript

Wiederholt die aktuell geladenen SCR-Script-Datei (kurz für "repeat-Skript").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rscript*

Transparent: *'rscript*

: *rscript*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Dieser Befehl wiederholt die aktuell geladenen SCR-Script-Datei

Dieser Befehl kann an das Ende der Skript-Datei eingefügt werden, um das Skript als Schleife zu wiederholen.

SCR Skript Dateien werden mit dem Befehl [Script](#) geladen.

Skript-Dateien werden mit dem Befehl [RecScript](#) oder über den Text-Editor Notepad erzeugt.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[RecScript](#) - zeichnet ein Skript in einer SCR- Datei auf.

[StopScript](#) - beendet die Aufzeichnung eines Skriptes und speichert dieses in einer SCR-Datei.

[Script](#) - lädt und führt eine SCR-Skript-Datei aus.

[Pause](#) - pausiert die Ausführung des nächsten Befehls für definierte Millisekunden.

[Resume](#) - fortsetzen einer gestoppten Skript- Datei.

RegelOb

Erstellt eine 3D-Vermaschte-Oberfläche durch Verbinden zweier separater linearer Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *regelob*

Menü: *Model | Netze | Regeloberfläche*

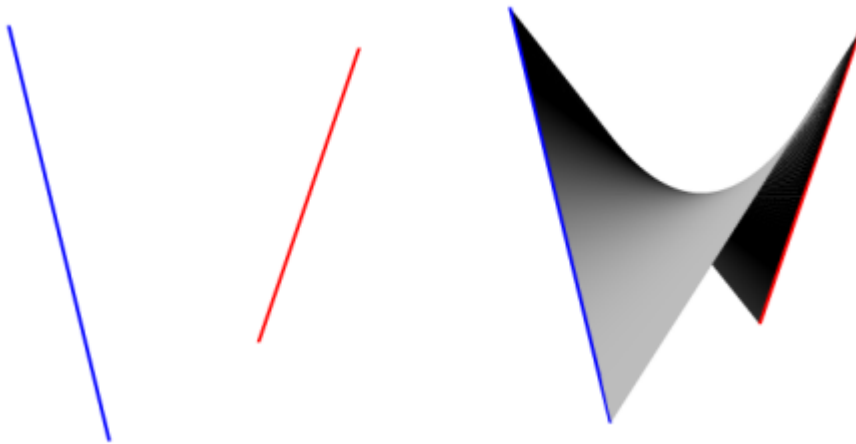
Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* | 

: **RegelOb**

Aufforderung in der Befehlszeile:

[Objekt wählen, um erstes Ende der Regeloberfläche zu definieren](#): Wählen Sie ein offenes Objekt.

[Objekt wählen, um anderes Ende zu definieren](#): Wählen Sie ein anderes offenes Objekt.



Regeloberfläche erzeugt zwischen zwei Linien.

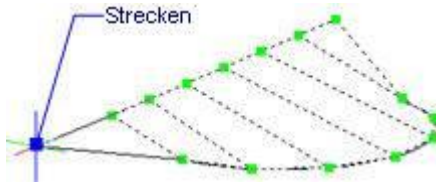
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, um erstes Ende der Regeloberfläche zu definieren	Bestimmen Sie das erste Umgrenzungs-Objekt. Wählen Sie ein offenes Objekt aus wie, z. B. eine Linie einen Bogen, eine Polylinie oder einen Spline. Geschlossenen Objekte und 3D Objekte werden nicht akzeptiert; Sie werden aufgefordert: Das ausgewählte Objekt kann nicht benutzt werden. Bitte wählen Sie erneut.
Objekt wählen, um anderes Ende zu definieren	Bestimmen Sie das zweite Umgrenzungs-Objekt.

Bearbeitung mit Griffen

Regeloberflächen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Regeloberfläche aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die angrenzenden Flächen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D Quader als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D Kegel als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D Zylinder als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt 3D Schalen als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt 3D Kuppeln als Oberflächen-Netz.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D Pyramide als Oberflächen-Netz.
- [Rotob](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D Kugel als Oberflächen-Netz.
- [Tabob](#) - erzeugt eine extrudierte Oberfläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D Ring als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D Keil als Oberflächen-Netz.

Rechtschreibung

Prüft die Schreibweise der Wörter in Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *rechtschreibung*

Alias: *rs*

Menü: *Werkzeuge | Rechtschreibung...*


: *rechtschreibung*

Ein Dialog wird angezeigt:

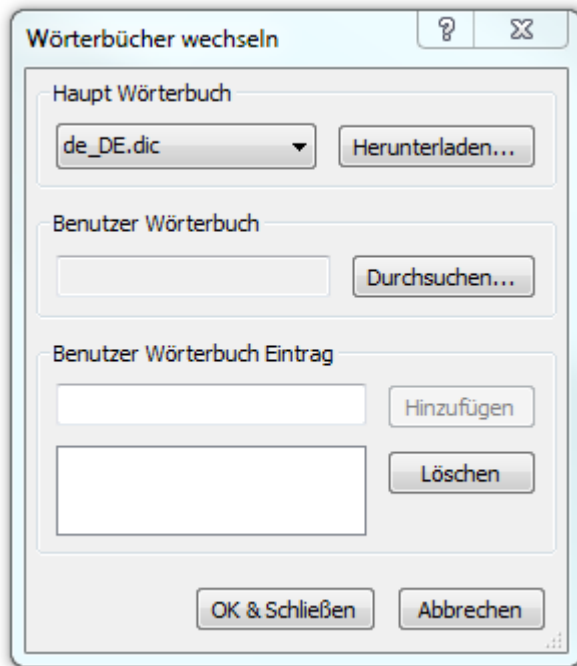


Klicken Sie auf **Start**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wo prüfen	Durchsucht den Text in: <ul style="list-style-type: none"> <i>Gesamte Zeichnung</i> - durchsucht alle Texte in der Zeichnung, ausgenommen auf gefrorenen Layern. <i>Ausgewählte Objekte</i> - durchsucht den ausgewählten Text. Klicken Sie auf den Knopf <i>Objekte wählen</i>, um einen Text auszuwählen.
 Objekte wählen	Wählt den Text aus, der durchsucht werden soll. Sie werden zu folgendem aufgefordert:

	<i>Objekte wählen</i> - wählen Sie ein oder mehrere Textabschnitte aus, drücken Sie dann die <i>Eingabetaste</i> , um zum Dialogfenster zurückzukehren.
Start	Startet die Rechtschreibprüfung.
Vorschlag	Listet die möglichen Vorschläge für die falsch geschriebenen Wörter auf. Wählen Sie einen Vorschlag aus, klicken Sie dann auf <i>Ändern</i> oder <i>Ändere alle</i> .
Ignorieren	Ignoriert die Schreibweise des Wortes.
Alles ignorieren	Ignoriert alle Schreibweisen des Wortes.
Ändern	Ändert das Wort mit dem gewählten Wort aus der Liste der Vorschläge.
Ändere alle	Ändert alle Schreibweisen des Wortes mit dem gewählten Wort aus der Liste der Vorschläge.
Hinzufügen	Fügt das Wort der Wörterliste hinzu.
Nachschlagen	Bietet zusätzliche alternative Schreibweisen für das gewählte Wort aus der Liste der Vorschläge.
Verzeichnis wechseln	Ändert das Verzeichnis des Wörterbuches für die Rechtschreibprüfung. Das Dialogfenster <i>Wörterbücher wechseln</i> wird angezeigt.



Verzeichnis wechseln	Beschreibung
Haupt Wörterbuch	Bestimmt das Wörterbuch, welches für die Rechtschreibung verwendet werden soll. Um die Wörterbücher zu wechseln: <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Auswahlliste. 2. Wählen Sie ein anderes Wörterbuch aus.
Herunterladen	Zugriff auf zusätzliche Wörterbücher aus der OpenOffice.org-Wiki. Öffnet den Web-Browser auf der Seite https://extensions.openoffice.org/search .

Benutzer Wörterbuch	Bestimmt den Namen des Benutzer Wörterbuches. <i>Benutzer Wörterbücher</i> sind für fach-spezifische Wörter, wie medizinische oder mechanische Wörterbücher.
Durchsuchen	Wählt eine Benutzer Wörterbuch Datei (.CUS) aus. Öffnet das Dialogfenster Wähle Benutzerwörterbuch: <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie eine CUS-Datei aus. 2. Klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i>.
Benutzer Wörterbuch Eintrag	Geben Sie Wörter ein, die im Benutzer Wörterbuch gespeichert werden sollen.
Hinzufügen	Fügt das Wort dem Benutzer Wörterbuch hinzu. Wörter werden ebenso hinzugefügt, wenn Sie im Dialogfenster Rechtschreib Prüfung auf <i>Hinzufügen</i> klicken.
Löschen	Entfernt ein Wort aus dem Benutzer Wörterbuch.

Verfahren

[Die Rechtschreibung prüfen](#)

[Das Wörterbuch wechseln](#)

[Ein neues Haupt-Wörterbuch hinzufügen](#)

[Hinzufügen eines neuen Benutzer Wörterbuches](#)

Ähnliche Befehle

[Text](#) - platziert einzelne Zeilen von Texten in Zeichnungen.

[-Text](#) - platziert Text und wertet LISP Ausdrücke aus.

[MText](#) und [-MText](#) - platziert Absatz Text.

[AttDef](#) - definiert Attribut Text.

[DdEdit](#) - bearbeitet Text.

[Suchen](#) - sucht und ersetzt Texte.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften des Textes.

S

Sichtbar

Schaltet den sichtbaren Schnittpunktfang. Fängt den Schnittpunkt von Objekten, auch wenn diese sich nur scheinbar im dreidimensionalen Raum schneiden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sichtbar*

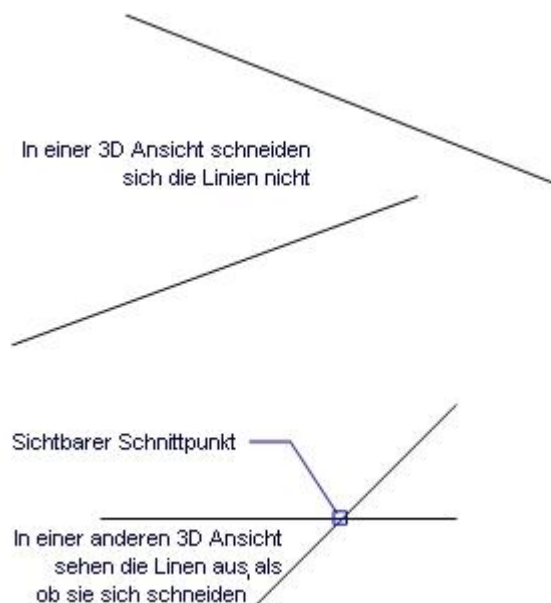
Transparent: *sic*

Alias: *2dschnittpunkt*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *sichtbar*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.



Dieser Objektfang fängt den Schnittpunkt von Objekten, einschließlich dieser, die sich nur scheinbar im dreidimensionalen Raum schneiden.

Befehloptionen

Option	Beschreibung
Sichtbar	Die Eingabe dieses Befehls schaltet den Objektfang Sichtbarer Schnittpunkt (2dschnittpunkt) Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

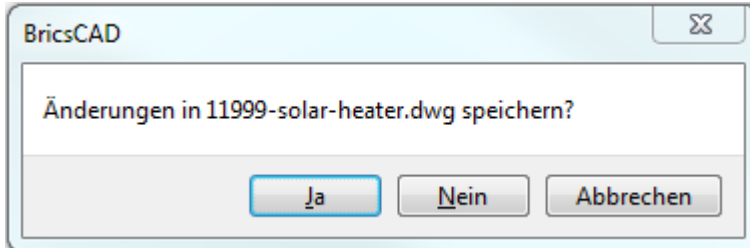
Schliessen

Shortcut: *Ctrl+F4*

Menü: *Datei | Schließen*

: **schliessen**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie *Ja*, *Nein*, oder *Abbrechen*.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ja	Speichert die Zeichnung vor dem Schließen.
Nein	Speichert die Zeichnung nicht, und schließt diese dann.
Abbrechen	Bricht den Befehl ab und kehrt in die Zeichnung zurück.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Öffnen](#) - öffnet eine Zeichnungsdatei.

[FSchliessen](#) - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.

[Quit](#) - beendet BricsCAD, nach-dem alle Zeichnungen geschlossen wurden.

Schale

Dieser Befehl ist veraltet. Er besteht aber weiter, um die Abwärtskompatibilität zu gewährleisten. Bitte benutzen Sie stattdessen [ai_dish](#)

Schriftfeld

Fügt ein Feld in einen mehrzeiligen Text, eine Tabell oder Attribut ein.

Ein Feld ist für einen variablen Text, um Daten wie z.B. die Zeichnungseigenschaften (Dateiname, aktuelles Datum, ...), benutzerdefinierte Eigenschaften, Plot Einstellungen und Variablen anzuzeigen.

Wenn kein Wert vorhanden ist, werden Bindestriche (---) angezeigt

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schriftfeld*

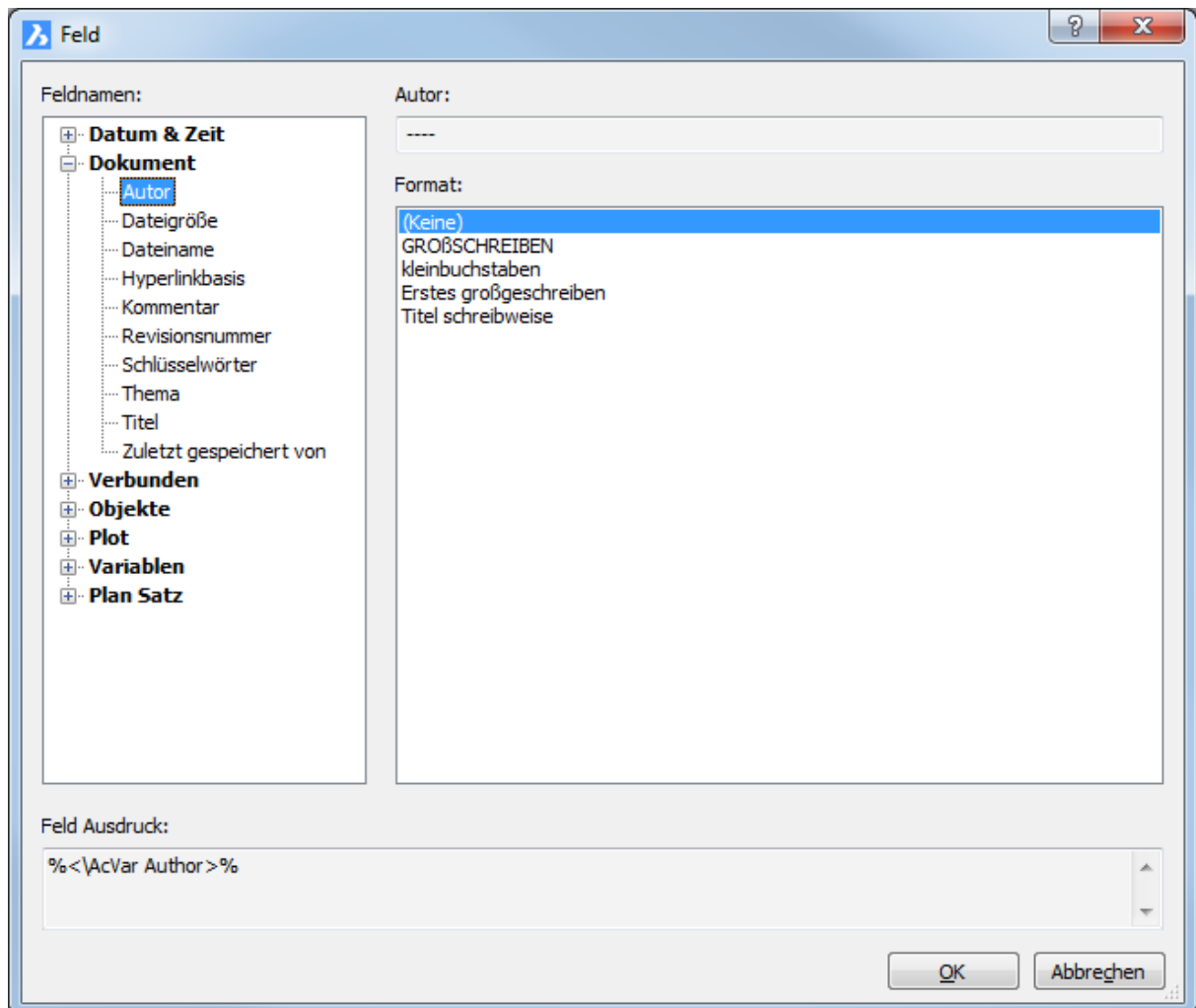
Aliase: keins

Menü: *Einfügen | Feld einfügen...*

Werkzeugkasten *Einfügen* | 

: *schriftfeld*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie ein Feld, dann drücken Sie Ok.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Startpunkt eingeben oder [[Höhe/Ausrichten](#)]:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Höhe	Definiert die Text Höhe. Sie werden aufgefordert: Legt die Höhe fest <aktuelle Höhe>
Ausrichtung	Legt die Text Ausrichtung fest. Sie werden aufgefordert: Ausrichtung angeben [OL/OZ/OR/ML/MZ/MR/UL/UZ/UR] <Oben links>:

Verfahren

[Allgemeine Verfahren zum Erstellen von Feldern](#)

[Anzeigen einer Objekteigenschaft in einem Feld](#)

[Bearbeiten eines Feldes](#)

[Aktualisieren eines Feldes](#)

Ähnliche Befehle

[AttDef](#) - definiert, wie Blockattribute über ein Dialog erstellt wird.

[AttRedef](#) - definiert einen vorhandenen Block neu und aktualisiert die assoziierten Attribute.

[AttSync](#) - synchronisiert Attributdefinitionen in allen Blockreferenzen einer bestimmten Blockdefinition.

[BattMan](#) - verwaltet die Attribute einer Block Definition.

[DwgEigen](#) - Öffnet den Dialog Zeichnungs Eigenschaften, der allgemeine Informationen und benutzerdefinierte Eigenschaften die in einer Zeichnung gespeichert wurden anzeigt.

[Mtext](#) und [-MText](#) - platziert Absatz Text.

[Schriftfeldakt](#) - Aktualisiert Felder in ausgewählten Mtext Objekten.

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabelle Objekt in der Zeichnung.

Suchen

Sucht nach Text und ersetzt diesen optional; durchsucht Textblöcke, Attribute, Bemaßungen und Hyperlinks.

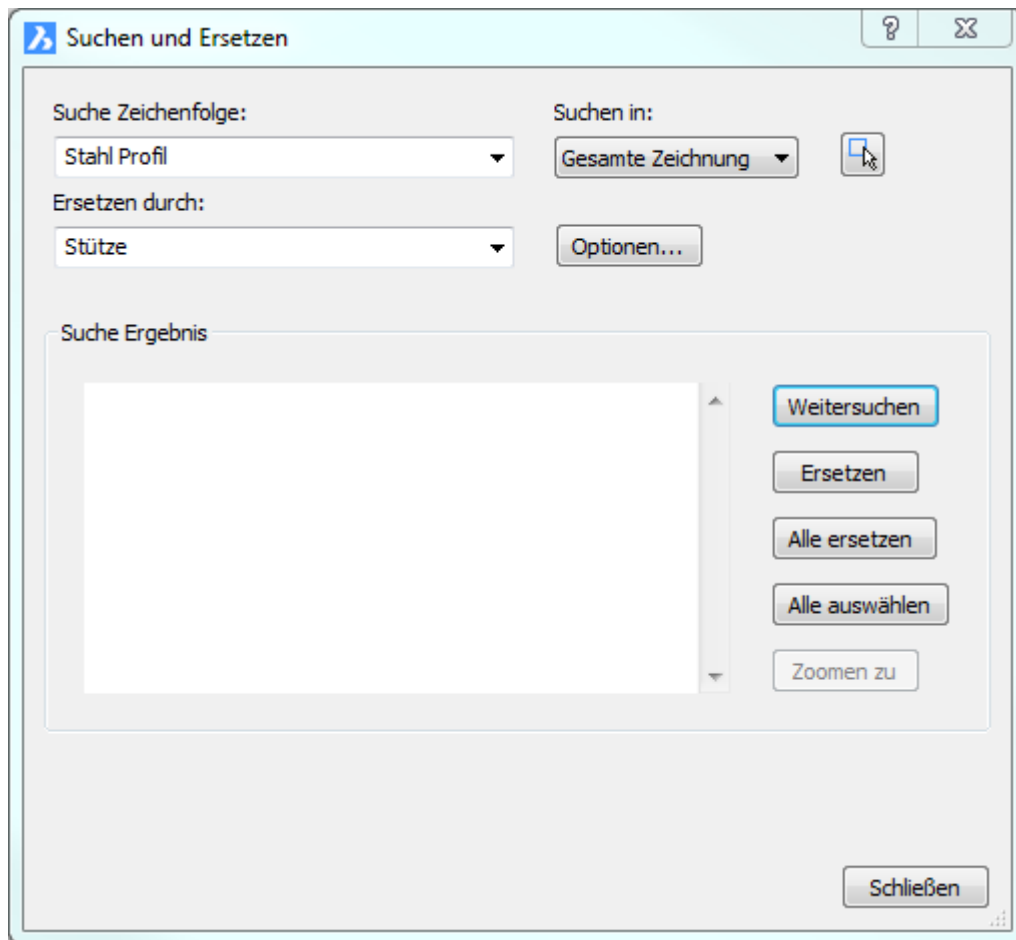
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *suchen*

Menü: *Bearbeiten | Suchen*

: *suchen*


Ein Dialog wird angezeigt:

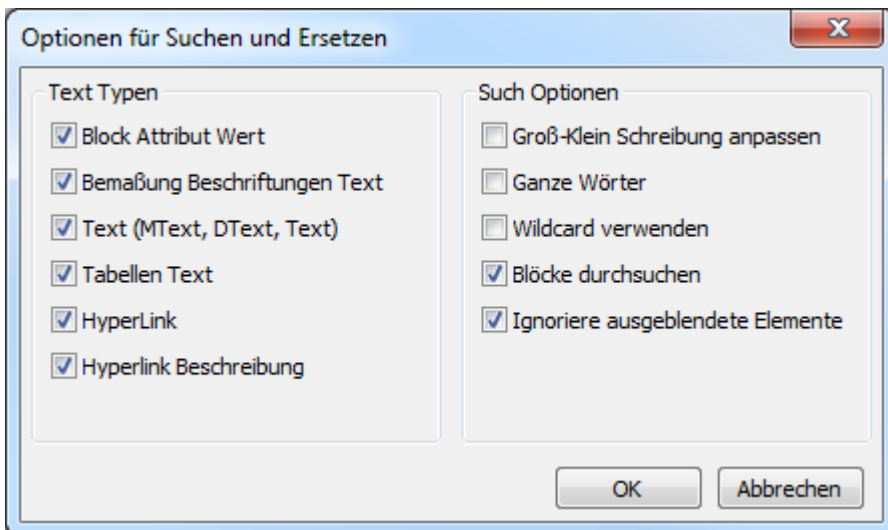


Geben Sie den zu suchenden oder zu ersetzenden Text ein, und klicken Sie dann auf **Nächstens suchen**.

Befehls Optionen

Option	Kurztaste	Beschreibung
Suche Zeichenfolge		Geben Sie den zu findenden Text ein.
Ersetzen durch		Geben Sie den Text ein, mit dem der gefundene Text ersetzt werden soll. Lassen Sie dieses Feld leer, wenn Sie nur Text suchen wollen.

Suchen in		Gibt den Bereich der Suche an: <ul style="list-style-type: none"> • Gesamte Zeichnung - durchsucht den gesamten Text der Zeichnung. • Aktuelle Auswahl - durchsucht nur in den gewählten Elementen.
 Wähle Objekte		Das Dialogfeld wird temporär ausgeblendet, so dass Sie die Elemente auswählen können, in denen gesucht werden soll: Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte. Objekte wählen: - wählen Sie eines oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.
Optionen		Öffnet die Dialogbox <i>Optionen für Suchen und Ersetzen</i> ; hier können Sie festlegen, welche Art von Textobjekten Sie suchen und wie Sie diese suchen wollen.
Weitersuchen	Alt+F	Findet das nächste Vorkommen der Zeichenfolge.
Ersetzen	Alt+R	Ersetzt die gefundenen Text-Zeichenfolgen mit der Ersetzungs-Zeichenfolge.
Alle ersetzen	Alt+A	Ersetzt alle Vorkommen der Zeichenfolge mit der Ersetzungs-Zeichenfolge.
Alle auswählen		Wählt alle Vorkommen der Zeichenfolge.
Zoom zu		Zoomt auf den Teil der Zeichnung, an dem die Zeichenfolge gefunden wurde.



Wählen Sie die Optionen und klicken dann **OK**.

Optionen für Suchen und Ersetzen	Beschreibung
Block-Attribut Wert	Sucht auch die Werte von Block Attributen.
Bemaßungs-Beschriftungs-Text	Sucht auch Bemaßungs Text.
Text (MText, DText, Text)	Sucht auch normalen Text.
Tabellen Text	Sucht Texte in Tabellen.
Hyperlink	Sucht Hyperlink (URLs) und.
Hyperlink Beschreibung	Sucht auch Hyperlink Beschreibungen.
Groß- und Kleinschreibung	Bei der Suche wird Groß- und Kleinschreibung des Textes unterschieden: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - findet Texte, die nach Groß- und Kleinschreibung unterschieden werden. Zum Beispiel, die Suche nach "BricsCAD" findet BricsCAD aber nicht bricscad. • Nein - findet alle Texte, unabhängig von Groß-oder Kleinbuchstaben.
Nur ganze Wörter suchen	Suche nach vollständigen Wörtern: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - findet nur Text, der als ganzes Wort vorhanden ist. Zum Beispiel, die Suche nach "CAD" findet CAD aber nicht BricsCAD. • Nein - findet alle Texte, einschließlich Texte die in längeren Wörtern enthalten sind.
Platzhalter verwenden	Ermöglicht das Verwenden von Platzhalterzeichen, wie z. B. * und ?.
Blöcke durchsuchen	Sucht nach übereinstimmenden Texten innerhalb von Blöcken.
Ignoriere ausgeblendete Element	Wenn diese Option aktiviert ist, werden Inhalte auf ausgeblendeten und gefrorenen Layern ignoriert.

Verfahren

[Setzen der Optionen für das Suchen und Ersetzen](#)

[Einen Text suchen](#)

[Einen Text ersetzen](#)

Ähnliche Befehle

[Text](#) - platziert einzelne Zeilen von Texten in Zeichnungen.

[-Text](#) - platziert Text und wertet LISP Ausdrücke aus.

[MText](#) und [-MText](#) - platziert Absatz Text.

[AttDef](#) - definiert Attribut Text.

[DdEdit](#) - bearbeitet Text.

[Hyperlink](#) - fügt Hyperlinks in Objekte ein.

[Rechtschreibung](#) - überprüft die Schreibweise von Wörter.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften des Textes.

Schraff


Füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern; das Dialogfenster Schraffur und Farbverlauf wird angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schraff*

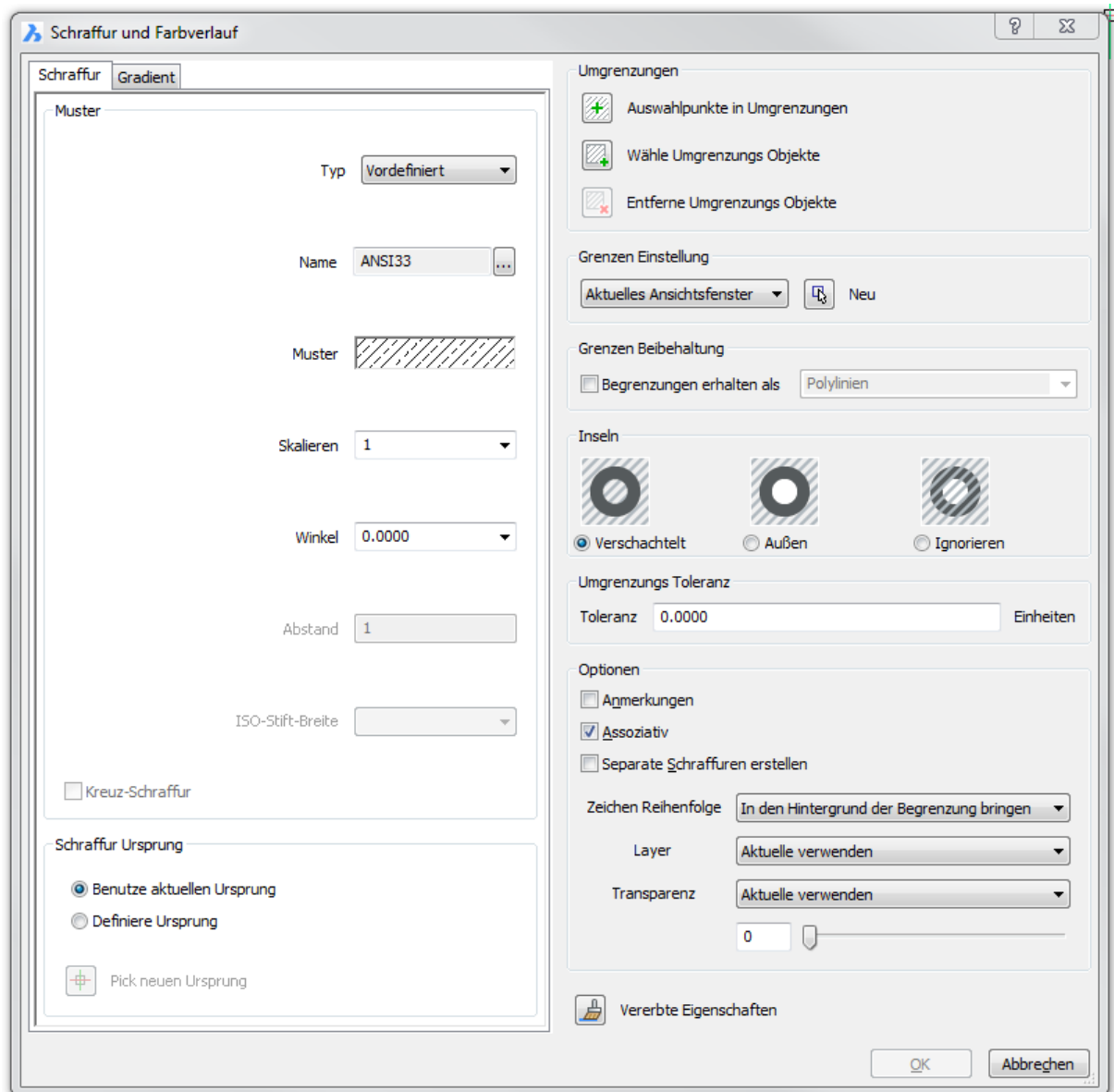
Alias: *sch*, *h*, *gschraff*

Menü: *Zeichnen* | *Grenzschräffur...*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

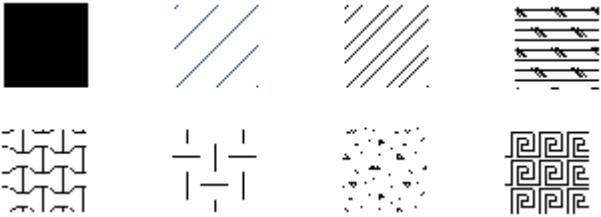
: *schraff*

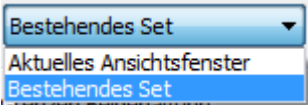
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.

Befehls Optionen

Muster	Beschreibung
Typ	<p>Wählt den Typ des Schraffur Musters:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Benutzerdefiniert - verwendet das Muster, das in diesem Dialog mit Winkel, Abstand und Kreuz Schraffur Optionen definiert wird. • Vordefiniert - verwendet Muster, die in <i>iso.pat</i> definiert sind (metrische Einheiten - MEASUREMENT = EIN) und <i>default.pat</i> (imperial-Einheiten - MEASUREMENT = AUS). • Angepasst - verwendet Muster, die in *.pat Dateien vordefiniert sind (eine Musterdefinition pro Datei). <p>BricsCAD sucht nach *.pat Dateien in den Ordnern, die in der Systemvariablen SRCHPATH (Support Dateien Suchpfad) definiert sind.</p>
Name	Definiert den Namen des vordefinierten Schraffur-Musters; geben Sie einen Namen ein oder klicken Sie auf die Schaltfläche ..., um die Schraffur-Muster Palette zu laden
Muster	<p>Klicken Sie, um die Schraffur-Muster-Palette anzuzeigen, wählen Sie ein Muster.</p> <p>Beispiele für Muster:</p> 
Skalieren	<p>Legt die Skalierung des Musters fest; wählen Sie einen voreingestellten Skalierungsfaktor aus dem Pulldown-Menü aus, oder geben Sie einen benutzerdefinierten Faktor per Tastatur ein.</p> <p>Der Skalierungsfaktor für Schraffur-Muster ist in der Regel der gleiche wie für Text- und Linientypen.</p>
Winkel	<p>Definiert den Winkel des Musters; wählen Sie einen voreingestellten Winkel aus dem Pulldown-Menü aus, oder geben Sie einen benutzerdefinierten Winkel ein.</p> <p>Dieser Winkel wird relativ zur positiven X-Achse des aktuellen BKS gemessen.</p>
Abstand	(Dies gilt nur für benutzer-definierte Muster.) Definiert den Abstand zwischen den Schraffur-Linien.
ISO-Stift-Breite	(Dies gilt nur für ISO Schraffur-Muster.) Definiert die Linienstärke.
Kreuz-Schraffur	(Dies gilt nur für benutzer-definierte Muster.) Legt fest, ob eine Kreuz-Schraffur erzeugt wird (das Original wird um 90 Grad gedreht wiederholt).
Schraffur Ursprung	
Benutze aktuellen Ursprung	Verwendet den Ursprung der Zeichnung (0,0) als Ursprung für Schraffur-Muster.
Definiere Ursprung	<p>Verwendet einen benutzerdefinierten Schraffur-Ursprung, dieser wird über die Schaltfläche "Pick neuen Ursprung" gewählt.</p> <p>Verwenden Sie diese Option, um das Schraffur-Muster z. B. an der Ecke einer Wand oder einem anderen Punkt, an dem die</p>

	Position der Schraffur von entscheidender Bedeutung ist, beginnen zu lassen.
Pick neuen Ursprung	(Für die Definition des Ursprungs.) Der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet, und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: Ursprungs Punkt definieren - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
Umgrenzungen	
Auswahlpunkt in Umgrenzungen	Definiert die geschlossenen Bereiche (Grenzen), in denen das Schraffur-Muster platziert wird; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet, und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: Geben Sie einen Punkt im Inneren des zu schraffierenden Bereiches ein - wählen Sie einen Punkt innerhalb des geschlossenen Bereiches. Beachten Sie, dass BricsCAD das Schraffur-Muster sofort erstellt, dies erlaubt Ihnen die sofortige Kontrolle des Skalierungsfaktors, Winkels, Ursprungs und weiterer Parameter. Die Eingabeaufforderung wird ständig wiederholt, um Ihnen die Auswahl weiterer Schraffurbereiche zu ermöglichen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste: Wählen Sie einen Punkt, um die Umgrenzungen oder den Schraffurbereich zu definieren - drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren. Sie können Bereiche, in denen sich bereits ein Schraffur-Muster befindet, oder nicht geschlossene Bereiche, nicht wählen.
Wähle Umgrenzungs Objekte	Wählt Objekte, die als Umgrenzungen für ein Schraffur Muster dienen; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: Objekte wählen - verwenden Sie eine Auswahlmethode, um ein oder mehrere Objekte zu wählen. Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste: Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren. Diese Option ermöglicht es Ihnen, geschlossene Bereiche, die bereits schraffiert sind, erneut zu schraffieren; offene Bereiche können nicht schraffiert werden.
Entferne Umgrenzungs Objekte	Sie werden aufgefordert, Umgrenzungs Objekte zu entfernen.
Umgrenzung Satz	
	Definiert, wo BricsCAD nach Objekten suchen soll, die als Umgrenzung für die Schraffur dienen sollen: <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelles Ansichtsfenster - sucht alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster. • Bestehendes Set - sucht nur im aktuellen Ausschnitt nach möglichen Umgrenzungen.

Neu	<p>Erstellt eine neue Auswahl von Objekten, aus denen die Schraffur Umgrenzung ermittelt wird; der Dialog Schraffur und Farbverlauf wird vorübergehend ausgeblendet und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert:</p> <p>Objekte wählen - verwenden Sie eine Auswahlmethode, um ein oder mehrere Objekte zu wählen.</p> <p>Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p>Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren.</p> <p>Der nächste Schritt ist es, die Schaltfläche "Auswahlpunkte in Umgrenzungen" zu wählen, um den Schraffur Bereich zu wählen.</p> <p>Wenn während des Starts des Befehls <i>Schraff</i> eine Auswahl vorhanden ist, und wenn <i>PICKFIRST Ein</i> ist, wird der Dialog <i>Schraffur und Farbverlauf</i> sofort wieder geöffnet, wenn Sie auf die Schaltfläche <i>Neu</i> klicken.</p>
Umgrenzung Beibehaltung	
Begrenzungen erhalten als	<p>Schaltet das Erhalten von Grenzen ein oder aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erhält die Umgrenzung in der Zeichnung, nachdem dieser Befehl beendet wird. • Nein - entfernt die Umgrenzung, nachdem die Schraffur erzeugt wurde.
Polylinien	<p>Definiert den Objekttyp der zur Erzeugung der Umgrenzungen benutzt wird:</p> <p>Polylinien - die Umgrenzungen werden aus Polylinien erzeugt.</p>
Inseln	
Verschachtelt	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, wechselt BricsCAD zwischen den schraffierten und nicht schraffierten Bereichen ab.
Außen	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, schraffiert BricsCAD nur den äußersten Bereich.
Ignorieren	Wenn eine geschlossene Schraffur Umgrenzung andere Umgrenzungen enthält, schraffiert BricsCAD den kompletten inneren Bereich als ob die inneren Umgrenzungen nicht vorhanden wären.
Umgrenzungs Toleranz	
Toleranz	<p>Definiert die größte Lücke, die BricsCAD noch ignoriert, wenn die Schraffur-Umgrenzung nicht vollständig geschlossen sind.</p> <p>Die Lücken-Toleranz wird in der Systemvariablen <i>HGAPTOL</i> gespeichert.</p>
Optionen	
Beschriftungen	Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für die Schraffuren ein.

	Weist den aktuellen Beschriftungs Maßstab zu (siehe Systemvariable CANNOSCALE).
Assoziativ	Schaltet die Assoziativität der Schraffierungsmuster ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, wird das Muster automatisch angepasst. • Aus - nicht assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, bleibt das Muster unverändert. Die Option Assoziativ ist für Beschriftungs Schraffuren nicht verfügbar.
Separate Schraffuren erstellen	Wenn diese Option aktiviert ist, wird für jede Umgrenzung in der Auswahl eine separates Schraffur Objekt erzeugt. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, wird ein zusammengesetztes Schraffur Objekt erstellt.
Zeichen Reihenfolge	Definiert, wo das Muster relativ zu anderen Objekten liegen soll: <ul style="list-style-type: none"> • Keine - Die Zeichen Reihenfolge wird ignoriert. • In den Hintergrund - das Muster ist hinter (unter) allen anderen Objekten. • In den Vordergrund - das Muster ist vor (über) allen anderen Objekten. • In den Hintergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird hinter (unter) der Umgrenzung platziert. • In den Vordergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird vor (über) der Umgrenzung platziert.
Layer	Ermöglicht es Schraffuren auf einem bestimmten Layer anstatt auf dem aktuellen Layer zu erstellen. Klicken Sie auf Liste und wählen Sie einen Layer.
Transparenz	Ermöglicht die Transparenz-Eigenschaft der Schraffur festzulegen. Die Optionen sind: <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle verwenden - benutzt den aktuellen Transparenzwert, der durch die Systemvariable CETRANSAPRENCY festgelegt ist. • Von Layer - benutzt den Wert der Layer Transparenz Eigenschaft. • VonBlock - der Transparenzwert wird durch den Block gesteuert. • Wert angeben - geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Schieberegler, um einen Wert zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 festzulegen. Die Transparenzstufe beschränkt sich auf 90 %, um Verwechslungen mit gefrorenen oder ausgeschalteten Layer zu vermeiden. Der Transparenzwert für neue Schraffuren wird in der Systemvariablen HPTRANSPARENCY gespeichert.
Vererbte Eigenschaften	Kopiert die Eigenschaften eines anderen bestehenden Schraffurmusters; der Dialog wird vorübergehend geschlossen und Sie werden in der Befehlszeile aufgefordert: Wähle Schraffur Objekt, von dem die Eigenschaften kopiert werden sollen: Wählen Sie ein bestehendes Schraffur- Muster. Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Schraffuren auszuwählen. Wenn die

Auswahl der Schraffuren abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:

Wähle Schraffur Objekt, von dem die Eigenschaften kopiert werden sollen: Drücken Sie Eingabetaste, um in den Dialog zurückzuwechseln.

Diese Schaltfläche ist nützlich, um schnell bestehende Schraffureinstellungen aus der Zeichnung zu übernehmen.

Verfahren

[Definieren der MEASUREMENT Einstellungen](#)

[Definieren der MAXHATCH Einstellungen](#)

[Allgemeines Verfahren, um Schraffuren und Gradienten Füllungen zu erstellen](#)

[Einstellen der Schraffur Eigenschaften](#)

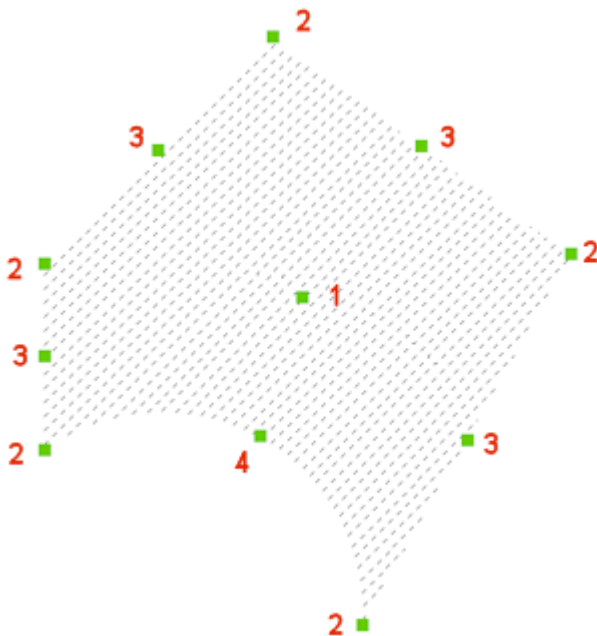
[Definieren der Umgrenzung für Schraffuren oder Farbverläufe](#)

[So bearbeiten Sie eine Schraffur oder eine Gradienten Füllung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Nicht-assoziative Schraffur-Muster können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Schraffur.
Beachten Sie, dass es einen zentralen Griff (1), Griffe an jedem Umgrenzungs Scheitelpunkt (2) und Griffe in den Mittelpunkt jedes Segments jeder Umgrenzung (3 und 4) gibt.
2. Ziehen Sie den Zentrum Griff (1), um die Schraffur zu verschieben.
3. Ziehen Sie einen Scheitelpunktgriff (2) oder ein Mittelpunkt-Griff (3 und 4), um die Schraffurumgrenzung zu ändern.



1. Zentrum Griff: Verschiebt die Schraffur
2. Eckpunkt Griff: Verschiebt den Eckpunkt
3. Mittelpunkt Griff: Verschiebt das Umgrenzungssegment
4. Bogen Mittelpunkt Griff: Ändert den Bogenradius

Ähnliche Befehle

[GSchraff](#) - platziert Schraffur Muster über eine Dialogeingabe.

[Umgrenzung](#) und [-Umgrenzung](#) platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches.

[AbStuf](#) - platziert eine Gradienten Füllung über eine Dialogeingabe.

[-Schraff](#) - platziert Schraffur Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

[SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen in einem Dialog.

[-SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen über Aufforderungen in der Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Schraffur-Mustern.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

[Solid](#) - zeichnet 3- und 4-seitige Solid gefüllte Bereiche.

-Schraff

Füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern; Einstellungen werden über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile erstellt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-schraff*

Alias: *-sch*, *-gschraff*

Quad: *2D Konstruktion* | 

: *-schraff*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktuelles Schraffur Muster:: ANSI31

Definiere internen Punkt oder:

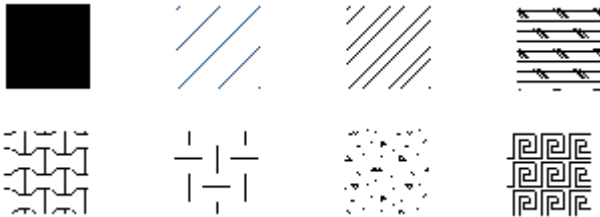
[Eigenschaften/Wählen/entFernen/Optionen/ZEichen/Ursprung/Beschriftung/Layer/Transparenz/Zurück]: Wählen Sie einen Punkt aus oder geben Sie eine Option ein.

Alles sichtbar auswählen ... *

Definiere internen Punkt oder

[Eigenschaften/Wählen/entFernen/Optionen/ZEichen/Ursprung/Beschriftungen/Layer/Transparenz/Zurück]: Wählen Sie einen weiteren Punkt aus oder geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Schraffur zu erstellen.

* Objekte, die im aktuellen Ansichtsfenster nicht sichtbar sind, wenn der Befehl gestartet wird, können nicht ausgewählt werden. Teilweise sichtbare Objekte können aber ausgewählt werden.



Beispiele für Schraffur Muster.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktuelles Schraffur Muster: ANSI31	Zeigt den Namen des aktuellen Schraffur-Musters an; Sie können den Namen des Musters über die Option Eigenschaften ändern.
Definiere internen Punkt	Wählen Sie einen Punkt im Inneren des zu schraffierenden Bereiches; BricsCAD erzeugt eine unsichtbare Bereichsumgrenzung und schraffiert den Bereich. Es können mehrere Bereiche gleichzeitig schraffiert werden.
Eigenschaften	
Geben Sie einen Muster Namen ein	Definiert den Namen des Schraffur-Musters.
? für eine Muster Liste	Listet die Namen aller Muster auf. Drücken Sie F2, um die Liste im BricsCAD Eingabe-Protokoll zu sehen.
Volumen	Definiert eine solid gefüllt Schraffur.
Benutzer definiert	Damit können Sie einfache Schraffierungsmuster unter Angabe von Winkel, Skalierung und Kreuzschraffur definieren.

Fortfahren	Überspringt die nächsten beiden Eingabeaufforderungen und kehrt zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück.
Faktor für Muster	Definiert den Skalierungsfaktor des Schraffur-Musters. Der Skalierungsfaktor für Schraffur Muster ist in der Regel der gleiche wie für Text- und Linientypen.
Winkel für Muster	Definiert den Winkel, mit welchem das Muster gezeichnet wird.
Benutzerdefiniert	
Fortfahren	Überspringt die nächsten Eingabeaufforderungen und kehrt zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück.
Abstand zwischen Standard-Musterlinien	Definiert den Abstand zwischen den Schraffur-Linien.
Winkel für Linien	Definiert den Winkel, mit welchem das Muster gezeichnet wird.
Kreuz Schraffur?	Legt fest, ob eine Kreuz-Schraffur erzeugt wird (das Original wird um 90 Grad gedreht wiederholt).
Wählen	
Wählen	Sie werden aufgefordert, die Objekte zu wählen, die für die Umgrenzung in Betracht gezogen werden sollen: Objekte wählen - wählen Sie ein oder mehrere Objekte. Objekte wählen - drücken Sie die Eingabetaste, um zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurückzukehren.
Entfernen	Ermöglicht das Entfernen von Umgrenzungen. Sie werden aufgefordert Inseln (interne) Objekte zu wählen die auch schraffiert werden sollen.
Optionen	
Optionen	Sie werden aufgefordert: Eine Option eingeben [Umgrenzung/Beibehalten/Insel/Stil/Assoziativität/Toleranz/sSchraffuren]:
Umgrenzung s Satz	Bestimmt die Objekte zur Prüfung für die Erzeugung der Umgrenzung: Definiere Erkennungstypen für Umgrenzungen [Neu/Jedes] <Jedes>:- geben Sie ein N oder ein J ein. <ul style="list-style-type: none"> • Jedes - wählt alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster. • Neu - fordert Sie auf Objekte zu wählen.
Umgrenzung beibehalten	Legt fest, ob die temporären Umgrenzungsobjekte, die durch BricsCAD erzeugt werden, erhalten bleiben, nachdem dieser Befehl beendet wird: Erhalte abgeleitete Umgrenzungen? [Ja/Nein] <Nein>:- geben Sie J oder N ein. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erhält die Umgrenzung in der Zeichnung. • Nein - Umgrenzung wird gelöscht.
Insel erkennen	Schaltet, ob Inseln (Interne Grenzen) schraffiert werden oder nicht: Sollen Inseln erkannt werden? [Ja/Nein] <Ja>:- geben Sie J oder N ein. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - Inseln (interne Grenzen) werden nicht schraffiert. • Ja - Inseln (interne Grenzen) werden nicht erkannt und dadurch schraffiert.

<p>Stil</p>	<p>Definiert wie Inseln behandelt werden: Geben Sie den Insel Stil an: Verschachtelt/Außen/Ignorieren/<Verschachtelt>: - geben Sie V, A oder I ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verschachtelt - wenn eine geschlossene Schraffur-Grenze andere Grenzen enthält, wechselt BricsCAD zwischen den schraffierten und unschraffierten Bereiche ab. • Außen - wenn eine geschlossene Schraffur-Grenze andere Grenzen enthält, schraffiert BricsCAD nur den äußersten Bereich. • Ignorieren - wenn eine geschlossene Schraffur-Grenze andere Grenzen enthält, schraffiert BricsCAD den kompletten inneren Bereich, als ob die inneren Grenzen nicht vorhanden wären.
<p>Assoziativität</p>	<p>Schaltet die Assoziativität der Schraffierungsmuster ein oder aus: Assoziative Schraffur? [Ja/Nein] <Ja>: - geben Sie J oder N ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - Schraffuren sind assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, wird das Muster automatisch angepasst. • Nein - Schraffuren sind nicht assoziativ; wenn die Umgrenzung geändert wird, bleibt das Muster unverändert.
<p>Toleranz</p>	<p>Definiert die größte Lücke, die BricsCAD noch ignoriert, wenn die Schraffur-Grenzen nicht vollständig geschlossen sind: Definieren Sie einen Lücken Toleranz Wert <0>: - geben Sie eine Zahl ein.</p>
<p>Separate Schraffuren</p>	<p>Separate Schraffuren erstellen? [Ja/Nein] <Nein>: - geben Sie J oder N ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - Erstellt separate Schraffuren, wenn die Schraffur aus mehreren geschlossenen Grenzen besteht anstatt ein einzelnes Schraffur-Objekt zu erstellen. • Nein - Erstellt ein einzelnes Schraffur Objekt.
<p>Zeichen Reihenfolge</p>	<p>Definiert, ob Schraffur-Muster optisch über oder unter lagegleichen Objekten liegen. Sie werden aufgefordert: Eine Option eingeben [Keine/Hinten/Vorne/Umgrenzung/uMgrenzung]: - Geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keine - ignoriert die Zeichenreihenfolge. • In den Hintergrund - Platziert das Schraffur Muster hinter (unter) allen anderen Objekten; dies verhindert, dass Objekte durch die Schraffur verdeckt werden. • In den Vordergrund - Platziert das Schraffur Muster vor (über) allen anderen Objekten. • In den Hintergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird hinter (unter) der Umgrenzung platziert; dies macht es leichter die Umgrenzung zu wählen. • In den Vordergrund der Umgrenzung bringen - das Muster wird vor (über) der Umgrenzung platziert.
<p>Ursprung</p>	<p>Fordert Sie auf, einen neuen Schraffur-Ursprung einzugeben: Neuer Wert für Muster Ursprung <0,0>: - geben Sie X-, Y-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt. Verwenden Sie Objektfänge, um den Ursprung genau zu definieren.</p>

Beschriftungen	<p>Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für die Schraffuren ein. Weist den aktuellen Beschriftungs Maßstab zu (siehe Systemvariable CANNOSCALE).</p> <p>Sie werden aufgefordert: Erzeuge Beschriftungs Schraffur [Ja/Nein] <Nein>: -geben Sie J oder N ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erstellt Beschriftungs Schraffuren. • Nein - erstellt keine Beschriftungs Schraffuren.
Layer	<p>Ermöglicht es Schraffuren auf einem bestimmten Layer anstatt auf dem aktuellen Layer zu erstellen.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Layer angeben oder . für aktuellen verwenden <.>:</p> <p>Geben Sie den Namen des Layer ein auf dem Sie das Schraffur-Objekt erstellen möchten oder drücken die Eingabetaste, um die Schraffur auf dem aktuellen Layer erstellen möchten.</p>
Transparenz	<p>Ermöglicht die Transparenz-Eigenschaft der Schraffur festzulegen.</p> <p>Sie werden aufgefordert: Transparenz definieren [0/90/VonLayer/VonBlock/.] <Aktuellen verwenden>: -geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuelle verwenden - benutzt den aktuellen Transparenzwert, der durch die Systemvariable CETRANSOPARENCY festgelegt ist. • Transparenz angeben [0,90] - geben Sie einen Wert ein oder verwenden Sie den Schieberegler, um einen Wert zwischen 0 (vollständig deckend) und 90 festzulegen. Die Transparenzstufe beschränkt sich auf 90 %, um Verwechslungen mit gefrorenen oder ausgeschalteten Layer zu vermeiden. • Von Layer - benutzt den Wert der Layer Transparenz Eigenschaft. • VonBlock - der Transparenzwert wird durch den Block gesteuert. <p>Der Transparenzwert für neue Schraffuren wird in der Systemvariablen HPTRANSPARENCY gespeichert.</p>
Zurück	Ermöglicht bereits ausgewählte Grenzen aus der Auswahl zu entfernen.

Verfahren

[Definieren der MEASUREMENT Einstellungen](#)

[Definieren der MAXHATCH Einstellungen](#)

[Allgemeines Verfahren, um Schraffuren und Gradienten Füllungen zu erstellen](#)

[Einstellen der Schraffur Eigenschaften](#)

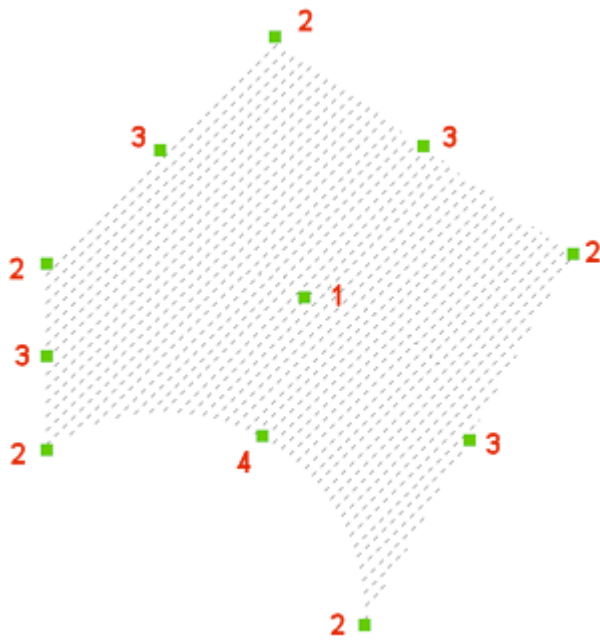
[Definieren der Umgrenzung für Schraffuren oder Farbverläufe](#)

[So bearbeiten Sie eine Schraffur oder eine Gradienten Füllung](#)

Bearbeitung mit Griffen

Schraffur-Muster können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Schraffur.
Beachten Sie, dass es einen zentralen Griff (1), Griffe an jedem Umgrenzungs Scheitelpunkt (2) und Griffe in den Mittelpunkt jedes Segments jeder Umgrenzung (3 und 4) gibt.
2. Ziehen Sie den Zentrum Griff (1), um die Schraffur zu verschieben.
3. Ziehen Sie einen Scheitelpunktgriff (2) oder ein Mittelpunkt-Griff (3 und 4), um die Schraffurumgrenzung zu ändern.



1. Zentrum Griff: Verschiebt die Schraffur
2. Eckpunkt Griff: Verschiebt den Eckpunkt
3. Mittelpunkt Griff: Verschiebt das Umgrenzungssegment
4. Bogen Mittelpunkt Griff: Ändert den Bogenradius

Ähnliche Befehle

[Schraff](#) - platziert Schraffur Muster über eine Dialogeingabe.

[Umgrenzung](#) und [-Umgrenzung](#) platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches.

[SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen in einem Dialog.

[-SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen über Aufforderungen in der Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Schraffur-Mustern.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

[Solid](#) - zeichnet 3- und 4-seitige Solid gefüllte Bereiche.

SchraffEdit

Bearbeitet Schraffuren und Farbverläufe in einem Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schraffedit*

Menü: *Ändern | Schraffur Bearbeitung*

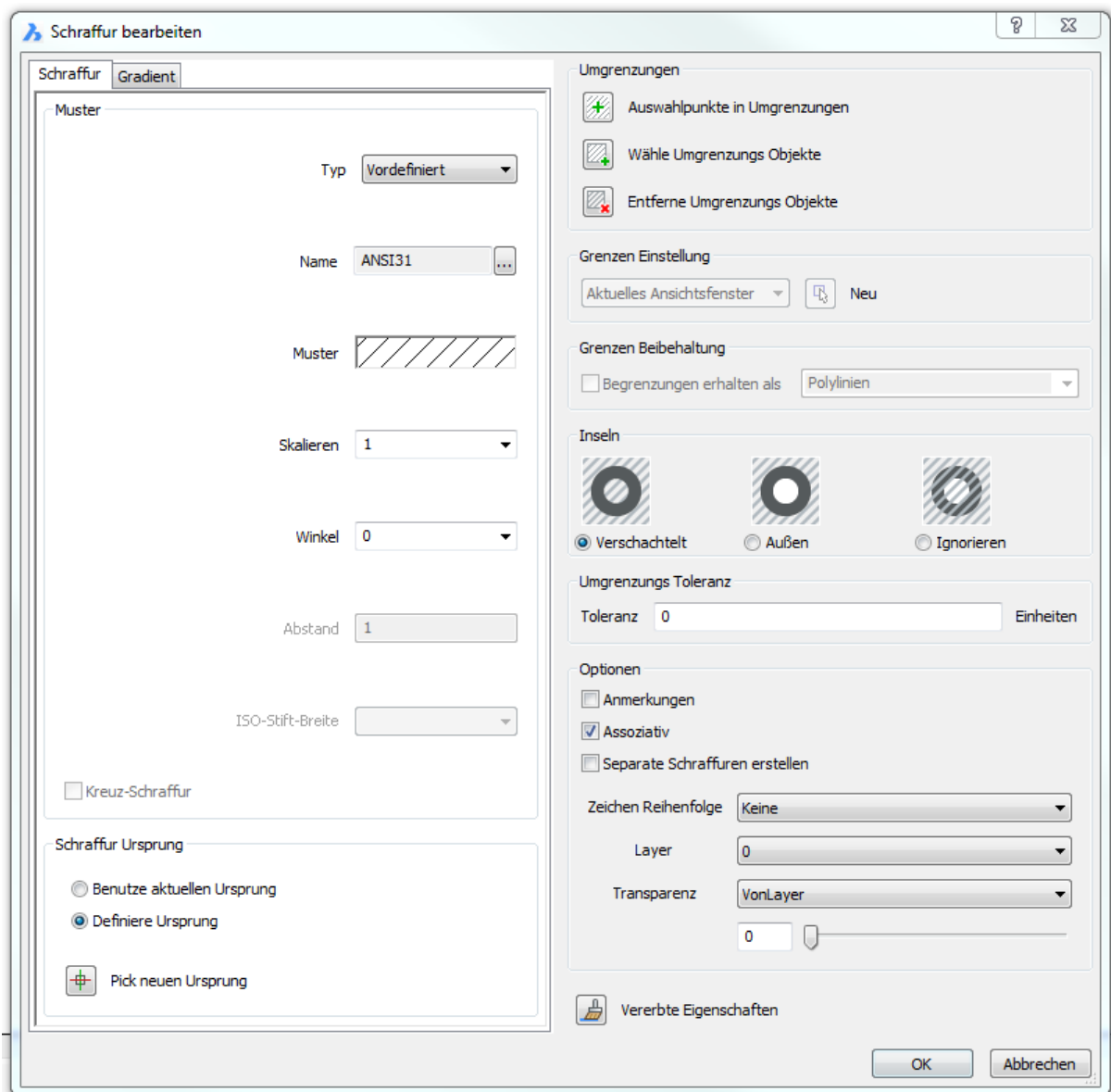
Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *schraffedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Schraffur Objekt: **Wählen Sie eine Schraffur oder Füllung in der Zeichnung aus.**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wenn eine lineare Schraffur oder ein Schraffurmuster ausgewählt ist, sind die Einstellmöglichkeiten gleich wie beim Befehl [Schraff](#).

Wenn eine Farbverlauf-Füllung ausgewählt ist, sind die Einstellmöglichkeiten gleich wie beim Befehl [abstuf](#).

Klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um die Änderungen zu übernehmen.

Verfahren

[So bearbeiten Sie eine Schraffur oder eine Gradienten Füllung in der Eigenschaften Leiste](#)

[Eine Schraffur in einem Dialog bearbeiten](#)

[Eine Gradienten Füllung in einem Dialog bearbeiten](#)

Ähnliche Befehle

[AbStuf](#) - füllt geschlossene Bereiche mit Füllungen in neun verschiedenen Mustern und mit einer oder zwei Farben; zeigt den Dialog Schraffur und Farbverlauf an.

[Schraff](#) - füllt geschlossene Bereiche mit wiederholten Mustern; zeigt den Dialog Schraffur und Farbverlauf an.

[-Schraff](#) -füllt geschlossene Bereiche mit sich wiederholenden Mustern; zeigt Eingabe-Aufforderungen in der Befehlszeile.

[-SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen über Aufforderungen in der Befehlszeile.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

-SchraffEdit

Bearbeiten von Grenzen eines Schraffur und Farbverlauf Objektes; es werden Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-schraffedit*

Quad Cursor-Menü: *2D Bearbeitung* |  |  | 




: *-schraffedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Schraffur Objekt: Wählen Sie eine Schraffur oder ein Farbverlauf Objekt in der Zeichnung.

Schraffur Option eingeben [*EntAssoz/Hinzufügen/Entfernen/Assoziiert*]: Geben Sie eine Option ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Option	Quad Icon	Beschreibung
Assoziation entfernen		Entfernt die <i>assoziative</i> Eigenschaft der ausgewählten Schraffur oder des Farbverlaufs. BricsCAD zeigt in der Befehlszeile folgendes an: Schraffur Umgrenzungs Assoziativität entfernt
Umgrenzungen hinzufügen		Dem gewählten Schraffur- oder Farbverlauf-Objekt wird eine Umgrenzung zugeordnet. Aufforderung in der Befehlszeile: Definiere internen Punkt oder [Wähle Objekte]: - führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> Klicken Sie in einen geschlossenen Bereich. Alles sichtbar auswählen... Definiere internen Punkt oder [Wähle Objekte]: -klicken Sie in einem anderen geschlossenen Bereich, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um zu stoppen. Benutzen Sie <i>Wähle Objekte</i>. Sie werden aufgefordert: Objekte wählen: - wählen Sie ein geschlossenes Objekt (Polylinie, Kreis, Ellipse,...) Objekte im Satz: 1 Objekte wählen: - wählen Sie ein anderes geschlossenes Objekt oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu stoppen.
Umgrenzungen entfernen		Entfernt Umgrenzungen von der ausgewählten Schraffur oder des Farbverlauf Objekts. Grenzen des gewählten Schraffur oder Farbverlauf Objekts werden hervorgehoben dargestellt. Aufforderung in der Befehlszeile: Objekte wählen: - klicken Sie auf eine Umgrenzung Objekte wählen: - klicken Sie auf ein anderes Objekt oder drücken Sie die EINGABETASTE, um zu stoppen.
Assoziiert		Ordnet das ausgewählte Schraffur- oder Farbverlauf-Objekt einer anderen Umgrenzung zu. Aufforderung in der Befehlszeile:

	<p>Definiere internen Punkt oder [Wähle Objekte]: - führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie in einen geschlossenen Bereich. Alles sichtbar auswählen... Definiere internen Punkt oder [Wähle Objekte]: -klicken Sie in einem anderen geschlossenen Bereich, oder drücken Sie die EINGABETASTE, um zu stoppen. • Benutzen Sie <i>Wähle Objekte</i>. Sie werden aufgefordert: Objekte wählen: - wählen Sie ein geschlossenes Objekt (Polylinie, Kreis, Ellipse,...) Objekte im Satz: 1 Objekte wählen: - wählen Sie ein anderes geschlossenes Objekt oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu stoppen.
--	---

Ähnliche Befehle

[SchraffEdit](#) - Bearbeitungen von Schraffuren und Farbverläufen in einem Dialog.

[-Schraff](#) -füllt geschlossene Bereiche mit sich wiederholenden Mustern; zeigt Eingabe-Aufforderungen in der Befehlszeile.

[Schraff](#) - füllt geschlossene Bereiche mit wiederholten Mustern; zeigt den Dialog Schraffur und Farbverlauf an.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[AbStuf](#) - füllt geschlossene Bereiche mit Füllungen in neun verschiedenen Mustern und in einer oder zwei Farben; zeigt den Dialog Schraffur und Farbverlauf an.


Spirale

Erzeugt eine 2D-Spirale oder einen 3D-Helix.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *spirale*

Menü: *Zeichnung | Spirale*

Werkzeugkasten: *Polylinien* | 

: *spirale*

Aufforderung in der Befehlszeile:

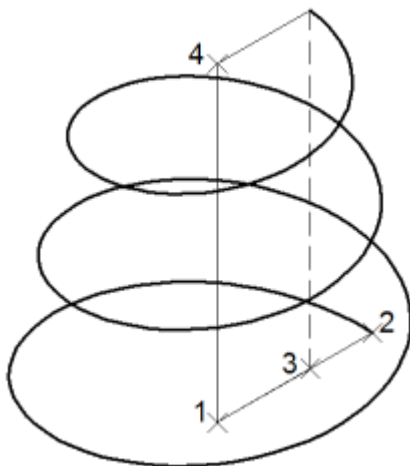
Anzahl der Windungen = 3 Drehen = GUZ

Definiere Mittelpunkt der Basis: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an. (1)

Definiere Basisradius oder [**Durchmesser**] <Vorgabe>: Geben Sie den Radius der Basis an oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den Vorgabewert zu übernehmen. (2)

Definiere den oberen Radius oder [**Durchmesser**] <Vorgabe>: Geben Sie den oberen Radius an oder drücken Sie die EINGABETASTE, um den oberen Radius gleich dem Basisradius zu setzen. (3)

Helix Höhe eingeben oder [**Achsenendpunkt/Drehungen/drehHöhe/dRehsinn**] <Vorgabe>: Geben Sie die Höhe der Spirale an oder geben Sie eine Option ein; geben Sie 0 ein, um eine 2D Spirale zu erstellen. (4)



Befehls Optionen

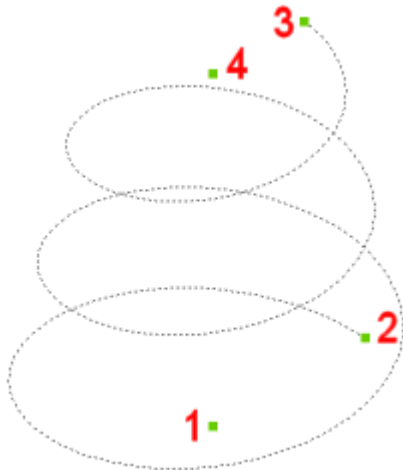
Option	Beschreibung
Durchmesser	Sie werden aufgefordert: Definiere Durchmesser <Vorgabe>: geben Sie den Durchmesser der Basis der Helix ein.
Vorgabe	Die ursprünglichen Standardwerte sind: <ul style="list-style-type: none"> • Basisradius: 1 • Oberer Radius: Gleich dem Basisradius • Basisdurchmesser: 2 • Oberer Durchmesser: Gleich dem Basisdurchmesser • Höhe: 1 • Drehungen: 3 • Drehsinn: GUZ (gegen den Uhrzeigersinn)

	In einer Zeichnungs-Sitzung wird der zuvor verwendete Wert für jeden Parameter als Vorgabewert gesetzt.
Achsenendpunkt	Sie werden aufgefordert: Definiere Achsen Endpunkt: Geben Sie einen Punkt in der Zeichnung an. Der Endpunkt der Achse definiert die Höhe und Ausrichtung der Spirale.
Drehungen	Sie werden aufgefordert: Anzahl der Windungen eingeben <Vorgabe>: Geben Sie die Anzahl der Windungen für die Spirale ein. Zahlen von 1 bis 500 werden akzeptiert.
Drehhöhe	Sie werden aufgefordert: Abstand zwischen den Windungen eingeben <aktueller Wert>: Geben Sie die Höhe einer Steigung ein. Die Höhe einer Drehung und die Anzahl der Drehungen definieren die Höhe der Spirale.
Drehsinn	Sie werden aufgefordert: Drehrichtung der Spirale angeben [UZ/GUZ] <Vorgabe>: Geben Sie (im Uhrzeigersinn) UZ oder GUZ (gegen den Uhrzeigersinn) ein.

Bearbeitung mit Griffen

Spiralen können über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Spirale. Beachten Sie, es werden vier Griffe dargestellt.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - (1) Verschieben der Spirale.
 - (2) Ändern des Basisradius.
 - (3) Ändern des oberen Radius.
 - (4) Ändern der Höhe.



Ähnliche Befehle

[3dPoly](#) - zeichnet 3D Polylinien.

[Plinie](#) - zeichnet Polylinie Linien, Bögen und Splines.

[Spline](#) - zeichnet offene und geschlossene Splines

Schnittmenge

Führt eine boolesche Schnittmengenoperation an 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus. Alle nicht gemeinsamen Teile werden entfernt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schnittmenge*

Alias: *sm*

Menü: *Ändern | 3D Volumenkörper Bearbeitung | Schnittmenge*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper Bearbeitung | *

: *schnittmenge*

Aufforderung in der Befehlszeile:

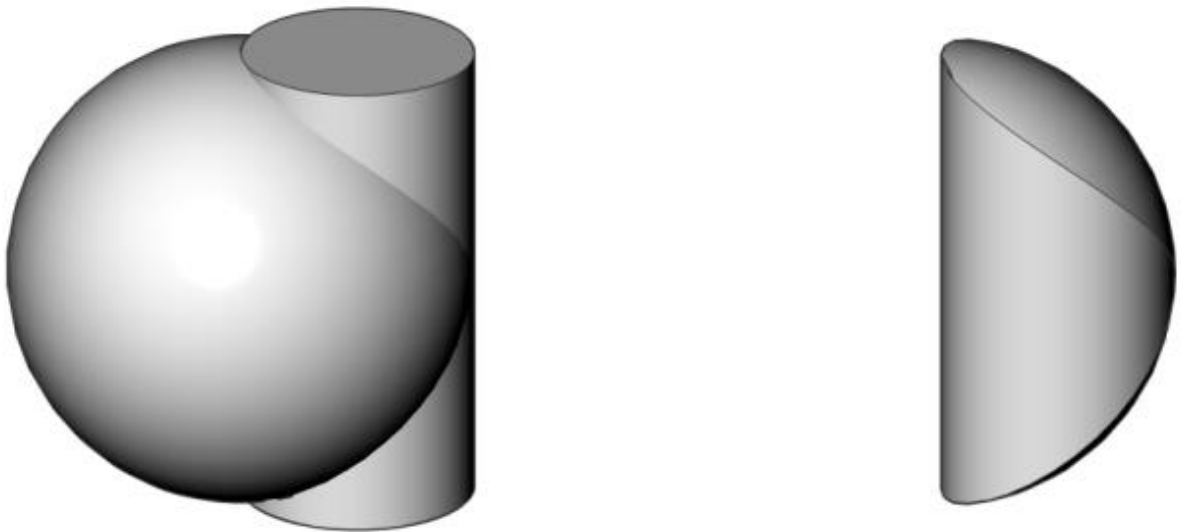
ACIS-Objekt zum Schneiden wählen: Wählen Sie einen 3D-Volumenkörper und/oder eine 2D-Region.

Objekte im Satz: 1

ACIS-Objekt zum Schneiden wählen: Wählen Sie einen weiteren 3D-Volumenkörper und/oder 2D-Region aus.

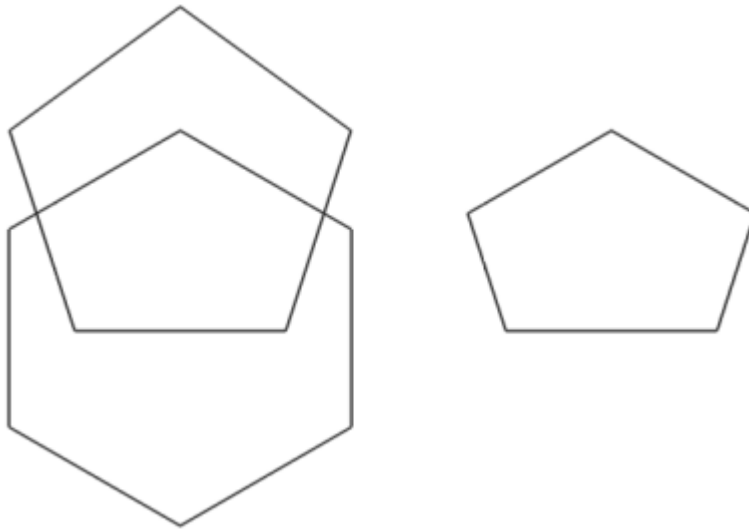
Objekte im Satz: 2

ACIS-Objekt zum Schneiden wählen: Wählen Sie mehrere ACIS-Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Schnittmenge zu erzeugen.



BricsCAD entfernt alle nicht gemeinsamen Teile von Volumenkörper und Regionen der gewählten Objekte; links = gewählte Objekte; Rechts = Ergebnis.

Dieser Befehl ist auch für Regionen verfügbar:



Beachten Sie: wenn sich die Volumenkörper und Regionen nicht schneiden, werden diese von BricsCAD gelöscht.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ACIS-Objekt zum Schneiden wählen	Definiert die 3D-Volumenkörper und/oder 2D-Regionen. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Nicht-ACIS-Objekte werden ignoriert.

Ähnliche Befehle

[Extrusion](#) - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

[Überlag](#) - erzeugt 3D Volumenkörper aus sich überlagernden 3D Volumenkörper Modellen.

[MassEig](#) - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

[Region](#) - erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.

[Rotation](#) - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[Kappen](#) - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

[Differenz](#) - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

[Vereinig](#) - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Schnittpunkt

Schaltet den Objektfang Schnittpunkt; fängt den Schnittpunkt von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schnittpunkt*

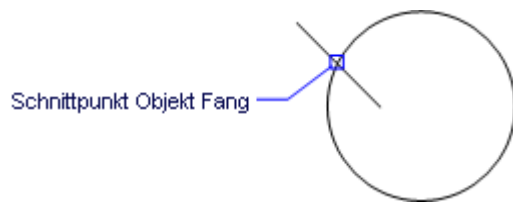
Transparent: *sch*

Alias: *nicht definiert*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *schnittpunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Fangmodus Schnittpunkt aktiv ist, fängt der Cursor den Schnittpunkt von sich kreuzenden Objekten. Es wird aber kein scheinbarer Schnittpunkt im 3-Dimensionalen-Raum gefangen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Schnittpunkt	Die Eingabe des Befehls schaltet den Objektfang Schnittpunkt. Dieser fängt die Schnittpunkte von Objekten. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - schaltet den Fangmodus Basispunkt um.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

Senden

Hängt die aktuelle Zeichnung an eine neue Nachricht des Standard-E-Mail-Client des Computers an.

Zugriff auf den Befehl über

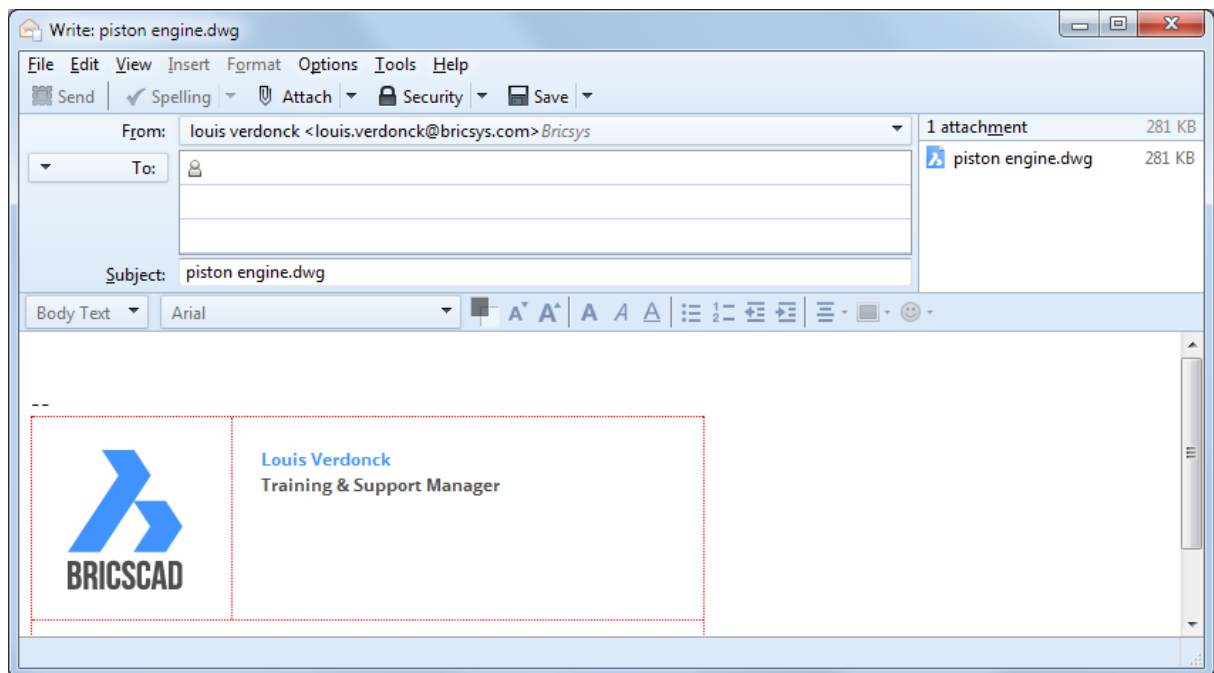
Befehlszeile: *senden*

Menü: *Datei | E-Mail senden*

: *senden*

Keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Startet eine neue Nachricht in der E-Mail-Client-Software und hängt die aktuelle Zeichnung an.



Vervollständigen Sie die Nachricht und klicken Sie dann auf Senden.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Spiegeln

Spiegelt ein Objekt über eine Linie in einer 2D Ebene.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *spiegeln*

Alias: *sp*

Menü: *Ändern | 2D Spiegeln*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

: *spiegeln*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zu spiegelnde Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Zu spiegelnde Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden, und mit dem Befehl fortzufahren.

[Start der Spiegelachse](#): Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie X, Y-Koordinaten ein.

[Ende der Spiegelachse](#): Geben Sie einen weiteren Punkt an.

[Ursprüngliche Objekte löschen?](#) [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um die vorgegebene Option zu akzeptieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Start der Spiegelachse	Definiert den Startpunkt der Linie, über die das Objekt gespiegelt wird. Diese Linie wird nur temporär angezeigt, sobald Sie den zweiten Punkt wählen verschwindet die Linie wieder. Um vertikal oder horizontal zu spiegeln, halten Sie, für die Eingabe des zweiten Punktes, die Umschalttaste gedrückt oder benutzen Sie die Polare Spur .
Ende der Spiegelachse	Definiert den zweiten Punkt der Spiegellinie.
Ursprüngliche Objekte löschen?	Legt fest, ob die ursprünglichen Objekte gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> J - löscht die ursprünglichen Objekte, es bleiben nur die gespiegelten Objekte bestehen. N - löscht die ursprünglichen Objekte nicht, sie bleiben unverändert bestehen.

Verfahren

[Spiegeln von Objekten über eine Spiegelachse](#)

[Spiegeln von Objekten über eine Ebene](#)

[So spiegeln Sie mit Griffen](#)

Ähnliche Befehle

[3Dspiegeln](#) - spiegelt Objekte im 3D Raum.

[EinfügePassend](#) - fügt gespiegelte Blöcke ein.

Schieben

Verschiebt Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schieben*

Alias: *s*

Menü: *Ändern | Schieben*

Werkzeugkasten: *Ändern |* 

: *schieben*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die verschoben werden sollen: Wählen Sie eines oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen, die verschoben werden sollen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Basispunkt eingeben [Verschiebung] <Verschiebung>: Wählen Sie einen Punkt, geben Sie X-, Y-Koordinaten ein, oder geben Sie V ein.

Zweiten Punkt eingeben <Basispunkt zur Verschiebung benutzen>: Wählen Sie eine Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen, die verschoben werden sollen	Definiert die Objekte, die verschoben werden sollen.
Basispunkt eingeben	Definiert den Ausgangspunkt. Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie X-, Y-Koordinaten ein. Verwenden Sie die Objekt Fang Modi, um die Genauigkeit zu gewährleisten. Um Objekte horizontal oder vertikal zu verschieben halten Sie die Umschalttaste gedrückt.
Zweiten Punkt eingeben	Definiert das Ziel für die Objekte. Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie X-, Y-Koordinaten ein.
Verschiebung	Definiert den Verschiebungsvektor um den die Objekte verschoben werden sollen; Sie werden aufgefordert: Verschiebe Vektor eingeben <100,200,0> - Geben Sie die x-, y- und z-Koordinaten ein, um den Verschiebungsvektor vom Ursprung des aktuellen BKS anzugeben.

	Die z-Koordinate ist optional. Wenn nicht angegeben, wird $z = 0$ gesetzt.
Basispunkt zur Verschiebung benutzen	Verwendet die x, y, z-Koordinaten des Basispunkts , um den Verschiebungs Vektor zu definieren.

Verfahren

[Anwenden des Schieben Befehls](#)

[Schieben von Objekten mit Griffen](#)

[Benutzung von Ausschneiden und Einfügen, um Objekte zwischen Zeichnungen zu verschieben](#)

[Verschieben einer Auswahl als Block](#)

[Verschieben von Objekten mit der Griffbearbeitung](#)

Ähnliche Befehle

[PEdit](#) - verschiebt Eckpunkte von Polylinien.

[AusSchneiden](#) - kopiert Objekte in die Zwischenablage und löscht diese dann in der Zeichnung.

SchiebenODaten

Verschiebt erweiterte Objekt Daten von einem Objekt zum anderen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schiebenodaten*

Transparent: *'schiebenodaten*

Menü: *Werkzeuge | Objekt Daten | Objektdaten verschieben*

Werkzeugkasten: *Objektdaten* | 

: *schiebenodaten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt Daten verschieben: [Name der Anwendung](#) oder [[?](#)]: Geben Sie den Namen der Anwendung oder ? ein.

[Objekt wählen, von dem Daten verschoben werden sollen](#): Wählen Sie ein Objekt.

[Objekte wählen, zu denen Objektdaten verschoben werden](#): Wählen Sie ein anderes Objekt.

Objekt wählen, von dem Daten verschoben werden sollen: Wählen Sie ein anderes Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name der Anwendung	Bestimmt den Namen der Anwendung, mit welcher die erweiterten Objektdaten erzeugt wurden.
? um Anwendungsnamen aufzulisten	Listet die Namen der bestehenden Anwendungen auf.
Wählt das Objekt, aus dem die Daten verschoben werden sollen.	Quell-Objekt wählen, von dem die edata verschoben werden sollen Das Objekt muss erweiterte Daten (edata) enthalten, die mit dem Befehl EditEDaten erzeugt wurden.
Objekte wählen, zu denen Objektdaten verschoben werden	Bestimmt das Objekt, das die erweiterten Objektdaten (edata) erhalten soll.

Ähnliche Befehle

[KopierenEDaten](#) - kopiert erweiterte Objektdaten von einem Objekt zu einem anderen Objekt.

[LöschenDat](#) - löscht erweiterte Objektdaten von einem Objekt.

[EditEDaten](#) - erzeugt und bearbeitet erweiterte Objektdaten.

[NeuZuordApp](#) - verbindet Anwendungen mit Objekten.

Seiteneinr

Erstellt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

Zugriff auf den Befehl über

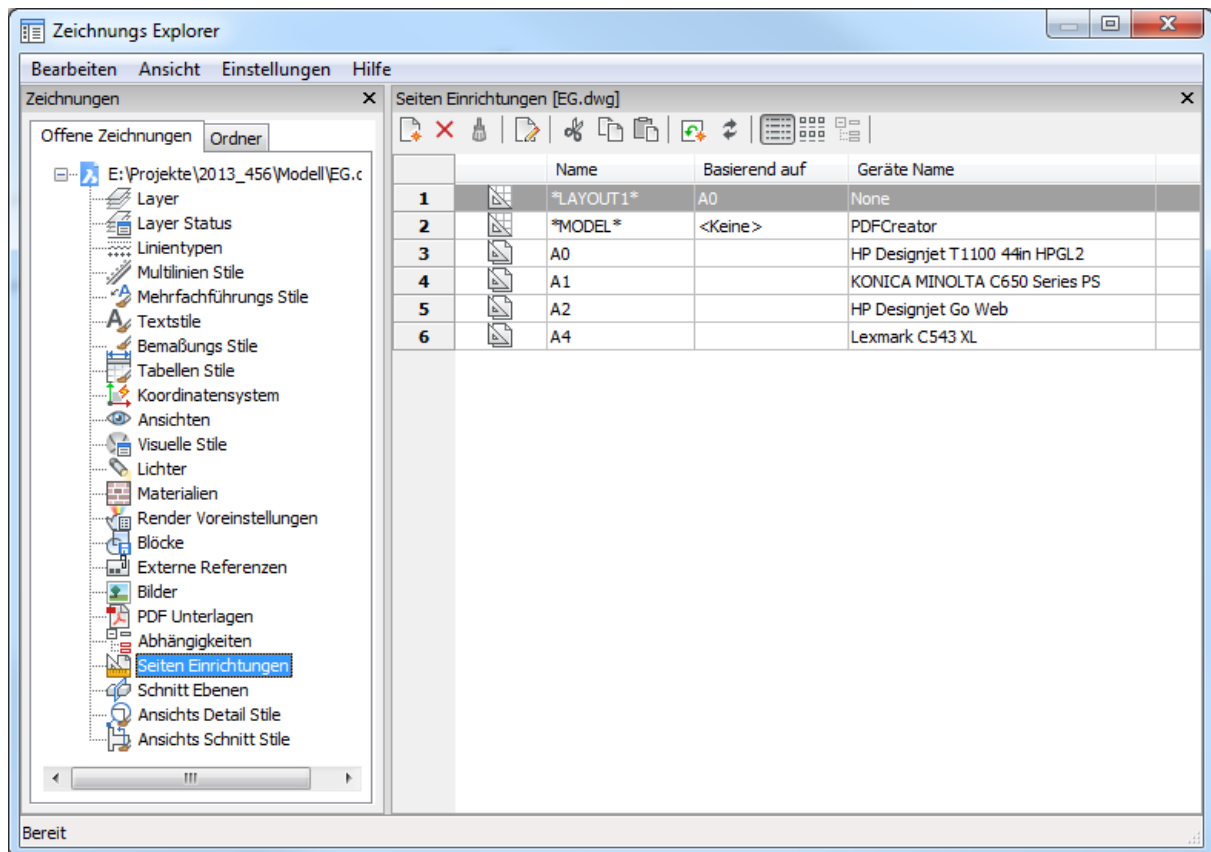
Befehlszeile: *seiteneinr*

Menü: *Datei | Seite Einrichtung*







Werkzeugkasten: *Layout* | 

: *seiteneinr*

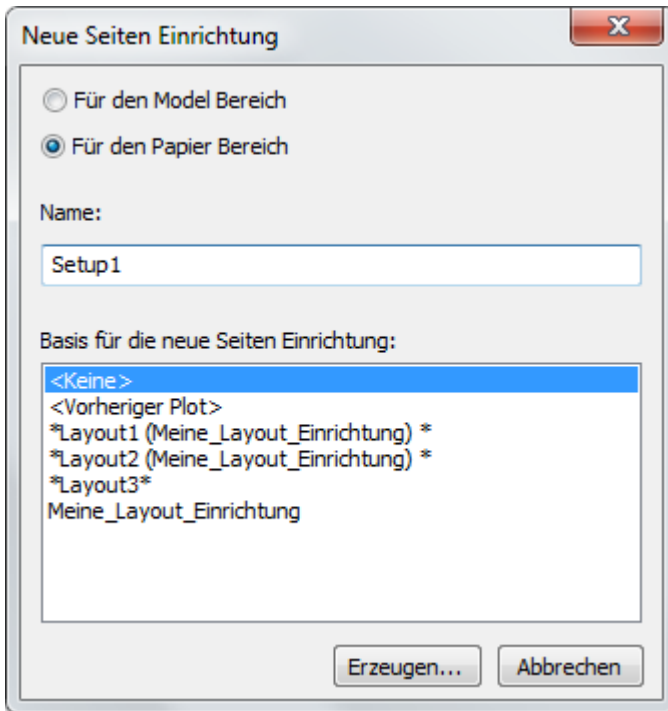
Ein Dialog Zeichnungs Explorer wird angezeigt:



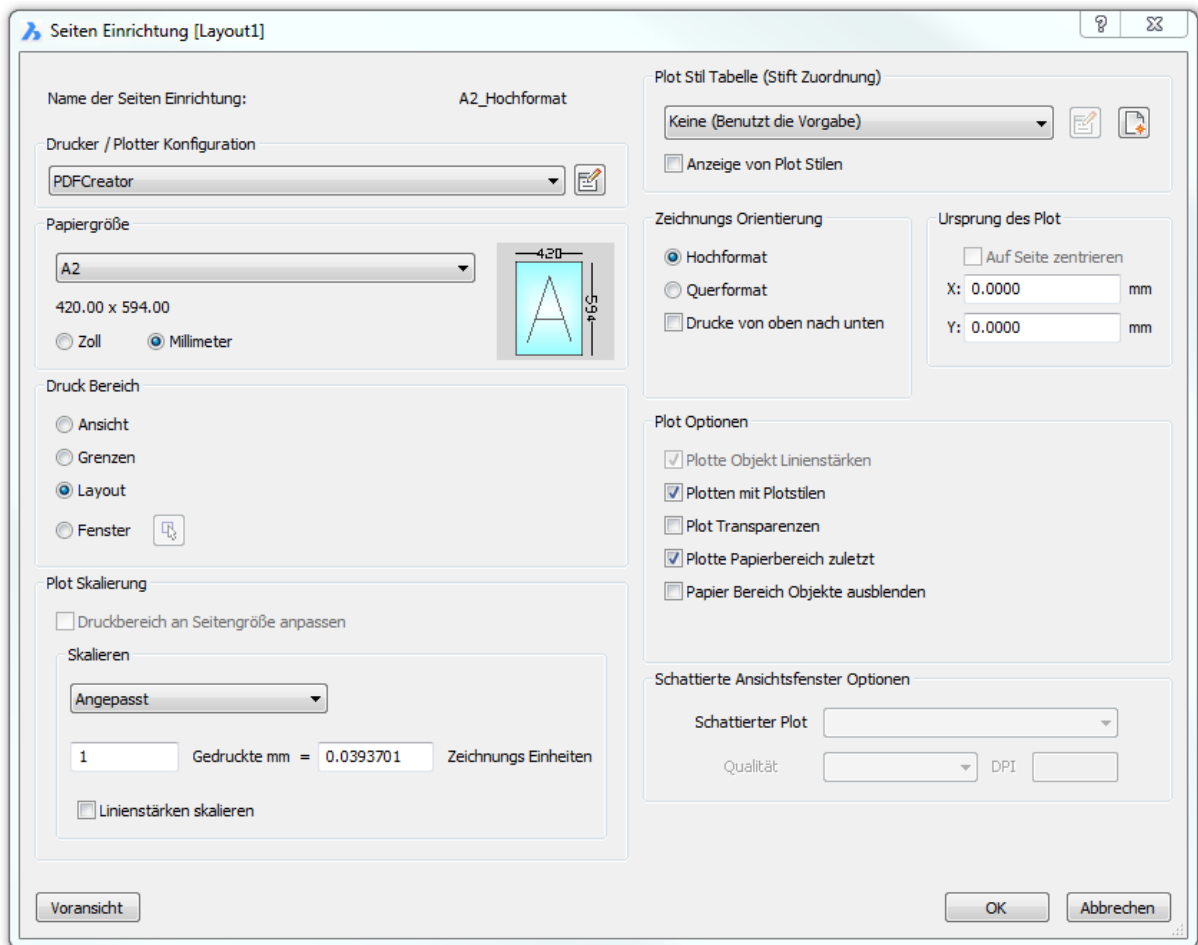
Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche *Neu* () zum Erstellen einer neuen Seiteneinrichtung.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche () eines **Layouts** oder **Models**, um die Seiteneinrichtung eines Layout- oder Modelbereiches zu bearbeiten.
- Wählen Sie ein oder mehrere Layouts () , klicken Sie dann auf die Schaltfläche *Löschen* () , um die Layouts zu entfernen.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche () einer vorhandenen Seiteneinrichtungs Definition, um eine Seiteneinrichtung zu bearbeiten.
- Doppelklick auf das Symbol () einer Papier Bereich Seiteneinrichtung, um die Definition zu bearbeiten.

Beim Erstellen einer neuen Seiteneinrichtung müssen Sie zwischen *Model Bereich* oder *Papier Bereich* wählen. Geben Sie dann einen Namen für die Seiteneinrichtung ein und klicken Sie auf die Schaltfläche Erzeugen..., um die Seiteneinrichtung zu erstellen.

