

HERAUSGEBER

WETO AG

Muth 2

D-94104 Tittling

Telefon: +49 (0)8504 / 9229-0 Internet: www.weto.de

Telefax: +49 (0)8504 / 9229-19 eMail: info@weto.de

Weto Nord GmbH & Co.KG

Hefehof 8

31785 Hameln

Tel. +49 (0) 5151/5852000 Internet: www.weto-nord.de

Fax +49 (0) 5151/5852099 eMail: info@weto-nord.de

ACHTUNG

In diesem Handbuch werden die Funktionen der neuesten Programmversion Viskon beschrieben. Einige dieser Funktionen sind evtl. in einer bei Ihnen installierten Programmversion (z.B. LigniKon) nicht enthalten.

URHEBERRECHT

Wir weisen darauf hin, dass die im Handbuch verwendeten Soft- und Hardwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Hersteller im Allgemeinen geschützt sind.

Alle in diesem Buch mitgeteilten Angaben und Programme wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet bzw. zusammengestellt und unter Einhaltung wirksamer Kontrollmaßnahmen reproduziert. Trotzdem sind Fehler nicht gänzlich auszuschließen.

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die Einhaltung aller anwendbaren Urheberrechte liegt im Verantwortungsbereich des Benutzers.

Es ist möglich, dass die WETO AG Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt bzw. Methoden dieses Dokuments und Softwareprogramms beziehen. Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum.

Es gelten unsere allgemeinen Geschäftsbedingungen, siehe unter www.weto.de.

© 2023 WETO AG. Alle Rechte vorbehalten.

Andere in diesem Dokument aufgeführte Produkt- und Firmennamen sind möglicherweise Marken der jeweiligen Eigentümer.

HINWEISE

Es wird dringend empfohlen, als Einstieg in die Programmbedienung die Fallbeispiele durchzuarbeiten. Hier erlernen Sie die wichtigsten Funktionen des Programms anhand von konkreten Beispielen.

Sie sollten in jedem Fall die Beschreibung aller Funktionen (Hauptmenü und Programmfunktionen = Symbolschalter) in diesem Handbuch lesen. Nur dann haben Sie einen Überblick über alle Möglichkeiten des Programms. Damit soll verhindert werden, dass der Eindruck entsteht, manche Konstruktionen seien nicht möglich, nur weil man die problemlösende Funktion nicht kennt.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALT

Herausgeber.....	1
Achtung.....	1
Urheberrecht	1
Hinweise.....	2
Inhaltsverzeichnis.....	2
Vorwort.....	7
Achtung!.....	7
Lizenzierung	7
Handbuch.....	7
Einleitung	8
Was ist Viskon?	8
Voraussetzungen.....	8
Der Hauptbildschirm	8
Kommandos in Viskon.....	8
Intuitive Bedienung.....	8
Technische Unterstützung	9
Fernwartung.....	9
Funktionsbeschreibungen.....	10
Funktionen im oberen Hauptmenü	10
Menüpunkt: Datei	10
Menüpunkt: Einstellungen	18
Menüpunkt: Fenster	36
Menüpunkt: Bearbeiten	39
Menüpunkt: Einfügen	46
Menüpunkt: Stockwerke	51
Menüpunkt: Bauabschnitte	52
Menüpunkt: Layer	52
Menüpunkt: Dach	53
Menüpunkt: Ausgaben	59

Menüpunkt: HRB	72
Menüpunkt: Hilfe	76
Funktionen der oberen Menüleiste:	78
Neues Projekt:	78
Projekt öffnen:	78
Projekt speichern:	78
Speichern unter:	78
Drucken:	78
PDF drucken:	78
Vergrößern:	78
Verkleinern:	78
Auswahl vergrößern:	78
Alles zeigen:	78
Undo:	78
Redo:	79
Ursprung setzen:	79
Darstellungsmodus:	79
Hilfslinien an / aus:	79
Holzkonstruktion an / aus:	80
Flächen an / aus:	80
Wände an / aus:	80
Balkendecke an / aus:	81
Manuell an / aus:	81
Verbindungen an / aus:	81
Auswahlfenster Geschosse	81
Auswahlfenster Bauabschnitte	81
Auswahlfenster Layer.....	81
2D Layer	81
Funktionen der linken Menüleiste	82
SELEKTIEREN	82
2D Layer verwaltenWände	84
Platte / Fläche	103
Fenster/Türen	110
Dach:	114
Kamin/Dachfenster:	131
Dachgauben:	134
Polygon Bearbeitungen:	138
Sparrenlage:	146
Zangenlage:	150

