

6.1. Wände konstruieren

6.1.1. Wand hinzufügen (ohne Vorkonstruktion)

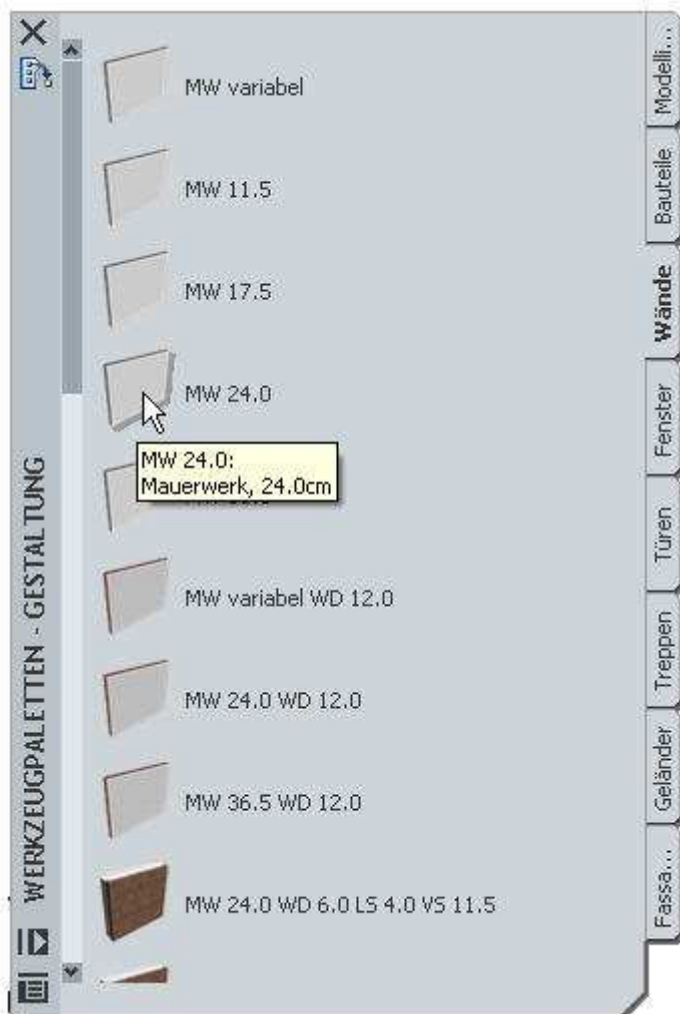


Abbildung 6.1.1-1: Wand mit Stil MW 24.0 auswählen

In der Werkzeugpalette, Register Wände sind verschiedene Wandarten aufgelistet. Bei den Wandarten in dieser Auflistung sind die Schichtstärken vordefiniert. Um eine Wand hinzuzufügen klicken Sie mit links auf das Symbol der Wand in der Werkzeugpalette.

Nach der Auswahl der Wand können in den Eigenschaften noch die Wand-Parameter wie z.B. die Wandhöhe eingestellt werden (Abbildung 6.1.1-2). Auf dem Wandwerkzeug sind hierfür bereits Standardwerte voreingestellt.

Die Wand wird dann über die Eingabe des Anfangs- und Endpunktes wie eine Linie konstruiert. Die Einfügepunkte sind jeweils die Unterkante der Wand.

TIP:

In der Datei Wandstile.dwg finden Sie zu jedem Material einen Wandstil, bei dem keine Wandstärke angegeben ist. Bei Auswahl dieser Wandstile wird das Feld "Breite" aktiviert, und es kann eine beliebige Wandstärke eingegeben werden (siehe Kap. 2.5.1 Import von Standards, Stil-Manager).