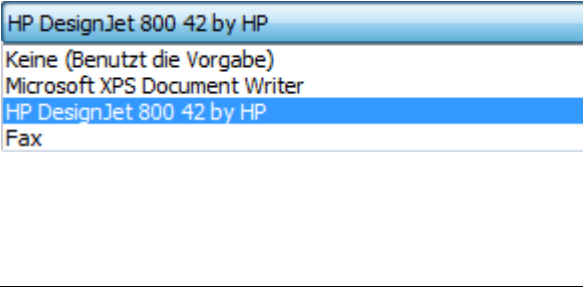

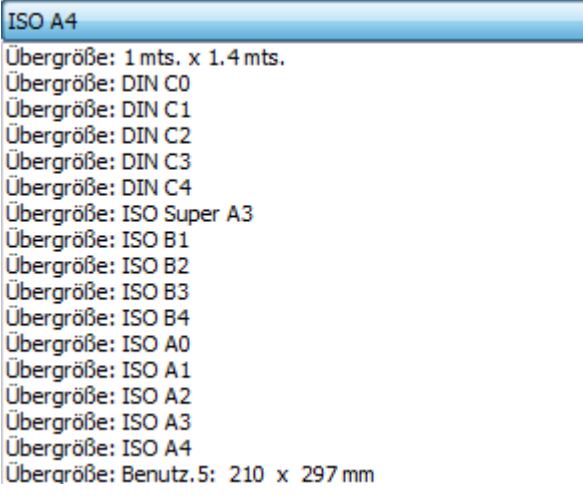
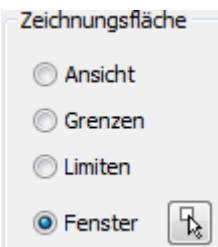


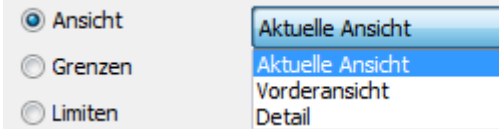


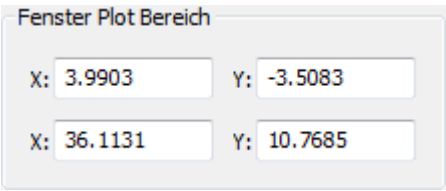

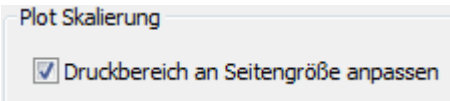
Der Dialog Seite einrichten wird angezeigt:

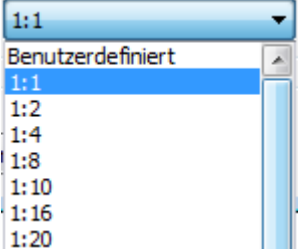
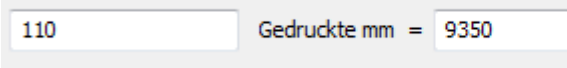
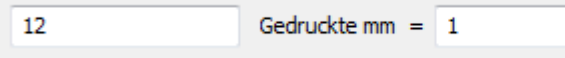
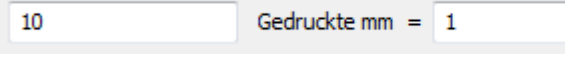
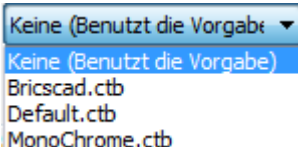


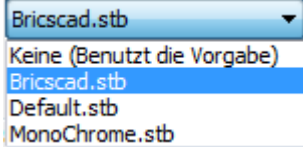


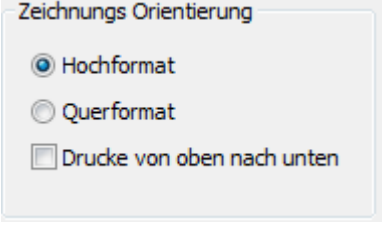
Wählen Sie die gewünschten Optionen und klicken Sie dann auf **OK**.

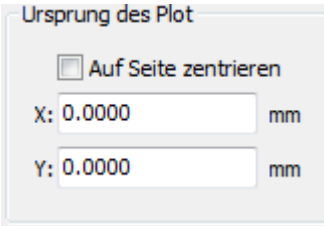
Befehls Optionen

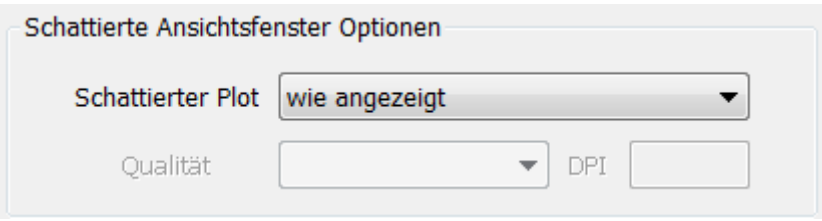
Option	Beschreibung
Drucker/Plotter Konfiguration	
	<p>Wählt den Drucker oder Plotter.</p> <p>BricsCAD funktioniert mit jedem Gerät, das auf dem System installiert ist einschließlich Netzwerk-Druckern, Frucken in Datei Fax und PostScript- Geräte.</p> <p>Es werden auch vordefinierte Drucker Parameter, die in PC3-Dateien gespeichert werden, verwendet. Sehen Sie hierfür auch beim Befehl PlotterManager nach.</p>
<p>Bearbeite Plotter Konfiguration </p>	<p>Öffnet den Drucker Eigenschaften Dialog, um die Drucker-Parameter anzupassen.</p>
Papiergröße	
	<p>Wählt die Größe des Papiers.</p> <p>Sie können Standard-Größen wählen, die im Pulldown-Menü angeboten werden. Dies sind die Größen, die vom gewählten Drucker unterstützt werden.</p> <p>Auch wenn von den Drucker-Einstellungen viele verschiedene Größen unterstützt werden, sollten Sie nur die Größe des Papiers auswählen, das tatsächlich in den Drucker eingelegt ist.</p> <p>Wenn benutzerdefinierte Papier Größen angeboten werden, werden diese im Eigenschaften Dialog des Druckers definiert.</p> <p>Das Bild zeigt die Größe, Position und Ausrichtung der aktuellen Zeichnungsfläche auf dem ausgewählten Papierformat an.</p>
<p>Einheit</p> <p>8.27 x 11.69</p> <p><input checked="" type="radio"/> Zoll <input type="radio"/> Millimeter</p>	<p>Schaltet die Papier Größen zwischen Zoll und metrischen Einstellungen um.</p> <p>210.00 x 297.00</p> <p><input type="radio"/> Zoll <input checked="" type="radio"/> Millimeter</p>
Zeichnungsfläche	
	<p>Definiert, welcher Bereich der Zeichnung gedruckt werden soll:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ansicht - druckt die aktuelle Ansicht oder eine benannte Ansicht. Sehen Sie hierfür auch beim Befehl AUSSCHNT nach. <p>Wählen Sie eine Ansicht aus dem Pulldown-Menü:</p>

	 <ul style="list-style-type: none"> • Grenzen - druckt bis zu den Grenzen der Zeichnung; dies gewährleistet, dass alle sichtbaren Objekte gedruckt werden. Objekte auf gefrorenen Layern werden bei der Berechnung der Grenzen nicht berücksichtigt. • Limiten - druckt bis zu den Limiten der Zeichnung, wie sie im Befehl Limiten definiert wurden. • Fenster - druckt einen rechteckigen Bereich der Zeichnung. Sie definieren die rechteckige Fläche durch die Eingabe von x,y Koordinaten oder durch Klick auf die Taste Wähle den Bereich, der gedruckt werden soll.
<p>Wähle den Bereich, der gedruckt werden soll</p> 	<p>Definiert den rechteckigen Bereich, der gedruckt werden soll.</p> <p>Klicken Sie auf die Taste ; die Dialogbox wird vorübergehend ausgeblendet, und es wird angezeigt:</p> <p>Erste Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die erste Ecke des Rechtecks.</p> <p>Zweite Ecke des Fensters wählen - definieren Sie die zweite Ecke.</p> <p>Sie können Punkte wählen oder x,y Koordinaten eingeben.</p> <p>Der Dialog "Seite einrichten" wird mit ausgefüllten x,y Koordinaten im Bereich Fenster Plot wieder geöffnet.</p>
	<p>Definiert die x,y Koordinaten der unteren linken und rechten oberen Ecke des rechteckigen Bereichs, der gedruckt werden soll.</p> <p>Sie können in x,y Koordinaten eingeben, oder auf die Taste  klicken, um Punkte in der Zeichnung zu definieren.</p>
<p>Plot Skalierung</p>	
	<p>Skaliert die Zeichnung so, dass sie genau dem bedruckbaren Bereich des Papiers angepasst wird.</p> <p>Die Skalierung wird von BricsCAD automatisch berechnet unter Berücksichtigung der Druckfläche der Zeichnung.</p> <p>Der bedruckbare Bereich ist die Größe des Papiers abzüglich der Ränder.</p>

	<p>Die Ränder sind die Streifen an den vier Kanten des Papiers, die vom Drucker zum Bearbeiten des Papiers benötigt werden.</p> <p>Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie keinen Skalierungsfaktor eingeben.</p>
	<p>Definiert den Skalierungsfaktor der gedruckten Zeichnung.</p> <p>Wählen Sie einen Skalierungsfaktor aus dem Pulldown-Menü oder wählen Sie <i>Benutzerdefiniert</i>, um einen Skalierungsfaktor zu definieren.</p> <p>Verfügbare Maßstäbe in der Liste können mit dem Befehl MstabListeBearb bearbeitet werden.</p> <p>Für den Maßstab 1:5 wird die Zeichnung kleiner skaliert.</p> <p>Für den Maßstab 5:1 wird die Zeichnung größer skaliert.</p>
	<p>In Model Bereich Seiten Einrichtungen: Definiert benutzerdefinierte Skalierungsfaktoren.</p> <p>Zum Beispiel, um eine Zeichnung mit einer Länge von 9350 Zeichnungseinheiten auf dem Papier in 110 mm Länge auszugeben: Gedruckte Einheiten = 110 mm Zeichnungseinheiten = 9350 BricsCAD berechnet automatisch die Skalierung.</p> <p>In Pereich Bereich Seiten Einrichtungen: Die Einstellung der Skalierung definiert die Beziehung zwischen Papier und Zeichnungs Einheiten. Papier-Einheiten sind entweder Zoll oder Millimeter. Zeichnungseinheiten können Fuß, Zentimeter, Meter,... usw. sein. Maßstab festlegen wenn Zeichnungseinheiten Fuß sind:</p>  <p>Maßstab festlegen wenn Zeichnungseinheiten cm sind:</p> 
<p>Linienstärken skalieren</p>	<p>Wenn aktiviert, werden die Linienstärken in Bezug auf den Plotmaßstab skaliert.</p>
<p>Plot Stil Tabelle</p>	
	<p>Definiert die Plot Stil Tabelle, die benutzt werden soll; diese weist Eigenschaften für "Stifte", Farben und Objekte zu.</p>

	<p>Wenn die Zeichnung Plot Stile verwendet, dann werden nur CTB (farb-basierende Tabelle) Dateien angezeigt.</p> <p>Wenn die Zeichnung Plot Stile verwendet, dann werden nur STB (Stil-basierende Tabelle) Dateien angezeigt.</p>  <p>Wenn Sie von Keine auf benannte Plot-Stil Tabellen umschalten, meldet BricsCAD: Plot-Stil Tabelle allen Layouts zuordnen? - Klicken Sie auf Ja oder Nein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - weist die CTB oder STB Plot-Stil-Datei allen Layouts zu. • Nein - weist die Plot-Stil-Datei nur dem aktuellen Layout zu.
<p>Bearbeite Plot Stile</p> 	<p>Öffnet den Plot-Stil Tabellen Editor Dialog. Sehen Sie auch beim Befehl PlotStil nach. Diese Schaltfläche ist nur verfügbar, wenn die Zeichnung STB Plot-Stile verwendet.</p>
<p>Erzeugen eines neuen Plot Stils</p> 	<p>Erzeugt neue Plot-Stile und lädt den Dialog Plot-Stil Tabelle hinzufügen.</p> <p>Wenn die Zeichnung nicht benannte Plot-Stile verwendet, fügt der Assistent neue farbabhängige Tabellen (CTB-Dateien) hinzu.</p> <p>Wenn die Zeichnung benannte Plot-Stile verwendet, dann fügt der Assistent neue benannte Plot Stil Tabellen (STB-Dateien) hinzu.</p> <p>Sehen Sie auch beim Befehl PlotStilmanager nach.</p>
<p><input type="checkbox"/> Anzeige von Plot Stilen</p>	<p>Schaltet die Anzeige der Plot-Stil Namen um.</p>
<p>Zeichnungs Orientierung</p>	
	<p>Definiert die Ausrichtung der Zeichnung auf einem rechtwinkligen Papier:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hochformat - druckt die Zeichnung so, dass die lange Kante aufrecht liegt. • Querformat - druckt die Zeichnung so, dass die kurze Kante aufrecht liegt. • Drucken von oben nach unten - Druckt die Zeichnung von oben nach unten. Dies ist nützlich, wenn Papier mit einer Zeichnungs Grenze rückwärts in den Drucker geladen wird.

Ursprung des Plot	
	<p>Definiert den Abstand für den Druck auf dem Papier.</p> <p>Geben Sie positive oder negative Werte ein, um die Zeichnung in die x- und/oder y-Richtung zu verschieben:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positive Werte - bewegen die Zeichnung nach oben und zur rechten Seite. • Negative Werte - bewegen die Zeichnung nach unten und zur linken Seite. <p>Die linke untere Ecke der Zeichnung wird um die angegebenen Entfernungen verschoben.</p> <p>Dies ist nützlich, wenn das Papier einen Titel-Bereich besitzt, der sich mit der Zeichnung überschneidet.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Auf Seite zentrieren	<p>Zentriert den Druck auf der Seite.</p> <p>Das Zentrum der Zeichnung wird in der Mitte des Papiers positioniert.</p> <p>Zusammen mit Druckbereich an Seitengröße anpassen; diese Methode ist hervorragend für Plots geeignet, bei denen es nicht auf den Maßstab ankommt.</p>
Plot Optionen	
<input checked="" type="checkbox"/> Plote Objekt Linienstärken	<p>Schaltet die Verwendung von Linienstärken um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - die Strichstärken werden beim Drucken berücksichtigt. • Aus - Strichstärken werden ignoriert. <p>Diese Option ist nicht verfügbar, wenn Plotten mit Plotstilen ausgeschaltet ist.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Plotten mit Plotstilen	<p>Schaltet die Verwendung von Plot-Stilen um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - verwendet Plot-Stile, die das Aussehen der gedruckten Zeichnung definieren. • Aus - es werden keine Plot-Stile benutzt. <p>Plot-Stile überschreiben Linienstärken Einstellungen.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Plot Transparenzen	<p>Druckt Objekte die die Eigenschaft Transparenz besitzen transparent.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Plote Papierbereich zuletzt	<p>Schaltet die Druckreihenfolge um:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - druckt Model Objekte zuerst, gefolgt von Papier-Bereich Objekten. • Aus - druckt Papier-Bereich Objekte zuerst, gefolgt von Objekten aus dem Model-Bereich. <p>Diese Option ist nur beim Drucken von Layouts verfügbar; in der Registerkarte Model ist diese Option nicht verfügbar.</p>
<input checked="" type="checkbox"/> Papier Bereich Objekte ausblenden	<p>Entfernt verdeckte Linien von 3D-Objekten im Papier Bereich.</p> <p>Diese Option ist beim Drucken des Model Bereich deaktiviert.</p>

Schattierte Ansichtsfenster Optionen	
	
	<p>Ermöglicht es den visuellen Stil der aktuellen Ansicht beim Drucken des Modelbereichs zu überschreiben .</p> <p>Diese Option ist für Papier Bereich Seiteneinrichtungen deaktiviert. Der <i>Schattierte Plot</i> Modus eines Papier Bereich Ansichtsfensters wird in der Eigenschaft <i>Schattierter Plot</i> des Ansichtsfensters definiert.</p> <p>Die Qualität für die Option <i>Gerendert</i> wird durch die aktuellen Render Voreinstellungen definiert (Sehen Sie auch beim Befehl RenderVoreinst nach).</p>
Voransicht	<p>Zeigt eine Vorschau des Druckes an. Im Vorschau-Fenster können Sie auf die Schaltfläche Druckeinstellung klicken, um wieder in diesen Dialog zurückzukehren.</p> <p>Sehen Sie auch beim Befehl Voransicht nach.</p>
OK	Speichert die Änderungen und kehrt zur Zeichnung zurück.
Abbrechen	Kehrt in den Zeichnungs Editor zurück, ohne zu speichern.

Ähnliche Befehle

[ASeitenEinr](#) - bearbeitet die Seiteneinrichtung des aktuellen Layout oder Model Bereiches in einem Dialog.

[ConvertCtb](#) - konvertiert CBT-Dateien in neuere STB-Dateien.

[ConvertPStyles](#) - konvertiert Zeichnungen von CTB in STB.

[ExportPdf](#) - exportiert Layouts einer Zeichnung in ein PDF Dokument.

[SeinrichtImp](#) - importiert die Seiteeinrichtungs Definitionen aus einer anderen Zeichnung über einen Dialog.

[-SeinrichtImp](#) - importiert die Seiteeinrichtungs Definitionen aus einer anderen Zeichnung über die Befehlszeile.

[PlotStil](#) - stellt den aktuellen Plot-Stil ein.

[Drucken](#) - druckt Zeichnungen mit Plot-Stilen.

[Eigenschaften](#) - ändert Plot-Stil Zuweisungen für Objekte.

[Publizieren](#) - erlaubt es eine Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) auf einem Drucker zu drucken. Die Plan Liste kann in einer Datei gespeichert werden.

[-Publizieren](#) - erlaubt es, eine gespeicherte Plan Liste (= eine Liste von Modell Bereich oder Papier Bereich Layouts) zu drucken.

[MStabListeBearb](#) - bearbeitet die Maßstab Liste einer Zeichnung, die im Abschnitt *Skalieren* der *Drucken* und *Seite einrichten* Dialoge und der Eigenschaft *Standard Skalierung* eines Papier Bereich Ansichtsfensters gewählt werden kann.

[Explorer](#) - öffnet den *Zeichnungs Explorer* Dialog.

SeinrichtImp

Importiert eine Seiteneinrichtungs-Definition aus einer anderen Zeichnung über einen Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

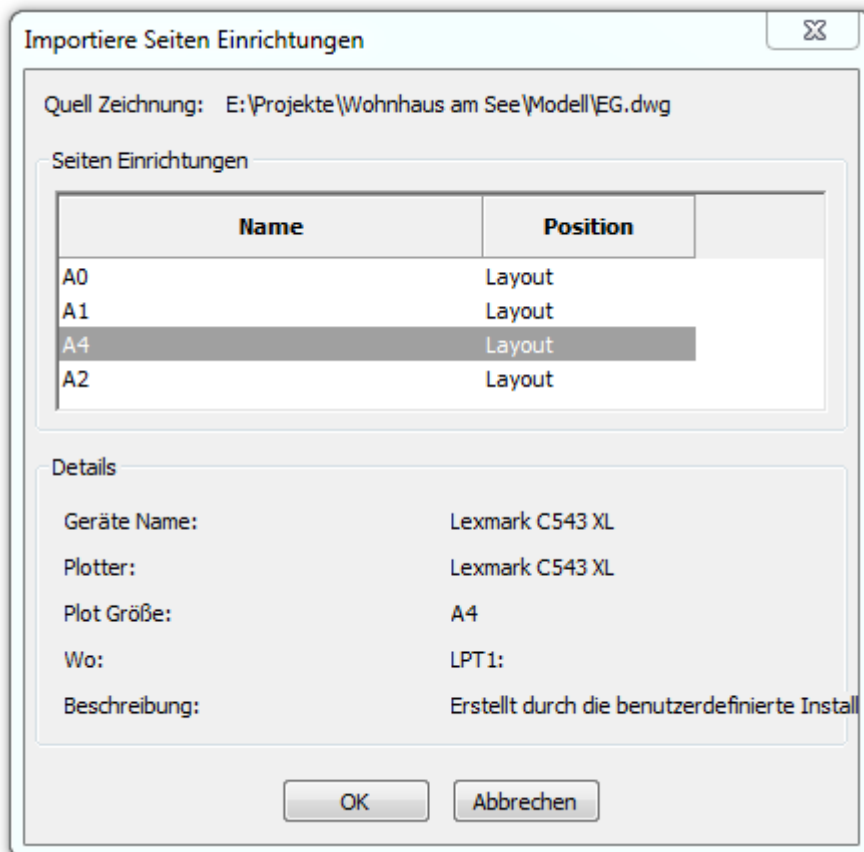
Befehlszeile: *seinrichtimp*

: *seinrichtimp*

Zeigt einen Datei Dialog an.

(Wählen Sie die Zeichnung, aus der Sie die Seiteneinrichtung importieren möchten.)

Zeigt einen Dialog an:



(Wählen Sie eine oder mehrere Seiten Einrichtung(en) in der Liste aus. Drücken Sie und halten Sie die STRG-Taste, um mehrere Seiten Einrichtungen zu wählen; drücken Sie die Schaltfläche OK, um die Auswahl in die aktuelle Zeichnung zu importieren.)

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

-[SeinrichtImp](#) - importiert die Seiten Einrichtungs Definitionen aus einer anderen Zeichnung über die Befehlszeile.

[Seiteneinr](#) - erzeugt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

[Layout](#) - erstellt, kopiert, benennt um und löscht Layouts.

-SeinrichtImp

Importiert eine Seiteneinrichtungs-Definition aus einer anderen Zeichnung über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-seinrichtimp*

: *-seinrichtimp*

Zeigt einen Datei Dialog an.

(Wählen Sie die Zeichnung, aus der Sie die Seiteneinrichtung importieren möchten.)

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie die benutzerdefinierten Seiten Einrichtung(en) zum Importieren an oder [?]: Geben Sie den/die Namen der Seiten Einrichtung(en) zum Importieren an - Namen durch Kommas getrennt - oder geben Sie ein ? ein, um eine Liste der verfügbaren Seiteneinrichtungen anzuzeigen.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[SeinrichtImp](#) - importiert die Seiten Einrichtung Definitionen aus einer anderen Zeichnung über einen Dialog.

[Seiteneinr](#) - erzeugt und bearbeitet Seiten Einrichtungen zum Plotten von Zeichnungen im Zeichnungs Explorer.

SFührung

Zeichnet Führungen. Sie können die Eigenschaften der Führung über einen Dialog einstellen und diese Einstellungen für eine Serie von Führungen immer wieder benutzen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sführung*

Menü: *Bemaßung* | *SFührung*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen* | 

: *sführung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

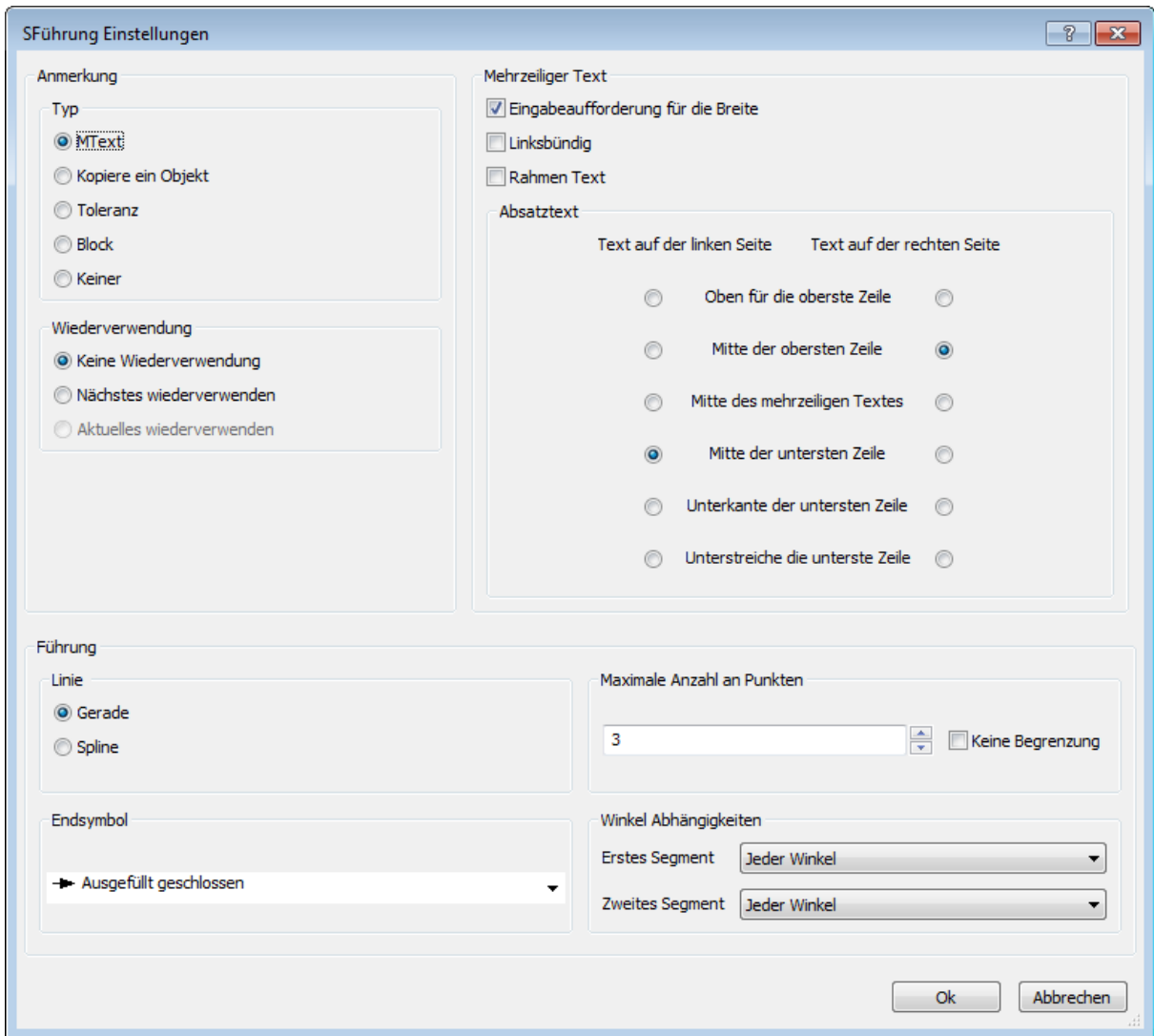
Beginn der Führungslinie <Einstellungen>: Wählen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Dialog SFührung Einstellungen zu öffnen.

Nächster Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Nach Punkt: <Zurück>: Wählen Sie einen anderen Punkt oder drücken Sie die EINGABETASTE, um das letzte Führungs Segment rückgängig zu machen.

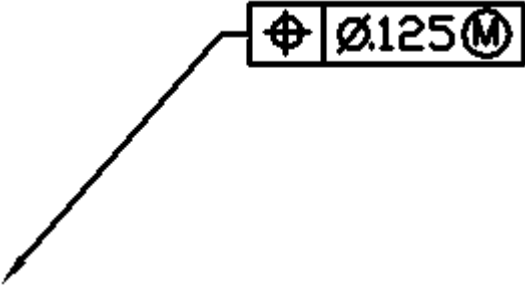
Erste Zeile des Beschriftungstextes: Geben Sie die erste Zeile des Beschriftungs Textes ein.

Nächste Zeile des Beschriftungstextes: Geben Sie die zweite Zeile des Beschriftungs Textes ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Beschriftungs Typ	Bestimmt den Typ der Beschriftung:
Mtext	Startet das Hinzufügen von Texten am Ende der Führungs-Linie. Die Führung kann einen oder mehrere Text Zeilen haben.
Kopie eines Objektes	Verwendet irgend ein anderes Objekt in der Zeichnung als Beschriftung; es wird gemeldet: Objekt auswählen - wählen Sie ein Objekt, aber nicht die Führung selbst.
Toleranz	Verwendet die Toleranz Darstellungsart für die Beschriftung; zeigt den Dialog Form- und Lagetoleranzen an.

	 <p>Siehe Befehl Toleranz.</p>
Block	<p>Verwendet einen Block als Beschriftung; die Eingabeaufforderungen sind identisch mit dem Befehl "Einfüge":</p> <p>?, um Blöcke in der Zeichnung aufzulisten/~ um den Explorer Dialog zu öffnen/<Einzufügender Block>: - geben Sie eine Option ein.</p> <p>Für Details zu diesen Optionen sehen Sie beim Befehl "Einfüge" nach.</p>
Keiner	Die Beschriftung bleibt leer.
Mehrzeiliger Text	Spezifiziert einige Optionen für mehrzeiligen Text.
Absatztext	Spezifiziert die Platzierung des Beschriftungs Textes.
Wiederverwendung	Spezifiziert, wie die Beschriftung wiederverwendet werden soll.
Keine Wiederverwendung	Keine Wiederverwendung vorheriger Beschriftungstexte. Sie werden aufgefordert, einen neuen Text einzugeben.
Nächstes wiederverwenden	Sie werden aufgefordert, einen neuen Text einzugeben, der dann für die nächste(n) Führung(en) wiederverwendet wird.
Aktuelles wiederverwenden	Der aktuelle Text wird für jede neue Führung wiederverwendet. Sie werden nicht aufgefordert, einen neuen Text einzugeben.
Führungs Linie	Legt das Format der Führungslinie fest: Gerade Segmente oder Splines.
Maximale Anzahl an Punkten	Ermöglicht es, die Anzahl an Punkten für die Führung anzugeben.
Endsymbol	Wählen Sie ein Endsymbol aus der Dropdown-Liste aus.
Winkel Abhängigkeiten	<p>Ermöglicht es, eine Winkel-Abhängigkeit für das erste und/oder zweite Führungssegment einzustellen.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie dann eine Option: <i>Jeder Winkel, Horizontal, 90°, 45°, 30°, 15°.</i></p>
OK	Schließt den Dialog <i>SFührung Einstellungen</i> ; Sie werden aufgefordert, den ersten Punkt der Führung einzugeben.

Ähnliche Befehle

Führung - platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

BemFührung platziert eine Führung mit einem Text, einem Block, einem Objekt oder einer Toleranz.

MFührung - erstellt Mehrfach Führungs Objekte, mit dem aktuellen Mehrfach Führungs Stil.

SNeu


Öffnet neue Zeichnungen in BricsCAD (kurz für "schnell neue").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sneu*

Alias: *neu*

Menü: *Datei | Neu*

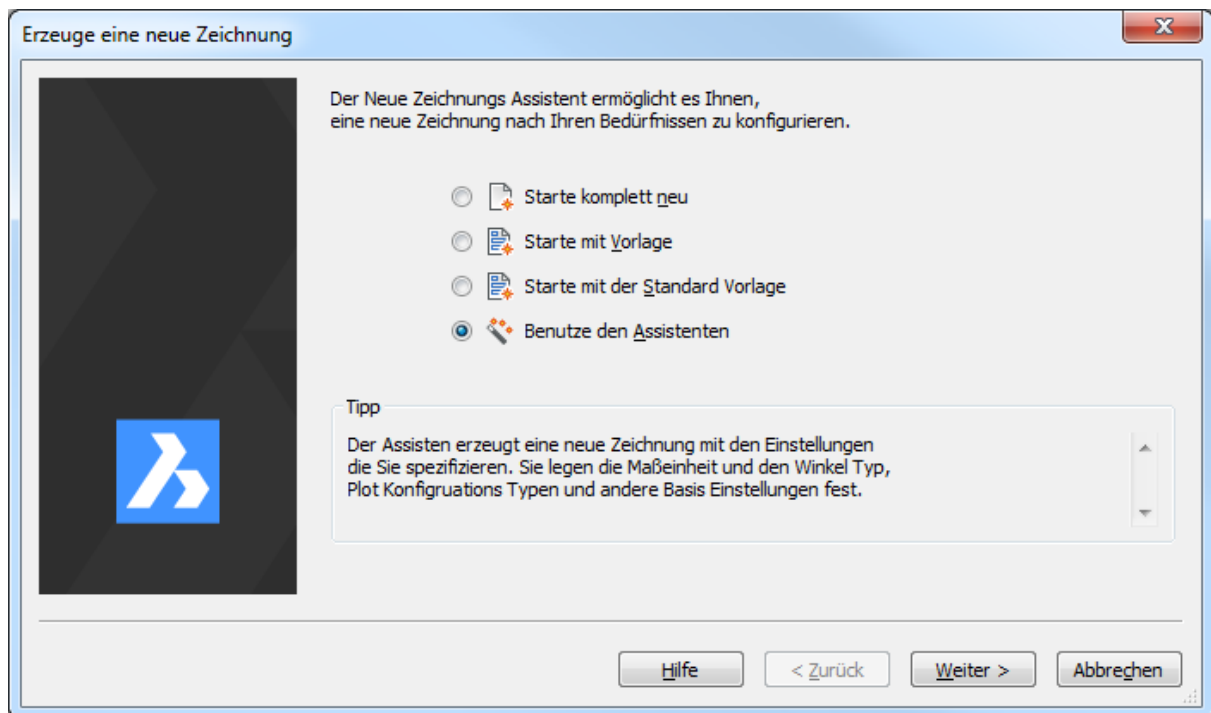
Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *sneu*

Zeigt einen Dialog an, der von der Systemvariablen Startup im Dialog [Einstellungen](#) abhängt.

Wenn die Systemvariable STARTUP = 1 (Anzeige des "Erzeuge eine neue Zeichnung" Dialogs) eingestellt ist, wird folgender Dialog angezeigt wenn die Systemvariable BASEFILE* nicht definiert ist.

* Die BASEFILE Systemvariable definiert die Vorgabe Vorlagen Datei.



Sehen Sie auch beim Befehl [NeuAss](#) nach.

Wenn die Systemvariable STARTUP = 2 auf (Anzeige der Dialogbox Vorlage wählen, oder verwenden Sie eine Standard-Zeichnungs-Vorlage-Datei) eingestellt ist:

- Erstellt eine neue Zeichnung als Kopie der Standard-Vorlage-Zeichnung, die durch durch die Systemvariable BASEFILE definiert wird.
- Wenn die Systemvariable BASEFILE leer ist, wird der Dialog Vorlage auswählen angezeigt; hier wird zunächst der Inhalt des Ordners, der durch die Benutzereinstellung [TemplatePatch](#) definiert ist, angezeigt.

Sehen Sie auch beim Befehl [Neu](#) nach.

Befehls Optionen

Für die Option neue Zeichnung, sehen Sie beim Befehl [NeuAss](#) nach.

Für die Option Vorlage wählen, sehen Sie beim Befehl [Neu](#) nach.

Verfahren

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter der Verwendung einer Vorlagezeichnung](#)

[So stellen Sie die Standard Vorlage für Zeichnungen ein](#)

[So erzeugen Sie eine komplett neue Zeichnung](#)

[So stellen Sie die Plot-Stil Methode ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung einer Vorlage Zeichnung](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung unter Verwendung des Befehls Neu](#)

[So stellen Sie die Variable für den Vorlage Pfad ein](#)

[So erzeugen Sie eine Zeichnung mit dem Assistenten](#)

Ähnliche Befehle

[Einheit](#) - die Einheiten werden über einen Dialog eingestellt.

[-Einheit](#) - die Einheiten werden mit Hilfe der Befehlszeile eingestellt.

[NeuAss](#) - stellt Einheiten und andere Parameter für neue Zeichnungen über einen Assistenten ein.


[Neu](#) - öffnet eine neue Zeichnung.

SDrucken

Drucke die Zeichnung mit der Standard-Plot-Konfiguration, ohne dass Dialog "Drucken" angezeigt wird (kurz für "Schnell drucken").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sdrucken*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *sdrucken*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Um das Plotten / Drucken zu konfigurieren, benutzen Sie den Befehl [Seiteneinr.](#)

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Drucken](#) - plottet Zeichnung über die Eingabe in einen Dialog.

[Plot](#) - plottet Zeichnungen über Abfragen in der Befehlszeile.

[Voransicht](#) - Zeichnungen werden in einer Plot-Voransicht angezeigt.

[Seiteneinr](#) - **definiert die Standard-Einstellungen für das Plotten von Zeichnungen.**

[PlotStil](#) - **stellt den aktuellen Plot Stil ein.**

[PlotStilmanager](#) - erzeugt und hängt Plot-Stile an Zeichnungen an.

SAuswahl

Erstellt einen Auswahlsatz anhand von Filterkriterien.

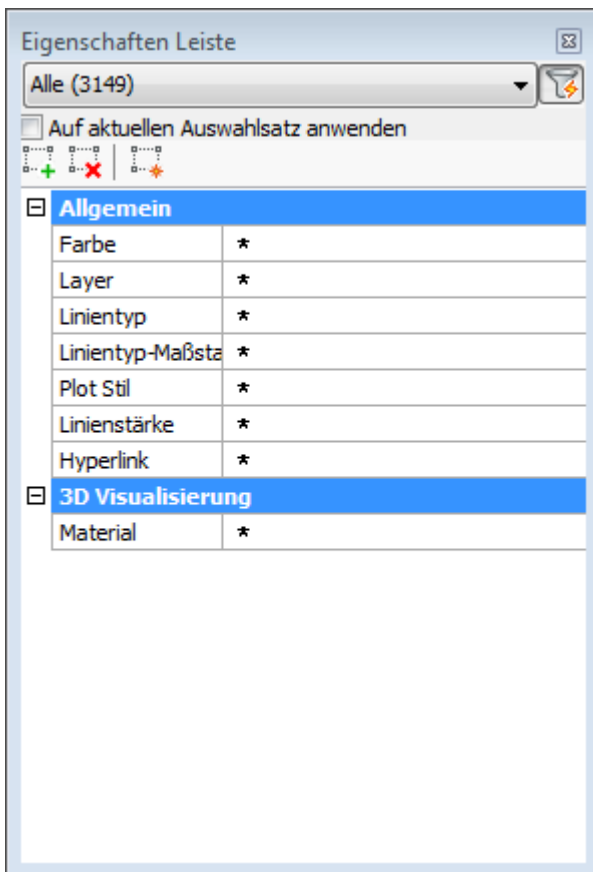
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sauswahl*





Werkzeugkasten: *Eigenschaften Leiste* | 

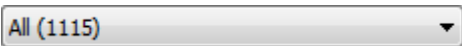
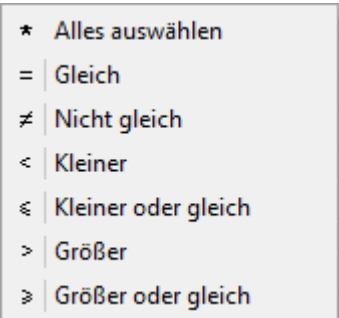
: *sauswahl*

Schaltet (oder öffnet) die Eigenschaften Leiste in den Schnell Auswahl Modus.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<input type="checkbox"/> Auf aktuellen Auswahlsatz anwenden	Wendet den Filter auf den aktuellen Auswahlsatz an.
	Fügt die Objekte, die dem Filter entsprechen, zum aktuellen Auswahlsatz hinzu.
	Entfernt die Objekte, die dem Filter entsprechen, aus dem aktuellen Auswahlsatz.
	Erstellt aus den Objekten, die dem Filter entsprechen, einen neuen Auswahlsatz.
	Schaltet die <i>Eigenschaften Leiste</i> in den Modus <i>Schnell Auswahl</i> und zurück (sehen Sie auch beim Befehl Eigenschaften nach).

Filter	Beschreibung
	<p>Listet die Objekttypen in der Zeichnung oder im aktuellen Auswahlsatz auf.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie dann einen Objekttyp in der Liste.</p>
Objekt Eigenschaften	<p>Die gemeinsamen Eigenschaften der Objekte in der Zeichnung oder im aktuellen Auswahlsatz stehen zur Verfügung.</p> <p>Klicken Sie auf das Feld Eigenschaft, wählen Sie dann eine der folgenden Optionen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie einen Wert aus der Liste. • Geben Sie einen Wert in das Eingabefeld ein. <p>Wählen Sie einen Operator:</p> 

Verfahren

[Erstellen eines Auswahlsatzes.](#)

Ähnliche Befehle

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[Wahl](#) - wählt ein oder mehrere Objekte; diese Auswahl kann später mit der Option Vorherige wieder aufgerufen werden.

[SelectSimilar](#) - wählt alle Objekte vom gleichen Typ wie die aktuelle Auswahl, basierend auf einer Reihe von ausgewählten Eigenschaften, die in der Systemvariablen [SELECTSIMILARMODE](#) gespeichert werden.

[DdSelect](#) - setzt die Auswahleigenschaften über den Dialog *Einstellungen* im Bereich *Objektauswahl*.

[WahlGriffe](#) - wählt Objekte und zeigt die Griffe an.

Strahl

Zeichnet Strahlen, halbe unendliche Linien.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *strahl*

Menü: *Zeichnen | Strahl*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Line* | 

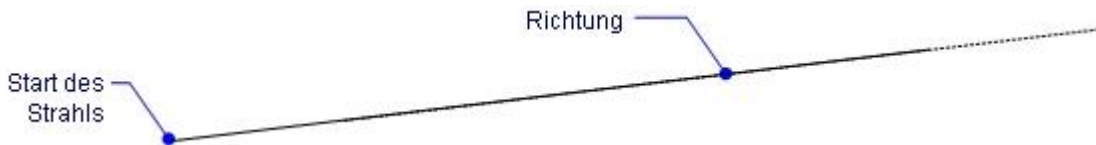
: *strahl*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Unendlicher Strahl: *WinkelHalbierende/Horizontal/Vertikal/Winkel/Parallel/<Strahlbeginn>*: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.


Richtung: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y-Koordinaten ein.

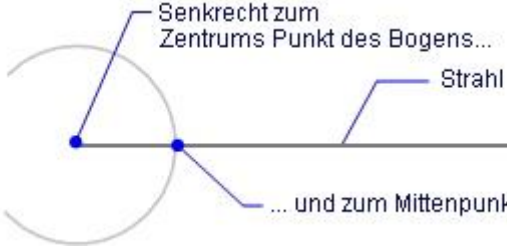
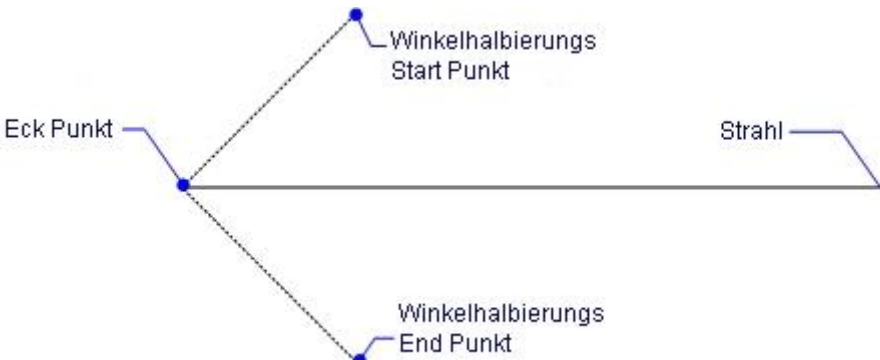
Richtung: Wählen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

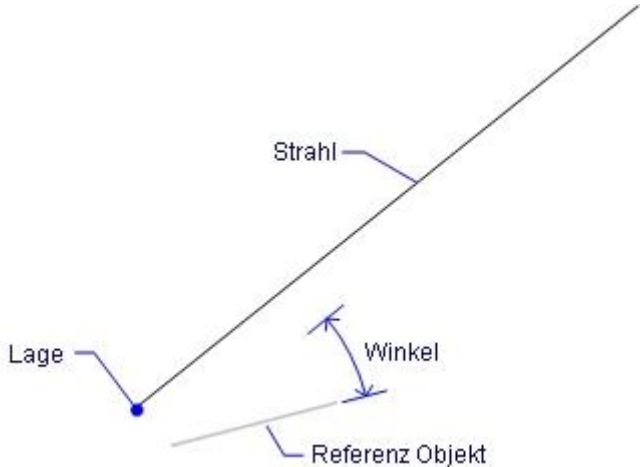
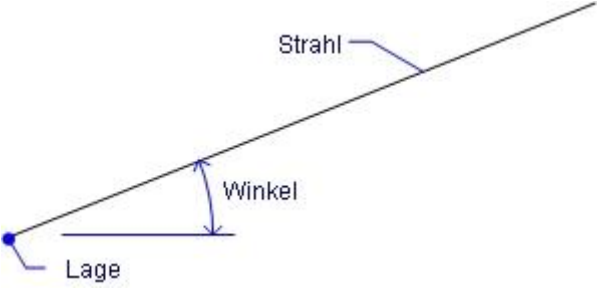


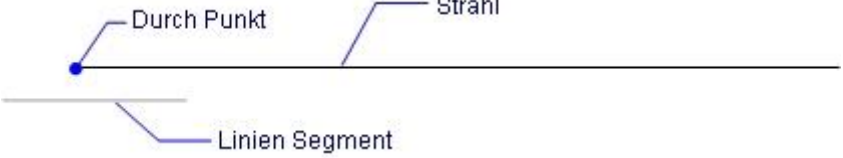
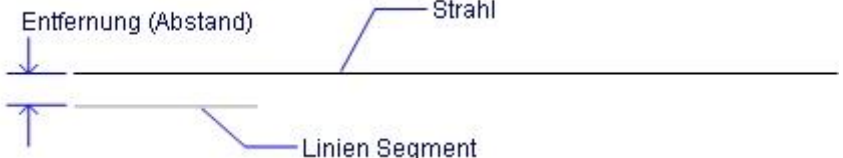
Ein Strahl hat einen Ausgangspunkt, aber keinen Endpunkt, ein Ende geht ins Unendliche.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Strahlbeginn	Bestimmen Sie den Startpunkt des Strahls. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x-, y-Koordinaten ein. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Richtung - bestimmen Sie die Richtung des Strahls. Die Aufforderung Richtung wird wiederholt, so können Sie mehrere Strahlen mit demselben Startpunkt erzeugen. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.
WinkelHalbierende	Zeichnet einen winkelhalbierenden Strahl auf bestehende Objekte, Sie werden aufgefordert: Objekt/<Winkel eingeben> - geben Sie einen Option ein.
Objekt	Zeichnet mittelsenkrechte Strahlen auf Linien, Polylinien Segmente und Mittelpunkte von Bögen und Polygonbögen; Sie werden aufgefordert: Linie, Bogen oder Polylinien Segmente wählen, die halbiert werden sollen - wählen Sie eine Linie, einen Bogen, eine Polylinie oder einen Polygonbogen. <ul style="list-style-type: none"> Linie oder Polylinie Segment - zeichnet einen mittelsenkrechten Strahl auf das Segment:  <p>Das Diagramm zeigt eine horizontale Linie. Ein vertikaler Strahl verläuft durch den Mittelpunkt der Linie. Ein weiterer Strahl verläuft senkrecht zur Linie, beginnend am Mittelpunkt. Die Beschriftung 'Senkrecht zum Linien Mittelpunkt' weist auf den vertikalen Strahl hin, und 'Strahl' weist auf den horizontalen Strahl hin.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • Bogen oder Polygonbogen - zeichnet einen Strahl zur Streckenteilung des Bogens durch den Mittelpunkt des Bogens:  <p>Wenn Sie ein Linien- oder Polylinie-Segment wählen, fordert Sie BricsCAD auf: Seite für Strahl-Halbierung wählen - wählen Sie die Seite, auf welche der Strahl ausgebildet werden soll. Die Eingabeaufforderung Linie, Bogen oder Polyliniensegment wählen, die halbiert werden sollen wird wiederholt, so dass Sie weitere Strahlen auf andere Objekte erstellen können. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden. Diese Option funktioniert mit splined Polylinien, aber nicht mit splined Objekten.</p>
<p>Scheitelpunkt</p>	<p>Zeichnet Strahlen, die an einem Eck-Punkt anfangen, und die winkelhalbierende zwischen zwei Punkten bildet; Sie werden aufgefordert: Halbieren-Winkel-Startpunkt - definiert den ersten Schenkel der Winkelhalbierenden. Halbieren-Winkel-Endpunkt - definiert den anderen Schenkel für die Winkelhalbierende.</p> 
<p>Horizontal</p>	<p>Zeichnet horizontale Strahlen relativ zum aktuellen BKS; Sie werden aufgefordert: Position - definiert die horizontale Position des Strahls; wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere horizontale Strahlen an verschiedenen Anfangspunkten zeichnen zu können. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>
<p>Vertikal</p>	<p>Zeichnet vertikale Strahlen relativ zum aktuellen BKS; Sie werden aufgefordert: Position - definiert die vertikale Position des Strahls; wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p>

	<p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere vertikale Strahlen an verschiedenen Anfangspunkten zeichnen zu können. Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.</p>
Winkel	<p>Zeichnet Strahlen in definierten Winkeln; Sie werden aufgefordert: Referenz/<Winkel eingeben (0)> - Geben Sie eine Option ein.</p>
Referenz	<p>Zeichnet Strahlen in einem Winkel relativ zu einem anderen Objekt; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Referenzobjekt wählen - wählen Sie eine Linie. Die Linie definiert den Referenz (Basis) Winkel.</p> <p>Winkel eingeben - definiert den Winkel, gemessen relativ zum vorher gewählten Objekt.</p> <p>Position - definiert den Anfangspunkt; dieser muss nicht lagegleich mit den vorher gewählten Objektendpunkten sein.</p>  <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere Strahlen mit dem gleichen Winkel zeichnen zu können.</p>
Winkel eingeben	<p>Definiert den Winkel, geben Sie einen Winkel ein oder wählen Sie zwei Punkte, um den Winkel zu definieren, Sie werden aufgefordert: Position - definiert den Startpunkt des Strahls.</p>  <p>Die Eingabeaufforderung "Position" wird wiederholt, um mehrere Strahlen mit dem gleichen Winkel zeichnen zu können.</p>
Parallel	<p>Zeichnet Strahlen parallel zu Linien und Polylinien Segmenten; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Durch Punkt/<Abstand für parallele unendliche Linie> (Durch) - geben Sie eine Option ein.</p> <p>Diese Option funktioniert nur mit Liniensegmenten.</p>
Durch Punkt	<p>Legt den Punkt fest, durch den der Strahl gezeichnet werden soll; Sie werden aufgefordert:</p>

	<p>Objekt für parallele unendliche Linie wählen - wählen Sie ein Objekt, um die Richtung des Strahls festzulegen.</p> <p>Durch den Punkt - definiert den Punkt, durch den der Strahl gehen soll; dieser Punkt wird auch der Anfangspunkt des Strahls.</p> 
<p>Abstand für parallele unendliche Linie</p>	<p>Bestimmen Sie den Abstand.</p> <p>Geben Sie einen Wert ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Objekt für parallele unendliche Linie wählen - wählen Sie ein Objekt, um die Richtung des Strahls festzulegen.</p> <p>Seite für parallele unendliche Linie - bestimmen Sie die Seite, auf die der Strahl platziert werden soll.</p>  <p>Der Startpunkt des Strahls ist parallel zum Startpunkt der Linie.</p> <p>Die Aufforderung "Objekt für parallele unendliche Linie wählen" wird für das Zeichnen mehrerer Strahlen mit unterschiedlichem Abstand wiederholt.</p>
<p>Richtung</p>	<p>Bestimmen Sie die Richtung des Strahls.</p> <p>Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.</p>

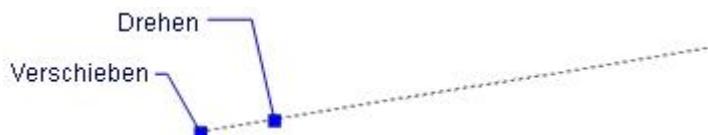
Verfahren

Zeichnen von Strahlen

Bearbeitung mit Griffen

Strahlen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie einen Strahl aus. Beachten Sie, dass es zwei Griffe gibt.
2. Ziehen Sie an den Griffen, um folgende Aktionen auszuführen:
 - Ziehen Sie den Endpunktgriff, um den Strahl zu verschieben.
 - Ziehen Sie den anderen Griff, um den Strahl zu drehen.



Ähnliche Befehle

[Klinie](#) - zeichnet unendliche Linien.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Strahlen und unendlichen Linien (Klinien).

Speichern

Speichert eine Zeichnung als DWG-Zeichnung, als DWT-Vorlagedatei und im DXF-Austauschformat ab. Es wird immer ein Dialogfenster angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

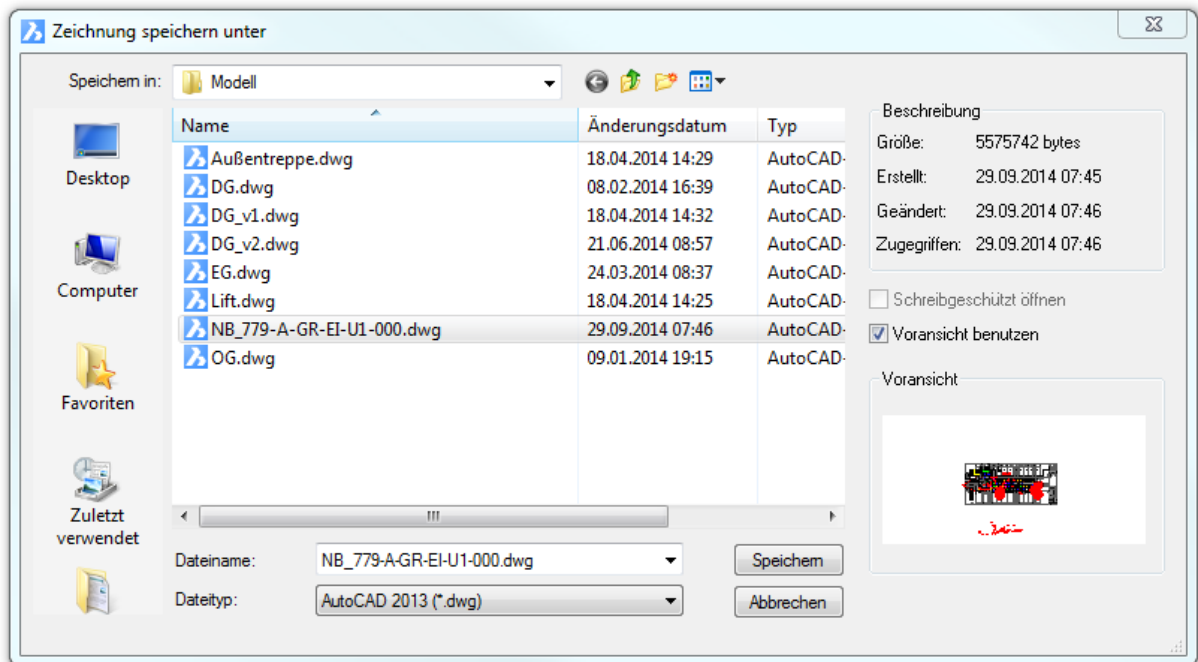
Befehlszeile: *speichern*

Kurztaste: *Strg+S*

Alias: *sa*

: **Speichern**

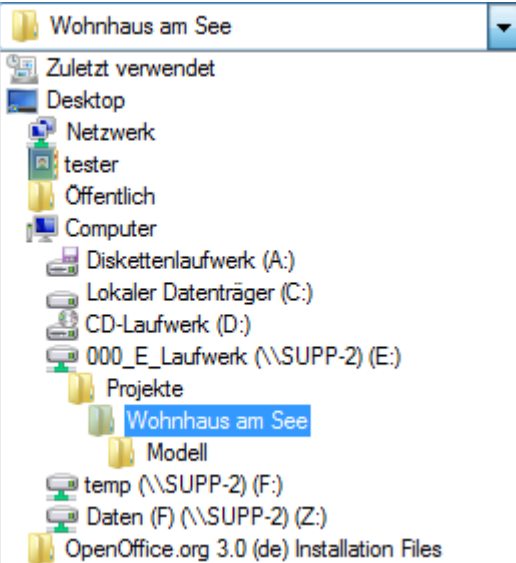
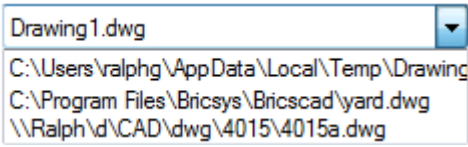
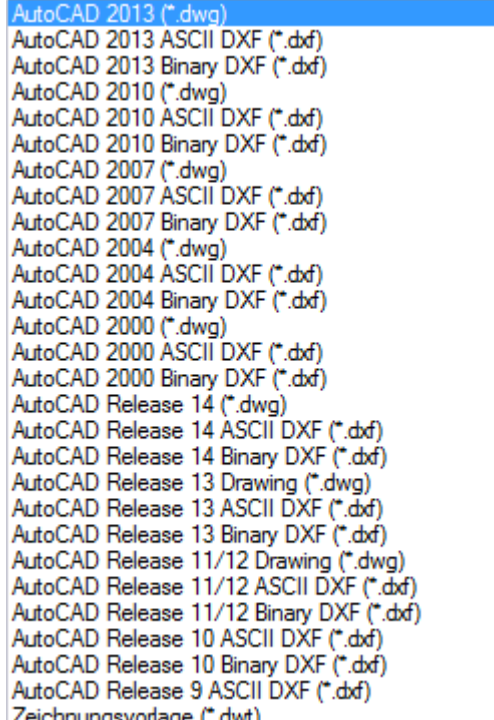
Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf *Speichern*.

Verwenden Sie den Befehl **KSich**, um das Speichern einer Zeichnung ohne das Anzeigen eines Dialogfensters auszuführen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Speichern in: </p>	<p>Wählt das Laufwerk und den Ordner aus, in welchem die Zeichnung gespeichert werden soll. Klicken Sie auf die Auswahlliste, um zusätzliche Speicherorte zu wählen.</p>
<p>File name: </p>	<p>Bestimmt den Namen unter welchem die Zeichnung gespeichert werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akzeptieren Sie den vorgegebenen Namen der <i>Zeichnung.dwg</i> Datei. • Geben Sie einen anderen Namen ein. • Klicken Sie auf die Auswahlliste, um einen Namen einer zuvor gespeicherten Datei zu verwenden.
	<p>Bestimmt das Format der gespeicherten Datei. Akzeptieren Sie die Voreinstellung (AutoCAD 2007 .dwg) oder wählen Sie aus der Auswahlliste ein anderes Format aus.</p> <p>Es gibt drei Grundformate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>DWG</i> - Zeichnungs Datei. • <i>DXF</i> - Austausch Datei (ASCII oder Binär). • <i>DWT</i> - Vorlage Datei.

<input checked="" type="checkbox"/> Benutze Vorschau	Erstellt ein Bild für die Voransicht der Zeichnungsdatei. Die Voransicht ist ein Bitmap (Raster-Bild) der Zeichnung und zeigt die Zeichnung zum Zeitpunkt der Speicherung.
<input type="button" value="Speichern"/>	Speichert die Zeichnung.
<input type="button" value="Abbrechen"/>	Bricht den Befehl ab, die Zeichnung wird nicht gespeichert.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

[KSich](#) - speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird.

[SaveAll](#) - speichert alle geöffneten Zeichnungen.

[SichAls](#) - sichert die Zeichnung unter einem anderen Namen.

[SpeiAlsR12](#) - speichert die Zeichnung in älteren Formaten.

[DateiSpeicherPfad](#) - öffnet die SAVEFILEPATH Speicherort im Systemdateibrowser.

[SicherheitsOptionen](#) - Eingabe eines Passworts, um eine Zeichnung zu schützen

SaveAll

Speichert alle geöffneten Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *saveall*

: *saveall*

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Achtung: Dieser Befehl speichert alle Zeichnungen ohne die Aufforderung "Sind Sie sicher?". BricsCAD speichert auch Zeichnungen, bei welchen dies von Ihnen nicht beabsichtigt ist, so werden die Dateien überschrieben.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Speichern](#) - speichert die Zeichnung mit Abfragen über einen Dialog.

[KSich](#) - speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird.

[SichAls](#) - sichert die Zeichnung unter einem anderen Namen.

[SpeiAlsR12](#) - speichert die Zeichnung in älteren Formaten.

[Export](#) - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

SichAls

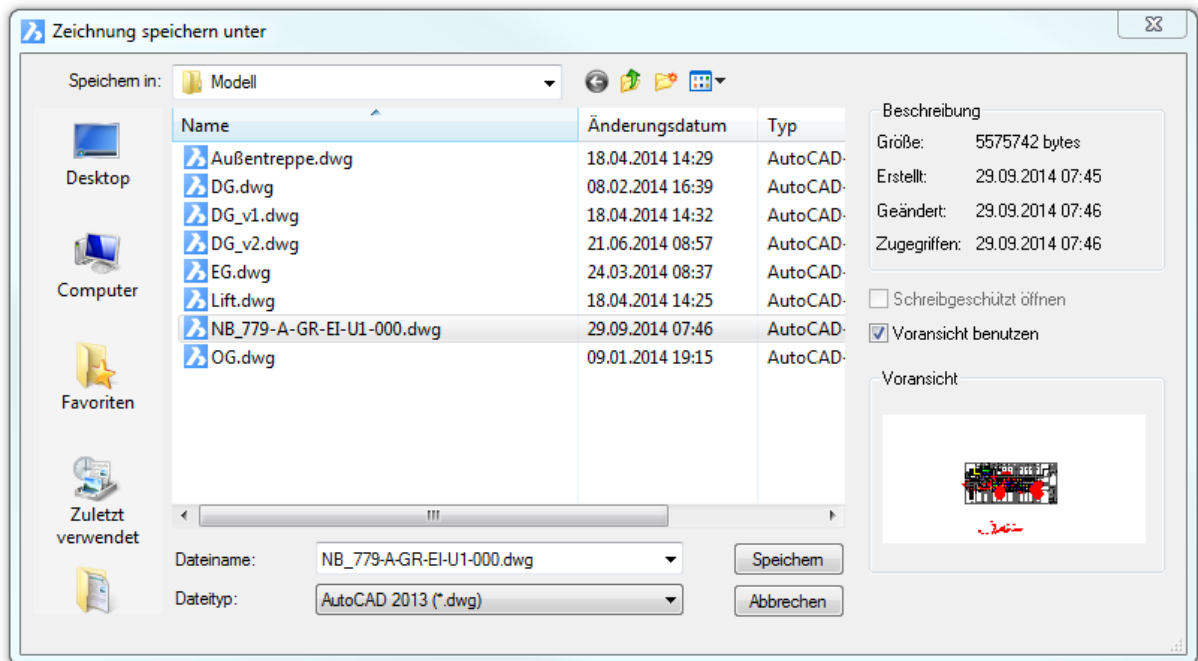
Speichert eine Zeichnung als DWG-Zeichnung, als DWT-Vorlagedatei und im DXF-Austauschformat ab. Es wird immer ein Dialogfenster angezeigt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sichals*

: *sichals*

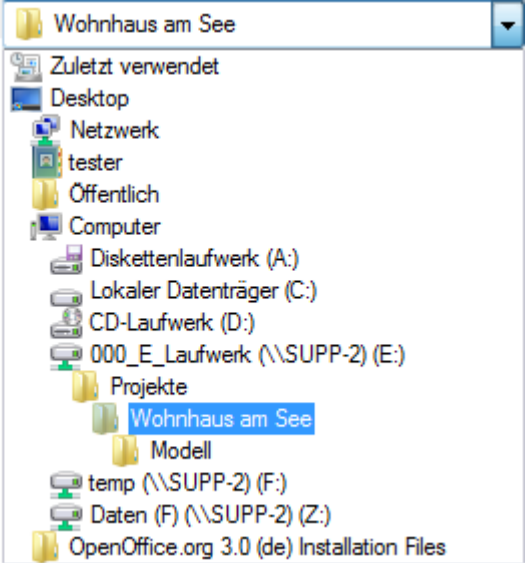
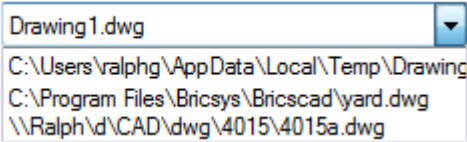
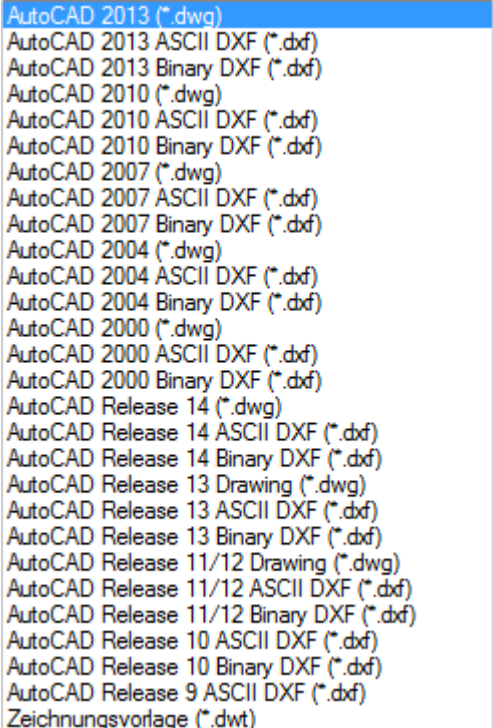
Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf Speichern.

Verwenden Sie den Befehl **KSich**, um das Speichern einer Zeichnung ohne das Anzeigen eines Dialogfensters auszuführen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Speichern in: </p>	<p>Wählt das Laufwerk und den Ordner aus, in welchem die Zeichnung gespeichert werden soll. Klicken Sie auf die Auswahlliste, um zusätzliche Speicherorte zu wählen.</p>
<p>File name: </p>	<p>Bestimmt den Namen unter welchem die Zeichnung gespeichert werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akzeptieren Sie den vorgegebenen Namen der Zeichnung.dwg Datei. • Geben Sie einen anderen Namen ein. • Klicken Sie auf die Auswahlliste, um einen Namen einer zuvor gespeicherten Datei zu verwenden.
	<p>Bestimmt das Format der gespeicherten Datei. Akzeptieren Sie die Voreinstellung (AutoCAD 2007 .dwg) oder wählen Sie aus der Auswahlliste ein anderes Format aus.</p> <p>Es gibt drei Grundformate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • DWG - Zeichnungs Datei. • DXF - Austausch Datei (ASCII oder Binär). • DWT - Vorlage Datei.

<input checked="" type="checkbox"/> Benutze Vorschau	Erstellt ein Bild für die Voransicht der Zeichnungsdatei. Die Voransicht ist ein Bitmap (Raster-Bild) der Zeichnung und zeigt die Zeichnung zum Zeitpunkt der Speicherung.
<input type="button" value="Speichern"/>	Speichert die Zeichnung.
<input type="button" value="Abbrechen"/>	Bricht den Befehl ab, die Zeichnung wird nicht gespeichert.

Verfahren

[Arbeiten mit Dokument Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

[KSich](#) - speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird.

[Speichern](#) - speichert die Zeichnung mit Abfragen über einen Dialog.

[SaveAll](#) - speichert alle geöffneten Zeichnungen.

[SpeiAlsR12](#) - speichert die Zeichnung in älteren Formaten.

[SicherheitsOptionen](#) - Eingabe eines Passworts, um eine Zeichnung zu schützen

SpeiAlsR12

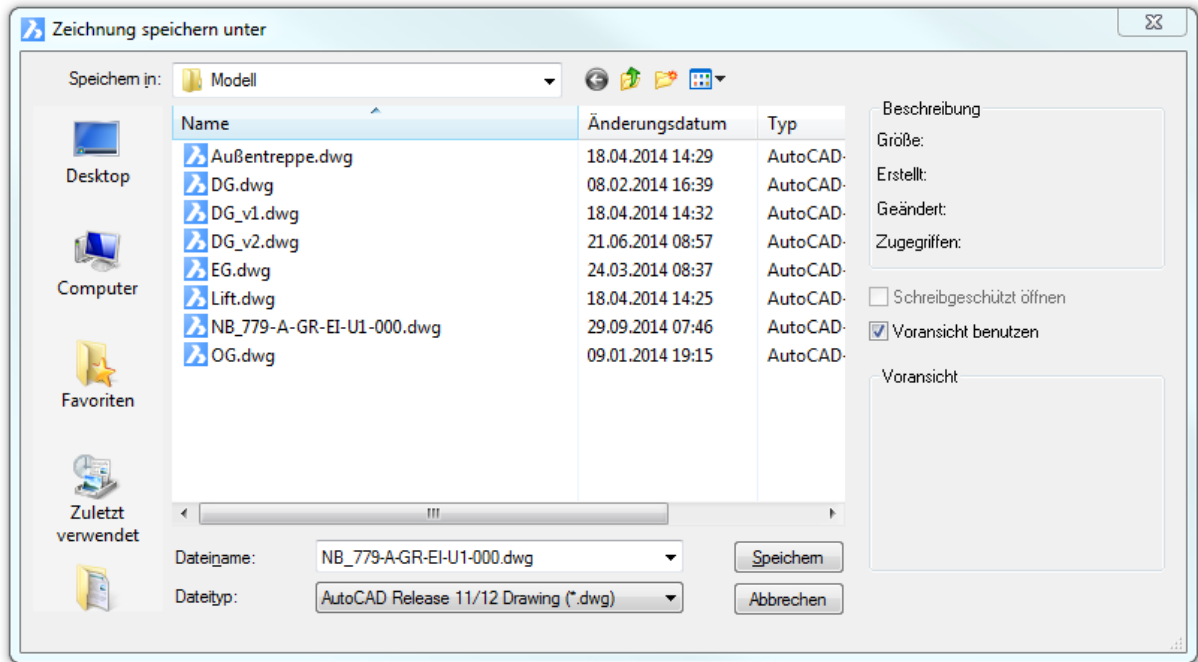
Speichert eine Zeichnung im Format DWG R12 durch ein Dialogfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *speiAlsR12*

: *speiAlsR12*

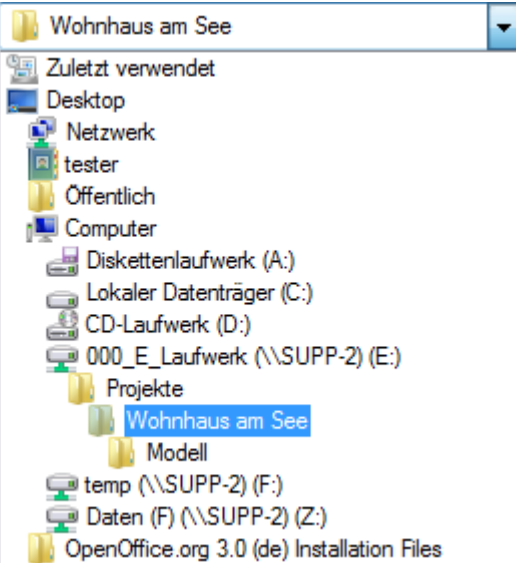
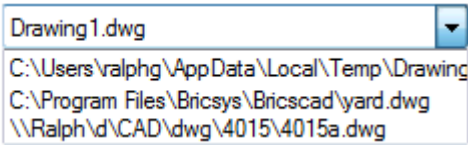
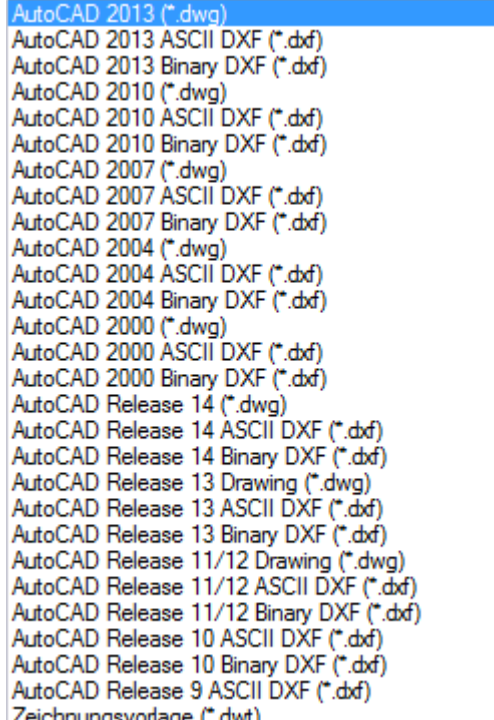
Zeigt das Dialogfenster an, in welchem der Dateityp auf "AutoCAD Release 11/12 Drawing (*.dwg)" Format gesetzt ist:



Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie dann auf *Speichern*.

Um die Zeichnung in einem anderen Format zu speichern, klicken Sie auf die Auswahlliste unter *Dateityp*.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Speichern in: </p>	<p>Wählt das Laufwerk und den Ordner aus, in welchem die Zeichnung gespeichert werden soll. Klicken Sie auf die Auswahlliste, um zusätzliche Speicherorte zu wählen.</p>
<p>File name: </p>	<p>Bestimmt den Namen unter welchem die Zeichnung gespeichert werden soll.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akzeptieren Sie den vorgegebenen Namen der <i>Zeichnung.dwg</i> Datei. • Geben Sie einen anderen Namen ein. • Klicken Sie auf die Auswahlliste, um einen Namen einer zuvor gespeicherten Datei zu verwenden.
	<p>Bestimmt das Format der gespeicherten Datei. Akzeptieren Sie die Voreinstellung (AutoCAD 2007 .dwg) oder wählen Sie aus der Auswahlliste ein anderes Format aus.</p> <p>Es gibt drei Grundformate:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>DWG</i> - Zeichnungs Datei. • <i>DXF</i> - Austausch Datei (ASCII oder Binär). • <i>DWT</i> - Vorlage Datei.

<input checked="" type="checkbox"/> Benutze Vorschau	Erstellt ein Bild für die Voransicht der Zeichnungsdatei. Die Voransicht ist ein Bitmap (Raster-Bild) der Zeichnung und zeigt die Zeichnung zum Zeitpunkt der Speicherung.
<input type="button" value="Speichern"/>	Speichert die Zeichnung.
<input type="button" value="Abbrechen"/>	Bricht den Befehl ab, die Zeichnung wird nicht gespeichert.

Ähnliche Befehle

[Speichern](#) - speichert die Zeichnung mit Abfragen über einen Dialog.

[KSich](#) - speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird.

[SaveAll](#) - speichert alle geöffneten Zeichnungen.

[SichAls](#) - sichert die Zeichnung unter einem anderen Namen.

[Export](#) - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

Script

Lädt und führt eine Skriptdatei (SCR-Datei) über ein Dialogfenster aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *script*

Transparent: *'script*

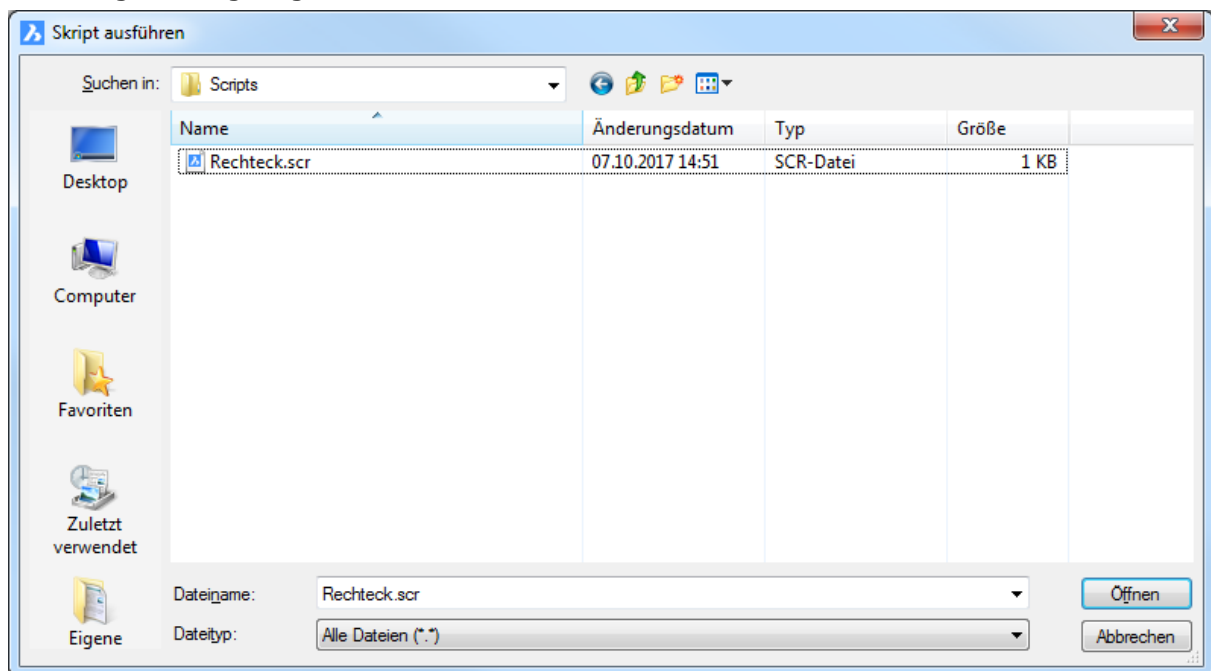
Alias: *sr*

Menü: *Werkzeuge | Skript ausführen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge |* 

: *script*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine SCR-Datei aus und klicken Sie dann auf **Öffnen**. Die Ausführung des Skripts beginnt sofort.

Um das Skript erneut auszuführen, verwenden Sie den Befehl **RScript**. Für weitere Informationen über das Schreiben von Skripten, sehen Sie bitte bei Anpassen von BricsCAD nach.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Suchen in	Wählt ein Laufwerk und einen Ordernamen aus.
Dateiname	Bestimmt den Namen der SCR-Datei.
Öffnen	Öffnet die SCR-Datei und führt dann das Skript aus.

Ähnliche Befehle

RecSkript - zeichnet ein Skript in einer SCR-Datei auf.

StopScript - beendet die Aufzeichnung eines Skriptes und speichert dieses in einer SCR- Datei.

RScript - führt eine Skript-Datei nochmals aus.

Pause - pausiert die Ausführung des nächsten Befehls für definierte Millisekunden.

Resume - fortsetzen einer gestoppten Skript-Datei.

SchnEbene

Erstellt ein Schnittobjekt, das als Schnittebene durch 3D-Volumenkörper dient.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schnebene*

Menü: *Model | Schnitte | Schnitt Ebene*

Werkzeugkasten: *Schnitte* | 

: *schnebene*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Definiere Startpunkt oder [*Fläche/Zeichnen/Orthogonal*]: Geben Sie den Startpunkt der Schnittebene ein.

Definiere Durch-Punkt: Geben Sie einen zweiten Punkt an.

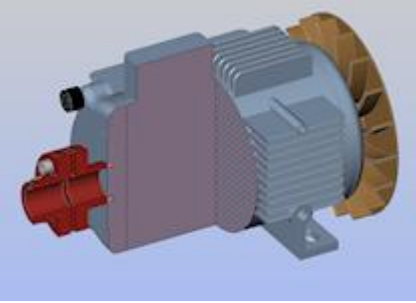
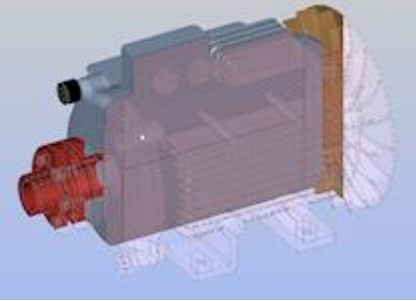
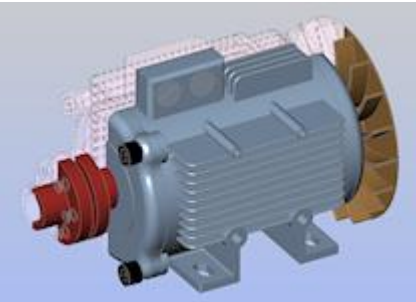
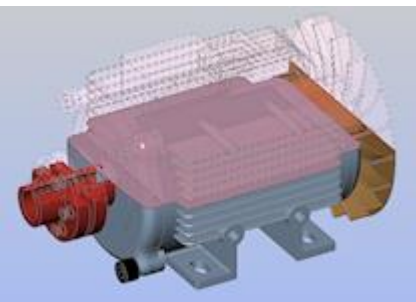
Die Schnittebene wird durch die beiden Punkte und senkrecht zur XY-Ebene des aktuellen BKS definiert.

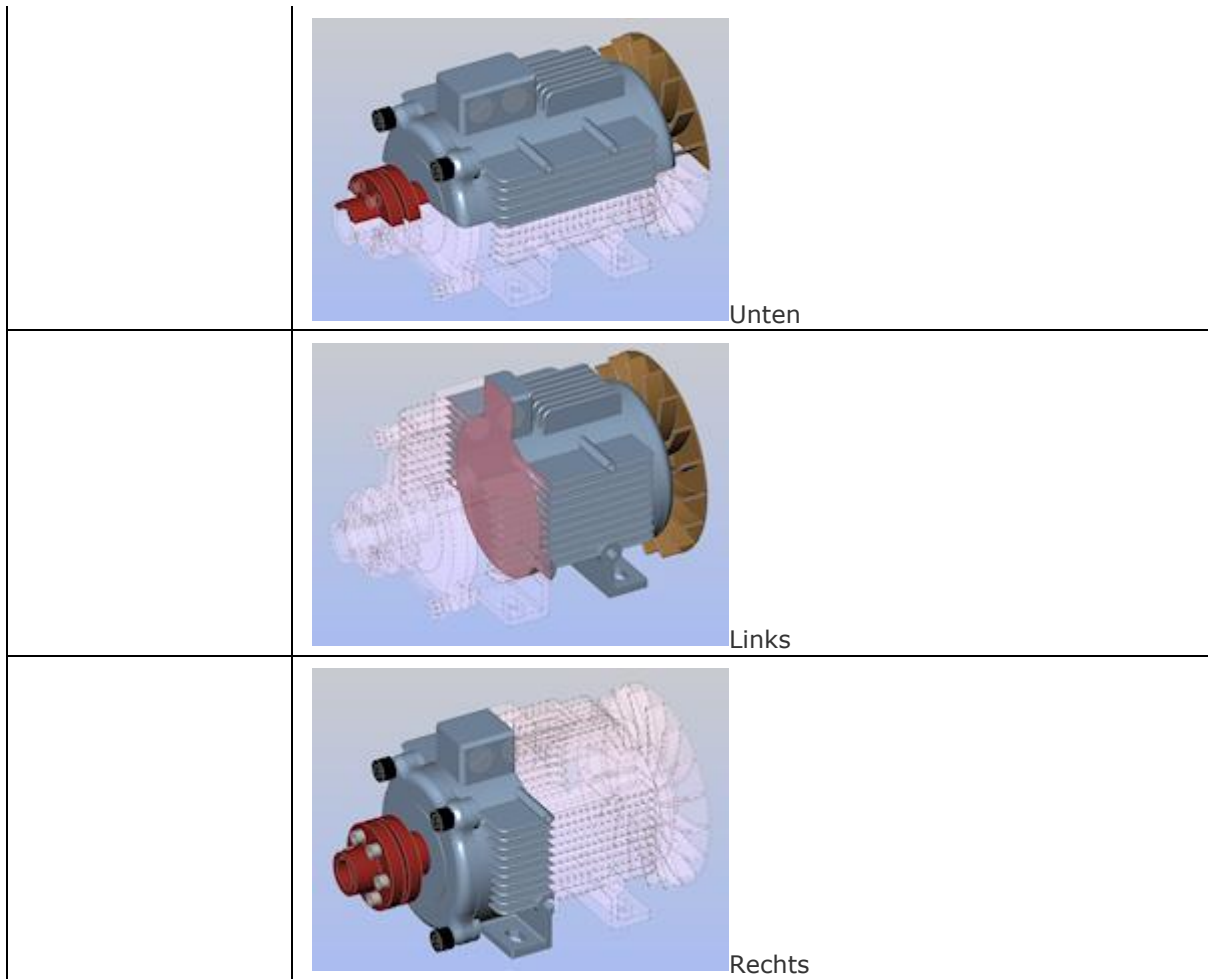
Der Teil der 3D-Volumenkörper auf der rechten Seite der Schnittebene werden weggeschnitten.

Neu erstellte Schnittebenen haben den Schnitt Anzeige Status auf Ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Fläche	<p>Wählen Sie die planare Fläche eines 3D Volumenkörpers. Die Schnittebene wird dann deckungsgleich mit der ausgewählten Fläche. Die Eigenschaft <i>Live-Schnitt</i> wird automatisch aktiviert.</p>
Schnitt zeichnen	<p>Definieren Sie 2 Punkte, um eine planaren Schnitt Ebene zu definieren; definieren Sie mehrere Punkte um eine Umgrenzungs Schnitt Ebene für versetzte Schnitte zu erzeugen.</p> <p>Aufforderung in der Befehlszeile:</p> <p>Definiere Startpunkt: Geben Sie den ersten Punkt ein.</p> <p>Definiere den nächsten Punkt: Geben Sie den zweiten Punkt ein.</p> <p>Nächsten Punkt eingeben oder EINGABETASTE zum Beenden: Geben Sie die nächsten Punkte der Schnittebene ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Eingabe von Punkten zu beenden.</p> <p>Richtung für das Schnittlelement definieren: Geben Sie einen Punkt ein, um die Blickrichtung der Schnittebene zu definieren.</p> <p>Die Schnittebene wird durch die angegebenen Punkte und senkrecht zum aktuellen BKS erstellt.</p> <p>Das Bild unten zeigt das Ergebnis einer 4-Punkt Umgrenzungs Schnitt Ebene.</p>

	
<p>Orthogonal</p>	<p>Es wird eine Schnittebene mit einer orthographischen Orientierung relativ zum aktuellen BKS erstellt. Die Optionen sind: <i>Vorn</i>, <i>Hinten</i>, <i>Oben</i>, <i>Unten</i>, <i>Links</i> und <i>Rechts</i>.</p> <p>Orthographische Schnittebenen werden durch die Mitte des umgebenden Quaders, der alle 3D Objekte in der Zeichnung enthält, erstellt.</p> <p>Die Eigenschaft <i>Live-Schnitt</i> wird automatisch aktiviert.</p> <p>Die folgenden Bilder zeigen das Ergebnis von verschiedenen orthographischen Schnitt Ebenen, einschließlich der Abschnitts-Geometrie.</p>
	 <p>Vorne</p>
	 <p>Hinten</p>
	 <p>Oben</p>



Operationen

- Ausrichten einer Schnittebene an einer Fläche
- Eine vertikale Schnitt Ebene erstellen
- Eine horizontale Schnitt Ebene erstellen
- Erzeugen einer vertikalen versetzten Schnitt Ebene
- Erzeugen einer horizontal versetzten Schnitt Ebene
- Erzeugen einer orthographischen Schnitt Ebene
- Bearbeiten der Eigenschaften einer Schnitt Ebene
- Ändern der Größe und Position einer Schnitt Ebene

Ähnliche Befehle

[ZuschneidenAnzeige](#) - schaltet die *Zuschneiden-Anzeige* Eigenschaft einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements.

[LiveSchnitt](#) - schaltet die *Live Schnitt* Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnittebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[SchnEbeneEinst](#) - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

[SchnEbeneZuBlock](#) - speichert die ausgewählte Schnittebene in einen 2D Querschnitt / Höhen Block oder einen 3D Abschnittsblock.

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[BimSchnittÖffnen](#) - öffnet die Zeichnungsdatei, die mit einem BIM Schnitt Objekt assoziiert ist; oder öffnet das 3D BIM-Modell, das mit der BIM Schnitt Zeichnung assoziiert ist.

[BimSchnittAkt](#) - exportiert oder aktualisiert das Ergebnis eines BIM-Schnitts in einer Zeichnung.

SchnEbenenEinst

Definiert die Eigenschaften für die ausgewählte Schnitt Ebene im *Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen*.

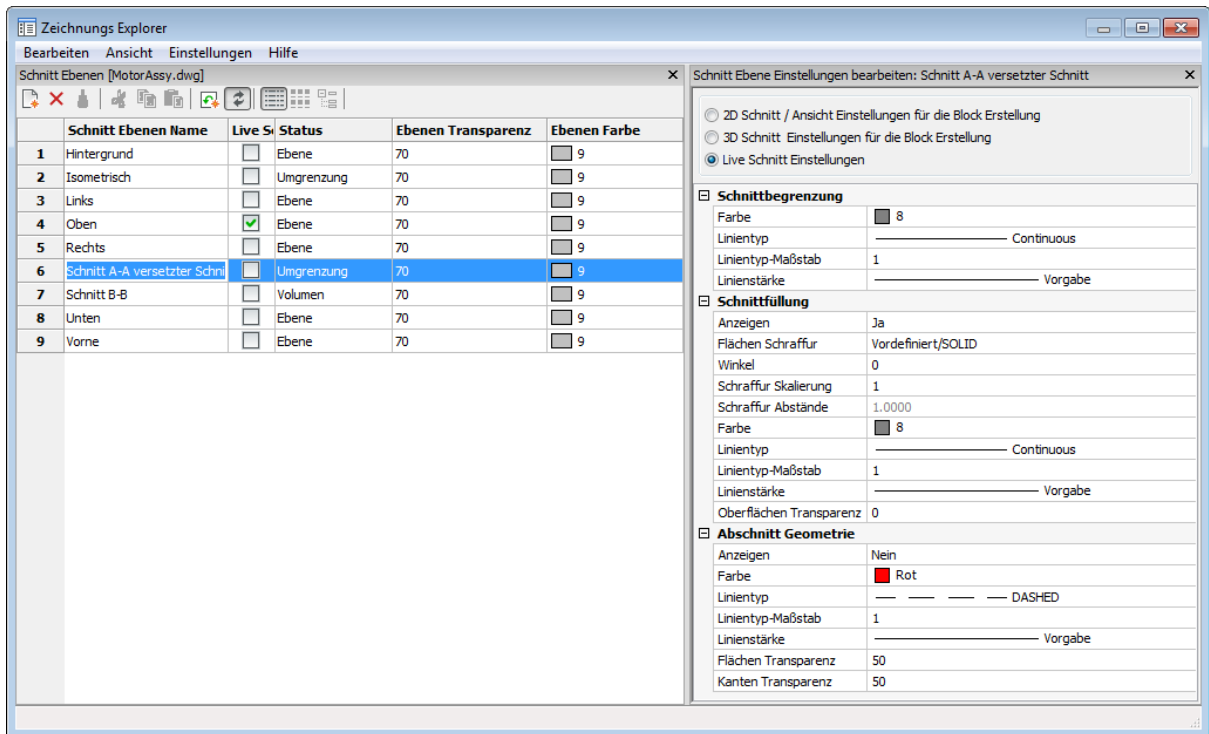
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schnebeneneinst*



Menü: *Model | Schnitte | Schnitt Ebene*

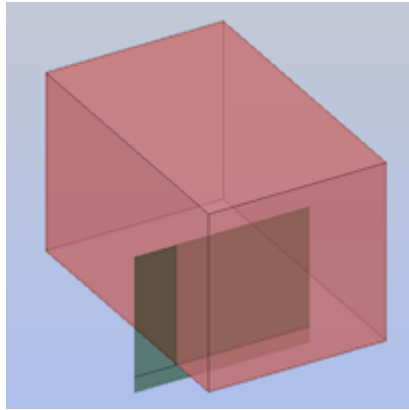
: *schnebeneneinst*

Zeigt einen Dialog an:



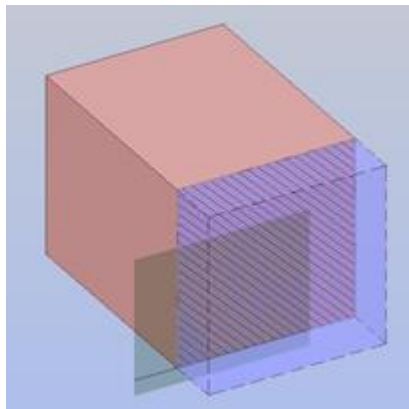
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
	Werkzeugkasten Details
 Neu	Startet den Befehl SchnEbene zum Erstellen einer neuen Schnitt Ebenen Definition.
 Löschen	Löscht die markierte Schnitt Ebenen Definition.
Schnitt Ebenen Name	Doppelklicken auf das Feld, um die Schnitt Ebene umzubenennen.
Live Schnitt	Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Live Schnitt Eigenschaft einer Schnitt Ebene ein- oder auszuschalten.
Status	Gibt den Status der Schnitt Ebene an. Das Bild unten zeigt einen 3D Volumenkörper (rot) und die Position und Größe der Schnitt Ebene (grün)

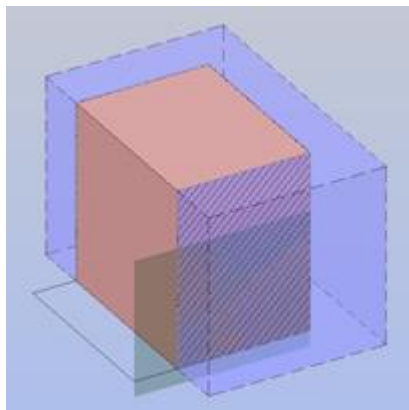


Folgende Optionen stehen zur Verfügung:

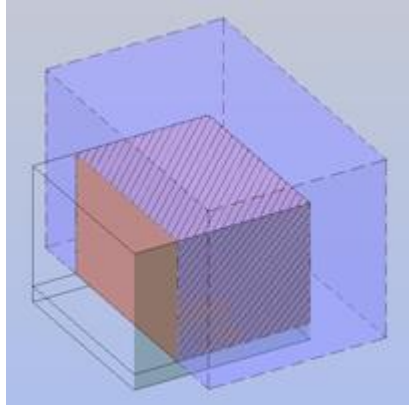
- **Eben**: Die Abschneide Ebene und die Schnitt Linie werden angezeigt. Die Schnitt Ebene erstreckt sich unendlich in alle Richtungen. Das weggeschnittene Volumen wird transparent in blau angezeigt. Wenn der Status **Eben** für eine versetzte Schnitt Ebene benutzt wird, definiert das erste Segment der versetzten Schnitt Ebene die Schneidefläche.












- **Umgrenzung**: Die Abschneide Ebene und ein 2D Quader, die die Grenzen der Schnitt Ebenen in XY-Ebene definieren, werden angezeigt. Die Schnitt Ebene erstreckt sich unendlich in Z-Richtung. Das weggeschnittene Volumen wird transparent in blau angezeigt.












- **Volumen:** Die Abschneide Ebene und ein 3D Quader, die die Grenzen der 3D Ausdehnung der Schnitt Ebenen definieren, werden angezeigt.
Das weggeschnittene Volumen wird transparent in blau angezeigt.



Ebenen Transparenz	Definiert die Transparenz der Schnitt Ebene in der Zeichnung.
Ebenen Farbe	Definiert die Farbe der Schnitt Ebene in der Zeichnung. Die Farbe der Schnittlinie wird durch die <i>Farb</i> Eigenschaft des Schnitt Ebenen Objektes definiert.
	Bearbeiten Eingabebereich Wenn Sie mehrere Schnitt Ebenen Definitionen auswählen, können Sie diese gleichzeitig bearbeiten. Wenn eine Einstellung in den ausgewählten Schnitt Ebenen Definitionen unterschiedlich definiert ist, wird im Feld der jeweiligen 'Einstellung *variiert*' angezeigt.
2D Schnitt / Ansichts Einstellungen für die Block Erstellung	Wählen Sie mehrere Schnitt Ebenen Objekte, um ihre Einstellungen gleichzeitig zu definieren.