Grat-, Kehlsparren / Kehlbohle:	151
Bundholz:	152
Rundbogen:	158
Balkenlage:	159
Hilfslinien / 2D-Objekte:	160
Maschineneinheiten (Holzbearbeitungen)	164
Löschen:	173
Bearbeiten:	176
Vermaßung/ Beschriftung:	179
Messen:	185
Stahlteile, Metallverbinder:	186
Funktionen der rechten Menüleiste	188
Sichteneigenschaften:	189
3D-Ansichten:	189
Draufsicht.....	190
Ansicht von links	190
Ansicht von rechts.....	190
Ansicht von hinten	190
Ansicht von vorne	190
Perspektive:	190
Fensterverwaltung:	190
3D-Fläche:	191
Profilzeichnung:	191
Bauteil Zeichnung erstellen:	192
Einzelbauteil zeigen:	192
Schnitte:	193
Wandansicht:	194
Ansicht Mehrschichtige Decke:	195
Gaubenansicht:	196
Benutzerdefinierte Ansicht:	196
Plan erstellen:	196
2D-Ansichten	199
2D Ansicht neu zeichnen:	199
Bauteilzeichnungen Treppe:	200
Schriftfeld:	200
Layoutdarstellung:	200
Blattrand:	200
Blatt verschieben:	200
Wandansicht umdrehen:	200

Endpunkt:	200
Mittelpunkt:	200
Schnittpunkt:	200
Kante:	200
Orthogonal	201
Kontextmenü mit rechter Maustaste.....	202
Der Dachassistent	211
Fallbeispiele	231
Anschmiegen / Anschneiden.....	231
Freie Kerve	232
Bohrung.....	233
Stahlträger.....	236
Schnitte und Vermaßung	238
Eingabebeispiel 1: mit Dachassistent (Krüppelwalmdach)	240
Einteilung der Sparrenlage.....	245
Dachfenster Auswechslung erzeugen	246
Gaube setzen	248
Profilzeichnung erstellen	249
Eingabebeispiel 2: Carport	250
Eingabebeispiel 3: HRB (Sektor A)	257
Schichtdefinition bearbeiten.....	257
Wandeingabe	260
Zuweisen der Schichtdefinition.....	261
Dach erzeugen.....	262
Wandschichten verschneiden	263
Wände ans Dach anpassen	263
Teilung erzeugen.....	265
Fenster- und Türöffnungen	266
Anreißhilfe.....	267
Anriss eines Gratsparrens	267
Neuerungen Viskon 19.....	274
Dach	274
Profileingabe erweitert um das Abgreifen von Profilwerten im 3D.....	274
Profileingabe Zangenanschlüsse erweitert	275
Profileingabe um vertikalen Rückschnitt an Zangen erweitert.....	275
Decklänge für den First-/Gratziegel	276
Sparren kopieren über DachKantenbereich.....	276
Vergatterung Strahlenschifter	277
separate Flächentypen Lattung und Konterlattung (Dachaufbau)	277

Zuordnung von Bauteilen zu einer Dachebene	278
Wand	279
Bohrungen bei Anhängepunkt erzeugen	279
Ausblattung Stiele	279
Rolladenkasten.....	280
Verladen von Dachelementen.....	280
Verladeplan BauteilBox	281
Wanddefinition Bauteile Attribute	281
schräge Futterhölzer	282
Plan	283
Deckenansicht mehrseitig ermöglicht.....	283
2D-Kreis	283
Polygonbeschriftung Dachflächen	284
2D-Zeichnung für die Dachelemente	285
Wandansicht	285
Text mit Verbindungslinie	286
Maßlinie Konvertieren	286
Listenausgabe.....	287
Druckvorschau erweitert:	287
Maschinenausgabe	289
Schnittstelle.....	290
Zusätzliche Variante des HTML exports	290
3D-Modell Export	292
3D Obj Export	292
IFC	292
Importieren von OBJ 3D-Objekten.....	292
Sonstiges	293
Messen Fläche/Umfang im 3D	293
Remote-Desktop-Software um AnyDesk erweitert	293
Automatisches Speichern.....	293
Terrassenplaner	294
Favoritendialog	299
Materialelektion um die Option Materialfarben erweitert.	299
Markierung setzen um Markierungslänge erweitert	299
Stahlträgerkatalog erweitert	300
WinkelAssistent.....	301

VORWORT

Zunächst bedanken wir uns für den Erwerb unserer Software und das damit entgegengebrachte Vertrauen.

Wir haben uns bemüht, unser Programm trotz der Leistungsfähigkeit und Flexibilität in der Bedienung möglichst unkompliziert zu halten.