Keine Auswahl

Design

BASIS

Allgemein

Beschreibung

Stil MW variabel WD 12.0

Raumumgrenzung Von Stil

Automatisch verschneiden Ja

Verschneidungsgruppendefinition Standard

Segmentart Linie

Darstellung

Abmessungen

A Breite .24

B Basishöhe 2.75

C Länge .04

Ausrichtung Basislinie

Basislinienversatz 0

Oberkantenversatz von Basishöhe 0

Unterkantenversatz von Basislinie 0

Erweiterte Daten

Position

Drehung 0

Erhebung 0

ERWEITERT

Verschneidungen

A Graphlinienposition Wandausrichtungslinie

B Verschneidungsradius 0

Verschneidungsradius-Überschreibungen

Anfangsverschneidungsradius überschreiben Nein

Endverschneidungsradius überschreiben Nein

Stilüberschreibungen

Anfangsabschluss *VONSTIL*

Endabschluss *VONSTIL*

Prioritätsüberschreibungen (0)

Arbeitsblätter

Planmodifikatoren (2D) (0)

Ober-/Unterkante

EIGENSCHAFTEN

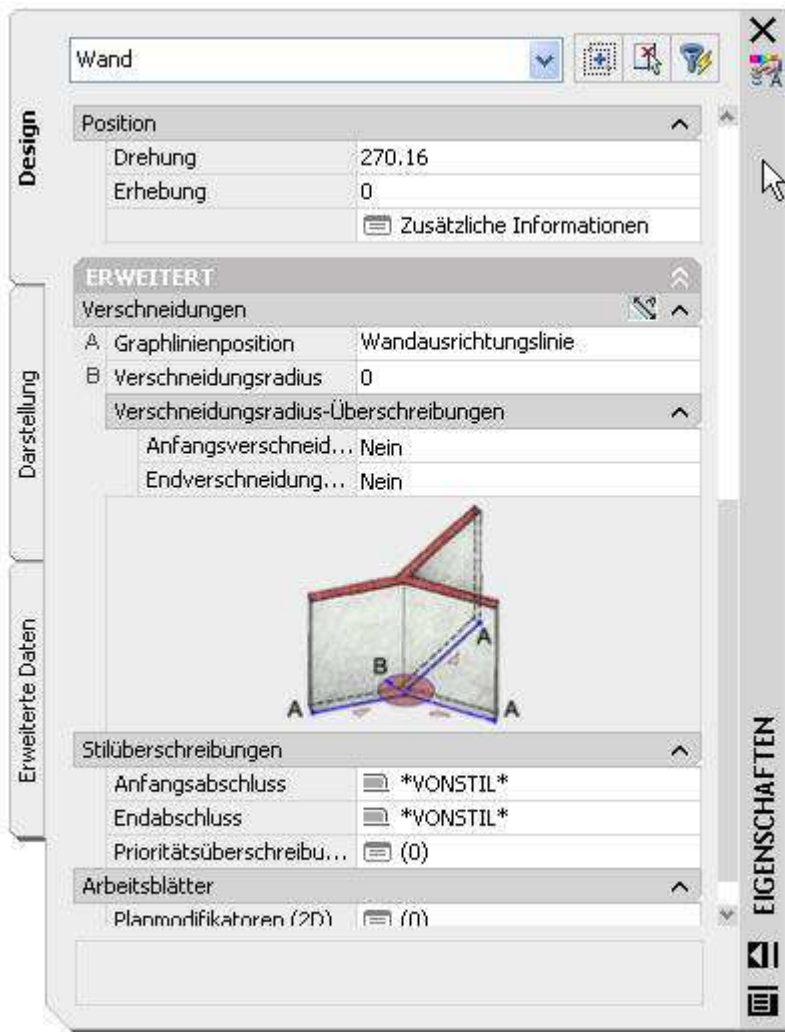
Mit dem kleinen Pfeil können die Listen ein- bzw. ausgeblendet werden

Der Stern vor „Basislinienversatz“ usw. bedeutet, dass diese Einstellungen nur beim Hinzufügen des Elements verändert werden können. Beim nachträglichen Ändern der Wandeigenschaften

Die kleine Grafik unten zeigt an, was mit A, B und C sowie E und F gemeint ist

Abbildung 6.1.1-2: Palette Eigenschaften

Die einzelnen Schalter und Auswahlmöglichkeiten sind größtenteils selbsterklärend. Der Wandstil bezeichnet die unterschiedlichen Wandaufbauten (Schichtanzahl, Material der Schichten, Wandstärke). Eine Wand wird wie eine Linie durch die Eingabe von zwei Punkten im Grundriss konstruiert. In welche Richtung die Wandstärke abgetragen wird, definiert der Schalter "Ausrichtung". Dabei ist "rechts" z. B. so zu interpretieren, dass in Zeichenrichtung die rechte Wandkante gezeichnet wird (siehe Abbildung 6.1.1-4).