	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">☐ Schnittbegrenzung</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td><input type="checkbox"/> VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>————— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>————— VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Trennlinien</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Schnittfüllung</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Flächen Schraffur</td> <td>Vordefiniert/SOLID</td> </tr> <tr> <td>Winkel</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Schraffur Skalierung</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Schraffur Abstände</td> <td>1.0000</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td> 8</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>————— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>————— VonLayer</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Hintergrundlinien</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Verdeckte Linie</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td><input type="checkbox"/> VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>————— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>————— VonLayer</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Abschnitt Geometrie</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td>Verdeckte Linie</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td> Rot</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>- - - - - DASHED</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>————— VonLayer</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Kurven Tangentiallinien</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td> Rot</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>- - - - - DASHED</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>————— VonLayer</td> </tr> </table>	☐ Schnittbegrenzung		Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer	Layer	0	Linientyp	————— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	————— VonLayer	Trennlinien	Yes	☐ Schnittfüllung		Anzeigen	Yes	Flächen Schraffur	Vordefiniert/SOLID	Winkel	0	Schraffur Skalierung	1	Schraffur Abstände	1.0000	Farbe	 8	Layer	0	Linientyp	————— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	————— VonLayer	☐ Hintergrundlinien		Anzeigen	Yes	Verdeckte Linie	Yes	Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer	Layer	0	Linientyp	————— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	————— VonLayer	☐ Abschnitt Geometrie		Anzeigen	No	Verdeckte Linie	Yes	Farbe	 Rot	Layer	0	Linientyp	- - - - - DASHED	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	————— VonLayer	☐ Kurven Tangentiallinien		Anzeigen	Yes	Farbe	 Rot	Layer	0	Linientyp	- - - - - DASHED	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	————— VonLayer
☐ Schnittbegrenzung																																																																																													
Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer																																																																																												
Layer	0																																																																																												
Linientyp	————— Continuous																																																																																												
Linientyp-Maßstab	1																																																																																												
Plot Stil	VonFarbe																																																																																												
Linienstärke	————— VonLayer																																																																																												
Trennlinien	Yes																																																																																												
☐ Schnittfüllung																																																																																													
Anzeigen	Yes																																																																																												
Flächen Schraffur	Vordefiniert/SOLID																																																																																												
Winkel	0																																																																																												
Schraffur Skalierung	1																																																																																												
Schraffur Abstände	1.0000																																																																																												
Farbe	 8																																																																																												
Layer	0																																																																																												
Linientyp	————— Continuous																																																																																												
Linientyp-Maßstab	1																																																																																												
Plot Stil	VonFarbe																																																																																												
Linienstärke	————— VonLayer																																																																																												
☐ Hintergrundlinien																																																																																													
Anzeigen	Yes																																																																																												
Verdeckte Linie	Yes																																																																																												
Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer																																																																																												
Layer	0																																																																																												
Linientyp	————— Continuous																																																																																												
Linientyp-Maßstab	1																																																																																												
Plot Stil	VonFarbe																																																																																												
Linienstärke	————— VonLayer																																																																																												
☐ Abschnitt Geometrie																																																																																													
Anzeigen	No																																																																																												
Verdeckte Linie	Yes																																																																																												
Farbe	 Rot																																																																																												
Layer	0																																																																																												
Linientyp	- - - - - DASHED																																																																																												
Linientyp-Maßstab	1																																																																																												
Plot Stil	VonFarbe																																																																																												
Linienstärke	————— VonLayer																																																																																												
☐ Kurven Tangentiallinien																																																																																													
Anzeigen	Yes																																																																																												
Farbe	 Rot																																																																																												
Layer	0																																																																																												
Linientyp	- - - - - DASHED																																																																																												
Linientyp-Maßstab	1																																																																																												
Plot Stil	VonFarbe																																																																																												
Linienstärke	————— VonLayer																																																																																												
<p>3D Schnitt Einstellungen für die Block Erstellung</p>	<p>Wählen Sie mehrere Schnitt Ebenen Objekte, um ihre Einstellungen gleichzeitig zu definieren.</p>																																																																																												

	<table border="1"> <tr> <td colspan="2">☐ Schnittbegrenzung</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td><input type="checkbox"/> VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>———— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>———— VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Schnittfüllung</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>Yes</td> </tr> <tr> <td>Flächen Schraffur</td> <td>Vordefiniert/SOLID</td> </tr> <tr> <td>Winkel</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Schraffur Skalierung</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Schraffur Abstände</td> <td>1.0000</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td> 8</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>———— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>———— VonLayer</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Hintergrundlinien</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td><input type="checkbox"/> VonLayer</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>———— Continuous</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>———— VonLayer</td> </tr> <tr> <td colspan="2">☐ Abschnitt Geometrie</td> </tr> <tr> <td>Anzeigen</td> <td>No</td> </tr> <tr> <td>Farbe</td> <td> Rot</td> </tr> <tr> <td>Layer</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>Linientyp</td> <td>- - - - DASHED</td> </tr> <tr> <td>Linientyp-Maßstab</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Plot Stil</td> <td>VonFarbe</td> </tr> <tr> <td>Linienstärke</td> <td>———— VonLayer</td> </tr> </table>	☐ Schnittbegrenzung		Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer	Layer	0	Linientyp	———— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	———— VonLayer	Anzeigen	Yes	☐ Schnittfüllung		Anzeigen	Yes	Flächen Schraffur	Vordefiniert/SOLID	Winkel	0	Schraffur Skalierung	1	Schraffur Abstände	1.0000	Farbe	 8	Layer	0	Linientyp	———— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	———— VonLayer	☐ Hintergrundlinien		Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer	Layer	0	Linientyp	———— Continuous	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	———— VonLayer	☐ Abschnitt Geometrie		Anzeigen	No	Farbe	 Rot	Layer	0	Linientyp	- - - - DASHED	Linientyp-Maßstab	1	Plot Stil	VonFarbe	Linienstärke	———— VonLayer
☐ Schnittbegrenzung																																																																							
Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer																																																																						
Layer	0																																																																						
Linientyp	———— Continuous																																																																						
Linientyp-Maßstab	1																																																																						
Plot Stil	VonFarbe																																																																						
Linienstärke	———— VonLayer																																																																						
Anzeigen	Yes																																																																						
☐ Schnittfüllung																																																																							
Anzeigen	Yes																																																																						
Flächen Schraffur	Vordefiniert/SOLID																																																																						
Winkel	0																																																																						
Schraffur Skalierung	1																																																																						
Schraffur Abstände	1.0000																																																																						
Farbe	 8																																																																						
Layer	0																																																																						
Linientyp	———— Continuous																																																																						
Linientyp-Maßstab	1																																																																						
Plot Stil	VonFarbe																																																																						
Linienstärke	———— VonLayer																																																																						
☐ Hintergrundlinien																																																																							
Farbe	<input type="checkbox"/> VonLayer																																																																						
Layer	0																																																																						
Linientyp	———— Continuous																																																																						
Linientyp-Maßstab	1																																																																						
Plot Stil	VonFarbe																																																																						
Linienstärke	———— VonLayer																																																																						
☐ Abschnitt Geometrie																																																																							
Anzeigen	No																																																																						
Farbe	 Rot																																																																						
Layer	0																																																																						
Linientyp	- - - - DASHED																																																																						
Linientyp-Maßstab	1																																																																						
Plot Stil	VonFarbe																																																																						
Linienstärke	———— VonLayer																																																																						
<p>Live Schnitt Einstellungen</p>	<p>Wählen Sie mehrere Schnitt Ebenen Objekte, um ihre Einstellungen gleichzeitig zu definieren.</p>																																																																						

☐ Schnittbegrenzung	
Farbe	 8
Linientyp	————— Continuous
Linientyp-Maßstab	1
Linienstärke	————— Vorgabe
☐ Schnittfüllung	
Anzeigen	Yes
Flächen Schraffur	Vordefiniert/SOLID
Winkel	0
Schraffur Skalierung	1
Schraffur Abstände	1.0000
Farbe	 8
Linientyp	————— Continuous
Linientyp-Maßstab	1
Linienstärke	————— Vorgabe
Oberflächen Transparenz	0
☐ Abschnitt Geometrie	
Anzeigen	No
Farbe	 Rot
Linientyp	- - - - - DASHED
Linientyp-Maßstab	1
Linienstärke	————— Vorgabe
Flächen Transparenz	50
Kanten Transparenz	50

Ähnliche Befehle

[LiveSchnitt](#) - schaltet die *Live Schnitt* Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[SchnEbene](#) - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erstellt.

[SchnEbeneZuBlock](#) - speichert die ausgewählte Schnitt Ebene in einen 2D Schnitt / Ansichts Block oder einen 3D Abschnittsblock.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.


SchnEbeneZuBlock

Speichert die ausgewählte Schnitt Ebene in einen 2D Schnitt / Ansicht Block oder einen 3D Abschnittsblock.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile *schnebenezublock*

Menü: *Model* | *Schnitte* | *Schnitt Ebene als Block*

Werkzeugkasten: *Schnitte* | 

: *schnebenezublock*

Ein Dialog wird angezeigt:

Erstellen von Schnitt/Ansicht

Ziel

Neuen Block einfügen

Ersetze vorhandenen Block

Exportiere in Datei

C:\Users\Walter\Documents\sectionplanetoblock.dwg

Quell Geometrie

Alle Objekte einschließen

Objekte wählen



Schnitt Ebene

2D Schnitt/Ansicht

3D Schnitt

OK Abbrechen

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ziel	Definiert, wo der Block gespeichert wird.
Neuen Block einfügen	Die Schnittgeometrie wird in einem neuen Block gespeichert.
Ersetze vorhandenen Block	Sie werden aufgefordert, einen vorhandenen Block auszuwählen, von dem die Definition überschrieben werden soll.
Exportiere in Datei	Klicken Sie auf die Schaltfläche Durchsuchen, um den Dialog <i>Wähle Export Datei</i> zu öffnen. Wählen Sie einen Ordner und geben Sie einen Namen in das Feld <i>Dateiname</i> ein und klicken Sie dann auf die Schaltfläche <i>Speichern</i> .
Quell Geometrie	
Alle Objekte einschließen	Die komplette 3D Geometrie in der Zeichnung wird verarbeitet.
Objekte wählen	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (); der Dialog <i>Erstellen von Schnitt/Ansicht</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert, 3D Objekte auszuwählen.
Schnitt Ebene	Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (); der Dialog <i>Erstellen von Schnitt/Ansicht</i> wird vorübergehend geschlossen. Sie werden aufgefordert, eine Schnitt Ebene auszuwählen.
Schnitt Typ	Definiert, ob ein 2D oder 3D Block erstellt wird.
2D Schnitt/Ansicht	Ein 2D Block wird erstellt. Die 2D Schnitt / Ansicht Einstellungen des ausgewählten Schnitt Ebenen Objektes wird für die Erzeugung des Blocks benutzt.
3D Schnitt	Ein 3D Block wird erstellt. Die 3D Schnitt Einstellungen des ausgewählten Schnitt Ebenen Objektes wird für die Erzeugung des Blocks benutzt.
Einfüge-Optionen	Sehen Sie auch beim Befehl Einfüge nach.
OK	Der Dialog <i>Erstellen von Schnitt/Ansicht</i> wird geschlossen. Falls ein neuer Block erstellt wird, werden Sie aufgefordert, den Einfügepunkt, die Skalierung und die Drehung zu definieren.
Abbrechen	Der Befehl wird abgebrochen.

Verfahren

[Einen Schnitt als 2D Block einfügen](#)

[Einen Schnitt als 3D Block einfügen](#)

[Einen vorhandenen Block ersetzen](#)

[Einen Schnitt in eine Datei exportieren](#)

Ähnliche Befehle

LiveSchnitt - schaltet die *Live Schnitt* Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

QuerSchnitt - erstellt Schnitt Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

SchnEbene - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörpern erstellt.

SchnEbeneEinst - definiert die Eigenschaften eines Schnittebenen Objekts im Dialog Zeichnungs Explorer - Schnitt Ebenen.

Sicherheit

 Pro, Platinum

Sehen Sie beim Befehl [VbaLad](#) nach.

SicherheitsOptionen

Erstellen ein Passworts, um Ihre Zeichnung zu schützen.

Zugriff auf den Befehl über

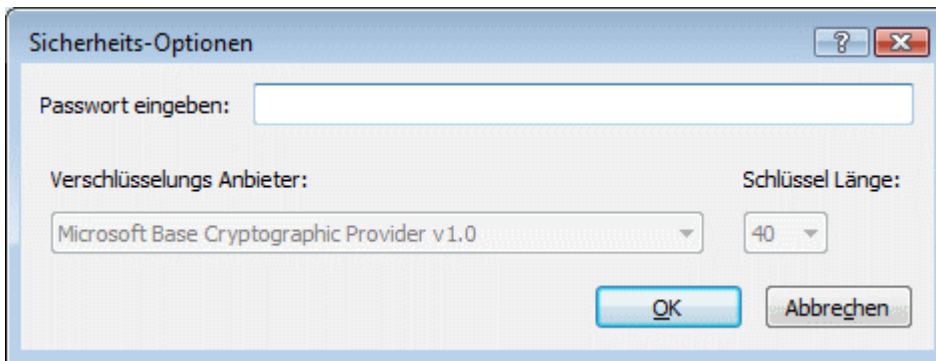
Befehlszeile: *sicherheitsoptionen*

Aliase: keins

Menü *Datei* | *Sicherheits-Optionen*

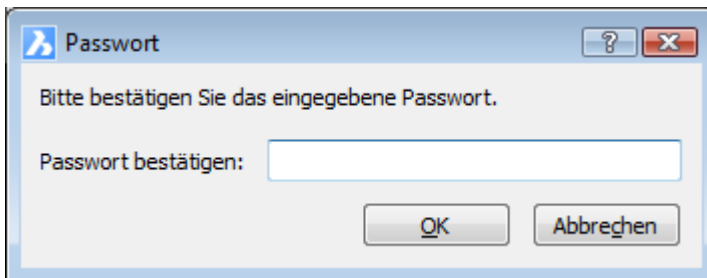
: *sicherheitsoptionen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie ein Passwort ein, klicken Sie dann auf die OK-Taste.


Ein Dialog wird angezeigt:



Bestätigen Sie das Passwort und klicken auf die Schaltfläche OK.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Verschlüsselungs Anbieter	Gibt die Verschlüsselungsstufe für die Zeichnungseigenschaften an. Wählen Sie einen Verschlüsselungs-Anbieter, der das System zur Verfügung stellt. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 5px;"> Microsoft Base Cryptographic Provider v1.0 Microsoft Base DSS and Diffie-Hellman Cryptographic Provider Microsoft Base Smart Card Crypto Provider Microsoft DH SChannel Cryptographic Provider Microsoft Enhanced Cryptographic Provider v1.0 Microsoft Enhanced DSS and Diffie-Hellman Cryptographic Provider Microsoft Enhanced RSA and AES Cryptographic Provider Microsoft RSA SChannel Cryptographic Provider Microsoft Strong Cryptographic Provider </div>

Schlüssel Länge	Legt die Länge des Verschlüsselungsschlüssels fest. Je länger der Schlüssel ist, um so höher ist das Schutzniveau. 
-----------------	---

Verfahren

[Das Passwort einstellen](#)

[Das Passwort entfernen](#)

Ähnliche Befehle

[DwgEigen](#) - Öffnet den Dialog Zeichnungs Eigenschaften.

[KSich](#) - speichert die Zeichnung, ohne dass der Dialog "Speichern" angezeigt wird.

[Speichern](#) - speichert die Zeichnung mit Abfragen über einen Dialog.

[SaveAll](#) - speichert alle geöffneten Zeichnungen.

[Öffnen](#) - Öffnet eine Zeichnung.

[Besitzer](#) - meldet den Besitzer einer Zeichnungsdatei.


SelectSimilar

Wählt alle Objekte vom gleichen Typ wie die aktuelle Auswahl, basierend auf einer Reihe von übereinstimmenden Eigenschaften, die in der Systemvariablen [SELECTSIMILARMODE](#) gespeichert werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *selectsimilar*

Menü: *Bearbeiten | Ähnliches wählen*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *selectsimilar*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen oder [EinStellungen]: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, oder geben Sie ES ein, um den Dialog zum Bearbeiten der SELECTSIMILARMODE Systemvariablen anzuzeigen.

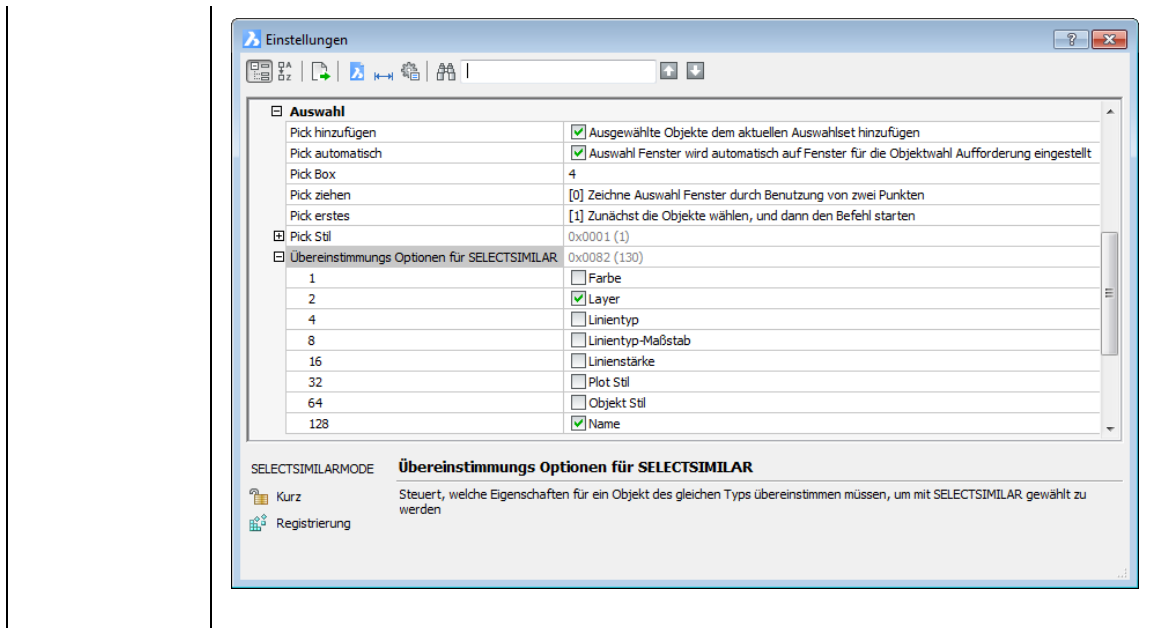
Objekte im Satz: 1

Objekte wählen oder [EinStellungen]: Wählen Sie weitere Objekte oder Rechtsklick, um ähnliche Objekte auszuwählen.

Alle Objekte, die der aktuellen Auswahl und dem aktuellen Wert der Systemvariablen SELECTSIMILARMODE entsprechen, werden ausgewählt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Einstellungen	<div data-bbox="456 1055 1027 1626" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="456 1637 1353 1697">Wählen Sie die Eigenschaften, die bei der Suche nach ähnlichen Objekten berücksichtigt werden sollen.</p> <p data-bbox="456 1704 1305 1765">Wählen Sie z. B. <i>Farbe</i> , um alle Linien mit der gleichen Farbe wie die markierte Linie zu wählen.</p> <p data-bbox="456 1812 1353 1872">Alternativ legen Sie den Wert der Systemvariablen SELECTSIMILARMODE im Dialog Einstellungen fest</p>



Ähnliche Befehle

[SAuswahl](#) - erzeugt einen Auswahlset über Filter.

[Wahl](#) - wählt ein oder mehrere Objekte; diese Auswahl kann später mit der Option Vorherige wieder aufgerufen werden.

[WahlGriffe](#) - wählt Objekte und zeigt die Griffe an.

SetBks

Setzt das BKS auf einen bestimmten Ansichtspunkt (kurz für "Setze Benutzer-Definiertes-Koordinatensystem").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *setbks*

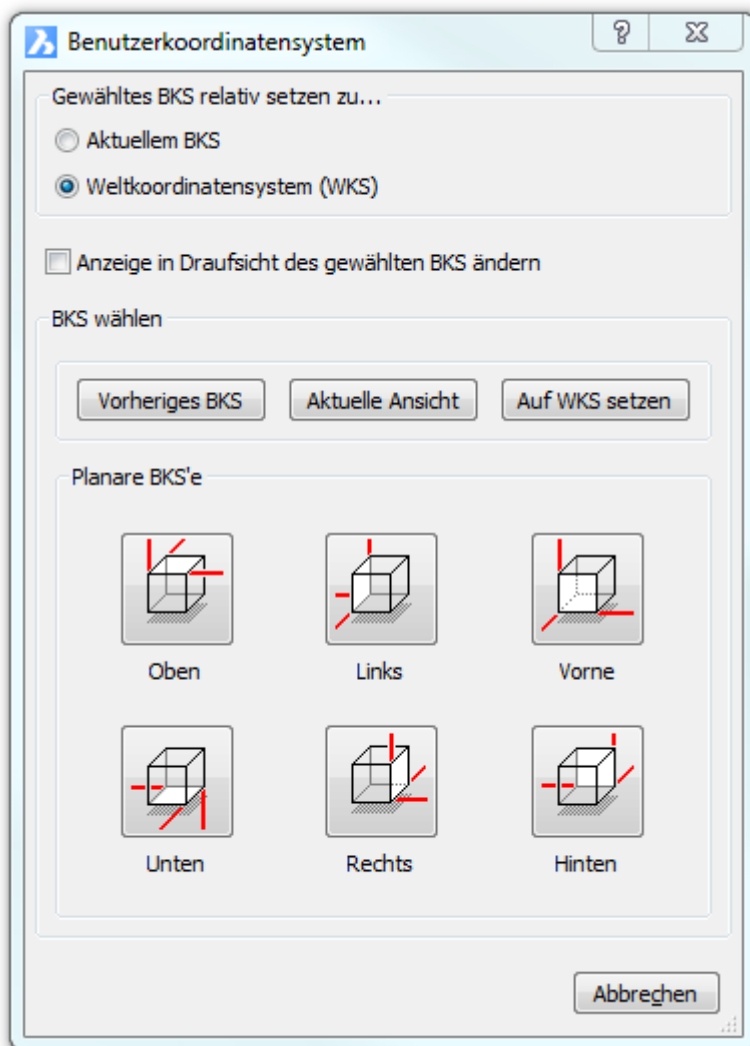
Aliase: *ddbks*, *bkv*

Menü: *Einstellungen* | *BKS...*

Werkzeugkasten: *Einstellungen* | 

: *setbks*

Ein Dialog wird angezeigt:

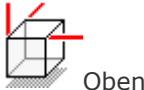
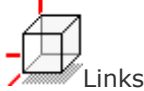
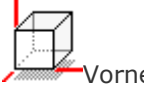

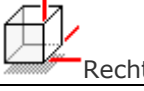
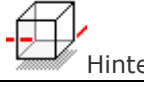


Klicken Sie auf einen Knopf, das Dialogfenster verschwindet automatisch.

Verwenden Sie die Option Benannte des Befehls *BKS*, um dem BKS, das durch diesen Befehl erzeugt wurde, einen Namen zu geben.

B

Optionen

Option	Beschreibung
Gewähltes BKS relativ setzen zu...	Bestimmt, wie das neue BKS gesetzt wird.
Aktuelles BKS	Das BKS wird relativ zum aktuellen BKS gesetzt.
Welt Koordinaten System	Das BKS wird relativ zum WKS gesetzt. WKS steht kurz für "Welt-Koordinaten-System". Das WKS ist das voreingestellte Koordinatensystem, wenn kein BKS gesetzt ist. Es kann nicht geändert werden.
Anzeige in Draufsicht des gewählten BKS ändern	Schaltet, ob die Draufsicht des BKS angezeigt wird: Ja - die Draufsicht wird angezeigt. Nein - der Ansichtspunkt ändert sich nicht. Die Draufsicht zeigt nach unten in Richtung der z-Achse auf die x,y Ebene.
BKS wählen	Setzt das BKS auf eines der folgenden Koordinatensysteme. Durch das Klicken auf diese Knöpfe wird das BKS gesetzt und das Dialogfenster wird sofort geschlossen.
Vorheriges BKS	Wechselt das BKS zum vorherigen BKS.
Aktuelle Ansicht	Ändert das BKS auf den aktuellen Ansichtspunkt.
Auf WKS setzen	Stellt das BKS auf das WKS ein.
Planare BKSe	Setzt das BKS auf eine der folgenden Standardansichten. Durch das Klicken auf diese Knöpfe wird das BKS gesetzt und das Dialogfenster wird sofort geschlossen.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von oben.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von links.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von vorne.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von unten.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von rechts.
	Wechselt das BKS in die Ansicht von hinten.
Abbrechen	Schließt das Dialogfenster, ohne das BKS zu wechseln.

Ähnliche Befehle

Bks - erzeugt und bearbeitet Benutzerdefinierte-Koordinaten-Systeme.

BksSymbol - steuert die Sichtbarkeit des BKS-Symbols.

ExpBks - erzeugt, bearbeitet und löscht benannte BKSe durch den Zeichnungs Explorer.

DRSicht - ändert den Ansichtspunkt zur Draufsicht im WKS oder aktuellen BKS.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Einstellungen - setzt die Parameter für die BKS.

SetVar

Wechselt die Werte und zeigt die Werte von Systemvariablen an (kurz für "Setze Variable").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *setvar*

Transparent: *'setvar*

Alias: *set*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Variable setzen*

: *setvar*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Variablenname oder ?: (Geben Sie den Namen einer Variablen ein, oder geben Sie ein ? ein.)

Zum Beispiel:

Variablenname oder *?*: chamferd

Neuer aktueller Winkel für CHAMFERD <0>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu akzeptieren.

Diese Systemvariable kann aber auch direkt durch die Befehlseingabe eingegeben werden:

: chamferd

Neuer aktueller Winkel für CHAMFERD <0>: Geben Sie einen Wert ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Wert zu akzeptieren.

Sie können die Werte von Systemvariablen aber auch über den Befehl [Einstellungen](#) ändern.

Die Werte von schreibgeschützten Variablen können nicht geändert werden. Zum Beispiel:

: program

PROGRAM = "BRICSCAD" (schreibgeschützt)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Variablenname	Bestimmt den Namen der Systemvariablen.
?	Listet die Namen der Systemvariablen auf. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Aufzulistende Variable(n) <*> - geben Sie eine der folgenden Möglichkeiten ein: <ul style="list-style-type: none"> • * um alle Variablen aufzulisten. • name* listet alle Systemvariablen auf, die mit "name" beginnen. • name listet eine Systemvariable auf.

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) und [DdSetVar](#) - ändert die Werte von Systemvariablen über einen Dialog.

[EinstellungenSuchen](#) - öffnet den Dialog Einstellungen in der angegebenen Kategorie mit der angegebenen Systemvariablen oder Benutzervoreinstellung.

Sch

Öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten (kurz für "shell").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sh*

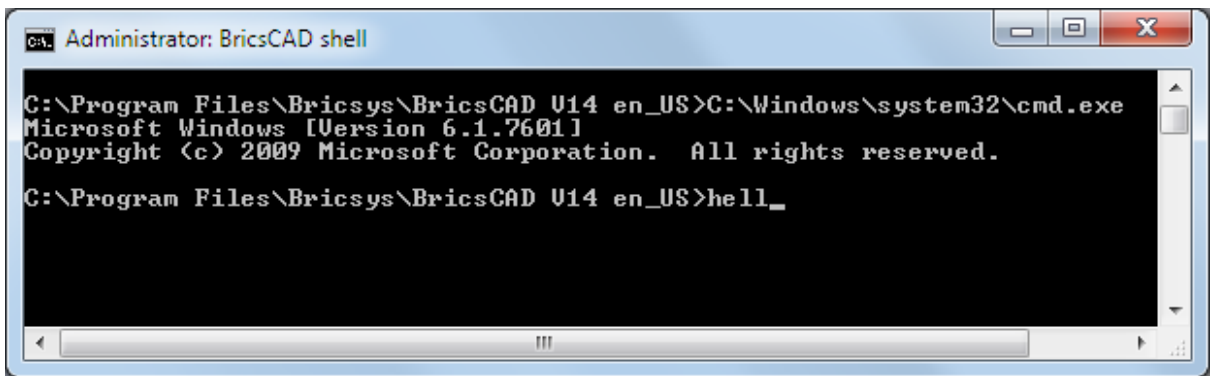
Transparent: *'sh*

Alias: *shell*

: *sh*

Aufforderung in der Befehlszeile:

BS Befehl: (Geben Sie den Namen einer Windows-Anwendung ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.)



Geben Sie Befehle oder die Namen von Programmen ein, wie z. B. "Notepad".

Für eine Liste von Befehlen geben Sie Help ein.

Um das Fenster zu verlassen, geben Sie Exit ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BS Befehl	Bestimmt das Windows-Programm, das gestartet werden soll. Drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.

Ähnliche Befehle

Start - startet andere Applikationen.

Shell - öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten.

Dateien - öffnet den Dateimanager des Betriebssystems.

Schattieren


Erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schattieren*

Alias: *scht*

Menü: *Ansicht | Rendern | Schattieren*

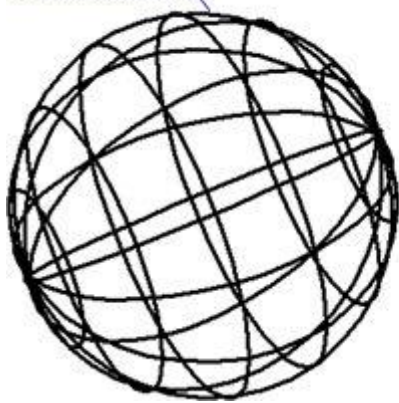
Werkzeugkasten: *Rendern* | 

: *schattieren*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Um wieder in den Drahtmodell Modus zurückzuwechseln, starten Sie den Befehl SHADEMODE.

2D Drahtmodell



Schattiert



Um in den Drahtmodell Modus zurückzukehren, verwenden Sie beim Befehl [ShadeMode](#) die Option 2D.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Verdeckt](#) – entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[Render](#) - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

[ShadeMode](#) - stellt den Schattierungs Stil für 3D Objekte ein.

ShadeMode

Setzt den Stil der Schattierung für 3D Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *shademode*

Alias: *sha*

Werkzeugkasten: *Rendern* | 

Eigenschaften Leiste: *Visuelle Stile*

: *shademode*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aktueller Modus 2D Drahtmodell

Option eingeben [[2D drahtmodell](#)/[3D](#)

[drahtmodell](#)/[Verdeckt](#)/[Flächen](#)/[Gouraud](#)/[fLächen+kanten](#)/[gOuraud+kanten](#)/[Realistisch](#)/[Modellierung](#)


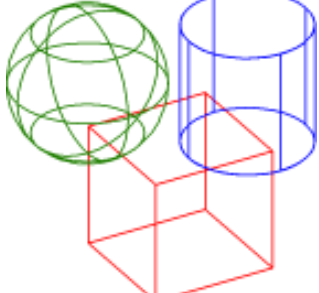

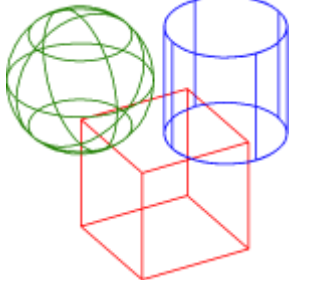

] <2D Drahtmodell>: (Geben Sie eine Option ein.)

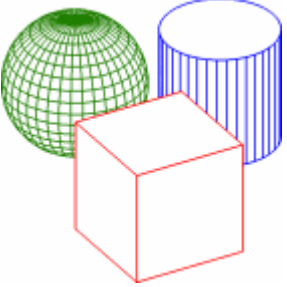
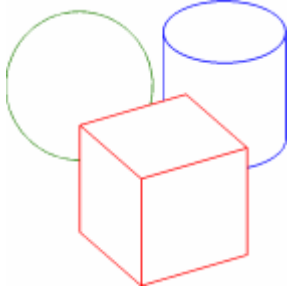

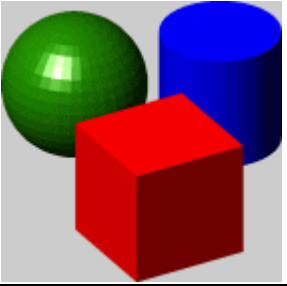

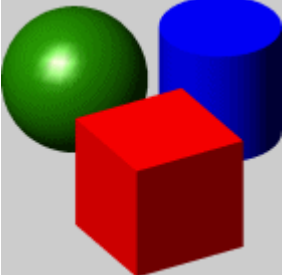

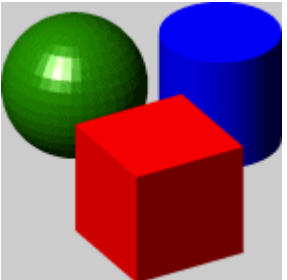
Der ShadeMode wird sofort auf die Zeichnung angewendet.

In jedem dieser Shademodi können Sie zeichnen und editieren.

Für ein realistischeres Rendering verwenden Sie den Befehl [Rendern](#) (nur in den Pro und Platinum Versionen).

Befehls Optionen

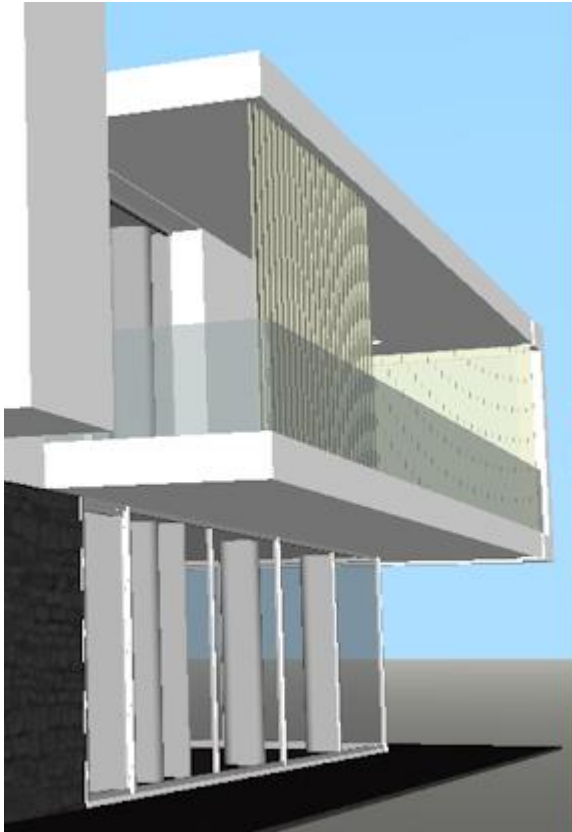
Option	Beschreibung
2D Drahtmodell ( 	Stellt die Zeichnung im Modus 2D Drahtmodell dar. Dies ist der normale Modus für die Ansicht der Zeichnung in BricsCAD.
3D Drahtmodell ( 	Stellt die Zeichnung im Modus 3D Drahtmodell dar. Dieser Modus zeigt unter Umständen bestimmte Objekte anders als im 2D-Drahtmodell-Modus.
Verdeckt (	Stellt die Zeichnung im Modus verdeckt dar. Verdeckte Linien werden entfernt. Wenn die System Variable DISPSILH aktiviert ist, werden nur Kontur-Linien der gekrümmten Oberflächen angezeigt; Wenn DISPSILH deaktiviert ist werden Segment-Linien auf gekrümmten Oberflächen angezeigt.

 <p>Anzeige von Umriss Kurven (DISPSILH) aus</p>  <p>Anzeige von Umriss Kurven (DISPSILH) ein</p>	<p>In 2D Drahtmodell-Modus stellt das Zoomen oder Schwenken die Drahtmodell-Ansicht wieder her. Wenn 3D Drahtmodell-Modus, wird der verdeckten Modus gespeichert, wenn gezoomt oder geschwenkt wird.</p>
<p>Flächen ()</p> 	<p>Stellt die Zeichnung im mit Flächen gerenderten Modus dar. Facetten werden nicht geglättet. Dieser Modus wird durch den Befehl Schattieren verwendet.</p>
<p>Gouraud ()</p> 	<p>Stellt die Zeichnung im Modus Gouraud dar. Facetten werden geglättet.</p>
<p>Flächen+Kanten ()</p> 	<p>Stellt die Zeichnung im mit Flächen gerenderten Modus dar. Kanten werden mit der Hintergrundfarbe dargestellt.</p>

<p>Gouraud+Kanten (☒)</p> 	<p>Stellt die Zeichnung im Modus Gouraud dar. Kanten werden mit der Hintergrundfarbe dargestellt.</p>
<p>Realistisch</p> 	<p>Stellt die Zeichnungen unter Benutzung des <i>Realistic</i> visuellen Stil dar.</p>
<p>Modellierung</p> 	<p>Stellt die Zeichnungen unter Benutzung des <i>Modeling</i> visuellen Stil dar.</p>

Die Systemvariablen [ANTIALIASSCREEN](#) steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) bei der Anzeige auf dem Bildschirm im gerenderten Modus. Der Standardwert ist 1, der Maximalwert beträgt 5.

Hinweis: Durch hohe Anti-Aliasing Werte entstehen lange Berechnungs-Zeiten.



ANTIALIASSCREEN = 1



ANTIALIASSCREEN = 4

Ähnliche Befehle

[Verdeckt](#) – entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[Rendern](#) - erzeugt ein fotorealistisches Rendering mit Materialien und Lichtern.

[RedSdkInfo](#) - zeigt renderrelevante Hardware- und Treiber-Spezifikationen in der Befehlszeile an.

[Shade](#) - Erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

[Solprofil](#) - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

[VisuelleStile](#) - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

Symbol

Platziert Symbole in der Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *symbol*

: *symbol*

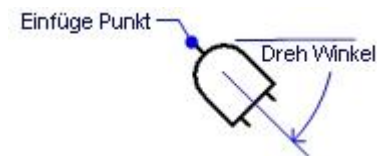
Aufforderung in der Befehlszeile:

? /(? für Liste): (Geben Sie einen Namen der Symboldatei ein, oder geben Sie ein ? ein)

Einfügekpunkt für Symbol: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x, y Koordinaten ein.

Skalierungsfaktor für das Symbol <1.0>: Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein.

Rotationswinkel für das Symbol <0>: Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein.



Bevor Sie Symbole in Zeichnungen platzieren können, müssen Sie zunächst eine SHP-Datei mit dem Befehl [laden](#) öffnen.

Symbole sind eine frühere Version von Blöcken, die sehr effizient, aber schwer zu erstellen waren; Symbole werden nur noch selten benutzt.

Das SHP-Format wird auch von einigen Schriften verwendet; es enthält ein Unterscheidungs-Flag zwischen Symbolen und Schriften.

Um Symbole zu erstellen, sehen Sie bei BricsCAD Anpassen nach.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Symbol Datei zum Einfügen	<p>Definiert den Namen des Symbols; Sie werden aufgefordert: Einfügekpunkt für Symbol - definieren Sie den Einfügekpunkt. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.</p> <p>Skalierungsfaktor für das Symbol - definiert den Skalierungsfaktor. Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein.</p> <p>Negative Zahlen spiegeln das Symbol.</p> <p>Rotationswinkel für das Symbol - definiert den Drehwinkel des Symbols.</p> <p>Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein.</p> <p>Positive Winkel werden im Uhrzeigersinn von der positiven X-Achse abgetragen.</p>
? für Liste	<p>Listet die Namen der in der aktuellen Zeichnung geladenen Symbole auf.</p> <p>Es wird der Dateiname und die Namen der Symbole dargestellt.</p> <p>Wenn keine Symbole geladen sind, wird gemeldet:</p> <p>Keine Symbole geladen.</p> <p>Verwenden Sie den Befehl LADEN, um Symbol-Dateien zu laden.</p>

Bearbeitung mit Griffen

Symbole können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie das Symbol aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Symbols.
2. Das Ziehen am Griff verschiebt das Symbol.



Ähnliche Befehle

Laden - lädt SHX kompiliert Symbol Dateien.

Einfüge - fügt Blöcke in Zeichnungen ein.

Shell

Öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *shell*

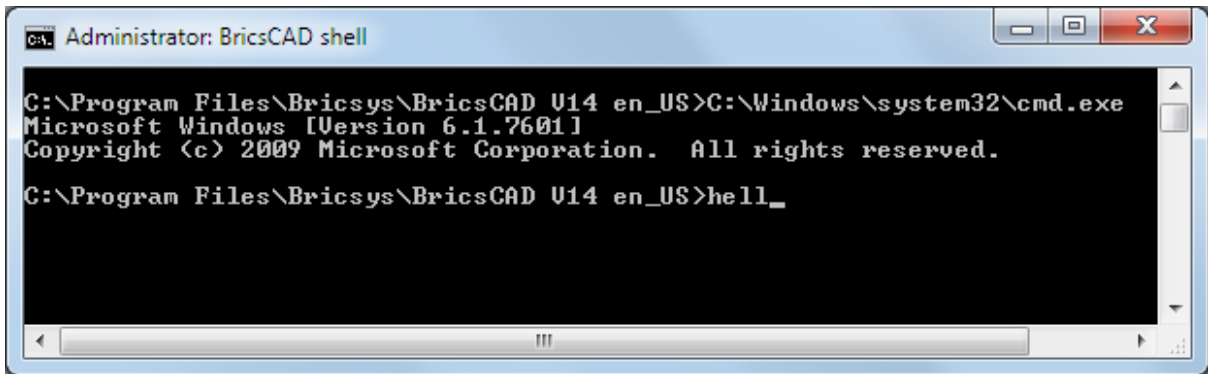
Transparent: *'shell*

Alias: *sh*

: *shell*

Aufforderung in der Befehlszeile:

BS Befehl: (Geben Sie den Namen einer Windows-Anwendung ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.)



```

Administrator: BricsCAD shell
C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD U14 en_US>C:\Windows\system32\cmd.exe
Microsoft Windows [Version 6.1.7601]
Copyright (c) 2009 Microsoft Corporation. All rights reserved.

C:\Program Files\Bricsys\BricsCAD U14 en_US>hell_
  
```

Geben Sie Befehle oder die Namen von Programmen ein, wie z. B. "Notepad".

Für eine Liste von Befehlen geben Sie *Help* ein.

Um das Fenster zu verlassen, geben Sie *Exit* ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
BS Befehl	Bestimmt das Windows-Programm, das gestartet werden soll. Drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.

Ähnliche Befehle

Start - startet andere Applikationen.

Sh - öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten.

Dateien - öffnet den Dateimanager des Betriebssystems.

Skizze

Erzeugt eine Freihand-Skizze.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *skizze*

Alias: *freihand*

Menü: *Zeichnen | Skizze*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *skizze*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Länge des Skizzen-Linien-Segmente <0.1000>: Geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

EINGABETASTE oder Klicken, um zu wechseln

[Löschen/Verbinden/speicherneXit/Beenden/Aufzeichnen]:

Klicken Sie, um das Skizzieren zu starten, klicken Sie erneut, um den Stift nach oben/unten zu wechseln.

Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie X gefolgt von der Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

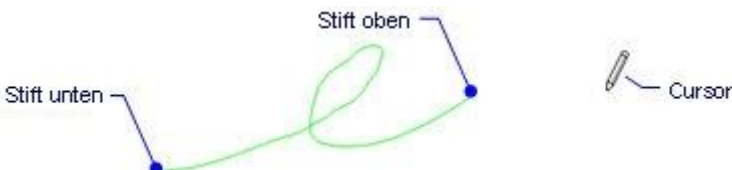
Während des skizzierens, sind die Linien grün, bis die Skizze-Linien gespeichert sind:

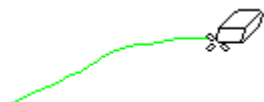
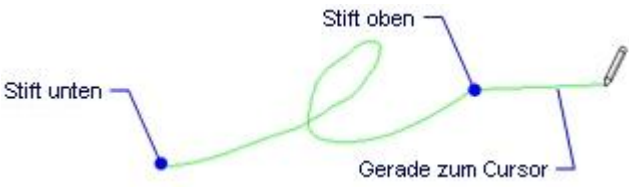


Speichern der Freihand-Skizzen-Linien...

Je nach dem Status der SKPOLY System Variablen, werden Skizzen aus Linien oder Polylinien erstellt.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Länge der Segmente	Bestimmt die Länge der Segmente. Geben Sie eine Zahl ein. Zu kleine Segmentlängen haben eine große Zeichnungsdatei zur Folge.
Stift wechseln	Erlaubt es Ihnen den Stift zu verschieben ohne zu zeichnen. 
Quit	Beendet den Befehl, ohne die Skizze zu speichern.
Aufzeichnen	Speichert die Skizze. Es wird folgendes angezeigt: Freihand-Skizze wird in Zeichnung geschrieben... Weiter skizzieren.

<p>Löschen</p>	<p>Löscht die Skizze Linien interaktiv ausgehend von den Endpunkte. Klicken Sie um das Löschen zu beenden und eine neue Skizze zu starten.</p> 
<p>Verbinden</p>	<p>Verbindet den Cursor mit dem Ende des letzten Segments. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Zeigen Sie mit dem Cursor auf das Ende der letzten Skizzen-Linie - bewegen Sie den Cursor an das Ende der letzten Skizze. Diese Option ist für den Einsatz nach einem Stift auf.</p>
<p>Gerade zum Cursor</p>	<p>Diese Option arbeitet nur, wenn der Stift oben ist. Erzeugt ein gerades Element zur aktuellen Cursor-Position.</p> 
<p>Beenden mit speichern</p>	<p>Speichert die Skizze. Es wird folgendes angezeigt: Speichern der Freihand-Skizzen-Linien. Beendet den Befehl Skizze.</p>

Verfahren

[Die Polylinien Skizzen \(SKPOLY\) System Variable einstellen](#)
[Erzeugen einer Freihand Skizze](#)

Ähnliche Befehle

[PLinie](#) - erzeugt Polyliniensegmente und Bögen.
[RevWolke](#) - zeichnet Revisionswolken.

Solid

Zeichnet 3- und 4-seitig regelmäßige und unregelmäßige 2D Polygone; es werden keine 3D-Solids gezeichnet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *solid*

Alias: *nicht definiert*

Menü: *Zeichnen | Solid*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Polygon* | 

: *solid*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erster Punkt auf Ebene festlegen oder [**Rechteck/Quadrat/Dreieck**]: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

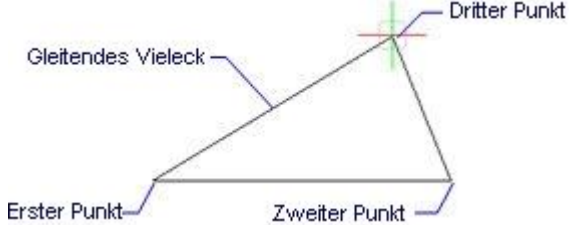
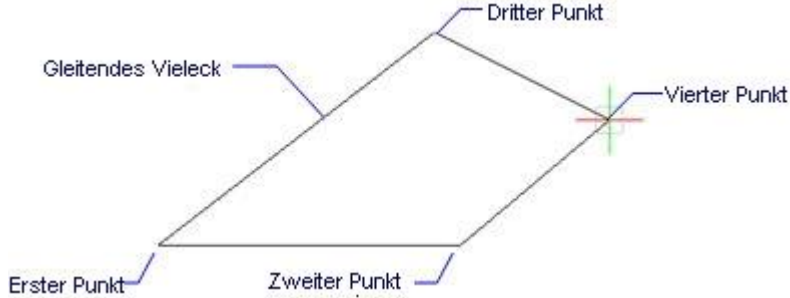
Zweiter Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

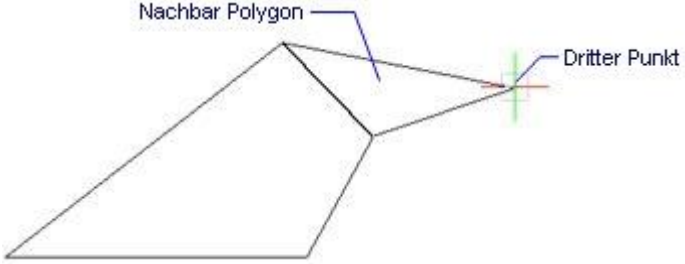
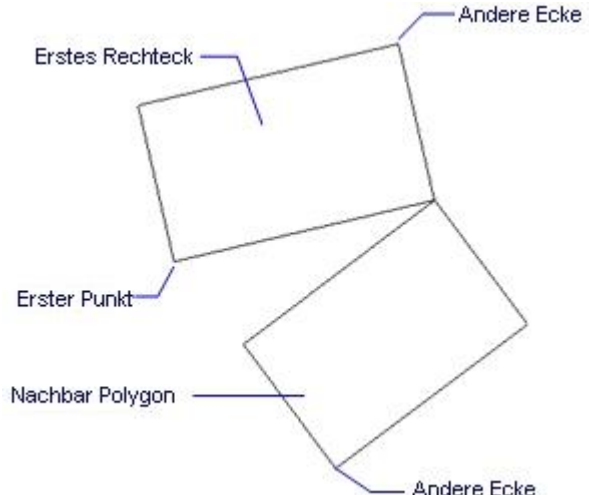
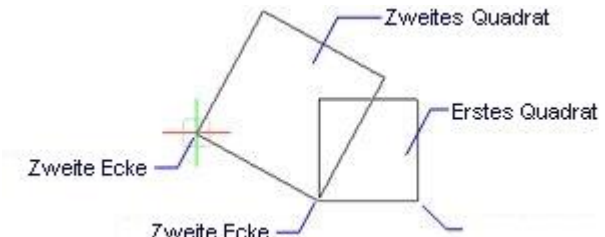
Dritter Punkt der Ebene: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Vierter Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt, um ein Viereck zu zeichnen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um ein Dreieck zu zeichnen und den Befehl zu beenden.

Dritter Punkt der Ebene: (Wählen Sie einen weiteren Punkt, um ein angrenzendes Dreieck zu zeichnen, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.)

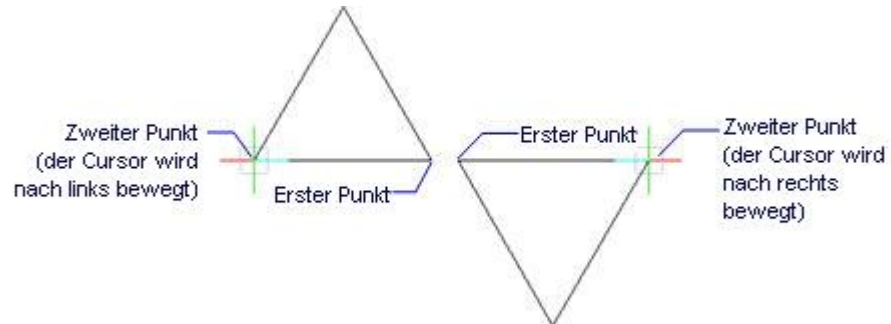
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erster Punkt der Ebene	Bestimmt die erste Ecke des Polygons. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y- Koordinaten ein.
Zweiter Punkt	Bestimmt die zweite Ecke des Polygons. BricsCAD stellt die Form und Größe des Polygons als Vorschau dar.
Dritter Punkt der Ebene	Bestimmt die dritte Ecke des Polygons. 
Vierter Punkt	Bestimmt die vierte Ecke des Polygons.  Um ein Dreieck zu erzeugen, drücken Sie bei dieser Aufforderung die Eingabetaste.

<p>Dritter Punkt der Ebene</p>	<p>Beginnt ein angrenzendes Polygon zu zeichnen. Der dritte und vierte Punkt des ersten Polygons wird der erste und zweite Punkt des zweiten Polygons.</p>  <p>Um den Befehl zu beenden, drücken Sie bei dieser Aufforderung die Eingabetaste.</p>
<p>Rechteck</p>	<p>Erzeugt ein oder mehrere verbundene Rechtecke; Sie werden aufgefordert Erster Punkt der Ebene - wählen Sie einen Punkt. Andere Ecke des Rechtecks: Wählen Sie einen Punkt. Drehwinkel für Ebene <0>: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie einen Winkel ein. Andere Ecke des Rechtecks: - Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.</p> 
<p>Quadrat</p>	<p>Erzeugt ein oder mehrere verbundene Quadrate; Sie werden aufgefordert: Erster Punkt der Ebene - wählen Sie einen Punkt. Andere Ecke des Quadrates: Wählen Sie einen Punkt. Andere Ecke des Quadrates: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.</p> 
<p>Dreieck</p>	<p>Erzeugt ein oder mehrere angrenzende ungleichseitige Dreiecke; Sie werden aufgefordert: Erster Punkt der Ebene - wählen Sie einen Punkt. Zweite Ecke des Dreiecks: - Wählen Sie einen Punkt. Die Cursor Bewegung definiert die Richtung des Dreieckes.</p>

Bewegen Sie den Cursor zu:

- Rechts - das Dreieck wird auf dem Kopf erzeugt.
- Links - das Dreieck wird mit der rechten Seite nach oben erzeugt.



Zweite Ecke des Dreiecks: - Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste zum Beenden.

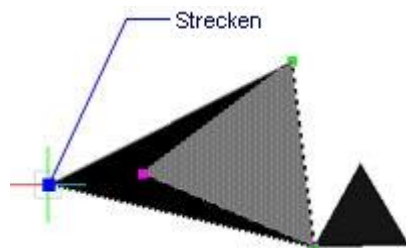
Verfahren

Solids zeichnen

Bearbeitung mit Griffen

2D-Solids können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie ein Solid aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um das Solid zu strecken.



Ähnliche Befehle

Füllen - schaltet die Anzeige der Solid-Flächen.

Band - zeichnet breite Linien.

GSchraff und **Schraff** - füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern über einen Dialog.

-GSchraff und **-Schraff** - füllt geschlossene Flächen mit sich wiederholenden Mustern über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Umgrenzung und **-Umgrenzung** platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches.

Eigenschaften - ändert die Eigenschaften von Solids.

Solprofil

Erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Layout Ansichtsfenster. Dieser Befehl kann nur in einer "Layout" Registerkarte verwendet werden.

Zugriff auf den Befehl über

Wählen Sie ein Layout und doppelklicken Sie in einem Layout-Ansichtsfenster (Modellbereich mit fließenden Ansichtsfestern).

Befehlszeile: *solprofil*

Menü: *Model | Solprofil*

Werkzeugkasten: *Schnitte* | 

: *solprofil*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie 3D-Volumenkörper. Drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl von Objekten zu beenden.

Verwende separaten Layer für verdeckte Linien? [*Ja/Nein*] <Ja>: Wählen Sie eine Option.

Projektionsergebnisse auf Ebene? [*Ja/Nein*]: <Ja>: Wählen Sie eine Option.

Blende tangentielle Kanten aus? [*Ja/Nein*]: <Ja>: Wählen Sie eine Option.

Die ausgewählten 3D-Volumenkörper werden auf eine Ebene, die parallel mit der Layout-Ansicht ist, projiziert.

Es werden zwei Blöcke erstellt: einer für sichtbare und einer für die verdeckten Kanten.

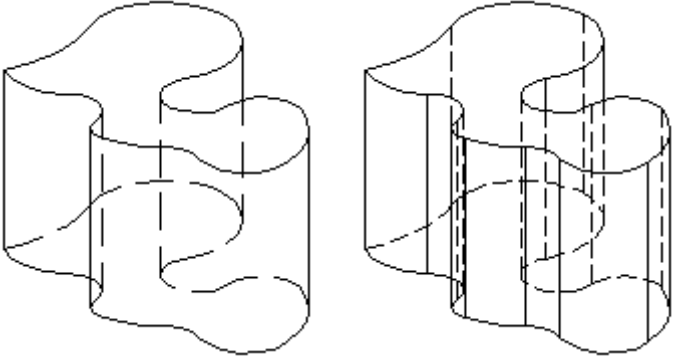
Die Blöcke werden auf zwei neu erstellten Layern platziert: einer für die sichtbaren und einer für die verdeckten Kanten.

- Die Layer mit den sichtbaren Kanten erhalten den Namen: PV-<Ansichtsfenster-Handle>.
- Die Layer mit den verdeckten Kanten erhalten den Namen: PH-<Ansichtsfenster-Handle>.

Wählen Sie das Ansichtsfenster und führen Sie den Befehl [Liste](#) aus, um das Handle des Ansichtsfensters anzuzeigen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Verwende separaten Layer für verdeckte Linien?	<p>Ja:</p> <p>Zwei Blöcke werden erstellt: einer für die sichtbaren Kanten und einer für die verdeckten Kanten. Der Block der sichtbaren Kanten liegt auf dem Layer PV-<Ansichtsfenster- Handle>. Der Block der verdeckten Kanten liegt auf dem Layer PH-<Ansichtsfenster- Handle>.</p> <p>Nein:</p> <p>Alle Profil-Kanten der einzelnen gewählten Volumenkörper werden als sichtbare Kanten behandelt, selbst wenn einige der Profil-Kanten hinter einem anderen Volumenkörper liegen. Es wird nur ein Block auf dem Layer PV-<Ansichtsfenster- Handle> erstellt.</p>
Projektergebnisse auf Ebene?	<p>Ja:</p> <p>Die Profil-Kanten werden auf die Ansichtsebene projiziert (= die Ebene, die senkrecht zur Ansichtsrichtung und durch den Ursprung des aktuellen BKS verläuft).</p> <p>Nein:</p> <p>Keine Projektion. Jede Profilkante bleibt an ihrer 3D Position.</p>

<p>Blende tangentielle Kanten aus?</p>	<p>Eine tangentielle Kante ist der Übergang zwischen zwei tangentialen Flächen. Es ist eine imaginäre Linie zwischen den zwei Flächen. In den meisten Fällen müssen die tangentialen Kanten entfernt werden.</p>  <p><i>Tangentiale Kanten entfernt (links) - tangentielle Kanten angezeigt (rechts).</i></p> <p>Ja: Tangentiale Kanten werden entfernt.</p> <p>Nein: Tangentiale Kanten werden angezeigt.</p>
--	--

Ähnliche Befehle

[Abflach](#) - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörper im Model Bereich.

[Verdeckt](#) - entfernt verdeckte Kanten von 3D Objekten.

[ShadeMode](#) - steuert den Schattierungsstil für 3D Zeichnungen.

[ANSEXPORT](#) - exportiert den Inhalt der Zeichnungsansichten und Schnitte, die durch GRUNDANS und ANSSCHNITT aus dem Model Bereich der Zeichnung erzeugt wurden.

Spline


Erzeugt offene und geschlossene Splines.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *spline*

Alias: *spl*

Menü: *Zeichnen | Spline*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 

: *Spline*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erster Punkt für Spline: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x-, y-Koordinaten ein.

Zweiter Punkt: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

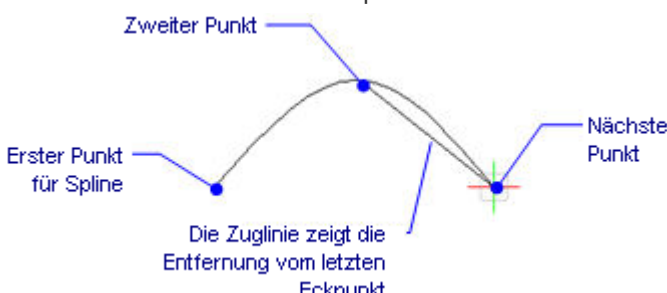
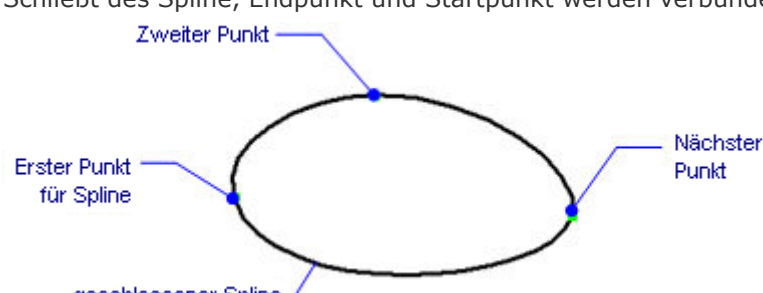
Nächsten Punkt definieren oder [**Schließen/Anpassen**]: Wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Nächsten Punkt definieren oder [**Schließen/Anpassen**]: Wählen Sie einen weiteren Punkt, geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Spline zu beenden.

Starttangentialpunkt wählen: Wählen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste für keine Starttangente.

Tangente für Endpunkt eingeben: Wählen Sie einen Punkt, oder drücken Sie die Eingabetaste für keine Endtangente.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erster Punkt für Spline	Bestimmt den Anfang der Tangente. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein.
Zweiter Punkt	Bestimmt den ersten Kontrollpunkt des Splines.
Nächster Punkt	Definiert den nächsten Kontrollpunkt.  <p>Dies Aufforderung wird wiederholt, bis Sie die Eingabetaste drücken.</p>
Schließen	Schließt des Spline, Endpunkt und Startpunkt werden verbunden. 

	Zum Öffnen/Schließen eines vorhandenen Spline: Wählen Sie den Spline, dann bearbeiten Sie die Eigenschaft <i>Geschlossen</i> in der Eigenschaften Leiste .
Anpassungstoleranz	Definiert, wie genau die Splines mit seinen Eckpunkten übereinstimmen muss (auch bekannt als "Passpunkte"); Sie werden aufgefordert: Anpassungstoleranz eingeben (in Zeicheneinheiten) - geben Sie 0 oder eine größere Zahl ein. <ul style="list-style-type: none"> • 0 - der Spline verläuft durch die Passpunkte. • Mehr als 0 - der Spline verläuft weiter entfernt von den Passpunkten.
Starttangentenpunkt wählen	Bestimmt die Tangente des Startpunktes. Drücken Sie die Eingabetaste, um diese Option zu ignorieren.
Tangente für Endpunkt eingeben	Bestimmt die Tangente des Endpunktes. Drücken Sie die Eingabetaste, um diese Option zu ignorieren.

Verfahren

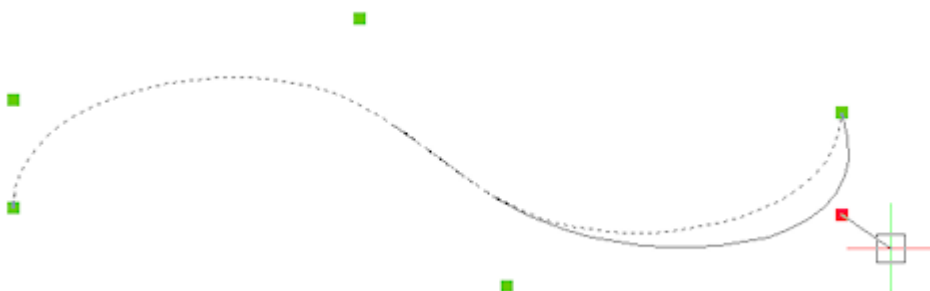
Zeichnen von Splines

Bearbeitung mit Griffen

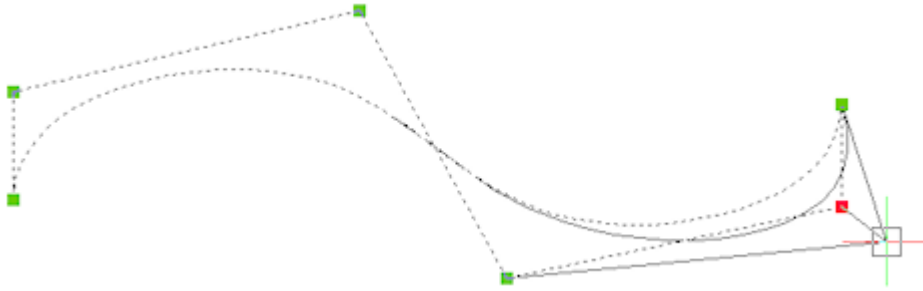
Das Öffnen und Schließen von Splines kann direkt über Griffe bearbeitet werden. Splines können mit Griffen über 2 Methoden bearbeitet werden, entweder mit angepassten Punkte oder über Kontrollpunkte. Wählen Sie entweder *Anpassen* oder *Kontrollpunkte* in der Eigenschaft *Methode* des Splines in der [Eigenschaften Leiste](#). Die Spline-Eigenschaft *KP Rahmen* steuert ob Kontrollpunkte dargestellt werden oder nicht.



Methode = Anpassen



Methode = Kontrollpunkte; KP Rahmen = Verdeckt



Methode = Kontrollpunkte; KP Rahmen = Angezeigt

1. Wählen Sie einen Spline aus. Beachten Sie, es gibt einen Griff an jedem Anpassungs-Punkt oder Kontrollpunkt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um den Spline zu strecken.

Ähnliche Befehle

[PEdit](#) - wandelt Polylinien in Splines um.

[Splinedit](#) - ändert die Eigenschaften eines Splines oder konvertiert einen Spline in eine Polylinie.

[Spirale](#) - erstellt eine 2D Spirale oder eine 3D Helix.

Splineedit

Ändert die Eigenschaften eines Splines oder konvertiert einen Spline in eine Polylinie.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *splineedit*

Menü: *Ändern | Spline Bearbeitung*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *splineedit*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Spline wählen: Wählen Sie ein Spline Objekt.

Spline bearbeiten [*Schließen/Verbinden/Anpassen/Bearbeiten/Polylinie/Richtung/Zurück/eXit*]
<eXit>: Wählen Sie eine Option.

Spline bearbeiten [*Schließen/Verbinden/Anpassen/Bearbeiten/Polylinie/Richtung/Zurück/eXit*]
<eXit>: Wählen Sie eine Option aus oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgang abzuschließen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Schließen/Öffnen	<p>Je nachdem, ob der ausgewählte Spline offen oder geschlossen ist, steht eine der Optionen zur Verfügung:</p> <ul style="list-style-type: none"> Schließen: Schließt einen offenen Spline zwischen Start- und Endpunkt. Öffnen: Öffnet einen geschlossenen Spline, indem das Segment zwischen dem ersten und dem letzten Punkt, der bei der Erstellung des Splines angegeben wurde, entfernt wird.
Verbinden	<p>Verbindet den ausgewählten Spline mit einem linearen Objekt an übereinstimmenden Endpunkten. Linien, Polylinien, Bögen, elliptische Bögen und Splines werden akzeptiert:</p> <p>Wähle alle offenen Kurven zum Verbinden mit der Quelle: - wählen Sie ein Objekt mit einem übereinstimmenden Endpunkt aus.</p> <p>Objekte im Satz: 1</p> <p>Wähle alle offenen Kurven zum Verbinden mit der Quelle: - wählen Sie weitere Objekte mit übereinstimmenden Endpunkten aus.</p> <p>Spline bearbeiten [<i>Schließen/Verbinden/Anpassen/Bearbeiten/Polylinie/Richtung/Zurück/eXit</i>] <eXit> - drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden, oder wählen Sie eine andere Option, um die Verbindung zu akzeptieren.</p>
Anpassen	<p>Bearbeiten von Anpassungs-Punkt-Daten mit mehreren Optionen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Anpassungs Daten bearbeiten [<i>Hinzufügen/sSchließen/Löschen/Knick/Schieben/Bereinigen/Tangenten/Toleranz/eXit</i>] <eXit> - wählen Sie eine Option.</p> <p>Hinzufügen: Fügt dem Spline einen Anpassungspunkt hinzu; Sie werden aufgefordert:</p> <ul style="list-style-type: none"> Vorhandenen Angleichungs Punkt wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Anpassungspunkt. Der ausgewählte und der nächste Anpassungspunkt werden hervorgehoben. Neuen Angleichungs Punkt zum Hinzufügen angeben <Beenden> - wählen Sie einen Punkt.

- Neuen Angleichungs Punkt zum Hinzufügen angeben <Beenden>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste.
- Vorhandenen Angleichungs Punkt wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Anpassungspunkt.

Schließen/Öffnen:

- Schließt und öffnet eine Spline-Verbindung zwischen Start- und Endpunkt.
- Öffnet einen geschlossenen Spline, indem das Segment zwischen dem ersten und dem letzten Punkt, der bei der Erstellung des Splines angegeben wurde, entfernt wird.

Löschen: Entfernt Anpassungspunkte; Sie werden aufgefordert:

- Angleichungs Punkt zum Löschen wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Anpassungspunkt.
- Angleichungs Punkt zum Löschen wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Anpassungspunkt oder drücken Sie die Eingabetaste.

Knick: Fügt einen Knoten- und Anpassungspunkt an der angegebenen Stelle auf dem Spline hinzu, der an diesem Punkt keine Tangente oder Krümmungskontinuität aufrecht erhält; Sie werden aufgefordert:

- Einen Punkt auf dem Spline angeben <Beenden>: Wählen Sie einen Punkt auf dem Spline.
- Einen Punkt auf dem Spline angeben <Beenden>: Wählen Sie einen Punkt auf dem Spline oder drücken Sie die Eingabetaste.

Verschieben: Verschiebt Anpassungspunkte nacheinander; Sie werden aufgefordert:

- Neue Position eingeben [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Wählen Sie einen Punkt, wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den nächsten Punkt zu verschieben.
- Neue Position eingeben [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Wählen Sie einen Punkt, wählen Sie eine Option, drücken Sie die Eingabetaste, um den nächsten Punkt zu verschieben oder wählen Sie eXit, um das Verschieben zu beenden.

Bereinigen: Ersetzt die Anpassungsdaten aus dem Spline durch Kontrollpunkte.

Tangenten: Ändert die Anfangs- und Endtangenten eines Splines; Sie werden aufgefordert:

- Anfangs Tangente angeben oder [System] <System>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardeinstellung des Systems zu akzeptieren.
- End Tangente definieren oder [System] System>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardeinstellung des Systems zu akzeptieren.
- Bei geschlossenen Splines werden Sie aufgefordert, die Tangente an der Schließungsstelle zu definieren:
Tangente angeben oder [System] <Systemstandard>: Wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Standardeinstellung des Systems zu akzeptieren.

Toleranz: Setzt den ausgewählten Spline mit einem neuen Toleranzwert auf die vorhandenen Anpassungspunkte zurück; Sie werden aufgefordert:

Angleichungstoleranz eingeben <0.000000>: Geben Sie einen Wert ein.

Exit: Übernimmt die Änderungen und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.

<p>Eckpunkte bearbeiten</p>	<p>Ermöglicht die Bearbeitung der Steuerrahmen Daten mit mehreren Optionen; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Eckpunkt bearbeiten [Hinzufügen/Löschen/Grad/Schieben/Gewichtung/eXit] <eXit>: Wählen Sie eine Option.</p> <p>Hinzufügen: Fügt an der angegebenen Stelle einen neuen Kontrollpunkt hinzu.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Einen Punkt auf dem Spline angeben <Beenden>: Wählen Sie einen Punkt auf dem Spline. • Einen Punkt auf dem Spline angeben <Beenden>: Wählen Sie einen Punkt auf dem Spline oder drücken Sie die Eingabetaste. <p>Löschen: Entfernt Kontrollpunkte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kontrollpunkt zum Löschen wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Eckpunkt. • Kontrollpunkt zum Löschen wählen <Beenden>: Wählen Sie einen Eckpunkt oder drücken Sie die Eingabetaste. <p>Höherer Grad: Erhöht die Polynomordnung (Grad plus eins) des Splines. Dies hat zur Folge, dass die Anzahl der Kontrollpunkte über dem Spline erhöht wird.</p> <p>Der maximale Wert ist 26; Sie werden aufgefordert: Neue Reihenfolge eingeben <xx>: Geben Sie eine ganze Zahl ein.</p> <p>Schieben: Verschiebt Kontrollpunkte nacheinander; Sie werden aufgefordert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neue Position eingeben [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Wählen Sie einen Punkt, wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste, um den nächsten Kontrollpunkt zu verschieben. • Neue Position eingeben [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Wählen Sie einen Punkt, wählen Sie eine Option, drücken Sie die Eingabetaste, um den nächsten Kontrollpunkt zu verschieben oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Verschieben zu beenden. <p>Gewichtung: Ändert die Gewichtung eines spezifizierten Kontrollpunktes. Berechnet den Spline basierend auf dem neuen Gewichtswert für den angegebenen Kontrollpunkt neu. Ein größerer Wert zieht den Spline näher an den Kontrollpunkt heran; Sie werden aufgefordert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neue Gewichtung eingeben (aktuelle = 1.000000) oder [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Geben Sie einen Wert ein oder wählen Sie eine Option. • Neue Gewichtung eingeben (aktuelle = 1.000000) oder [Nächster/Vorherige/Wählen/eXit] <N>: Geben Sie einen Wert ein, wählen Sie eine Option oder drücken Sie die Eingabetaste. <p>Exit: Übernimmt die Änderungen und kehrt zur vorherigen Eingabeaufforderung zurück.</p>
<p>In Polylinie umwandeln</p>	<p>Ermöglicht die Umwandlung eines Splines in eine Polylinie. Der Präzisionswert bestimmt, wie genau die resultierende Polylinie mit dem Spline übereinstimmt: Höhere Werte erzeugen mehr Segmente. Werte zwischen 0 und 99 werden akzeptiert; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Genauigkeit definieren <10>: Geben Sie eine ganze Zahl.</p> <p>Die Systemvariable PLINECONVERTMODE definiert, wie ein Spline in eine Polylinie umgewandelt wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Erstellt Polylinien mit Liniensegmenten. • 1: Erstellt Polylinien mit Bogensegmenten.
<p>Richtung wechseln</p>	<p>Kehrt die Richtung des Splines um.</p>

Zurück	Macht die vorherige Änderung rückgängig.
Exit	Schließt die Bearbeitung des Splines ab.

Ähnliche Befehle

Verbinden - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, Elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

PEdit - verbindet Linien und Bögen zu einer einzelnen Polylinie.

Spline - zeichnet offene und geschlossene Splines

Spotlicht

Erstellt ein Spotlicht.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Spotlicht*

Menü: *Ansicht | Rendern | Lichter | Neues Spotlicht*

Werkzeugkasten: *Lichter* | 

: *spotlicht*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Quellposition angeben <0,0,0>: Legen Sie die Position des Lichts fest.

Geben Sie die Zielposition an <0,0,-10>: Legen Sie den Zielpunkt des Lichts fest.

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 0 ist (Keine Lichteinheiten), wird das Folgende angezeigt:

Eine Option zum Ändern angeben

[Name/Intensität/Status/ML/MB/sChatten/Lichtintensitätsverlust/Farbe/eXit] <eXit>:

Wenn die System Variable LIGHTINGUNITS 1 ist (Amerikanische Lichteinheiten) oder 2 (Internationale Lichteinheiten), wird die folgende Aufforderung angezeigt:

Eine Option zum Ändern angeben

[Name/Intensitätsfaktor/Status/Fotometrie/ML/MB/sChatten/Lichtintensitätsverlust/Filterfarbe/eXit] <eXit>:

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	Geben Sie einen Licht Namen ein Spotlight1>: Geben Sie einen Namen ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Standardname zu akzeptieren.
Intensitätsfaktor Intensität	Geben Sie die Intensität an (0.00 - max. Fluss) <1.0>: Geben Sie die Intensität ein. Werte zwischen 0.00 und dem maximalen Wert, der von Ihrem System unterstützt wird, werden akzeptiert.
Status	Geben Sie den Status ein [EIN/AUS] <EIN>: Wählen Sie EIN, um das Licht einzuschalten, wenn ein Rendering berechnet wird.)
Maximaler Lichthelligkeitsbereich Minimaler Lichthelligkeitsbereich	<p>Geben Sie den Winkel für den maximalen Lichthelligkeitsbereich ein (0.00-160.00) <45>: Geben Sie einen Wert zwischen 0.00 Grad und 160.00 Grad ein.</p> <p>Geben Sie den Winkel für den minimalen Lichthelligkeitsbereich ein (0.00-160.00) <50>: Geben Sie einen Wert zwischen 0.00 Grad und 160.00 Grad ein). Wenn Sie einen Winkel eingeben der schmaler ist als der maximale Lichthelligkeitsbereich-Winkel, wird der letztere mit dem minimalen Lichthelligkeitsbereich-Winkel gleich gesetzt.</p> <p>Wenn eine Fläche von einem Scheinwerfer beleuchtet ist, entsteht ein maximaler Lichthelligkeitsbereich (Hotspot), der umgeben ist von einem kleineren Lichthelligkeitsbereich (Abnahme).</p> <ul style="list-style-type: none"> • maximaler Lichthelligkeits-Winkel: Winkel des zentralen Lichtkegels (definiert den maximalen Lichthelligkeits-Winkel) • minimaler Lichthelligkeitsbereich Winkel: Winkel des vollen Lichtkegels

	<p>Der Unterschied zwischen dem maximalen Lichthelligkeitsbereich und dem minimalen Lichthelligkeitsbereich-Winkel definiert den Bereich der geringer werdenden Lichtintensität. Wenn der minimale Lichthelligkeitsbereich-Winkel und der maximale Lichthelligkeitsbereich-Winkel fast gleich sind, ist der Rand des Lichtkegels sehr scharf. Je größer der Unterschied zwischen beiden Winkeln ist, desto weicher ist der Rand des Lichtkegels.</p>
<p>Fotometrie</p>	<p>Fotometrische Option angeben die geändert werden soll [Intensität/Farbe/eXit] <Intensität>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intensität eingeben (Cd) oder geben Sie eine Option an [Fluß/Illuminanz] <1500.0>: (Geben Sie die Intensität ausgedrückt in Candela (Cd) ein.) <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Flux (Lm) ein: (Geben Sie den Lichtstrom ausgedrückt in Lumen (Lm) ein.) • Geben Sie die Illuminanz (Fc) oder eine [Entfernungs] Option ein <9424.7>: (Geben Sie die Illuminanz ausgedrückt in Lux (Lx) oder Foot-candle (Fc) ein.) <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie die Entfernung ein <1.0>: (Geben Sie eine Entfernung ausgedrückt in Zeichnungs-Einheiten ein.) • Geben Sie einen Farb-Namen oder eine Option an [?/Kelvin] <D65>: <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie Farb-Name(n) zum Listen ein <*>: (Geben Sie einen Farb-Namen von der Liste ein. Geben Sie * ein, um die Liste zu sehen) <ul style="list-style-type: none"> • D65 • Fluoreszent • Kaltweiß • Weißfluoreszent • Tageslichtfluoreszent • Glühend • Xenon • Halogen • Quarz • Metalhaloid • Quecksilber • Phosphorquecksilber • hochDrucknatrium • Niederdrucknatrium • Geben Sie die Temperatur in Kelvin ein <3600.0>: (Geben Sie eine Temperatur ausgedrückt in Grad Kelvin (K) ein.) <p>Candela: Candela (Symbol: cd) ist die Basis-SI-Einheit der Lichtstärke; das heißt, die Leuchtkraft, die von einer Lichtquelle in eine bestimmte Richtung abgestrahlt wird, gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion (ein standardisiertes Modell der Empfindlichkeit des menschlichen Auges um Wellenlängen zu unterscheiden, auch bekannt als die Lichtausbeute-Funktion). Eine gewöhnliche Kerze strahlt Licht mit einer Lichtstärke von etwa einer Candela ab.</p> <p>Lumen: Das Lumen (Symbol: LM) ist die SI-Einheit des Lichtstroms, ein Maß für die Kraft des Lichts, wahrgenommen vom menschlichen Auge. Lichtstrom unterscheidet sich von Radiant Flux insofern, dass Lichtstrom-Messungen (z. B. Lumen) dazu bestimmt sind die</p>

	<p>unterschiedliche Empfindlichkeit des menschlichen Auges für verschiedene Wellenlängen des Lichts, zu reflektieren. Während Radiant Flux Messungen (z. B. Watt) die gesamte Leistung des abgestrahlten Lichts angibt. Das Lumen ist in Bezug auf Candela definiert als: $1 \text{ lm} = 1 \text{ Cd}\cdot\text{sr}$</p> <p>Wie eine volle Kugel mit einem Raumwinkel von $4\cdot\pi$ Steradianen, ein Lichtquelle hat, die einheitlich eine Candela in alle Richtungen strahlt, insgesamt einen Lichtstrom von $1 \text{ cd}\cdot 4\pi \text{ sr} = 4\pi \sim 12,57$ Lumen. Beispielsweise wenn eine Kerze Licht mit einer Lichtstärke von etwa 1 Candela abstrahlt, hat das gesamte abgestrahlte Licht einen Wert von rund 12,6 Lumen.</p> <p>Beleuchtung: In der Fotometrie ist die Beleuchtungsstärke der gesamte Lichtstrom der auf eine Oberfläche pro Flächeneinheit einfällt. Es ist ein Maß für die Intensität des einfallenden Lichts, Wellenlänge gewichtet mit der Leuchtkraft-Funktion, um mit der menschlichen Helligkeits-Wahrnehmung zu korrelieren.</p> <p>Wenn LIGHTINGUNITS = 2 (Internationale Beleuchtungseinheit): In SI abgeleitete Einheiten, wird die Beleuchtungsstärke in Lux (lx) oder Lumen pro Quadratmeter gemessen.</p> <p>Wenn LIGHTINUNITS =1 (Amerikanische Beleuchtungseinheiten): Das Foot-candle (Fc) ist eine nicht metrische Einheit der Beleuchtung, die in der Fotografie verwendet wird. Die Einheit ist definiert als die Menge an Beleuchtung, die von der Innenoberfläche einer 1-Fuß-Radius Kugel angenommen würde, wenn eine einheitliche Punktquelle von 1 Candela in der exakten Mitte vorhanden wäre. Alternativ kann sie definiert werden als die Beleuchtung auf eine 1-quadrat-Fuß Oberfläche, auf die ein gleichmäßig verteilter Fluss von einem Lumen auftrifft. Dies kann als die Menge an Licht betrachtet werden, die tatsächlich auf eine bestimmte Fläche fällt. Der Foot-candle ist gleich einem Lumen pro quadratischem-Fuß. Ein Foot-candle entspricht etwa 10.764 Lux, obwohl in der Lichtindustrie in der Regel 1 Foot-candle gleich 10 Lux angenähert ist.</p> <p>Kelvin Temperatur: Farb-Temperatur ist ein charakteristisches Merkmal sichtbaren Lichts, das wichtige Anwendung in der Beleuchtung, Fotografie, Videografie, Publishing, Fertigung, Astrophysik und anderen Feldern hat. Die Farbtemperatur einer Lichtquelle entspricht der Temperatur eines idealen Schwarz-Körper-Strahler, der Licht in einem vergleichbaren Farbton auf die Lichtquelle strahlt. Die Temperatur wird konventionell in der absoluten Temperatur angegeben: Grad Kelvin (K).</p> <p>Höhere Farb-Temperaturen (5,000 K oder mehr) werden kalte Farben genannt (bläulich weiß); niedrigere Farbtemperaturen (2,700 - 3,000 K) werden warme Farben genannt (gelblich weiß bis rot).</p>
Schatten	<p>Schatten Einstellungen Eingeben [Aus/Scharf/Weich/weicheMuster] <Scharf>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS: Schaltet die Schattenberechnung für dieses Licht aus. • Scharf: Es werden Schatten mit scharfen Kanten angezeigt. Verwenden Sie diese Option, um die Leistung erhöhen. • Weich: Zeigt realistische Schatten mit weichen Kanten an. Sie werden aufgefordert: Geben Sie die Map Größe ein [64/128/256/512/1024/2048/4096] <256>: • Weiche Muster: Zeigt realistische Schatten mit weicheren Schatten, die auf erweiterten Lichtquellen basieren, an. Sie werden aufgefordert: Eine Option zum Ändern angeben [Form/Muster/Sichtbar/eXit] <eXit>: <ul style="list-style-type: none"> • Form eingeben [Scheibe/Rechteck] <Scheibe>:

	<ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Radius ein <0.0000>: (Geben Sie den Radius der Scheibe ein.) • Geben Sie die Länge ein <0.0000>: (Geben Sie die Länge des Rechtecks ein.) • Geben Sie die Breite ein <0.0000>: (Geben Sie die Breite des Rechtecks ein.) • Geben Sie ein Schatten-Muster an für <16>: • Geben Sie die Form Sichtbarkeit ein [Ja/Nein] <Nein>:
Dämpfung	<p>Eine Option zum Ändern angeben [Typ/Limitenverwende/Startlimite/Endlimite/eXit] <eXit>: Geben Sie eine Option ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um zu den Basis-Optionen zurückzukehren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie den Lichtabnahmetyp ein [Kein/Invers linear/invers Quadratisch] <Keiner>: <ul style="list-style-type: none"> • Keine: Keine Lichtabnahme. Der Abstand zur Lichtquelle hat keinen Einfluss. • Invers linear: Die Lichtabnahme ist die Inverse von der linearen Entfernung vom Licht: In einer Entfernung von 2 Einheiten von der Lichtquelle, ist das Licht halb so stark; in einer Entfernung von 4 Einheiten ist Licht ein Viertel so stark. • Invers Quadratisch: Die Lichtabnahme ist die quadratische Inverse von der linearen Entfernung vom Licht: In einer Entfernung von 2 Einheiten von der Lichtquelle, ist das Licht ein Viertel so stark; in einer Entfernung von 4 Einheiten ist Licht ein Sechzehntel so stark. • Start Limit Abstand eingeben <1.0>: Definiert den Punkt, an dem das Licht beginnt zu scheinen, gemessen vom Zentrum des Lichts. • Ende Limit Abstand eingeben <10>: Definiert den Punkt, an dem das Licht aufhört zu scheinen, gemessen vom Zentrum des Lichts.
Filter Farbe Farbe	<p>Geben Sie True-Color (R,G,B) ein, oder geben Sie eine Option ein: [Index farbe/Hsl] <255,255,255>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • True Color (RGB): 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 Integer-Zahlen im Bereich von 0 bis 255 gespeichert, den Bereich, den ein einzelnes 8-Bit Byte (durch Codierung von 256 unterschiedlichen Werten) bieten kann. • Index Farbe: Legt eine AutoCAD Farb-Index Farbe fest. • HSL: Legt die Farbe mithilfe von drei Parametern Farbton, Sättigung und Helligkeit fest.
Beenden	Schließt den Befehl ab und erstellt das Licht.

Ähnliche Befehle

Fernlicht - erstellt ein Fernlicht.

Licht - erstellt ein neues Licht in der Zeichnung.

Lichtliste - zeigt den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter an.

Punktlicht - erstellt ein Punktlicht.

Render - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

Sonneneigensch - zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtfenster-Editors im "Zeichnungs-Explorer - Lichter".

Netzlicht - erstellt ein Netzlicht.

Start

Startet Windows System Applikationen.

Zugriff auf den Befehl über

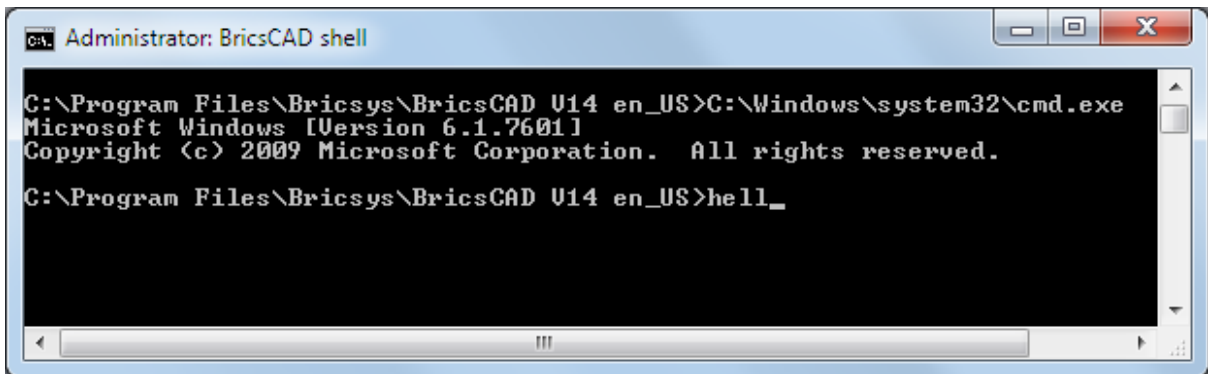
Befehlszeile: *start*

Transparent: *'start*

: *Start*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zu startende Applikation: (Geben Sie den Namen einer Windows-Anwendung ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.)



Geben Sie Befehle oder die Namen von Programmen ein, wie z. B. "Notepad".

Für eine Liste von Befehlen geben Sie Help ein.

Um das Fenster zu verlassen, geben Sie Exit ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zu startende Applikation	Bestimmt das Windows-Programm, das gestartet werden soll. Drücken Sie die Eingabetaste, um das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster zu öffnen.

Ähnliche Befehle

Shell - öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten.

Sh - öffnet das Betriebssystem Eingabeaufforderungsfenster; um andere Anwendungen zu starten.

Dateien - öffnet den Dateimanager des Betriebssystems.

StatLeiste

Schaltet die Anzeige der StatLeiste (kurz für "Status Leiste").

Legt den Wert der Systemvariablen [WNDLSTAT](#) fest.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *statleiste*

Transparent: *'statleiste*

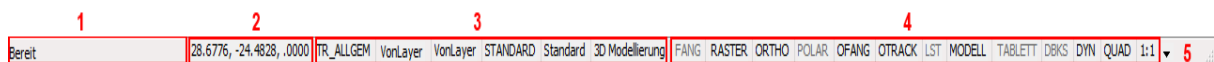
Kurztaste: *Umschalt + F3*

Menü: *Ansicht | Status Leiste*

: *StatLeiste*

Aufforderung in der Befehlszeile:

WNDLSTAT ist zurzeit aktiviert [Ein/AUs/Wechseln] <Ein>: Geben Sie eine Option ein.



Die Statuszeile bietet viele nützliche Informationen und Steuerelemente:

Status Feld:

1. Zeigt ein Tooltip an, wenn die Maus über einer Schaltfläche ist
2. Zeigt Eingabeaufforderungen an, wenn die Befehlszeile geschlossen ist
3. Doppelklicken Sie auf das Status-Feld, um die Befehlszeile ein- bzw. auszuschalten

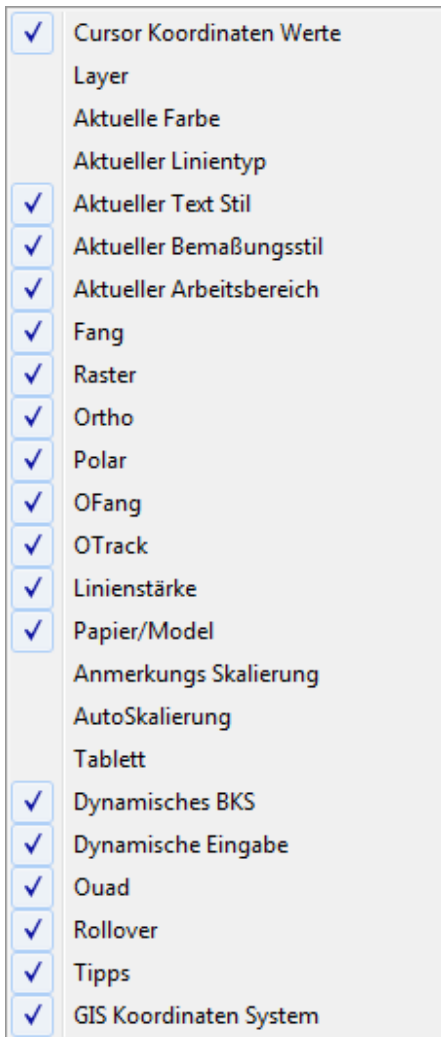
Koordinaten Feld

Zeichnungs Eigenschaften

Zeichenhilfen Felder

Statuszeilen Optionsfeld.

Zeigt eine Liste: Klicken Sie auf eine Option, um das entsprechende Feld ein- bzw. auszuschalten.



Der einzige Grund die Status Leiste auszuschalten ist, dass dadurch die Zeichnungsumgebung etwas vergrößert wird.

Verfahren

[Arbeiten mit der Status Leiste](#)

Ähnliche Befehle

[BildschBerAus](#) - zeigt die Elemente der Benutzeroberfläche wieder an, die durch den Befehl [BildschBerEin](#) ausgeblendet wurden.

[BildschBerEin](#) - blendet Elemente der Benutzeroberfläche aus.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

[Bildlaufleiste](#) - schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

[Werkzeugkasten](#) und [-Werkzeugkasten](#) - schaltet die Anzeige der Werkzeugkästen.

Status

Zeigt den Status der Zeichnung an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *status*

Transparent: *'status*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Zeichnungsstatus*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *Status*

Zeigt in der Befehlszeile den Zeichnungsstatus an.

Um den vollständigen Bericht anzuzeigen, drücken Sie [F2](#), um das BricsCAD Eingabe-Protokoll zu öffnen.

Ein typischer Bericht sieht wie folgt aus:

Status:

Aktueller Zeichnungsname: Isedit.dwg

Zeichnungslimiten sind: X= 0.0000 Y= 0.0000

X= 12.0000 Y= 9.0000

Papierlimiten: X= 0.0000 Y= 0.0000

X= 12.0000 Y= 9.0000

Bildschirmbreite (Pixel): 909

Bildschirmhöhe (Pixel): 497

Einfügebasis: X= 0.0000 Y= 0.0000 Z= 0.0000

Fangwert: X= 0.5000 Y= 0.5000

Rasterwert: X= 0.5000 Y= 0.5000

Aktueller Layer: 0

Aktuelle Farbe: BYLAYER

Aktueller Linientyp: ByLayer

Aktuelle Erhebung: 0.0000

Aktuelle Objekthöhe: 0.0000

Füllen: ein

Raster: aus

Ortho: aus

Fang: aus

Markierungspunkte: aus

Ziehen: ein

Befehlsprotokoll: ein

Positive Winkel-Richtung: Gegen den Uhrzeigersinn

Winkleinheiten: Dezimalgrad

Maßeinheiten: Dezimal

Höhe der Pickbox: 3

Objekte in Zeichnung: 136

Befehls Optionen

Keine Optionen.

StlOut

Exportiert 3D-Volumenkörper und geschlossene Netze in ein Format, das für Stereolithographie (3D-Druck) verwendet werden kann.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *stlout*

: *stlout*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie 3D-Volumenkörper oder Netze für den Export: Wählen Sie Volumenkörper und/oder Netze. Ein rechter Mausklick beendet die Auswahl.

Erzeuge binäre STL Datei? <Ja>/Nein: Wählen Sie Ja oder Nein.

Ein Datei speichern Dialog wird angezeigt.

Geben Sie einen Namen für die Datei ein, und klicken Sie auf die Schaltfläche "Speichern").

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Erzeuge binäre STL Datei?	Ja: Erstellt eine STL-Datei. Nein: Erstellt eine ASCII-Textdatei.
System Variable und Benutzer Einstellungen	Beim Exportieren von 3D-Volumenkörper nach STL, werden gekrümmte Flächen tatsächlich facettiert. Die Standardmethode, mit der die Facetten Auflösung gesteuert wird (= Glatt), wird durch das Einstellen der Systemvariablen FACETRES erreicht: Der Standardwert ist 0.5, minimale = 0.01 (grob) - maximale = 10 (sehr fein) Durch das Einstellen der MODELLEREIGENSCHAFTEN ist es möglich, Facetres zu überschreiben und die Glätte mit verschiedenen Parametern zu steuern Es empfiehlt sich im Allgemeinen, Facetres zu verwenden, weil dies einfacher ist.

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

[-ModellerEigenschaften](#) - steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über die Befehlszeile.

[ModellerEigenschaften](#) - steuert die verschiedenen Einstellungen des Acis-Modeller über den Dialog *Einstellungen*.


StopScript

Stoppt die Aufzeichnung eines Skripts, die durch den Befehl RecScript gestartet wurde.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *stopscript*

Menü: *Werkzeuge | Skript Aufzeichnung beenden*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: **StopScript**

Es erscheint keine Eingabeaufforderung in der Befehlszeile.

Verwenden Sie den Befehl [RecScript](#), um die Aufzeichnung zu beginnen.