Das vorliegende Handbuch soll Ihnen dabei helfen, sich schnell mit dem Programm vertraut zu machen. Es informiert Sie über die Funktionalität der einzelnen Programmteile. An dieser Stelle sei darauf hingewiesen, dass es sich um ein komplexes System handelt, das ständigen Änderungen und Verbesserungen unterworfen ist. Aus diesem Grund ist es möglich, dass die im Handbuch gezeichneten Schaltflächen sich geringfügig von denen im Programm unterscheiden können.

ACHTUNG!

Da sich die Programme ständig in der Weiterentwicklung befinden, kann es unter Umständen vorkommen, dass im Handbuch beschriebene Schalter und Funktionen nicht mit Ihrer Version übereinstimmen. Ferner ist es möglich, dass gewisse Funktionen, die als Schalter im Programm hinterlegt sind, noch nicht funktionsfähig sind bzw. in Ihrer Programmversion nicht verfügbar sind. Für nähere Informationen wenden Sie sich bitte an unsere Serviceabteilung.

LIZENZIERUNG

Nicht zuletzt aufgrund der Notwendigkeit, der wachsenden Zahl an Raubkopien unserer Softwarelösungen im In- und Ausland entgegenzutreten sowie unserem Ziel, Ihnen als Kunde auch weiterhin Zukunfts- und Investitionssicherheit zu geben, wurde ein neues Lizenzierungsverfahren für Softwareprogramme aus dem Hause WETO eingeführt.

Deshalb werden Softwareprodukte aus dem Hause WETO zukünftig standardmäßig ohne "Dongel" (Hardlock) ausgeliefert. Stattdessen kommt ein sogenannter "Softlock" zum Einsatz. Das ist ein rein softwarebasierter Lizenzschutz.

Mit dem WETO-Licensemanager führen Sie nicht nur die Registrierung Ihrer WETO-Programme durch. Sie können auch z.B. eine Lizenz zeitweise auf einen anderen Rechner übertragen oder dauerhaft an einen neuen Rechner übergeben. Auch der Lizenztausch zwischen zwei Rechnern ist möglich.

Was das für Sie bedeutet und welche Vorgehensweise wir in unterschiedlichen Fällen empfehlen, lesen Sie in der entsprechenden Hilfedatei.

Diese können Sie entweder in der Hilfe im Lizenzmanager oder unter folgendem Link:
<http://www.weto.de/doku/index.htm>

Den Lizenzmanager finden Sie im Installationsordner von Viskon.

HANDBUCH

Das Setup von Viskon installiert eine elektronische Form des Handbuchs als pdf-Datei unterhalb des Installationsordners (z.B. in „weto\viskon>manual). Auf dem Desktop wird eine Verknüpfung (ein Symbol) eingerichtet, so dass Sie die vorliegende Dokumentation auf dem Bildschirm aufrufen können.

Voraussetzung für die Anzeige am Bildschirm ist ein installierter „Acrobat Reader“. Dieses Programm kann gegebenenfalls von der WETO-DVD installiert werden. Sie finden es im Menü „Hilfsprogramme“.

Hinweis: Dieses Handbuch beschreibt in Funktion und Umfang die Programmversion Viskon. Einige dieser Funktionen sind evtl. in einer bei Ihnen installierten Programmversion (z.B. LigniKon) nicht enthalten.

EINLEITUNG

WAS IST VISKON?

Viskon ist ein auf der neusten Programmiersprache entwickeltes Programm für die Holzkonstruktion. Viskon ist eines der modernsten Holzbauprogramme, in dem die Eingabe 2-dimensional oder 3-dimensional erfolgen kann. Es können komplexeste Abschnitte, Verbindungen, freie Bohrungen usw. eingefügt werden.

VORAUSSETZUNGEN

Systemvoraussetzungen

Intel® Core™ i5- Prozessor o.ä, 8 GB Arbeitsspeicher, Grafikkarte mit 1 GB Speicher, ca. 1 GB freier Festplattenspeicher, korrekt installiertes Windows 10 oder Windows 11

DER HAUPTBILDSCHIRM

Nach dem Programmstart erscheint der Hauptbildschirm von Viskon.

Oben befindet sich das Hauptmenü (Datei, Einstellungen, Fenster, Bearbeiten etc.).

Unter dem Hauptmenü befindet sich die obere Status-/Symbolleiste. Hier erscheinen die gängigen Symbole für Projekt Neu, Öffnen, Speichern etc.

Links sind die Symbolleisten, die unterteilt sind in die einzelnen Bereiche zur Eingabe eines Projektes.

Nachdem Sie einen Bereich ausgewählt haben, öffnet sich eine zweite vertikale Leiste, in der Sie Unterfunktionen zum jeweiligen Bereich finden.

Beispiel: Sie wählen die Funktion Dach aus. In der zweiten Leiste finden Sie z.B. die Funktion Profil ändern, Hauptdachfläche erzeugen, Ziegelteilung, usw.