Thema Verschneidungen
siehe Kap. 6.1.6

Wenn eine Wand
stirnseitig frei endet,
können die
Wandabschlüsse
unterschiedlich definiert
werden.

Abbildung 6.1.1-3: Der Bereich „Erweitert“ der Wandeigenschaften

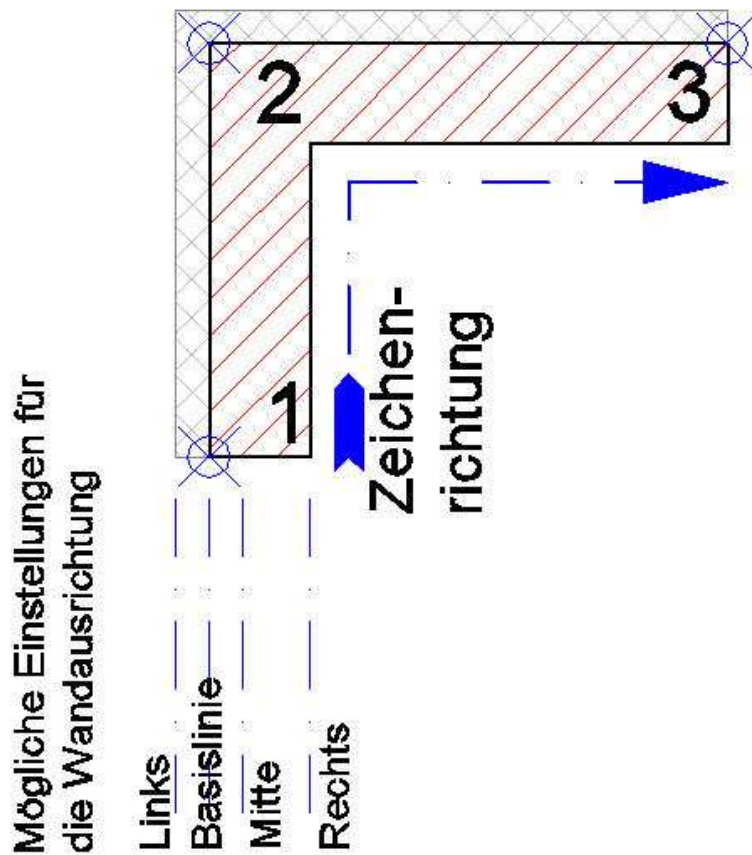


Abbildung 6.1.1-4: Abhängigkeit der Zeichenrichtung von der im Feld „Ausrichten“ eingestellten Option