Für weitere Informationen zum Schreiben von Skripten sehen Sie in "BricsCAD Anpassen" nach.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[RecSkript](#) - zeichnet ein Skript in einer SCR-Datei auf.

[Script](#) - lädt und führt eine SCR-Skript-Datei aus.

[RScript](#) - führt eine Skript-Datei nochmals aus.

[Pause](#) - pausiert die Ausführung des nächsten Befehls für definierte Millisekunden.

[Resume](#) - fortsetzen einer gestoppten Skript-Datei.

Strecken


Streckt Objekte.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *strecken*

Alias: *str*

Menü: *Ändern | Strecken*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *strecken*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen, die durch Kreuzen-Fenster oder Kreuzen-Polygon gedehnt werden: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie K oder KP ein.

Gegenüberliegende Ecke: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Dieser Befehl arbeitet nur mit dem Auswahlmodus Kreuzen.

Objekte im Satz: 1

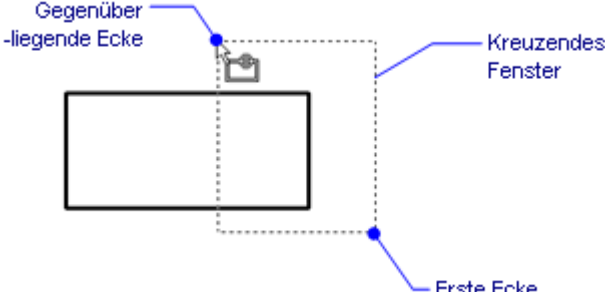
Objekte wählen, die durch Kreuzen-Fenster oder Kreuzen-Polygon gedehnt werden: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

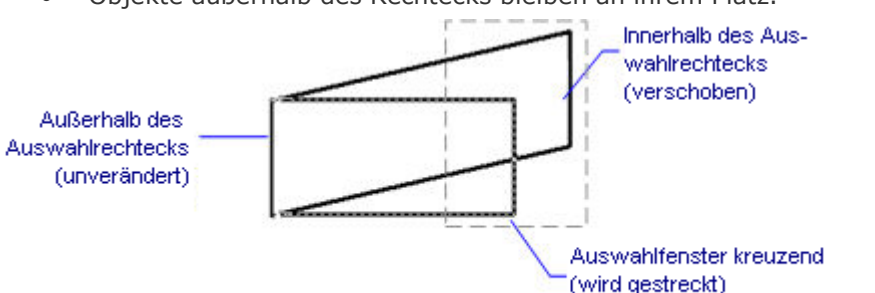
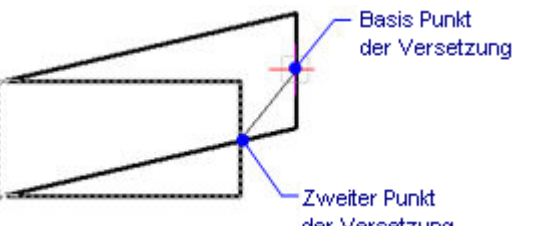
Basispunkt der Versetzung: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x,y Koordinaten ein.

Zweiter Punkt der Versetzung: Wählen Sie einen weiteren Punkt.

Ein Text kann nicht gestreckt werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte wählen	<p>Wählt die Objekte für das Strecken aus, dazu müssen Sie den Modus Kreuzen oder Kreuzen-Polygon verwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • K - Kreuzen-Modus. • KP - Kreuzen-Polygon-Modus. <p>Wenn Sie den Cursor verwenden, wählen Sie den zweiten Punkt links neben dem ersten Punkt.</p>  <p>Der Kreuzen-Modus wird durch ein gestricheltes Auswahl-Rechteck dargestellt.</p> <p>Das Auswahl-Rechteck (oder -Polygon) bestimmt, wie sich dieser Befehl auf die Objekte auswirkt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objekte, die das Auswahl-Rechteck kreuzen, werden gestreckt. • Objekte innerhalb des Rechtecks werden verschoben.

	<ul style="list-style-type: none"> • Objekte außerhalb des Rechtecks bleiben an ihrem Platz. 
<p>Basis Punkt der Versetzung</p>	<p>Bestimmt den Startpunkt für das Strecken.</p>
<p>Zweiter Punkt der Versetzung</p>	<p>Bestimmt den Abstand für das Strecken durch den Abstand zweier Punkte, Basis und zweiter Punkt.</p> 

Verfahren

[Strecken von Objekten](#)

[So strecken Sie Objekte mit Griffen](#)

Ähnliche Befehle

[Länge](#) - ändert die Länge von offenen Objekten.

[Dehnen](#) - dehnt offene Objekte.

[Varia](#) - ändert die Größe von Objekten.

[Eigenschaften](#) - ändert die Geometrie von Objekten.

StrukturPanel

Öffnet das Struktur Panel.

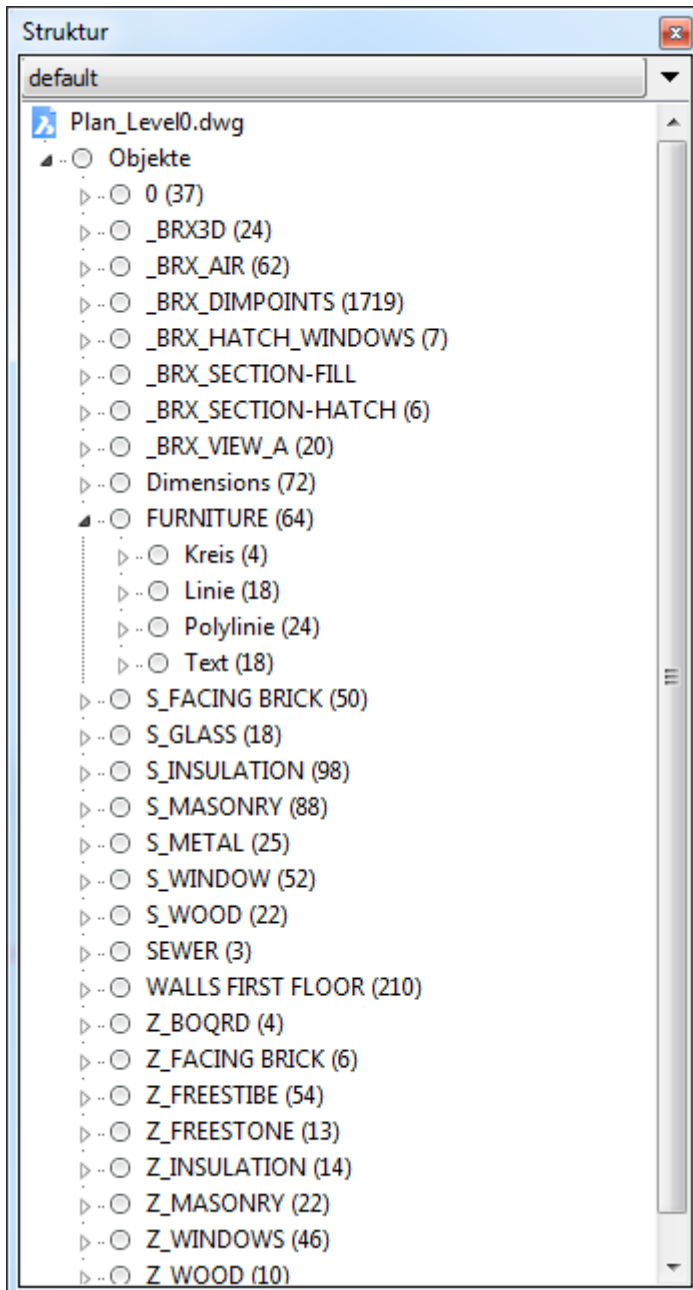
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *strukturpanel*

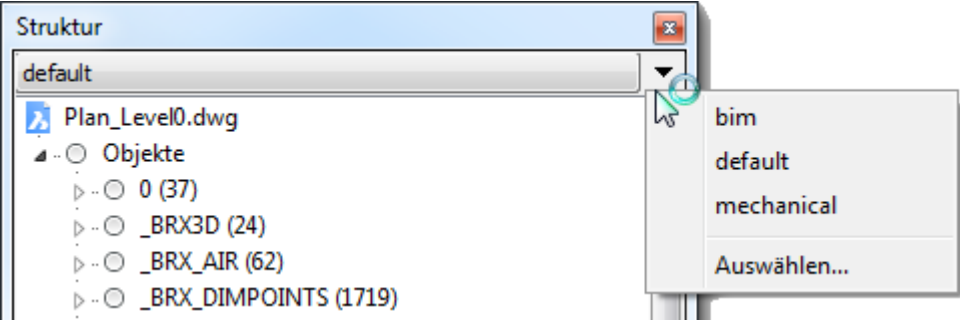
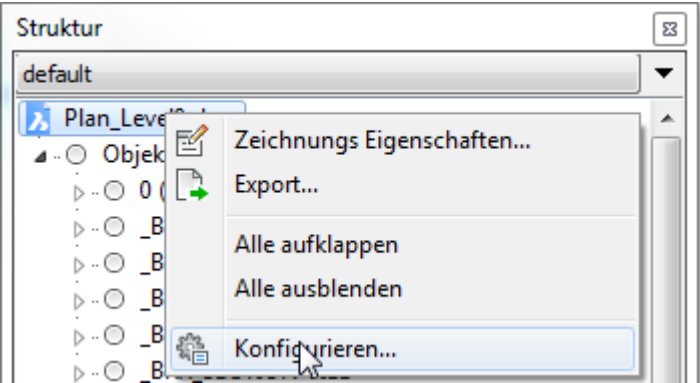
Kontextmenü: *Struktur*

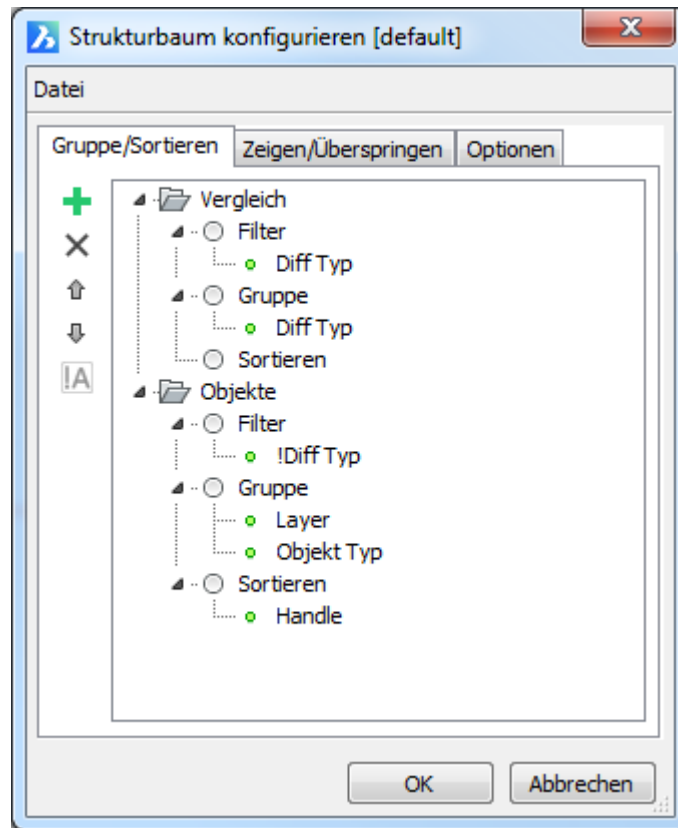
: *strukturpanel*

Zeigt das Struktur Panel an.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
<p>Wählen Sie eine Konfiguration</p>	<p>Lädt eine <i>Strukturbaum-Konfigurationsdatei</i> (*.cst) Klicken Sie auf die Pfeiltaste nach unten.</p>  <p>Listet die *.cst-Konfigurationsdateien im Support-Ordner auf (z. B. C:\Benutzer\<benutzernamename>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Support).</benutzernamename></p> <p>Klicken Sie auf <i>Auswählen...</i>, um nach *.cst-Konfigurationsdateien in einem anderen Ordner zu suchen.</p>
<p>Bearbeiten der Konfiguration</p>	<p>Ermöglicht die Steuerung der Gestaltung des Strukturbaums. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Zeichnungsnamen und wählen Sie dann <i>Konfigurieren...</i> im Kontextmenü.</p>  <p>Der Dialog <i>Strukturbaum konfigurieren</i> wird geöffnet:</p>



Exportieren
der Struktur

Exportiert die aktuelle Struktur in eine *.xml-Datei.
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Zeichnungsamen und wählen
Sie im Kontextmenü *Export...*

Verfahren

[Öffnen des Struktur Panels](#)

[Die Baumstruktur im Struktur Panel konfigurieren](#)

[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)

[Andocken eines Panels](#)

[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)

[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[StrukturPanelSchl](#) - schließt das Struktur Panel.

StrukturPanelSchl

Schließt das Struktur Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *strukturpanelschl*

: *strukturpanelschl*

Das Struktur Panel wird geschlossen. Wenn das Struktur Panel gerade angedockt ist, wird die Registerkarte Struktur Panel entfernt.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[StrukturePanel](#) - öffnet das Struktur Panel.

Stil (style)

Erzeugt oder ändert Textstile mit Hilfe des Zeichnungs Explorers.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *stil*

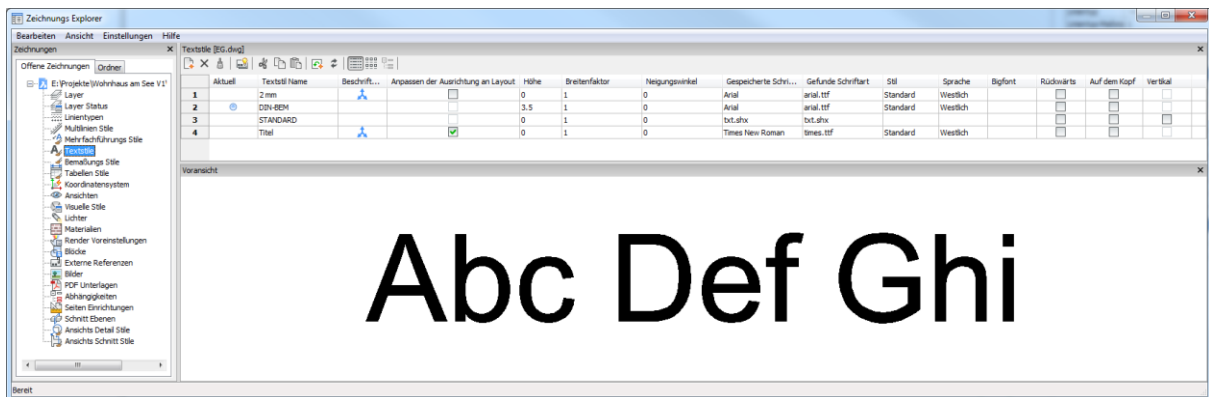
Alias: *sti*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Textstile...*

Statuszeile: *Standard*

: *Stil*

Zeigt im Zeichnungs Explorer den Bereich Textstile an.

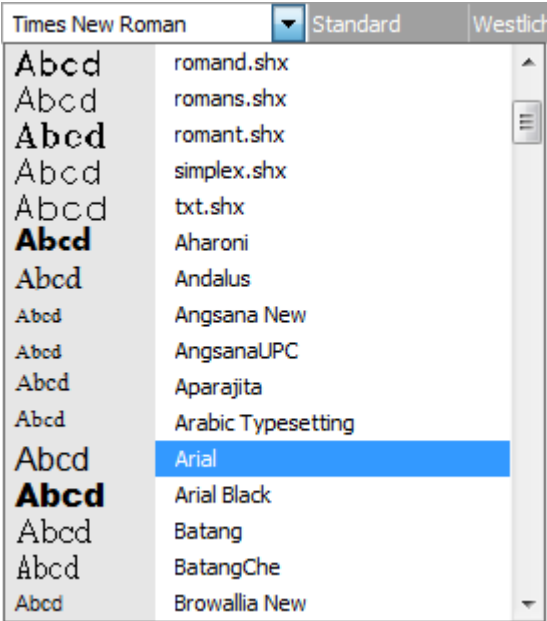



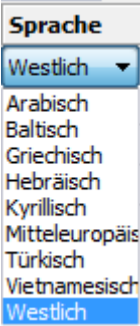
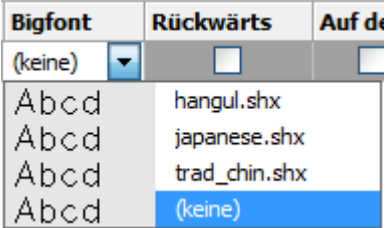
Drücken Sie F1, um die Hilfe zu öffnen.

Ändern Sie die Textstile oder erzeugen Sie neue Textstile und klicken Sie dann auf X, um den Befehl zu beenden.

Befehls Optionen



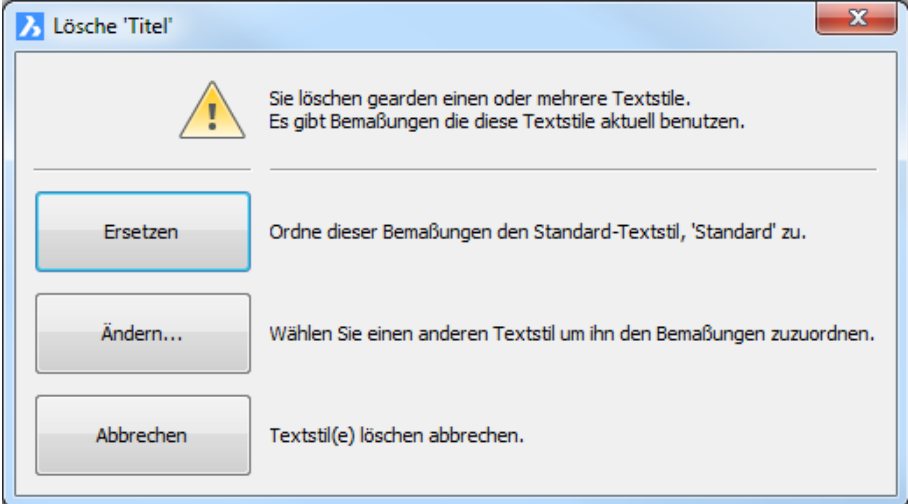
Option	Beschreibung
Aktuell	Kennzeichnet den aktuellen Textstil. Dies ist der Stil, der als Vorgabe für die Befehle Text und MText verwendet wird.
Textstil Name	Bestimmt den Namen des Textstils. <ul style="list-style-type: none"> Um den Textstil umzubenennen, klicken Sie zweimal auf den Namen und geben Sie dann einen neuen Namen ein. Um einen neuen Textstil zu erzeugen, klicken Sie auf den Knopf Neu.
Beschriftungen	Stellt die Beschriftungs-Eigenschaft für Textelemente, die mit diesem Text Stil erstellt wurden. In einem Beschriftungs Text Stil definiert der Höhen-Wert die Höhe des Textes im Papier-Bereich; die Höhe im Model-Bereich hängt von der aktuell eingestellten Beschriftungs Skalierung ab, die durch die Systemvariablen CANNOSCALE und CANNOSCALEVALUE definiert wird.
Anpassen der Ausrichtung zu Layout	Passt die Ausrichtung des Texts an die Orientierung des Papierbereich Layouts an.
Höhe	Definiert die Höhe des Textes. Geben Sie 0 oder eine größere Zahl als 0 ein: <ul style="list-style-type: none"> 0 - setzt keine Höhe. Beim Befehl Text werden Sie zur Eingabe einer Texthöhe aufgefordert. Ungleich 0 - bestimmt die Höhe des Textes. Beim Befehl Text werden Sie nicht mehr zur Eingabe einer Texthöhe aufgefordert.



<p>Breiten Faktor</p>	<p>Bestimmt den Breitenfaktor des Textes. Z. B. bei der Eingabe von 2 wird der Text doppelt so breit.</p> <p>Geben Sie eine Zahl größer oder kleiner als 1 ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleiner als 1 - der Text wird zusammengepresst. <p>Width factor = 0.5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Größer als 1 - der Text wird gestreckt. <p>Width factor = 2</p>
<p>Neigungs Winkel</p>	<p>Bestimmt den Winkel für einen schrägen Text. Z. B. wird bei der Eingabe von 15, der Text um 15 Grad nach vorn geneigt.</p> <p>Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negative Zahl - neigt den Text nach links. <p>Oblique angle = -15</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - der Text ist gerade. • Positive Zahl - neigt den Text nach rechts. <p>Oblique angle = 15</p>
<p>Gespeicherte Schriftart</p>	<p>Bestimmt die Verwendung von SHX- oder TTF-Fonts. Wählen Sie einen Namen aus der Auswahlliste aus:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • SHX sind compilierte Schriftdateien, erzeugt für AutoCAD und BricsCAD. • TTF sind TrueTyp-Font Dateien, erzeugt für Windows und Macintosh. <p>BricsCAD kann jeden SHX- und TTF-Font auf Ihrem Computer verwenden.</p>
<p>Gefundene Schriftart</p>	<p>Zeigt den Namen der gefundenen Schriftdatei an.</p> <p>Wenn die Schriftart die durch <i>Gespeicherte Schriftart</i> definiert ist nicht gefunden wird, werden SHX-Schriftarten durch die Schriftart die durch die Systemvariable FONTALT (Alternative Schriftart) definiert ist ersetzt.</p> <p>TTF-Schriften werden nach der Ersatz-Tabelle definiert durch die Systemvariable FONTMAP ersetzt. Standardmäßig ist dies <i>Default.fmp</i> im <i>Support</i> Unterordner des Ordners Roamable Root Ordners (z. B. C:\Benutzer\<benutzername>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\V18x64\de_DE\Support)</benutzername></p>

	<p>Schriftarten, die ersetzt wurden werden in rot angezeigt.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gespeicherte Schriftart</th> <th>Gefunde Schriftart</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arial</td> <td>arial.ttf</td> </tr> <tr> <td>Arial</td> <td>arial.ttf</td> </tr> <tr> <td>txt.shx</td> <td>simplex.shx</td> </tr> <tr> <td>Times New Roman</td> <td>times.ttf</td> </tr> </tbody> </table>	Gespeicherte Schriftart	Gefunde Schriftart	Arial	arial.ttf	Arial	arial.ttf	txt.shx	simplex.shx	Times New Roman	times.ttf
Gespeicherte Schriftart	Gefunde Schriftart										
Arial	arial.ttf										
Arial	arial.ttf										
txt.shx	simplex.shx										
Times New Roman	times.ttf										
Stil	<p>Bestimmt den Stil für den TTF-Font. Wählen Sie einen Stil aus der Auswahlliste aus:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Standard - erscheint weder Fett noch Kursiv. • Fett - es wird Fettdruck verwendet. • Kursiv - es wird Kursivdruck verwendet. • Fett Kursiv - es wird Fett- und Kursivdruck verwendet. <p>Diese Eigenschaft ist bei SHX-Fonts nicht verfügbar.</p>										
Sprache	<p>Bestimmt die Sprache für TTF-Fonts. Wählen Sie eine Sprache aus der Auswahlliste aus:</p>  <p>Die verfügbaren Sprachen sind für jeden Font unterschiedlich. Diese Eigenschaft betrifft Akzente und andere Attribute von Sprachen.</p> <p>Diese Eigenschaft steht bei SHX-Fonts nicht zur Verfügung, verwenden Sie dafür Bigfont.</p>										
Bigfont	<p>Listet die Namen von SHX-Bigfont-Dateien auf. Wählen Sie einen Namen aus der Auswahlliste aus:</p>  <p>Mit "Bigfont" werden große SHX-Dateien bezeichnet, die Zeichen für mehrere Sprachen enthalten. Diese Eigenschaft ist für TTF-Fonts nicht verfügbar. Verwenden Sie die Sprach Einstellungen Ihres Betriebssystems.</p>										
Rückwärts*	<p>Schaltet den Text rückwärts. Der Rückwärtstext ist hilfreich, wenn Sie einen Text auf die Rückseite einer Filmfolie oder anderen durchsichtigen Medien plotten.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - der Text wird rückwärts gezeichnet. 										

	<p>Backwards</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein - der Text wird vorwärts gezeichnet.
Von oben nach unten*	<p>Schaltet den Text auf dem Kopf stehend.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - der Text wird auf dem Kopf stehend gezeichnet. <p>uowobɹɹɹɹ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein - der Text wird richtig herum gezeichnet.
Vertikal	<p>Schaltet den Text vertikal. Nur einige SHX-Fonts unterstützen den vertikalen Text; diese Option ist für TTF-Fonts nicht verfügbar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - der Text wird vertikal gezeichnet. Der Befehl Text setzt den Drehwinkel automatisch auf 270 Grad. <p>V e r t i c a l</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nein - der Text wird horizontal gezeichnet.

* Diese Einstellungen gelten nur für **Text** Objekte, nicht **Mtext** Objekte.

Werkzeugkasten Optionen	Beschreibung
 Neu	<p>Erzeugt einen neuen Textstil. Der Stil wird mit NeuerStil1 benannt und erbt die Eigenschaften des aktuell eingestellten Text Stils.</p> <p>Um einen Stil umzubenennen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Machen Sie einen Doppelklick auf den Namen. 2. Geben Sie einen neuen Namen ein.
 Löschen	<p>Löscht den ausgewählten Stil. Der aktuelle und der <i>Standard</i> Textstil können nicht gelöscht werden.</p> <p>Ist der Stil gerade in Verwendung, wird ein Dialog angezeigt:</p> 

	<p>Wählen Sie eine Option.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Löschen: <i>Vorsicht!</i> Der Stil wird gelöscht, sowie alle Texte, die den Stil verwendet! • Ändern: Wählen Sie einen anderen Stil, bevor Sie den Stil löschen. Objekte, die den zu löschenden Stil zugewiesen haben, erhalten alternative den gewählten Stil. Zeigt eine Liste von verfügbaren Stilen an: <div data-bbox="660 434 834 685" style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content;"> <p>31 32 41 42 43 STANDARD</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie eine Text Stil Namen. 2. Klicken Sie auf <i>Ändern</i>. <p>Der Stil wird gelöscht und derText übernimmt den ausgewählten Text Stil.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abbrechen: Bricht den Vorgang ab; der Stil wird nicht gelöscht.
 Bereinig	<p>Löscht nicht verwendete Stile aus der Zeichnung. Folgende Stile können nicht bereinigt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Textstil Standard. • Der aktuelle Stil. • Stile, die in der Zeichnung verwendet werden.
 Xref Symbole Ein-/Ausblenden	<p>Ermöglicht das Umschalten der Anzeige der XRef-Textstile in der Liste.</p>

Schnellzugriff-Menü Optionen

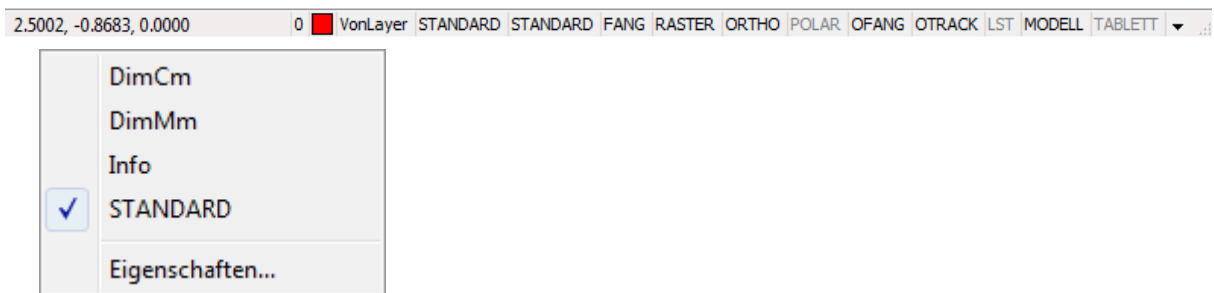
Rechter Mausklick auf den Layer-Namen im Zeichnungs Explorer zeigt folgendes Menü:

Neu	Ctrl-N
Löschen	Ctrl-D
Bereinigen	Ctrl-P
Ausschneiden	Ctrl-X
Kopieren	Ctrl-C
Einfügen	CTRL-V
Umbenennen	
Alle Auswählen	
Aktuell setzen	

Option	Tastenkombination	Beschreibung
Neu	Strg+N	Erzeugt eine neuen Textstil.
Löschen	Strg+D	Löscht Stile aus dem Zeichnungs Explorer. Folgende Stile können nicht gelöscht werden: <ul style="list-style-type: none"> • Standard. • Aktueller Stil.
Bereinigt	Strg + V	Bereinigt Stile aus der aktuellen Zeichnung. Folgende Stile können nicht bereinigt werden: <ul style="list-style-type: none"> • Standard. • Aktueller Stil. • Jeder Stil, der von einem Text verwendet wird.
Ausschneiden	Strg+X	Schneidet den Stil und seine Eigenschaften in die Zwischenablage aus.
Kopie	Strg+C	Kopiert den Stil und seine Eigenschaften in die Zwischenablage.
Einfügen	Strg+V	Fügt den Stil aus der Zwischenablage in den Zeichnungs Explorer ein.
Umbenenn		Benennt den ausgewählten Stil um.
Alle auswählen		Wählt alle Stile aus.
Aktuell setzen		Bestimmt den aktuellen Stil. Es kann immer nur ein Stil der aktuelle Stil sein.

Statuszeile Menü

Ein Rechtsklick auf Standard (oder den Namen eines anderen Stils) in der Statuszeile öffnet das Kontext Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Standard	Wählt den Textstil Standard aus. Wenn die Zeichnung zusätzliche Textstile enthält, werden die Namen hier aufgelistet.
Eigenschaften	Öffnet im Zeichnungs Explorer den Bereich Textstile.

Verfahren

[Das Dialogfenster Zeichnungs Explorer Textstile öffnen](#)

[Einen Textstil erzeugen](#)

[Einen Textstil ändern](#)

[Einen Textstil aktuell setzen](#)

[Einen Textstil löschen](#)

Ähnliche Befehle

[-Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

[Text](#) - platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.

[-Text](#) - platziert einzeiligen Text in der Zeichnung und führt LISP Ausdrücke aus.

[MText](#) und [- MText](#) - platziert Absatz Text.

[AttDef](#) - definiert Attribut Texte.

[DdEdit](#) - bearbeitet Text.

[Ändern](#) - ändert die Position von Texten.

[TxtAufl](#) - löst Text in Polylinien auf.

[Rechtschreibung](#) - überprüft den Text einer Zeichnung auf Rechtschreibung.

[Eigenschaften](#) - ändert die Text Eigenschaften.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-Stil

Erzeugt oder ändert Textstile über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-stil*

Transparent: *'-stil*

Alias: *nicht definiert*

Statuszeile: *Standard*

: *-stil*

Aufforderung in der Befehlszeile:

? [um vorhandene Stile aufzulisten](#)/[<Textstil ändern oder erstellen>](#) <STANDARD>: (Geben Sie einen Namen oder ein ? ein)

[Schrift](#) <txt.shx>: Geben Sie den Namen einer SHX- oder TTF-Font Datei ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

Schrift: txt.shx Bigfont: ist ausgewählt

[Texthöhe](#) <0">: Geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

[Breitenfaktor](#) <1.0000>: Geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

[Neigungswinkel](#) <0">: Geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den voreingestellten Wert zu akzeptieren.

[Text rückwärts schreiben](#)? <Nein> Geben Sie J oder N ein.

[Text auf dem Kopf](#)? <Nein> Geben Sie J oder N ein.

[Text vertikal](#)? <Nein> Geben Sie J oder N ein.

Dieser Befehl wird für die Erzeugung von Textstilen verwendet, die dann im Befehl **Text** angewendet werden.

Stile werden auch vom Befehl **MText** genutzt, aber es können nicht alle Eigenschaften über den Befehl -Stil geändert werden.

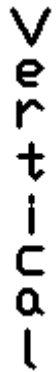
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Textstil ändern oder erstellen	Bestimmt den Namen des Textstils. <ul style="list-style-type: none"> Um einen bestehenden Stil zu bearbeiten, geben Sie seinen Namen ein. Um einen neuen Stil zu erzeugen, geben Sie einen neuen Namen ein.
?, um vorhandene Stile aufzulisten	Listet die Namen der Stile in der Zeichnung auf. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Aufzulistende (r) Textstil (e) - bestimmt, welcher Stil aufgelistet wird: <ul style="list-style-type: none"> * - listet alle Textstile auf. Name* - listet alle Textstile auf, die mit Name beginnen. Name - listet den Textstil mit dem Name name auf. Die Liste sieht wie folgt aus: Textstile: Stilname: STANDARD Schriftendatei: txt.shx

	<p>Höhe: 0" Breitenfaktor: 1.000 Stufen Winkel: 0" Generierung: Normal</p>
Schriftart	<p>Bestimmt, ob die SHX- oder TTF-Font Datei verwendet wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> • SHX sind compilierte Schriftdateien, erzeugt für AutoCAD und BricsCAD. • TTF sind TrueTyp-Font Dateien, erzeugt für Windows und Macintosh. BricsCAD kann jeden SHX- und TTF-Font auf Ihrem Computer verwenden.
Texthöhe	<p>Definiert die Höhe des Textes. Geben Sie 0 oder eine größere Zahl als 0 ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0 - setzt keine Höhe. Beim Befehl Text werden Sie zur Eingabe einer Texthöhe aufgefordert. • Ungleich 0 - bestimmt die Höhe des Textes. Beim Befehl Text werden Sie nicht mehr zur Eingabe einer Texthöhe aufgefordert.
Breitenfaktor	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kleiner als 1 - der Text wird zusammengepresst. Width factor = 0.5 • Größer als 1 - der Text wird gestreckt. Width factor = 2
Stufen Winkel	<p>Bestimmt den Winkel für einen schrägen Text. Z. B. wird bei der Eingabe von 15, der Text um 15 Grad nach vorn geneigt. Geben Sie eine positive oder negative Zahl ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Negative Zahl - neigt den Text nach links. Oblique angle = -15 • 0 - der Text ist gerade. • Positive Zahl - neigt den Text nach rechts. Oblique angle = 15
Text rückwärts schreiben?	<p>Schaltet den Text rückwärts. Der Rückwärtstext ist hilfreich, wenn Sie einen Text auf die Rückseite einer Filmfolie oder anderen durchsichtigen Medien plotten. Geben Sie J oder N ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - der Text wird rückwärts gezeichnet. Backwards • Nein - der Text wird vorwärts gezeichnet.
Text auf dem Kopf?	<p>Schaltet den Text auf dem Kopf stehend. Geben Sie J oder N ein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja - der Text wird auf dem Kopf stehend gezeichnet. Uprsideown • Nein - der Text wird richtig herum gezeichnet.
Text vertikal?	<p>Schaltet den Text vertikal. Nur einige SHX-Fonts unterstützen den vertikalen Text. TTF-Fonts können nicht vertikal gezeichnet werden.</p>

Diese Aufforderung wird bei TTF-Fonts nicht angezeigt.
 Der Befehl Text setzt den Drehwinkel automatisch auf 270 Grad.
 Geben Sie J oder N ein:

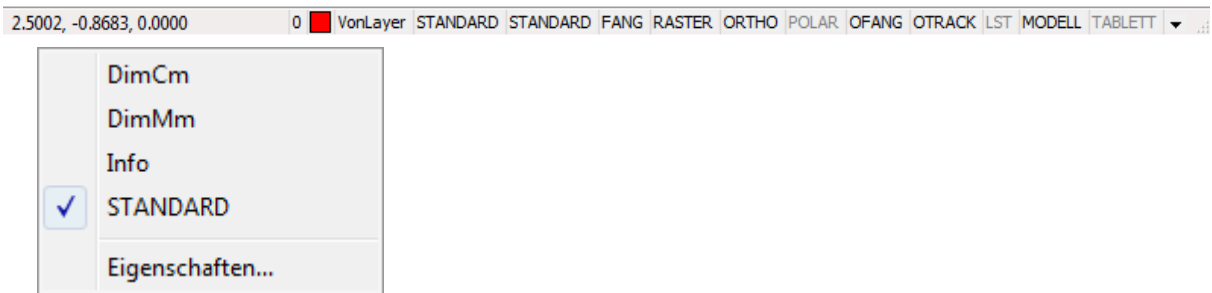
- Ja - der Text wird vertikal gezeichnet.



- Nein - der Text wird horizontal gezeichnet.

Statuszeile Menü

Ein Rechtsklick auf Standard (oder den Namen eines anderen Stils) in der Statuszeile öffnet das Kontext Menü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Standard	Wählt den Textstil Standard aus. Wenn die Zeichnung zusätzliche Textstile enthält, werden die Namen hier aufgelistet.
Eigenschaften	Öffnet im Zeichnungs Explorer den Bereich Textstile. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.

Verfahren

[Das Dialogfenster Zeichnungs Explorer Textstile öffnen](#)

[Einen Textstil erzeugen](#)

[Einen Textstil ändern](#)

[Einen Textstil aktuell setzen](#)

[Einen Textstil löschen](#)

Ähnliche Befehle

Stil - erstellt und modifiziert Textstile über den Zeichnungs Explorer.

Text - platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.

-Text - platziert einzeiligen Text in der Zeichnung und führt LISP Ausdrücke aus.

MText und **- MText** - platziert Absatz Text.

AttDef - definiert Attribut Texte.

DdEdit - bearbeitet Text.

Ändern - ändert die Position von Texten.

TxtAufl - löst Text in Polylinien auf.

Rechtschreibung - überprüft den Text einer Zeichnung auf Rechtschreibung.

Eigenschaften - ändert die Text Eigenschaften.

Sonneneigenschaften

Zeigt die Sonneneigenschaften des aktiven Ansichtsfenster im "Zeichnungs-Explorer - Lichter" Editor.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sonneneigensch*

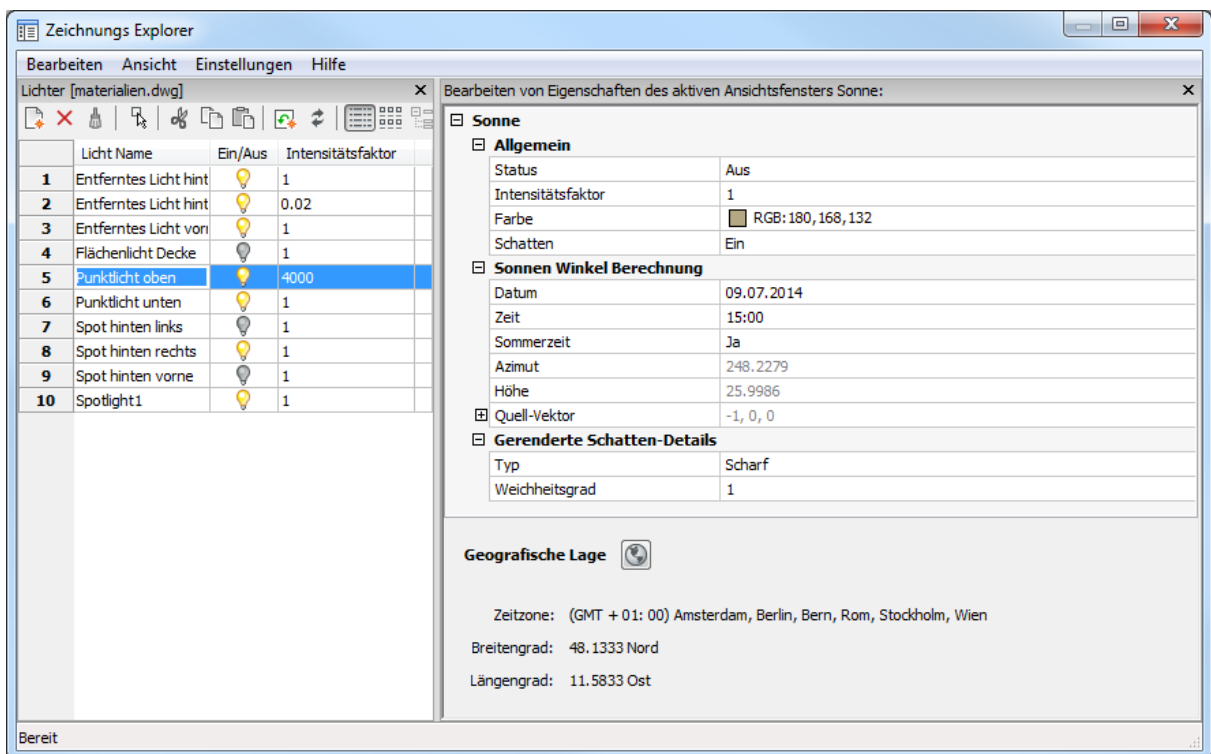
Alias: *son*

Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Lichter...* oder *Ansicht | Rendern | Lichter | Sonnen Eigenschaften...*

Werkzeugkasten: *Lichter* | 

:*sonneneigensch*

Ein Dialog wird angezeigt:



Einstellungen

Einstellung	Beschreibung
Allgemein	
Status	Schaltet die Sonne Ein/Aus. Wenn ausgeschaltet, haben die Sonneneigenschaften keinen Effekt.
Intensitätsfaktor	Definiert die Intensität und die Helligkeit der Sonne. Je höher die Zahl, je heller das Licht.
Farbe	Legt die Farbe des Sonnenlichts fest. Wählen Sie eine Farbe in der Drop-Down-Liste oder wählen Sie <i>Farbe wählen...</i> , um den Dialog Wähle Farbe zu öffnen. Wenn <code>LIGHTINGUNITS = 1</code> oder <code>2</code> , kann die <i>Farb</i> Eigenschaft der Sonne nicht bearbeitet werden.

Schatten	Schaltet die Berechnung und die Anzeige von Schatten für das Sonnenlicht ein oder aus. Schalten Sie diese Option aus, um die Leistung zu steigern.
Sonnen Winkel Berechnung	
Datum	Zeigt das aktuelle Datum an. Klicken Sie auf das Feld, um das Datum einzustellen.
Zeit	Zeigt die aktuelle Zeit an. Klicken Sie, um die Zeit in der Drop-Down-Liste auszuwählen.
Sommerzeit	Definiert ob die Sommerzeit berücksichtigt wird oder nicht.
Azimut	Zeigt den horizontalen Sonnenwinkel an, gemessen im Uhrzeigersinn von Norden. Diese Einstellungen werden automatisch aus dem <i>Datum</i> , der <i>Zeit</i> und <i>Sommerzeit</i> Einstellungen berechnet.
Höhe	Zeigt den vertikalen Winkel der Sonne an, gemessen vom Horizont. Diese Einstellung wird automatisch aus dem <i>Datum</i> , der <i>Zeit</i> und <i>Sommerzeit</i> Einstellungen berechnet.
Quell-Vektor	Zeigt die Richtung des Sonnenlichts an. Diese Einstellungen werden automatisch aus dem <i>Datum</i> , der <i>Zeit</i> , den <i>Sommerzeit</i> Einstellungen und den Einstellungen der geographischen Lage berechnet.
Gerenderte Schatten-Details	
Typ	Legt den Schattentyp fest. Die Optionen sind: Scharf, Weich (zugeordnet) weich (Bereich).
Map Größe	Diese Option gehört zu dem weichen (zugeordneten) Schatten-Typ. Wählen Sie den gewünschten Wert aus der Drop-Down-Liste aus.
Weichheitsgrad	Definiert das Erscheinungsbild der Schattenkanten.

Ähnliche Befehle

[Licht](#) - erstellt ein neues Licht.

[Geoposition](#) - legt die geographische Lage der Zeichnung fest.

[Lichtliste](#) - öffnet den Dialog Zeichnungs-Explorer - Lichter.

[Render](#) - berechnet ein fotorealistisches Bild eines 3D-Modells.

SupportOrdner

Öffnet den Haupt Support Ordner in einem Datei Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *supportordner*

: *supportordner*

Zeigt einen Datei Dialog mit geöffnetem Support-Ordner an.

Der Standardpfad für den Support-Ordner lautet:

C:\Benutzer\Benutzer_Name>\AppData\Roaming\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Support

Der Pfad zum Support Ordner wird durch die Systemvariable [SRCHPATH](#) gespeichert.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[VorlagenOrdner](#) - öffnet den Vorlagen-Ordner in einem Datei Dialog.

SvgOptionen

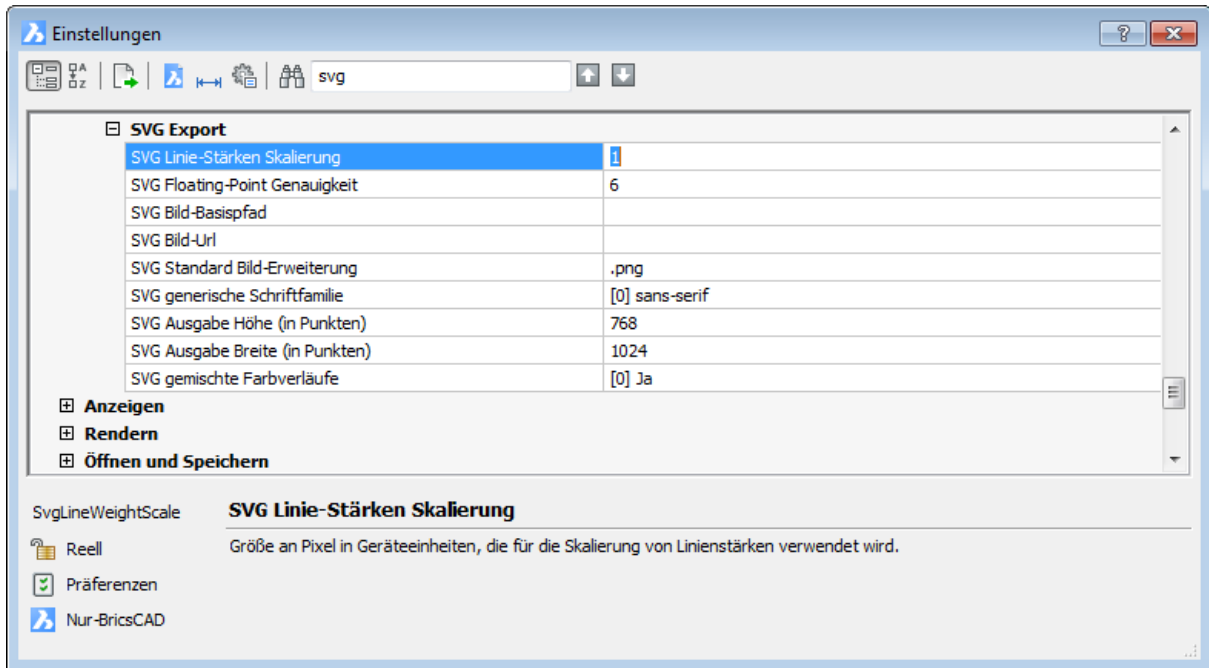
Zeigt die SVG (Scalable Vector Graphics) Export-Optionen im Dialog Einstellungen an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *svgoptionen*

: *svgoptionen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Export](#) - exportiert das Model in eine Vielzahl an Vektor- und Rasterformaten, inklusive *.ifc.

Sweep

Erstellt einen 3D Volumenkörper durch Sweepen eines geschlossenen 2D-Objektes entlang eines Pfads.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sweep*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Extrusion entlang Pfad*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: *sweep*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Profil Objekte auswählen oder [Modus]: Wählen Sie ein oder mehrere geschlossene 2D-Objekte.

Objekte im Satz: 1

Profil Objekte auswählen oder [Modus]: Wählen Sie weitere geschlossene 2D-Objekte, oder beenden Sie die 2D-Objekt Auswahl mit einem Rechtsklick.

Wähle Sweep Pfad oder [Ausrichtung/Basispunkt/Drehen](#): Wählen Sie ein lineares 2D-Objekt oder wählen Sie eine Option.

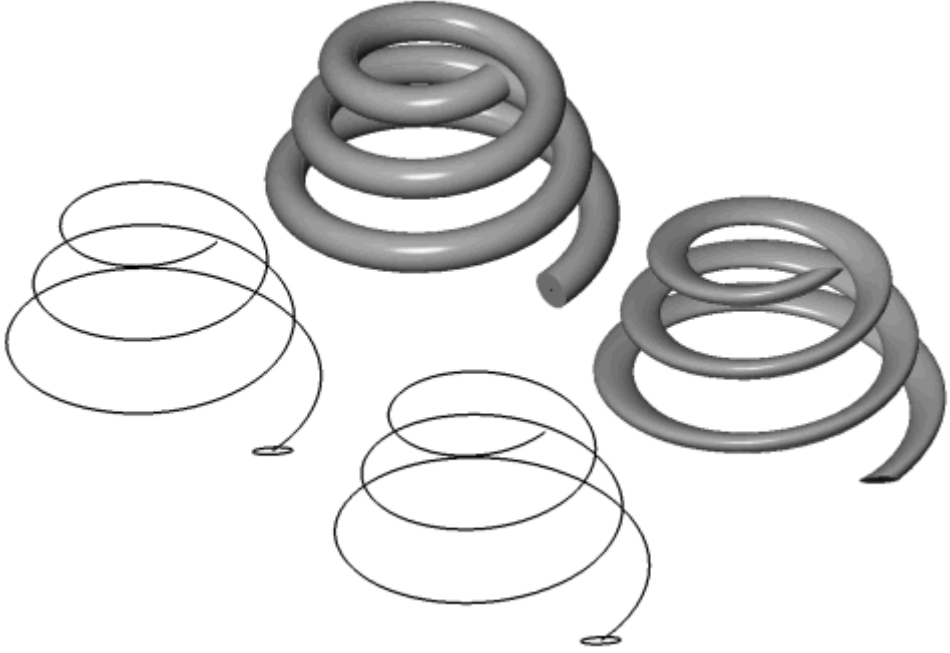
Die ausgewählten geschlossenen 2D-Elemente werden entlang des Pfades extrudiert.

Abhängig vom Wert der Systemvariablen [DELOBJ](#) (Objekt löschen), werden die definierenden Objekte entweder beibehalten oder gelöscht, oder Sie werden gefragt, ob die Quell-Objekte beibehalten oder gelöscht werden sollen.

* Erkannte Grenzen werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ausrichtung	<p>Standardmäßig werden 2D-Objekte automatisch senkrecht zum Sweep-Pfad platziert. Die Option Ausrichtung erlaubt es, 2D-Objekte mit ihrer aktuellen Ausrichtung zu sweepen.</p> <p>Sie werden aufgefordert:</p> <p>Soll das Sweep Objekt vor dem Sweepen am Pfad senkrecht ausgerichtet werden? <Ja>/Nein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ja: Das Sweep-Objekt wird senkrecht ausgerichtet • Nein: Das Sweep-Objekt wird nicht gedreht.

	 <p>Im den Bildern oben wird ein Kreis entlang einer Spirale gesweept. Links: Ausrichtung ist EIN (Der Kreis wird senkrecht zum Sweep-Pfad ausgerichtet). Rechts: Ausrichtung ist AUS (Kreis wird nicht gedreht).</p>
Basispunkt	<p>Definiert den Punkt auf dem Sweep-Objekt, der dem Pfad folgt. Sie werden aufgefordert: Basispunkt definieren: Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.</p>
Drehen	<p>Definiert einen Drehwinkel für die Sweep-Objekte oder Objekte. Der Drehwinkel ist der Betrag der Drehung über die gesamte Länge des Sweep-Pfades. Sie werden aufgefordert: Geben Sie den Drehwinkel ein oder erlauben Sie das Verschieben für eine nicht-planare Extrusion entlang <0>: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Geben Sie einen Wert in der Befehlszeile ein. • Wählen Sie die Option <i>Neigung</i> aus: Definiert, ob die Sweep-Objekte entlang eines 3D Sweep-Pfades natürlich geneigt (gedreht) werden (3D Polylinien, Splines oder Spirale).

Bearbeitung mit Griffen

Sweep Volumenkörper können mit Griffen nur verschoben werden.

Ähnliche Befehle

DmExtrusion - erstellt 3D-Volumenkörper durch Extrudieren von geschlossenen 2D-Objekten oder Regionen.

DMRotation - erzeugt 3D Volumenkörper durch die Rotation von geschlossenen 2D Objekten oder Regionen um eine Achse.

DmVerstärken - erstellt 3D Volumenkörper durch die Verstärkung (z. B. Hinzufügen von Stärken zu) Oberflächen, ihren Flächen und Flächen von 3D Volumenkörpern und Draht Objekten wie Linien, Bögen, Polylinien,...

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte zu 3D-Volumenkörper Modelle.

Anheben - erstellt 3D Solids, die durch zwei oder mehrere Schnitte definiert werden.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

RotOb - erstellt eine 3D Netz-Oberfläche durch ein lineares Element, das um eine Linie gedreht wird.

SysFenster (syswindows)

Ordnet Fenster an (die Abkürzung für "System Fenster").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *sysfenster*

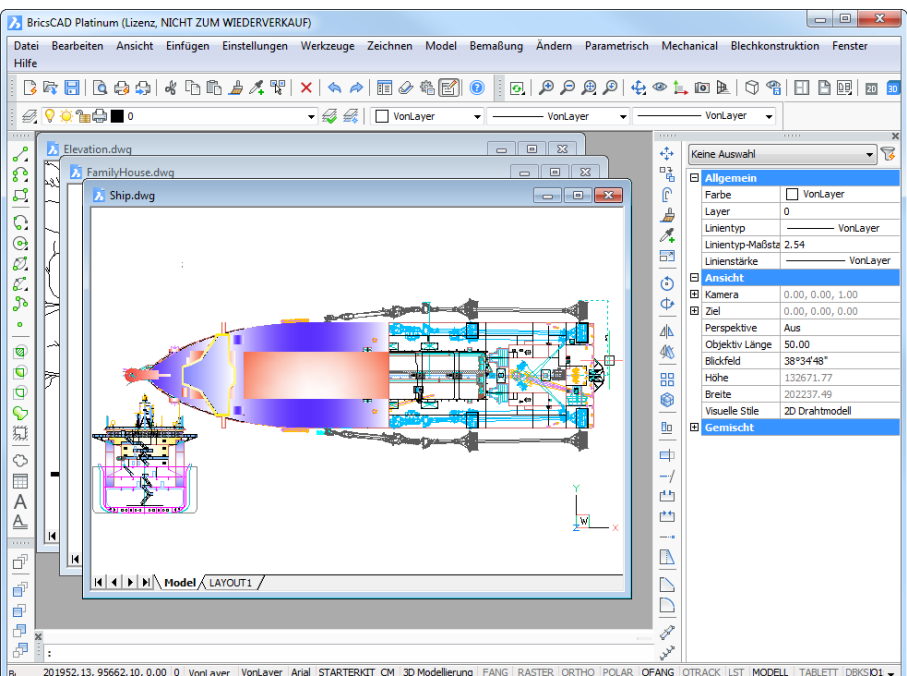
Menü: *Fenster | Überlappend* oder *Vertikal anordnen* oder *Horizontal anordnen*

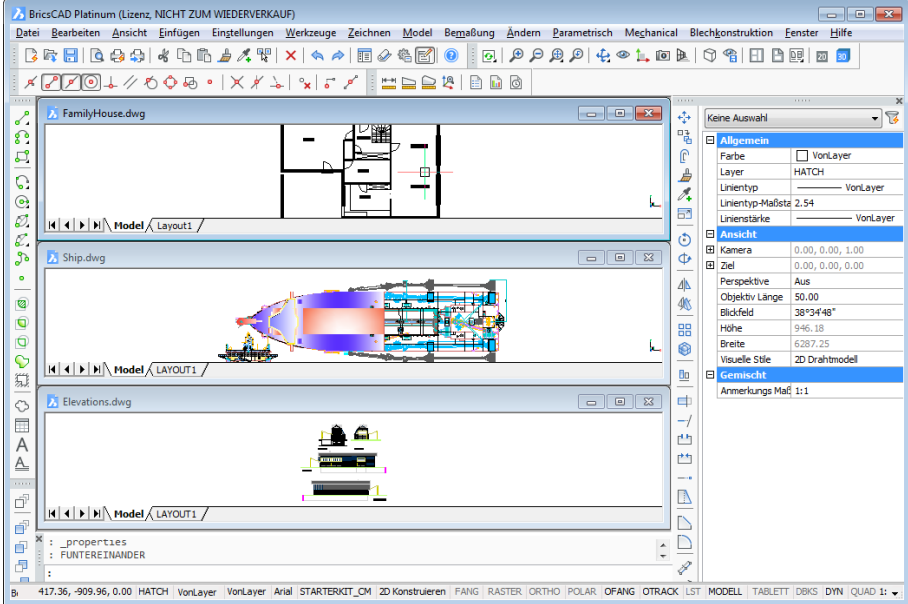
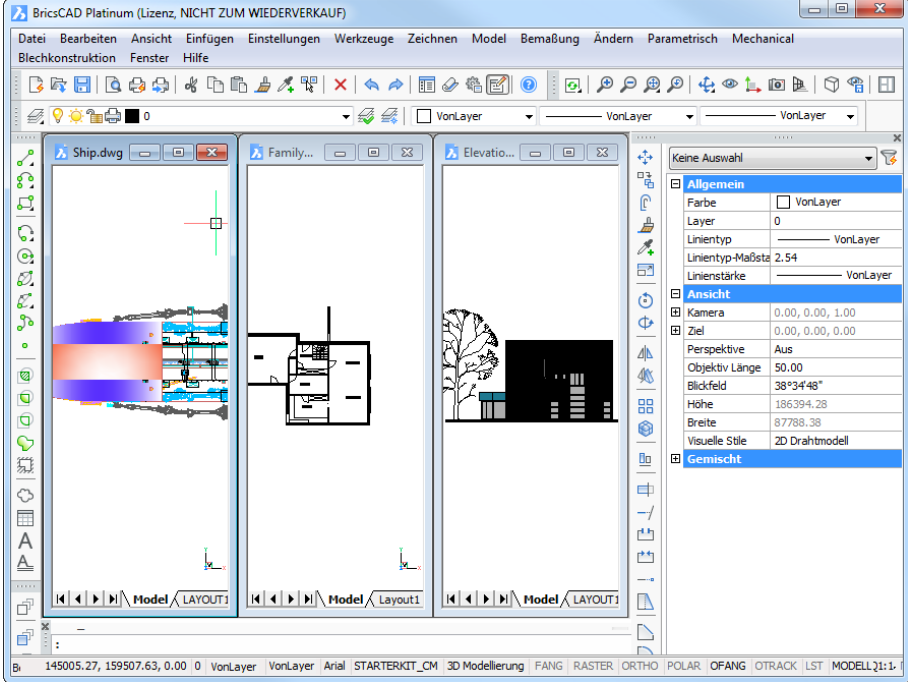
: *SysFenster*

Aufforderung in der Befehlszeile:

MDI-Fenster anordnen: [*Überlappend*\Horizontal/Vertikal/Anordnen/<Überlappend>]: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Überlappend	<p>Überlappende Anordnung der Fenster (der Befehl FÜberlapp):</p> 
Horizontal	Ordnet Fenster horizontal an (der Befehl FUntereinander):

	
<p>Vertikal</p>	<p>Ordnet Fenster vertikal an (der Befehl FNebeneinander):</p> 
<p>Symbole anordnen</p>	<p>Ordnet Symbole von minimierten Fenstern am unteren Rand des Grafikbildschirms an. Ordnet die Symbole an, wenn alle Fenster minimiert werden (der Befehl FAnordnen).</p>

Ähnliche Befehle

- FÜberlapp** - ordnet Fenster überlappend an.
- FSchliessen** - schließt das aktuelle Ansichtsfenster.
- AlleSchliessen** - schließt alle Fenster.
- FUntereinander** - ordnet Fenster horizontal an.
- FAnordnen** - ordnet verkleinerte Fenster an.
- FNebeneinander** - ordnet Fenster vertikal an.

Stutzen

Stutzt Objekte an einer Schnittlinie.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *stutzen*

Alias: *su*

Menü: *Ändern | Stutzen*

Werkzeugkasten: *Ändern | *

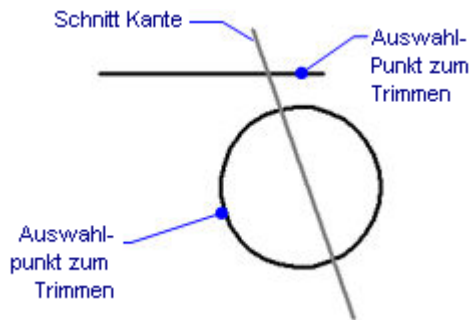
: *stutzen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Schnittobjekte zum Stutzen wählen <EINGABETASTE für alle>: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um alle Objekte in der Zeichnung zu wählen.

Objekte im Satz: 1

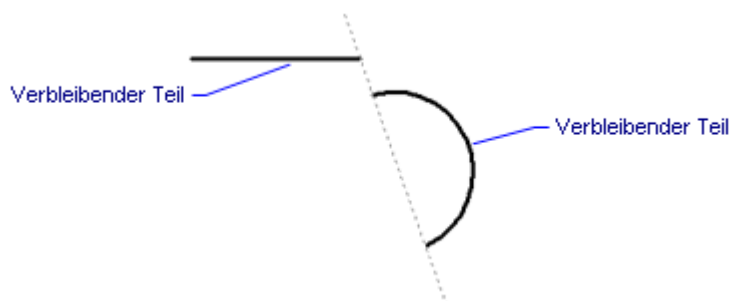
Schnittobjekte zum Stutzen wählen <EINGABETASTE für alle>: Drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Befehl fortzufahren.



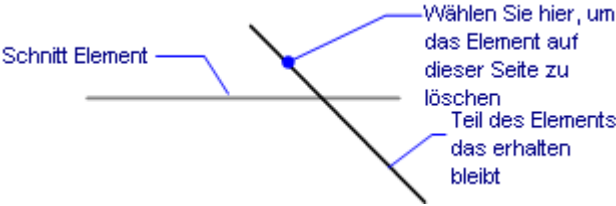
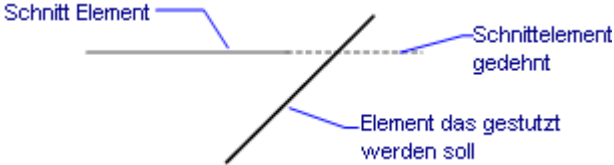
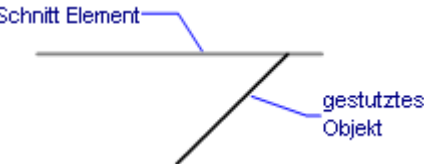
Wähle Objekt zum Stutzen, oder **Umschalt-Auswahl zum Dehnen** oder [ZAun/Kreuzen/KanteModus/Projektion/Löschen]: Wählen Sie ein Objekt, oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Umschalt-Taste, und wählen dann ein Objekt, um es zu dehnen.

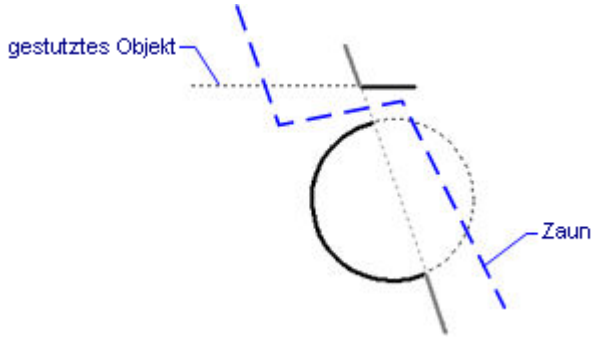
Wähle Objekt zum Stutzen, oder **Umschalt-Auswahl zum Dehnen** oder [ZAun/Kreuzen/KantenModus/Projektion/Löschen/Zurück]: Wählen Sie ein weiteres Objekt, oder geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Umschalt-Taste, und wählen dann ein Objekt, um es zu dehnen.

Zaun/Kreuzen/KantenModus/Projektion/Löschen/Zurück/<Wähle Objekt um Stutzen, oder Umschalt-Auswahl um Dehnen>: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Umschalt-Taste, und wählen dann ein Objekt, um es zu dehnen oder drücken Sie die Eingabetaste um den Befehl zu stoppen.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Umschalt Taste	<p>Dehnt die gewählten Objekte anstatt sie zu stutzen. Bei der Ausführung der Befehle Stutzen oder Dehnen, wird durch das drücken der Umschalttaste zwischen Stutzen und Dehnen umgeschaltet.</p>
Schnittobjekte zum Stutzen wählen	<p>Wählen Sie eine oder mehrere Objekte, die als Schnittlinien benutzt werden; es kann auch Text gewählt werden. Diese Objekte definieren, wo die kreuzenden Objekte gestutzt werden. Wählen Sie eine oder mehrere Objekt mit einer Auswahl-Methode.</p>
EINGABETASTE für alle	<p>Wählt alle Objekte in der Zeichnung aus, außer Objekte, die auf gefrorenen Layern liegen. Drücken Sie die Eingabetaste, um alle auszuwählen. Beachten Sie, dass Objekte, die als Schneideelement dienen, auch abgeschnitten werden können.</p>
Objekt für Stutzen wählen	<p>Wählen Sie das Objekt, das gestutzt werden soll. Wählen Sie ein einzelnes Objekt; es kann immer nur ein Element gestutzt werden. Ihr gewählter Punkt definiert den Teil des Objektes das entfernt werden soll.</p> 
Kantenmodus	<p>Schaltet den Kantenmodus. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Dehnen/Nicht dehnen - geben Sie D oder N ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dehnen - stutzt Objekte, die die Schnitt-Objekte nicht physisch schneiden.  <ul style="list-style-type: none"> • Nicht dehnen - stutzt nur Objekte, die sich wirklich schneiden.  <p>Siehe Option Projektion.</p>
ZAun	<p>Schneidet Objekte interaktiv; Sie werden aufgefordert: Erster Punkt des Zauns: - definieren Sie den Zaun Startpunkt. Nächster Zaun-Punkt - definieren Sie den nächsten Punkt, drücken Sie die Eingabetaste, um die Option zu verlassen. Wenn Sie Zaun Punkte in der Zeichnung wählen, stutzt BricsCAD Objekte unter dem Zaun sofort. Der Teil zwischen anderen Objekten wird gestutzt:</p>

	 <p>Verwenden Sie diese Option, zusammen mit ALLE (wählt alle Objekte zum Stutzen).</p>
Kreuzen	Schneidet Objekte interaktiv; Sie werden aufgefordert: Erste Ecke des Kreuzen-Fensters - geben Sie die erste Ecke ein. Gegenüberliegende Ecke - geben Sie den zweiten Eckpunkt ein. Objekte, die das definierte Rechteck kreuzen werden gestutzt.
Projektion	Definiert, wie Kreuzungen projiziert werden; Sie werden aufgefordert: Keine/Bks/Ansicht - geben Sie eine Option ein. Diese Option wirkt sich auf die Operationen der Kanten-Option aus.
Keiner	Kreuzungen werden nicht projiziert. Nur diejenigen Objekte, die sich wirklich schneiden werden gestutzt.
BKS	Schnittpunkte werden in die x-, y-Ebene des aktuellen BKS projiziert. Objekte, die sich scheinbar schneiden, werden gestutzt.
Ansicht	Schnittpunkte werden über den aktuellen Ansichtspunkt projiziert. Objekte, die sich scheinbar schneiden, werden gestutzt.
Löschen	Löscht die ausgewählten Objekte; und fordert Sie auf: Objekte, Kanten oder Flächen wählen: - wählen Sie Objekte.
Zurück	Macht die letzte Stutzen-Aktion rückgängig. Wiederholen Sie diese Option, um frühere Stutzen-Aktionen rückgängig zu machen.

Verfahren

Stutzen von Objekten

Ähnliche Befehle

Bruch - schneidet Teile aus Objekten.

Fase - Verschneidungen werden gefast.

Dehnen - Dehnt offene Objekte zu Umgrenzungen.

Abrunden - verbindet sich kreuzende Linien mit einem Bogen.

Einstellungen - legt Parameter für das Stutzen fest.

SchriftfeldAkt

Aktualisiert Felder in ausgewählten [Mtext](#) Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *schriftfeldakt*

Menü: *Werkzeuge | Felder aktualisieren...*

Werkzeugkasten: *Neuzeichnen/Regen* | 

: *schriftfeldakt*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie die Felder aus, die Sie aktualisieren wollen: Wählen Sie die Textobjekte, deren Felder Sie aktualisieren möchten

oder geben Sie alle ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste, um alle Textelemente mit Feldern zu wählen.

Drücken Sie die Eingabetaste, um die Felder in den ausgewählten MTEXT-Objekten zu aktualisieren.

Verfahren

[Aktualisieren eines Feldes](#)

Ähnliche Befehle

[MText](#) - platziert Absatz Text.

[Schriftfeld](#) - Fügt ein Schriftfeld in einen mehrzeiligen Text ein.



Teilen

Platziert Punkte oder Blöcke auf einem Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *teilen*

Alias: *tl*

Menü: *Ändern | Teilen*

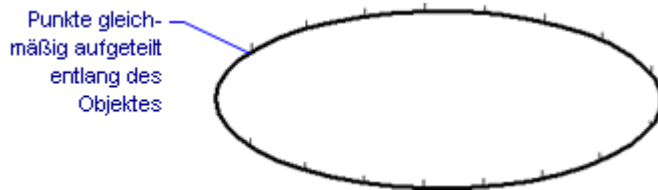
Werkzeugkasten: *Ändern | *

: **teilen**

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, das geteilt werden soll: Wählen Sie eine Linie, Polyline, Spline, Bogen, Kreis oder Ellipse.

Anzahl der Segmente [Block]: Geben Sie eine Zahl ein, oder geben Sie ein B ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, das geteilt werden soll	Wählen Sie ein einzelnes Objekt: Linie, Polylinie, Spline, Bogen, Kreis oder Ellipse.
Anzahl der Segmente	Definiert die Anzahl der Segmente. Sie werden aufgefordert: Anzahl der Segmente - Geben Sie eine Ganzzahl ein. Benutzen Sie die Systemvariablen PDMODE und PDSIZE, um die Anzeige der trennenden Punkte einzustellen.
Blöcke	Verwendet Blöcke anstelle von Punkten. Sie werden aufgefordert: Name des einzufügenden Blocks [?] -geben Sie den Namen des Blocks ein oder drücken Sie ?, um die verfügbaren Blöcke im Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll anzuzeigen. Blöcke mit Objekt ausrichten? [Ja/Nein] <Ja>: <ul style="list-style-type: none"> Ja - dreht die Blöcke ausgerichtet am Objekt. Nein - dreht die Blöcke nicht, diese behalten ihre ursprüngliche Ausrichtung. Anzahl der Segmente - Geben Sie eine Ganzzahl ein.

Verfahren

[Ein Objekt mit Punkten teilen](#)

[Ein Objekt mit Blöcken teilen](#)

Ähnliche Befehle

Messen - platziert Punkte in gleichem Abstand auf einem Objekt.

Punkt - platziert Punkte in einer Zeichnung.

DdPType - bestimmt die Darstellung und die Größe von Punktobjekten über das Dialogfenster Einstellungen.

Tabelle

Erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über eine Dialog Eingabe.

Zugriff auf den Befehl über

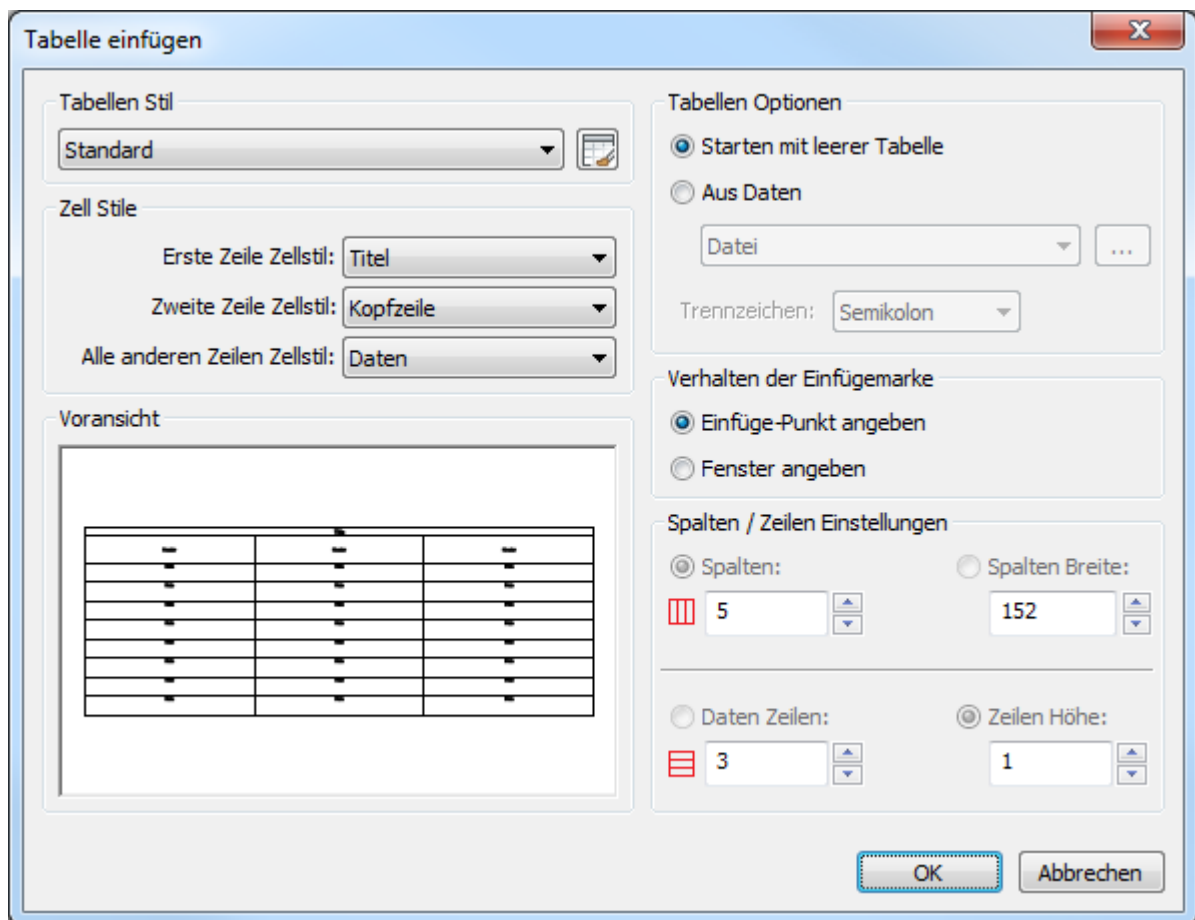
Befehlszeile: *tabelle*

Menü: *Zeichnen | Tabelle...*

Werkzeugkasten: *Zeichnen* | 


: *tabelle*


Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die gewünschten Optionen und klicken Sie dann auf OK.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Tabellen Stil	Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie einen Tabellen Stil aus.
 Tabellen Stil Explorer	Öffnet den Dialog Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile (siehe auch beim Befehl TabellenStil)
Zell Stile	Wählen Sie den Zellstil. Die Optionen sind: <i>Titel</i> , <i>Kopfzeile</i> oder <i>Daten</i> . Die Eigenschaften der Zellstile werden im Tabellen Stil definiert.

Erste Zeile Zellstil	Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie einen Zellstil für die erste Zeile. Standard: <i>Titel</i>
Zweite Zeile Zellstil	Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie einen Zellstil für die zweite Zeile. Standard: <i>Kopfzeile</i>
Alle anderen Zeilen Zellstil	Klicken Sie auf die Schaltfläche, und wählen Sie einen Zellstil für alle anderen Zeilen. Standard: <i>Daten</i>
Tabellen Optionen	
Starten mit leerer Tabelle	Erstellt eine neue leere Tabelle.
Aus Daten	Der Zelleninhalt wird aus einer Datendatei gelesen. <ol style="list-style-type: none"> 1. Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (). 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus: <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie <i>Trennzeichen getrennten Format (*.CSV)</i> im Auswahlfeld <i>Dateityp</i>, und wählen Sie dann eine <i>CSV</i> Datei. • Wählen Sie <i>XML-Kalkulationstabellenformat (*.Xml)</i> im Auswahlfeld <i>Dateityp</i>, und wählen Sie dann eine <i>Excel XML-Kalkulationstabelle 2003 (*.Xml)</i> Datei.
Trennzeichen	Ermöglicht die Angabe des Trennzeichens, um die Daten in der Quelldatei zu trennen. Die Optionen sind: <i>Semikolon</i> , <i>Komma</i> , <i>Leerzeichen</i> und <i>Tabulator</i> .
Verhalten der Einfügemarke	
Einfüge-Punkt angeben	Wenn die Schaltfläche OK gedrückt wird, werden Sie aufgefordert, eine Einfügemarke für die Tabelle anzugeben. Die linke obere Ecke der Tabelle ist mit dem Fadenkreuz verbunden.
Fenster angeben	Wenn die Schaltfläche OK gedrückt wird, werden Sie in der Befehlszeile aufgefordert: <i>Erste Ecke festlegen</i> :: Geben Sie die Position der linken oberen Ecke der Tabelle an. <i>Geben Sie die zweite Ecke an</i> : Geben Sie die Position der unteren rechten Ecke der Tabelle an.
Spalten / Zeilen Einstellungen	Definiert die Anzahl der Spalten und Daten Zeilen und/oder die Spaltenbreite und Zeilenhöhe.
Spalten	Geben Sie die Anzahl der Spalten an.
Spalten Breite	Geben Sie die Spaltenbreite ein.
Daten Zeilen	Geben Sie die Anzahl der Datenzeilen an.
Zeilen Höhe	Geben Sie die Zeilenhöhe ein.
OK	Fügt die Tabelle in die Zeichnung ein (siehe Verhalten der Einfügemarke).

Verfahren

[Erstellen einer leeren Tabelle](#)

[Erstellen einer Tabelle aus Daten](#)

[Eine Tabelle aus einer Excel-Tabelle erstellen](#)

[Allgemeine Verfahren zum Erstellen von Feldern](#)

Ähnliche Befehle

[-Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Tabellenmod](#) - ändert die Eigenschaften der ausgewählten Tabellenzellen.

[Tabellebearb](#) - bearbeitet den Zellinhalt.

[Tabellenexport](#) - exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

[Tabellenstil](#) - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile Dialog.

[Schriftfeld](#) - fügt ein Feld in einen mehrzeiligen Text, Tabellenzelle oder Attribut ein.

-Tabelle

Erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-tabelle*

: *-tabelle*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie die Anzahl der Spalten ein oder [[Auto](#)] <5>: Geben Sie die Anzahl an Spalten an oder geben Sie A ein und drücken Sie die EINGABETASTE.

Geben Sie die Anzahl der Zeilen ein oder [[Auto](#)] <3>: Geben Sie die Anzahl der Datenzeilen ein oder geben Sie A ein und drücken Sie die EINGABETASTE.

[Einfügapunkt angeben](#) oder [[Stil/Breite/Höhe](#)]: Geben Sie den Einfügapunkt an oder wählen Sie eine Option.

Erste Ecke festlegen: Geben Sie die Position der oberen linken Ecke der Tabelle an.

Geben Sie die zweite Ecke an: Geben Sie die Position der unteren rechten Ecke der Tabelle an.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Auto	Die Anzahl der Spalten oder Zeilen wird dynamisch definiert, wenn die Tabelle eingefügt wird. Aufforderung in der Befehlszeile: Erste Ecke festlegen: Geben Sie die Position der linken oberen Ecke der Tabelle an. Geben Sie die zweite Ecke an: Geben Sie die Position der unteren rechten Ecke der Tabelle an.
Stil	Gibt den Tabellen Stil an. Aufforderung in der Befehlszeile: Geben Sie den Tabellen Stil Namen ein <Standard>: Geben Sie den Namen des Tabellen Stils ein, dann drücken Sie die EINGABETASTE.
Breite	Definiert die Spaltenbreite. Aufforderung in der Befehlszeile: Geben Sie die Zellenbreite ein <6.0000>: Geben Sie die Spaltenbreite in der Befehlszeile ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.
Höhe	Definiert die minimale Zeilenhöhe. Aufforderung in der Befehlszeile: Geben Sie die minimale Zellenhöhe ein <4>: Geben Sie die minimale Zeilenhöhe in der Befehlszeile ein, und drücken Sie die EINGABETASTE.
Einfügapunkt angeben	Geben Sie die Position der linken oberen Ecke der Tabelle an.

Verfahren

[Erstellen einer leeren Tabelle](#)

[Erstellen einer Tabelle aus Daten](#)

[Eine Tabelle aus einer Excel-Tabelle erstellen](#)

[Allgemeine Verfahren zum Erstellen von Feldern](#)

Ähnliche Befehle

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

[Tabellenmod](#) - ändert die Eigenschaften der ausgewählten Tabellenzellen.

[Tabellebearb](#) - bearbeitet den Zellinhalt.

[Tabellenexport](#) - exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

[Tabellenstil](#) - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile Dialog.

Tabellebearb

Bearbeiten von Text in einer Tabellenzelle.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tabellebearb*

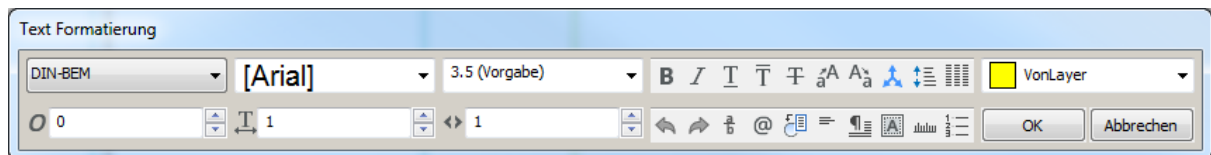
Maus: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Tabellenzelle (langer Rechtsklick, wenn Quad aktiv ist) oder doppelklicken Sie auf eine Tabellenzelle, um sofort den Dialog Mehrzeiliger Text zu öffnen.

: *tabellebearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie zu bearbeitende Tabellenzelle: Klicken Sie auf eine Tabellenzelle.

Zeigt den Dialog Text Formatierung an:



Befehls Optionen

Finden Sie unter [Mtext](#).

Verfahren

[Bearbeiten des Tabellen Inhalts](#)

[Bearbeiten einer Tabelle mithilfe der Eigenschaften Leiste](#)

[Bearbeiten einer Zelle in der Eigenschaften-Leiste](#)

Ähnliche Befehle

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

[-Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Tabellenmod](#) - ändert die Eigenschaften der ausgewählten Tabellenzellen.

[Tabellenexport](#) - exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

[Tabellenstil](#) - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile Dialog.

[Mtext](#) - platziert mehrzeiligen Text in Zeichnungen über einen Dialog.

[Ddedit](#) - Bearbeitung von einzeiligem Text, mehrzeiligem Text, Attributdefinitionen und Attributtext.

Tabellenexport



Exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tabellenexport*

Kontext Menü: *Tabelle exportieren...*

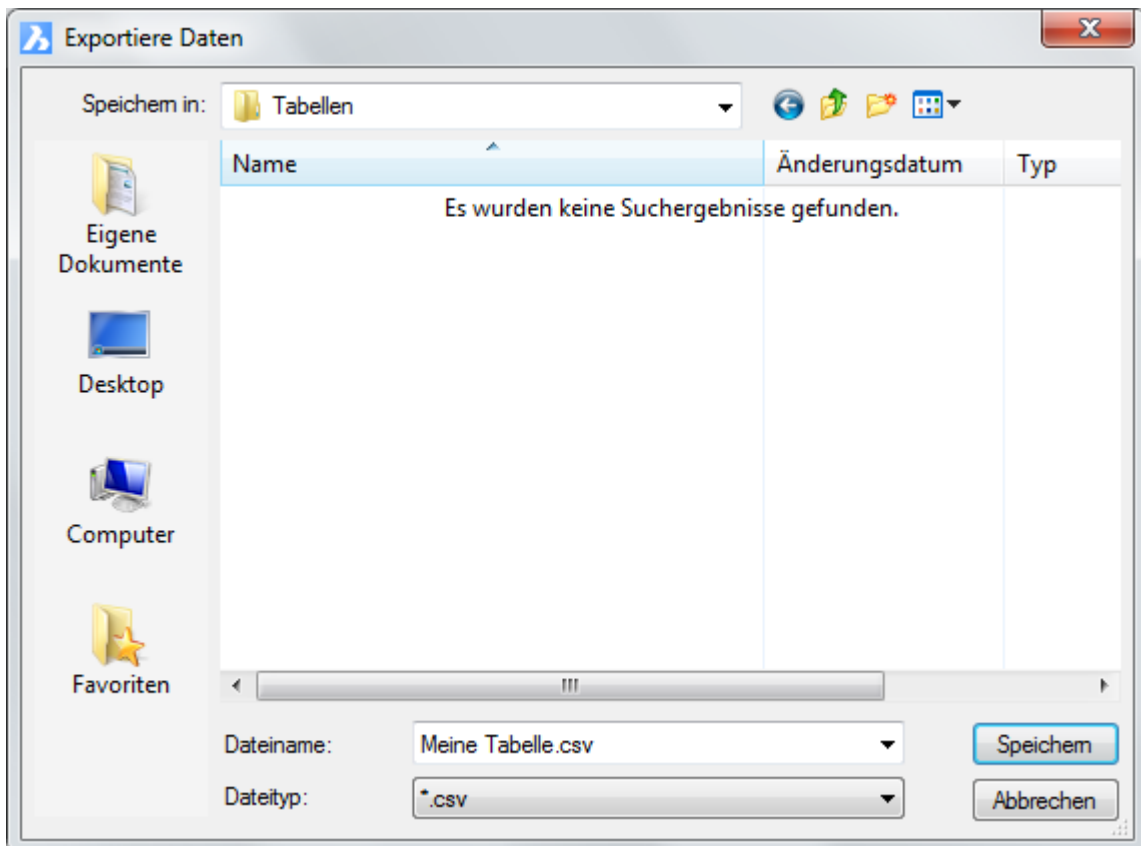
: *tabellenexport*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie die Tabelle zum Exportieren: Klicken Sie auf ein Tabellen Objekt

Der Dialog Exportiere Daten wird angezeigt:

Wenn aus dem Kontext Menü gestartet wird, wird sofort der Dialog "Exportiere Daten" angezeigt.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Speichern in:	Wählen Sie einen Ordner.
Dateiname:	Geben Sie einen Namen für die CSV-Datei ein. Standardnamen: <Tabelle>.csv
Dateityp	Ermöglicht die Wahl des Formats der exportierten Datei. Die Optionen sind: <ul style="list-style-type: none"> • Trennzeichen-getrenntes Format (*.csv) • XML Tabellenkalkulations Format (*.xml)
Speichern	Exportiert die Zelldaten und erstellt die Export-Datei.
Abbrechen	Bricht den Tabellenexport Befehl ab.

Verfahren

[Exportieren einer Tabelle](#)

[Definieren des Listentrennzeichens](#)

Ähnliche Befehle

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

[-Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Tabellenmod](#) - ändert die Eigenschaften der ausgewählten Tabellenzellen.

[Tabellebearb](#) - bearbeitet den Zellinhalt.

[Tabellenstil](#) - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile Dialog.

TabellenMod

Ändert die Eigenschaften von ausgewählten Tabellenzellen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tabellenmod*

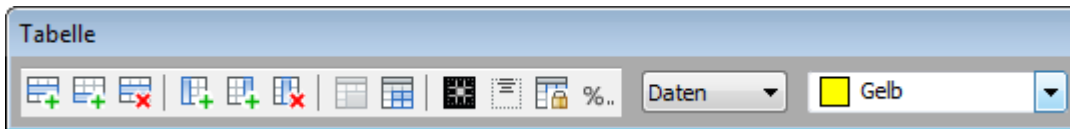
Maus: Klicken Sie auf eine Tabellenzelle.

: *tabellenmod*











Aufforderung in der Befehlszeile:

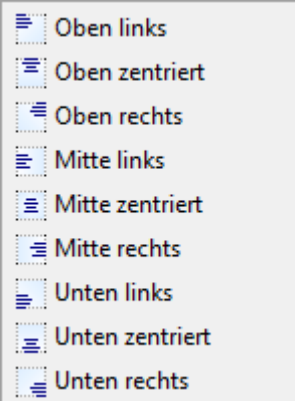

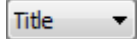

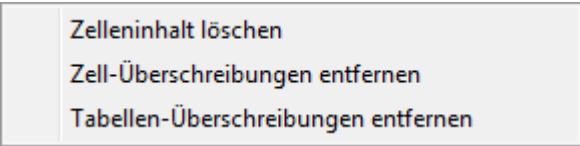
Wählen Sie zu bearbeitende Tabellenzelle: *Klicken Sie auf die Zelle, die Sie ändern möchten oder drücken und halten Sie die linke Maustaste gedrückt und definieren Sie ein Rechteck, um mehrere Zellen auszuwählen.*

Zeigt einen Werkzeugkasten an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Zeile oben einfügen	Fügt eine leere Zeile oberhalb der Auswahl ein.
 Zeile unten einfügen	Fügt eine leere Zeile unterhalb der Auswahl ein.
 Zeile löschen	Löscht die Zeile(n) der Auswahl.
 Spalte links einfügen	Fügt eine leere Spalte auf der linken Seite der Auswahl ein.
 Spalte rechts einfügen	Fügt eine leere Spalte auf der rechten Seite der Auswahl ein.
 Spalte löschen	Löscht die Spalte(n) der Auswahl.
 Zellen zusammenführen	Verbindet die ausgewählten Zellen. Wählen Sie eine Option: <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Alle zusammenführen</p> <p>Zeilenweise zusammenführen</p> <p>Spaltenweise zusammenführen</p> </div>
 Zellen wieder teilen	Teilt vorher zusammengeführte Zellen wieder auf.
 Setze Rahmen-Stil	Definiert die Rahmenart der Auswahl (noch nicht implementiert).
 Definiere Textausrichtung	Legt die Textausrichtung der ausgewählten Zellen fest. Wählen Sie eine Option:

	
 Sperrn/Entsperren von Zellen	<p>Sperrt/Entsperrt die ausgewählten Zellen Klicken Sie auf die Schaltfläche. BricsCAD antwortet in der Befehlszeile: Inhalt der Zelle gesperrt Inhalt der Zelle nicht gesperrt</p>
% Zellformat	<p>Definiert das Zellformat der Auswahl (noch nicht implementiert)</p>
 Zellstil	<p>Legt den Stil der markierten Zellen fest. Wählen Sie eine Option: DATEN KOPF TITEL</p>
 VonObjekt Zellhintergrund	<p>Legt die Hintergrundfarbe für die Auswahl fest. Wählen Sie eine Farbe, oder klicken Sie auf <i>Farbe wählen...</i>, um die Index Farben Palette zu öffnen.</p>
Rechtsklick	<p>Zeigt ein Kontext-Menü an:</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Zelleninhalt löschen: Löscht den Text der ausgewählten Zellen. • Zell-Überschreibungen entfernen: Setzt alle Zelleigenschaften der markierten Zellen auf die Zell Stil-Einstellungen zurück, wie im Tabellen Stil definiert. • Tabellen-Überschreibungen entfernen: Setzt alle Zelleigenschaften der Tabelle auf die Zell Stil-Einstellungen zurück, wie im Tabellen Stil definiert.

Verfahren

- [Bearbeiten einer Tabelle mit Griffen](#)
- [Bearbeiten einer Tabelle mithilfe des Werkzeugkastens Tabelle](#)
- [Bearbeiten einer Tabelle mithilfe der Eigenschaften Leiste](#)
- [Bearbeiten einer Zelle in der Eigenschaften-Leiste](#)

Ähnliche Befehle

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

[-Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Tabellebearb](#) - bearbeitet den Zellinhalt.

[Tabellenexport](#) - exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

[Tabellenstil](#) - erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile Dialog.

Tabellenstil

Erstellt und bearbeitet Tabellen Stile über den Dialog Zeichnungs Explorer - Tabellen Stile.

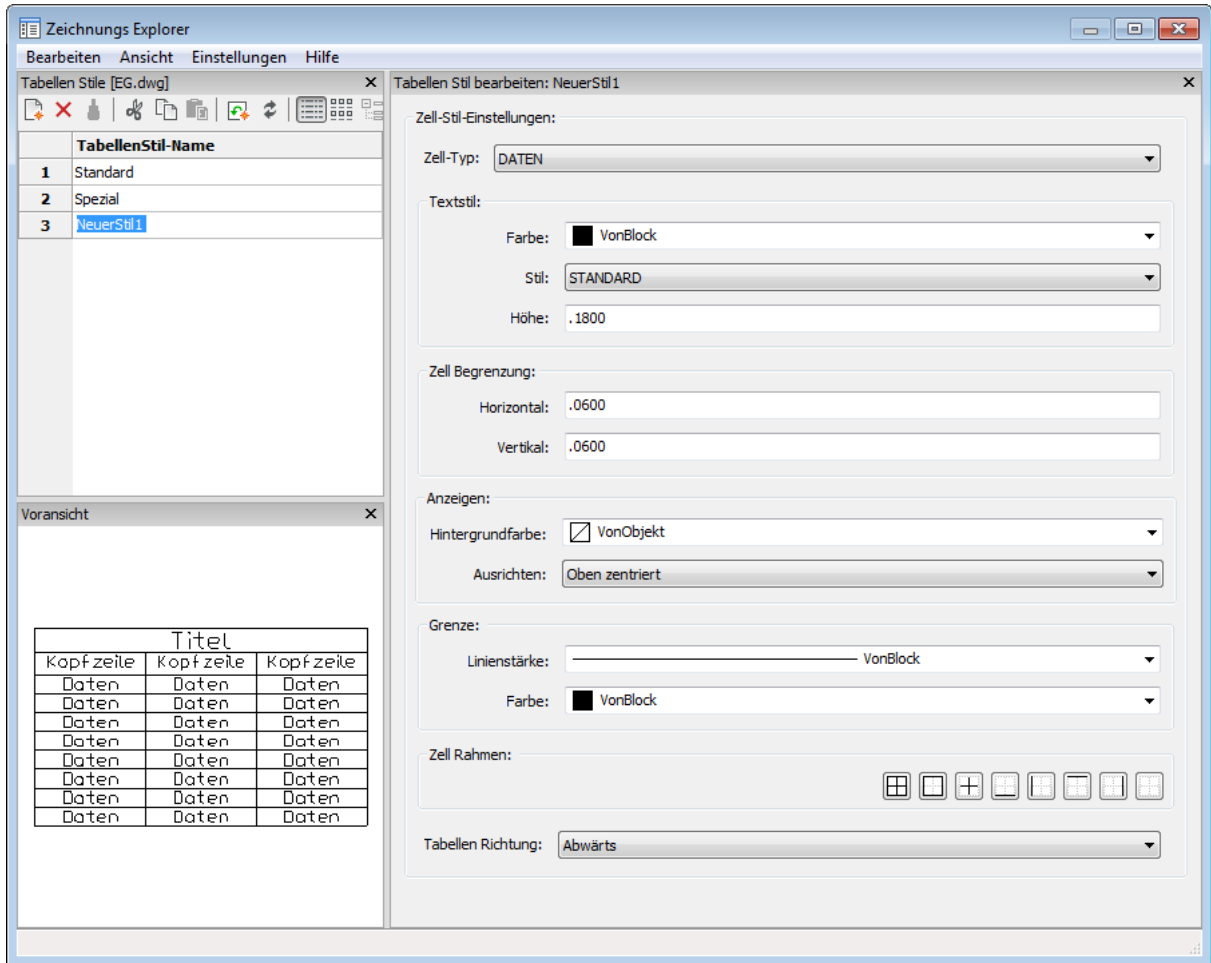
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tabellenstil*



Menü: *Einstellungen | Tabellen Stile...*









: *tabellenstil*

Zeigt den Bereich Tabellen Stile des Dialogs Zeichnungs Explorer an:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung						
 Neu	Erstellt einen neuen Tabellen Stil. <table border="1" data-bbox="518 1720 917 1848"> <thead> <tr> <th></th> <th>TabellenStil-Name</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Standard</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>NeuerStil1</td> </tr> </tbody> </table> Klicken Sie auf das Feld <i>TabellenStil-Name</i> , um den Vorgabe Namen <i>NeuerStil1</i> zu ändern.		TabellenStil-Name	1	Standard	2	NeuerStil1
	TabellenStil-Name						
1	Standard						
2	NeuerStil1						
 Löschen	Löscht den aktuell ausgewählten Tabellen Stil. Ein Tabellen Stil, der in der Zeichnung verwendet wird, kann nicht gelöscht werden.						