Rechts finden Sie die Funktionen zur Ausgabe von Zeichnungen sowie zum Erstellen von verschiedenen Ansichten.

KOMMANDOS IN VISKON

In der ersten vertikalen Leiste (Was – Leiste) auf der linken Seite gibt es verschiedene Schalter, die nach einzelnen Bereichen unterteilt sind. Hier sind verschiedene Funktionen untergeordnet, wobei die Gewünschte angeklickt werden muss. Gewählte Funktionen können durch Escape (ESC) abgebrochen werden.

Als zusätzliche Hilfe finden Sie am unteren Fensterrand zwei Felder. Das linke Feld zeigt die ausgewählte Funktion an, das rechte Feld zeigt an, welcher Arbeitsschritt erwartet wird und unterstützt so den Anwender bei der Eingabe. Diese Hilfsfunktion wird zusätzlich als Popup-Fenster im Hauptbildschirm angezeigt. Eine Einstellung dazu finden Sie im Menüpunkt Einstellung / Oberflächeneinstellungen / Hinweistexte.

INTUITIVE BEDIENUNG

In Viskon können sie Objekte (Bauteile, Wände etc.) zuerst markieren (Selektionsfunktion) und sodann mit der rechten Maustaste ein Kontextmenü öffnen, das die wichtigsten Befehle beinhaltet, die mit den momentan ausgewählten Objekten möglich sind.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Schwierigkeiten mit dem Programm haben, sollten Sie zuerst die Online-Hilfe aufrufen oder im Handbuch nachschlagen, ob das Problem und dessen Lösung beschrieben ist. Sie können sich auch anhand der mitgelieferten Beispielprojekte (Projekt öffnen, Ordner: Samples) den einen oder anderen Hinweis holen.

Falls Sie das Problem damit nicht lösen können, rufen Sie unsere Hotline an. Die aktuelle Hotlinenummer können Servicevertrag-Kunden unter 08504 / 9229-0 erfragen (8:30-12:00 und 13:00-17:00).

Fernwartung

Dank modernster Technik bietet sich die Möglichkeit, via Datenfernbetreuung mit der Serviceabteilung von Weto in Kontakt zu treten. Dazu benötigen Sie nur eine Anbindung an das Internet. Alles Weitere wird Ihnen unser Servicepersonal mitteilen.

FUNKTIONEN IM OBEREN HAUPTMENÜ

Hinweis: Fast alle Funktionen der einzelnen Menüs können auch über die Buttons ausgeführt werden. Diese Funktionen sind eventuell nicht oder nicht so detailliert beschrieben. Um eine genauere Beschreibung der Funktion zu erhalten, suchen Sie den entsprechenden Eintrag bei der Beschreibung der linken, rechten oder oberen Leiste.

Menüpunkt: Datei



Neues Projekt:

Erstellt ein neues Projekt.



Projekt Öffnen:

Zum Öffnen einer bestehenden Projektdatei oder einer Sicherungsdatei (*.bak Datei). Viskonprojekte haben die Dateiendung XML. Sicherungsdateien haben den gleichen Dateinamen, jedoch als Endung bak. Zusätzlich bekommt jede Sicherungsdatei eine Nummer angehängt, je nach Einstellung, wie viele Sicherungen erzeugt werden sollen. Dabei werden die ältesten Sicherungsdateien jeweils überschrieben.

Importieren:

Importieren verschiedener Austauschformate.

DXF/DWG:

Hier können DXF-Dateien eingelesen werden. Nachdem die Datei ausgewählt worden ist, kann im Dialogfenster noch eine Auswahl getroffen werden oder der Skalierungsfaktor eingestellt werden.

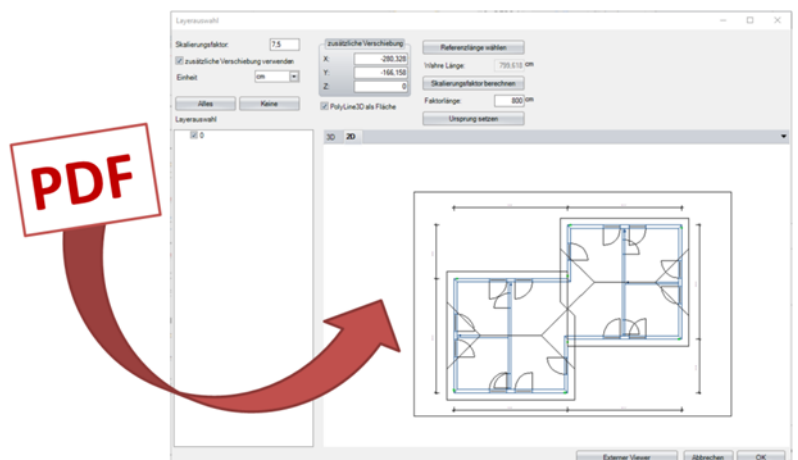
Hinweis: Es muss auch hier eine Bodenplatte erzeugt werden, um die Datei einlesen zu können.