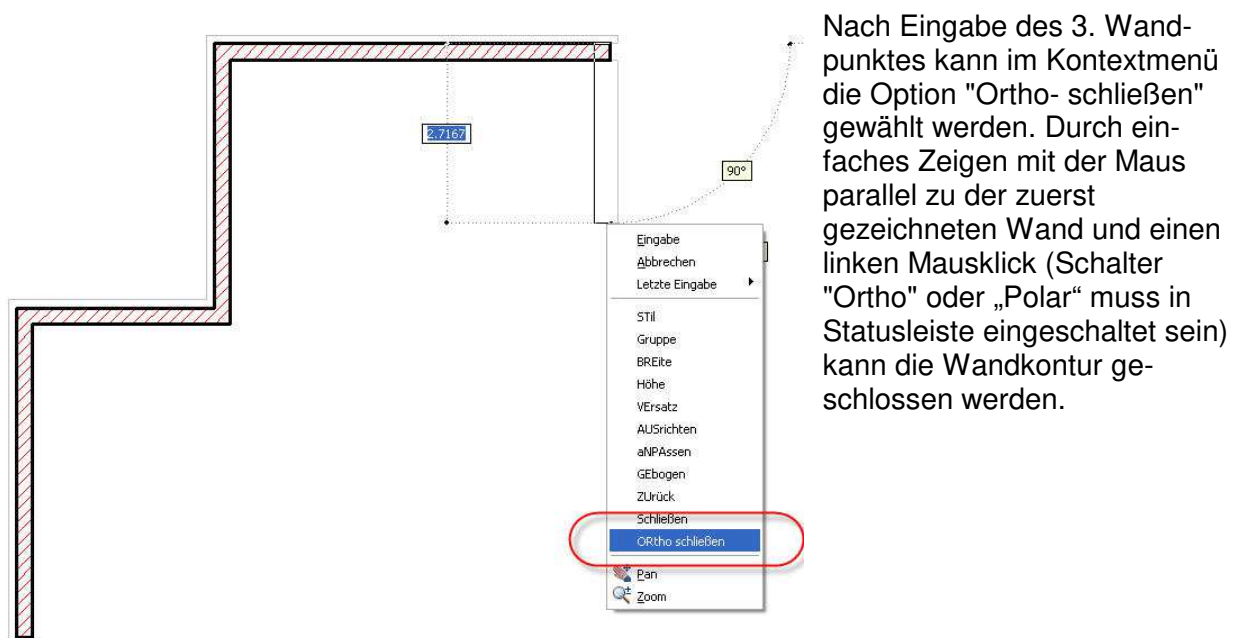


Abbildung 6.1.1-5: Erzeugen einer geraden, zweischaligen Wand mit der Option „Ortho schließen“.

Wenn eine runde Wand (Option "gebogen" in der Dialogbox) erzeugt werden soll, kann diese über die Eingabe von drei Punkten definiert werden. Dabei ist bei dem zweiten Punkt mit der Abfrage "Mittelpunkt" nicht das Zentrum des Kreises, sondern ein zweiter Punkt auf dem Kreisbogen gemeint! Die Option zum Konstruieren von runden Wänden finden Sie in der Eigenschaften Palette (Abbildung 6.1.1-6).

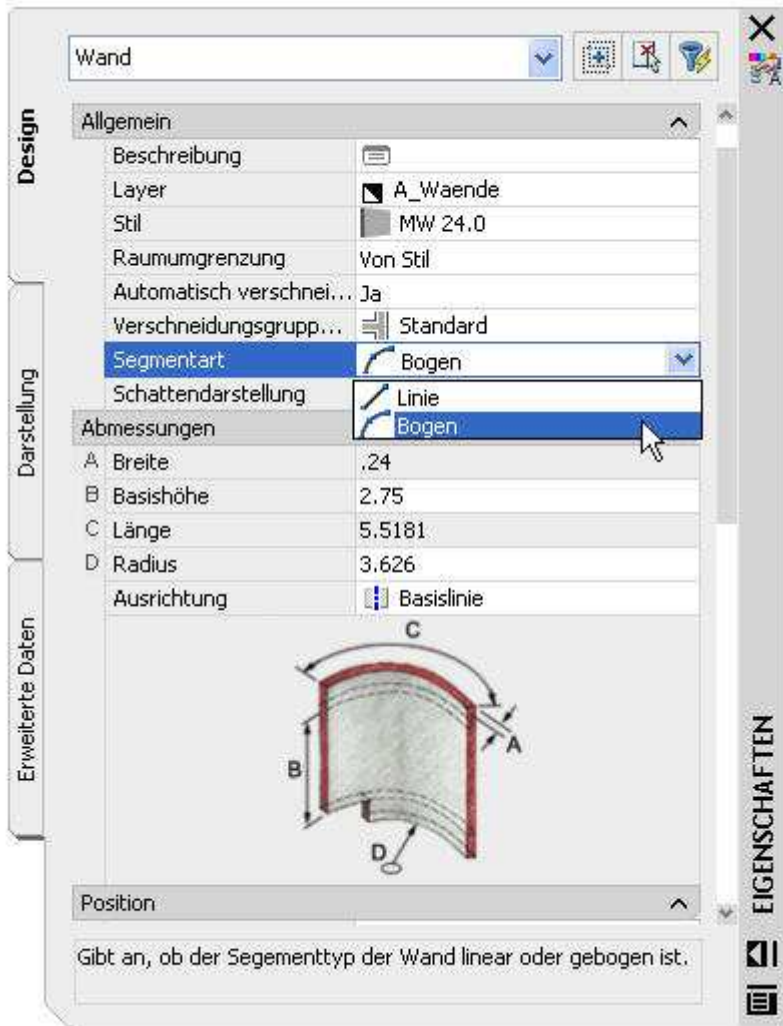


Abbildung 6.1.1-6: Einstellung der Wandkonstruktion auf Bogen, die Option kann auch über das Kontextmenü verstellt werden!