Voransicht	Eine Vorschau auf den aktuell ausgewählten Tabellen Stil.
Zell-Stil-Einstellungen	Definiert die Zellen Stil-Einstellungen für jeden Zelltyp (<i>Titel, Kopf-Daten</i>)
Zell-Typ	Drücken Sie die Schaltfläche, und wählen Sie einen Zelltyp aus. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> DATEN KOPF TITEL </div> Die Einstellungen für den ausgewählten Zelltyp werden angezeigt.
Textstil	Legt die <i>Farbe</i> , den <i>Stil</i> und die <i>Höhe</i> des Textes für den ausgewählten Zelltyp fest.
Zell Begrenzung	Definiert den Abstand zwischen dem Zellenrahmen und dem Inhalt der Zelle. <ul style="list-style-type: none"> • Horizontal: Abstand zwischen dem Zellinhalt und dem vertikalen Zellrahmen. • Vertikal: Abstand zwischen dem Zellinhalt und dem horizontalen Zellrahmen
Anzeigen	Definiert die Hintergrundfarbe und die Ausrichtung. <ul style="list-style-type: none"> • Hintergrundfarbe: Wählen Sie eine Farbe oder <i>Farbe wählen...</i>, um <i>die Farbpalette</i> zur Auswahl anzuzeigen. • Ausrichten: Drücken Sie die Listen Schaltfläche, und wählen Sie eine Ausrichtung aus: <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;"> Oben links Oben zentriert Oben rechts Mitte links Mitte zentriert Mitte rechts Unten links Unten zentriert Unten rechts </div>
Grenze	Legt die Linienstärke und Farbe der Zellenrahmen fest. <ul style="list-style-type: none"> • Linienstärke: Wählen Sie eine Linienstärke in der Liste. Bitte beachten Sie, dass die Linienstärken nur angezeigt werden, wenn die <i>LST</i>-Option in der Statuszeile aktiviert ist. • Farbe: Wählen Sie eine Farbe oder <i>Farbe wählen...</i>, um <i>die Farbpalette</i> zur Auswahl anzuzeigen.
Zell Rahmen	Klicken Sie auf eine Schaltfläche, um eine Option auszuwählen: <div style="display: flex; gap: 5px;">         </div>
Tabellen Richtung	Definiert, wie die Tabelle aufgebaut ist. Die Optionen sind: <ul style="list-style-type: none"> • Abwärts: Titel und Kopf-Zellen oben. • Aufwärts: Titel und Kopf-Zellen unten.

Verfahren

[Öffnen des Tabellen Stile Explorers](#)

[Erstellen eines Tabellen Stils](#)

[Bearbeiten eines Tabellen Stils](#)

[Anwenden eines Tabellen Stils auf eine Tabelle](#)

[Löschen eines Tabellen Stils](#)

Ähnliche Befehle

-[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

[Tabelle](#) - erstellt ein Tabellen Objekt in der Zeichnung über einen Dialog.

[Tabellenmod](#) - ändert die Eigenschaften der ausgewählten Tabellenzellen.

[Tabellebearb](#) - bearbeitet den Zellinhalt.

[Tabellenexport](#) - exportiert den Inhalt eines Tabellen Objektes im CSV-Dateiformat.

[Farbe](#) - definiert die aktuelle Farbe über einen Dialog.

[Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über den Zeichnungs Explorer.

-[Stil](#) - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

Tablett

Konfiguriert und kalibriert Tablett und schaltet den Tablett Modus ein oder aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tablett*

Kurztaste: *T*

Alias: *ta*

Menü: *Einstellungen | Tablett*

Statuszeile: *TABLETT*

: ***tablett***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Tablett: [*Ein/Aus/KALibrieren/KonFiGurieren*] <Ein>: Geben Sie eine Option ein.

Dieser Befehl setzt voraus, dass Wintab32.dll von Wacom Technology, Corp. auf dem Computer installiert ist.

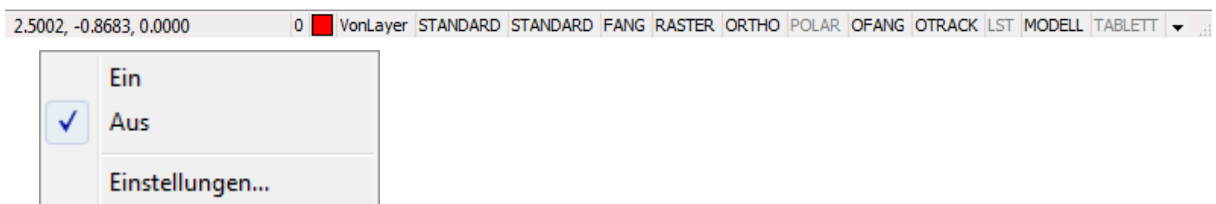
Laden Sie sich Wintab32.dll aus dem Internet herunter, dann platzieren Sie die Datei in Ihrem Systemverzeichnis: C:\Windows\System32.

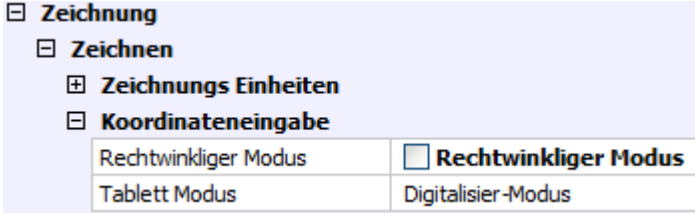
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet den Tablett Digitalisierungs Modus ein. Die gesamte Fläche des Tablett wird wie eine Maus für das Wählen von Punkten und die Auswahl von Objekten benutzt.
AUs	Schaltet den Tablett Digitalisierungs Modus aus. Es steht dann den Menü-Bereichen zur Verfügung, die zur Auswahl von Befehlen dienen.
KALibrieren	Kalibriert die Koordinaten des Tablett.
KonFiGurieren	Konfiguriert die Tablett-Menü Bereiche.

Statuszeile Menü

Rechter Mausklick auf TABLETT in der Statuszeile öffnet das Kontextmenü:



Kontext-Menü	Beschreibung
Ein	Schaltet den Tablett Digitalisierungs Modus ein.
AUs	Schaltet den Tablett Digitalisierungs Modus aus.
Einstellungen	<p>Öffnet den Koordinateneingabe Bereich des Dialogs Einstellungen.</p> 
Tablett Modus	<p>Schaltet den Tablett-Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - schaltet den Tablett Digitalisierungs Modus ein. • Aus - schaltet Tablett Digitalisierungs Modus aus. Der Zugriff auf die Tablett-Befehle ist möglich.

Verfahren

[Benutzen eines Digitalisier Tablett mit BricsCAD](#)

[Herunterladen des Tablett Unterlage und der CUI-Dateien](#)

[Die Overlay CUI- Datei laden](#)

[Das Tablett Ein- und Ausschalten](#)

[Das Tablett konfigurieren](#)

[Das Tablett kalibrieren](#)

Ähnliche Befehle

Keine.

TabOb

Erstellt eine 3D-Maschen-Oberfläche, indem ein Objekt entlang eines Pfades projiziert wird.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tabob*

Menü: *Model | Netze | Extrudierte Oberfläche*

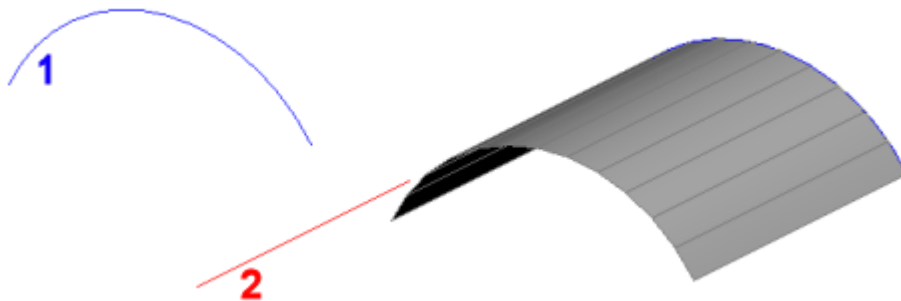
Werkzeugkasten: *Netze | 3D Flächen* | 

: *tabob*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zu extrudierendes Objekt wählen: Wählen Sie ein einzelnes offenes Objekt (1).

Linie oder offene Polylinie für Extrusionspfad wählen: Wählen Sie eine Linie oder eine Polylinie. (2)



Das Objekt, das extrudiert werden soll, muss offen und ein einzelnes Objekt sein.

Der Extrusionspfad kann eine Linie oder eine Polylinie sein. Die Polylinie muss kein gerades Liniensegment sein; wenn Sie einen Polylinienbogen oder eine Multisegment-Polylinie verwenden, ist die Extrusion immer "gerade", vom Anfangs- bis zum Endpunkt der Polylinie.

Der Pfad ist ein Vektor, das bedeutet, dass seine Länge die Länge der Oberfläche bestimmt. Seine Richtung bestimmt die Richtung der Extrusion. Die Extrusion beginnt am Objekt, das extrudiert werden soll, geht aber in die Richtung, die durch den Pfad vorgegeben ist.

Das auf der Polylinie oder Linie ausgewählte Ende definiert die Richtung der Extrusion.

Bogensegmente des extrudierten Objekts werden in eine Reihe gleich langer Abschnitte unterteilt, die durch die Systemvariable **SURFTAB1** definiert sind.

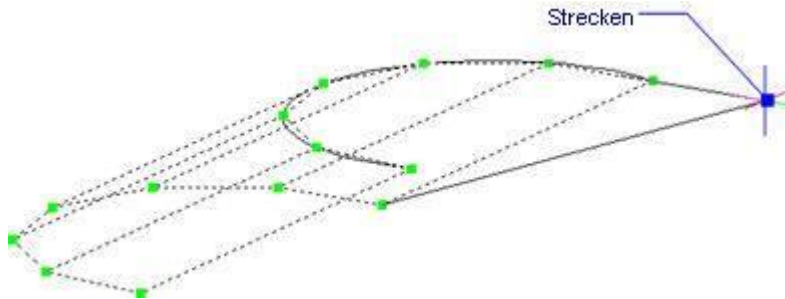
Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zu extrudierendes Objekt wählen	Bestimmt die Querschnittsform der Extrusion.
Linie oder offene Polylinie für Extrusionspfad wählen	Bestimmt die Länge und Richtung der Extrusion.

Bearbeitung mit Griffen

Extrudierte Oberflächen können direkt über Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine extrudierte Oberfläche aus. Beachten Sie, dass es an jedem Scheitelpunkt einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die angrenzenden Flächen zu verschieben.



Ähnliche Befehle

- [Ai_Box](#) - erzeugt einen 3D Quader als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cone](#) - erzeugt einen 3D Kegel als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Cylinder](#) - erzeugt einen 3D Zylinder als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dish](#) - erzeugt 3D Schalen als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Dome](#) - erzeugt 3D Kuppeln als Oberflächen-Netz.
- [Kantob](#) - erzeugt eine Coons-Fläche als Netzoberfläche.
- [Ai_Pyramid](#) - erzeugt eine 3D Pyramide als Oberflächen-Netz.
- [RotOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Netzoberfläche.
- [RegelOb](#) - erzeugt eine Rotationsoberfläche als Polygonnetz-Oberfläche.
- [Ai_Sphere](#) - erzeugt eine 3D Kugel als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Torus](#) - erzeugt einen 3D Ring als Oberflächen-Netz.
- [Ai_Wedge](#) - erzeugt einen 3D Keil als Oberflächen-Netz.

Tangente

Wechselt den Tangente Objektfang Modus; fängt sich tangential zu Kreisen, Bögen, Ellipsen und elliptischen Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

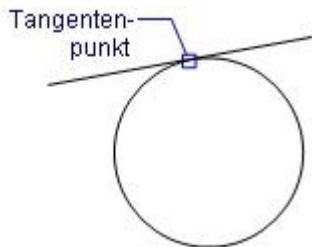
Befehlszeile: *tangente*

Transparent: *tan*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *tangente*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Tangenten Objektfang Modus eingeschaltet ist, fängt sich der Cursor zu kreisförmigen Objekten, wie Kreise, Bögen, Ellipsen und elliptischen Bögen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Tangente	Eingabe des Befehls schaltet den Objektfang Tangente ein oder aus. Es werden tangentielle Punkte gefangen. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Zentrum - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

Basispunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Text

Platziert einzeiligen Text in der Zeichnung.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *text*

Alias: *tx, dtext*

Menü: *Zeichnen | Text*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | A*

: *text*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Text: *Stil/Ausrichten/Einpassen/Horizontalmittig/Mitte/Rechts/Justieren/<Startpunkt>*: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

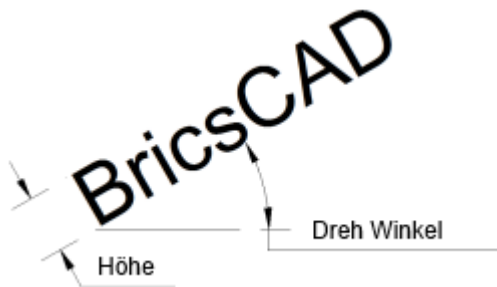
Höhe des Textes <0.2000>: Definieren Sie die Höhe des Textes, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu akzeptieren.

Drehwinkel des Textes <0>: Definieren Sie den Winkel des Textes, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu akzeptieren.

Text: Geben Sie den Text ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Text: Geben Sie weiteren Text ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.

Text: Drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.










Für eine besser Kontrolle der Eigenschaften von Texten, verwenden Sie den Befehl MText.


Um die Schreibweise von Texten zu prüfen, verwenden Sie den Befehl Rechtschreibung.

Um Texte zu bearbeiten benutzen Sie den Befehl DdEdit.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Startpunkt	Definiert den Ausgangspunkt für den Text. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein. Der Startpunkt wird durch die Justierung beeinflusst.
Stil	Definiert den Namen des Textstils; Sie werden aufgefordert: Zu verwendender Textstil (oder '?') - geben Sie den Namen eines Stiles ein oder geben Sie ein ? ein. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.
?	Listet die Namen der Stile, die in der Zeichnung gefunden wurden, auf; und gibt folgendes aus: Aufzulistende(r) Textstil(e) - definiert die Stile die aufgelistet werden sollen. <ul style="list-style-type: none"> • * - listet alle Stile auf. • name* - listet alle Stile auf, deren Namen mit name beginnen. • Name - listet den Textstil Name auf.
Ausrichten	<p>Definiert eine angegliche Ausrichtung. Richtet Texte zwischen zwei Punkten aus; Sie werden aufgefordert: Text-Startpunkt - definiert den Startpunkt des Textes. Text-Endpunkt - definiert den Endpunkt des Textes.</p>  <p>Mit dieser Option wird die Höhe und die Winkel Eingabeaufforderung unterdrückt, da die Höhe und der Winkel durch die beiden Punkte bestimmt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drehwinkel des Textes wird durch den Winkel zwischen den beiden Punkten definiert. • Höhe des Textes wird proportional an die Länge des Textes angepasst. <p>Mehr Zeichen für den gleichen Abstand macht den Text niedriger.</p> 
Einpassen	Platziert eingepassten Text. Passt Texte zwischen zwei Punkten ein und fordert Sie auf, die Höhe einzugeben: Text-Startpunkt - definiert den Startpunkt des Textes. Text-Endpunkt - definiert den Endpunkt des Textes. Höhe des Textes - definiert die Texthöhe.

	 <p>Diese Option unterdrückt die Winkel Eingabeaufforderung, da der Winkel durch die beiden Punkte bestimmt wird.</p> <p>Eingabe bestimmter Höhen kann dazu führen, dass der Text sehr gedehnt oder gepresst dargestellt wird.</p> <p>Mit dieser Option können Sie Texte auf sehr kleinem Raum unterbringen.</p> 
<p>Mittelpunkt</p>	<p>Definiert die Textausrichtung unten mittig. Zentriert den Text in der Mitte der Grundlinie; Sie werden aufgefordert: Mittelpunkt des Textes - definieren Sie den Mittelpunkt der Grundlinie.</p> 
<p>Mitte</p>	<p>Definiert die Ausrichtung in der Mitte des Textes. Zentriert den Text genau in der Mitte des Textes; Sie werden aufgefordert: Mittelpunkt des Textes - definieren Sie den Mittelpunkt des Textes.</p> 
<p>Rechts</p>	<p>Definiert den Text rechts ausgerichtet. Rechts-ausgerichtet; Sie werden aufgefordert: Punkt rechts des Textes - definieren Sie den rechten Punkt der Basislinie.</p> 
<p>Justieren</p>	<p>Zeigt alle Text Justierungs Modi an; und fordert Sie auf: Text: Stil/Ausrichten/Einpassen/Mittelpunkt/MITte/Rechts/OL/OZ/OR/ML/MZ/MR/UL/UZ/UR/<Startpunkt> - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • OL - oben links • OZ - oben zentriert • OR - oben rechts • ML - mitte links • MZ - mittig zentriert (gleichbedeutend mit Mitte)

	<ul style="list-style-type: none"> • MR - mitte rechts • UL - unten links (gleichbedeutend mit Startpunkt) • UZ - unten zentriert (gleichbedeutend mit Mittelpunkt oder horizontalzentriert) • UR - unten rechts (gleichbedeutend mit rechts) 
<p>Höhe des Textes</p>	<p>Definiert die Höhe des Textes. Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Diese Eingabeaufforderung wird unter den folgenden Bedingungen nicht angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Stil ist die Texthöhe bereits anders wie 0 definiert. • Der Ausrichtungsmodus ist Ausrichten. <p>Wenn der Text Stil als Beschriftungs Text definiert ist, definiert der Höhen-Wert die Höhe im Papier-Bereich; die Höhe im Model-Bereich hängt von der aktuell eingestellten Beschriftungs Skalierung ab, die durch die Systemvariablen CANNOSCALE und CANNOSCALEVALUE definiert wird.</p>
<p>Drehwinkel des Textes</p>	<p>Definiert den Winkel des Textes. Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Diese Eingabeaufforderung wird nicht angezeigt, wenn der Ausrichtungsmodus auf Ausrichten oder Einpassen eingestellt ist.</p>
<p>Text</p>	<p>Definiert den Text. Geben Sie eine Textzeile ein und drücken Sie dann die Eingabetaste. Die Eingabeaufforderung wird wiederholt; geben Sie weiteren Text ein. Jede weitere Zeile des Textes wird unter der vorherigen Zeile positioniert.</p> <p>Erste Zeile des Textes <small>Eingabetaste drücken</small></p> <p>Nächste Zeile des Textes <small>Eingabetaste drücken</small></p> <p><small>Eingabetaste drücken, um den Befehl zu verlassen</small></p> <p>Beenden Sie den Befehl indem Sie bei der "Text"-Eingabeaufforderung die Eingabetaste drücken.</p>

Verfahren

[Einen einzeiligen Text erzeugen](#)

[Einen mehrzeiligen Text erzeugen](#)

[Text Systemvariablen definieren](#)

Bearbeitung mit Griffen

Text kann direkt über Griffe verschoben werden:

1. Wählen Sie den Text aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügekpunkt des Symbols.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Text zu verschieben.



Ausgerichtete und eingepasste Texte haben zwei Griffe:

- Ein Griff verschiebt den Text.
- Der zweite Griff dient zum Dehnen und Drehen des Textes. Ausgerichteter Text ändert auch die Höhe.



Ähnliche Befehle

-Text - platziert einzeiligen Text in der Zeichnung und führt LISP Ausdrücke aus.

MText und **- MText** - platziert Absatz Text.

AttDef - definiert Attribut Texte.

DdEdit - bearbeitet Text.

Stil - erstellt und modifiziert Textstile über den Zeichnungs Explorer.

-Stil - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

Ändern -ändert die Position von Texten.

QText - schaltet die Anzeige von Text als Rechtecke ein oder aus.

TxtAufl - löst Text in Polylinien auf.

Rechtschreibung - prüft die Schreibweise der Wörter in Zeichnungen.

Suchen - sucht nach Text und ersetzt diesen optional.

Eigenschaften - ändert die Text Eigenschaften.

-Text

Platziert einzeiligen Text in der Zeichnung, und führt optional LISP Ausdrücke aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-text*

Alias: *-t*

: *-text*

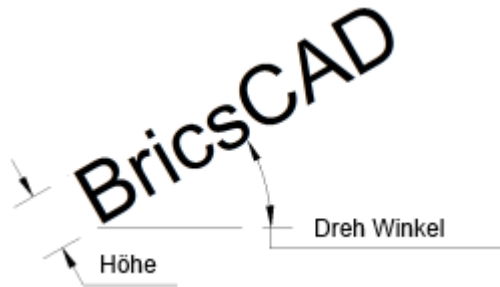
Aufforderung in der Befehlszeile:

Text: *Stil/Ausrichten/Einpassen/Horizontalmittig/Mitte/Rechts/Justieren*/*<Startpunkt>*: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie eine Option ein.

Höhe des Textes <0.2000> Definieren Sie die Höhe des Textes, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu akzeptieren.

Drehwinkel des Textes <0>: Definieren Sie den Winkel des Textes, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu akzeptieren.

Text: Geben Sie den Text ein, und drücken Sie dann die Eingabetaste.



Wenn die Systemvariable **TextEval** auf 1 gesetzt ist, wertet dieser Befehl LISP Ausdrücke aus:

Text: *Stil/Ausrichten/Einpassen/Horizontalmittig/Mitte/Rechts/Justieren*/*<Startpunkt>*: **Wählen Sie einen Punkt.**

Höhe des Textes <0.2000>: **Drücken Sie die Eingabetaste.**

Drehwinkel des Textes <0>: **Drücken Sie die Eingabetaste.**



Text: **(* pi 2)**

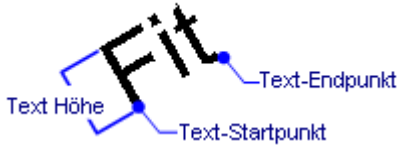

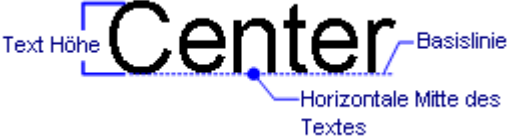


Das Ergebnis der Gleichung (pi x 2) wird als Text dargestellt:

Resultat des LISP
Ausdrucks

6.283185

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Startpunkt	Definiert den Ausgangspunkt für den Text. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die x, y-Koordinaten ein. Der Startpunkt wird durch die Justierung beeinflusst.
Stil	Definiert den Namen des Textstils; Sie werden aufgefordert: Zu verwendender Textstil (oder '?') - geben Sie den Namen eines Stiles ein oder geben Sie ein ? ein. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.
?	Listet die Namen der Stile, die in der Zeichnung gefunden wurden, auf; und gibt folgendes aus: Aufzulistende(r) Textstil(e) - definiert die Stile die aufgelistet werden sollen. <ul style="list-style-type: none"> * - listet alle Stile auf. name* - listet alle Stile auf, deren Namen mit name beginnen. Name - listet den Textstil Name auf.
Ausrichten	<p>Definiert eine angegliche Ausrichtung. Richtet Texte zwischen zwei Punkten aus; Sie werden aufgefordert: Text-Startpunkt - definiert den Startpunkt des Textes. Text-Endpunkt - definiert den Endpunkt des Textes.</p>  <p>Mit dieser Option wird die Höhe und die Winkel Eingabeaufforderung unterdrückt, da die Höhe und der Winkel durch die beiden Punkte bestimmt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Drehwinkel des Textes wird durch den Winkel zwischen den beiden Punkten definiert. Höhe des Textes wird proportional an die Länge des Textes angepasst. <p>Mehr Zeichen für den gleichen Abstand macht den Text niedriger.</p> 
Anpassen	Platziert eingepassten Text. Passt Texte zwischen zwei Punkten ein und fordert Sie auf, die Höhe einzugeben: Text-Startpunkt - definiert den Startpunkt des Textes. Text-Endpunkt - definiert den Endpunkt des Textes. Höhe des Textes - definiert die Texthöhe.

	 <p>Diese Option unterdrückt die Winkel Eingabeaufforderung, da der Winkel durch die beiden Punkte bestimmt wird.</p> <p>Eingabe bestimmter Höhen kann dazu führen, dass der Text sehr gedehnt oder gepresst dargestellt wird.</p> <p>Mit dieser Option können Sie Texte auf sehr kleinem Raum unterbringen.</p> 
Mittelpunkt	<p>Definiert die Textausrichtung unten mittig. Zentriert den Text in der Mitte der Grundlinie; Sie werden aufgefordert: Mittelpunkt des Textes - definieren Sie den Mittelpunkt der Grundlinie.</p> 
Mitte	<p>Definiert die Ausrichtung in der Mitte des Textes. Zentriert den Text genau in der Mitte des Textes; Sie werden aufgefordert: Mittelpunkt des Textes - definieren Sie den Mittelpunkt des Textes.</p> 
Rechts	<p>Definiert den Text rechts ausgerichtet. Rechts-ausgerichtet; Sie werden aufgefordert: Punkt rechts des Textes - definieren Sie den rechten Punkt der Basislinie.</p> 
Ausrichtung	<p>Zeigt alle Text Justierungs Modi an; und fordert Sie auf: Text: Stil/Ausrichten/Einpassen/Mittelpunkt/Mitte/Rechts/OL/OZ/OR/ML/MZ/MR/UL/UZ/UR/<Startpunkt> - geben Sie eine Option ein.</p> <ul style="list-style-type: none"> • OL - oben links • OZ - oben zentriert • OR - oben rechts • ML - mitte links • MZ - mittig zentriert (gleichbedeutend mit Mitte)

	<ul style="list-style-type: none"> • MR - mitte rechts • UL - unten links (gleichbedeutend mit Startpunkt) • UZ - unten zentriert (gleichbedeutend mit Mittelpunkt oder horizontalzentriert) • UR - unten rechts (gleichbedeutend mit rechts)
<p>Höhe des Textes</p>	<p>Definiert die Höhe des Textes. Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Diese Eingabeaufforderung wird unter den folgenden Bedingungen nicht angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Im Stil ist die Texthöhe bereits anders wie 0 definiert. • Der Ausrichtungsmodus ist Ausrichten. <p>Wenn der Text Stil als Beschriftungs Text definiert ist, definiert der Höhen-Wert die Höhe im Papier-Bereich; die Höhe im Model-Bereich hängt von der aktuell eingestellten Beschriftungs Skalierung ab, die durch die Systemvariablen CANNOSCALE und CANNOSCALEVALUE definiert wird.</p>
<p>Drehwinkel des Textes</p>	<p>Definiert den Winkel des Textes. Geben Sie eine Zahl ein, oder wählen Sie zwei Punkte. Diese Eingabeaufforderung wird nicht angezeigt, wenn der Ausrichtungsmodus auf Ausrichten oder Einpassen eingestellt ist.</p>
<p>Text</p>	<p>Definiert den Text. Geben Sie eine Textzeile ein und drücken Sie dann die Eingabetaste. Die Eingabeaufforderung wird wiederholt; geben Sie weiteren Text ein. Jede weitere Zeile des Textes wird unter der vorherigen Zeile positioniert.</p> <p>Erste Zeile des Textes Eingabetaste drücken</p> <p>Nächste Zeile des Textes Eingabetaste drücken</p> <p>Eingabetaste drücken, um den Befehl zu verlassen</p> <p>Beenden Sie den Befehl indem Sie bei der "Text"-Eingabeaufforderung die Eingabetaste drücken.</p>

Verfahren

[Einen einzeiligen Text erzeugen](#)

[Einen mehrzeiligen Text erzeugen](#)

[Text Systemvariablen definieren](#)

Bearbeitung mit Griffen

Text kann direkt über Griffe verschoben werden:

1. Wählen Sie den Text aus. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Symbols.
2. Ziehen Sie den Griff, um den Text zu verschieben.



Ausgerichtete und eingepasste Texte haben zwei Griffe:

- Ein Griff verschiebt den Text.
- Der zweite Griff dient zum Dehnen und Drehen des Textes. Ausgerichteter Text ändert auch die Höhe.



Ähnliche Befehle

Text - platziert einzeiligen Text in Zeichnungen.

MText und **- MText** - platziert Absatz Text.

AttDef - definiert Attribut Texte.

DdEdit - bearbeitet Text.

Stil - erstellt und modifiziert Textstile über den Zeichnungs Explorer.

-Stil - erzeugt und ändert einen Textstil über die Befehlszeile.

QText - schaltet die Anzeige von Text als Rechtecke ein oder aus.

Ändern - ändert die Position von Texten.

TxtAufl - löst Text in Polylinien auf.

Rechtschreibung - prüft die Schreibweise der Wörter in Zeichnungen.

Eigenschaften - ändert die Text Eigenschaften.

Suchen - sucht nach Text und ersetzt diesen optional.

TextBld

Zeigt das Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll an (kurz für "Text Bildschirm"); in diesem Fenster werden die letzten 256 Zeilen der Befehlszeile angezeigt (Befehle und Meldungen).

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *textbld*

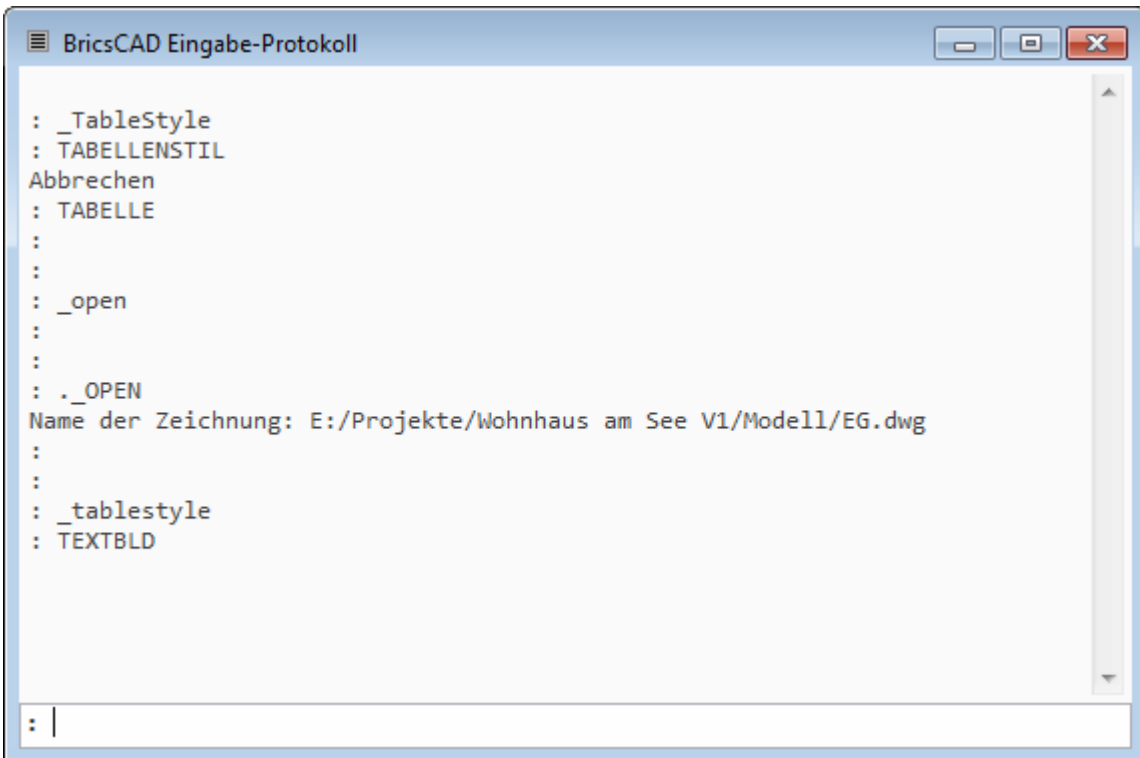
Transparent: *'textbld*

Kurztaste: *F2*

Menü: *Ansicht | BricsCAD Eingabe-Protokoll*

: ***textbld***

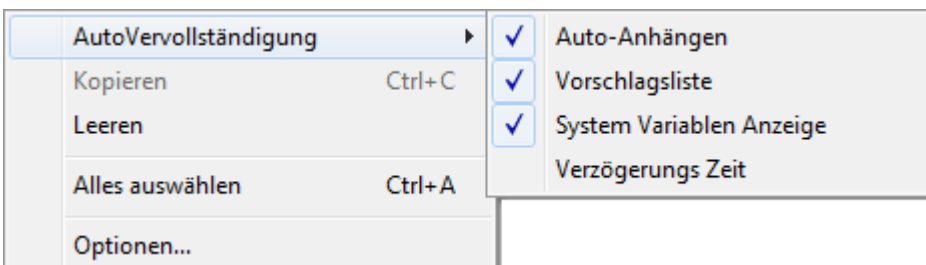
Zeigt das folgende Fenster an:



Um das Fenster zu schließen, klicken Sie auf das X (in der rechten oberen Ecke), drücken Sie die F2 Funktionstaste oder verwenden Sie den Befehl [GraphBld](#).

Schnellzugriff-Menü Optionen

Rechte Maustaste auf das Fenster BricsCAD Eingabe-Protokoll öffnet das folgende Kontextmenü:



Option	Beschreibung
AutoVervollständigen	Stellt die AutoVervollständigen Optionen ein. Sehen Sie auch beim Befehl AutoVervollständigen nach.
Alle Auswählen	Wählt den kompletten Inhalt des Bricscad Eingabeprotokolles.
Kopieren	Kopiert den markierten Text in die Zwischenablage.
Einfügen	Leert den Inhalt des Eingabeprotokolles Diese Option ist nur verfügbar, wenn die Zwischenablage Text enthält.
Optionen	Zeigt das Dialogfenster Einstellungen an: Befehlszeilen Optionen. <i>Verlauf Blättern</i> - gibt die Anzahl der Textzeilen die gemerkt werden sollen.

Ähnliche Befehle

[AutoVervollständigen](#) - legt den Befehlszeilen Auto-Vervollständigungs Modus fest.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

TextNachVorne

Legt die Zeichen Reihenfolge so fest, dass Texte und Bemaßungen vor alle anderen Objekte in der Zeichnung angezeigt werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *textnachvorne*

Menü: *Werkzeuge | Zeichen Reihenfolge | Text und Bemaßungen in den Vordergrund bringen*

Werkzeugkasten: *Zeichen Reihenfolge* | 

: *textnachvorne*

Aufforderung in der Befehlszeile:

In den Vordergrund [Text/Bemaßung/BEIde] <BEIde>: Drücken Sie die EINGABETASTE, um Texte und Bemaßungen in den Vordergrund zu bringen oder wählen Sie eine Option aus.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Text	Stellt den gesamten Text vor alle anderen Objekte in der Zeichnung.
Bemaßungen	Stellt alle Bemaßungen vor alle anderen Objekte in der Zeichnung.
Beide	Stellt den gesamten Text und alle Bemaßungen vor alle anderen Objekte in der Zeichnung.

Ähnliche Befehle

[ZeichReihenf](#) - ändert die Anzeigereihenfolge von sich überdeckenden Objekten.

[ZeichReihenfVonLayer](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge für die Überlappung von Objekten durch den Layernamen.

[HatchToBack](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge für alle Schraffuren in der Zeichnung hinter alle anderen Objekte.

Toleranz

Plaziert Toleranz Symbole in Zeichnungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Toleranz*

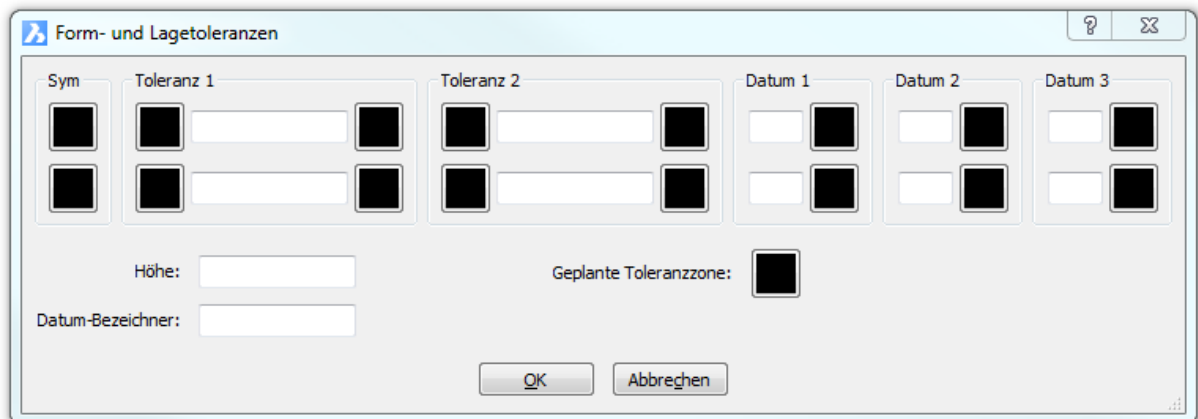
Alias: *toz*

Menü: *Bemaßung | Toleranz*

Werkzeugkasten: *Bemaßungen | ±*

: *Toleranz*

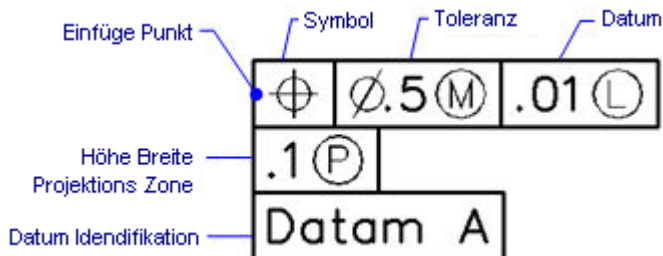
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie Toleranz Symbole und geben Sie Werte ein, und klicken Sie dann auf OK.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Position für Toleranz wählen: **(Definieren Sie den Einfügepunkt für das Toleranz-Symbol.)**



Symbole geometrischer Toleranzen

Symbol	Charakteristik	Geben Sie ein ein
	Position	Platzierungs Ort
	Rundlaufgenauigkeit oder Koaxialität	Platzierungs Ort
	Symmetrie	Platzierungs Ort
	Parallelität	Orientierung

	Rechtwinkligkeit	Orientierung
	Winkligkeit	Orientierung
	Zylindrizität	Form
	Ebenheit	Form
	Zirkularität oder Rundheit	Form
	Geradheit	Form
	Flächenform	Profil
	Linienform	Profil
	Rundlauf	Lauftoleranzen
	Planlauf	Lauftoleranzen

Material Anforderungen

Symbol Definition



Bei der Maximum- Materialbedingung (MMC) enthält ein Objekt den höchstmöglichen in den Grenzen festgelegten Anteil an Material Bei MMC hat eine Bohrung einen minimalen Durchmesser eine Welle dagegen einen maximalen Durchmesser.

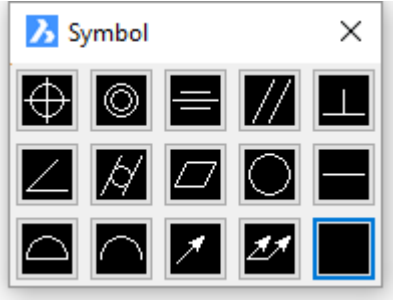






Bei der Mindest- Materialbedingung (LMC) hat ein Objekt den geringsten in den Grenzwerten festgelegten Anteil an Material Bei LMC hat eine Bohrung einen maximalen Durchmesser die Welle hingegen einen minimalen Durchmesser.



Das Symbol S steht für Regardless of Feature Size (RFS) und bedeutet dass ein Objekt jede beliebige Größe innerhalb der festgelegten Grenzen haben kann.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Symbol	<p>Fügt ein Toleranz-Symbol ein; zeigt folgenden Dialog an:</p>  <p>Wählen Sie ein Symbol und klicken Sie dann auf OK.</p>
Toleranz 1 Toleranz 2	<p>Definiert Toleranz Spezifikation:</p>  <p>Durchmesser - schaltet das Durchmesser Symbol durch Klicken ein oder aus. Wert - definiert den Wert der Toleranz. Material Zustand - durch Klicken wird folgender Dialog angezeigt:</p> 
Datum 1 Datum 2 Datum 3	<p>Definiert das Referenz-Datum:</p>  <p>Wert - definiert den Datum Wert. Material Zustand - klicken Sie, um den Material Zustand Dialog anzuzeigen.</p>
Höhe	Definiert die Höhe der Toleranz Symbole.
Datum Bezeichner	Definiert den Datum Bezeichner wie Datum A.
Geplante Toleranzzone	<p>Schaltet das geplante Toleranzzonen Symbol ein oder aus:</p> 

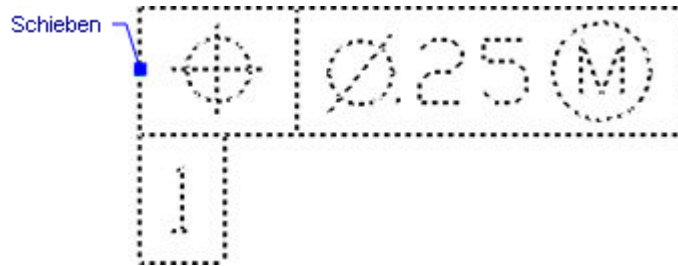
Verfahren

[Erzeugen eines geometrischen Toleranz Rahmens](#)

Bearbeitung mit Griffen

Toleranzen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie die Toleranz. Beachten Sie, dass es nur einen Griff gibt.
2. Ziehen Sie den Griff, um die Toleranz zu verschieben.



Ähnliche Befehle

Führung - hängt Toleranzen an Führungslinien an.

BemOrdinate - zeichnet X und Y Ordinaten Bemaßungen.

-ToolPanel

Ermöglicht es die Anzeige von Werkzeugpanels von der Befehlszeile aus zu steuern. Z. B. die Eigenschaften Leiste, die Multifunktionsleiste oder das Plan-Sätze Panel.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-toolpanel*

: *-toolpanel*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Name des Werkzeug Panels zum Ein- oder Ausblenden eingeben oder [?]: Geben Sie den Namen eines Werkzeug Panel* ein.

Eine Option eingeben [Anzeigen/ausBlenden/Wechseln] <Anzeigen>: Wählen Sie eine Option oder drücken Sie Eingabetaste, um die Standardoption zu akzeptieren.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
*	Wählt alle Werkzeug Panels. Ermöglicht das Zeigen/Ausblenden/Wechseln aller Werkzeug Panels: <ul style="list-style-type: none"> • Mechanical Browser • BIM Bibliotheken • Befehlszeile • Inhalts Browser • Layer • Render Materialien • Eigenschaften • Bericht • Multifunktionsleiste • Plan-Sätze • Normteile • Struktur • Werkzeug Paletten
Zeigen	Zeigt das Werkzeug Panel.
Ausblenden	Blendet das Werkzeug Panel aus.
Wechseln	Wechselt die Darstellung des Werkzeug Panels.

Verfahren

[Ein Panel öffnen/schließen](#)

Ähnliche Befehle

[InhaltsBrowserSchl](#) - schließt das Inhalts Browser Panel.

[InhaltsBrowserÖffn](#) - öffnet das Inhalts Browser Panel.

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[LayersPanelSchl](#) - schließt das Layer Panel.

[LayersPanelÖffn](#) - öffnet das Layer Panel, das die Bearbeitung von Layern in der aktuellen Zeichnung ermöglicht.

[MatBrowserSchl](#) - schließt den Material Browser.

[MatBrowserÖffn](#) - öffnet den Material Browser, der einen Überblick über verfügbare hochauflösende Render Materialien zeigt.

[MechanicalBrowserSchl](#) - schließt das Mechanical Browser Panel.

[MechanicalBrowserÖffnen](#) - öffnet das Mechanical Browser Panel.

[NormTeilePanelSchl](#) - schließt das Normteile Panel.

[NormTeilePanelÖffnen](#) - öffnet das Normteile Panel, das erlaubt, ein Normteil als mechanical Komponente in die aktuelle Zeichnung einzufügen.

[Eigenschaften](#) - zeigt das Panel "Eigenschaften Leiste", mit den Eigenschaften der ausgewählten Objekte, an.

[EigSchliess](#) - schließt die Eigenschaften Leiste.

[BerichtPanelSchl](#) - schließt das Bericht Panel.

[BerichtPanelÖffnen](#) - öffnet das Bericht Panel.

[MfLeiste](#) - zeigt die Multifunktionsleiste an.

[MfLeisteSchl](#) - blendet die Multifunktionsleiste aus.

[PlanSatz](#) - Öffnet das Panel Plan-Sätze.

[PlanSatzAusbl](#) - schließt das Panel Plan-Sätze.

[WerkzPaletten](#) - öffnet das Werkzeug Paletten Panel.

[WerkzPalettenSchl](#) - schließt die Werkzeugpaletten Leiste.

Torus

Zeichnet einen Torus als 3D-Polygonnetz-Oberfläche. (Classic und Linux); erzeugt einen Torus als 3D-Volumenkörper (Pro und Platinum)

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *torus*

Menü: *Modell | 3D Volumenkörper | Torus*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper | *

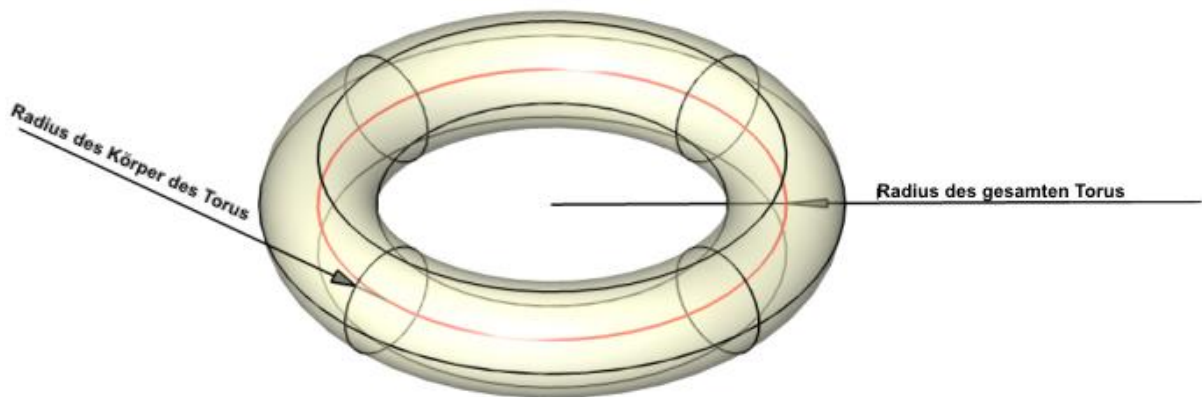
: *torus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Mittelpunkt des gesamten Torus: <0,0,0> Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie die Koordinaten ein.

Radius des gesamten Torus festlegen oder [Durchmesser]: Bestimmen Sie den Radius, oder geben Sie ein D ein.

Radius des Körpers des Torus festlegen [Durchmesser]: Bestimmen Sie den Radius, oder geben Sie ein D ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt des gesamten Torus	Bestimmen Sie den Mittelpunkt des Torus; Sie können die Eingabetaste drücken, um die voreingestellten Koordinaten zu akzeptieren.
Radius des gesamten Torus	Bestimmt den Gesamtradius des Torus; beachten Sie, dass der Abstand von der Mitte des Körpers gemessen wird.
Radius des Torus-Körpers	Bestimmt den Radius des Torus-Körpers. Dabei muss der Radius des Torus-Körpers nicht unbedingt kleiner sein als der Radius des gesamten Torus.
Durchmesser	Bestimmt den Radius des gesamten Torus und / oder des Körpers.

Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

TpNavig

Ermöglicht es, eine Werkzeug Palette oder eine Werkzeug Paletten Gruppe nach ihrem Namen zu laden. Wenn nicht bereits geöffnet, wird das Werkzeug Paletten Panel geöffnet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *tpnavig*

: *tpnavig*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Werkzeug Paletten für die Anzeige definieren oder [Paletten Gruppe]: Geben Sie den Namen einer Werkzeug Palette ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Paletten Gruppe	Ermöglicht das Laden einer Paletten Gruppe. Sie werden aufgefordert: Paletten Gruppe für die Anzeige definieren: Geben Sie den Namen einer Paletten Gruppe ein.

Ähnliche Befehle

[WerkzPaletten](#) - öffnet das Werkzeug Paletten Panel.


Transparenz

Schaltet die Transparenz für einfarbige Bilder ein oder aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *transparenz*

Alias: *nicht definiert*

Werkzeugkasten: *Bilder* | 

: *transparenz*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Transparenz Modus eingeben [*Ein/Aus*] <Aus>: (Geben Sie E oder A ein.)

Bei eingeschalteter Transparenz ist die Hintergrundfarbe des Bildes ist transparent.



Links: Transparenz = AUS, Rechts: Transparenz = EIN

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet die Transparenz ein.
AUs	Schaltet die Transparenz aus.

Ähnliche Befehle

[Bild](#) - steuert die Parameter einer Bilddatei.

[Bildzuordnen](#) - platziert ein Rasterbild in der Zeichnung.

[-Bildzuordnen](#) - hängt ein Rasterbilder an die Zeichnung an; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

[BildAnpassen](#) - ändert die Eigenschaften von Bildern über die Eigenschaften Leiste.

[BildQualität](#) - schaltet die Bildqualität.

TxtAuffl

Löst Text in Polylinien auf (kurz für "Text auflösen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *txtaufl*

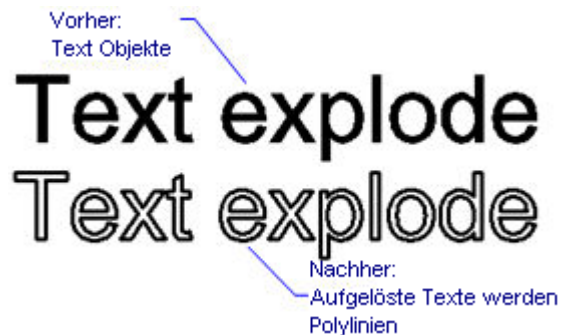
Menü: *Ändern | Text auflösen*

: *txtaufl*

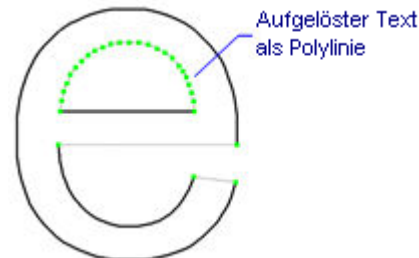
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Text, der aufgelöst werden soll: Wählen Sie ein oder mehrere Text Objekte.

Wähle Text, der aufgelöst werden soll: Wählen Sie ein oder mehrere Text Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl zu beenden.



SHP und TTF-Schriften werden in einzelne Polylinien und Polybögen aufgelöst.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle Text, der aufgelöst werden soll	Wählt den Text, der in Polylinien aufgelöst werden soll. Verwenden Sie eine der möglichen Auswahlmethoden. Drücken Sie die Eingabetaste, um die Auswahl der Objekte zu beenden.

Verfahren

Einen Text auflösen

Ähnliche Befehle

Text und **-Text** - erzeugen Text Objekte.

MText und **-MText** - erzeugt mehrzeiligen Text.

Ursprung - löst Nicht-Text-Objekte auf.

Z - macht das Auflösen rückgängig.

U

Umgrenzung

Erzeugt eine Polylinie über einen Dialog, die eine Umgrenzung für einen geschlossenen Bereich bildet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *umgrenzung*

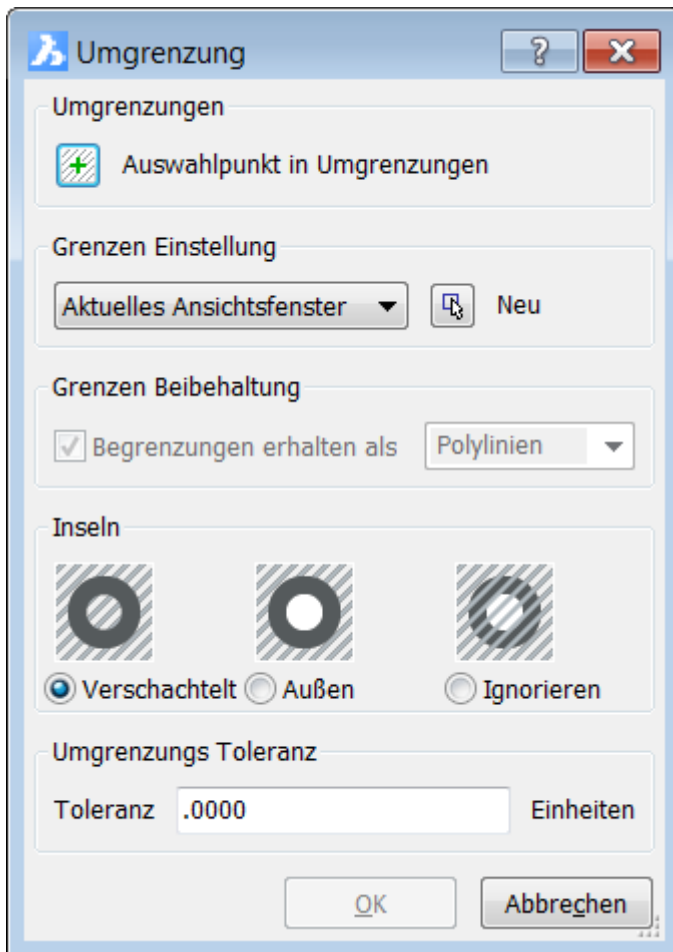
Alias: *um*

Menü: *Zeichnen | Grenzen | Umgrenzungs-Polylinie...*

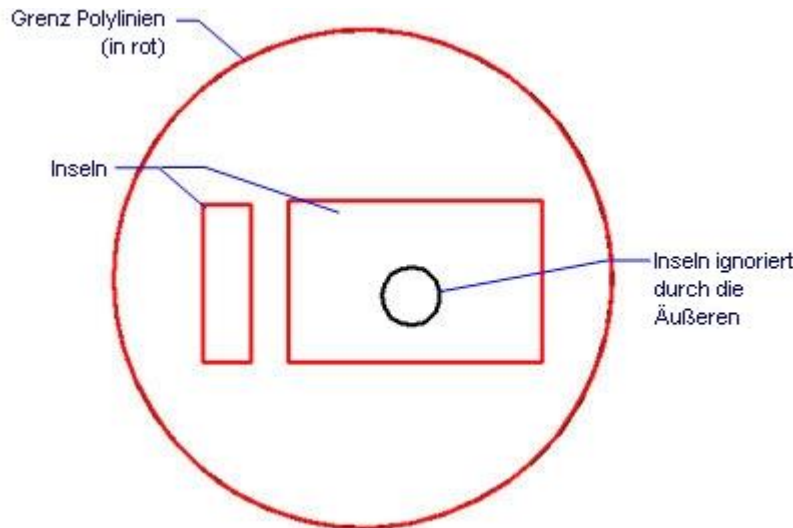
Werkzeugkasten: *Zeichnen | Umgrenzungen* | 

: **umgrenzung**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie die Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.



Befehls Optionen

Umgrenzungen	Beschreibung
Auswahlpunkt in Umgrenzung	<p>Bestimmt die geschlossenen Bereiche, in welchen die Umgrenzung liegt. Das Dialogfenster wird vorübergehend geschlossen und in der Befehlszeile werden Sie zu folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Geben Sie einen Punkt im Inneren des zu schraffierenden Bereiches ein</i> - wählen Sie einen Punkt innerhalb des geschlossenen Bereiches.</p> <p>Beachten Sie, BricsCAD hebt die Umgrenzung hervor. Somit wird Ihnen eine Voransicht angezeigt.</p> <p>Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals, dies erlaubt Ihnen zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p><i>Wählen Sie einen Punkt, um die Umgrenzung oder den Schraffurbereich zu definieren</i> - drücken Sie die Eingabetaste, um in den Dialog zurückzukehren.</p>
Umgrenzung Satz	
Umgrenzungs Satz	<p>Bestimmt wo BricsCAD nach Objekten sucht, welche die Umgrenzung definieren:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Aktuelles Ansichtsfenster</i> - sucht alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster. • <i>Bestehendes Set</i> - sucht nur im aktuellen Auswahlsatz nach möglichen Umgrenzungen.
Neu	<p>Erzeugt einen neuen Auswahlsatz von Objekten, die die Umgrenzung definieren. Das Dialogfenster wird vorübergehend geschlossen und in der Befehlszeile werden Sie zu folgendem aufgefordert:</p> <p><i>Objekte wählen</i> - verwenden Sie eine Auswahlmethode, um ein oder mehrere Objekte zu wählen.</p> <p>Die Eingabeaufforderung erscheint nochmals. Dies erlaubt Ihnen, zusätzliche Bereiche auszuwählen. Wenn die Auswahl der Bereiche abgeschlossen ist, drücken Sie die Eingabetaste:</p> <p><i>Objekte wählen</i> - drücken Sie die Eingabetaste, um wieder in den Dialog Attribute extrahieren zurückzukehren.</p>

Umgrenzung Beibehaltung	
Begrenzung erhalten als (nur lesen)	Polylinien
Inseln	
Verschachtelt	Wenn ein Bereich nochmals Bereiche enthält, erzeugt BricsCAD mehrere Umgrenzungen.
Außen	Wenn ein Bereich nochmals Bereiche enthält, erzeugt BricsCAD eine Umgrenzung mit dem äußersten Objekt.
Ignorieren	Wenn ein Bereich nochmals Bereiche enthält, erzeugt BricsCAD nur eine Umgrenzung.
Umgrenzungs Toleranz	
Toleranz	Bestimmt den Abstand, den BricsCAD beim Erzeugen einer Umgrenzung ignoriert, wenn der Bereich nicht ganz geschlossen ist.

Verfahren

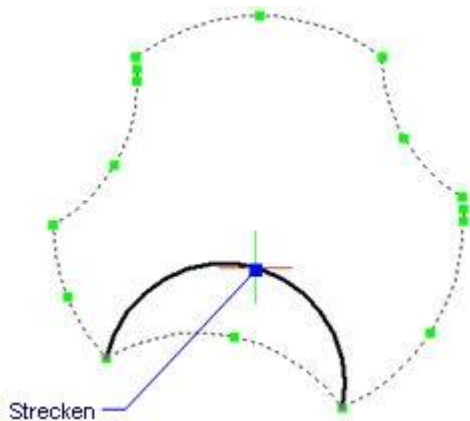
[Zeichnen von Polylinien](#)

[Erzeugen einer Umgrenzungs-Polylinie](#)

Bearbeitung mit Griffen

Umgrenzungen können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Umgrenzung aus. Beachten Sie, dass es mehrere Griffe gibt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die Umgrenzung zu dehnen.



Ähnliche Befehle

GSchraff und **Schraff** - platziert Schraffur-Muster über eine Dialogeingabe.

-GSchraff und **-Schraff** - platzieren Schraffur-Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

-Umgrenzung - erzeugt eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über die Befehlszeile

ErzeugeUmgrenzung - Erstellt geschlossene Polylinien aus Flächen von 3D-Objekten sowie erkannten Grenzen, wenn die Option "Erkannte Grenzen wählen" der Variablen SELECTIONMODES aktiviert ist.

HatchGenerateBoundary - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

Eigenschaften - ändert die Eigenschaften von Umgrenzungen.

Region - erzeugt Begrenzungen wie Regionen.

Einstellungen - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

XKanten - Erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörpern, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

-Umgrenzung

Erzeugt eine Polylinie über die Befehlszeile, die eine Umgrenzung für einen geschlossenen Bereich bildet.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-umgrenzung*

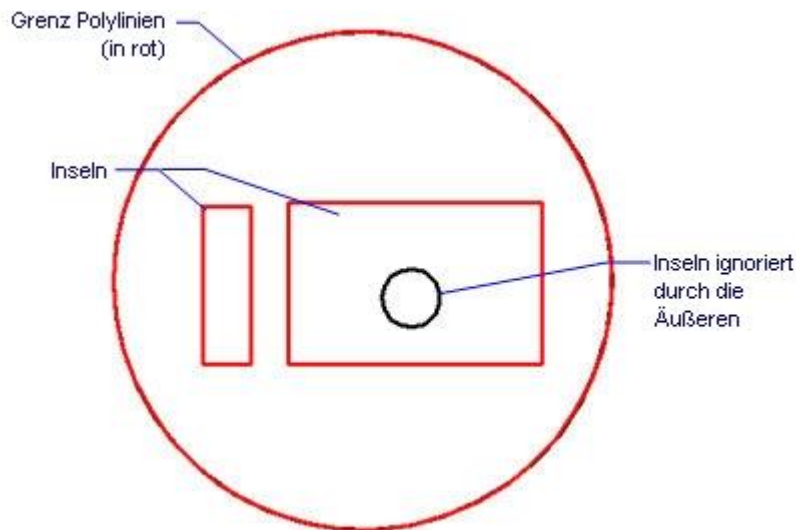
Alias: *-um*

: *-umgrenzung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Erweitert/<Interner Punkt>: Wählen Sie einen Punkt innerhalb eines geschlossenen Bereiches, oder geben Sie ein E ein.

Erweitert/<Interner Punkt>: Wählen Sie einen Punkt innerhalb eines geschlossenen Bereiches, geben Sie ein E ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Interner Punkt	Bestimmt einen Punkt innerhalb des geschlossenen Bereiches. Geben Sie die x,y-Koordinaten ein, oder wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung.
erweiTert	
Umgrenzungs Satz	Bestimmt die Objekte zur Prüfung für die Erzeugung der Umgrenzung: Umgrenzungslinien angeben - geben Sie ein A oder ein N ein. <ul style="list-style-type: none"> • Alle - sucht alle Objekte im aktuellen Ansichtsfenster. • Neu - fordert Sie auf Objekte zu wählen.

Insel erkennen	Schaltet, ob Inseln (Interne Grenzen) schraffiert werden oder nicht: Möchten Sie die Inselerkennung? - geben Sie eine Option ein. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - alle Inseln werden zu Umgrenzungen, sowie auch der äußerste Bereich. • Nein - Inseln werden ignoriert, die Umgrenzung erfolgt über den äußersten Bereich. • nur Äußere - ignoriert alle innenliegenden Bereiche, die Umgrenzung erfolgt zwischen dem äußersten Bereich und den Inseln.
Beenden	Keht zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück.

Verfahren

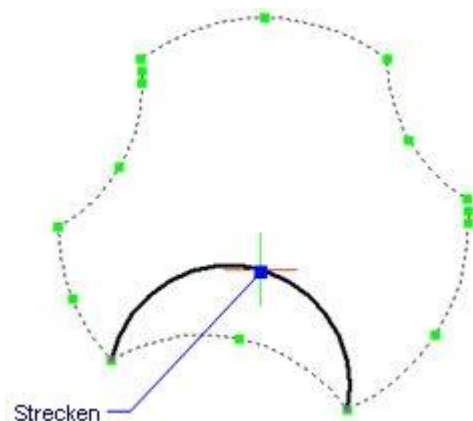
[Zeichnen von Polylinien](#)

[Erzeugen einer Umgrenzungs-Polylinie](#)

Bearbeitung mit Griffen

Umgrenzungen können direkt über die Griffe bearbeitet werden:

1. Wählen Sie eine Umgrenzung aus. Beachten Sie, dass es mehrere Griffe gibt.
2. Ziehen Sie einen Griff, um die Umgrenzung zu dehnen.



Ähnliche Befehle

[GSchraff](#) und [Schraff](#) - platziert Schraffur-Muster über eine Dialogeingabe.

[-GSchraff](#) und [-Schraff](#) - platzieren Schraffur-Muster über Eingaben in der Befehlszeile.

[Umgrenzung](#) - platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über eine Dialogeingabe.

[ErzeugeUmgrenzung](#) - Erstellt geschlossene Polylinien aus Flächen von 3D-Objekten sowie erkannten Grenzen, wenn die Option "Erkannte Grenzen wählen" der Variablen SELECTIONMODES aktiviert ist.

[HatchGenerateBoundary](#) - erzeugt eine Umgrenzung um eine Schraffur oder einen Farbverlauf.

[Eigenschaften](#) - ändert die Eigenschaften von Umgrenzungen.

[Region](#) - erzeugt Begrenzungen wie Regionen.

[Einstellungen](#) - definiert die Vorgabe Parameter für Schraffur-Muster.

[XKanten](#) - Erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörper, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

Ursprung

Löst komplexe Objekte in einfache Objekte auf, wie z. B. Blöcke in die einzelnen Bestandteile und Polylinien in Linien und Bögen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ursprung*

Menü: *Ändern | Ursprung*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *ursprung*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aufzulösende Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Aufzulösende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Aufgelöste Polylinien werden zu Linien und Bögen, die Breite geht verloren.

Aufgelöste Bemaßungen werden zu Linien, Text und Solids (Pfeilspitzen).

Aufgelöste Blöcke werden zu einzelnen Objekten und verschachtelten Blöcken. (Sie benötigen vielleicht den Befehl Ursprung ein weiteres mal.)

Farben VonBlock und Linientypen können sich ändern.

Attribute werden wieder zu Attributdefinitionen.

Nicht gleichförmig-skalierte Blöcke werden nicht aufgelöst, es sei denn, die System Variable *ExplMode* ist eingeschaltet.

3D Oberflächen Objekte werden zu 3D Flächen aufgelöst.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aufzulösende Objekte wählen	Wählt ein oder mehrere Objekte. Objekte auf gefrorenen und gesperrten Layern können nicht aufgelöst werden.

Ähnliche Befehle

Verbinden - verbindet Linien, LW-Polylinien, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, Elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihren gemeinsamen Endpunkten.

Xplode - löst komplexe Objekte auf, es stehen dabei verschiedene Optionen zur Verfügung.

TxtAufl - löst einen Text in Polylinien auf.

Z - macht das Auflösen rückgängig.

Umbenenn

Benennt benannte Objekte über den Zeichnungs Explorer um.

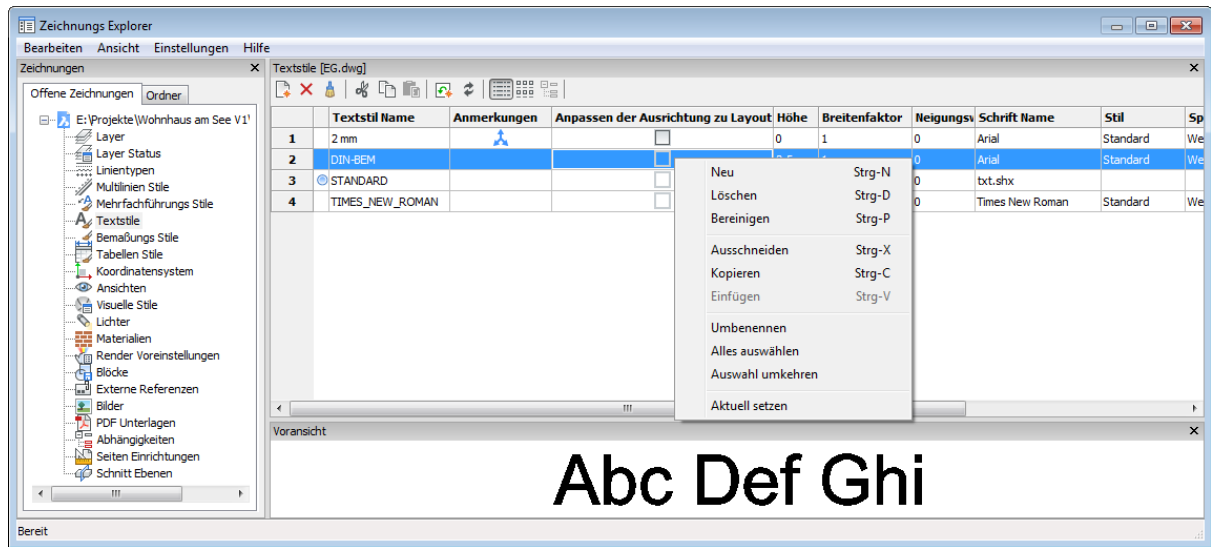
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *umbenenn*

Alias: *du, ddrename*

: *Umbenenn*

Der Zeichnungs Explorer wird angezeigt:



Sie benennen ein Element um, indem Sie doppelt auf den Namen (nicht Doppelklick!) klicken, und dann den neuen Namen eingeben.

Alternativ können Sie mit der rechten Maustaste auf den Namen des Elements klicken, und dann die Option Umbenennen im dem Kontextmenü auswählen.

Sie können die Namen der meisten Layer, Layer Status, der meisten Linientypen, BKSe n, Ansichten, Blöcke, der meisten Textstile und der meisten Bemaßungs Stile umbenennen.

Die Namen von angehängten Bilder und externen Referenzen können nicht geändert werden.

Es ist nicht möglich, die folgenden Namen zu ändern:

- Layers - 0
- Linientypen - VonBlock, VonLayer, Continuous
- Textstil - Standard
- Bemaßungs Stil - Standard

Um Elemente über die Befehlszeile zu ändern, benutzen Sie den Befehl **-umbenenn**.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

-Umbenenn - benennt Elemente durch Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile um.

-Umbenenn

Benennt Elemente durch Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile um

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-umbenenn*

Alias: *-un*

: *-umbenenn*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Umbenennen [[Block](#)/[BEmstil](#)/[Layer](#)/[LType](#)/[TextStil](#)/[TABellenstil](#)/[BKs](#)/[Ansicht](#)/[AFenster](#)]: Geben Sie eine Option ein.

Wenn Sie Elemente im Zeichnungs Explorer umbenennen wollen, verwenden Sie den Befehl [Umbenenn](#).

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Block	<p>Benennt Blöcke um, und meldet Ihnen: Block, der umbenannt werden soll: - geben Sie den Namen eines bestehenden Blocks an. Neuer Name für Block NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Blocks eingeben, meldet BricsCAD: Ein Block mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Block NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Siehe Befehl Block.</p>
Bemaßungs Stil	<p>Benennt Bemaßungs Stile um, und meldet Ihnen: Bemaßungs Stil, der umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Bemaßungs Stils ein. Neuer Name für Bemaßungs Stil NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Bemaßungs Stils eingeben, meldet BricsCAD: Ein Bemaßungs Stil mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Bemaßungs Stil NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Siehe Befehl BemStil.</p>
LAYER	<p>Benennt Layer um, und meldet Ihnen: Layer, der umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Layers ein. Neuer Name für Layer NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Layers eingeben, meldet BricsCAD: Ein Layer mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Layer NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Wenn Sie versuchen, den Layer 0 umzubenenen, meldet BricsCAD: Dieser Name ist für BricsCAD reserviert und kann nicht umbenannt werden. Sehen Sie auch beim Befehl Layer nach.</p>

LinienTyp	<p>Benennt Linientypen um, und meldet Ihnen: Linientyp der umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Linientyps ein. Neuer Name für Linientyp NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Linientyps eingeben, meldet BricsCAD: Ein Linientyp mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Linientyp NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Wenn Sie versuchen die Linientypen VonLayer VonBlock oder Continuous umzubenennen, meldet BricsCAD: Dieser Name ist für BricsCAD reserviert und kann nicht umbenannt werden. Sehen Sie auch beim Befehl Linientyp nach.</p>
TextStil	<p>Benennt Textstile um, und meldet Ihnen: Textstil der umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Textstils ein. Neuer Name für Textstil NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Stils eingeben, meldet BricsCAD: Ein Textstil mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Textstil NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Sehen Sie auch beim Befehl Stil nach.</p>
Tabellenstil	<p>Benennt Tabellenstile um, und meldet Ihnen: Tabellenstil der umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Tabellenstils ein. Neuer Name für Tabellenstil NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Stils eingeben, meldet BricsCAD: Ein Tabellenstil mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Tabellenstil NAME - geben Sie einen anderen Namen ein.</p>
bKs	<p>Benennt benutzerdefinierte Koordinatensysteme um, und meldet Ihnen: BKS das umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden BKS ein. Neuer Name für BKS NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden BKS eingeben, meldet BricsCAD: Ein BKS mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für BKS NAME - geben Sie einen anderen Namen ein. Siehe Befehl BKS.</p>
Ausschnt	<p>Benennt Ansichten um, und meldet Ihnen: Ansicht die umbenannt werden soll - geben Sie den Namen einer bestehenden Ansicht ein. Neuer Name für Ansicht NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen einer bestehenden Ansicht eingeben, meldet BricsCAD: Eine Ansicht mit diesem Namen existiert bereits. Neuer Name für Ansicht NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Sehen Sie hierfür auch beim Befehl AUSSCHNT nach.</p>
AFenster	<p>Benennt Ansichtsfenster um, und meldet Ihnen:</p>

Ansichtsfenster das umbenannt werden soll - geben Sie den Namen eines bestehenden Ansichtsfensters ein.

Neuer Name für Ansichtsfenster NAME - geben Sie einen neuen Namen ein. Wenn Sie den Namen eines bestehenden Ansichtsfensters eingeben, meldet BricsCAD:

Ein Ansichtsfenster mit diesem Namen existiert bereits.

Neuer Name für Ansichtsfenster NAME - geben Sie einen anderen Namen ein.

Sehen Sie auch beim Befehl [AFenster](#) nach.

Ähnliche Befehle

[Umbenenn](#) - benennt benannte Objekt über den Zeichnungs Explorer um.

U


Macht den letzten Befehl rückgängig.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *z*

Kurztaste: *Strg+Z*

Menü: *Bearbeiten | Rückgängig*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *z*

Meldet in der Befehlszeile:

Zurück: *(Name des Befehls)*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[Zurück](#) - macht einen oder mehrere Befehle rückgängig.

[ZLöschen](#) - macht die letzte Aktion der Befehle Z oder Zurück rückgängig.

[Hoppla](#) - stellt das zuletzt gelöschte Objekt wieder her, einschließlich der neu erzeugten Blöcke.

[Zoom](#) - stellt mit der Option Vorher die vorherige Ansicht wieder her.

UnisolateObjects

Blendet Objekte, die ausgeblendet waren, wieder ein.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *unisolateobjects*

Alias: *isoeinb / objekteeinbl / einblenden*

Werkzeugkasten: *Objekte ausblenden/anzeigen* | 

Quad: *Benutzerdefiniert* | 

: *unisolateobjects*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[HideObjects](#) - blendet die markierten Objekte aus.

[IsolateObjects](#) - blendet alle, aber nicht die ausgewählten Objekte, aus.

Url

Öffnet Ihren Standard-Web-Browser (kurz für "Uniform Resource Locator").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *url*

Alias: *browser*

: *url*

Aufforderung in der Befehlszeile:

URL eingeben <http://bricsys.com>: (geben Sie eine Internetadresse oder eine Web-Seite ein.)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
URL eingeben	Bestimmt eine Seite im Internet, wie zum Beispiel www.bricsys.com. Nachdem Sie auf die Eingabetaste gedrückt haben, öffnet Ihr Web-Browser diese Seite. URL steht kurz für "universal resource locator."

Ähnliche Befehle

Browser - öffnet den voreingestellten Web-Browser.

OnWeb - öffnet die Bricsys Home-Page in Ihrem Web-Browser.

Senden - öffnet den voreingestellten e-Mail-Client und hängt die aktuelle Zeichnung an die neue Nachricht an.



Überlag

Pro: Zeigt Volumenkörper oder Flächen aus Überlagerung zwischen ACIS-Objekten an.

Platinum: Zeigt Volumen von Interferenzen zwischen Acis Volumenkörpern.

Optional können neue Acis Volumenkörper aus den gemeinsamen Teilen von Paaren, die sich überschneiden, erstellt werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *überlag*

Alias: *üb*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper | Überlagern* oder *Model | X-Volumenkörper | Werkzeuge | Überlagern*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

: *überlag*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle erste Auswahl von Acis Objekten oder [*Verschachtelt*] <Verschachtelte Auswahl>: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper oder 2D-Regionen aus.

Objekte im Satz: 1

Wähle erste Auswahl von Acis Objekten oder [*Verschachtelt*] <Verschachtelte Auswahl> Wählen Sie weitere ACIS-Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Acis Objekte für zweiten Satz auswählen oder [*Verschachtelt*] <Verschachtelte Auswahl>: Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper oder 2D-Regionen aus.

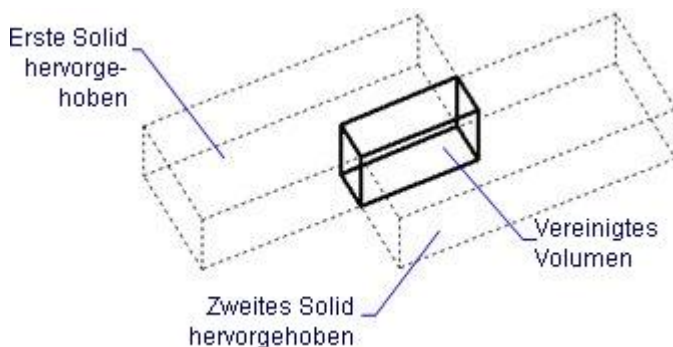
Objekte im Satz: 1

Acis Objekte für zweiten Satz auswählen oder [*Verschachtelt*] <Verschachtelte Auswahl>: Wählen Sie weitere ACIS-Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

Erzeuge interferenz Körper? [Ja/Nein] <Nein>: Geben Sie J oder Nein.

Interferenzkörper Paare: xx

Paare von sich störenden Körper hervorheben?? Ja/<Nein>: Geben Sie J oder Nein.



Der Interferenzkörper ist fest in der Zeichnung, sobald der Befehl beendet wurde.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wähle erste Auswahl von Acis Objekten	Bestimmt den ersten Auswahlsatz von ACIS-Objekten. Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper oder 2D-Regionen aus.
Wähle zweite Auswahl von Acis Objekten	Bestimmt den zweiten Auswahlsatz von ACIS-Objekten. Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper oder 2D-Regionen aus. Die Objekte aus dem ersten Auswahlsatz werden mit den Objekten aus dem zweiten Auswahlsatz verglichen.
Verschachtelte Auswahl	Ermöglicht die Auswahl von ACIS Objekten innerhalb von Blöcken oder Xrefs; Sie werden aufgefordert: Verschachtelte Acis Objekte für ersten Satz auswählen [eXit] <eXit> - wählen Sie ein verschachteltes ACIS Objekt aus. Objekte im Satz: 1 Verschachtelte Acis Objekte für ersten Satz auswählen [eXit] <eXit> - wähle Sie weitere verschachtelte ACIS Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste.
Erzeuge Interferenz Körper?	Definiert, ob ein Volumenkörper oder eine Region aus der Überlagerung erzeugt werden soll. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - erzeugt einen Volumenkörper oder eine Region aus dem sich überlagernden Bereich. • Nein - erzeugt keine Volumenkörper oder Regionen aus der Überlagerung. Der Volumenkörper oder die Region werden nach dem Beenden des Befehls erzeugt.
Hervorheben von Interferenzkörper Paaren?	Ermöglicht es, jedes Paar von interferierenden ACIS Objekten hervorzuheben; Sie werden aufgefordert: Paare von sich störenden Körper hervorheben? Ja/<Nein>: - wählen Sie Ja, um interferierende Paare hervorzuheben oder Nein zum Abschluss des Befehls. Eine Option eingeben [Nächster/eXit] <Nächstes Paar>: - wählen Sie eine Option: <ul style="list-style-type: none"> • Nächstes Paar - hebt das nächste Paar hervor. • Exit - beendet den Befehl.

Ähnliche Befehle

[Extrusion](#) - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

[Schnittmenge](#) - entfernt den sich nicht schneidenden Bereich zwischen zwei Volumenkörper Modellen.

[MassEig](#) - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

[Region](#) - erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.

[Rotation](#) - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

[QuerSchnitt](#) - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

[Kappen](#) - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

[Differenz](#).- entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

[Vereinig](#) - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

V

Von

Erlaubt relative Koordinaten mit Bezug zu einem Referenzpunkt einzugeben, wann immer ein Befehl zur Punkteingabe auffordert (transparenter Befehl).

Zugriff auf den Befehl über

Transparent: *von*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

<aktuelle Befehlsmeldung>: *von*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Basispunkt: Identifizieren Sie den Referenzpunkt

Abstand oder einen Punkt: Geben Sie relative Koordinaten: @ x,y,z ein

Befehls Optionen

Keine.

Ähnliche Befehle

[OFang](#) - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

[-OFang](#) - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

[Öffnung](#) - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

[3DSchnittpunkt](#) - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

[Sichtbar](#) - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

[Zentrum](#) - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt / Zentrum.

[Endpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

[Erweiterung](#) - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

[BasisPunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

[Schnittpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

[Mittelpunkt](#) - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

[Mtp](#) - ermöglicht es, einen Punkt als den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

[Nächster](#) - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

[Knoten](#) - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

[Keiner](#) - schaltet alle Objektfänge aus.

[Parallel](#) - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

[Lot](#) - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

[Quadrant](#) - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

[Tangente](#) - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

Verdeckt


Löscht verdeckte Linien von 3D-Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *verdeckt*

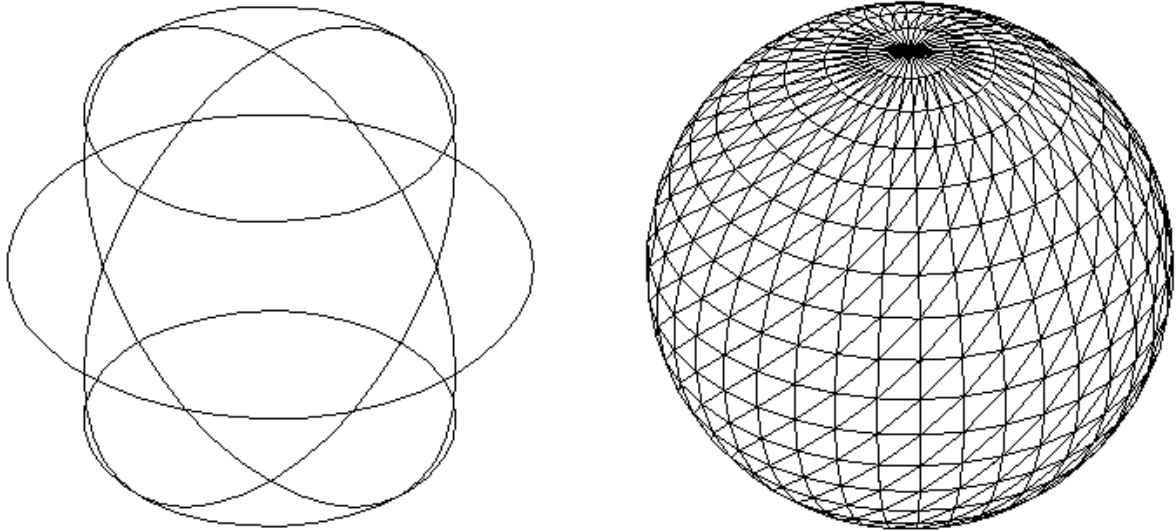
Alias: *vd*

Menü: *Ansicht | Rendern | Verbergen*

Werkzeugkasten: *Rendern* | 

: ***verdeckt***

Keine Aufforderung in der Befehlszeile. BricsCAD löscht sofort die verdeckten Linien.



Links: Drahtmodell Darstellung einer 3D-Kugel; Rechts: 3D-Kugel mit entfernten verdeckten Linien.

Abhängig vom vorherigen Shademode *2D Drahtmodell* oder *3D Drahtmodell* werden verdeckte Kanten dauerhaft entfernt oder nicht.

Um wieder zur Drahtmodell Anzeige zurückzukehren:

- verwenden Sie den Befehl *Regen* , wenn der vorherige Shademode 2D Drahtmodell war.
- wählen Sie *2D Drahtmodell* oder *3D Drahtmodell* in die Befehlsoptionen *Shademode* wenn zuvor ein anderer Shademode aktiv war.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

Render - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

Shade - erzeugt ein schattiertes Bild einer 3D Zeichnung.

ShadeMode - stellt den Schattierungs Stil für 3D Objekte ein.

Solprofil - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung eines 3D-Volumenkörpers im Layout Ansichtsfenster.

Abflach - erstellt eine verdeckte Kanten Darstellung von 3D-Volumenkörpern im Model Bereich als Block oder als neue Zeichnung.

VisuelleStile - erstellt und steuert visuelle Stil-Definitionen im Zeichnungs Explorer.

Vsaktuell - legt den visuellen Stil über die Befehlszeile fest.

Verbinden

Verbindet Linien, Polylinien LW, 2D Polylinien, 3D Polylinien, Kreisbögen, Elliptische Bögen, Splines und Spiralen an ihre gemeinsamen Endpunkte.

Der Typ des resultierenden Objektes hängt vom Typ der Eingangs-Objekte und deren Koplanarität ab.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *verbinden*

Menü: *Ändern | Verbinden*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: verbinden

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle Quelle Objekt oder mehrere Objekte, um diese auf einmal zu verbinden: Wählen Sie ein oder mehrere Objekt(e).

Zu verbindende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die EINGABETASTE oder Rechtsklick, um die ausgewählten Elemente zu verbinden.

BricsCAD meldet das Ergebnis: z. B. 10 Objekte verbunden zu 2 Splines.

Befehls Optionen

Die folgenden Regeln gelten beim Verbinden von Objekten:

- Kollineare Linien werden als einzelne Linie verbunden, auch wenn es Lücken zwischen ihnen gibt.
- Koplanare Kreisbögen, welche die gleichen Radien und Mittelpunkte haben, werden zu einem Kreisbogen oder Kreis verbunden, auch wenn es Lücken zwischen ihnen gibt.
- Koplanare elliptische Bögen, die dieselben Haupt- und Nebenachsen haben, werden zu einer Ellipse oder zu einem Ellipsenbogen verbunden, auch wenn es Lücken zwischen ihnen gibt.
- Kreis- und Ellipsenbögen werden gegen den Uhrzeigersinn ausgehend vom Quell Bogen verbunden.

Beispiele:

- Zwei 2D-Polylinien werden verbunden zu:
 - einer 2D-Polylinie, wenn sie koplanar sind.
 - einer 3D-Polylinie, wenn sie nicht koplanar sind und wenn sie nur aus geraden Segmenten zusammengesetzt sind.
 - einem Spline, wenn sie nicht koplanar sind und mindestens eines der Polylinien Segmente eine Wölbung hat.
- Eine 2D-Polylinie und eine 3D-Polylinie werden verbunden zu:
 - einer 2D-Polylinie, wenn sie koplanar sind.
 - einer 3D-Polylinie, wenn sie nicht koplanar sind und wenn die 2D-Polylinie nur aus geraden Segmenten zusammengesetzt ist.
 - einem Spline, wenn sie nicht koplanar sind und wenn die 2D-Polylinie eine Wölbung hat.
- Eine Linie und einen kreisförmiger Bogen werden verbunden zu:
 - einer 2D-Polylinie, wenn sie koplanar sind.
 - einem Spline, wenn sie nicht koplanar sind.
- Die folgenden Paarungen werden in einen Spline verbunden:
 - eine Linie und ein elliptischer Bogen.
 - ein Spline und ein elliptischer Bogen.
 - eine Spirale und ein Kreisbogen

Verfahren

[Verbinden von kollinearen Linien](#)

[Verbinden zweier Bögen](#)

Ähnliche Befehle

[Bruch](#) - bricht Objekte auf.

[Ursprung](#) - reduziert komplexe Objekte zu einfacheren, wie Blöcke in ihre Einzelteile und Polylinien in Linien und Bögen.

[Aufräum](#) - löscht doppelte Objekte und überlappende Linien, Bögen oder Polylinien und vereinheitlicht teilweise überlappende oder angrenzende.

[PEdit](#) - verbindet Objekte zu einer Polylinie.

Versetz

Erzeugt parallele Kopien von lineare 2D Elementen, 3D Volumenkörper Flächen und erkannten Grenzen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *versetz*

Alias: *vs*

Menü: *Ändern | Versetzen*

Werkzeugkasten: *Ändern |* 

Quad: *2D Konstruktion |* 

: ***versetz***

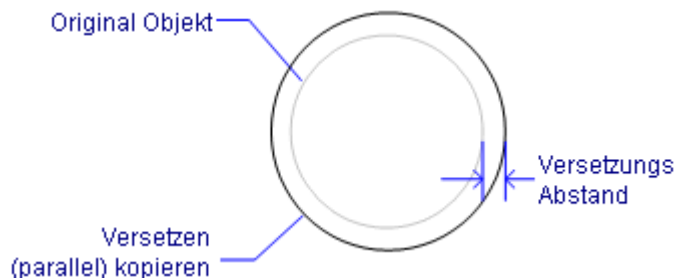
Aufforderung in der Befehlszeile:

Versatzabstand eingeben oder [Durch/LÖschen/Layer] <Durch Punkt>: Geben Sie den Abstand ein, oder wählen Sie eine Option.

Objekt/Unterobjekt wählen oder [eXit] <eXit>: Wählen Sie ein einzelnes Objekt.

Parallele Seite für Kopie wählen oder [Beide/Mehrere]: Wählen Sie einen Punkt, oder wählen Sie eine Option.

Objekt/Unterobjekt wählen oder [Zurück/eXit] <eXit>: Wählen Sie ein anderes Objekt, geben Sie Z ein, um die vorherige parallele Kopie zurückzunehmen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

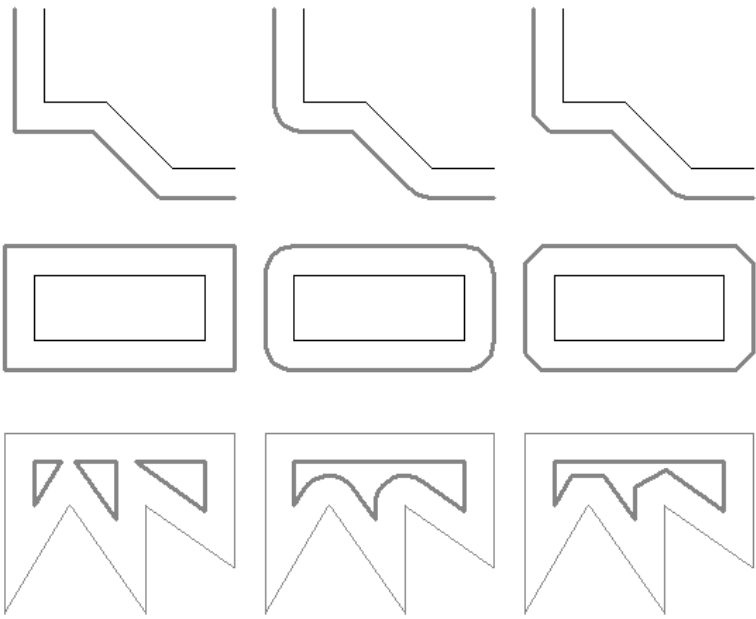
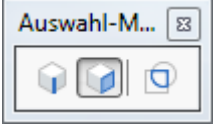
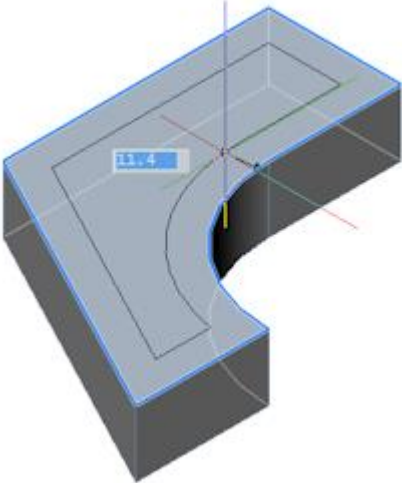
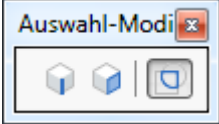


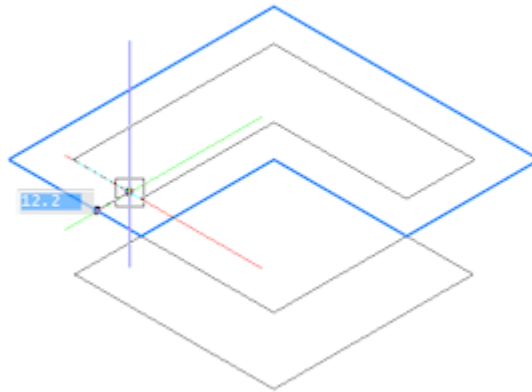
OFFSETGAPTYPE Einstellungs Variable steuert, wie eventuelle Lücken zwischen den Segmenten behandelt werden, wenn Polylinien versetzt werden.