DXF alt

Es wird hier noch die alte Variante des DXF-Importes angesprochen. Diese Variante ist jedoch nicht so leistungsfähig wie die aktuelle Variante.

PDF Import

Sie können über den PDF-Import jetzt PDF-Zeichnungen wie DXF- und DWG-Zeichnungen importieren.





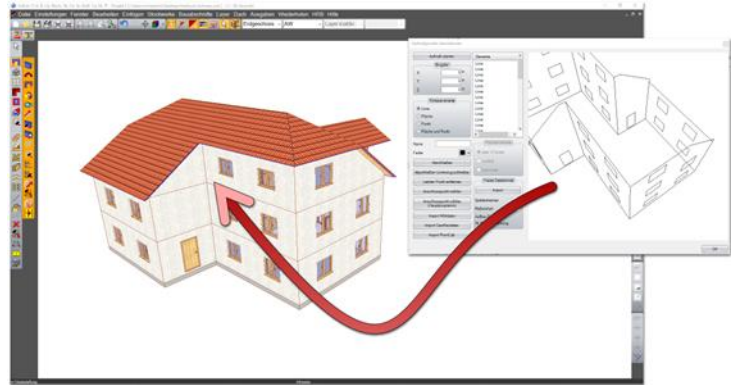
Einlesen von Projekten, die vorher als Übergabedatei aus Allplan erzeugt wurden.

Aufmaß: Import starten

Anbindung an z. B. einen Theodoliten

Mit dem Aufmaß-Import können Sie Punkte und Flächen von einem Theodoliten importieren.

Ab Viskon 15 wurde Viskon um den Punktwolken-Import mittels PointCab erweitert.

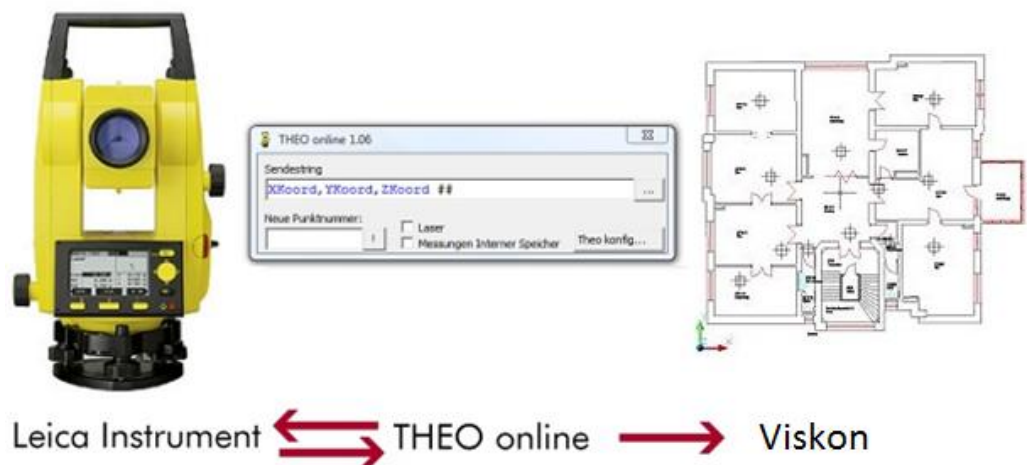


AUFMAß IMPORT MIT LEICA UND DEM ZWISCHENTOOL THEOONLINE

Um Aufmaßpunkte von einem Leica Theodoliten in Viskon zu importieren, muss zuerst eine Verbindung zum Theodoliten mit TheoOnline aufgebaut werden. Als Weiteres muss der Sendestring zu Viskon in TheoOnline eingestellt werden.

TheoOnline ist ein Programm, welches Ihnen möglich macht, einen Leica Theodoliten an einer beliebigen seriellen oder Bluetooth Schnittstelle eines mit MS Windows 2000/NT/XP/Vista/7/8 (32 und 64Bit) arbeitenden PCs oder Notebooks zu betreiben.

Die Theodolit Messungen werden je nach Wunsch automatisch in das jeweils aktive Fenster, Eingabefeld etc. geschrieben. Sie können jede Messung Ihres Leica Theodoliten direkt in jedes beliebige Windows Programm senden.