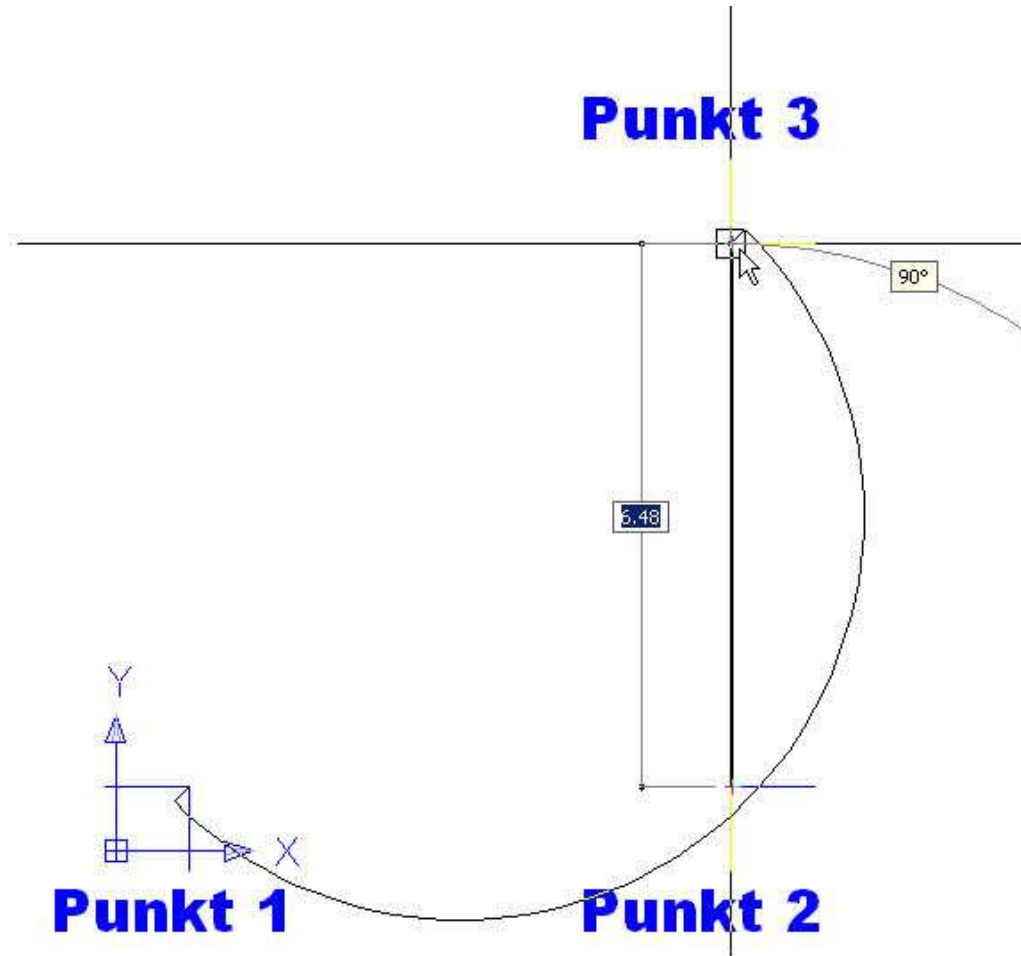


Abbildung 6.1.1-7: Konstruktion einer runden Wand über drei Punkte

Für die direkte Erstellung runder Wände gibt es nur die Konstruktionsmethode drei Punkte. Das bedeutet eine starke Einschränkung. Es ist bei runden Wänden daher oft besser, als Vorkonstruktion einen Bogen oder Kreis zu konstruieren und dieses Zeichenelement danach in eine Wand umzuwandeln.