Befehls Optionen

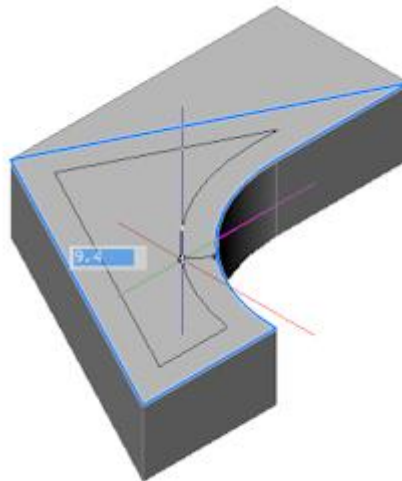
Option	Beschreibung
Abstand	<p>Definiert die Entfernung zwischen dem ursprünglichen Objekt und seiner parallelen Kopie.</p> <p>Wählen Sie eine der folgenden Schritte, um den Abstand festzulegen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Drücken Sie die Eingabetaste, um die aktuelle Entfernung zu benutzen. • Geben Sie einen Wert ein. • Definieren Sie 2 Punkte in der Zeichnung. <p>Der Abstand wird in der Systemvariable OFFSETDIST gespeichert.</p>
Löschen	<p>Löscht das Quelle Objekt. Diese Option stellt die OFFSETERASE System Variable ein.</p> <p>Der Status von OFFSETERASE wird für jeden geöffneten Zeichnung getrennt temporär gespeichert.</p>

	<p>Der Wert von <i>OFFSETERASE</i> wird nicht in der Zeichnung gespeichert, und wird beim Öffnen der Zeichnung wieder zurückgesetzt (auf Aus).</p>
Durch Punkt	<p>Definiert den Abstand über einen Punkt. Wenn Sie einen Punkt bei der Eingabaufforderung auf der "Seite für parallele Kopie" wählen, wird dieser Punkt als Abstand benutzt.</p>
Objekt wählen	<p>Wählt Sie das Objekt, von dem die parallele Kopie erstellt werden soll. Es kann nur ein Objekt ausgewählt werden; der Befehl wird automatisch wiederholt, so dass Sie weitere Objekte versetzen können. Drücken Sie die Eingabetaste oder die Esc-Taste, um den Befehl zu beenden.</p>
Seite für parallele Kopie	<p>Gibt die Seite an, auf der die parallele Kopie erstellt wird.</p> <p>Das Diagramm zeigt eine schräge Linie als 'Original Objekt'. Eine zweite, parallel versetzte Linie ist als 'Seite für die parallele Kopie und Entfernung' beschriftet. Ein Pfeil zeigt den Versatz an, beschriftet mit 'Versetzen (parallel) kopieren'.</p> <p>Wenn die Option Durch Punkt gewählt wurde, gibt der gewählte Punkt auch den Abstand an.</p>
Beide Seiten	<p>Platziert parallele Kopien auf beiden Seiten des ursprünglichen Objektes.</p> <p>Das Diagramm zeigt ein rechteckiges 'Original Objekt'. Zwei weitere rechteckige Kopien sind auf den gegenüberliegenden Seiten des Originalobjekts angeordnet. Die Versetzung ist als 'Versetzen (parallel) kopieren' beschriftet, und die gesamte Anordnung ist als 'Beide Seiten kopieren' bezeichnet.</p>
Layer	<p>Wähle Layer für versetzte Objekte? [Aktuell/Quelle] <Quelle>: Wählen Sie eine Option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktuell: Erzeugt die Versetzung auf dem aktuellen Layer. • Quelle: Erzeugt die Versetzung auf dem Layer des ursprünglichen Objektes.
Zurück	<p>Macht die letzten Versetz Operation rückgängig.</p>
OFFSETGAPTYPE	<p><i>OFFSETGAPTYPE</i> Einstellungs Variable steuert, wie eventuelle Lücken zwischen den Segmenten behandelt werden, wenn Polylinien versetzt werden.</p>

	 <p>Links: OFFSETGAPTYPE=0: Polylinien Segmente werden zur nächsten Lücke erweitert Mitte: OFFSETGAPTYPE=1: Abgerundete Lücken (der Radius der Bogen Segemete ist gleich der Abstand Entfernung) Rechts: OFFSETGAPTYPE=2: Gefaste Lücken (der senkrechte Abstand zu den Fasen ist gleich der Abstand Entfernung)</p>
<p>Verwenden des Quad:</p>	
<p>Wenn das Flag <i>Flächen wählen</i> der System Variablen SELECTIONMODES gesetzt ist.</p> 	<p>Versetzen der Fläche eines Volumenkörpers.</p> 
<p>Wenn das Flag <i>Erkannte Grenzen wählen</i> der System Variablen SELECTIONMODES gesetzt ist.</p> 	<p>Versetzen der erkannten Umgrenzung von zwei sich überlappenden Quadrate:</p>



Versetzen der erkannten Umgrenzung auf der Flächen eines Volumenkörpers:



Verfahren

- Eine parallele Kopie durch Definieren des Abstandes erzeugen
- Eine parallele Kopie durch einen bestimmten Punkt erzeugen
- Eine parallele Kopie einer 3D Volumenkörper Kante erstellen
- Eine parallele Kopie einer 3D Volumenkörper Fläche erstellen
- Eine parallele Kopie einer erkannten Umgrenzung erstellen

Ähnliche Befehle

Kopie - erzeugt Kopien von Objekten.

Voransicht


Zeigt ein Vorschau-Fenster zur Überprüfung der Zeichnungen vor dem Plotten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *voransicht*

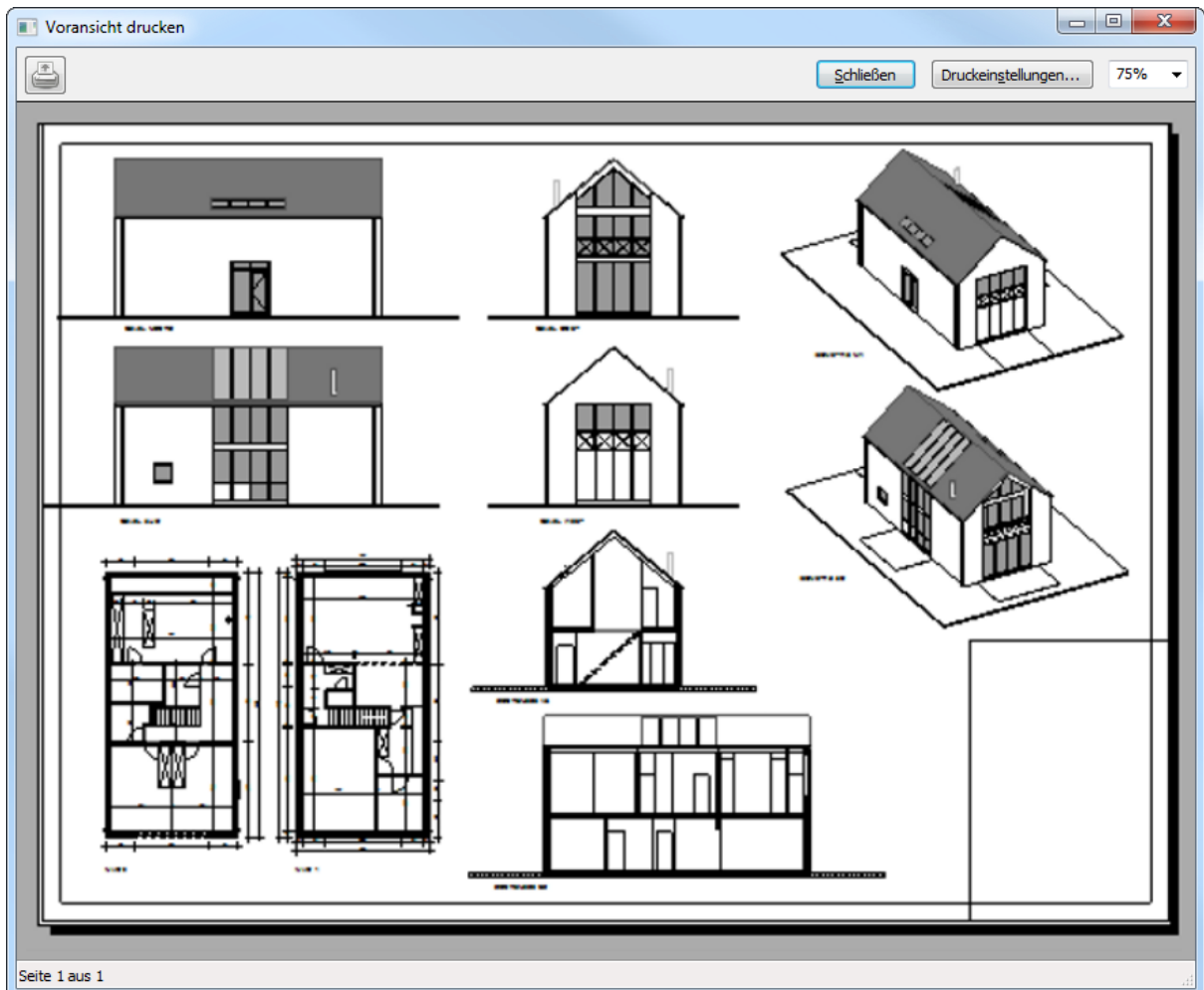
Alias: *va, prae*

Menü: *Datei | Drucke Voransicht...*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *voransicht*

Zeigt das folgende Fenster an:



Klicken Sie auf Drucken, um die Zeichnung zu plotten, oder klicken Sie auf Schließen, um wieder zu BricsCAD zurückzukehren.

Verwenden Sie das Mausrad zum Zoomen.

Verwenden Sie die Bildlaufleisten, um zu panen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Druckereinstellungen	Öffnet den Dialog Drucken. Sehen Sie auch beim Befehl Seiteneinr nach.
Drucken	Druckt die Zeichnung; der Dialog Drucken wird nicht mehr angezeigt. Sehen Sie auch beim Befehl Drucken nach.
Schließen	Schließt die Druckvoransicht und kehrt zum BricsCAD Zeichnungsfenster zurück.

Ähnliche Befehle

[Drucken](#) - druckt die Zeichnung über eine Dialog Abfrage.

[Plot](#) - plottet Zeichnungen auf Drucker und in Dateien über Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile.

Varia


Verändert die Größe von Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *varia*

Alias: *v*

Menü: *Ändern | Skalieren*

Werkzeugkasten: *Ändern* | 

: *Varia*

Aufforderung in der Befehlszeile:

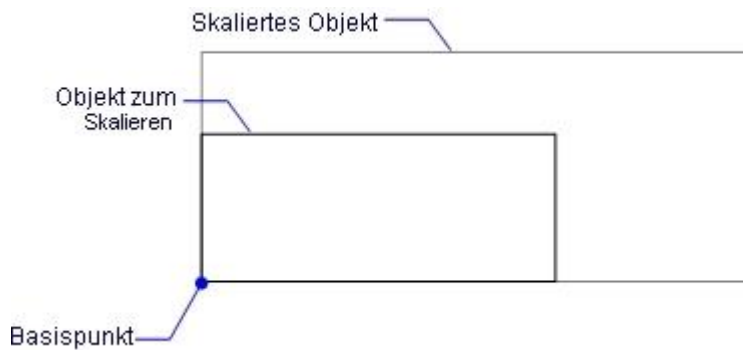
Objekte zum Skalieren wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Objekte im Satz: 1

Objekte zum Skalieren wählen: Wählen Sie weitere Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste um fortzufahren.

Basispunkt: Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die x,y,z Koordinaten ein.

Kopie/Basisskalierung/<Skalierungsfaktor>: Geben Sie eine Zahl oder K oder B ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekte zum Skalieren wählen	Wählt ein Objekt aus, das skaliert werden soll. Sie können jede Auswahlmethode verwenden.
Basispunkt	Bestimmt den Basispunkt. Dies ist der Punkt, von dem aus das Objekt "größer" oder "kleiner" wird. Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung oder geben Sie die x-, y-, z-Koordinaten ein. Verwenden Sie einen Objektfang, um eine geometrische Figur exakt zu wählen.
Skalierfaktor	Bestimmt den Skalierungsfaktor: <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie eine Zahl kleiner als 1 ein, so wird das Objekt verkleinert. Geben Sie 1 ein, um das Objekt in der aktuellen Größe zu belassen. Geben Sie eine Zahl größer als 1 ein, so wird das Objekt vergrößert.

Kopie	Erstellt eine skalierte Kopie des Auswahlsetzes.
Basisskalierung	<p>Skaliert Objekte unter Verwendung einer Basis- oder Referenzskalierung. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Basisskalierung - Geben Sie einen Skalierungsfaktor ein oder wählen Sie zwei Punkte.</p> <p>Neue Skalierung - geben Sie einen neuen Skalierungsfaktor ein.</p> <p>Verwenden Sie diese Option, um Objekte relativ zu einem anderen Objekt zu skalieren.</p> <p>Wählen sie z. B. zwei Punkte auf einem bestehenden Objekt.</p> <p>Wenn Sie zwei Punkte wählen, werden Sie von BricsCAD zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Zweiter Punkt - Wählen Sie einen weiteren Punkt.</p>

Verfahren

[Skalieren einer Auswahl](#)

[Skalierung eines Objektes mit der Basisskalierung](#)

[So skalieren Sie mit Griffen](#)

Ähnliche Befehle

[Ausrichten](#) - skaliert ein Objekt mit einem anderen.

[Einfüge](#) - skaliert Blöcke.

[Drucken](#) - skaliert eine Zeichnung über das Plotten.

VolKörperbearb

Bearbeitet 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *volkörperbearb*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper Bearbeitung*

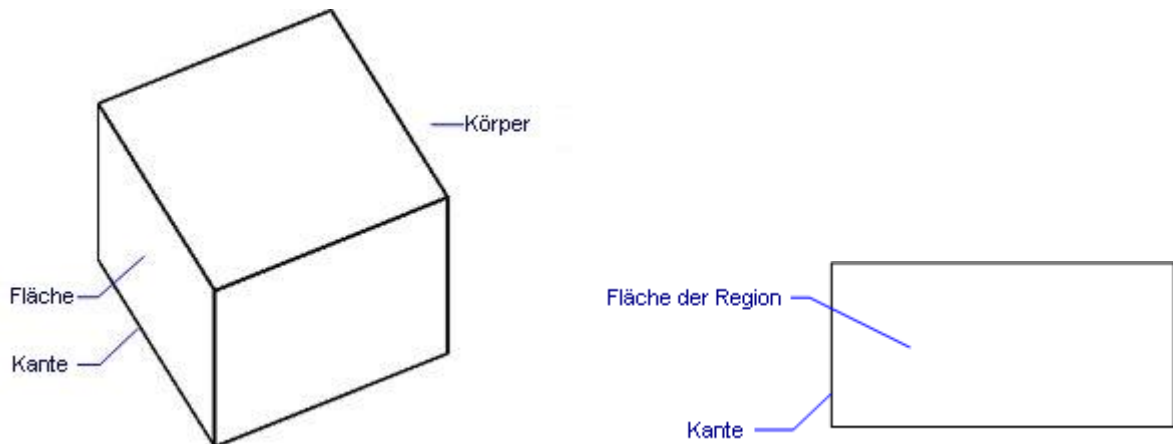
Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper Bearbeitung |*



: *volkörperbearb*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Geben Sie eine Körperbearbeitungs Option ein: [Fläche](#)/[Kante](#)/[Volumen](#)/[Zurück](#)/[<beEnden>](#): Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.



Optionen für die Bearbeitung von Fläche:

Geben Sie eine Flächenbearbeitungs Option ein:

[EXtrusion](#)/[Schieben](#)/[Rotieren](#)/[Versetzen](#)/[Verjüngen](#)/[Löschen](#)/[Kopieren](#)/[Farbe](#)/[Zurück](#)/[<Beenden>](#):

Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren.

Siehe nachstehend unter [Flächen Bearbeitungs Optionen](#).

Optionen für die Bearbeitung von Kanten:

Geben Sie eine Kantenbearbeitungs Option ein: [Kopieren](#)/[Farbe](#)/[Rückgängig](#)/[<Beenden>](#): Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren.

Siehe nachstehend unter [Kanten Bearbeitungs Optionen](#).

Optionen für die Bearbeitung von Volumen:


Geben Sie eine Volumenbearbeitungs Option ein:

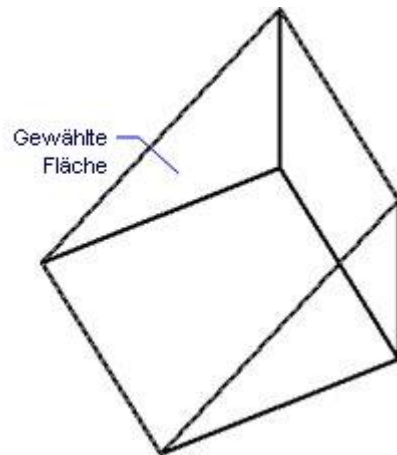
[Prägen](#)/[Trennen](#)/[Schale](#)/[Bereinigen](#)/[Prüfen](#)/[Rückgängig](#)/[<beEnden>](#): Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren.

Siehe nachstehend unter [Volumen Bearbeitungs Optionen](#).

Befehls Optionen

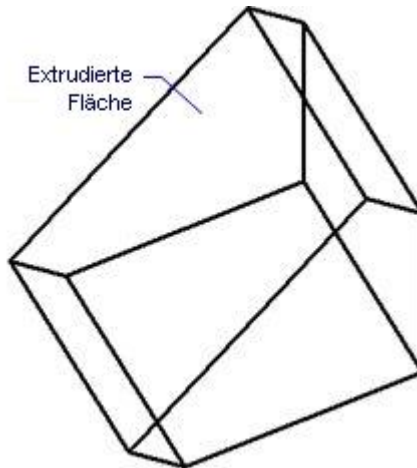
Option	Beschreibung
Geben Sie eine Volumenkörper Bearbeitungs Option ein: Fläche / Kante / Volumen / Zurück / <beEnden> :	Bestimmt die Art der Bearbeitung, die erfolgen soll. Geben Sie eine Option an.
Fläche	Bearbeitet Flächen von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Geben Sie eine Flächen Bearbeitungs Option an EXtrudiere / Schieben / Drehen / Abstand / Verjüngen / Löschen / Kopieren / Farbe / Zurück / beEnden : - geben Sie eine Option ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren. Siehe nachstehend unter Flächen Bearbeitungs Optionen .
Kante	Bearbeitet Kanten von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Geben Sie die Kanten Bearbeitungs Option an Kopieren / Farbe / Zurück / beEnden : - geben Sie eine Option ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren. Siehe nachstehend unter Kanten Bearbeitungs Optionen .
Volumen	Bearbeitet 3D-Volumenkörper (auch bekannt als Körper). Sie werden zu folgendem aufgefordert: Geben Sie eine Körper Bearbeitungs Option an Prägen / Trennen / Schale / Bereinigen / pRüfen / Zurück / beEnden : - geben Sie eine Option ein. Drücken Sie die Eingabetaste, um zur vorherigen Eingabeaufforderung zurückzukehren. Siehe nachstehend unter Volumen Bearbeitungs Optionen .
Zurück	Macht die zuletzt ausgeführte Bearbeitungsoperation rückgängig.
Beenden	Beendet den Befehl.

Flächen Bearbeitungs Optionen	
Geben Sie eine Flächenbearbeitungs Option ein: EXtrusion / Schieben / Rotieren / Versetzen / Verjüngen / Löschen / Kopieren / Farbe / Zurück / <Beenden>	
 Extrusion	Extrudiert die ausgewählte Fläche oder Region. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Wähle Flächen: Entfernen / Zurück / Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung: <ul style="list-style-type: none"> • Wählen Sie eine oder mehrere Flächen. • Entfernen - entfernt eine Fläche vom Auswahlsatz. • Zurück - macht die letzte Auswahloperation rückgängig. • Alle - wählt alle Flächen in der Zeichnung aus. • Eingabetaste - führt den Befehl zur nächsten Eingabeaufforderung:



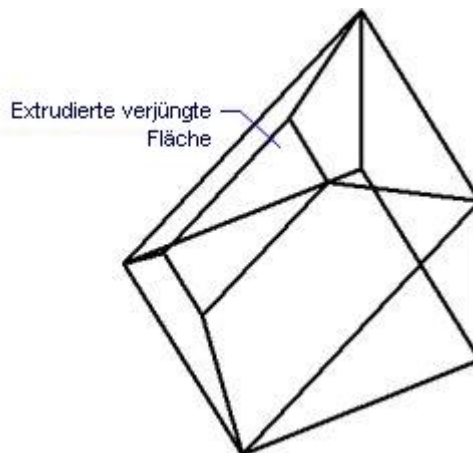
Geben Sie die Höhe der Extrusion an, oder wählen Sie einen **Pfad** - bestimmen Sie einen Abstand oder geben Sie eine P ein, um ein Objekt zu wählen welches einen Pfad definiert:

- Positiver Abstand - extrudiert nach außen aus der Fläche (erzeugt eine Säule)
- Negativer Abstand - extrudiert in den Körper (erzeugt ein Loch).

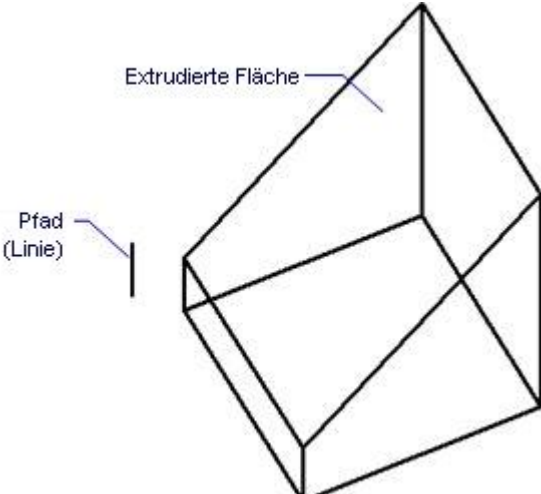



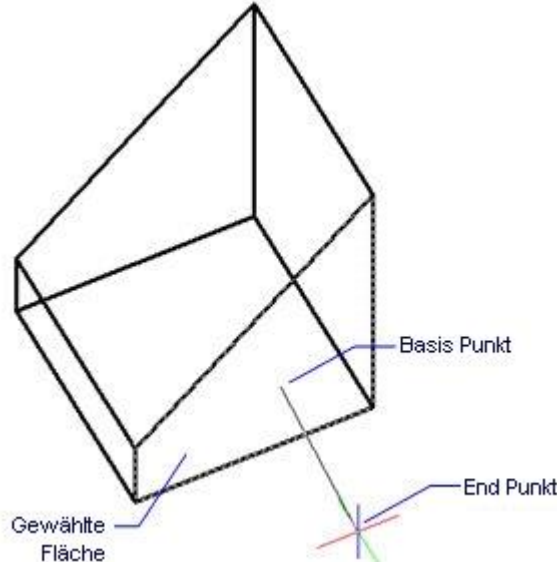
Wähle Verjüngungswinkel für die Extrusion - bestimmen Sie einen Winkel oder geben Sie 0 ein für keine Verjüngung:

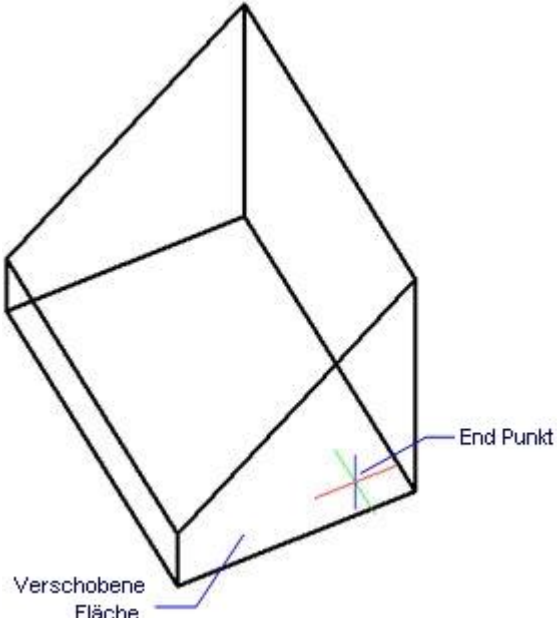
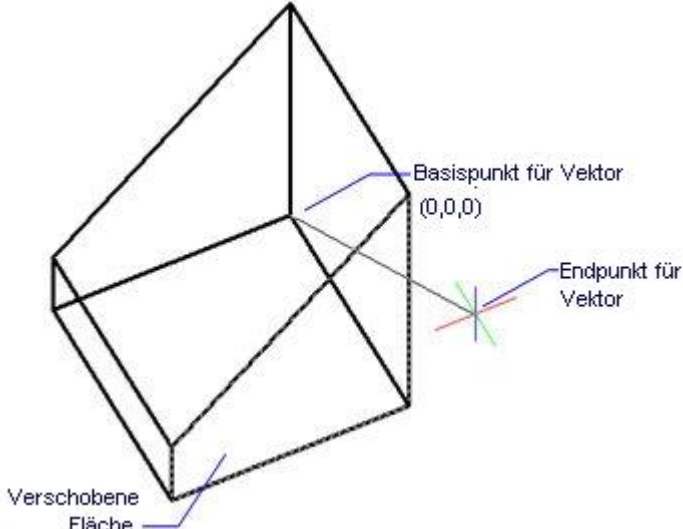

- Positive Winkel - verjüngen sich nach innen (wird enger).
- Negative Winkel - verjüngen sich nach außen (wird breiter).

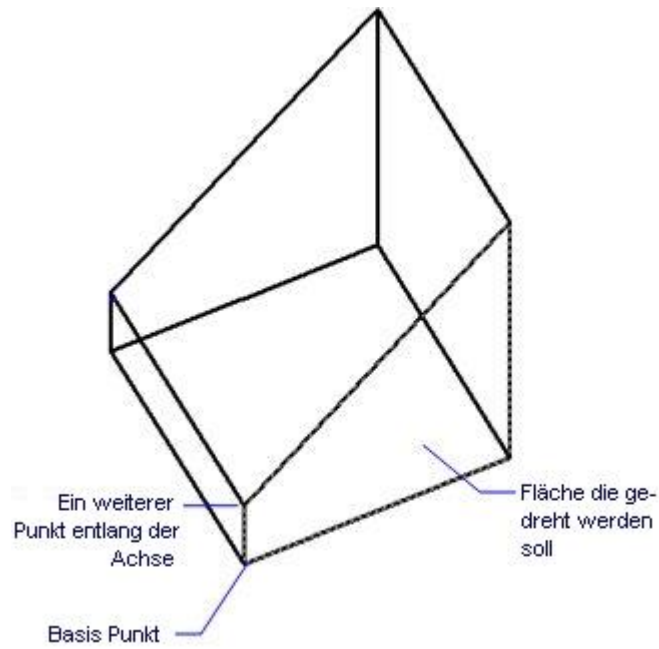


Siehe Befehl Extrusion.

<p>Pfad</p>	<p>Definiert das Objekt, das die Extrusions Form und Richtung festlegt; Sie werden aufgefordert: Wähle Extrusions Pfad - wählen Sie ein offenes Objekt, z. B. eine Linie, Bogen, Polylinie, oder einen Spline.</p> 
-------------	--

<p> Schieben</p>	<p>Verschiebt die ausgewählte Fläche; Sie werden aufgefordert: Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung. Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.</p>  <p>Spezifiziere <Basis Punkt>/Vektor - wählen Sie einen Punkt, geben Sie x,y,z Koordinaten ein, oder geben Sie V ein. Spezifiziere den Endpunkt - wählen Sie einen weiteren Punkt.</p>
---	---

	 <p>Sehen Sie auch beim Befehl Verschieben nach.</p>
<p>Vektor</p>	<p>Definiert die Verschiebung durch einen Vektor, der vom Ursprung (0,0,0) bis zum von Ihnen gewählten Punkt geht; Sie werden aufgefordert: Spezifiziere den Endpunkt - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.</p> 
<p> Drehen</p>	<p>Neigt die ausgewählte Fläche um eine Achse; Sie werden aufgefordert: Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung. Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.</p>

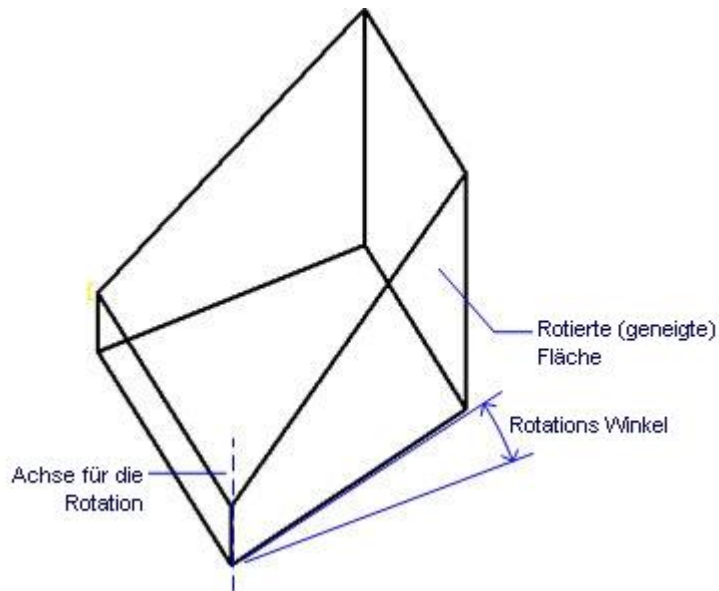


Spezifiziere den Basis Punkt - wählen Sie den ersten Punkt der Rotationsachse.

Spezifizieren Sie einen anderen Punkt entlang der Achse - wählen Sie den zweiten Punkt der Rotationsachse.

Geben Sie den Rotationswinkel ein - geben Sie einen Winkel ein:

- Positive Winkel - drehen die Fläche gegen den Uhrzeigersinn um die Achse.
- Negative Winkel - drehen die Fläche im Uhrzeigersinn um die Achse.



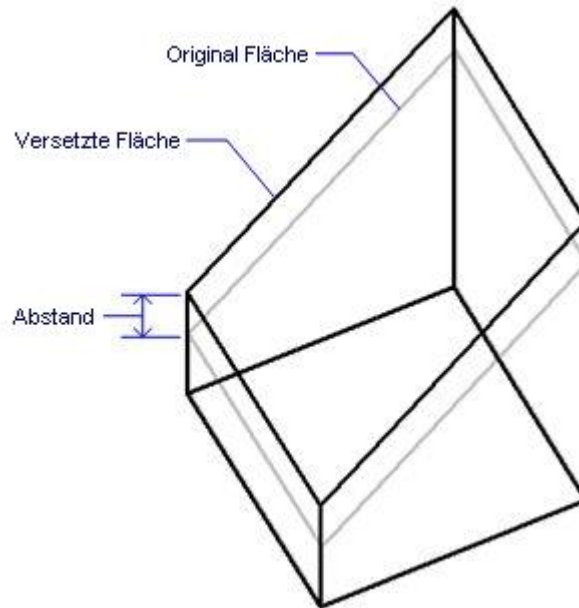
Siehe Befehl Drehen.

 Versetzen

Dehnt die ausgewählte Fläche; Sie werden aufgefordert:

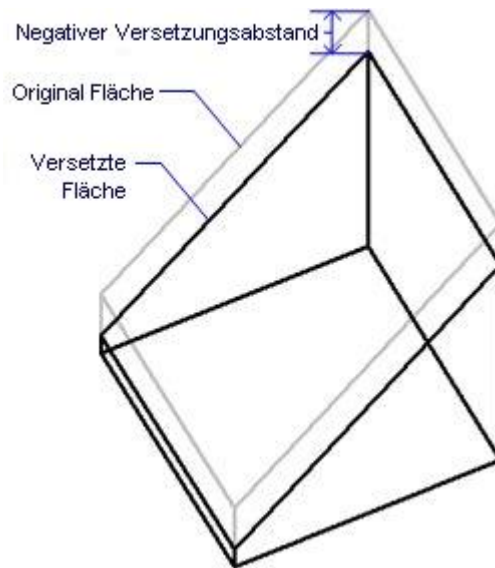
Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung.

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.



Definiere Versetzungsentfernung - geben Sie einen Abstand ein:

- Positiver Abstand - die Fläche wird nach außen versetzt (der 3D-Körper wird größer).
- Negativer Abstand - die Fläche wird nach innen versetzt (der 3D-Körper wird kleiner).



Sehen Sie auch beim Befehl Versetz nach.

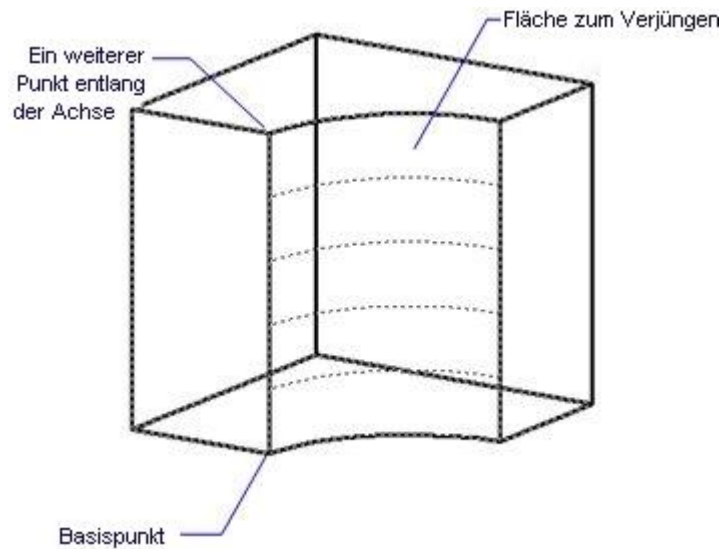


Verjüngung

Verjüngt die gewählte Fläche; Sie werden aufgefordert:

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung.

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

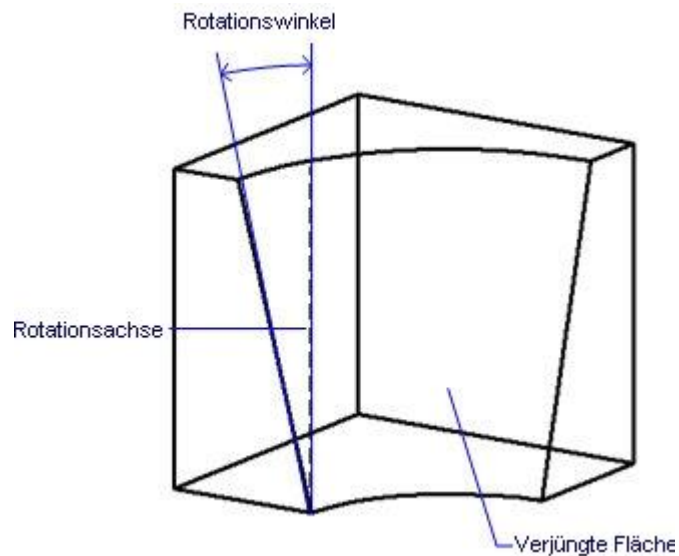


Spezifiziere den Basis Punkt - wählen Sie den ersten Punkt der Rotationsachse.

Spezifizieren Sie einen anderen Punkt entlang der Achse - wählen Sie den zweiten Punkt der Rotationsachse.

Geben Sie den Rotationswinkel ein - geben Sie einen Winkel ein:

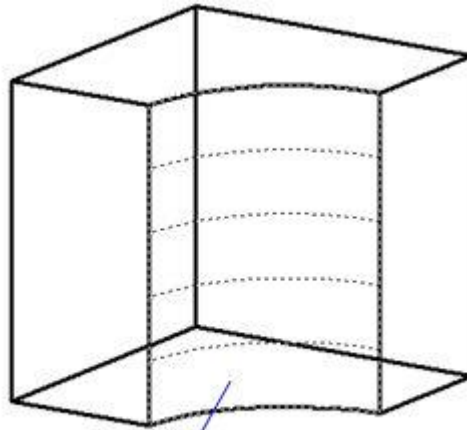
- Positive Winkel - drehen die Fläche gegen den Uhrzeigersinn um die Achse.
- Negative Winkel - drehen die Fläche im Uhrzeigersinn um die Achse.



Löschen

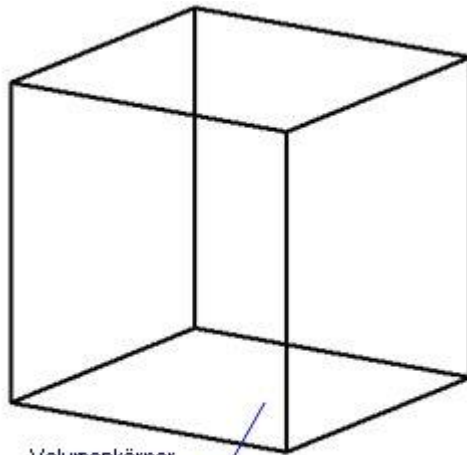
Löscht die ausgewählte Fläche, und repariert das Modell; Sie werden aufgefordert:

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung.



Fläche zum Löschen

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.



Volumenkörper
"geheilt"

Die ausgewählten Flächen werden gelöscht und BricsCAD repariert den 3D-Volumenkörper, um es als Volumenmodell zu erhalten.

Diese Option kann initial Flächen nicht entfernen, wie beispielsweise eine Fläche des oben dargestellten Würfels.



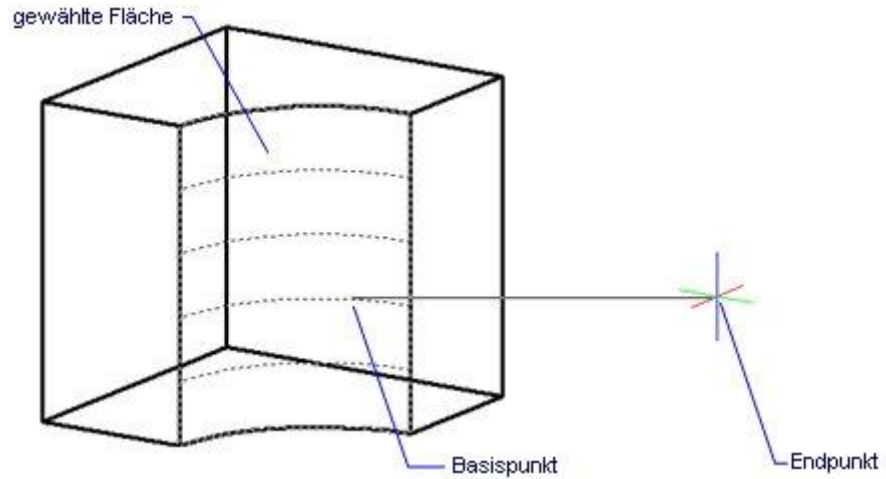
Kopie

Kopiert Flächen; die Kopien werden als Regionen erstellt.

Sie werden aufgefordert:

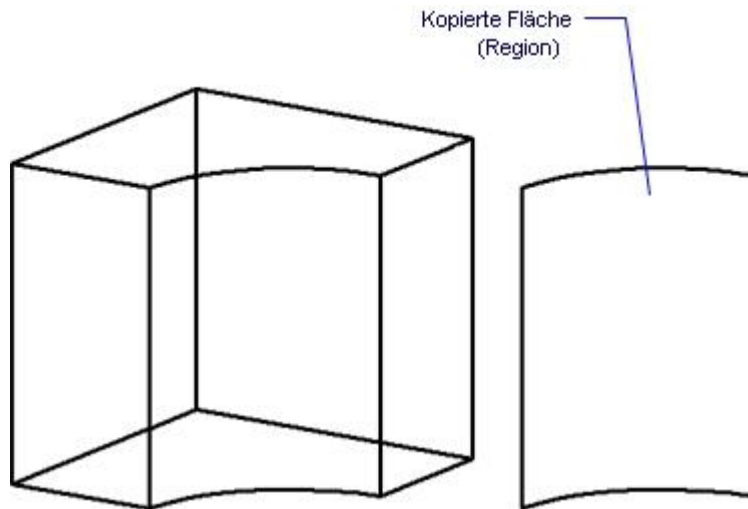
Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung.

Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.




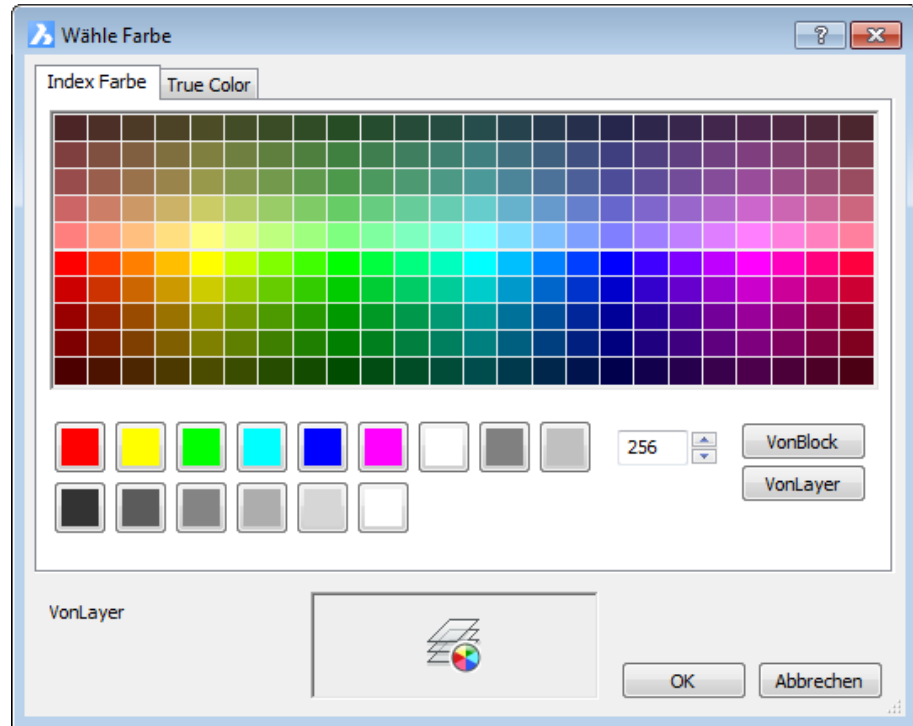
Spezifiziere <Basis Punkt> / **Vektor** - wählen Sie einen Punkt, geben Sie x,y,z Koordinaten ein, oder geben Sie V ein.

Spezifiziere den Endpunkt - wählen Sie einen weiteren Punkt.



Um Kanten in Linien zu kopieren, verwenden Sie die Option Kanten | Kopieren.

<p>Vektor</p>	<p>Definiert die Verschiebung durch einen Vektor, der vom Ursprung (0,0,0) bis zum von Ihnen gewählten Punkt geht; Sie werden aufgefordert: Spezifiziere den Endpunkt - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.</p>
<p> Farbe</p>	<p>Ändert die Farbe der ausgewählten Flächen; Sie werden aufgefordert: Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - wählen Sie eine Fläche für die Bearbeitung. Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren. Zeigt das Dialogfeld Wähle Farbe:</p>



Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie dann auf OK.
 (Hinweis: Diese Option funktioniert noch nicht.)

Zurück	Macht die zuletzt ausgeführte Bearbeitungsoperation rückgängig.
Beenden	Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Kanten Bearbeitungs Optionen

Geben Sie eine Kantenbearbeitungs Option ein:

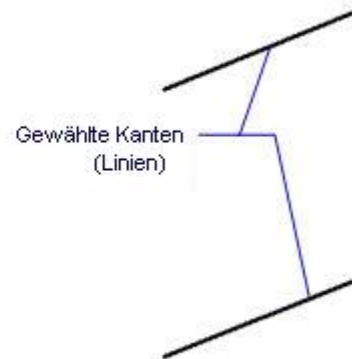
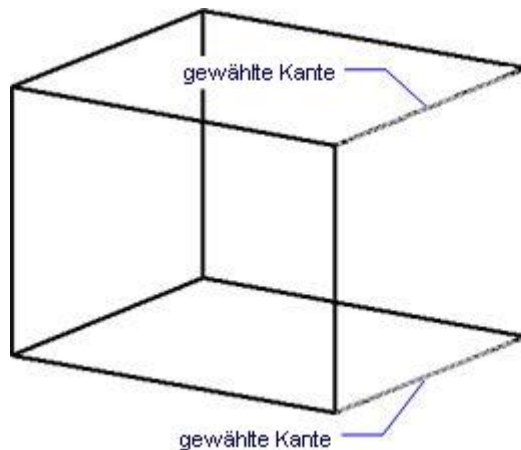
[Kopieren](#)/[Farbe](#)/[Rückgängig](#)/[<Beenden>](#)

 Kopie


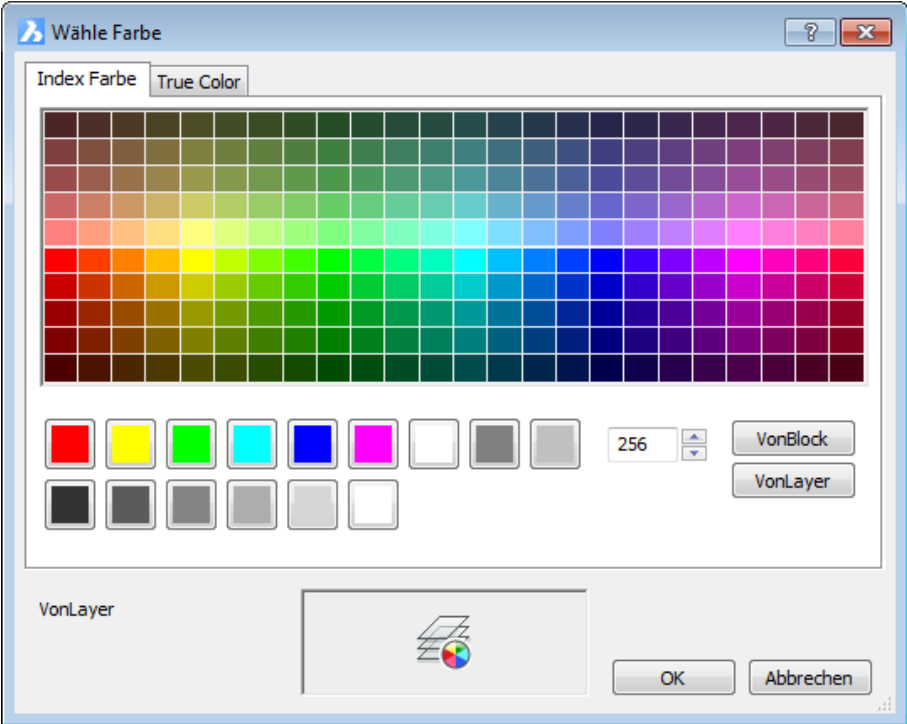
Kopiert die ausgewählte Kante und wandelt es in eine Linie um; Sie werden aufgefordert:


Wähle Kanten: Entfernen/Zurück/Alles: - wählen Sie die Kante, die Sie kopieren möchten.

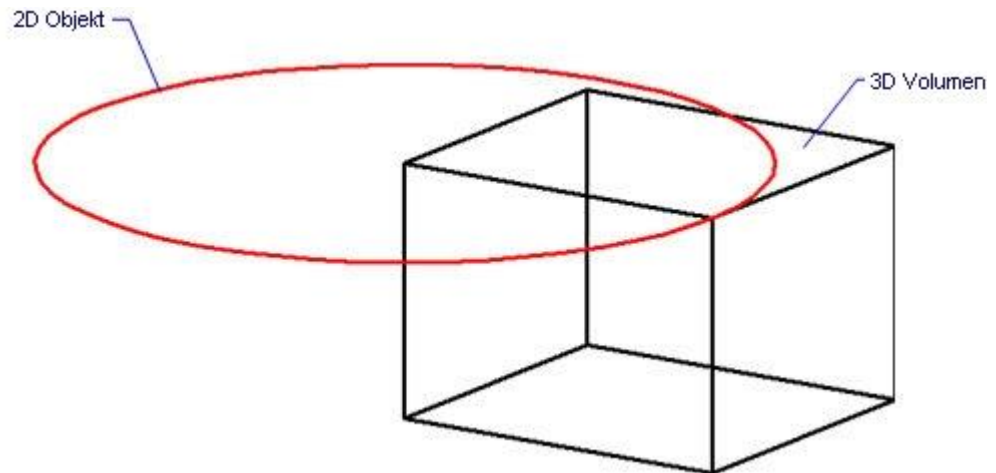
Wähle Kanten: Entfernen/Zurück/Alles: - drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Befehl fortzufahren.



Spezifiziere <Basis Punkt>/Vektor - wählen Sie einen Punkt, geben Sie x,y,z Koordinaten ein, oder geben Sie V ein.

	<p>Spezifiziere den Endpunkt - wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie x,y,z Koordinaten ein.</p> <p>Kopierte Kanten werden in Linien Objekte umgewandelt.</p>
	<p>Ändert die Farbe der ausgewählten Kanten; Sie werden aufgefordert: Wähle Kanten: Entfernen/Zurück/Alles: - wählen Sie die Kante(n), die Sie ändern wollen. Wähle Flächen: Entfernen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren. Zeigt das Dialogfeld Wähle Farbe:</p>  <p>Wählen Sie eine Farbe und klicken Sie dann auf OK. (Hinweis: Diese Option funktioniert noch nicht.)</p>
Zurück	Macht die zuletzt ausgeführte Bearbeitungsoperation rückgängig.
Beenden	Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

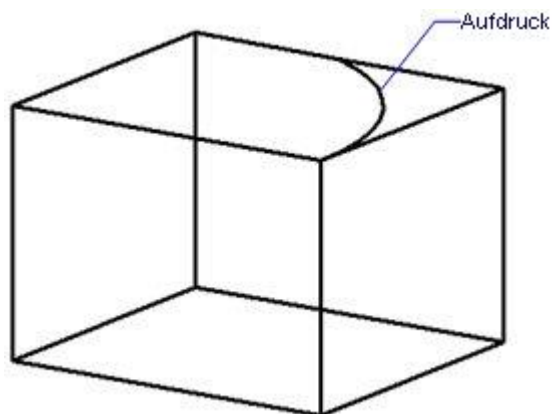
<p>Volumen Bearbeitungs Optionen</p> <p>Geben Sie eine Volumenbearbeitungs Option ein: Aufdruck/Trennen/Schale/Bereinigen/Prüfen/Rückgängig/<beEnden></p>	
	<p>Prägt 2D Objekt auf 3D-Volumenkörper; Sie werden aufgefordert: Wähle 3D Volumen - wählen Sie ein 3D Volumenkörper. Wählen Sie ein Objekt, um es zu prägen- wählen Sie ein 2D Objekt, das mindestens auf einer Fläche liegt, oder diese mindestens schneidet.</p>



Lösche das Quell Objekt Ja/<Nein> - geben Sie J oder N ein.

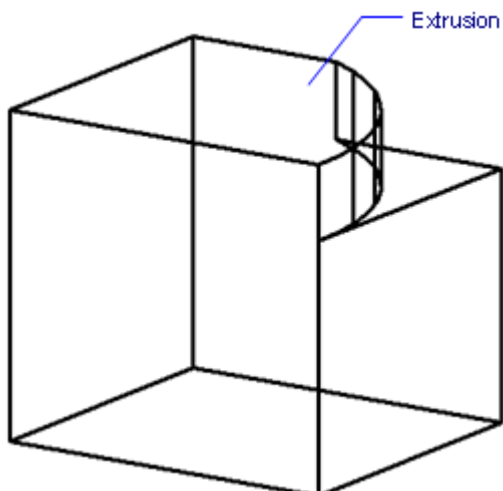
- Ja - löscht das 2D Objekt.
- Nein - löscht das 2D-Objekt nicht, so dass Sie dieses wieder verwenden können.





Wählen Sie ein Objekt, um es zu prägen - wählen Sie ein weiteres 2D Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

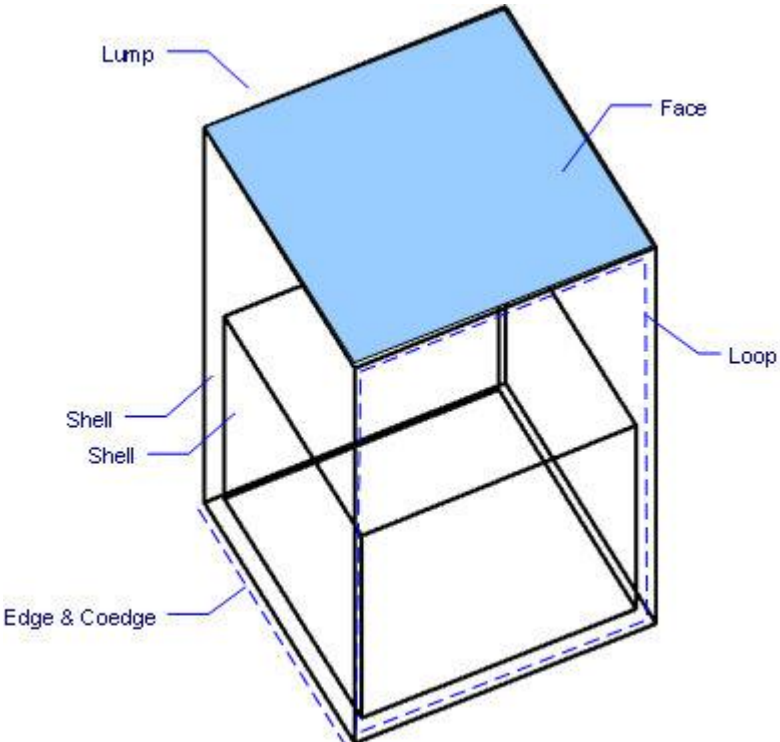


Das 2D-Objekt muss auf einer Fläche des 3D Volumenkörpers liegen oder diese schneiden.

Sie können die Prägung extrudieren.



 <p>Trennen</p>	<p>Trennt zusammenhängende 3D-Volumenkörper; Sie werden aufgefordert: Wähle 3D Volumen - wählen Sie ein 3D Volumenkörper. Diese Option funktioniert nicht bei Körpern, die durch Boolesche Operationen (Vereinigen, Schnittmenge, Abziehen) erstellt wurden.</p>
 <p>Schale</p>	<p>Wandelt den 3D-Körper in eine hohles Objekt um; Sie werden aufgefordert: Wähle 3D Volumen - wählen Sie ein 3D Volumenkörper. Entferne Flächen: Hinzufügen/Zurück/Alles - drücken Sie die Eingabetaste; entferne Fläche liefert manchmal unerwartete Ergebnisse. Geben Sie eine Schalen Abstand Entfernung ein - definieren Sie eine Entfernung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Positive Abstände - die Schalen werden vom Körper nach außen abgetragen. • Negative Abstände - die Schalen werden vom Körper nach innen abgetragen. <div data-bbox="422 741 1321 1111" style="text-align: center;"> </div> <p>Wenn der Schalen-Abstand größer ist wie der 3D-Körper, wird dieser Befehl nicht ausgeführt.</p>
 <p>Bereinigen</p>	<p>Bereinigt den 3D-Körper; Sie werden aufgefordert: Wähle 3D Volumen - wählen Sie ein 3D Volumenkörper. Das Bereinigen prüft auch auf Fehler im 3D-Körper.</p>
 <p>Prüfen</p>	<p>Berichte über den 3D-Volumenkörper; Sie werden aufgefordert: Wähle 3D Volumen - wählen Sie ein 3D Volumenkörper. Ein typischer Bericht sieht wie folgt aus:</p> <p>checked:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 lumps 2 shells 0 wires 12 faces 12 loops 48 coedges 24 edges 16 vertices

	
Zurück	Macht die zuletzt ausgeführte Bearbeitungsoperation rückgängig.
Beenden	Zurück zur vorherigen Eingabeaufforderung.

Ähnliche Befehle

BimTrennen - teilt Segmente von wandähnlichen Volumenkörpern in einzelne Volumenkörper

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Zylinder - erzeugt einen 3D-Zylinder als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Aufpräg - prägt 2D-Geometrie auf eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; ermöglicht es zusätzliche Kanten auf planaren Flächen zu erstellen.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnittebenen von 3D-Modellen; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Kugel - erzeugt 3D- Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

VorlagenOrdner

Öffnet den Vorlagen-Ordner in einem Datei Dialog.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vorlagenordner*

: *vorlagenordner*

Zeigt einen Datei Dialog mit geöffnetem Vorlagen-Ordner an.

Der Standardpfad für den Vorlagen-Ordner lautet:

C:\Benutzer\Benutzer_Name>\AppData\Local\Bricsys\BricsCAD\Vxx\de_DE\Templates

Der Pfad zum Vorlagen Ordner wird durch die Systemvariable [TemplatePath](#) gespeichert.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[SupportOrdner](#) - öffnet den Haupt Support Ordner in einem Datei Dialog.

Vereinig

Führt Boolean Vereinigungs-Operationen für 3D-Volumenkörper und 2D-Regionen aus; fügt 2 Objekte zu einem Objekt zusammen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vereinig*

Alias: *VEE*

Menü: *Model | 3D Volumenkörper Bearbeitung | Vereinigung*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper Bearbeitung | *

: **Vereinig**

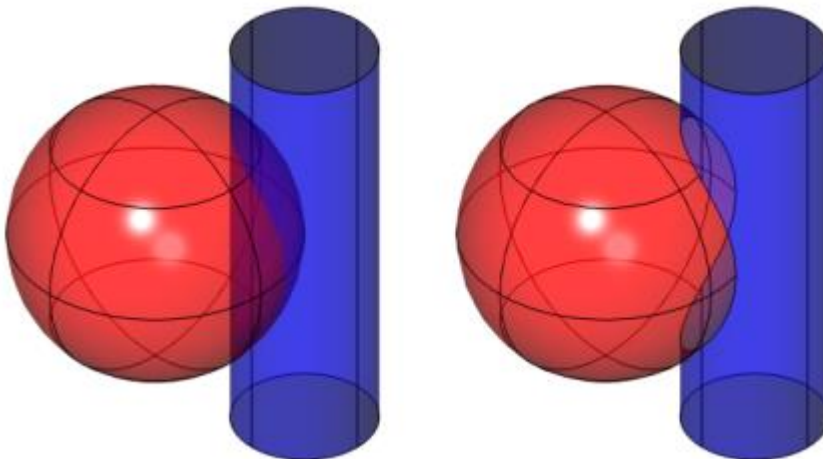
Aufforderung in der Befehlszeile:

ACIS-Objekte wählen, die vereinigt werden sollen: Wählen Sie einen oder mehrere 3D Volumenkörper und/oder 2D Regionen.

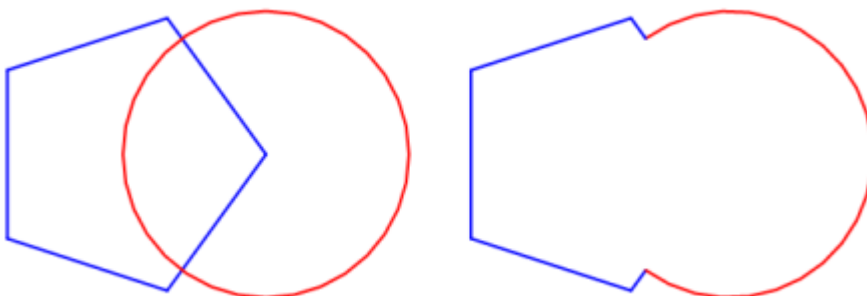
Objekte im Satz: 2

ACIS-Objekte wählen, die vereinigt werden sollen: Wählen Sie weitere ACIS Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu vervollständigen.

3D-Volumenkörper, die mit dem Befehl Vereinig vereinigt wurden, sehen nach der Ausführung des Befehls oft nicht anders aus wie vorher:



Dieser Befehl ist auch für Regionen verfügbar:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ACIS-Objekte wählen, die vereinigt werden sollen	<p>Definiert die ACIS Objekte, die zu einem Objekt vereinigt werden sollen.</p> <p>Wählen Sie einen oder mehrere 3D-Volumenkörper oder 2D-Regionen aus.</p> <p>Das daraus resultierende Objekt erhält die Eigenschaften des zuerst gewählten ACIS Objektes.</p> <p>Dieser Befehl vereinigt auch Regionen und 3D-Volumenkörper in ein einziges Objekt.</p>

Ähnliche Befehle

[BimTrennen](#) - teilt Segmente von wandähnlichen Volumenkörpern in einzelne Volumenkörper.

[Extrusion](#) - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

[Überlag](#) - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

[Schnittmenge](#) - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

[Rotation](#) - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

[Kappen](#) - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

[Volkörperbearb](#) - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

[Differenz](#).- entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

VLIDE

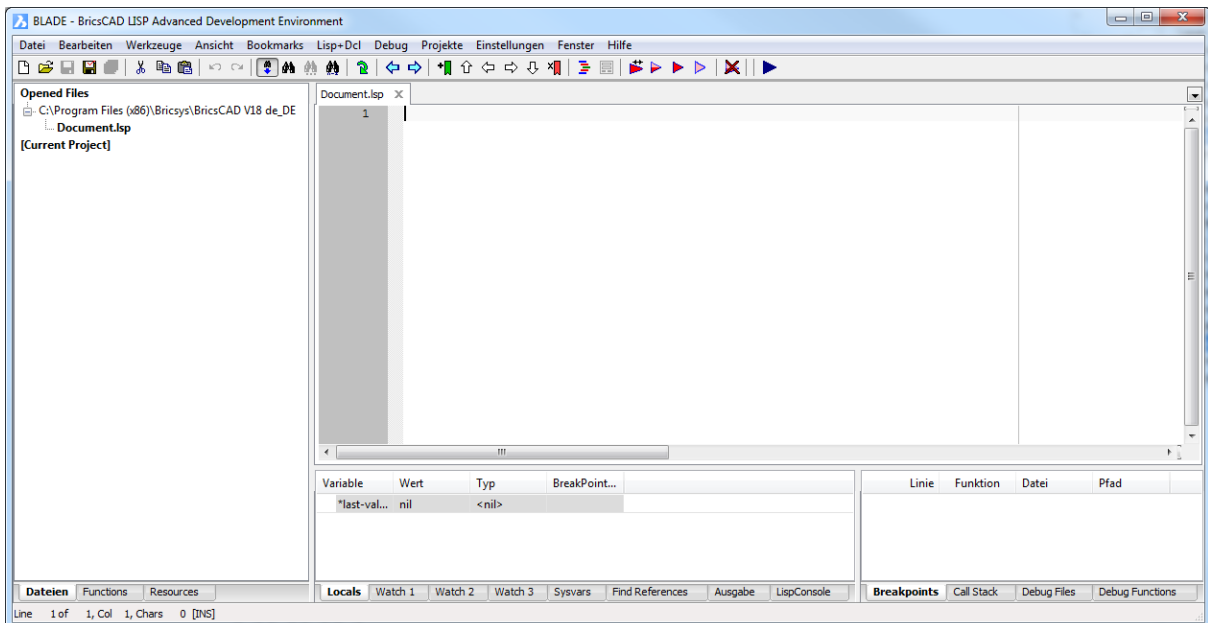
Öffnet die LISP-Entwicklungsumgebung zum Bearbeiten und Debuggen von LISP-Anwendungen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vlide*

: *vlide*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen

Ähnliche Befehle

BLADE - Öffnet die erweiterte Umgebung zum Bearbeiten und Debuggen von LISP-Anwendungen.

AddInMan - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

AppLoad - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

Netla - lädt eine .NET-Anwendung.

VbaLad - lädt VBA- Projekte.

VbaMan - verwaltet VBA Projekte.

VbaNeu - startet ein neues VBA Projekt.

VbaAusf und **-VbaAusf** - startet VBA-Makros.

VbaIde - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

VbaEntf - entlädt VBA-Projekte.

Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

VisuelleStile

Erstellt und ändert visuelle Stile im Zeichnungs Explorer.

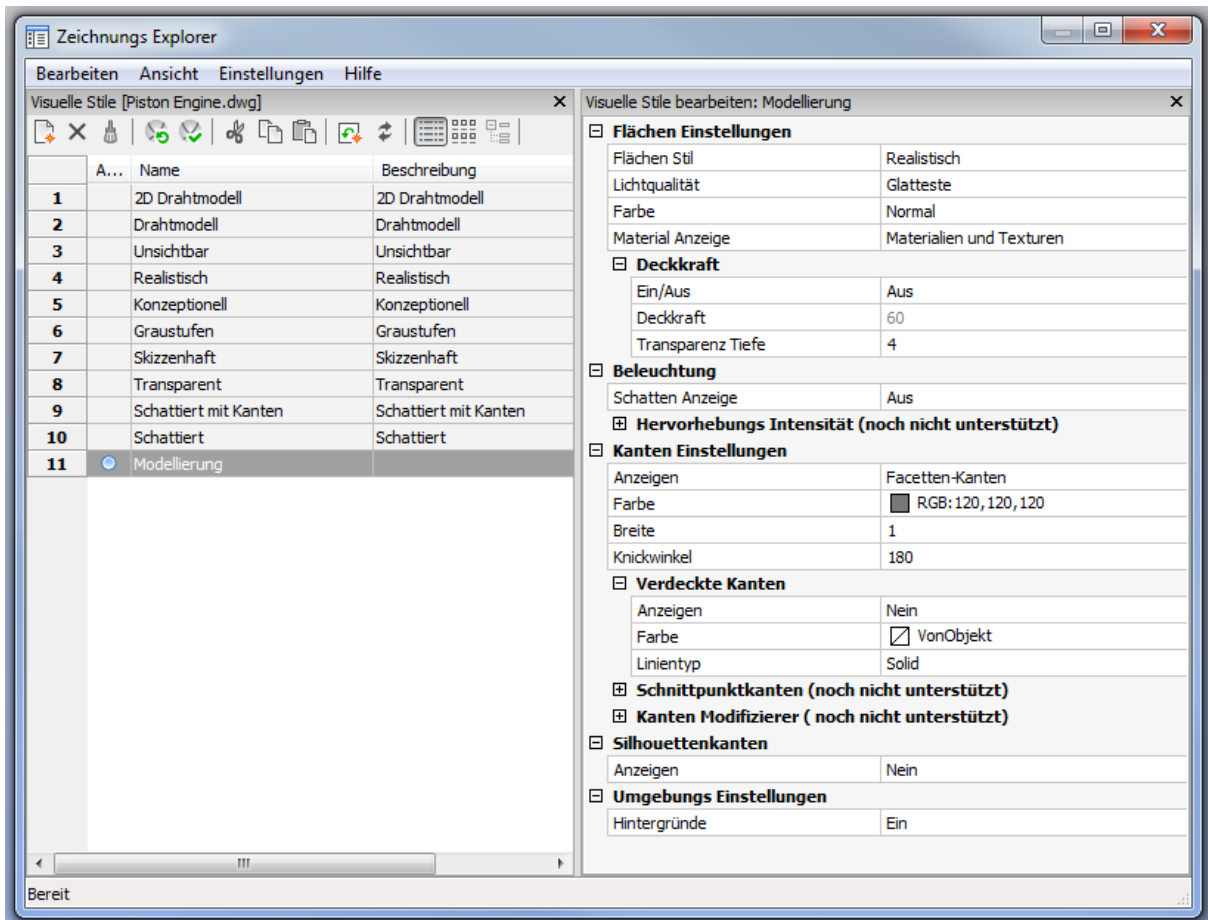
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *visuellestile*




Menü: *Werkzeuge | Zeichnungs Explorer | Visuelle Stile...*

: *visuellestile*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
 Neu	Erstellt einen neuen visuellen Stil.
 Löschen	Löscht den ausgewählten visuellen Stil. Die vordefinierten visuellen Stile 2dWireframe, 3D Hidden, 3dWireframe, Conceptual und Realistic können nicht gelöscht oder umbenannt werden.
 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. <i>Mechanical Entwurf</i> und <i>Mechanical Entwurf Schnitte</i> visuellen Stile werden durch die Befehle BmGenDraft und BmGenSection verwendet.

Die Systemvariablen **ANTI_ALIAS_SCREEN** steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) bei der Anzeige auf dem Bildschirm im gerenderten Modus. Der Standardwert ist 1, der Maximalwert beträgt 5.

Hinweis: Durch hohe Anti-Aliasing Werte entstehen lange Berechnungs-Zeiten.

Ähnliche Befehle

AniPfad - zeichnet die Animation der Kamera Verschiebung entlang einer Strecke oder das Schwenken der Kamera in einem 3D-Modell auf und speichert das Ergebnis in einer Filmdatei.

Render - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

ShadeMode - steuert den Schattierungsstil für 3D Zeichnungen.

-VisuelleStile - verwaltet visuelle Stil Definitionen in der Befehlszeile.

Vsaktuell - legt den visuellen Stil über die Befehlszeile fest.

Explorer - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

-VisuelleStile

Verwaltet visuelle Stile in der Befehlszeile.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-visuellstile*

: *-visuellestile*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Visueller Stil: [Aktuell_setzen](#)/[Speichernals](#)/[Umbenennen](#)/[Löschen](#)/?: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aktuell setzen	<p>Fordert Sie auf, einen visuellen Stil aktuell zu setzen:</p> <p>Visuellen Stil eingeben Drahtmodell/Verdeckt/Realistisch/Konzeptionell/Schattiert/schattiert_mit_Kanten/Grauschattiert/skIzze/röntgen/<Andere>:</p> <p>Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:</p> <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie den großgeschriebenen Buchstaben einer der vorgegebenen visuellen Stile ein. Drücken Sie die EINGABETASTE, um einen benutzerdefinierten visuellen Stil einzurichten. Sie werden aufgefordert: Geben Sie einen visuellen Stil-Namen ein oder [?]: Geben Sie den Namen des visuellen Stils ein oder drücken Sie die Taste ?, um eine Liste der visuellen Stile in der Zeichnung zu sehen.
Speichernals	<p>Speichert den aktuellen visuellen Stil unter einem neuen Namen. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie einen neuen visuellen Stil-Namen ein oder [?]:</p> <p>Geben Sie den Namen des visuellen Stils ein oder drücken Sie die Taste ?, um eine Liste der die visuellen Stile in der Zeichnung zu sehen.</p>
Umbenennen	<p>Benennt einen visuellen Stil um. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den visuellen Stil zum Umbenennen ein oder [?]:</p> <p>Geben Sie den Namen eines bestehenden visuellen Stils ein oder drücken Sie die Taste ?, um eine Liste der visuellen Stile in der Zeichnung zu sehen. Geben Sie einen neuen visuellen Stil Namen ein: Geben Sie einen neuen Namen ein.</p>
Löschen	<p>Löscht einen visuellen Stil. Sie werden aufgefordert:</p> <p>Geben Sie den visuellen Stil zum Löschen ein oder [?]:</p> <p>Geben Sie den Namen eines bestehenden visuellen Stils ein oder drücken Sie die Taste ?, um eine Liste der visuellen Stile in der Zeichnung zu sehen. Visuelle Standard Stile und der aktuelle eingestellte visuelle Stil können nicht gelöscht werden.</p>
?	<p>Listet die visuellen Stile in der Zeichnung auf. Drücken Sie die Funktionstaste <i>F2</i>, um das <i>Eingabe-Protokoll</i> Fenster zu öffnen.</p>

Die Systemvariablen [ANTIALIASSCREEN](#) steuert die Stärke des Anti-Aliasing (Kantenglättung) bei der Anzeige auf dem Bildschirm im gerenderten Modus. Der Standardwert ist 1, der Maximalwert beträgt 5.

Hinweis: Durch hohe Anti-Aliasing Werte entstehen lange Berechnungs-Zeiten.

Ähnliche Befehle

[AniPfad](#) - zeichnet die Animation der Kamera Verschiebung entlang einer Strecke oder das Schwenken der Kamera in einem 3D-Modell auf und speichert das Ergebnis in einer Filmdatei.

[Render](#) - erzeugt durch die Benutzung von Materialien und Lichtern eine fotorealistische Darstellung eines 3D-Modells.

[ShadeMode](#) - steuert den Schattierungsstil für 3D Zeichnungen.

[VisuelleStile](#) - erstellt und ändert visuelle Stile im Zeichnungs Explorer.

[Vsaktuell](#) - legt den visuellen Stil über die Befehlszeile fest.

VmlOut

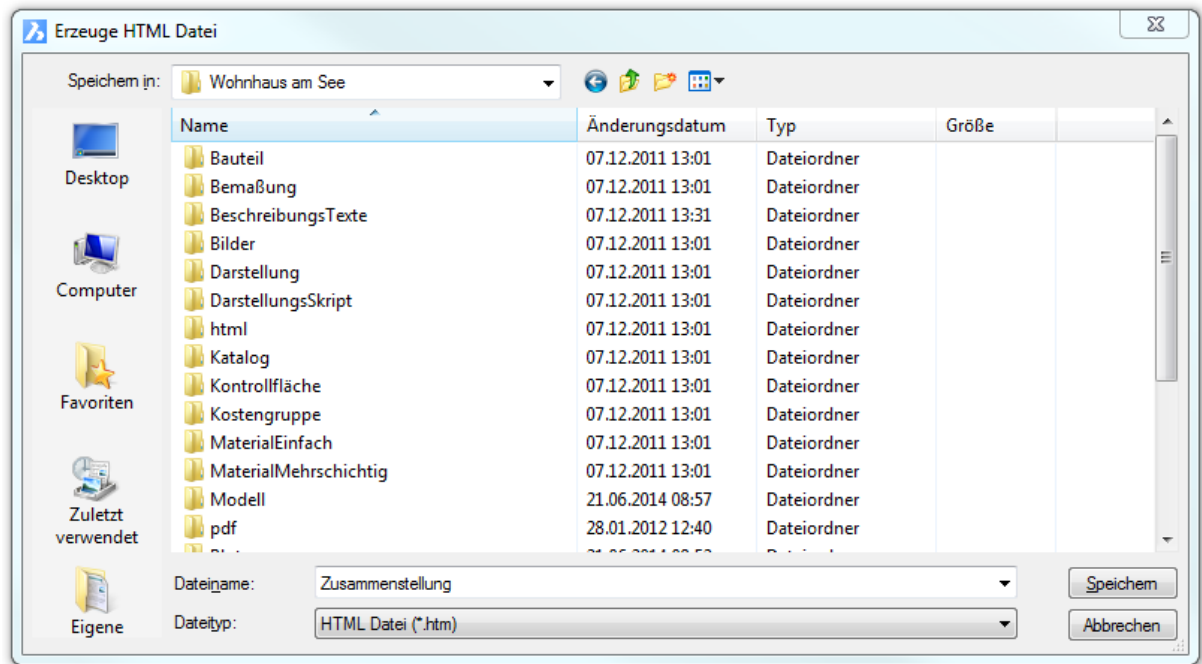
Exportiert Zeichnungen im VML-Format, das in Web-Seiten eingebettet ist (kurz für "Vector Markup Language").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vmlout*

: *vmlout*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein, und klicken Sie dann auf Speichern.

Die VML Daten werden in einer HTML-Datei gespeichert. Um das Bild anzuzeigen, öffnen Sie im Internet Explorer das installierte VML-Plug-In.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der Datei.
Dateityp	Speichert die VML Daten in einer HTML-Datei. HTML wird für die Anzeige von Web-Seiten verwendet (kurz für "Hyper Text Markup Language").
Speichern	Speichert die Datei.

Ähnliche Befehle

[BmpSich](#) - exportiert Zeichnungen im Format BMP.

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate BMP, DWF, DXF, DWT, PDF, WMF, EMF, SLD und ältere DWG Formate.

[Import](#) - importiert DXF-Dateien.

[MachDia](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF und SLD.

[ZeigDia](#) - Zeigt Dateien der Formate WMF EMF und SLD an.

[WmfOut](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF, und SLD.

VsAktuell

Legt den visuellen Stil über die Befehlszeile fest.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vsaktuell*

: *vsaktuell*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Visuellen Stil angeben [2d

drahtmodell/Drahtmodell/Unsichtbar/Realistisch/Konzeptionell/SChattiert/Schattiert mit Kanten/Graustufen/SkiZzenhaft/Transparent/SOnstiges/Aktuell] <Modeling>: Geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Sonstige	<p>Erlaubt es, einen benutzerdefinierten visuellen Stil zu wählen. Geben Sie einen visuellen Stil-Namen ein oder [?]:</p> <ul style="list-style-type: none"> Geben Sie den Namen eines visuellen Stils ein und drücken Sie dann die Eingabetaste. (Optional) Geben Sie ? + Eingabetaste ein, um alle verfügbaren visuellen Stile aufzulisten. Drücken Sie <i>F2</i>, um das Fenster <i>Eingabe-Protokoll</i> zu öffnen.

Ähnliche Befehle

-[VisuelleStile](#) - verwaltet visuelle Stil Definitionen in der Befehlszeile.

[VisuelleStile](#) - erstellt und ändert visuelle Stile im Zeichnungs Explorer.

VBA

VbaIde

Öffnet das VBA Bearbeitungsfenster (kurz für "Integrierte Entwicklerumgebung für Visual Basic für Applikationen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbaide*

Kurztaste: *Alt+F11*

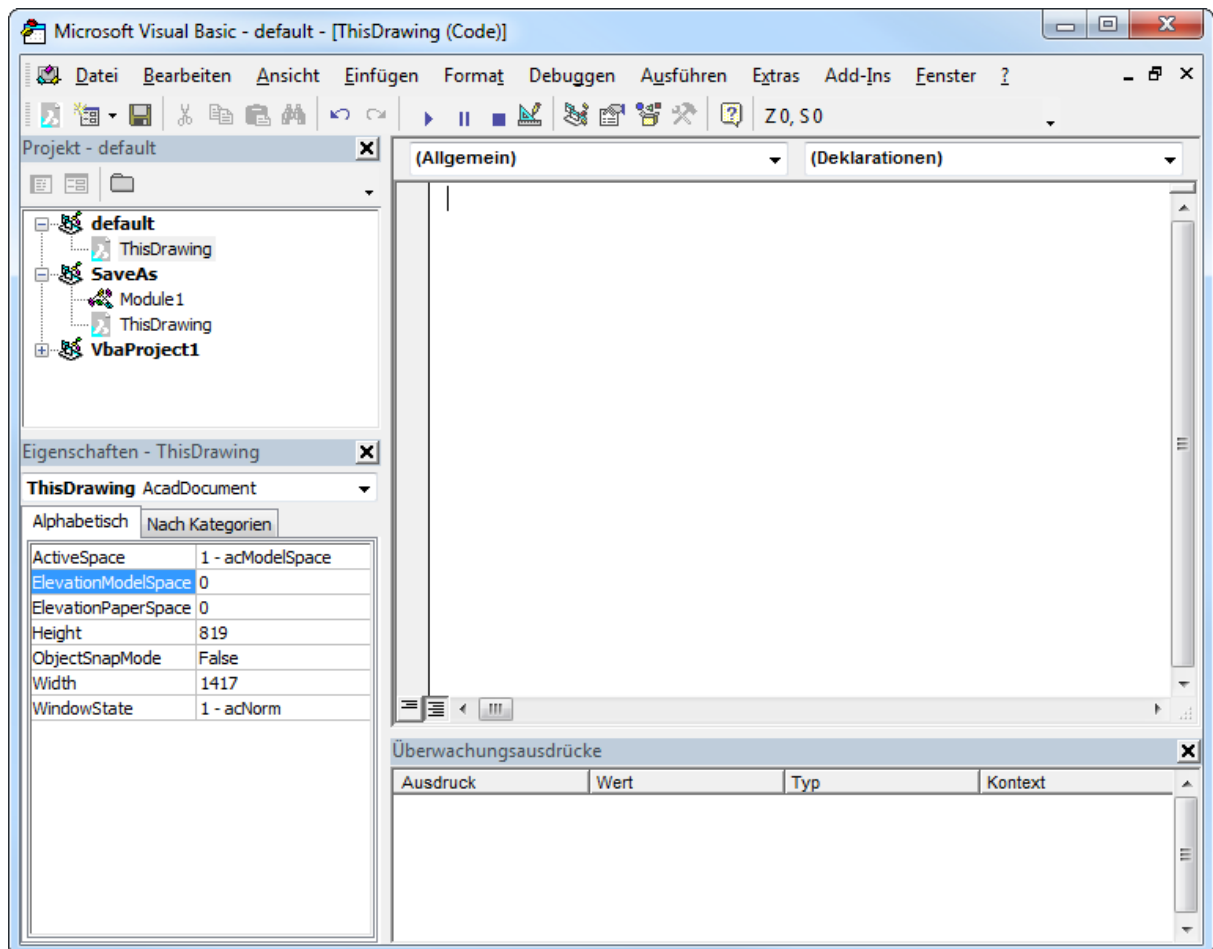
Alias: *vba, vbaid*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Visual Basic für Applikationen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: *vbaide*

Zeigt das folgende Fenster an:



Befehls Optionen

Sehen Sie auch in der Hilfe von Microsoft für Visual Basic nach.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA-Projekte.

VbaLad

Lädt VBA Projekte über ein Dialogfenster (kurz für "Visual Basic für Applikationen laden").

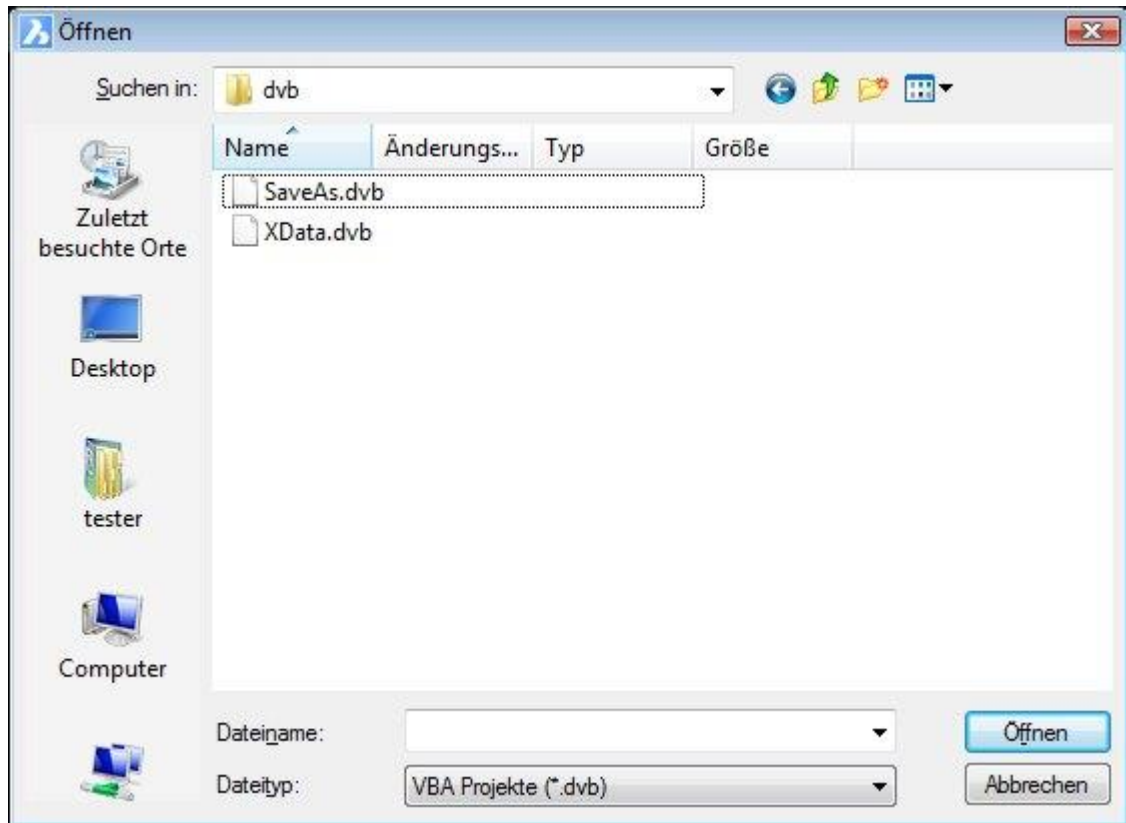
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbalad*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Projekt laden...*

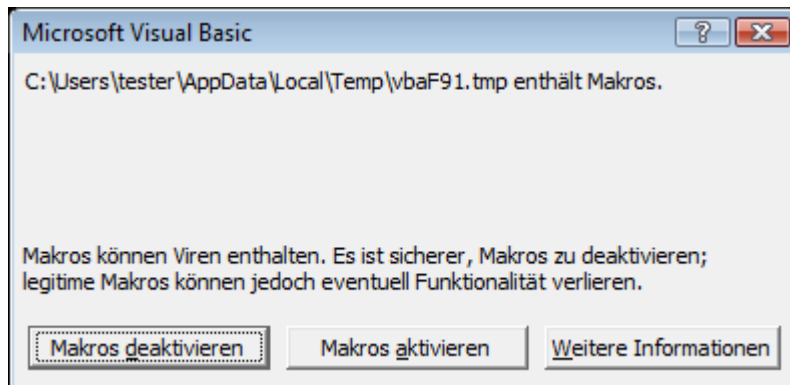
: *vbalad*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine DVB-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.

BricsCAD warnt Sie über die potenzielle Gefahr von Makros:



Klicken Sie auf Makros aktivieren; sehen Sie beim Befehl **Sicherheit** nach, um Details zu diesem Befehl zu erfahren.

Um ein Makro in einem Projekt zu starten, verwenden Sie den Befehl **VbaAusf**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der DVB-Datei. (DVB-Dateien enthalten VBA Projekte.)
Öffnen	Öffnet eine DVB-Datei.

Ähnliche Befehle

AddInMan - lädt und entlädt VBA- Funktionen über ein Dialogfenster.

AppLoad - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

Netla - lädt ein .NET-Anwendung.

-VbaLad - lädt VBA Projekte.

VbaMan - verwaltet VBA Projekte.

VbaNeu - startet ein neues VBA Projekt.

VbaAusf und **-VbaAusf** - startet VBA- Makros.

VbaIde - öffnet die integrierte VBA- Entwicklerumgebung.

VbaEntf - entlädt VBA Projekte.

Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt VBA- Makros automatisch zu starten oder nicht.

-VbaLad

Lädt VBA Projekte über die Befehlszeile (kurz für "Visual Basic für Applikationen laden").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-vbalad*

: *-vbalad*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Öffne VBA Projekt: (Geben Sie den Pfad und den Namen der DVB-Datei ein.)

Dieser Befehl öffnet keine VBA Projekte, die in einer Zeichnung eingebettet sind, weil beim Öffnen einer Zeichnung die mit der Zeichnung verbundenen Projekte automatisch geladen werden.

Wenn Sie den Namen einer dauerhaft geladenen DVB-Datei eingeben, sagt Ihnen BricsCAD "Projekt ist bereits geladen".

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Öffne VBA Projekt	Name der DVB-Datei. DVB sind VBA Projekt Dateien, die ein oder mehrere VBA Makros enthalten.

Ähnliche Befehle

AddInMan - lädt und entlädt VBA- Funktionen über ein Dialogfenster.

AppLoad - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

Netla - lädt ein .NET-Anwendung.

VbaLad - lädt VBA- Projekte.

VbaMan - verwaltet VBA Projekte.

VbaNeu - startet ein neues VBA Projekt.

VbaAusf und **-VbaAusf** - startet VBA- Makros.

VbaIde - öffnet die integrierte VBA- Entwicklerumgebung.

VbaEntf - entlädt VBA Projekte.

Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

VbaEntf

Entlädt VBA Projekte (kurz für "Visual Basic für Applikationen entladen").
Dieser Befehl ist in der 64-Bit-Version nicht verfügbar.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbaentf*

: *vbaentf*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Entlade VBA Projekt: (Geben Sie den Namen eines VBA Projektes ein.)

Um das aktuelle Projekt zu entladen, drücken Sie die Eingabetaste bei der Aufforderung "Entlade VBA Projekt".

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Öffne VBA Projekt	Name der DVB-Datei. DVB-Dateien sind VBA Projekt Dateien, die ein oder mehrere VBA Makros enthalten.

Ähnliche Befehle

AddInMan - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

AppLoad - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

Netla - lädt eine .NET-Anwendung.

Sicherheit - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

VbaIde - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

VbaMan - verwaltet VBA Projekte.

VbaNeu - startet ein neues VBA Projekt.

VbaAusf und **-VbaAusf** - startet VBA-Makros.

VbaAusf

Startet, erzeugt, bearbeitet und löscht VBA Makros über ein Dialogfenster (kurz für "Visual Basic für Applikationen ausführen").

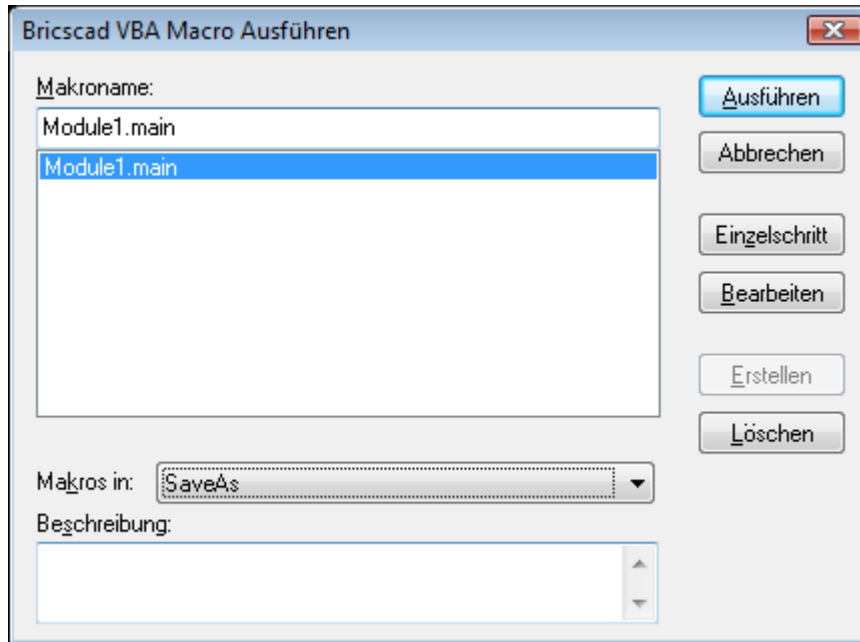
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbaausf*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Makros...*

: *vbaausf*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie den Namen eines Makros aus und klicken Sie dann auf Ausführen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Makro Name	Listet die Namen der Makros auf, die in der Projektdatei gefunden wurden. Wählen Sie eines zum Start aus.
Makros in	Listet die Namen der geladenen Projekte in der aktuellen Zeichnung auf. Wählen Sie einen Linientyp aus der Pulldown Liste.
Beschreibung	Beschreibung des Makros. Sie können hier einen Text eingeben.
Ausführen	Startet das ausgewählte Makro.
Abbrechen	Schließt die Dialogfenster
Einzelschritt	Öffnet das Fenster der integrierten Entwicklerumgebung. Das Makro befindet sich im Debug-Modus, der jede Zeile des Codes einzeln ausführt. Siehe Befehl VbaIde .
Bearbeiten	Öffnet das Makro im Fenster der integrierten Entwicklerumgebung. Das Makro befindet sich im Bearbeitungsmodus. Dies erlaubt Ihnen, den Code zu ändern. Siehe Befehl VbaIde .

Erstellen	Erzeugt ein neues Makro. Führen Sie folgende Schritte aus: 1. Geben Sie im Feld Makroname den Namen für das neue Makro ein. 2. Klicken Sie auf Erstellen. 3. Beachten Sie das Fenster der integrierten Entwicklerumgebung. Siehe Befehl VbaIde .
Löschen	Löscht das Makro. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Möchten Sie das folgende Makro wirklich löschen? - geben Sie ein J oder ein N ein. <ul style="list-style-type: none"> • Ja - löscht das Makro. • Nein - löscht das Makro nicht.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA- Funktionen über ein Dialogfenster.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt ein .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA- Projekte.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) - startet VBA Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA- Entwicklerumgebung.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

-VbaAusf

 Pro, Platinum

Startet VBA Makros über die Befehlszeile (kurz für "Visual Basic für Applikationen ausführen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-vbaausf*

: *-vbaausf*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Makro Name: (Geben Sie den Namen eines VBA Makros ein.)

Wenn das Makro ein Teil eines Projektes und eines Moduls ist. geben Sie den Namen in diesem Format ein:

project.module.macro

Wenn die DVB-Datei in BricsCAD nicht geladen wird, geben Sie den Namen des Makros in diesem Format ein:

project.dvb!project.module.macro

Dieser Befehl ist für die Verwendung durch Makros und Programme.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Makro Name	Name des VBA Makros, das gestartet werden soll.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA- Funktionen über ein Dialogfenster.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt ein .NET-Anwendung.

[VbaLad](#) und [-VbaLad](#) - lädt VBA- Projekte.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) - startet VBA Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA- Entwicklerumgebung.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA Projekte.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

VbaMan

Verwaltet VBA Projekte (kurz für "Visual Basic für Applikationen Manager").

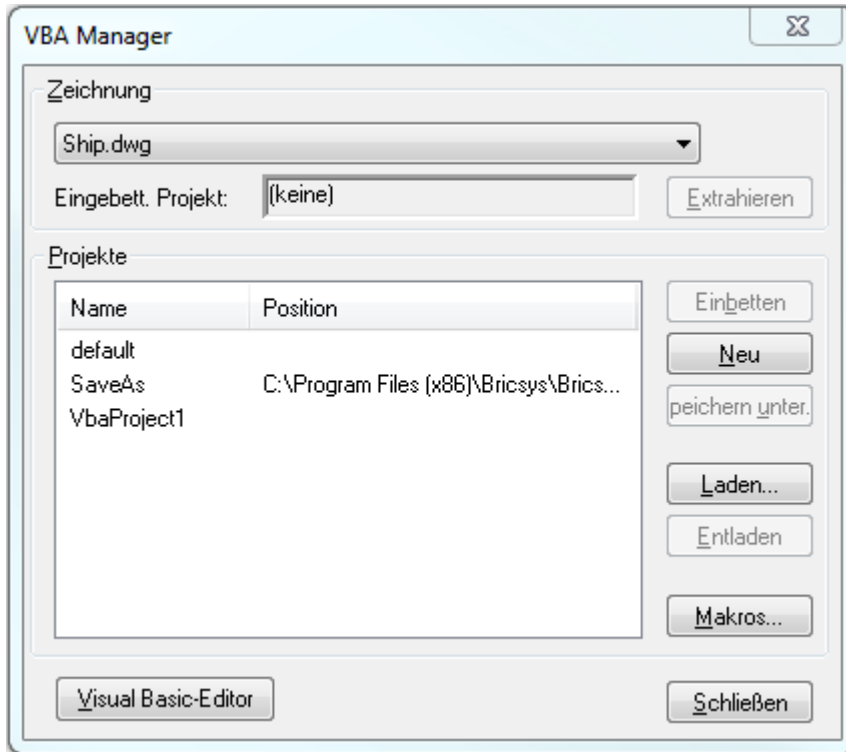
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbaman*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Projekt Manager*

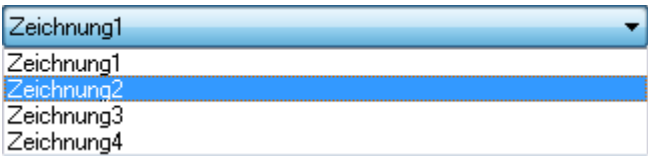
: *vbaman*

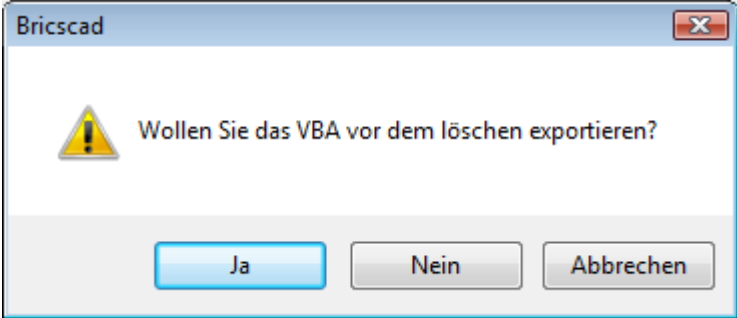
Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Option aus und klicken Sie dann auf **Schließen**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zeichnung	Listet die Namen der zur Zeit geöffneten Zeichnungen in BricsCAD auf:  Wählen Sie einen Zeichnungsamen aus der Auswahlliste aus. Die eingebetteten Projekte werden unter Eingebett. Projekte angezeigt, sofern welche vorhanden.
Eingebett. Projekt	Listet die Namen der eingebetteten Projekte, sofern diese vorhanden sind, auf.
Projekte	
Name	Listet die Namen der Projekte auf, die zur Zeit in BricsCAD geladen sind.
Platzierungs Ort	Listet das Laufwerk und den Ordner von DVB-Dateien auf.