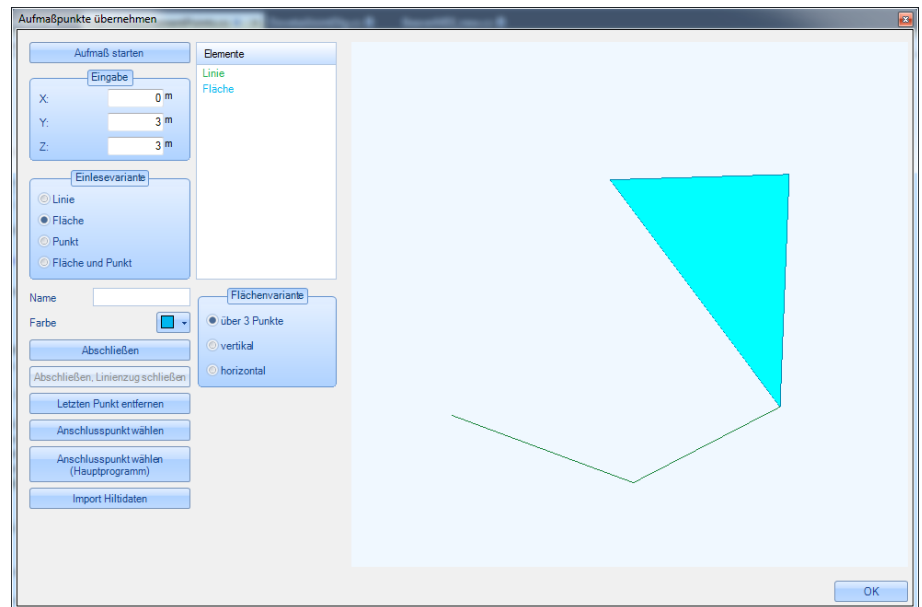


Zum Importieren muss in Viskon ein neues Projekt angelegt oder ein bestehendes Projekt geöffnet werden. Es muss auch der gewünschte Bauabschnitt eingestellt werden, in den importiert werden soll.

Haben Sie alle Einstellungen getroffen, öffnen Sie den Aufmaß Import unter Datei → Import → Aufmaß.

Hinweis: Der Dialog muss immer im Vordergrund bleiben, damit die Koordinaten vom Theodoliten importiert werden können.

Es können solange Punkte eingelesen und aufgelistet werden, bis man Abschließen klickt. Hat man die Eingabe abgeschlossen, werden Linien, Punkte, Flächen oder Flächen mit Punkten erzeugt. Diese Auswahl kann bei der Einlesevariante eingestellt werden. Bei der Variante Fläche oder Fläche und Punkt kann zusätzlich die Lage der Fläche definiert werden. Bei der Option vertikal wird eine vertikale Ebene erstellt, wobei hier die x/y-Richtung von den beiden ersten Punkten bestimmt wird. Alle



weiteren Punkte werden dann auf diese Ebene lotrecht projiziert. Das Projizieren resultiert daraus, weil in der Praxis die reell gemessenen Punkte ja auf einem Bauteil sind und diese auch z.B. Rücksprünge haben kann wie eine außen liegende Fußpfette zur Außenwand. Wenn die Variante Fläche und Punkt gewählt ist, dann werden die reell gemessenen Punkte noch zusätzlich als 3D-Punkt erzeugt.

Bei einer waagerechten Ebene ist nur der erste Punkt relevant. Er bestimmt die Höhe, in der die Ebene projiziert. Die restlichen Punkte werden dann auf diese Ebene projiziert.

Die dritte Variante definiert eine Ebene durch die ersten drei Punkte. Die weiteren Punkte werden dann wieder auf diese Ebene projiziert.

Bevor man dann die Eingabe abschließt, kann man einen Namen eingeben und eine Farbe für die zu erzeugenden Elemente wählen.

Das Abschließen der Eingabe setzt die Punktlisten wieder auf den Anfang zurück.

Wenn man zwischendurch den Cursor von der Eingabe entfernt hat, weil man z.B. einen Namen eingegeben hat, kann man den Cursor mit dem Button Aufmaß starten wieder an den Anfang stellen. Die erzeugten Elemente werden in der Liste hinzugefügt.

Mit dem Button Letzten Punkt entfernen kann man den jeweils letzten Punkt aus der Punktliste, welcher auch in der Vorschau angezeigt wird, entfernen.

Wurde die Eingabe abgeschlossen, obwohl man von einem Punkt, der bereits aufgemessen wurde, das nächste Element starten möchte, kann man mit dem Button Anschlusspunkt wählen einen oder mehrere Punkte im Vorscheufenster wählen. Diese werden nun wieder in die Punktliste aufgenommen.

Muss der Theodolit umgestellt werden, muss das Aufmaß-Tool komplett geschlossen werden.

Es können jedoch Punkte aus Viskon selektiert und somit ebenfalls wieder in die Punktliste hinzugefügt werden.