<p>Extrahieren</p>	<p>Entfernt das Projekt aus der aktuellen Zeichnung. Ein Dialogfenster wird angezeigt.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Ja - das Dialogfenster Speichern unter wird angezeigt: <ol style="list-style-type: none"> 1. Name des Projektes. 2. Klicken Sie auf Speichern. • Nein - löscht das Projekt aus der Zeichnung, ohne dass diese als DVB-Datei gespeichert wird. • Abbrechen - der Befehl wird abgebrochen. Das Projekt bleibt in der Zeichnung.
<p>Einbetten</p>	<p>Bettet ein Projekt in die aktuelle Zeichnung ein. Wenn das Projekt neu ist und noch nicht gespeichert wurde, wird bei dieser Option das Dialogfenster Speichern unter angezeigt. Jede Zeichnung kann nur ein Eingebettetes Projekt enthalten. Nachdem ein Projekt eingebettet wurde, steht der Knopf Einbetten nicht mehr zur Verfügung. Um die eingebetteten Projekte zu wechseln, verwenden Sie die Option Entladen mit der dann das aktuelle Projekt entfernt wird.</p>
<p>Neu</p>	<p>Erzeugt ein neues VBA Projekt mit einem automatisch generierten Namen <i>VbaProject</i>. Verwenden Sie die Option Speichern als, um die DVB Projekt Datei zu speichern und umzubenennen.</p>
<p>Speichern als</p>	<p>Speichert das ausgewählte Projekt unter einem anderen Namen. Das Dialogfenster Speichern unter wird angezeigt:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Geben Sie den Dateinamen ein. 2. Klicken Sie auf Speichern.
<p>Laden</p>	<p>Lädt DVB Projekt Dateien. Zeigt das Dialogfenster Öffnen an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie eine DVB-Datei aus. 2. Klicken Sie dann auf Öffnen. <p>Siehe Befehl VbaLad.</p>
<p>Entlade</p>	<p>Entlädt das ausgewählte Projekt ohne Warnung.</p>
<p>Makros</p>	<p>Zeigt das Dialogfenster BricsCAD VBA Makro Ausführen an:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wählen Sie ein Makro aus, das gestartet werden soll. 2. Klicken Sie auf Ausführen. <p>Siehe Befehl VbaAusf.</p>
<p>Visual Basic-Editor</p>	<p>Öffnet die VBA integrierte Entwicklerumgebung. Siehe Befehl VbaIde.</p>
<p>Schließen</p>	<p>Schließt die Dialogfenster</p>

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA-Projekte.

VbaNeu

Startet ein neues VBA Projekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbaneu*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Neues Projekt*

: *vbaneu*

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA- Entwicklerumgebung.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA-Projekte.

VbaSicherheit

Abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA- Makros automatisch zu starten oder nicht.

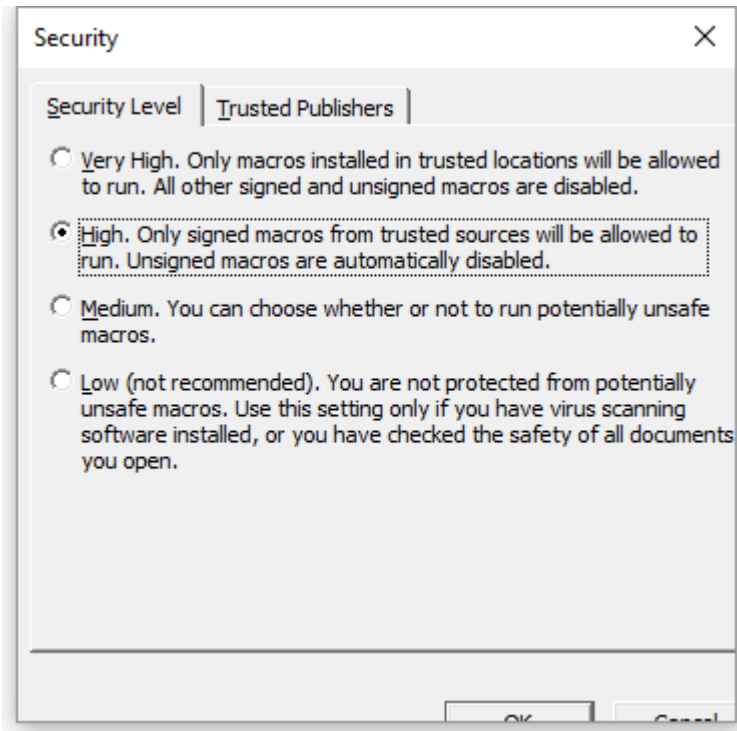
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *vbasicherheit*

Menü: *Werkzeuge | VBA | Sicherheit*

: *Sicherheit*

Ein Dialog wird angezeigt:

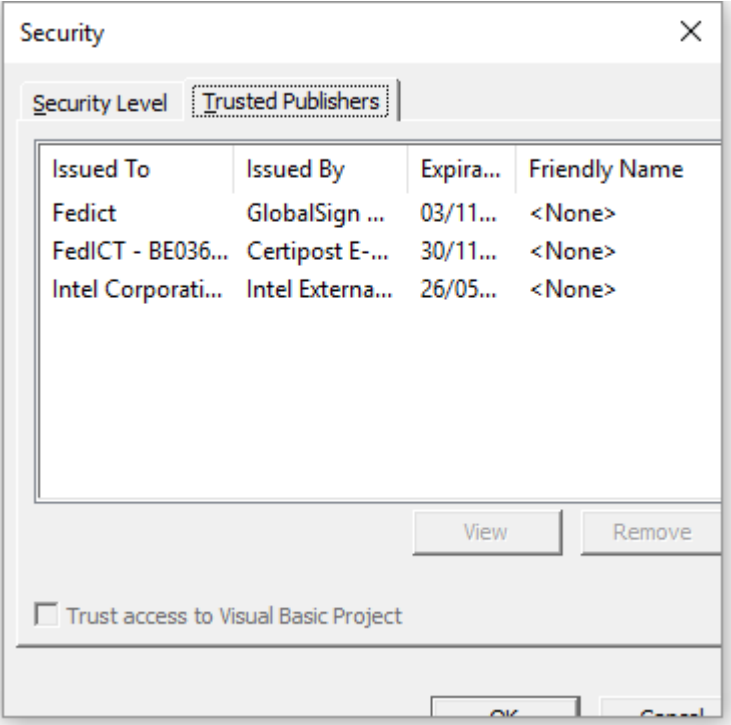


Wählen Sie ein Security Level und klicken Sie dann auf **OK**.

Dieser Dialog ist erforderlich, weil das Microsoft Design von VBA-Anwendungen den Einsatz zerstörerischer Codes erlaubt; dies könnte Schäden in Dateien auf Ihrem Computer verursachen. VBA steht kurz für Visual Basic für Applikationen, dies ist eine Programmiersprache die man in vielen Windows-Applikationen findet.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Very High	Es dürfen nur VBA-Makros, die an vertrauenswürdigen Speicherorten installiert sind, ausgeführt werden. Alle anderen signierte oder unsignierte Makros sind deaktiviert.
High	Nur signierte Makros aus vertrauenswürdigen Quellen dürfen ausgeführt werden. Nicht signierte Makros werden automatisch deaktiviert.
Medium	BricsCAD zeigt einen Dialog an, wenn ein VBA Makro läuft. Im Dialog können Sie wählen, ob das Makro ausgeführt werden soll oder nicht.
Low	Alle VBA Makros laufen.

Vertrauenswürdige Quellen Optionen	Beschreibung
Trusted Sources	<p>Listet die Namen der VBA Makros auf, welchen vertraut werden kann. Dies sind die einzigen Makros, die ausgeführt werden können, wenn die Sicherheit auf "Hoch" eingestellt ist.</p> 
Remove	Löscht die ausgewählten VBA Makros aus der Liste.
Trust access to Visual Basic Project	Erlaubt den Zugriff auf das Visual Basic Projekt.

Ähnliche Befehle

[AddInMan](#) - lädt und entlädt VBA-Funktionen über einen Dialog.

[AppLoad](#) - wählt externe Routinen aus, die beim Start von BricsCAD geladen werden.

[Netla](#) - lädt eine .NET-Anwendung.

[Sicherheit](#) - abhängig vom gewählten Sicherheitslevel (Niedrig, Mittel, Hoch) ist es erlaubt, VBA-Makros automatisch zu starten oder nicht.

[VbaIde](#) - öffnet die integrierte VBA-Entwicklerumgebung.

[VbaMan](#) - verwaltet VBA Projekte.

[VbaNeu](#) - startet ein neues VBA Projekt.

[VbaAusf](#) und [-VbaAusf](#) - startet VBA-Makros.

[VbaEntf](#) - entlädt VBA-Projekte.

W

Wherst

Stellt Daten von fehlerhaften DWG-Dateien wieder her.

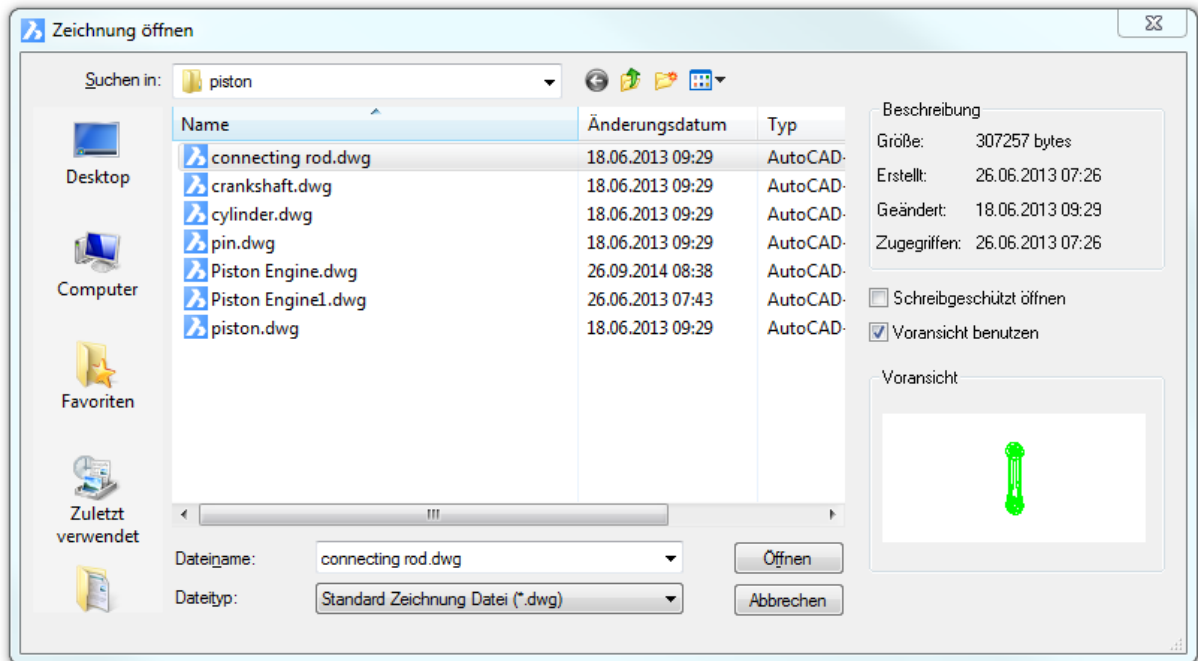
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wherst*

Menü: *Datei | Wiederherstellen...*

: *wherst*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf Öffnen.

Wenn eine Zeichnung fehlerhafte Daten enthält, werden die erzeugten Änderungen von BricsCAD angezeigt.

Zum Beispiel:

Name: Dwg file;

Wert: CRC stimmt nicht überein in Objekt (167);

Name: AcDbPolygonMeshVertex(130);

Wert: Owner Id (0);

Prüfung: Ungültig;

Ersetzt durch: Gewechselt auf AcDbPolygonMesh(F0).

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Verfahren

[Die aktuelle Zeichnung auf Integrität analysieren](#)

[Eine Zeichnung reparieren](#)

Ähnliche Befehle

[Prüfung](#) - überprüft geöffnete Zeichnungen auf Fehler.

[ProxyInfo](#) - zeigt in einem Dialog Informationen über Proxy-Objekte an, die in der aktuellen Zeichnung enthalten sind.

[AlleWiederHerst](#) - stellt eine Zeichnung mit allen verschachtelten XRef Zeichnungen wieder her; jede Zeichnung wird als *.BAK Kopie und dem .ADT Bericht gespeichert.

Wiederherstellen

Macht die letzte Aktion der Befehle Z oder Zurück rückgängig.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zlösch*

Kurztaste: *Strg+Y*

Menü: *Bearbeiten | Wiederherstellen*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: ***zlösch***

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zlösch: (BefehlsName)

Dieser Befehl wird nur ausgeführt, wenn zuvor die Befehle **Z** oder **Zurück** während der aktuellen Bearbeitung der Zeichnung verwendet wurden

Wenn der Befehl Z oder Zurück seit dem Öffnen der Zeichnung noch nicht verwendet wurde, zeigt Ihnen BricsCAD folgendes an:

Es gibt nichts zum Wiederherstellen.

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

Z - macht den letzten Befehl rückgängig.

Zurück - macht einen oder mehrere Befehle rückgängig.

Hoppla - stellt das zuletzt gelöschte Objekt wieder her, einschließlich der neu erzeugten Blöcke.

Zoom - stellt mit der Option Vorher die vorherige Ansicht wieder her.

Wahl

Wählt ein oder mehrere Objekte; diese Auswahl kann später mit der Option Vorherige wieder aufgerufen werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wahl*

Kurztaste: *Strg+A wählt alle Objekte auf "nicht-gefrorenen" Layern aus*

: *wahl*

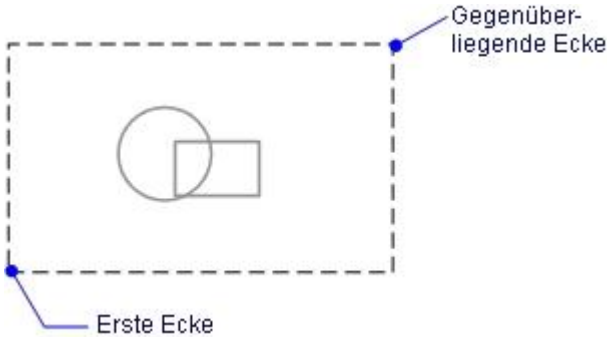
Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte unter Verwendung nachfolgend aufgelisteter Auswahl-Methoden aus.

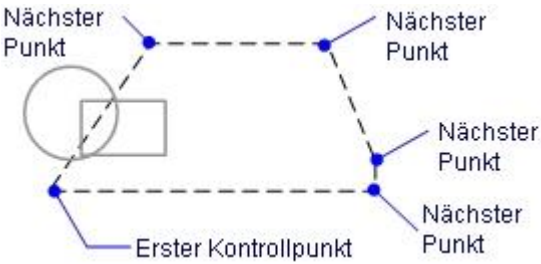
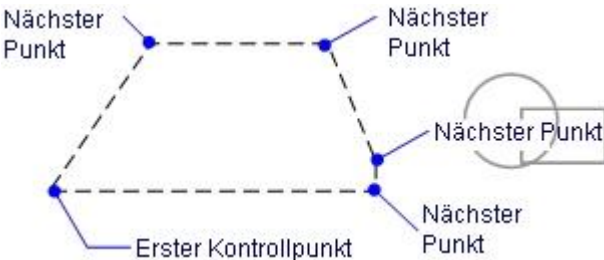
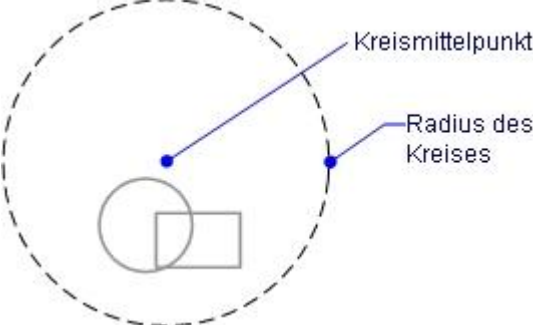
Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu beenden.

Sie können beliebige Auswahl-Modi (siehe unten) in der "Wähle Objekte" Eingabeaufforderung, wie sie bei vielen Befehlen zu finden ist, benutzen.

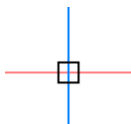
Befehls Optionen

Option	Kürzel	Beschreibung
Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen		Wählt die Objekte aus. Sie können jede der folgenden Auswahl-Methoden verwenden:
Alle Elemente wählen	ALL	Wählt alle Objekte in der Zeichnung aus, außer Objekte, die auf gefrorenen Layern liegen.
Fenster	F	Wählt alle Objekte aus, die sich in einem rechteckigen Auswahlfenster befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Erste Ecke eines geschlossenen Fensters - bestimmen Sie den ersten Punkt für das Auswahlrechteck. Gegenüberliegende Ecke - bestimmen Sie die andere Ecke. 
Kreuzen Fenster	K	Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines rechteckigen Auswahlfensters befinden und jene die das Auswahlfenster kreuzen. Sie werden zu folgendem aufgefordert: Erste Ecke des Kreuzen-Fensters - bestimmen Sie den ersten Punkt für das Auswahlrechteck. Gegenüberliegende Ecke - bestimmen Sie die andere Ecke.

Außen	A	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich außerhalb eines rechteckigen Auswahlfensters befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Erste Ecke des ausgeschlossenen Fensters - bestimmen Sie den ersten Punkt für das Auswahlrechteck.</p> <p>Gegenüberliegende Ecke - bestimmen Sie die andere Ecke.</p>
Fenster Polygon	FP	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines polygonalen Auswahlfensters befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Erster Kontrollpunkt des eingeschlossenen Polygons - wählen Sie den ersten Punkt des Auswahlpolygons.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - wählen Sie den nächsten Punkt.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - drücken Sie die Eingabetaste, um die Kontrollpunkte zu schließen.</p>
Kreuzen Polygon	KP	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines polygonalen Auswahlfensters befinden und jene die das Auswahlfenster kreuzen. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Erster Kontrollpunkt des Kreuzen-Polygon - wählen Sie den ersten Punkt des Auswahlpolygons.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - wählen Sie den nächsten Punkt.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - drücken Sie die Eingabetaste, um die Kontrollpunkte zu schließen.</p>

		
Außen Polygon	AP	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich außerhalb des polygonalen Auswahlfensters befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Erster Kontrollpunkt des Außenpolygons - wählen Sie den ersten Punkt des Auswahlpolygons.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - wählen Sie den nächsten Punkt.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - drücken Sie die Eingabetaste, um die Kontrollpunkte zu schließen.</p> 
Fenster Kreis	FK	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines Auswahlkreises befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Kreismittelpunkt - wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises.</p> <p>Radius des Kreises - definieren Sie den Radius durch Auswahl zweier Punkte oder durch die Eingabe eines Wertes.</p> 
Kreuzen Kreis	KK	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich innerhalb eines Auswahlkreises befinden und jene die den Auswahlkreis kreuzen. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Kreismittelpunkt - wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises.</p> <p>Radius des Kreises - bestimmt den Radius durch Auswahl zweier Punkte oder durch die Eingabe eines Wertes.</p>

Außen Kreis	AK	<p>Wählt alle Objekte aus, die sich außerhalb des Auswahlkreises befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Kreismittelpunkt - wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises.</p> <p>Radius des Kreises - bestimmt den Radius durch Auswahl zweier Punkte oder durch die Eingabe eines Wertes.</p>
Punkt	P	<p>Wählt alle geschlossenen Objekte aus, die sich in der Umgebung des gewählten Punktes befinden. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Punkt, um den das Objekt lokalisiert werden soll - wählen Sie einen Punkt.</p>
ZAun	ZA	<p>Wählt alle Objekte aus, die den Auswahlzaun kreuzen. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Erster Punkt der Begrenzungsmarke - bestimmt den Startpunkt für den Zaun.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - wählen Sie den nächsten Punkt.</p> <p>Nächster Kontrollpunkt - drücken Sie die Eingabetaste, um das Zeichnen des Zauns zu beenden.</p>
Vorher	V	Wiederholt die vorherige Objektauswahl.
Letztes	L	Wählt das letzte Objekt, das gezeichnet wurde, aus.
Zum Satz hinzufügen	+	Fügt dem Auswahlsatz zusätzliche Objekte hinzu. Sie werden zu folgendem aufgefordert:

		<p>Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen - fügen Sie dem Auswahlsatz Objekte hinzu.</p> <p>Wenn Objekte ausgewählt sind, wird die Option Abziehen vom Satz sichtbar</p>																		
Abziehen vom Satz	-	<p>Entfernt Objekte aus dem Auswahlsatz. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Objekte von Auswahlmenge entfernen - entfernen Sie Objekte aus dem Auswahlsatz.</p>																		
Zurück	Z	Macht die letzte Aktion während dieses Befehls rückgängig.																		
Gruppe	G	<p>Wählt eine Gruppe; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Gruppennamen eingeben: - geben Sie den Namen einer Gruppe ein.</p>																		
Auswahlmethoden	D	<p>Öffnet die Ebene <i>Objektauswahl</i> im Dialog <i>Einstellungen</i>.</p> <table border="1" data-bbox="606 716 1436 1052"> <tr> <td colspan="2">Auswahl</td> </tr> <tr> <td>Pick hinzufügen</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Ausgewählte Objekte de</td> </tr> <tr> <td>Pick automatisch</td> <td>0x0003 (3)</td> </tr> <tr> <td>Pick Box</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Pick ziehen</td> <td>[0] Zeichne Auswahl Fenster</td> </tr> <tr> <td>Pick erstes</td> <td>[1] Zunächst die Objekte wä</td> </tr> <tr> <td>Pick Stil</td> <td>0x0001 (1)</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td><input checked="" type="checkbox"/> Gruppen Auswahl</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td><input type="checkbox"/> Assoziative Schraffur Au</td> </tr> </table> <p>PICKAUTO: Steuert automatische die innen oder kreuzen Fensterauswahl. Legen Sie den Wert auf 3 (Standard) fest, um die Fensterauswahl zu starten, wenn der Cursor über einem Objekt ist. Wenn auf 1 gesetzt wird, wird das Objekt unter dem Cursor ausgewählt.</p> <p>PICKBOX: Legt die Größe des kleinen Quadrats, das am Fadenkreuz angezeigt wird, in Pixeln fest. Objekte werden hervorgehoben wenn sie von der Pickbox berührt werden.</p>  <p>PICKDRAG: Steuert die Methode für die Fensterauswahl:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Klicken für den ersten Punkt, dann wählen Sie einen zweiten Punkt. • 1: Drücken und halten Sie die linke Maustaste, bewegen Sie dann die Maus und lassen Sie die Maustaste wieder los. <p>PICKFIRST: Steuert, ob Befehle einen bestehenden Auswahlsatz akzeptieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Bestehende Auswahlsätze werden nicht berücksichtigt, wenn ein Befehl gestartet wird. • 1: Befehle, die auffordern Objekte auszuwählen, benutzen einen vorhandenen Auswahlsatz. <p>PICKSTYLE: Steuert die Auswahl von Gruppen und assoziativen Schraffuren. Der Wert wird in einem Bitcode aus der Summe der Werte der ausgewählten Optionen gespeichert.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: Keine Gruppen oder assoziative Schraffur Auswahl. 	Auswahl		Pick hinzufügen	<input checked="" type="checkbox"/> Ausgewählte Objekte de	Pick automatisch	0x0003 (3)	Pick Box	4	Pick ziehen	[0] Zeichne Auswahl Fenster	Pick erstes	[1] Zunächst die Objekte wä	Pick Stil	0x0001 (1)	1	<input checked="" type="checkbox"/> Gruppen Auswahl	2	<input type="checkbox"/> Assoziative Schraffur Au
Auswahl																				
Pick hinzufügen	<input checked="" type="checkbox"/> Ausgewählte Objekte de																			
Pick automatisch	0x0003 (3)																			
Pick Box	4																			
Pick ziehen	[0] Zeichne Auswahl Fenster																			
Pick erstes	[1] Zunächst die Objekte wä																			
Pick Stil	0x0001 (1)																			
1	<input checked="" type="checkbox"/> Gruppen Auswahl																			
2	<input type="checkbox"/> Assoziative Schraffur Au																			

BricsCAD V18 - Befehls Referenz

		<ul style="list-style-type: none"> • 1: Ermöglicht die Auswahl von Gruppen. • 2: Ermöglicht die Auswahl von assoziativen Schraffuren (noch nicht unterstützt). • 3: Ermöglicht die Auswahl von Gruppen und assoziativen Schraffuren (noch nicht unterstützt). <p>Strg+H wechselt den Wert von PICKSTYLE</p>
Eigenschaf ten	E	<p>Wählt Objekte auf der Basis ihrer Eigenschaften aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>WAHL nach Eigenschaften - geben Sie einen Eigenschaftenmodus ein.</p> <p>Siehe Befehl Eigenschaften.</p>
Far be	F	<p>Wählt alle Objekte mit derselben Farbe aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Farbe wählen - bestimmen Sie eine Farbnummer oder einen Namen.</p> <p>Siehe Befehl Farbe.</p>
Lay er	LA	<p>Wählt alle Objekte mit denselben Layernamen aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Layername(n) wählen - bestimmen Sie einen oder mehrere Layer Namen.</p> <p>Verwenden Sie ein Komma für die Trennung mehrerer Layernamen.</p> <p>Siehe Befehl Layer.</p>
Lini ent yp	LT	<p>Wählt alle Objekte mit demselben Linientyp aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Linientyp(en) wählen - bestimmen Sie einen oder mehrere Linientyp Namen.</p> <p>Verwenden Sie ein Komma für die Trennung mehrerer Linientypnamen.</p> <p>Siehe Befehl Linientyp.</p>
Na me	N	<p>Wählt alle Objekte mit demselben Objektnamen aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Objektnamen() wählen - bestimmen Sie einen oder mehrere Objekt Namen.</p> <p>Verwenden Sie Kommas, um mehrere Objektnamen zu trennen. Objektnamen sind die Namen der Objekte, wie z. B. Linie, Kreis, Bogen und Strahl.</p>
Obj ekt hö he	OH	<p>Wählt alle Objekte mit derselben Objekthöhe aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Objekthöhe wählen - geben Sie eine Zahl ein.</p> <p>Siehe Befehl Objekthöhe.</p>
Wer t	W	<p>Wählt alle Objekte mit demselben Wert aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Wert(e) wählen - geben Sie einen oder mehrere Werte ein.</p> <p>Verwenden Sie Kommas, um mehrere Werte zu trennen.</p>
Brei te	B	<p>Wählt alle Objekte mit derselben Breite aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p> <p>Breite wählen - geben Sie eine Zahl ein.</p>
Han dles	H	<p>Wählt ein Objekt mit der Referenznummer aus. Sie werden zu folgendem aufgefordert:</p>

		Referenz wählen - geben Sie eine Zahl ein, wie z. B. 889. Handles sind hexadezimale Zahlen, die Objekte in der Zeichnung eindeutig identifizieren. Um die Handle Nummer zu ermitteln, verwenden Sie den Befehl Liste .
Platzierung s Ort	O	Kehrt zur ursprünglichen Eingabeaufforderung zurück: Wählen Sie Objekte, die im Satz aufgenommen werden sollen - fügt dem Auswahl Satz Objekte hinzu.

Verfahren

[Auswahl und Griff Einstellungen](#)

[Erstellen einer Auswahl, bevor Befehlsstart \(pre-Pick\)](#)

[Erstellen einer Auswahl nach dem Befehlsstart \(post-Pick\)](#)

[Auswählen von übereinander liegenden Objekten](#)

[Einen Auswahl-Satz mit der Schnellauswahl erzeugen](#)

Ähnliche Befehle

[DdSelect](#) - setzt die Auswahleigenschaften über den Dialog *Einstellungen* im Bereich *Objektauswahl*.

[SelectSimilar](#) - wählt alle Objekte vom gleichen Typ wie die aktuelle Auswahl, basierend auf einer Reihe von ausgewählten Eigenschaften, die in der Systemvariablen [SELECTSIMILARMODE](#) gespeichert werden.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlGriffe](#) - wählt Objekte und zeigt die Griffe an.

[SAuswahl](#) - erzeugt einen Auswahl Satz über Filter.

WahlAusgerichteteFlächen

Wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

Zugriff auf den Befehl über

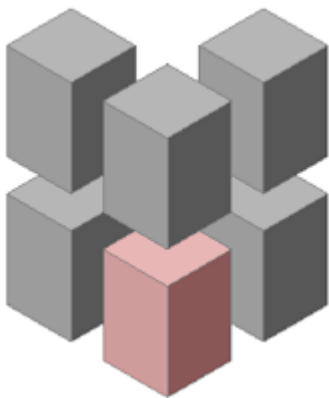
Befehlszeile: *wahlAusgerichteteFlächen*

Quad Cursor Menü: *Volumenkörper/Flächen Auswahl* | 

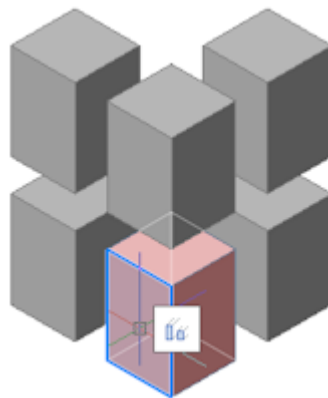
: *wahlAusgerichteteFlächen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

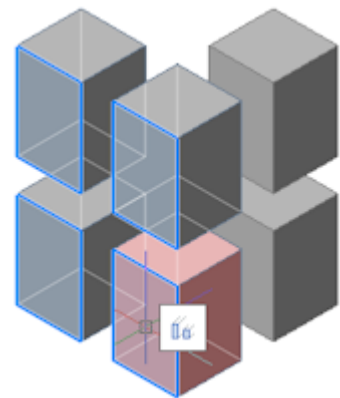
Wähle Fläche: Klicken Sie auf eine Fläche im Model.



Start



Wähle Fläche



Ausgerichtete Flächen ausgewählt

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimMehrfachWahl](#) - wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlAusgerichteteVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

[WahlVerbundeneVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

WahlAusgerichteteVolumenkörper

Wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

Zugriff auf den Befehl über

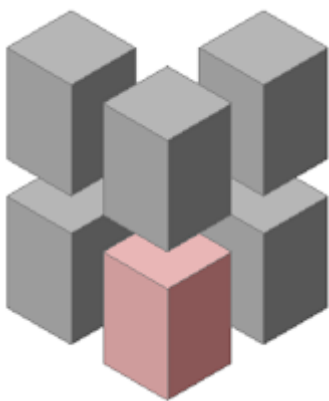
Befehlszeile: *wahlAusgerichteteVolumenkörper*

Quad Cursor Menü: *Volumenkörper/Flächen Auswahl* | 

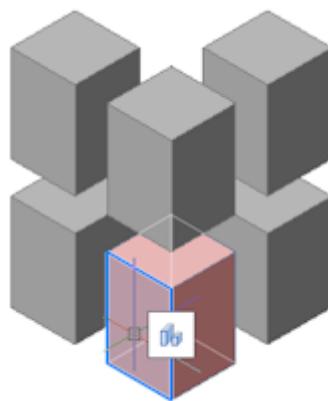
: *wahlAusgerichteteVolumenkörper*

Aufforderung in der Befehlszeile:

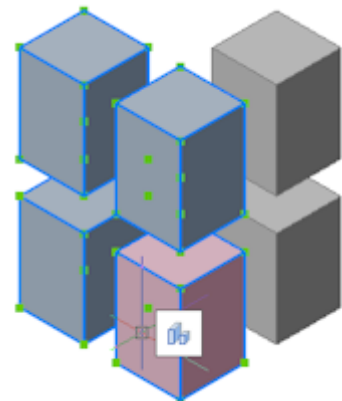
Wähle Fläche: Klicken Sie auf eine Fläche im Model.



Start



Wähle Fläche



Ausgerichtete Volumenkörper ausgewählt

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimMehrfachWahl](#) - wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlAusgerichteteFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

[WahlVerbundeneVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

WahlVerbundeneFlächen

Wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

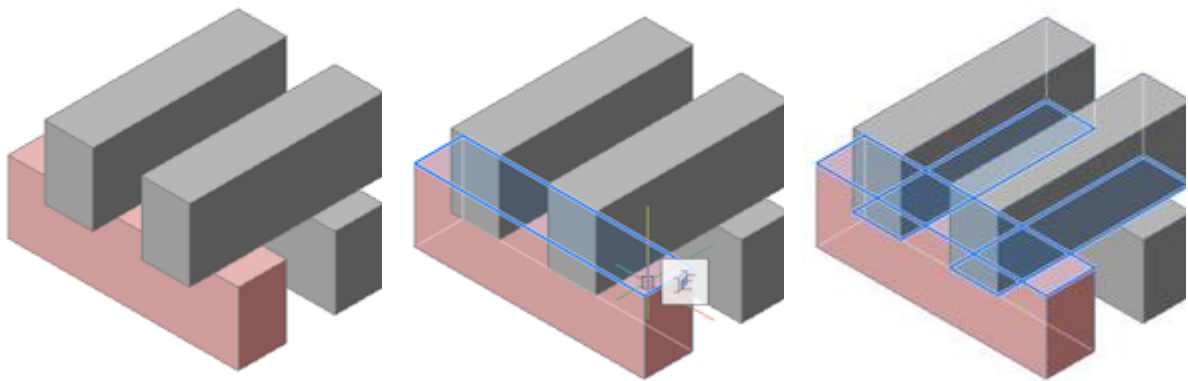
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wahlverbundeneflächen*

Quad Cursor Menü: *Volumenkörper/Flächen Auswahl* | 

: *wahlverbundeneflächen*

Wähle Fläche: Klicken Sie auf eine Fläche im Model.



Start

Wähle Fläche

Verbundene Flächen
ausgewählt

Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimMehrfachWahl](#) - wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlAusgerichteteFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlAusgerichteteVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

WahlVerbundeneVolumenkörper

Wählt alle Volumenkörper in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

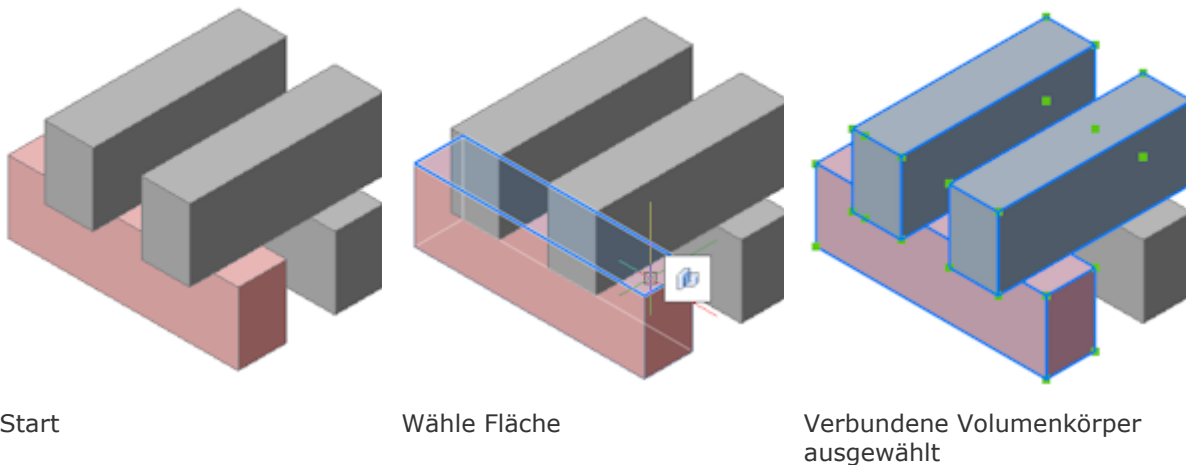
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wahlverbundenevolumenkörper*

Quad Cursor Menü: *Volumenkörper/Flächen Auswahl* | 

: *wahlverbundenevolumenkörper*

Wähle Fläche: Klicken Sie auf eine Fläche im Model.



Befehls Optionen

Keine Optionen.

Ähnliche Befehle

[BimMehrfachWahl](#) - wählt lineare Volumenkörper mit koplanaren und/oder parallelen Achsen.

[DmWahl](#) - wählt Kanten und Flächen von 3D-Volumenkörpern oder Flächen auf der Grundlage ihrer geometrischen Eigenschaften.

[WahlAusgerichteteFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlAusgerichteteVolumenkörper](#) - wählt alle Volumenkörper in einem Model, die eine Fläche besitzen, die mit einer ausgewählten Fläche koplanar sind.

[WahlVerbundeneFlächen](#) - wählt alle Flächen in einem Model, die mit einer ausgewählten Fläche verbunden sind.

WahlGriffe

Wählt Objekte aus und zeigt deren Griffe an (kurz für "Auswahl Griffe").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wahlgriffe*

Kurtaste: *Klicken Sie mit dem Cursor auf ein Objekt.*

Alias: *wahlgriff*

: *wahlgriffe*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie die Objekte die Griffe anzeigen sollen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.

Wählen Sie die Objekte, die Griffe anzeigen sollen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren.

BricsCAD hebt die ausgewählten Objekte hervor und zeigt deren Griffe an.



Sie können die Objekte durch Ziehen der Griffe bearbeiten.

Verwenden Sie die Tastenkombination Strg+A, um alle Objekte in einer Zeichnung auszuwählen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Wählen Sie Objekte die Griffe anzeigen sollen	Wählt ein oder mehrere Objekte aus.

Ähnliche Befehle

Wahl - wählt Objekte.

SelectSimilar - wählt alle Objekte vom gleichen Typ wie die aktuelle Auswahl, basierend auf einer Reihe von ausgewählten Eigenschaften, die in der Systemvariablen **SELECTSIMILARMODE** gespeichert werden.

DdGrips - setzt die Parameter für die Griffe durch das Dialogfenster Einstellungen.

Werkzeugkasten

Schaltet die Anzeige von Werkzeugkästen ein oder aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *Werkzeugkasten*

: *Werkzeugkasten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Namen des Werkzeugkastens eingeben oder [Alle] <Alle>: Geben Sie den Namen des Werkzeugkastens ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für alle Werkzeugkästen.

Eine Option eingeben [Anzeigen/ausBlenden] Anzeigen>: Geben Sie A oder B ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie den Namen des Werkzeugkastens an	Definiert den Namen eines Werkzeugkastens.
ALLE	Identifiziert alle Werkzeugkästen.
Zeigen	Zeigt die (den) angegebene(n) Werkzeugkä(a)sten.
Verdeckt	Blendet die angegebenen Werkzeugkästen aus.

Verfahren

[Werkzeugkästen](#)

[Werkzeugkästen Flyouts](#)

[Öffnen eines Werkzeugkastens](#)

[Schließen eines Werkzeugkastens](#)

[Die Standard Werkzeugkästen wiederherstellen](#)

[Die Symbolgröße eingestellt](#)

[Die Position und Sichtbarkeit eines Werkzeugkastens festlegen](#)

Ähnliche Befehle

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[Anpassen](#) - anpassen von Werkzeugkästen.

[AbiLad](#) und [MenüLad](#) - lädt CUI Dateien, in denen Werkzeugkästen und andere Benutzeroberflächen Elemente definiert sind.

[AbiEntf](#) und [MenüEntf](#) - entlädt CUI Dateien, in denen Werkzeugkästen und andere Benutzeroberflächen Elemente definiert sind.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikfenster in den Vordergrund.

[Bildlaufleiste](#) - schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

-Werkzeugkasten

Schaltet die Anzeige von Werkzeugkästen ein oder aus.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-werkzeugkasten*

: *-werkzeugkasten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Namen des Werkzeugkastens eingeben oder [Alle] <Alle>: Geben Sie den Namen des Werkzeugkastens ein, oder drücken Sie die Eingabetaste für alle Werkzeugkästen.

Eine Option eingeben [Anzeigen/ausBlenden] Anzeigen>: Geben Sie A oder B ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Geben Sie den Namen des Werkzeugkastens an	Definiert den Namen eines Werkzeugkastens.
ALLE	Identifiziert alle Werkzeugkästen.
Zeigen	Zeigt die (den) angegebene(n) Werkzeugkä(a)sten.
Verdeckt	Blendet die angegebenen Werkzeugkästen aus.

Verfahren

[Werkzeugkästen](#)

[Werkzeugkästen Flyouts](#)

[Öffnen eines Werkzeugkastens](#)

[Schließen eines Werkzeugkastens](#)

[Die Standard Werkzeugkästen wiederherstellen](#)

[Die Symbolgröße eingestellt](#)

[Die Position und Sichtbarkeit eines Werkzeugkastens festlegen](#)

Ähnliche Befehle

[BefehlsZeile](#) - zeigt die Befehlszeile an.

[BefehlsZeileAusbl](#) - blendet die Befehlszeile aus.

[Anpassen](#) - anpassen von Werkzeugkästen.

[AbiLad](#) und [MenüLad](#) - lädt CUI Dateien, in denen Werkzeugkästen und andere Benutzeroberflächen Elemente definiert sind.

[AbiEntf](#) und [MenüEntf](#) - entlädt CUI Dateien, in denen Werkzeugkästen und andere Benutzeroberflächen Elemente definiert sind.

[GraphBld](#) - setzt das Grafikenster in den Vordergrund.

[Bildlaufleiste](#) - schaltet die Anzeige der Bildlaufleisten.

[StatLeiste](#) - schaltet die Anzeige der Statuszeile um.

[TextBld](#) - bringt das Text-Fenster in den Vordergrund.

Werkzeugpaletten

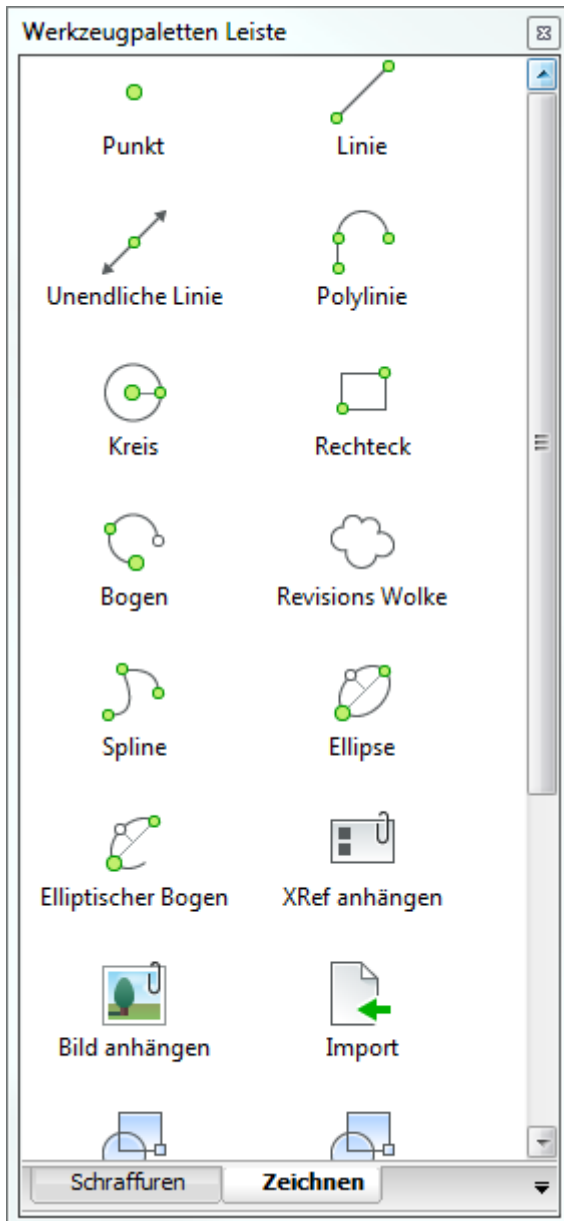
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *werkzpaletten*

Kontextmenü: *Werkzeugpaletten Leiste*

: *werkzpaletten*

Die Werkzeugpaletten Leiste wird angezeigt:



Befehls Optionen

Keine Optionen

Verfahren

[Die Ansichts Optionen einstellen](#)
[Hinzufügen einer neuen Werkzeugpalette](#)
[Öffnen des Dialog Anpassen](#)
[Importieren einer Werkzeugpalette](#)
[Arbeiten mit Werkzeugpaletten Gruppen](#)
[Eine Werkzeugpalette umbenennen](#)
[Eine Werkzeugpalette löschen](#)
[Hinzufügen eines Schraffur Musters](#)
[Hinzufügen eines Blocks](#)
[Hinzufügen eines Befehls](#)
[Bearbeiten eines Werkzeuges](#)
[Verwaltung der Werkzeuge](#)
[So öffnen oder schließen Sie ein Panel](#)
[Andocken eines Panels](#)
[So docken Sie ein Panel in Abhängigkeit zu einem anderen gedockten Panel an](#)
[So stapeln Sie Panels in Registerkarten](#)

Ähnliche Befehle

[WerkzPalettenSchl](#) - schließt die Werkzeugpaletten Leiste.
[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste, der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.
[TpNavig](#) - ermöglicht es eine Werkzeug Palette oder eine Werkzeug Paletten Gruppe nach ihrem Namen zu laden. Wenn nicht bereits geöffnet, wird das Werkzeug Paletten Panel geöffnet.

WerkzPalettenSchl

Schließt die Werkzeugpaletten Leiste.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *werkzpalettenschl*

: *werkzpalettenschl*

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[WerkzPaletten](#) - öffnet das Werkzeug Paletten Panel.

[-ToolPanel](#) - ermöglicht die Steuerung der Anzeige von Werkzeug Panels, wie z. B. die Eigenschaften Leiste, der Multifunktionsleiste oder des Plan Sätze Panel von der Befehlszeile aus.

WBlock

Schreibt Blöcke und andere Teile einer Zeichnung über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte (kurz für "Schreibe-Block").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wblock*

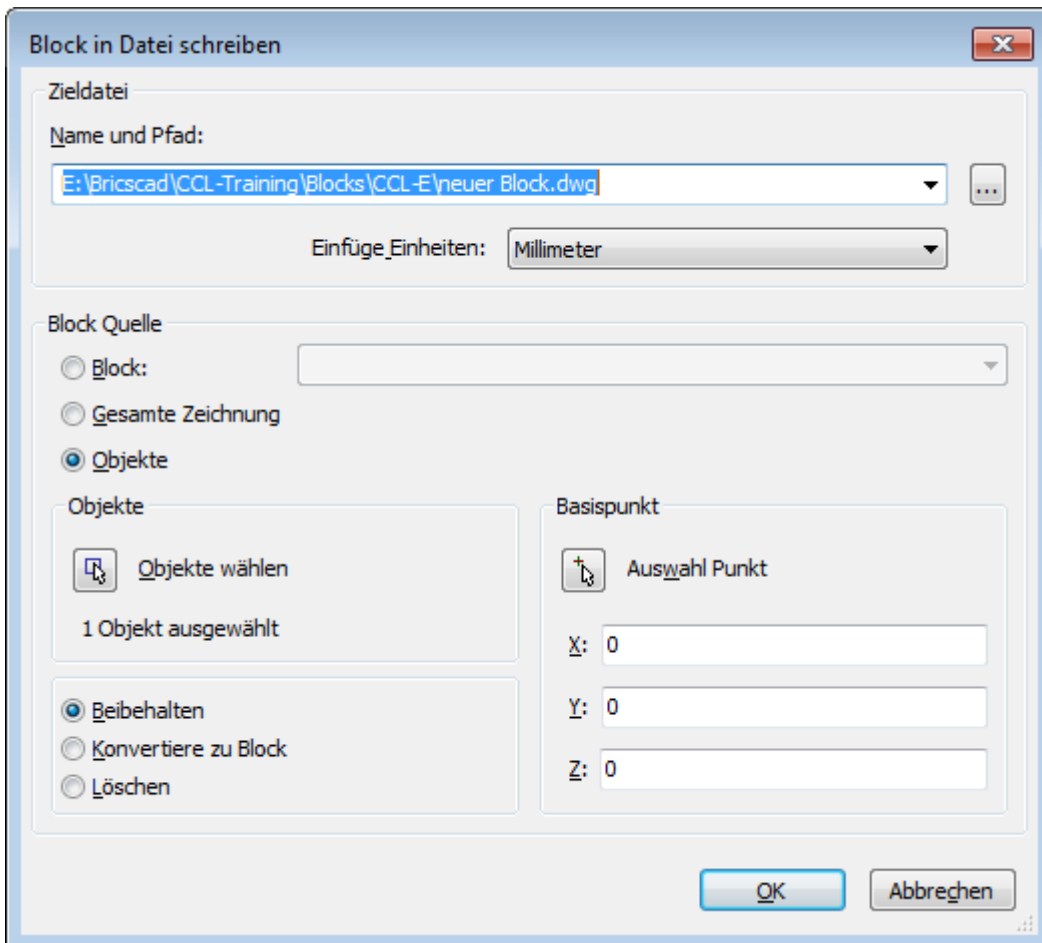
Alias: *w*

Menü: *Werkzeuge | Block speichern*

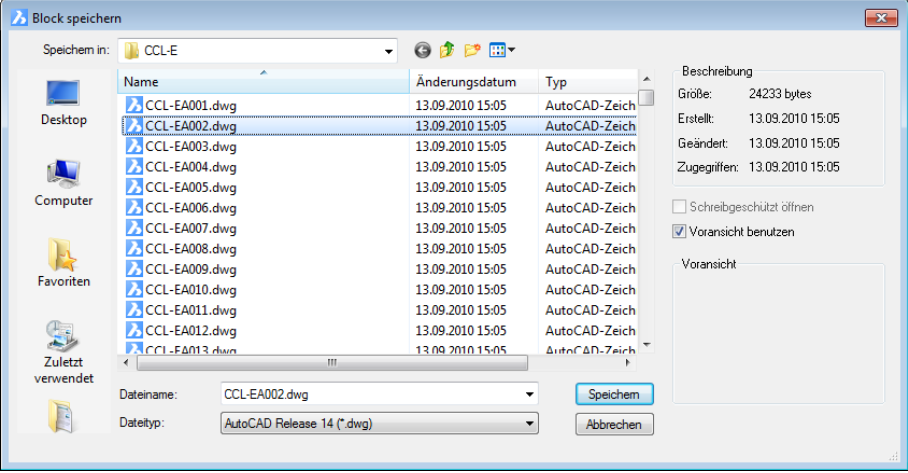
Werkzeugkasten: *Werkzeuge | *


: *wblock*

Ein Dialog wird angezeigt:



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name und Pfad	<p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Durchsuchen</i> (...). Ein Dialog wird angezeigt.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Speichern in - Wählen Sie einen Ordner. • Dateiname - Definiert den Namen der Datei. • Dateityp - Definiert den Dateityp. Wählen Sie DWG- oder DXF-Formate in der Liste. • Vorsicht benutzen Schaltet die Einbeziehung des Vorschaubildes in der Datei ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> • Ja - schließt ein Bitmap-Vorschau-Bild ein. • Nein - die Vorschau ist nicht eingeschlossen.
Einfüge Einheiten	Definiert die System Variable INSUNITS (Einfüge Einheiten) der Zeichnung.
Block Quelle	Wählt die Geometrie, um eine neue Datei zu speichern.
Block	Klicken Sie auf die Schaltfläche Liste, dann wählen Sie einen Block aus der Liste aus.
Komplette Zeichnung	Wählt die komplette Geometrie in der Zeichnung.
Objekte	<p>Ermöglicht die Auswahl der Objekte, die in einer neuen Zeichnung gespeichert werden sollen.</p> <p>Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (☒).</p> <p>Sie werden aufgefordert, Objekte auszuwählen. Drücken Sie die EINGABETASTE oder Rechtsklick, um die Auswahl der Objekte zu beenden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Beibehalten - erhält die ausgewählten Objekte wie sie sind. • Konvertiere zu Block - konvertiert die ausgewählten Objekte zu einem Block in der aktuellen Zeichnung. • Löschen - löscht die ausgewählten Objekte in der aktuellen Zeichnung; diese verschiebt die Auswahl in eine neue Zeichnung.

Basispunkt	<p>Definiert den Basispunkt in der neuen Zeichnung. Führen Sie eine der folgenden Aktionen durch:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf die Schaltfläche <i>Auswählen</i> (). Sie werden aufgefordert, den Basispunkt in der Zeichnung zu wählen. • Geben Sie die Koordinaten des Basispunktes in die Felder X, Y und Z ein.
------------	--

Verfahren

[Einen Block in einer separaten Zeichnung speichern](#)

Ähnliche Befehle

[-WBlock](#) - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über die Befehlszeile in Dateien auf der Festplatte.

[Export](#) - Exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformaten.

[ExportLayout](#) - exportiert alle sichtbaren Objekte aus dem aktuellen Layout in den Model Bereich einer neuen Zeichnung.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke und Zeichnungen ein und fordert Sie auf, Attributwerte über ein Dialogfenster einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke und Zeichnungen ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[MEinfüg](#) - fügt eine rechteckige Reihe von Blöcken ein.

[SichAls](#) - sichert Zeichnungen in verschiedenen Versionen des DWG-, DWF- und DXF-Formats.

-WBlock

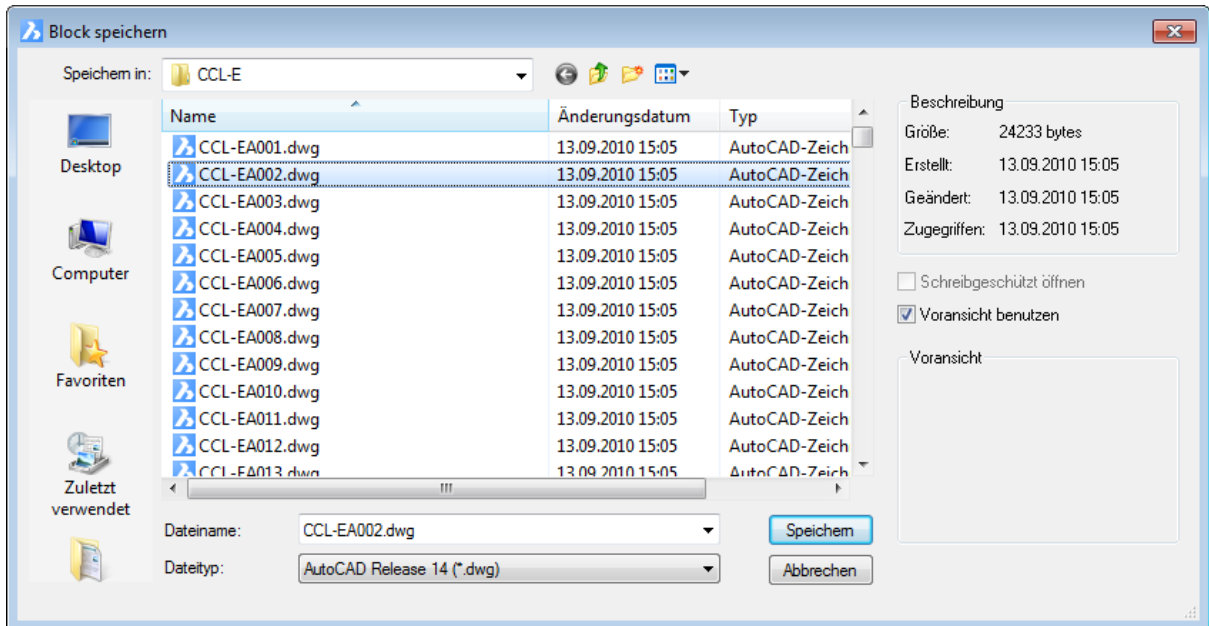
Schreibt Blöcke und andere Teile einer Zeichnung über die Befehlszeile in Dateien auf der Festplatte (kurz für "Schreibe-Block").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *-wblock*

: *-wblock*

Ein Datei-Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie einen Ordner aus, geben Sie einen Namen in das Feld Dateiname ein und drücken Sie die Schaltfläche Speichern.

Aufforderung in der Befehlszeile:

Block, der als WBlock gespeichert wird oder **[&/*] <Objekte wählen>**: Geben Sie den Namen des Blocks ein, den Sie in eine Datei schreiben möchten, oder drücken Sie die Eingabetaste, um Objekte auszuwählen oder geben Sie eine Option ein.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Block, der als WBlock gespeichert wird	Geben Sie den Namen des Blocks, den Sie in eine Datei schreiben möchten, ein.
Objekte wählen	Drücken Sie die Eingabetaste. BricsCAD fordert Sie auf: Einfügepunkt für neuen Block oder [Beschriftungen]: Geben Sie den Ursprungspunkt der zu erstellenden Zeichnungsdatei ein. Objekte für Block wählen: Wählen Sie Objekte. Objekte im Satz: <Anzahl der gewählten Objekte> Objekte für Block wählen: Wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die EINGABETASTE, um die Auswahl zu stoppen und die neue Zeichnung zu erstellen. Die selektierten Objekte werden aus der aktuellen Zeichnung gelöscht. Mithilfe des Befehls Hoppla werden die gelöschten Objekte wiederhergestellt.
Mehrere Blöcke	Ermöglicht es, mehrere Blöcke in einer Zeichnung zu speichern. Geben Sie & oder M ein BricsCAD fordert Sie auf: Zu speichernde Blöcke: Geben Sie die Namen der Blöcke durch Kommas getrennte ein. Die Block-Definitionen werden in der neuen Zeichnung gespeichert.
Komplette Zeichnung	Speichert die gesamte Zeichnung. Dieses Verfahren entspricht dem Befehl SichAls . Geben Sie * oder eine A ein Alle Objekte in der aktuellen Zeichnung werden in die neue Zeichnung gespeichert.

Ähnliche Befehle

[WBlock](#) - schreibt Blöcke und andere Zeichnungs Teile über einen Dialog in Dateien auf der Festplatte.

[Export](#) - Exportiert eine Zeichnung in einer Vielzahl von Vektor- und Rasterformate.

[ExportLayout](#) - exportiert alle sichtbaren Objekte aus dem aktuellen Layout in den Model Bereich einer neuen Zeichnung.

[Einfüge](#) - fügt Blöcke und Zeichnungen ein und fordert Sie auf, Attributwerte über einen Dialog einzugeben.

[-Einfüge](#) - fügt Blöcke und Zeichnungen ein und fordert Sie auf, Attributwerte über die Befehlszeile einzugeben.

[MEinfüg](#) - fügt eine Reihe von Blöcken ein.

[SichAls](#) - sichert Zeichnungen in verschiedenen Versionen des DWG- DWF- und DXF- Formats.

WmfOut

Exportiert Zeichnungen im WMF-, EMF- und SLD-Format (kurz für "Windows Metafile-Ausgabe"). Auf Linux Plattform verwenden Sie bitte [MachDia](#) (SLS) Bilddateien zu erstellen.

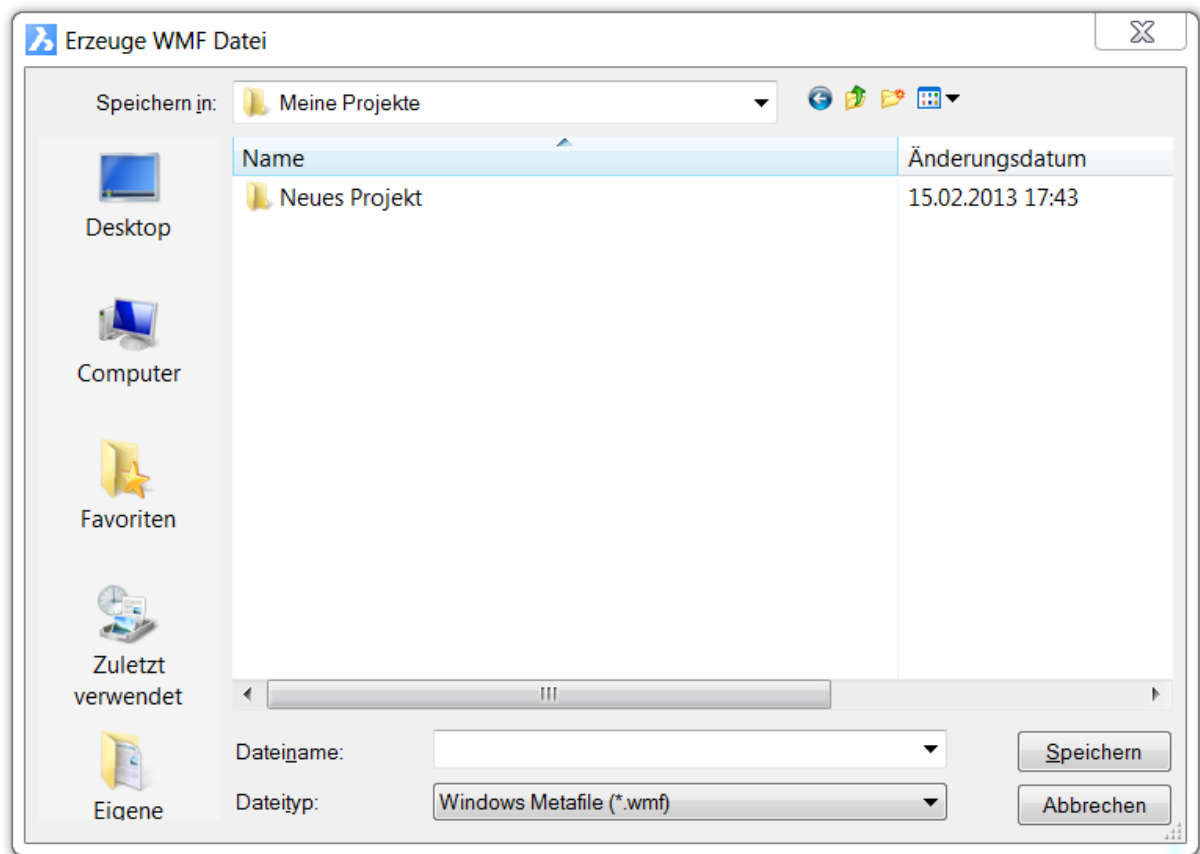
Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *wmfout*

Alias: *wau*

: *wmfout*

Ein Dialog wird angezeigt:



Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie einen Dateityp, und klicken Sie anschließend auf Speichern.

WMF, EMF und SLD Dateien können mit dem Befehl [ZeigDia](#) angezeigt werden.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Definiert den Namen des Dias (Momentaufnahme).
Dateityp	Definiert das Format der Datei: <ul style="list-style-type: none"> • SLD - kompatibel mit AutoCAD. • EMF - enhanced WMF Format. • WMF - Windows Meta Dateiformat, eine Mischung aus Vektor- und Raster-Formaten. Die Benutzereinstellung <i>PictureExportScale</i> legt die Ansichtsgröße beim WMF oder EMF exportieren fest.
Speichern	Speichert die Datei.

Ähnliche Befehle

[BmpSich](#) - exportiert Zeichnungen im Format BMP.

[Export](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate BMP, DWF, DXF, DWT, PDF, WMF, EMF, SLD und ältere DWG Formate.

[MachDia](#) - exportiert Zeichnungen in die Formate WMF, EMF und SLD.



XZuordnen


Hängt externe Referenz-Zeichnungen über eine Dialog Eingabe an die aktuelle Zeichnung an. (kurz für "externe Zuordnen").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *xzuordnen*

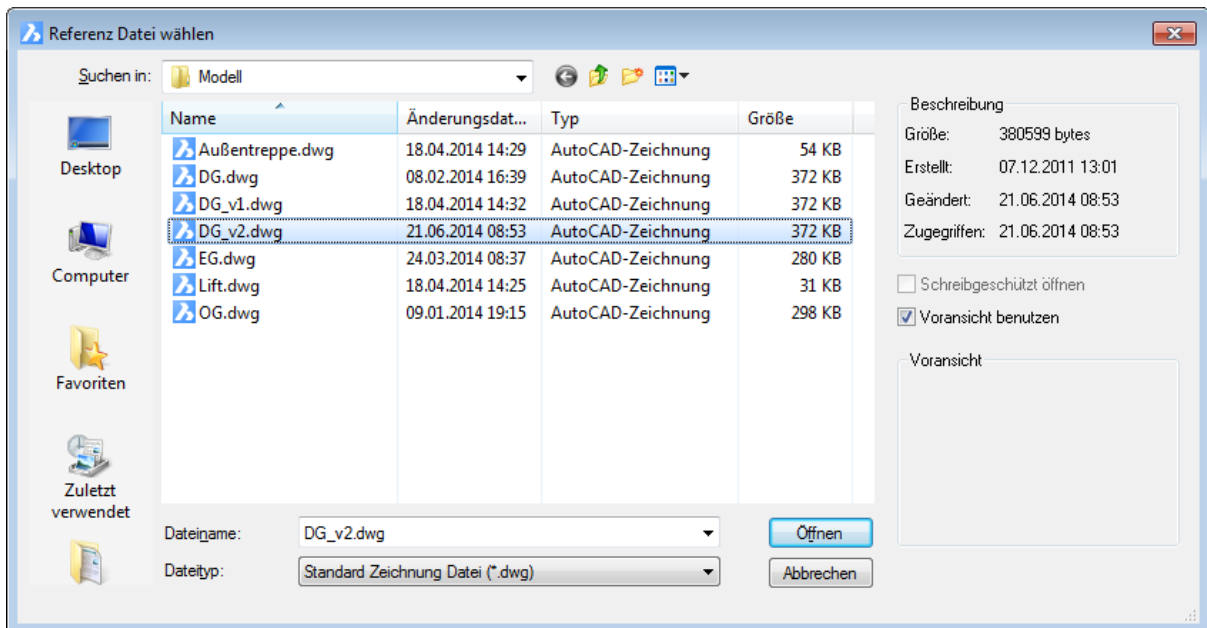
Alias: *xz*

Menü: *Einfügen | XRef anhängen*

Werkzeugkasten: *Einfügen* | 

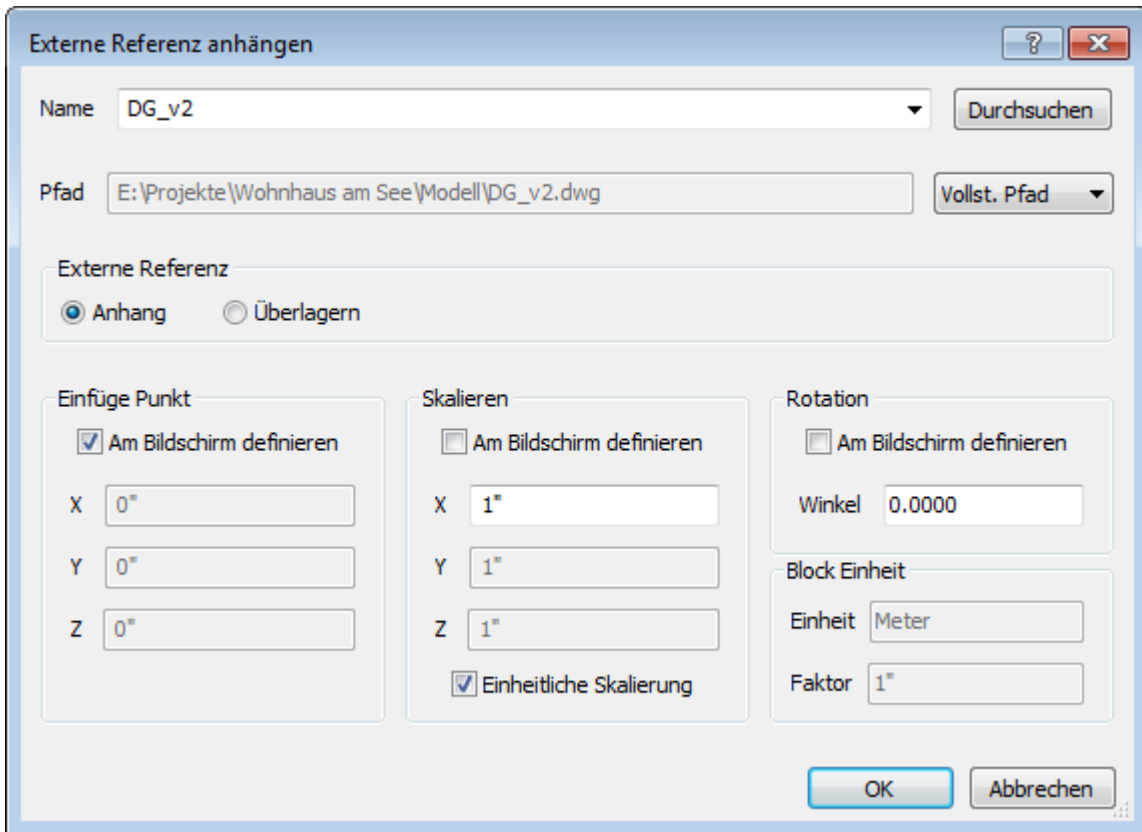
: *xzuordnen*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.

BricsCAD zeigt folgenden Dialog an:



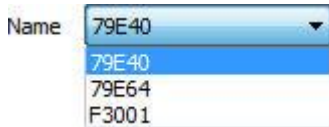
Wählen Sie die Optionen aus und klicken Sie dann auf OK.


Wenn Sie am Bildschirm definieren wählen, dann werden Sie in der Befehlszeile aufgefordert, Einfügekpunkt, Skalierung und / oder Drehwinkel einzugeben.

Die Systemvariable [XDWGFADPECTL](#) steuert den Fading-Level für Xref-Einfügungen. Nicht positive Werte deaktivieren das Fading. Es werden Werte zwischen -90 und 90 akzeptiert.

Dieser Befehl ist eine Abkürzung für die Nutzung der Option zuordnen des **-XRef** Befehls.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Name	<p>Definiert den Namen der angehängten Zeichnungsdatei.</p> <p>Wenn mehr als eine DWG-Datei angehängt wurde, sind die Namen der Zeichnungen über ein Pulldown-Menü erreichbar:</p>  <p>Das Auswählen eines anderen Namens ermöglicht es Ihnen, die Xref Eigenschaften zu ändern.</p>
Durchsuchen	<p>Zeigt den Dialog Wähle Zeichnung an.</p> <p>Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.</p> <p>Durch die Wahl einer anderen Datei können Sie eine zusätzliche Zeichnung anhängen, ohne dass Sie diesen Dialog verlassen müssen.</p>
Pfad	<p>Zeigt den Pfad der für diesen Anhang von BricsCAD gespeichert wird.</p> <p>Sie können dieses Feld nicht bearbeiten; stattdessen müssen Sie die Schaltfläche Durchsuchen benutzen, um den Pfad zur Datei zu ändern.</p>

<p>Vollst. Pfad</p>	<p>Klicken Sie auf das Drop-Down-Menü, um die verschiedenen Pfad-Typen zu wählen:</p>  <p>Vollständiger Pfad - speichert das Laufwerk und den Ordner Namen zur DWG- Datei (absolute Referenz) wie: c:\cad\dwg\dateiname.dwg Relativ Pfad - speichert den Pfad zum Ordner der xref DWF-Datei, wie z. B. ..\dateiname.dwg (..\ bedeutet einen Ordner höher.) Diese Option funktioniert erst, wenn die Zeichnung mindestens einmal gespeichert wurde. Kein Pfad -entfernt die Laufwerks- und Ordnernamen, so dass nur der DWG-Dateiname übrig bleibt, wie z. B: dateiname.dwg</p>
<p>Externe Referenz</p>	<p>Definiert, wie die externe Referenz angehängt werden soll: Anhang - hängt die Xref und verschachtelte Xrefs an. Überlagern - hängt nur die erste Ebene der Xrefs an.</p>
<p>Einfüge Punkt</p>	<p>Definiert die Lage der unteren linken Ecke der Xref.</p>
<p>Am Bildschirm definieren</p>	<p>Legt fest, wann der Einfüge Punkt definiert wird: Ein - geben Sie den Einfügekpunkt in der Zeichnung an, nachdem der Dialog geschlossen wurde; Sie werden aufgefordert: Einfügekpunkt für Block: - Wählen Sie einen Punkt oder geben Sie X, Y, Z Koordinaten ein. Aus - der Einfügekpunkt wird in diesem Dialog durch Eingabe der Werte in die X, Y und Z- Felder definiert.</p>
<p>X Y Z</p>	<p>Definiert die x, y, z-Koordinaten für den Xref Einfügekpunkt. Verwenden Sie 0,0,0, um die Xref am Ursprung der Zeichnung einzufügen.</p>
<p>Skalieren</p>	<p>Legt die Größe der Xref fest.</p>
<p>Am Bildschirm definieren</p>	<p>Legt fest, wann der Skalierfaktor definiert wird: Ein - geben Sie den Skalierungsfaktor in der Zeichnung an, nachdem der Dialog geschlossen wurde; Sie werden aufgefordert: [Ecke] <1.0000>: - geben Sie eine Option ein, wählen Sie zwei Punkte, geben Sie eine Zahl ein oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen. Y-Skalierfaktor: <Entspricht X-Skalierfaktor> - geben Sie eine Option oder eine Zahl ein oder drücken Sie die Eingabetaste für den Standardwert. Aus - definieren Sie den Skalierungsfaktor in diesem Dialog, durch Eingabe der Werte in die X, Y und Z- Felder.</p>
<p>X Y Z</p>	<p>Definiert die Skalierungsfaktoren der Xref in der x, y und z Richtung. Verwenden Sie 1,1,1, um die Xref in seiner ursprünglichen Größe zu erhalten.</p>
<p>Einheitliche Skalierung</p>	<p>Stellt die Y und Z Skalierungsfaktoren gleich dem X Skalierungsfaktor.</p>

Drehung	Definiert den Drehwinkel der Xref.
Am Bildschirm definieren	Legt fest, wann die Drehung definiert wird: Ein - geben Sie den Winkel in der Zeichnung an, nachdem der Dialog geschlossen wurde; Sie werden aufgefordert: Drehwinkel für Block <0>: - geben Sie eine Zahl ein, wählen Sie zwei Punkte, oder drücken Sie die EINGABETASTE für den Standardwert. Aus - definieren Sie den Winkel in diesem Dialog durch Eingabe des Wertes in das Feld Winkel.
Winkel	Definiert den Drehwinkel um den Einfügepunkt. Positive Winkel drehen die Xref gegen den Uhrzeigersinn. Verwenden Sie 0, um die ursprüngliche Ausrichtung der Xref zu erhalten.
Block Einheit	Einheit: Zeigt die INSUNITS Einstellung der einzufügenden Zeichnung. Faktor: zeigt den berechneten Skalierungsfaktor in Bezug auf die INSUNITS Einstellung der einzufügende Zeichnung und der aktuellen Zeichnung.

Verfahren

[Anhängen einer externen Referenz](#)

Ähnliche Befehle

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

[Platzansicht](#) - platziert eine Modellansicht aus einer Quell-Zeichnung in einem Papier-Layout der aktuellen Zeichnung.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an, und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an, und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

	<p>Diese Option ersetzt die abschneide Umgrenzung durch eine neue Umgrenzung. Bitte beachten Sie, dass der Befehl, wenn alle bisherigen Umgrenzungen gelöscht wurden, nur durch die Aufforderung neue Umgrenzungen zu wählen, weiter ausgeführt wird. Die Eingabe Nein bei der vorherigen Eingabeaufforderung wird also den Befehl XZuschneiden abbrechen.</p>
Wähle Polylinie	<p>Wählen Sie eine vorhandene Polylinie. Sie können splined Rechtecke, Ringe, Polylinien und Polygone wählen. Die Polylinie muss nicht geschlossen sein, darf sich selbst aber nicht schneiden.</p>
Vieleckig	<p>Erzeugt eine mehrseitige Abschnitts-Grenze; und fordert Sie auf: Definieren Sie den ersten Punkt - wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück] - wählen Sie einen weiteren Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Definieren Sie den nächsten Punkt oder [Zurück] - wählen Sie weitere Punkte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um das Polygon fertig zu stellen.</p>
Rechteckig	<p>Erstellt eine rechteckige Abschnitts-Grenze, und fordert Sie: Erste Ecke festlegen: - Wählen Sie einen Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Gegenüberliegende Ecke festlegen: - Wählen Sie einen weiteren Punkt in der Zeichnung, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p>
Ein	Schaltet Abschnitt-Grenzen ein.
AUs	Schaltet die Abschnitts-Umgrenzungen inaktiv, die Xrefs sind wieder komplett sichtbar. Die Abschnitts-Umgrenzungen werden weiterhin gespeichert.
Abschneidetiefe	<p>Stellt die 3D vordere und hintere Abschneidetiefe ein; Sie werden aufgefordert: Definiere vorderen Abschneide Punkt oder [Entfernung/Löschen] - geben Sie eine Option ein. Definiere hinteren Abschneide Punkt oder [Entfernung/Löschen] - geben Sie eine Option ein. Diese Option ist für 3D-Xrefs geeignet, bei denen ein Teil der Vorder -und Rückseite des Modells nicht dargestellt werden soll. Diese Option funktioniert nicht, solange Sie nicht mindestens eine Abschnitts-Umgrenzung definiert haben.</p>

Definiere vorderen Abschnide Punkt	Definiert die Position der vorderen Abschnitts-Ebene. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie Koordinaten ein. Die Ebene wird parallel zum aktuellen Ansichtspunkt.
Abstand	Definiert den Abstand des Abschnitt-Punktes, Sie werden aufgefordert: Definiere die Entfernung von der Umgrenzung - definiert die Entfernung von der Abschnitt-Umgrenzung zur vorderen oder hinteren Ebene.
Entfernen	Entfernt die vorderen oder hinteren Abschnitts-Ebenen.
Definiere hinteren Abschnide Punkt	Definiert die Position der hinteren Abschnitts-Ebene. Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie Koordinaten ein. Die Ebene wird parallel zum aktuellen Ansichtspunkt.
Invertieren	Invertiert den Ausschneidemodus: Ausgewählte Xrefs werden entweder außerhalb oder innerhalb der Ausschneidegrenze abgeschnitten.
Löschen	Löscht alle Abschnitt Grenzen; es wird keine weitere Eingabeaufforderung oder Warnung ausgegeben.
Erzeuge Polylinie	Zeichnet eine Polylinie über einen ausgewählten Abschnitts-Umgrenzung. Auf diese Weise können Sie die Abschnitts-Umgrenzung bearbeiten; dies geschieht auf indirekte Weise: 1. Generieren Sie mit dieser Option die Polylinie, und beenden Sie den Befehl. 2. Benutzen Sie den Befehl PEdit , um die Polylinie zu bearbeiten. 3. Wiederholen Sie den Befehl XZuschneiden, benutzen Sie dann die Option Neu wähle Polylinie, um die Polylinie wieder als Abschnitts-Umgrenzung zu definieren.

Ähnliche Befehle

[Pdfzuschneid](#) - Schneidet PDF- Unterlagen zu.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an, und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an, und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

[BildZuschneiden](#) - schneidet Bilder zu.

XKanten

Erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörpern, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *xkanten*

Menü: *Zeichnen | Kanten extrahieren*

Werkzeugkasten: *Zeichnen | Umgrenzungen* | 

Quad: *Zeichnen* | 

: *xkanten*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekte wählen: Wählen Sie einen 3D Volumenkörper, eine 3D Volumenkörper Fläche oder eine Region.

Objekte im Satz: 1

Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte Entitäten aus oder klicken Sie mit der rechten Maustaste.

Die von den Kanten der ausgewählten 3D-Objekte erzeugten 2D-linearen Objekte werden auf dem aktuellen Layer unter Verwendung der aktuellen Objekt Erstellungseinstellungen platziert.

Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[Umgrenzung](#) - platziert eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über eine Dialogeingabe.

[-Umgrenzung](#) - erzeugt eine Polylinien Grenze innerhalb eines geschlossenen Bereiches über die Befehlszeile.

[Aufpräg](#) - prägt 2D-Geometrie auf eine planare Fläche eines 3D Volumenkörpers; ermöglicht es, zusätzliche Kanten auf planaren Flächen zu erstellen.

[GeometrieProjizieren](#) - Befehl zum Projizieren von 2D Geometrie auf eine Region, eine Oberfläche oder einen 3D Volumenkörper; dies ermöglicht das Erstellen von zusätzlichen Linien auf den Flächen von Volumenkörpern und Oberflächen.

[XFlächen](#) - extrahiert einen Satz von 3D-Volumenkörpern oder Oberflächen Flächen als neues 3D-Oberflächen Objekt.

XFlächen

Extrahiert einen Satz von 3D-Volumenkörpern oder Oberflächen Flächen als neues 3D-Oberflächen Objekt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *xflächen*

Quad: *Zeichnen* | 

: *xflächen*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Flächen zum Extrahieren auswählen [Schieben]: Wählen Sie Flächen*.

Flächen zum Extrahieren auswählen [Schieben]: Wählen Sie weitere Flächen oder drücken Sie die Eingabetaste, um den aktuellen Auswahlsatz zu extrahieren.

*Sie können die [Fenster](#) Auswahlmethoden verwenden, um die Flächen auszuwählen. Der Auswahlmodus Flächen wählen wird automatisch verwendet und durch das Symbol neben dem Cursor angezeigt.

Die neu erstellten 3D Flächen werden auf dem aktuellen Layer platziert, mit den aktuellen Objekterstellungs Einstellungen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Schieben	Ermöglicht die neu erstellte 3D Oberfläche Objekte zu verschieben. Sie werden aufgefordert: Basispunkt eingeben [Verschiebung] <Verschiebung>: Geben Sie einen Punkt an. Zweiten Punkt eingeben <Basispunkt zur Verschiebung benutzen>: Geben Sie einen Punkt an.

Ähnliche Befehle

[XKanten](#) - erzeugt 2D lineare Elemente (Linien, Bögen, Kreise, Ellipsen, elliptische Bögen und Splines) von den Kanten von 3D-Volumenkörpern, 3D-Volumenkörper Flächen und Regionen.

XÖffnen

Öffnet eine externe Referenz-Zeichnung (Xref) zur Bearbeitung in einem separaten Fenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *xöffnen*

Menü: *Xref Kontextmenü | Öffne Xref*

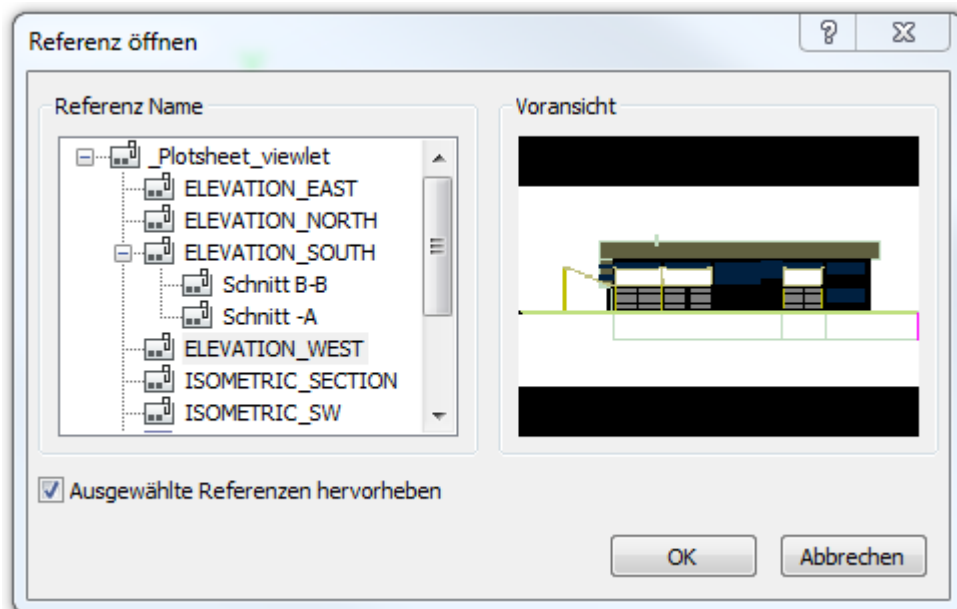
Werkzeugkasten: *Zeichnungs Explorer - externe Referenzen* | 

: *xöffnen*

Wenn von der Befehlszeile gestartet wurde, werden Sie aufgefordert:

Wähle Referenz: Klicken Sie auf eine externe Referenz-Zeichnung in der aktuellen Zeichnung

Wenn die ausgewählte externe Referenz-Zeichnung verschachtelte Referenzen enthält, wird ein Dialog angezeigt, der Sie auswählen lässt, welche Zeichnung geöffnet werden soll:



Wählen Sie die Zeichnung aus, die Sie öffnen möchten, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche OK.

Befehls Optionen

Keine Optionen

Ähnliche Befehle

[Refbearb](#) - bearbeitet Block-Referenzen und externe Referenz-Zeichnungen über ein Dialog.

[BmÖffnen](#) - öffnet die Quell-Zeichnung einer externen mechanical Komponente.

Xplode

Löst Objekte auf; dadurch haben Sie wieder die Möglichkeit, die beinhaltenden Objekte zu bearbeiten (kurz für "explodieren").

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *xplode*

Transparent: '*xplode*

Alias: *x*

: *xplode*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Aufzulösende Objekte wählen: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte.

Objekte im Satz: 1

Aufzulösende Objekte wählen: Wählen Sie weitere Objekte, oder drücken Sie die Eingabetaste, um mit dem Befehl fortzufahren.

Objekte auflösen: [Separat/Alle] <Alle>: (Geben Sie S oder A ein.)

[Alle/Mehrere/Layer/Farbe/LTyp/LTFaktor/Übernehmen] <Xplode>: Geben Sie eine Option ein.

Dieser Befehl löst externe Referenzen, angehängte Bilder oder Basisobjekte wie Linien Kreise und Bögen nicht auf.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Aufzulösende Objekte wählen	Wählen Sie Objekte, die aufgelöst werden sollen. Wählen Sie ein oder mehrere Objekte; benutzen Sie dazu die vorhandenen Auswahlmethoden. Objekte auf gefrorenen Layern werden nicht gewählt.
Separat	Lösen die Objekte nacheinander auf, die Eingabeaufforderung wird für jedes Objekt separat wiederholt.
Alle	Löst alle ausgewählten Objekte in einem Schritt auf.
Alle aufgeführten	Ermöglicht die Angabe aller Eigenschaften der ausgewählten Objekte.
Mehrere	Ermöglicht es, mehr als eine Eigenschaft für die aufgelösten Objekte anzugeben; Sie werden aufgefordert: [Layer/Farbe/LTyp/LTFaktor/eXit] <Xplode> - geben Sie eine Option ein. Wählen Sie die Eigenschaften nacheinander aus. Z. B. wenn Sie die Farbe und die Linientyp Skalierung festlegen wollen: [Layer/Farbe/LTyp/LTFaktor/eXit] <Xplode> - geben Sie F ein, dann drücken Sie die Eingabetaste. Änderung: Farbe [Layer/Farbe/LTyp/LTFaktor/eXit] <Xplode> - geben Sie LTF ein, dann drücken Sie die Eingabetaste. Änderung: Farbe LTFaktor [Layer/Farbe/LTyp/LTFaktor/eXit] <Xplode> - drücken Sie die Eingabetaste, um fortzufahren; Sie werden aufgefordert: Farbe zum Zeichnen neuer Objekte <BYLAYER> - geben Sie einen Farbnamen oder eine Farbnummer ein.

	Linientypfaktor für neue Objekte <1> - geben Sie einen Skalierungsfaktor ein.
Farbe	Legt die Farbe für die aufgelösten Objekte fest; Sie werden aufgefordert: Farbe zum Zeichnen neuer Objekte <BYLAYER> - geben Sie einen Farbnamen oder eine Farbnummer ein.
Layer	Legt den Layer für die aufgelösten Objekte fest; Sie werden aufgefordert: Layer für neue Objekte <0> - geben Sie einen Namen ein. Dieser Layer-Name muss in der Zeichnung bereits bestehen.
LTyp	Legt den Linientyp für die aufgelösten Objekte fest; Sie werden aufgefordert: Linientyp für neue Objekte <ByLayer> - geben Sie einen Namen ein. Der Linientyp muss in der Zeichnung bereits bestehen.
LTFaktor	Legt den Linientypfaktor für die aufgelösten Objekte fest; Sie werden aufgefordert: Linientypfaktor für neue Objekte <1> - geben Sie einen Skalierungsfaktor ein.
Übernehmen	Die Farbe, Layer-, Linientypen und Linientypfaktor werden von den Quell-Objekten vererbt.
Xplode	Löst die ausgewählten Objekte auf.

Ähnliche Befehle

[Ursprung](#) - löst komplexe Objekte in einfache Objekte auf.

[TxtAufl](#) - löst einen Text in Polylinien auf.

[Z](#) - macht das Auflösen rückgängig.

XRef

Hängt externe DWG-Dateien an die aktuelle Zeichnung über Eingaben im Zeichnungs Explorer an (kurz für "externe Referenz").

Zugriff auf den Befehl über

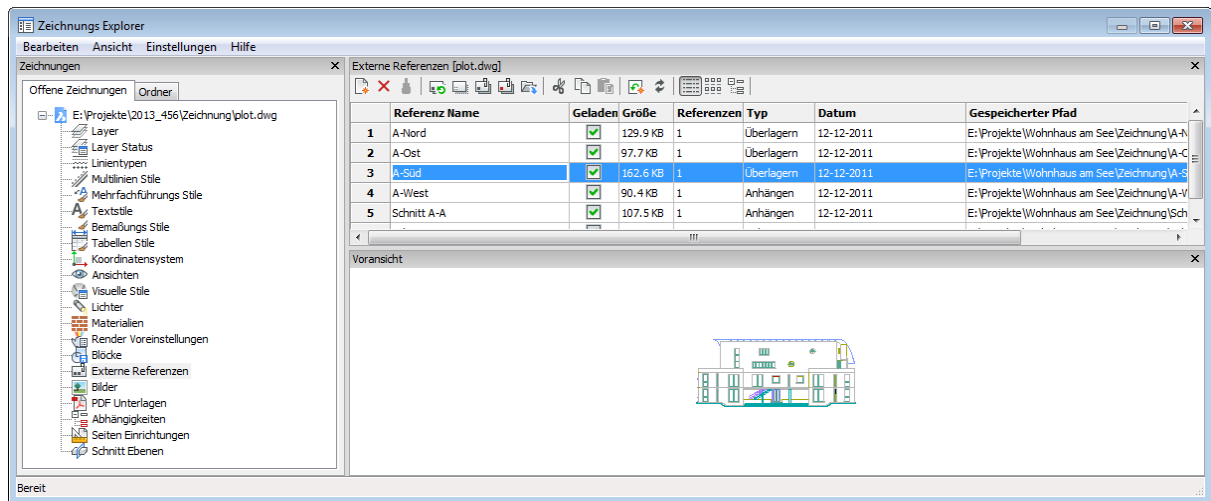
Befehlszeile: *xref*

Alias: *xr, XZuordnen*

Menü: *Einstellungen | XRefs*

: *xref*

Zeigt den Zeichnungs Explorer an








Hängen Sie eine DWG-Datei an, oder ändern Sie die Eigenschaften von bestehenden Xrefs und klicken Sie dann auf **X**.









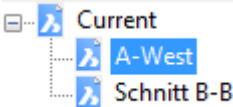
Drücken Sie die Taste *F1*, um die Hilfe aufzurufen.

Die Systemvariable *XDWGFADCTL* steuert das Fading von externen Referenzen. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Referenz Name	Gibt den Namen der Xref an. Dieser Name wird von BricsCAD automatisch vergeben, kann aber vom Benutzer geändert werden. Klicken Sie in das Feld, um den Namen umzubenennen.
Geladen	Schaltet das Laden der Xref ein oder aus: <ul style="list-style-type: none"> <i>Ein</i> - lädt die Xref und macht sie sichtbar. <i>Aus</i> - entlädt die Xref und macht sie unsichtbar. Klicken Sie, um den Lade-Status zu ändern.
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	<p>Gibt an, ob die Xref als Anhang oder Überlagerung angehängt ist:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Anhang</i> - alle Xrefs werden dargestellt. • <i>Überlagerung</i> - nur die erste Xref von verschachtelten Xrefs wird angezeigt. <p>Um den Typ zu ändern, müssen Sie die Xref entladen und dann wieder neu, als Anhang oder als Überlagerung, laden.</p>												
Datum	Gibt das Datum der Datei an. Dies kann nützlich sein, wenn Sie mit der neusten Revision arbeiten wollen.												
Gespeicherter Pfad	<p>Zeigt den originalen Pfad der Xref DWG-Datei beim ersten Laden an.</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Gespeicherter Pfad</th> <th>Gefundener Pfad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich</td> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am See</td> </tr> <tr> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich</td> <td>(! Nicht gefunden)</td> </tr> </tbody> </table> <p>Wenn der Pfad nicht gefunden wird, klicken Sie auf dieses Feld und anschließend klicken Sie auf die Schaltfläche . BricsCAD zeigt den Dialog Wähle Datei an.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Suchen Sie die fehlende DWG-Datei. 2. Klicken Sie dann auf <i>Öffnen</i>. <p>Um den Xref Pfadtyp zu konvertieren, gehen Sie folgendermaßen vor:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rechtsklick auf den Xref Namen. 2. Wählen Sie den Pfad Typ im Kontextmenü: <table border="1"> <tr> <td>Absolute path</td> <td rowspan="2">oder</td> </tr> <tr> <td>Filename as a path</td> </tr> <tr> <td>Relative path</td> <td rowspan="2">▶</td> </tr> <tr> <td>Filename as a path</td> </tr> </table>	Gespeicherter Pfad	Gefundener Pfad	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich	E:\Projekte\Wohnhaus am See	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich	(! Nicht gefunden)	Absolute path	oder	Filename as a path	Relative path	▶	Filename as a path
Gespeicherter Pfad	Gefundener Pfad												
E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich	E:\Projekte\Wohnhaus am See												
E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich	(! Nicht gefunden)												
Absolute path	oder												
Filename as a path													
Relative path	▶												
Filename as a path													
Gefundener Pfad	Zeigt den aktuellen Pfad zur Xref DWG-Datei an. Dieser Pfad sollte in den meisten Fällen gleich dem Gespeicherten Pfad sein.												
 Xref anhängen	<p>Hängt DWG-Dateien als Xrefs an, in der Befehlszeile wird gemeldet: Externe Referenzen: ? für Liste/Binden/Lösen/Pfad/Neuladen/ENTladen/Überlagern/<Zuordnen> - Geben Sie eine Option ein. Sehen Sie bitte beim Befehl -XRef nach.</p>												
 Xref abhängen	Entfernt die ausgewählte Xref, ohne Vorwarnung; aus der Zeichnung. Dies entspricht der Verwendung der Option <i>Lösen</i> .												
 XRef erneut laden	Lädt die ausgewählten Xref erneut. Dies ist nützlich, wenn die ursprüngliche DWG-Datei verändert wurde und Sie die aktualisierte Version sehen wollen.												
 Entlade XRef	<p>Entlädt die ausgewählten Xref aus der Ansicht. Diese blendet die Xref aus der Ansicht aus.</p> <p>Sie können auch auf das Kontrollkästchen in der Spalte Geladen drücken.</p>												

 <p>Xref Binden</p>	<p>Bindet die Xref an die aktuelle Zeichnung; Binden der Xref macht die Xref zu einem Teil der aktuellen Zeichnung. Referenzen auf die Xref werden vom Zeichnungs Explorer entfernt. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Xref nicht geladen ist. Diese Option stellt die Einstellungs-Variable BINDTYPE auf Aus (dies ist das traditionelle Bindungs Verhalten), dies beeinflusst das Verhalten der Option Binden des Befehls -xref.</p>																								
 <p>XRef einfügen</p>	<p>Konvertiert Xrefs in Blöcke; Das ist ähnlich des Befehls Einfüge, mit dem externe DWG-Dateien in Zeichnungen eingefügt werden. Referenzen auf die Xref werden vom Zeichnungs Explorer entfernt. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Xref nicht geladen ist.</p>																								
 <p>Xref öffnen</p>	<p>Öffnet die Xref zur Bearbeitung.</p>																								
 <p>Detail Ansicht</p>	<p>Zeigt die Details der Xrefs an:</p> <table border="1" data-bbox="438 779 1439 869"> <thead> <tr> <th></th> <th>Referenz Name</th> <th>Geladen</th> <th>Größe</th> <th>Referenzen</th> <th>Typ</th> <th>Datum</th> <th>Gespeicherter Pfad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Schnitt B-B</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>115.6 KB</td> <td>1</td> <td>Attach</td> <td>5- 5-2009</td> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>A-West</td> <td><input checked="" type="checkbox"/></td> <td>98.4 KB</td> <td>1</td> <td>Attach</td> <td>20-12-2007</td> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich</td> </tr> </tbody> </table>		Referenz Name	Geladen	Größe	Referenzen	Typ	Datum	Gespeicherter Pfad	1	Schnitt B-B	<input checked="" type="checkbox"/>	115.6 KB	1	Attach	5- 5-2009	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich	2	A-West	<input checked="" type="checkbox"/>	98.4 KB	1	Attach	20-12-2007	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich
	Referenz Name	Geladen	Größe	Referenzen	Typ	Datum	Gespeicherter Pfad																		
1	Schnitt B-B	<input checked="" type="checkbox"/>	115.6 KB	1	Attach	5- 5-2009	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich																		
2	A-West	<input checked="" type="checkbox"/>	98.4 KB	1	Attach	20-12-2007	E:\Projekte\Wohnhaus am See\Zeich																		
 <p>Symbolansicht</p>	<p>Zeigt die Symbole der Xrefs an:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> A-West Schnitt B-B </p>																								
 <p>Baum Ansicht</p>	<p>Zeigt das Beziehung zwischen den Xrefs in einer Baum-Ansicht an:</p>  <p>Current - aktuelle Zeichnung. A-West und Schnitt B-B - sind Xrefs, die an die aktuelle Zeichnung angehängt sind.</p>																								

Überlagern und Zuordnen funktionieren auf die gleiche Weise. Der Unterschied ist, wie sie Xrefs behandeln, die wiederum Xrefs angehängt haben.