Die Liste mit den Elementen kann über das Kontextmenü bearbeitet werden.

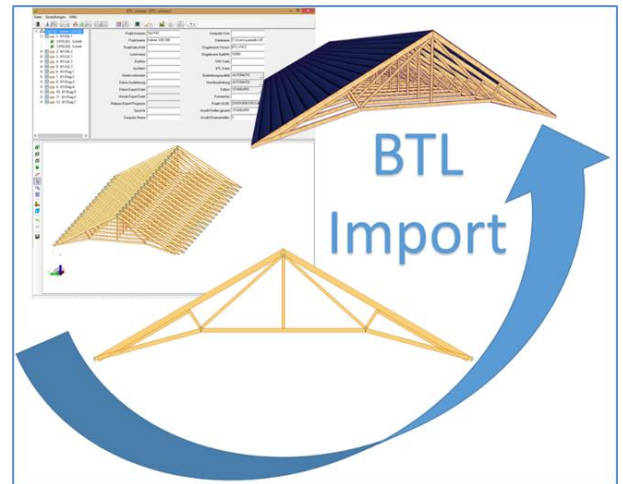
AUFMAß IMPORT MIT HILTI

Zu einem Hilti-Theodoliten kann kein direkter Kontakt zu Viskon aufgebaut werden.

Es können jedoch die vom Hilti-Tool exportierten Daten, die in einer txt-Datei gespeichert werden, importiert werden. Es werden dabei Linien oder Punkte importiert, die ebenfalls unter den Elementen aufgelistet werden. Die Punkte oder Linien können hier auch nachbearbeitet werden, um z.B. Flächen zu erzeugen.

Der Name sowie die einzelnen Farben können ebenfalls geändert werden.

Der BTL-Import ist eine Schnittstelle zum Austausch von Holzkonstruktionen aus verschiedenen Holzbau-CADs. Sie können hier z. B. statisch berechnete Nagelplattenbinder in VisKon übernehmen und Bohrungen etc. direkt in VisKon platzieren. Aus dem BTL-Projekt werden Sägeschnitte, Bohrungen und Kernen importiert. Die Bauteile werden als „Standardbalken“ erzeugt, damit mit normaler Programmlogik gearbeitet werden kann. Die Schnittstelle basiert auf dem aktuellen BTL V10 Format.



3D Objekte (.obj)

Import von 3D-Objekten mittels dem Format .obj

Obj ist ein 3D-Format welches einen oder Mehrere Körper beinhalten kann. Die Materialien der Körper sind in der Regel in einer mtl-Datei aufgelistet. Auch müssen die Texturen separat dabei sein, damit diese importiert werden können, da beim Import auf diese verwiesen wird. Über dieses Format kann man sich in anderen Programmen z.B. SketchUp einen individuellen Körper erstellen und als obj exportieren und dann im VisKon importieren. Die 3D-Objekte können dann über das Kontextmenü (rechte Maustaste) skaliert oder wenn sie durchscheinen in der Flächenrichtung gedreht werden.



Arcon Austauschdatei einlesen:

Hier können Dateien eingelesen werden, die vorher in Arcon mit Hilfe der Übergabemakros erzeugt wurden. Es wird abgefragt, in welches Stockwerk und in welchen Bauabschnitt importiert werden soll.



Treppe

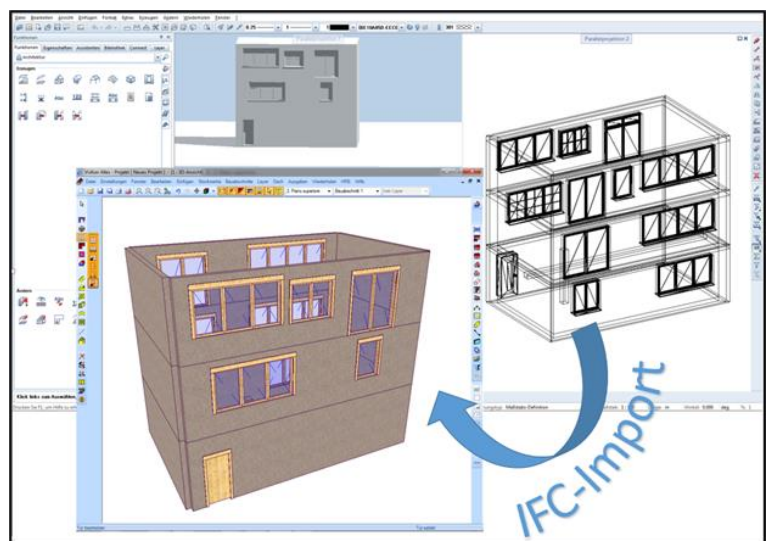
Import aus Weto Treppe



IFC wird von zahlreichen Softwareanbietern zum Austausch von Gebäudedaten nach BIM verwendet (z. B. 2D / 3D-CAD, Statik- und Energieberechnungen, Mengen- und Kostenermittlung). Abgebildet werden Gebäudestrukturen wie z. B. Fenster, Türen, Öffnungen, Wände, Geschosse, Gebäude) inklusive der zugehörigen Eigenschaften (Attribute). Es lassen sich damit komplexe 3D-Planungsdaten mit den Bauelementen und beschriebenen Attributen zwischen Bausoftwaressystemen austauschen.