Überlagern hängt nur die erste Ebene von Xrefs an.

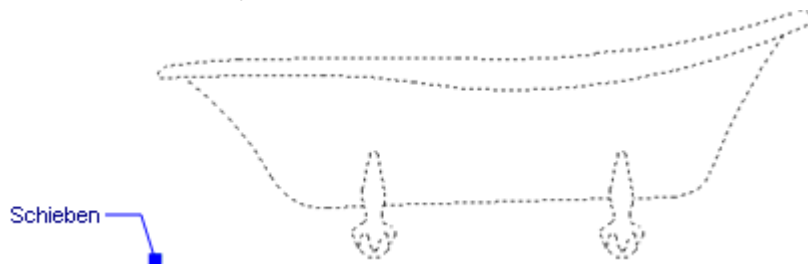
Zuordnen hängt alle Xrefs an.

Bearbeitung mit Griffen

Externe Referenzen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

Wählen Sie die Xref. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Symbols.

Ziehen Sie den Griff, um die Xref zu verschieben.



Verfahren

[Verwalten von XRefs](#)

[Externe Referenzen abhängen](#)

[Entladen einer Externen Referenz](#)

[Erneutes Laden einer externen Referenz](#)

Ähnliche Befehle

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

[Explorer](#) - öffnet den Zeichnungs Explorer Dialog.

[PdfAnhang](#) - Fügt eine PDF- Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[-PdfAnhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

[Pdfzuschneid](#) - erlaubt das Zuschneiden von PDF-Unterlagen.

[Pdflayer](#) - erlaubt die Steuerung der Anzeige von Layern in PDF-Unterlagen.

[Pdf](#) - hängt PDF Dateien mithilfe des Zeichnungs Explorers an die aktuelle Zeichnung an.

[PlatzAnsicht](#) - platziert eine Modellansicht aus einer Quell-Zeichnung in einem Papier-Layout der aktuellen Zeichnung.

[-XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben in der Befehlszeile.

[XZuordnen](#) - hängt externe Referenz-Zeichnungen über eine Dialog Eingabe an die aktuelle Zeichnung an.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[AfZuschneiden](#) - schneidet Ansichtsfenster zu.

-XRef

Hängt externe DWG-Dateien an die aktuelle Zeichnung, über Eingaben in die Befehlszeile an (kurz für "externe Referenz").

Zugriff auf den Befehl über

command bar: *-xref*

alias: *-xr*

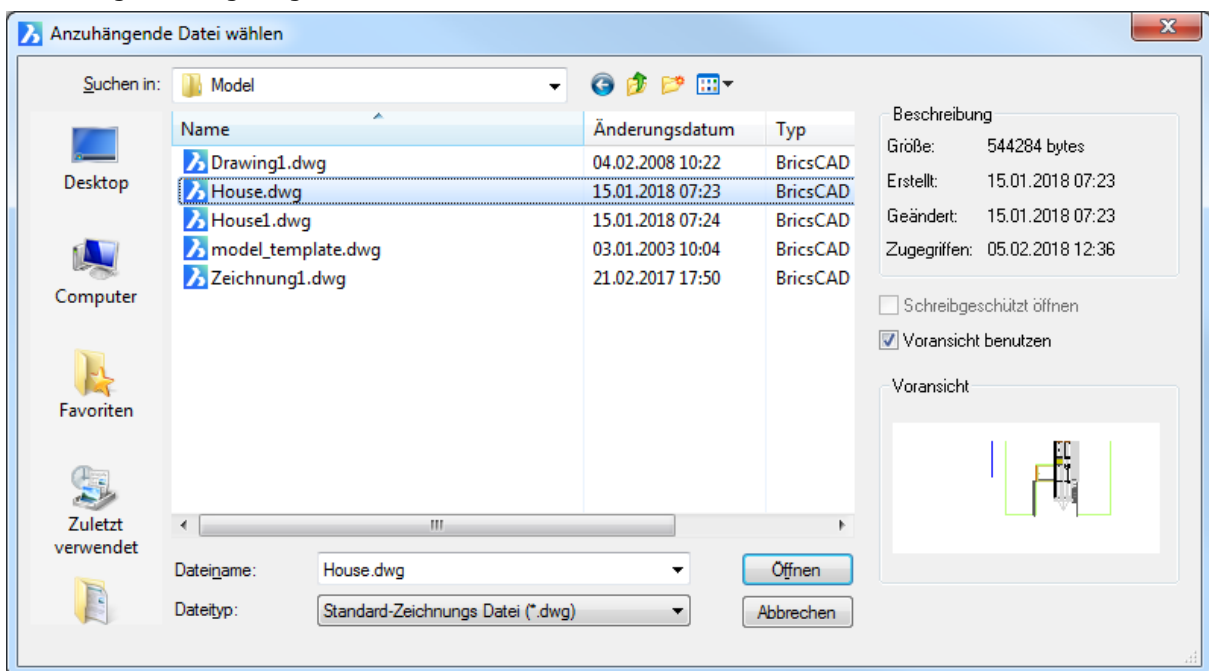
: *-xref*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Externe Referenzen: [*?*/*Zuordnen*/*Überlagern*/*Binden*/*Lösen*/*Pfad*/*Neuladen*/*Entladen*]

<Zuordnen>: Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um eine Zeichnung anzuhängen.

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.

BricsCAD fordert Sie in der Befehlszeile auf (siehe auch beim Befehl *-Einfüge*):

Einfügekpunkt für Block: Wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.

Ecke/XYZ/X-Skalierfaktor <1.000000>: Geben Sie eine Option ein, oder geben Sie einen Skalierfaktor ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.

Y-Skalierfaktor: <Entspricht X-Skalierfaktor (1.000000)>: Geben Sie eine Option ein, wählen Sie zwei Punkte, geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen.

Drehwinkel für Block <0>: Geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.

Die Systemvariable *XDWGFADECTL* steuert das Fading von externen Referenzen. Werte zwischen 0 (kein Fading) und 90 werden akzeptiert.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung									
? für Liste	<p>Listet die Namen aller Blöcke in der aktuellen Zeichnung auf. Und fragt Sie: Aufzulistende XRef(s) * <für alle> - drücken Sie die Eingabetaste, um alle Xrefs, die bereits angehängt sind, aufzulisten, oder geben Sie einen Teil eines Namens ein, um nur einige Xrefs aufzulisten.</p> <p>Beispiel Liste:</p> <table> <thead> <tr> <th>Xref Name</th> <th>Xref Typ</th> <th>Pfad</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-----</td> <td>-----</td> <td>-----</td> </tr> <tr> <td>"G-EG" See\Zeichnung\G-EG.dwg</td> <td>Anhängen</td> <td>E:\Projekte\Wohnhaus am</td> </tr> </tbody> </table> <p>Gesamt Xref(s): 1</p> <p>Bei Bedarf drücken Sie F2, um die vollständige Liste aufzulisten. Sehen Sie auch beim Befehl TextBlid nach.</p>	Xref Name	Xref Typ	Pfad	-----	-----	-----	"G-EG" See\Zeichnung\G-EG.dwg	Anhängen	E:\Projekte\Wohnhaus am
Xref Name	Xref Typ	Pfad								
-----	-----	-----								
"G-EG" See\Zeichnung\G-EG.dwg	Anhängen	E:\Projekte\Wohnhaus am								
Binden	<p>Abhängig von den Einstellungen der Variable BINDTYPE:</p> <p>Wenn BINDTYPE = Ein (ähnliches Verhalten wie beim Befehl Einfüge): Xrefs werden in Blöcke konvertiert; Sie erhalten die Meldung:</p> <p>Externe referenzierte Zeichnung(en) zum Einfügen: - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p> <p>Wenn BINDTYPE = Aus (traditionelles Bindungs Verhalten): Bindet Xrefs: die Xrefs werden ein Teil der Zeichnung;</p> <p>Sie erhalten die Meldung:</p> <p>Zu bindende extern referenzierte Zeichnung(en) - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p>									
Einfüge	<p>Diese Option wird ausgeblendet, aber Sie können an der Eingabeaufforderung e oder einfüge eingeben.</p> <p>Xrefs werden in Blöcke konvertiert; Sie erhalten die Meldung:</p> <p>Externe referenzierte Zeichnung(en) zum Einfügen: - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p>									
Lösen	<p>Löst Xrefs aus der Zeichnung; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Externe referenzierte Zeichnung(en) zum Abhängen - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p> <p>Gelöste (abgehängte) Xrefs werden aus der Zeichnung entfernt, und werden nicht mehr angezeigt.</p> <p>Verwenden Sie die Option Zuordnen, um die Zeichnung erneut anzuhängen.</p>									

<p>Pfad</p>	<p>Änderungen des Pfads zu den Xref Quelle DWG-Dateien; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Extern referenzierte Zeichnung(en) zur Pfadbearbeitung - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>Der Dialog "Neue Position für XREF" wird angezeigt.</p> <p>Wählen Sie einen neuen Pfad und klicken Sie dann auf Öffnen.</p> <p>Trennen Sie mehrere Namen durch Kommas; der Dialog "Neue Position für XREF" wird für jede angegebene Xref wiederholt.</p> <p>Wenn der Pfad nicht korrekt ist, kann BricsCAD die Xref nicht anzeigen.</p> <p>Verwenden Sie diese Option, wenn die Quelle DWG-Datei sich in einem anderen Ordner oder auf einem anderen Computer befindet.</p>
<p>Neuladen</p>	<p>Lädt die Xrefs von der Quelle-DWG-Dateien erneut; Sie werden aufgefordert: Neu zu ladende extern referenzierte Zeichnung(en) - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>BricsCAD meldet, ob die DWG-Datei sich geändert hat, seitdem die Xref zuletzt geladen wurde:</p> <p>-- Xref erneut geladen: XREF1: d:\CAD\XREF1.DWG --</p> <p>XREF1 wurde nicht geändert</p> <p>1 Referenz aktualisiert</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p> <p>Verwenden Sie diese Option, wenn die Quelle-DWG-Datei verändert wurde, und Sie diese aktualisierte Zeichnung sehen wollen.</p>
<p>ENTladen</p>	<p>Entlädt Xrefs aus der Zeichnung; Sie werden aufgefordert:</p> <p>Externe Referenzzeichnung(en) zum Entladen - geben Sie die Namen von einer oder mehreren Xrefs ein.</p> <p>BricsCAD meldet, dass die Xrefs entladen wurden:</p> <p>-- Xref XREF2: d:\CAD\XREF2.DWG --</p> <p>XREF2 ist entladen</p> <p>Geben Sie mehrere Namen getrennt durch ein Komma ein.</p> <p>Diese Option hält die Verbindung zu den Quell-DWG-Dateien und blendet die Xrefs in der Zeichnung aus.</p>
<p>Überlagern</p>	<p>Überlagert Xrefs in der aktuellen Zeichnung; der Dialog "Zu überlagernde Datei wählen" wird angezeigt.</p> <p>Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.</p> <p>BricsCAD fordert Sie in der Befehlszeile auf:</p> <p>Einfügepunkt für Block - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p> <p>Ecke/XYZ/X-Skalierfaktor - geben Sie eine Option ein, oder geben Sie einen Skalierfaktor ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.</p> <p>Y-Skalierfaktor: <Entspricht X-Skalierfaktor> - geben Sie eine Option ein, wählen Sie zwei Punkte, geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen.</p> <p>Drehwinkel für Block - geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.</p> <p>Sehen Sie bitte beim Befehl Einfügen nach.</p>

Zuordnen	<p>Hängt Xrefs an die aktuelle Zeichnung an; der Dialog "Anzuhängende Datei wählen" wird angezeigt.</p> <p>Wählen Sie eine DWG-Datei aus und klicken Sie dann auf Öffnen.</p> <p>BricsCAD fordert Sie in der Befehlszeile auf:</p> <p>Einfügepunkt für Block - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p> <p>Ecke/XYZ/X-Skalierfaktor - geben Sie eine Option ein, oder geben Sie einen Skalierfaktor ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.</p> <p>Y-Skalierfaktor: <Entspricht X-Skalierfaktor> - geben Sie eine Option ein, wählen Sie zwei Punkte, geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den vorgegebenen Wert zu übernehmen.</p> <p>Drehwinkel für Block - geben Sie eine Zahl ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Vorgabewert zu übernehmen.</p> <p>Sehen Sie bitte beim Befehl Einfüge nach.</p>
----------	---

Überlagern und Zuordnen funktionieren auf die gleiche Weise. Der Unterschied ist, wie sie Xrefs behandeln, die wiederum Xrefs angehängt haben. (verschachtelte Xrefs)

Überlagern hängt nur die erste Ebene von Xrefs an; verschachtelte Xrefs werden nicht angehängt.

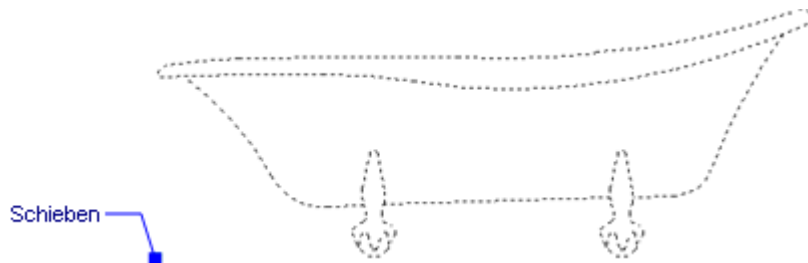
Zuordnen hängt alle Xrefs an; alle verschachtelten Xrefs werden angehängt.

Bearbeitung mit Griffen

Externe Referenzen können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

Wählen Sie die Xref. Beachten Sie, es gibt nur einen Griff am Einfügepunkt des Symbols.

Ziehen Sie den Griff, um die Xref zu verschieben.



Ähnliche Befehle

[Pdfanhang](#) - Fügt eine PDF- Datei als Unterlage in eine aktuelle Zeichnung ein.

[-PdfAnhang](#) - fügt eine PDF-Datei als Unterlage in die aktuelle Zeichnung ein; zeigt Eingabeaufforderungen in der Befehlszeile an.

[XRef](#) - hängt Zeichnungen an und steuert diese extern referenzierten Zeichnungen durch Eingaben im Zeichnungs Explorer.

[XZuordnen](#) - hängt externe Referenz-Zeichnungen über eine Dialog Eingabe an.

[XZuschneiden](#) - schneidet extern referenzierte Zeichnungen zu.

[Einfüge](#) - fügt Zeichnungen als Blöcke ein.

Z

Zentrum

Schaltet den Objektfang Zentrum Fang; fängt das Zentrum von Kreisen, Bögen und andere Objekte mit Kreisbögen.

Zugriff auf den Befehl über

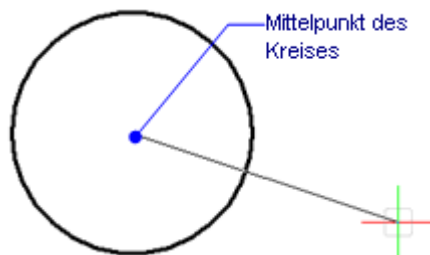
Befehlszeile: *zentrum*

Transparent: *zen*

Werkzeugkasten: *Objektfänge* | 

: *zentrum*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Wenn der Objektfang Zentrum Fang aktiviert ist, fängt der Cursor die Zentrumspunkte von gekrümmten Objekten, wie z. B. Kreise, Bögen, Polylinienbögen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Mittelpunkt	Die Eingabe dieses Befehls schaltet den Objektfang Zentrum Fang. Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

OFang - wechselt die Objektfang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

2DSchnittpunkt - schaltet den Modus Sichtbarer Schnittpunkt fangen.

3DSchnittpunkt - schaltet den Fangmodus Schnittpunkt.

Sichtbar - schaltet den Fangmodus Sichtbarer Schnittpunkt.

Endpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Endpunkt.

Erweiterung - wechselt den Objektfang-Modus Erweiterung.

Von - ermöglicht es, relative Koordinaten zu einem Bezugspunkt einzugeben.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um.

BasisPunkt - wechselt den Objektfang-Modus Basispunkt.

Schnittpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Schnittpunkt.

Mittelpunkt - wechselt den Objektfang-Modus Mittelpunkt.

Mtp - ermöglicht es, den Mittelpunkt zwischen zwei Punkten zu fangen.

Nächster - wechselt den Objektfang-Modus Nächster.

Knoten - wechselt den Objektfang-Modus Knoten (- punkt).

Keiner - schaltet alle Objektfänge aus.

Parallel - wechselt den Objektfang-Modus Parallel.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

Quadrant - wechselt den Objektfang-Modus Quadrant.

Tangente - wechselt den Objektfang-Modus Tangente.

ZentrumLös

Löscht die Assoziation von Mittellinien und Mittelmarkierungs Objekten.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *zentrumlös*

: *zentrumlös*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine Mittenmarkierung oder Mittellinie aus, um sie zu dissoziieren. Wählen Sie eine Mittelpunktsmarke oder eine Mittellinie aus.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie eine Mittenmarkierung oder Mittellinie aus, um sie zu dissoziieren. Wählen Sie eine Mittelpunktsmarke oder eine Mittellinie aus, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[ZentrumsLinie](#) - erzeugt ein Mittellinien Objekt, das mit zwei ausgewählten Linien assoziiert ist.

[ZentrumsMarkierung](#) - erzeugt ein Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

[ZentrumNeuVerknüpf](#) - stellt die Zuordnung zwischen einer Mittellinie und zwei ausgewählten Linien oder zwischen einer Mittenmarkierung und einem ausgewählten Kreis oder Bogen wieder her.

[ZentrumWiederHerstell](#) - setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.

ZentrumsLinie

Erzeugt eine Mittellinien Objekt, das mit zwei ausgewählten Linien assoziiert ist.

Zugriff auf den Befehl über



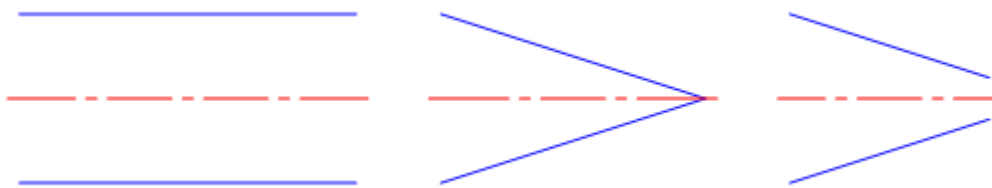
Befehlszeile: *zentrumslinie*

: *zentrumslinie*

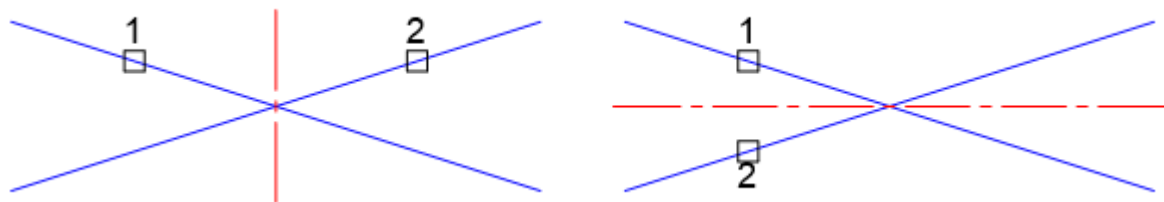
Aufforderung in der Befehlszeile:

Erste Linie wählen: Wählen Sie ein Linien Objekt aus.

Zweite Linie wählen: Wählen Sie ein Linien Objekt aus.



Beim Erstellen einer Mittellinie aus zwei sich kreuzenden Linien bestimmt die Lage der ausgewählten Punkte die Richtung der Mittellinie.



Befehls Optionen

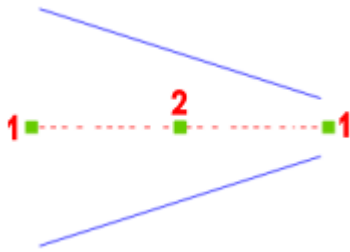
Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Definieren von Systemvariablen für Mitten Objekte](#)

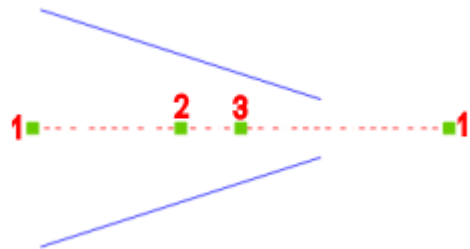
Bearbeitung mit Griffen

Mittellinien können über Griffe bearbeitet werden.



1. Überstehende Griffe: Ziehen Sie den Griff, um die Mittellinie zu verlängern.
2. Mittelpunkts Griff: Ziehen Sie den Griff, um die Mittellinie* zu verschieben.

Wenn eine Verlängerung an einem oder beiden Enden der Mittellinie durch Ziehen eines überstehenden Griffs angelegt wird, werden vier Griffe angezeigt.



1. Überstehende Griffe: Ziehen Sie den Griff, um die Mittellinie zu verlängern.
2. Mittelpunkt der ursprünglichen Mittellinie; ziehen Sie den Griff, um die Mittellinie* zu verschieben.
3. Mittelpunkt der erweiterten Mittellinie; ziehen Sie den Griff, um die Mittellinie* zu verschieben.

*Verwenden Sie den Befehl [ZentrumWiederHerstell](#), um die Mittellinie zurückzusetzen.

Ähnliche Befehle

[Zentrumlös](#) - löscht die Assoziation von Mittellinien und Mittenmarkierungs Objekten.

[ZentrumsMarkierung](#) - erzeugt ein Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

[ZentrumNeuVerknüpf](#) - stellt die Zuordnung zwischen einer Mittellinie und zwei ausgewählten Linien oder zwischen einer Mittenmarkierung und einem ausgewählten Kreis oder Bogen wieder her.

[ZentrumWiederHerstell](#) - setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.

ZentrumsMarkierung

Erzeugt ein Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

Zugriff auf den Befehl über



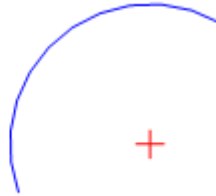
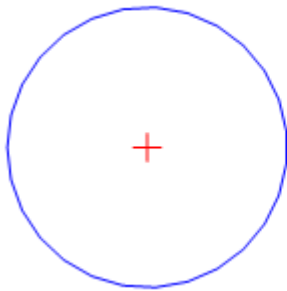
Befehlszeile: *zentrumsmarkierung*

: *zentrumsmarkierung*

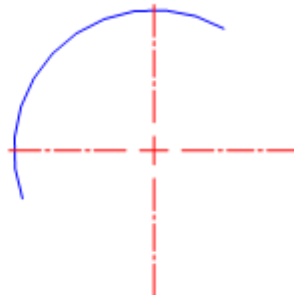
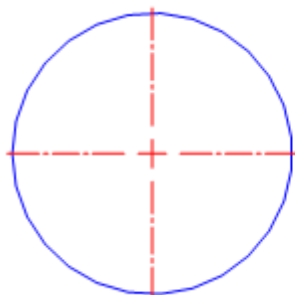
Aufforderung in der Befehlszeile:

Kreis oder Bogen auswählen: Wählen Sie einen Kreis oder Kreisbogen.

Abhängig vom aktuellen Wert der Systemvariablen [CENTERMARKEXE](#), werden Erweiterungslinien erzeugt oder nicht.



*Nur Mittenmarkierung
(CENTERMARKEXE = AUS)*



*Nur Mittenmarkierung und Verlängerungslinien
Zentrumsmarkierung
(CENTERMARKEXE = EIN)*

Befehls Optionen

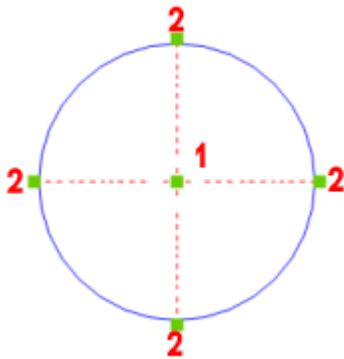
Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Definieren von Systemvariablen für Mitten Objekte](#)

Bearbeitung mit Griffen

Mittenmarkierungen können über Griffe bearbeitet werden.



1. Mittel-Griff: Ziehen Sie den Griff, um die Mittenmarkierung* zu verschieben.
1. Überstehende Griffe: Ziehen Sie den Griff, um die Erweiterungslinie** zu verlängern.

*Verwenden Sie den Befehl [ZentrumWiederHerstell](#), um die Mittellinie zurückzusetzen.

**Eine verlängerte Erweiterungslinie erhält eine feste Länge, die nicht mehr relativ zum Durchmesser ist: Eine Änderung des Durchmessers hat keinen Einfluss auf diese Verlängerungslinie. Sie wird aber immer noch mit dem Kreis verschoben.

Ähnliche Befehle

[Zentrumlös](#) - löscht die Assoziation von Mittellinien und Mittenmarkierungs Objekten.

[ZentrumsLinie](#) - erzeugt ein Mittellinien Objekt, das mit zwei ausgewählten Linien assoziiert ist.

[ZentrumNeuVerknüpf](#) - stellt die Zuordnung zwischen einer Mittellinie und zwei ausgewählten Linien oder zwischen einer Mittenmarkierung und einem ausgewählten Kreis oder Bogen wieder her.

[ZentrumWiederHerstell](#) - setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.

[BemMittelp](#) - platziert Markierungen im Mittelpunkt von Kreisen oder Bögen

ZentrumNeuVerknüpf

Stellt die Zuordnung zwischen einer Mittellinie und zwei ausgewählten Linien oder zwischen einer Mittenmarkierung und einem ausgewählten Kreis oder Bogen wieder her.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *zentrumneuverknüpf*

: *zentrumneuverknüpf*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine Mittenmarkierung oder Mittellinie aus, die Sie neu zuordnen möchten. Wählen Sie eine Mittellinie oder ein Mittenmarkierungs Objekt.

Wenn eine Mittenmarkierung ausgewählt ist:

Kreis oder Bogen auswählen: Wählen Sie einen Kreis oder Kreisbogen aus.

oder

Wenn eine Mittellinie ausgewählt ist:

Erste Linie wählen: Wählen Sie ein Linien Objekt aus.

Zweite Linie wählen: Wählen Sie ein Linien Objekt aus.

Befehls Optionen

Keine Befehloptionen.

Ähnliche Befehle

[Zentrumlös](#) - löscht die Assoziation von Mittellinien und Mittenmarkierungs Objekten.

[ZentrumsLinie](#) - erzeugt ein Mittellinien Objekt, das mit zwei ausgewählten Linien assoziiert ist.

[ZentrumsMarkierung](#) - erzeugt ein Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

[ZentrumWiederHerstell](#) - setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.

ZentrumWiederHerstell

Setzt Mittellinien und die Mittenmarkierungs Objekte zurück.

- ANMERKUNG**
- Mittellinien werden automatisch zurückgesetzt, wenn eine der zugehörigen Linien verschoben oder bearbeitet wird oder mit Griffen bearbeitet wird.
 - Mittenmarken werden automatisch zurückgesetzt, wenn der zugehörige Kreis oder Bogen bewegt wird oder wenn der Radius oder Durchmesser verändert wurde.

Zugriff auf den Befehl über



Befehlszeile: *zentrumwiederherstell*

: *zentrumwiederherstell*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wählen Sie eine Mittenmarkierung oder Mittellinie, die zurückgesetzt werden soll. Wählen Sie eine Mittellinie oder ein Mittenmarkierungs Objekt.

Objekte im Satz: 1

Wählen Sie eine Mittenmarkierung oder Mittellinie, die zurückgesetzt werden soll. Wählen Sie eine Mittellinie oder ein Mittenmarkierungs Objekt, oder drücken Sie die Eingabetaste.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Ähnliche Befehle

[Zentrumlös](#) - löscht die Assoziation von Mittellinien und Mittenmarkierungs Objekten.

[ZentrumsLinie](#) - erzeugt ein Mittellinien Objekt, das mit zwei ausgewählten Linien assoziiert ist.

[ZentrumsMarkierung](#) - erzeugt ein Mittenmarkierungs Objekt, das mit einem ausgewählten Kreis oder Bogen assoziiert ist.

[ZentrumNeuVerknüpf](#) - stellt die Zuordnung zwischen einer Mittellinie und zwei ausgewählten Linien oder zwischen einer Mittenmarkierung und einem ausgewählten Kreis oder Bogen wieder her.

ZuschneidenAnzeige

Schaltet die Eigenschaft Anzeige zuschneiden einer Schnittebene oder eines BIM-Schnittelements.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zuschneidenanzeige*

Maus: Doppelklick einee BIM-Schnitt Objektes.

: *zuschneidenanzeige*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Wähle ein Schnitt Objekt: Wählen Sie eine Schnittebene oder ein BIM-Schnittelement.

Befehls Optionen

Keine Befehlsoptionen.

Verfahren

[Benutzen von Anzeige abschneiden](#)

Ähnliche Befehle

[BimSchnitt](#) - erzeugt ein BIM Schnitt Objekt.

[LiveSchnitt](#) - schaltet die Live Schnitt Eigenschaft einer Schnittebene ein oder aus.

[SchnEbene](#) - erstellt ein Schnittebenen Objekt, das Schnitte aus 3D Volumenkörper erstellt.

Zylinder

Erzeugt 3D Zylinder als Volumenkörper Modelle in der Pro und Platinum Version und als Oberflächen Modelle in der Classic Version.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zylinder*

Alias: *zyl*

Menü: *Zeichnen | 3D Volumenkörper | Zylinder*

Werkzeugkasten: *3D Volumenkörper* | 

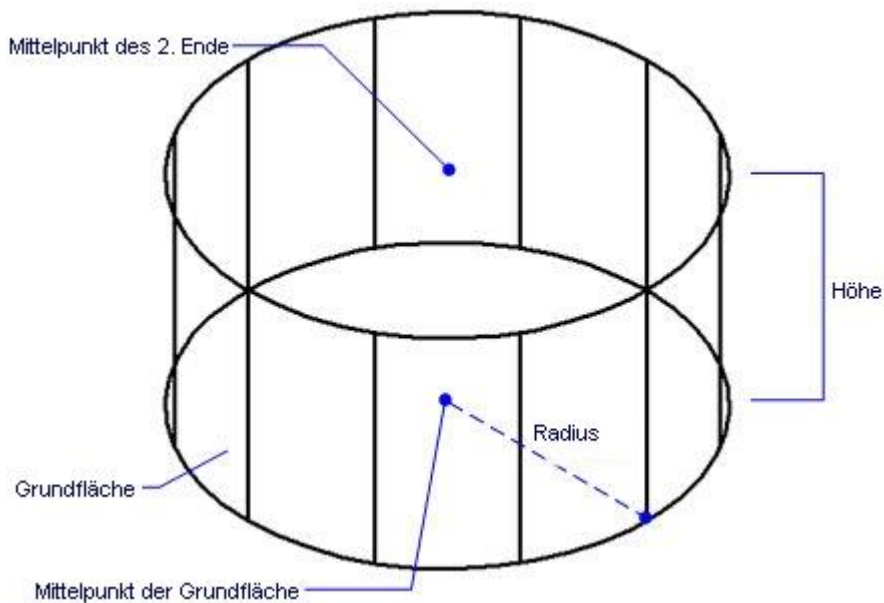
: *zylinder*

Aufforderung in der Befehlszeile:

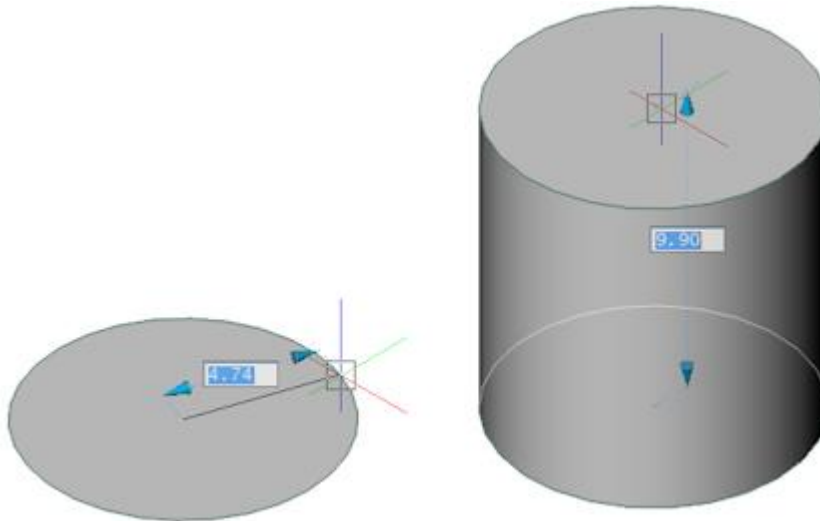
Mittelpunkt wählen oder [*3punkte/2punkte/Ttr/Elliptisch*]: Geben Sie Koordinaten ein, wählen Sie einen Punkt oder wählen Sie eine Option.

Radius der Basis des Zylinders oder *Durchmesser*: Geben Sie einen Abstand ein, wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie ein D ein.

Höhe definieren oder [*2punkte/Achse*] : Geben Sie einen Abstand ein, wählen Sie zwei Punkte, oder wählen Sie eine Option.



Wenn die *Dynamische Bemaßung* aktiv ist, können Sie die Maße in den dynamischen Bemaßungs Eingabefeldern eingeben.



Befehls Optionen

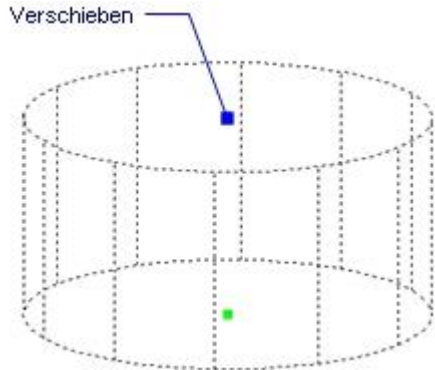
Option	Beschreibung
Durchmesser	Bestimmt den Durchmesser des Zylinders. Sie werden zu folgendem aufgefordert: <i>Durchmesser der Basis des Zylinders<x.xx></i> : - geben Sie Koordinaten ein, geben Sie eine Entfernung ein, wählen Sie einen Punkt oder drücken Sie die Eingabetaste, um den zuvor eingegebenen Wert zu akzeptieren.
2Punkte	Definiert die Höhe des Zylinders; als Entfernung zwischen zwei Punkten. Sie werden aufgefordert: <i>Erstes Ende des Durchmessers</i> : - geben Sie die Koordinaten oder einen oder wählen Sie einen Punkt. <i>Zweites Ende des Durchmessers</i> : - wählen Sie einen Punkt oder geben Sie die Koordinaten ein.
Achsen Endpunkt	Definiert den Endpunkt der Achse; dies erlaubt es einen Zylinder zu erstellen, bei dem die Achse nicht parallel zur z-Achse des aktuellen Koordinatensystems ist. Sie werden aufgefordert: <i>Geben Sie den Endpunkt der Achse ein</i> : - Koordinaten eingeben oder wählen Sie einen Punkt.

Bearbeitung mit Griffen

Zylinder können direkt durch Griffe bearbeitet werden:

Wählen Sie einen Zylinder aus. Beachten Sie, dass es zwei Griffe gibt.

Ziehen Sie den Griff, um den Zylinder zu verschieben. (Beide Griffe erfüllen die gleiche Funktion: schieben.)



Ähnliche Befehle

Quader - erzeugt einen 3D-Quader als Volumenkörper-Modell.

Kegel - erzeugt einen 3D-Kegel als Volumenkörper Modell.

Schale - erzeugt die untere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Kuppel - erzeugt die obere Hälfte von 3D-Kugeln als Volumenkörper Modell.

Extrusion - extrudiert 2D-Objekte in 3D-Volumenkörper Modelle.

Überlag - erzeugt 3D-Volumenkörper aus sich überlagernden 3D-Volumenkörper Modellen.

Schnittmenge - entfernt die Volumen von zwei Volumenkörper Modellen, die nicht in der Schnittmenge der zwei Volumenkörper Modelle enthalten sind.

MassEig - gibt die Massen-Eigenschaften von 3D-Volumenkörpern und 2D-Regionen aus.

Pyramide - zeichnet eine Pyramide als Volumenkörper Modell in der Pro und Platinum Version und als 3D-Polygonnetz-Oberfläche in der Classic Version.

Region - erzeugt Regionen aus 2D-Objekten.

Rotation - erzeugt 3D-Volumenkörper Modelle durch die Rotation von 2D-Objekten.

QuerSchnitt - erstellt Schnitt-Ebenen von 3D-Volumenkörpern; es werden Regionen Objekte erzeugt.

Kappen - schneidet 3D-Volumenkörper Modelle in zwei Teile.

Volkörperbearb - bearbeitet Flächen und Kanten an 3D-Modellen.

Kugel - erzeugt 3D-Kugeln als 3D-Volumenkörper Modelle.

Differenz - entfernt ein Volumenkörper Modell von einem zweiten.

Torus - erzeugt 3D-Ringe als Volumenkörper Modelle.

Vereinig - vereinigt zwei oder mehrere Volumenkörper Modelle in ein einzelnes Objekt.

Keile - erzeugt 3D-Keile als Volumenkörper Modelle.

ZugModus

Bestimmt das Aussehen von Objekten während des Ziehens.

ANMERKUNG Dieser Befehl war in den frühen Tagen des CAD nützlich, als Computer langsam waren und Schwierigkeit hatten, den Bildschirm schnell genug zu aktualisieren, um Objekte zu zeigen, die gezogen werden. Dieser Befehl ist nicht mehr notwendig, und ist nur für die Kompatibilität beibehalten worden.

Zugriff auf den Befehl über

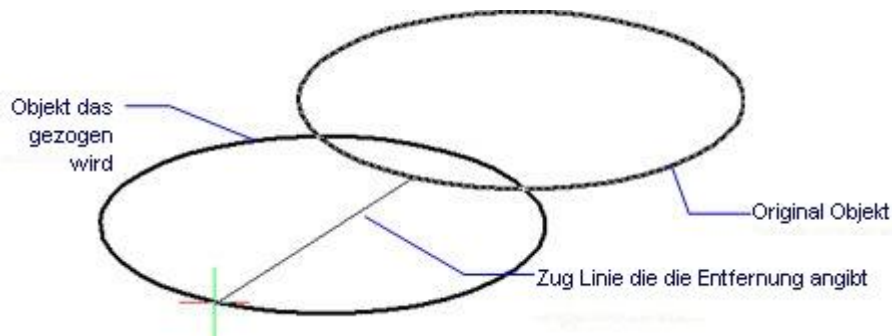
Befehlszeile: *zugmodus*

Transparent: *'zugmodus*

: *zugmodus*

Aufforderung in der Befehlszeile:

[[Ein/AUs/Auto](#)] <Auto>: Geben Sie eine Option ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Ein	Schaltet den ZugModus ein; dasselbe wie Auto-Modus.
AUs	Schaltet den ZugModus aus; gezogene Objekte und die Ziehlinie werden auf dem Bildschirm nicht mehr angezeigt.
Auto	Schaltet den ZugModus ein; gezogene Objekte werden immer angezeigt.

Ähnliche Befehle

[Einstellungen](#) - stellt den Zug-Modus im Bereich "Zeichnungs Anzeige" des Dialoges Einstellungen ein.

ZeichReihenf

Ändert die Anzeigereihenfolge von sich überdeckenden Objekten.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zeichreihenf*

Alias: *zr*

Menü: *Werkzeuge | Zeichen Reihenfolge*

Werkzeugkasten: *Zeichen Reihenfolge* | 

: *zeichreihenf*

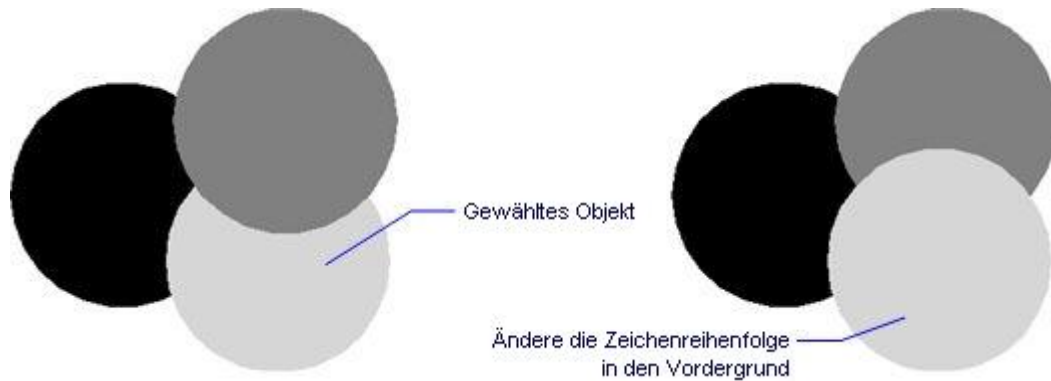
Aufforderung in der Befehlszeile:

Objekt wählen, um Zeichnungsreihenfolge zu ändern: Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus.





Objekte im Satz: 1

Objekt wählen, um Zeichnungsreihenfolge zu ändern: Wählen Sie weitere Objekte aus oder drücken Sie die Eingabetaste.

Zeichnungsreihenfolge ändern: [**Über**/Unter/Löschen/Vorne/Hintergrund] <Hintergrund>: Geben Sie eine Option ein.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Objekt wählen, um Zeichnungsreihenfolge zu ändern	Wählen Sie ein oder mehrere Objekte aus. Dieser Befehl ist für die Arbeit mit sich überdeckenden Objekten.
 Über	Schiebt die Objekte über andere Objekte, aber nicht unbedingt nach oben (in den Vordergrund) der Anzeigereihenfolge.
 Unter	Schiebt die Objekte unter andere Objekte, aber nicht unbedingt nach unten (in den Hintergrund) der Anzeigereihenfolge.
Bereinige alle Reihenfolgen	Bereinigt die zugeordnete Anzeigereihenfolge. Die Objekte werden so angezeigt, wie diese ursprünglich erzeugt wurden. Das zuletzt gezeichnete Objekt wird über den zuvor gezeichneten Objekten angezeigt.
 In den Vordergrund bringen	Verschiebt die Objekte in der Anzeigereihenfolge über alle anderen Objekte.
 In den Hintergrund	Verschiebt die Objekte in der Anzeigereihenfolge unter alle anderen Objekte.

Verfahren

[Anpassen der Zeichenreihenfolge](#)

Ähnliche Befehle

[ZeichReihenVonLayer](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge für die Überlappung von Objekten durch den Layernamen.

[HatchToBack](#) - legt die Zeichnungsreihenfolge für Schraffur Objekte in der Zeichnung hinter alle anderen Objekte.

[TextNachVorne](#) - legt die Zeichnungsreihenfolge für Text und Bemaßungs Objekte in der Zeichnung vor alle anderen Objekte.

[GSchraff](#) und [Schraff](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge von Schraffurmustern relativ zu anderen Objekten durch ein Dialogfenster.

[-GSchraff](#) und [-Schraff](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge von Schraffurmustern relativ zu anderen Objekten durch die Befehlszeile.

ZeichReihenVonLayer

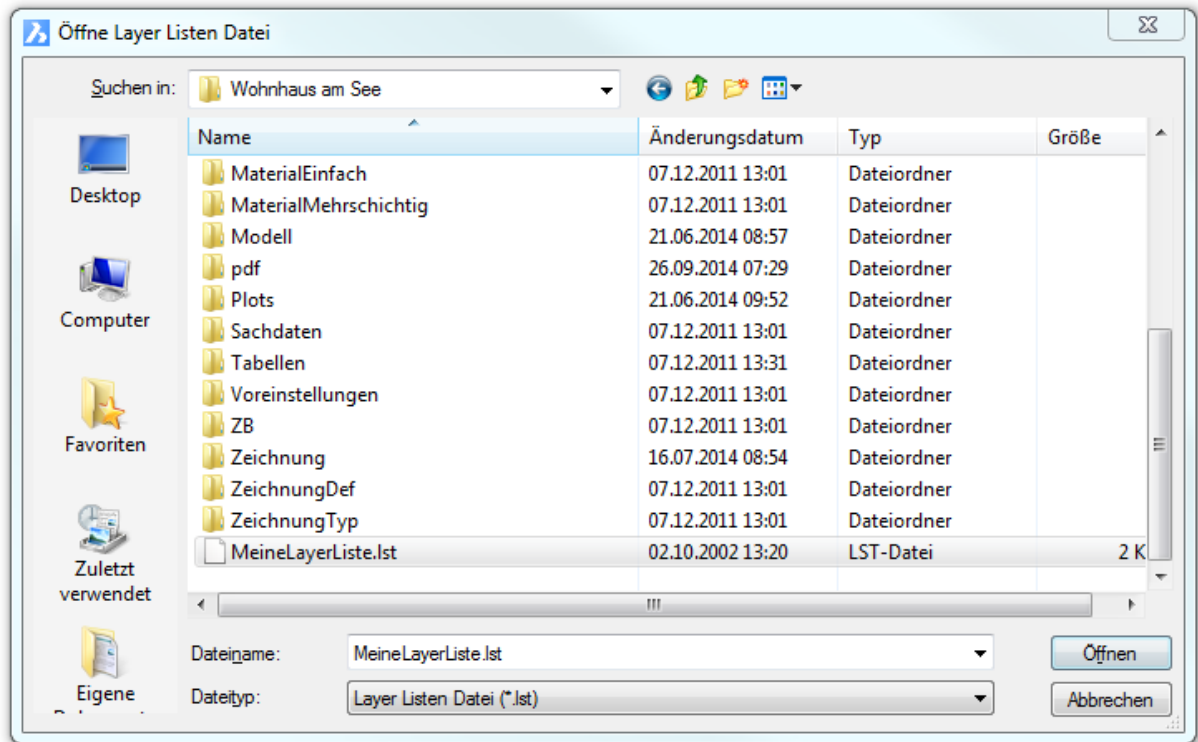
Bestimmt die Zeichenreihenfolge von sich überdeckenden Objekten über die Layer-Namen.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zeichreihenvonlayer*

: *zeichreihenvonlayer*

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine *.lst Datei (LayerListen-Datei) aus und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Die Datei muss durch den Benutzer erstellt werden. Eine *.lst Datei ist eine ASCII-Datei, die eine Liste der Layernamen im folgenden Format enthält:

LayerName1

LayerName2

...

LayerNameN

Der Befehl *ZeichReihenVonLayer* zeichnet die Layer in der Reihenfolge wie sie in der *.lst Datei definiert ist: Zuerst die Objekte auf Layer *LayerName1*, dann die Layer auf *LayerName2*, usw. Die Objekt auf dem Layer *LayerNameN* liegen ganz oben.

Wildcard-Zeichen in den Layernamen werden unterstützt. Alle Objekte auf Layern, die dem Auswahlkriterium entsprechen, werden dann gezeichnet. Infolgedessen wird ein Filter, dem ein allgemeiner Filter vorausgeht, nichts tun. Z. B. Filter *at** nach dem Filter *a** hat keine Auswirkungen, da schon alle Layer mit 'a' beginnen. Aber der Filtern *a** nach *at**, wird zuerst die Objekte auf den Layern zeichnen die mit 'at' beginnen, und dann alle Objekte auf den übrig gebliebenen Layern die mit mit 'a' beginnen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Öffnen	Öffnet die *.Ist Datei.

Ähnliche Befehle

[ZeichReihenf](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge für die Überlappung von Objekten über die Befehlszeile.

[GSchraff](#) und [Schraff](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge von Schraffurmustern relativ zu anderen Objekten durch ein Dialogfenster.

[-GSchraff](#) und [-Schraff](#) - setzt die Zeichnungsreihenfolge von Schraffurmustern relativ zu anderen Objekten durch die Befehlszeile.

ZeichEinst

Zeigt den Dialog Einstellungen für die Zeichnungseinstellungen an.

Zugriff auf den Befehl über

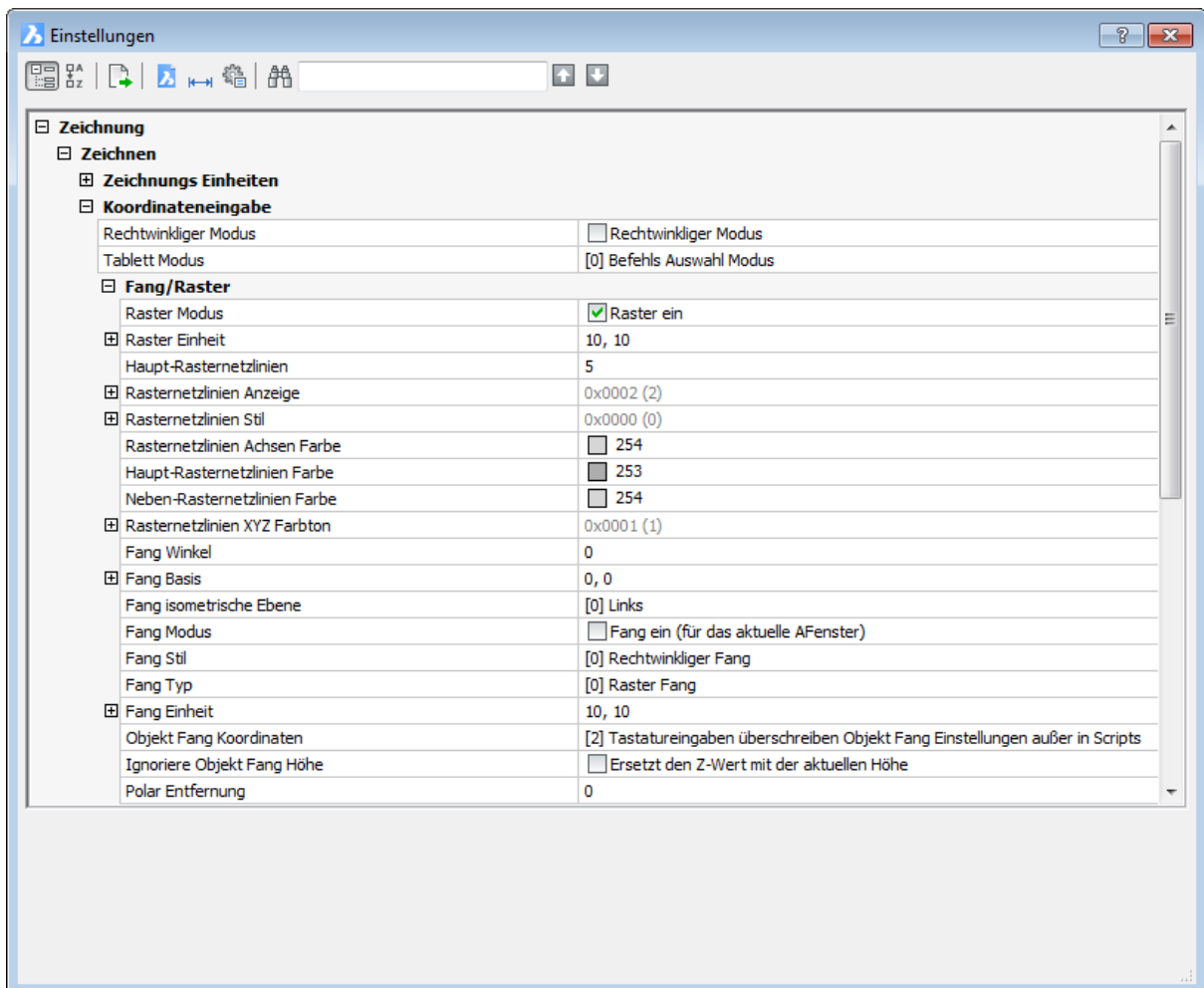
Befehlszeile: *zeichEinst*

Transparent: *'zeichEinst*

Alias: *Einstellungen*

: *zeichEinst*

Öffnet den Dialog Einstellungen in der Ebene Zeichnen



Ändern Sie die Einstellungen und klicken Sie dann auf X.

Befehls Optionen

Koordinateneingabe	Beschreibung
Rechtwinkliger Modus	<p>Schaltet den Orthogonal-Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - zwingt die Cursorbewegung auf die Vertikale und die Horizontale. • Aus - die Cursorbewegung ist frei verschiebbar. <p>Wenn Sie die Shift-Taste gedrückt halten, wird der Orthomodus temporär aktiviert, alternativ können Sie den Orthomodus durch einen Doppelklick auf ORTHO in der Statuszeile aktivieren.</p>
Tablett Modus	<p>Schaltet den Tablett-Modus:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digitalisier Modus - verwendet ein Tablett für die Zeichnungseingabe. • Befehls Auswahl Modus - verwendet das Tablett für die Befehlseingabe.
Fang/Raster	
Raster Modus	<p>Schaltet die Rasteranzeige:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ein - das Raster wird angezeigt. • Aus - das Raster wird nicht angezeigt. <p>Um die Rasteranzeige aus- oder einzuschalten, können Sie auch in der Statuszeile auf RASTER klicken.</p>
Raster Einheit	<p>Bestimmt den Abstand zwischen den Rasterpunkten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • X - bestimmt den Abstand in x-Richtung. • Y - bestimmt den Abstand in y-Richtung.
Haupt Rasternetzlinien	<p>Definiert die Häufigkeit von Haupt-Rasternetzlinien im Bezug auf die Neben-Rasternetzlinien.</p>
Rasternetzlinien Anzeige	<p>Definiert, wie die Rasternetzlinien angezeigt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Über LIMITEN Bereich anzeigen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Raster auf der gesamten Zeichnung angezeigt. • Adaptive Rasternetzlinien Anzeige: Wenn aktiviert, wird die Anzahl der Rasterlinien auf den Zoombereich angepasst. Ansonsten wird das Raster nicht angezeigt, wenn das Raster zu dicht ist. Es wird ein Warnung in der Befehlszeile angezeigt: "Der Rasterpunkt-Abstand ist zu klein, um in dieser Ansicht angezeigt werden zu können". • Erlaube Unterteilungen unterhalb der Rasternetzlinien-Abstände: Wenn aktiviert, werden zusätzliche Rasterlinien angezeigt, wenn sehr nahe herangezoomt wird. • Dem dynamischen BKS folgen: Wenn diese Option aktiviert ist, wird das Raster in der XY-Ebene des dynamischen BKS angezeigt (noch nicht implementiert).
Rasternetzlinien Stil	<p>Definiert, ob das Raster als gepunktete Linie oder als durchgezogene Linie in den Bereichen Modell, Block-Editor oder in Layouts angezeigt wird.</p>
Rasternetzlinie Achse Farbe	<p>Definiert die Farbe der Rasterlinien auf der X-Achse und Y-Achse des aktuellen Koordinatensystems; Standard = Index Farbe 251.</p>
Haupt Rasternetzlinien Farbe	<p>Definiert die Farbe der Haupt Rasterlinien; Standard = Index Farbe 252.</p>
Neben Rasternetzlinien Farbe	<p>Definiert die Farbe der Neben Rasterlinien; Standard = Index Farbe 252.</p>

Rasternetzlinien XYZ Farbton	Definiert, ob die Achse Rasterlinien, die Haupt Rasterlinien und/oder die Neben Rasterlinien in der Farbe der X-Achse (COLORX) und der Y-Achse (COLORY) angezeigt wird.
Fang Winkel	Dreht den Fang und das Raster relativ zum aktuellen BKS.
Fang Basis	Legt den Ursprung für Fang und Raster relativ zum aktuellen BKS fest: <ul style="list-style-type: none"> • X - definiert die x-Koordinate. • Y - definiert die y-Koordinate.
Fang isometrische Gerade	Bestimmt die aktuelle isometrische Ebene: <ul style="list-style-type: none"> • Links. • Oben. • Rechts.
Fang Modus	Schaltet den Fang Modus: <ul style="list-style-type: none"> • Ein - zwingt die Cursorbewegung auf den Fangabstand. • Aus - erlaubt eine freie Cursorbewegung. Um den Fang Modus zu schalten, klicken Sie in der Statuszeile auf FANG.
Fang Stil	Bestimmt den Fang Stil: <ul style="list-style-type: none"> • Rechtwinkliger Fang - setzt den Fang und das Raster auf rechtwinklig. • Isometrischer Fang - setzt den Fang und das Raster auf isometrisch. Fügt dem Befehl Ellipse die Option Isokreis hinzu.
Fang Typ	Bestimmt den Fang Typ: <ul style="list-style-type: none"> • Raster Fang - begrenzt die Cursorbewegung auf den x und y Fangabstand. • Polar Fang - begrenzt die Cursorbewegung auf Winkel.
Fang Einheit	Bestimmt den Raum zwischen den Fangpunkten: <ul style="list-style-type: none"> • X - bestimmt den Abstand in x-Richtung. • Y - bestimmt den Abstand in y-Richtung.
Polar Entfernung	Bestimmt den Polaren Abstand. Dies ist nur effektiv, wenn der Fangtyp auf Polar Fang gesetzt ist.

Ähnliche Befehle

[DdSetVar](#) - ändert die Werte von Systemvariablen durch ein Dialogfenster.

[SetVar](#) - ändert die Systemvariablen über die Befehlszeile.

Zeit

Zeigt die Zeiten für die Zeichnung an.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zeit*

Transparent: *'zeit*

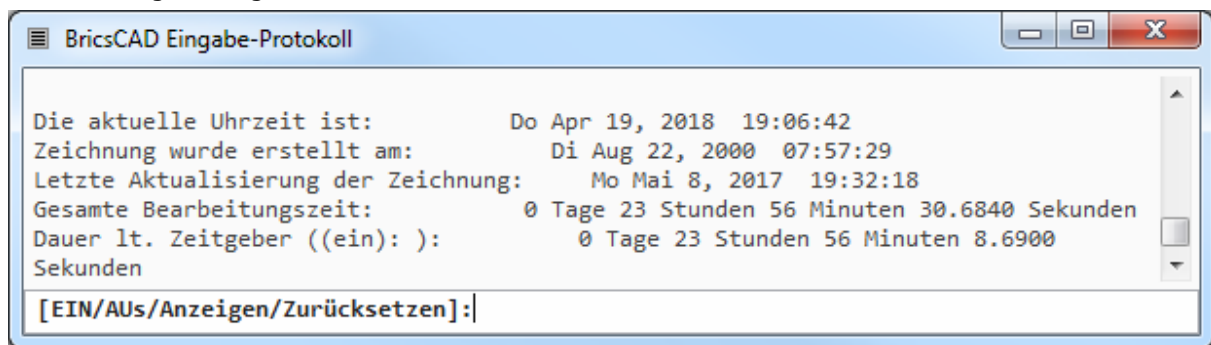
Alias: *ze*

Menü: *Werkzeuge | Abfrage | Zeit-Variablen*

Werkzeugkasten: *Abfrage* | 

: *zeit*

Aufforderung im Eingabe-Protokoll Fenster:



[Ein/AUS/Anzeige/Zurücksetzen](#): Geben Sie eine Option ein, oder drücken Sie die Eingabetaste, um den Befehl zu verlassen.

Drücken Sie die Funktionstaste F2, um das Fenster "BricsCAD Eingabe-Protokoll" zu schließen.

Dieser Befehl erhält die Daten von der im Computer eingebauten Uhr.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Zeitgeber Ein	Schaltet den Benutzer-Zeitgeber ein. Dies kann zur Zeitnahme in BricsCAD benutzt werden.
Zeitgeber AUS	Schaltet den Benutzer-Zeitgeber aus.
Zeitgeber anzeigen	Zeigt die Zeit nochmals an. Aktualisiert die Zeit.
Zeitgeber Zurücksetzen	Setzt die Benutzer-Zeitnehmer auf Null.

Ähnliche Befehle


[Status](#) - zeigt den aktuellen Status einer Zeichnung an.

Zurück

Macht einen oder mehrere Befehle rückgängig, einige Befehle können nicht rückgängig gemacht werden.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zurück*

Werkzeugkasten: *Standard* | 

: *Zurück*

Aufforderung in der Befehlszeile:

Zurück: [Anzahl der Schritte zum Rückgängig machen](#) oder [\[Markierung/Zurück/Beginn/Ende/Steuerelement/Auto\]](#): Geben Sie die Anzahl Schritte ein die rückgängig gemacht werden sollen, oder geben Sie eine Option ein.

BricsCAD meldet die Befehle, die rückgängig gemacht wurden. Zum Beispiel, geben Sie die Befehle Anpassen und dann den Befehl Einheit ein. Geben Sie zurück ein:

Zurück: (UNITS)

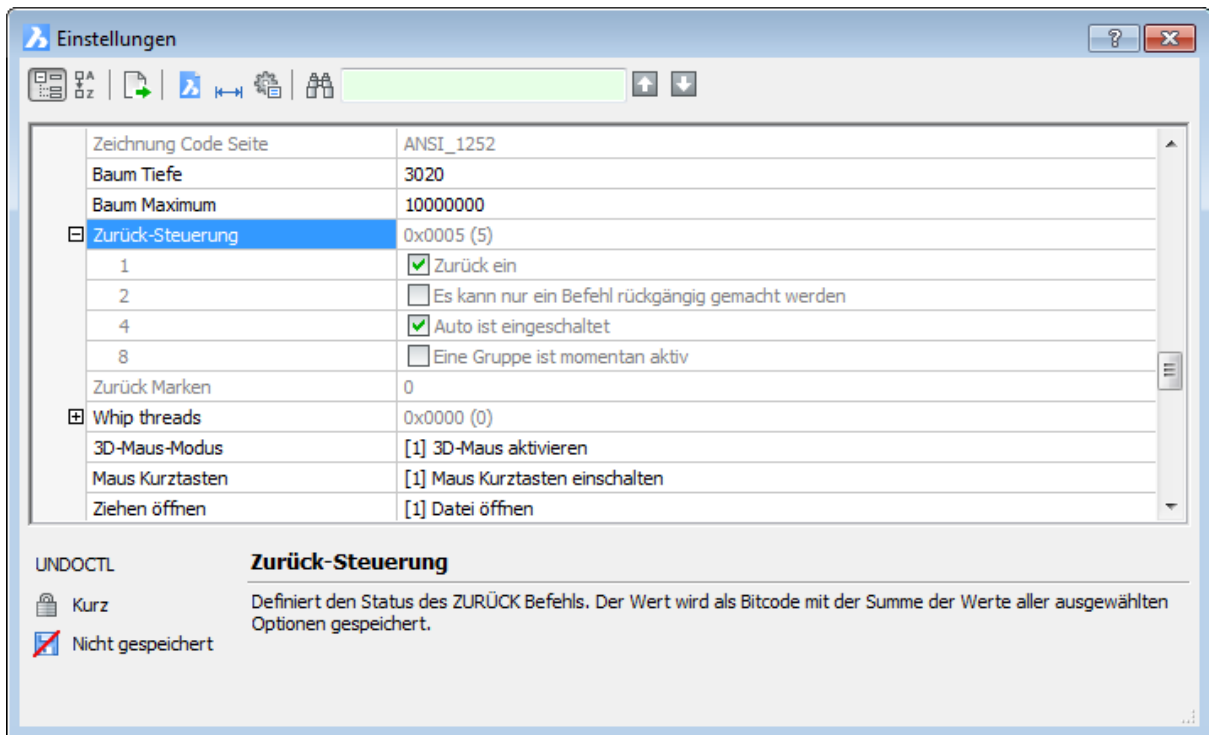
Undo: (CUSTOMIZE)

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Anzahl von Zurück-Schritten	Definiert die Anzahl der Befehle, die rückgängig zu machen sind. Geben Sie eine Zahl ein. Befehle werden nacheinander rückgängig gemacht, Sie können Befehle nicht überspringen. Einige Befehle können nicht rückgängig gemacht werden, wie Öffnen, Speichern und Plot.
Markierung	Setzt eine Markierung. Die Option Zurück zu Markierung macht alle Befehle bis zur Markierung rückgängig.
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 Zurück Befehl behandelt die Befehle in der Gruppe wie einen einzelnen Befehl.
Satz beenden	Beendet die Gruppe.
Steuerelement	Definiert Optionen, Sie werden aufgefordert: Zurück-Steuerung festlegen [Keine/Eine/Alle] <Alle> - geben Sie eine Option ein. <ul style="list-style-type: none"> Keine: Schaltet den Zurück-Mechanismus aus. Dies ist nützlich, wenn Sie wenig Speicherplatz auf der Festplatte haben, da der Zurück-Mechanismus Speicherplatz benötigt. Eine: Beschränkt diesen Befehl auf ein einzelnes Zurück. Diese Option schaltet den Befehl Zurück in den Befehl Z um. Alle: Schaltet den Zurück-Mechanismus ein.
Auto	Legt fest, dass alle Befehle, die mit einem Makro ausgeführt werden, wie ein einziger Befehl gehandhabt werden.

Die Rückgängig Einstellungen werden in der Systemvariablen **UNDOCTL** gespeichert, die als Bitcode gespeichert wird, der die Summe der Werte aller ausgewählten Optionen enthält.

In BricsCAD stehen vier Optionen zur Verfügung:



In der Standardeinstellung ist UNDOCTL=5 eingestellt. Da der Wert des UNDOCTL nicht gespeichert wird, wird der Wert bei jeder neuen BricsCAD-Sitzung auf den Standardwert zurückgesetzt.

In AutoCAD gibt es zwei weitere Möglichkeiten:

16: Zoomen und Pan Vorgänge werden als eine einzelne Aktion gruppiert

32: Layer Eigenschaft Vorgänge werden als eine einzelne Aktion gruppiert

BricsCAD verhält sich so, als ob diese Optionen eingeschaltet sind.

Ähnliche Befehle

Z - macht den letzten Befehl rückgängig.

ZLöschen - macht die letzte Aktion der Befehle Z oder Zurück rückgängig.

Hoppla - stellt das zuletzt gelöschte Objekt wieder her, einschließlich der neu erzeugten Blöcke.

Zoom - stellt mit der Option Vorher die vorherige Ansicht wieder her.

ZeigDia


Zeigt Bilder an, die als SLD- oder WMF-Datei gespeichert sind (kurz für "Ansicht Bild").
WMF-Dateien werden auf Linux-Plattformen nicht unterstützt.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zeigdia*

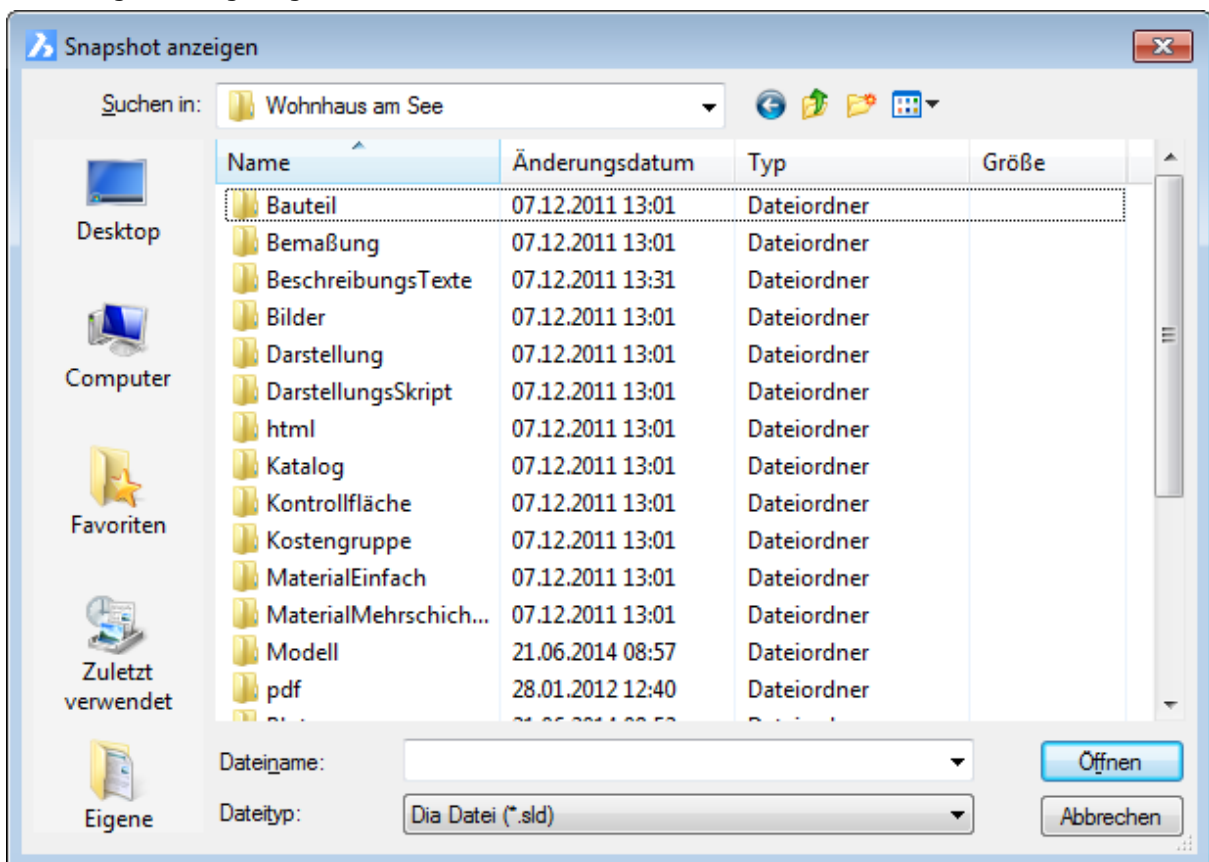
Alias: *nicht definiert*

Menü: *Werkzeuge | Snapshot anzeigen*

Werkzeugkasten: *Werkzeuge* | 

: **ZeigDia**

Ein Dialog wird angezeigt:



Wählen Sie eine Datei und klicken Sie dann auf *Öffnen*.

Um ein Bild von der Ansicht zu entfernen, verwenden Sie den Befehl **Neuzeich**.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Dateiname	Bestimmt den Namen der Bild-Datei.
Dateityp	Wählt den Dateityp der Bild-Datei: <ul style="list-style-type: none"> • <i>Slide File (*.sld)</i> ist das geschützte Grafik-Format, welches für AutoCAD Bilder verwendet wird. • Die <i>Slide Bibliothek (*.slb)</i> enthält eine Sammlung von Slide (.sld) Dateien, die zur Anzeige von Diashows von CAD-Konstruktionen verwendet werden. • <i>Enhanced Metafile (*.emf)</i> ist das verbesserte WMF-Format. • <i>Windows Metafile (*.wmf)</i> ist das hybride Raster-Vektor-Format, das von Microsoft entwickelt wurde.
Öffnen	Zeigt das Bild in der aktuellen Ansicht an. Verwenden Sie den Befehl Neuzeich , um das Bild zu entfernen.

Ähnliche Befehle

[MachDia](#) - speichert Zeichnungen in den Formaten .SLD, .EMF und .WMF.

[Neuzeich](#) - entfernt das Bild von der Ansicht.

ZZENtrum

Schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt das Zentrum einer planaren oder gebogenen 3D Fläche.

Zugriff auf den Befehl über

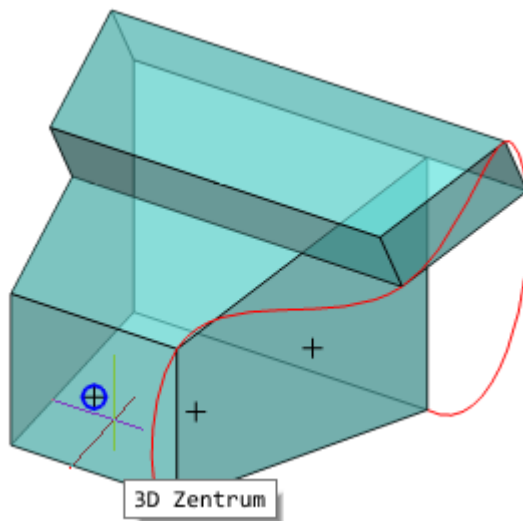
Befehlszeile: *ZZENtrum*

Transparent: *ZZENtrum*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZZENtrum*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZZENtrum	<p>Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.</p> <p>Dies kann für gekrümmte Flächen sehr zeitintensiv sein.</p> <p>Beachten Sie, dass die Aktivierung des 2D geometrischen Zentrum Fang ausreichend ist, um das Zentrum von planaren Flächen zu fangen.</p>

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

GZentrum - schaltet den geometrischen Zentrum Objekt Fang um; fängt sich am Schwerpunkt von geschlossenen Polylinien und Splines, planaren 3D Polylinien, Regionen und planaren Flächen von 3D-Objekten.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZSchnittpunkt

Aktiviert bzw. deaktiviert den 3D Schnittpunkt Fang. Fängt den Schnittpunkt von linearen Objekten, Kanten und Polaren- oder Objektfang-Spurlinien mit Flächen.

Zugriff auf den Befehl über

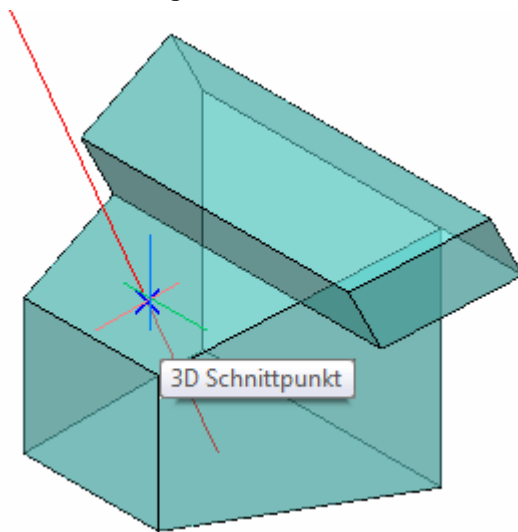
Befehlszeile: *z schnittpunkt*

Transparent: *zsch*

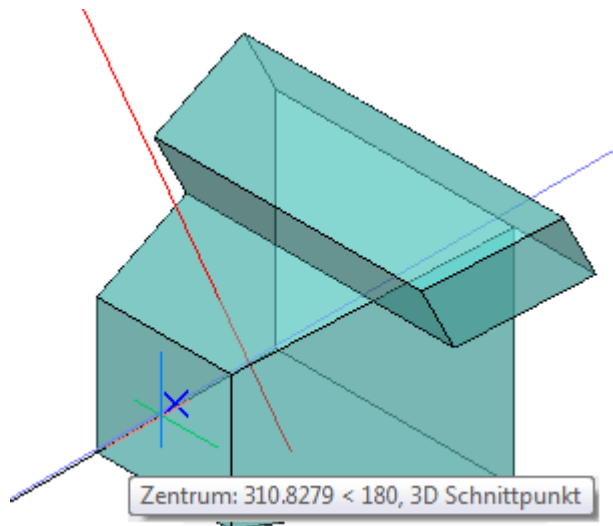
Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *z schnittpunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Fang zum Schnittpunkt einer Linie mit einer Fläche eines 3D-Volumenkörpers.



Fang zum Schnittpunkt einer Polar Spur Linie mit einer Fläche eines 3D-Volumenkörpers.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
zsch	Dieses Schlüsselwort kann transparent während eines Befehles eingegeben werden, jedoch ohne das Präfix Apostroph (').

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

Mittelpunkt - Schaltet den Mittelpunkt Objekt Fang um; fängt die Mitte von Linien, Bögen und anderen offenen Objekten und Kanten von 3D Volumenkörpern.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZKNOTen

Schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen Knoten auf einem [Spline](#).

Zugriff auf den Befehl über

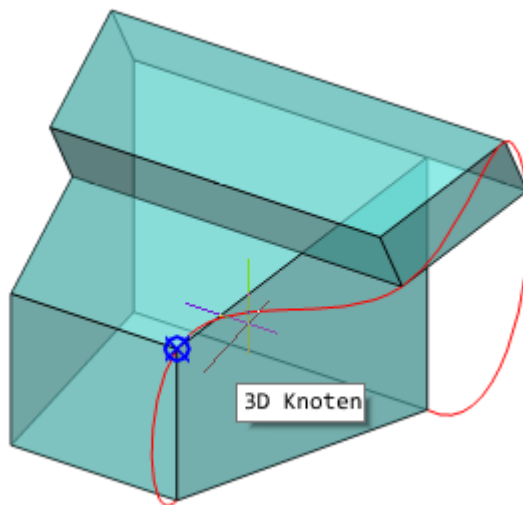
Befehlszeile: *zknot*

Transparent: *zknot*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

zknot

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
zknot	Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZMITtelpunkt

Schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

Zugriff auf den Befehl über

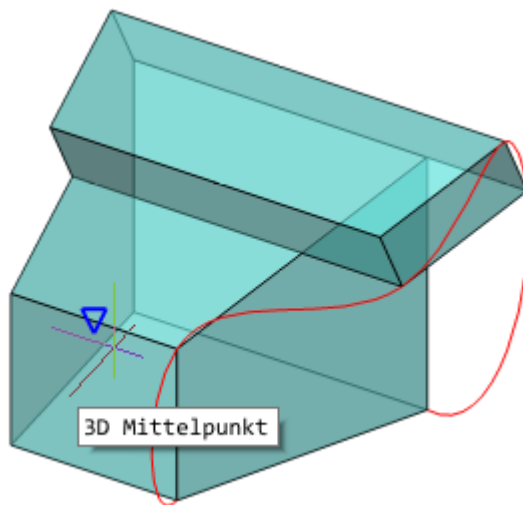
Befehlszeile: *ZMITtelpunkt*

Transparent: *ZMITtelpunkt*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZMITtelpunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZMITtelpunkt	<p>Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.</p> <p>Wenn der 3D Fang (ZMITtelpunkt) ausgeschaltet ist, funktioniert der 2D (Mitte) Fang weiterhin für 3D-Objekte. Wenn der 2D Fang ausgeschaltet ist, funktioniert der 3D (ZMITtelpunkt) Fang für 2D Objekte nicht; also ist der 3D-Fang "nur für 3D" Objekte geeignet.</p>

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

MittelPunkt - Schaltet den Mittelpunkt Objekt Fang um; fängt die Mitte von Linien, Bögen und anderen offenen Objekten und Kanten von 3D Volumenkörpern.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZNÄHe

Schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

Zugriff auf den Befehl über

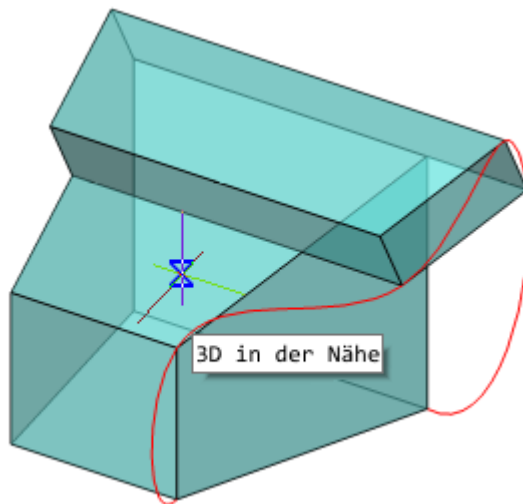
Befehlszeile: *ZNÄHe*

Transparent: *ZNÄHe*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZNÄHe*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZNÄHe	Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

Nächster - Schaltet den nächsten Objekt-Fang-Modus um; fängt die nächstgelegene Geometrie von Objekten.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZKEIne

Deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *ZKEIne*

Transparent: *ZKEIne*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZKEIne*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZKEIne	Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

[3dOfang](#) - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

[-3dOfang](#) - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

[3dOfang](#) - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

[-Ofang](#) - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

[Öffnung](#) - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

[ZZENtrum](#) - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

[ZSCHnittpunkt](#) - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

[ZKNOTen](#) - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen [Spline](#)-Knoten.

[ZMITtelpunkt](#) - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

[ZNÄHe](#) - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

[ZLOTrecht](#) - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

[ZSCHeitelpunkt](#) - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

Zoom

Optisch ändert sich die Größe der Zeichnung im aktuellen Ansichtsfenster.

Zugriff auf den Befehl über

Befehlszeile: *zoom*

Transparent: *'zoom*

Alias: *zo*

Menü: *Ansicht | Zoom*

Werkzeugkasten: *Zoom* |



: *Zoom*

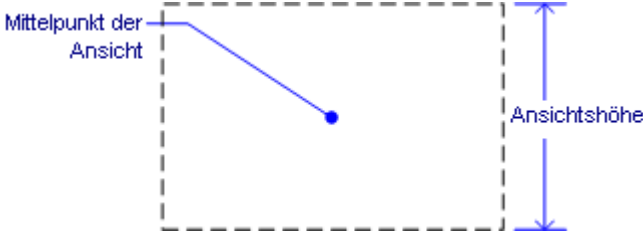
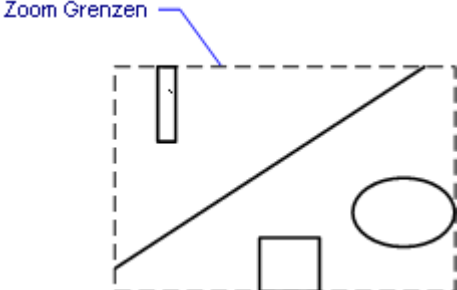
Aufforderung in der Befehlszeile:


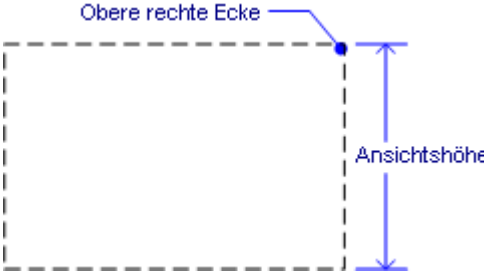
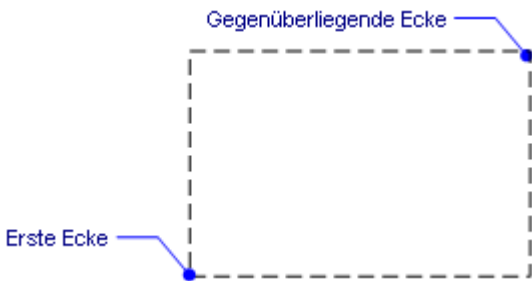
Zoom: [[GRößer](#)/[Kleiner](#)/[Alle](#)/[Zentrum](#)/[Dynamisch](#)/[Grenzen](#)/[Links](#)/[Vorherige](#)/[Rechts](#)/[Skalieren](#) ([nX/nXP](#)) /[Fenster](#)/[Object](#)] <Zoomfaktor (nX/nXP)>: Geben Sie eine Option ein, oder wählen Sie zwei Punkte für Fenster zoomen, oder geben Sie einen Zoomfaktor ein.

Um die Zeichenfläche zu vergrößern oder zu verkleinern, können Sie jederzeit mit dem Mausrad vorwärts oder rückwärts drehen.

Befehls Optionen

Option	Beschreibung
Skalieren	Definiert den absoluten Zoom Skalierungsfaktor: <ul style="list-style-type: none"> • Kleiner als 1 - die Zeichnung erscheint kleiner. • 1 - die Zeichnung behält die gleiche Größe. • Größer als 1 - die Zeichnung erscheint größer.
nX	Legt den Zoom-Faktor relativ zum aktuellen Zoom fest. Zum Beispiel durch 2x wird die aktuelle Ansicht doppelt so groß.
nXP	Definiert den Zoom-Faktor im Papier-Bereich relativ zum Model-Bereich. Zum Beispiel macht 2xp die Model-Bereich Ansicht doppelt so groß wie den sie umgebenden Papier-Bereich.
GRößer	Zoomt um 50% (0.5) größer.
Kleiner	Zoomt um 50% (2.0) kleiner.
Alle	Zeigt die gesamte Zeichnung an; es wird bis zum Größeren der folgenden Möglichkeiten gezoomt: <ul style="list-style-type: none"> • Zeichnungs Limiten; sehen Sie auch beim Befehl Limiten nach. • Grenzen der Zeichnung mit Ausnahme von Objekten auf gefrorenen Layern.

Mittelpunkt	<p>Vergrößert oder verkleinert den Zeichnungsbereich um einen definierten Zentrums-Punkt; Sie werden gefragt:</p> <p>Mitte der Ansicht - wählen Sie das Zentrum der Ansicht, oder geben Sie x,y Koordinaten ein.</p> <p>Zoomfaktor (nX/nXP) oder Ansichtshöhe eingeben - geben Sie einen Zoomfaktor oder eine Ansichtshöhe ein.</p> <p>Der Ansichtshöhe definiert das Zoom; dies ist die Höhe des aktuellen Ansichtsfensters.</p> 
Dynamisch	<p>Pant und zoomt mit ein rechteckiges Feld, das Ihre Ansicht darstellt.</p> <p>Wenn Sie die Option <i>Dynamisch</i> wählen, wird zunächst der Befehl Zoom Grenzen oder Zoom Limits ausgeführt. Die ursprüngliche Größe des Rechtecks entspricht der Größe der vorherigen Ansicht. Ein gestricheltes Rechteck zeigt den Bereich der vorherigen Ansicht an.</p> <p>Sie können die Größe des Rechtecks dynamisch, danach können Sie das Rechteck an die Position in der Zeichnung schieben, die Sie anzeigen möchten. Ein x in der Mitte des Ansicht-Rechtecks zeigt an, dass der Positionierungs Modus aktiv ist. Ein rechts liegender Pfeil zeigt den Größenänderungs Modus an. Klicken Sie, um zwischen den beiden Modi zu wechseln.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anpassen der Größe des Ansichts Rechtecks: Klicken Sie, um den Größenänderungs Modus zu starten; bewegen Sie die Maus nach rechts, um zu vergrößern, nach links, um zu verkleinern. Klicken Sie erneut, um den Größenänderungs Modus zu stoppen. • Einzoomen: Verschieben Sie das Ansichts Rechteck auf den Teil der Zeichnung, die Sie vergrößern, dann drücken Sie die EINGABETASTE.
Grenzen	<p>Zeigt die Zeichnung bis zu den Grenzen der gezeichneten Objekte an; Limiten und gefrorene Objekte werden ignoriert.</p> 

<p>Links</p>	<p>Zoomt größer oder kleiner über die linke untere Ecke, die durch einen Punkt definiert wird; Sie werden aufgefordert: Untere linke Ecke: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Zoomfaktor (nX/nXP) oder Ansichtshöhe eingeben - geben Sie einen Zoomfaktor oder eine Ansichtshöhe ein. Der Ansichtshöhe definiert das Zoom; dies ist die Höhe des aktuellen Ansichtsfensters.</p> 
<p>Vorher</p>	<p>Zeigt die vorherige Ansicht, egal ob diese über Zoom, Pan oder Ausschnit Befehl eingestellt wurde.</p>
<p>Rechts</p>	<p>Zoomt größer oder kleiner über die obere rechte Ecke, die durch einen Punkt definiert wird; Sie werden aufgefordert: Obere rechte Ecke: - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Zoomfaktor (nX/nXP) oder Ansichtshöhe eingeben - geben Sie einen Zoomfaktor oder eine Ansichtshöhe ein. Der Ansichtshöhe definiert das Zoom; dies ist die Höhe des aktuellen Ansichtsfensters.</p> 
<p>Fenster</p>	<p>Zoomt einen rechteckigen Bereich; Sie werden aufgefordert: Erste Ecke - wählen Sie einen Punkt, oder geben Sie x,y Koordinaten ein. Gegenüberliegende Ecke - wählen Sie einen weiteren Punkt, oder geben Sie die x,y Koordinaten ein.</p> 
<p>Objekt</p>	<p>Ermöglicht das Heranzoomen an ein einzelnes Objekt oder ein Auswahlset; Sie werden auffordert: Objekt auswählen: - wählen Sie ein oder mehrere Objekte. Objekte im Satz: 1 Objekt auswählen: - wählen Sie weitere Objekte oder drücken Sie die Eingabetaste, an den Auswahlset heranzuzoomen.</p>

Ähnliche Befehle

EzZoom - führt das Echtzeit Zoomen in der Zeichnung aus.

Pan und **-Pan** - verschiebt den Zeichnungsausschnitt im aktuellen Ansichtsfenster.

Ezpan - pant die Zeichnung in Echtzeit.

AusSchnt und **-AusSchnt** - stellt benannte Ansichten in Zeichnungen her.

DdVPoint - ändert den 3D-Ansichtspunkt der Zeichnung über ein Dialogfenster.

APunkt - ändert den 3D-Ansichtspunkt in der Zeichnung über die Befehlszeile.

EzRot - rotiert einen 3D Ansichtspunkt in Echtzeit.

EzRotX - rotiert einen 3D Ansichtspunkt um die X-Achse in Echtzeit.

EZRotY - rotiert einen 3D Ansichtspunkt um die Y-Achse in Echtzeit.

EzRotZ - rotiert einen 3D Ansichtspunkt um die Z-Achse in Echtzeit.

ZLOTrecht

Schaltet den 3D lotrecht Fang um. Fängt sich an einem Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.

Zugriff auf den Befehl über

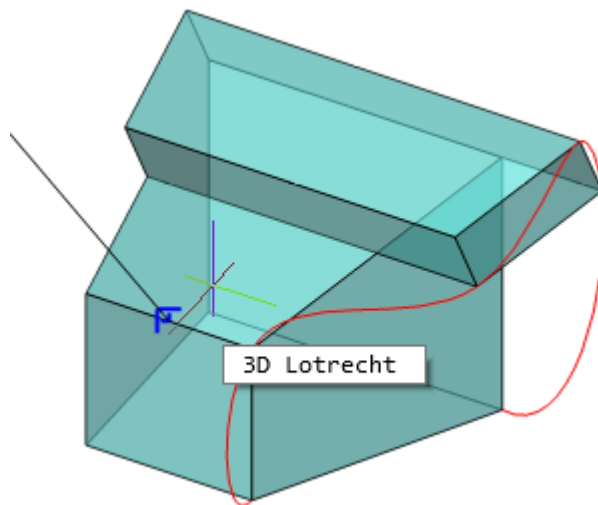
Befehlszeile: *ZLOTrecht*

Transparent: *ZLOTrecht*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZLOTrecht*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZLOTrecht	Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden.

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-Ofang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

Lot - wechselt den Objektfang-Modus Lot.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZSCHeitelpunkt - schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt sich am nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

ZSCHeitelpunkt

Schaltet den 3D Scheitelpunkt Fang um. Fängt den nächsten Scheitelpunkt eines 3D Objektes.

Zugriff auf den Befehl über

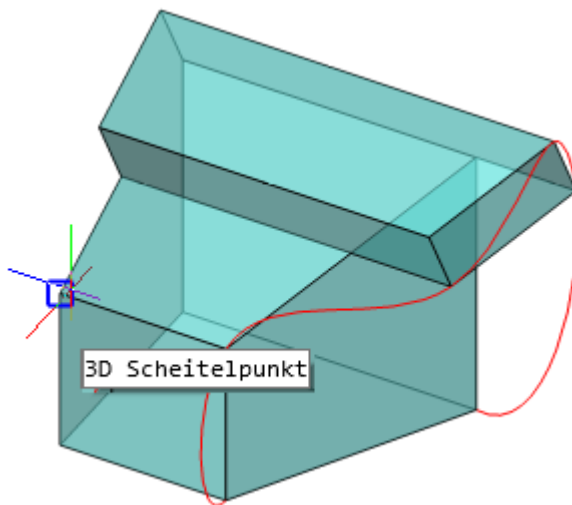
Befehlszeile: *ZSCHeitelpunkt*

Transparent: *ZSCHeitelpunkt*

Werkzeugkasten: *3D Objekt Fänge* | 

: *ZSCHeitelpunkt*

Zeigt keine Meldungen in der Befehlszeile.



Befehls Optionen

Option	Beschreibung
ZSCHeitelpunkt	Dieser Befehl kann während eines aktiven Befehls eingegeben werden, muss aber dann ohne Präfix Apostroph (') eingegeben werden. Wenn der 3D Fang (ZSCHeitelpunkt) ausgeschaltet ist, funktioniert der 2D (Endpunkt) Fang weiterhin für 3D-Objekte. Wenn der 2D Fang ausgeschaltet ist, funktioniert der 3D (für Endpunkte) Fang für 2D Objekte nicht; also ist der 3D-Fang "nur für 3D" Objekte geeignet.

Ähnliche Befehle

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte im Dialog Einstellungen.

-3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi für 3D Objekte in der Befehlszeile um.

3dOfang - schaltet den Objekt Fang Modi im Dialog Einstellungen.

-OFang - wechselt Objektfänge über die Befehlszeile.

Öffnung - bestimmt die Größe der Cursor-Öffnung für den Objektfang.

Endpunkt - schaltet den Endpunkt Objekt-Fang-Modus um; fängt sich an Endpunkten von offenen Objekten wie Linien, Bögen, offenen Polylinien und Eckpunkten von 3D-Objekten.

ZZENtrum - schaltet den 3D Zentrum Fang um. Fängt den Mittelpunkt von planaren oder gekrümmten 3D Flächen.

ZSCHnittpunkt - Schaltet den 3D-Schnittpunkt Fang ein. Fängt den Schnittpunkt linearer Objekte, Kanten und polaren oder Objektfang Spurlinien mit Flächen.

ZKNOTen - schaltet den 3D Knoten Fang um. Fängt einen **Spline**-Knoten.

ZMITtelpunkt - schaltet den 3D Mittelpunkt Fang um. Fängt den Mittelpunkt einer Flächenkante.

ZNÄHe - schaltet den 3D nächsten Objekt Fang um. Fängt einen Punkt auf einer Fläche eines 3D Objektes, das dem Cursor am nächsten ist.

ZKEIne - deaktiviert alle 3D-Objektfänge.

ZLOTrecht - schaltet den 3D senkrecht Objekt Fang um. Fängt einen Punkt, der senkrecht zu einer Fläche ist.