IFC IFC trianguliert

Bei dieser Variante werden, wenn nicht möglich, 3D-Flächenkörper erzeugt. Wenn möglich werden aber Wände und Balken daraus erzeugt, welche der Visualisierung entspricht.



3D-Formate

Hier können über eine Schnittstelle verschiedene Formate (dxf/dwg/3ds/stl/stp/step/igs/acs) importiert werden. Es ist hier auch möglich 3D-DXF/DWG Körper zu importieren. Die Körper werden als 3D-Flächenkörper importiert und können nachträglich bearbeitet werden



SDS 3D-Dach CAD

Import Schnittstelle Dach CAD.

Cascados

Import Schnittstelle zu Cascados



Vi 2000:

Import Schnittstelle zu Villa 2000.

Exportieren:

Ein Projekt in verschiedenen Dateiformen exportieren.

Als MB-Austauschformat (alle 2D-Ansichten):

Ausgabe aller offenen 2D-Ansichten als Austausch-Datei für MB-Programme (z.B. C-Lines). Die Datei muss zuerst abgespeichert werden, bevor man einen Pfad angeben kann, mit welchem Programm diese Datei geöffnet werden soll.

Als Vicado Plan (alle 2D-Ansichten):

Analog zu MB-Ausgabe. Diese Übergabe wurde aber speziell für Vicado Plan angepasst.

Als Erweiterte Metafile (EMF):

Ausgabe als EMF-Datei (Windows Enhanced Metafile).

2D-DXF/DWG:

Hier können 2D-Ansichten oder Profilzeichnungen als DXF-Dateien exportiert und abgespeichert werden. Nach Auswahl der Funktion öffnet sich ein Dialogfenster, in dem Ansichten und Optionen ausgewählt und die Datei abgespeichert werden kann.

3D-DXF/DWG:

Ausgabe von Ansichten als 3D-DXF Dateien.

2D-DXF/DWG alt:

Es wird hier noch die alte Variante des DXF-Exportes angesprochen. Diese Variante ist jedoch nicht so leistungsfähig wie die aktuelle Variante

3D-DXF/DWG alt:

Es wird hier noch die alte Variante des DXF-Exportes angesprochen. Diese Variante ist jedoch nicht so leistungsfähig wie die aktuelle Variante



Allplan:

Exportieren des aktuellen Projekts als Allplan Übergabedatei.

FriLoStatik:

Anbindung an das Statikprogramm von Friedrich und Lochner.

Aufmaß Punkte exportieren:

Punkte ausgeben und abspeichern für die Übergabe an Theodoliten.



Arcon Austausch-Datei erstellen:

Rückgabe eines aus Arcon übergebenen Projekts. Es wird hier abgefragt, ob das Dach mit der F5-Taste berechnet worden ist. Danach wird das Dach in Arcon neu gesetzt.



Arcon Austausch-Datei erstellen für HRB:

Rückgabe eines aus Arcon übergebenen HRB-Projekts.



Treppe

Export Weto Treppe.

IFC

IFC Exportieren wird von zahlreichen Softwareanbietern zum Austausch von Gebäudedaten nach BIM verwendet (z. B. 2D / 3D-CAD, Statik- und Energieberechnungen, Mengen- und Kostenermittlung). Abgebildet werden Gebäudestrukturen wie z. B. Fenster, Türen, Öffnungen, Wände, Geschosse, Gebäude) inklusive der zugehörigen Eigenschaften (Attribute). Es lassen sich damit komplexe 3D-Planungsdaten mit den Bauelementen und beschriebenen Attributen zwischen Bausoftwaressystemen austauschen.

IFC Trianguliert

Über den IFC Export ist es möglich, jetzt auch Stahlbauteile zu exportieren. Hierzu müssen Sie es dann nur trianguliert exportieren. Es werden hier die nicht parametrisierten exportiert sondern entsprechend der Visualisierung (Giebelwände usw.).

Export 3D Modell

Sie finden diese Funktionen unter:

Datei / Export / Export 3D Modell

Auswahl:

Unter Auswahl können Sie einstellen was Sichtbar für den Export sein soll.

Optionen:

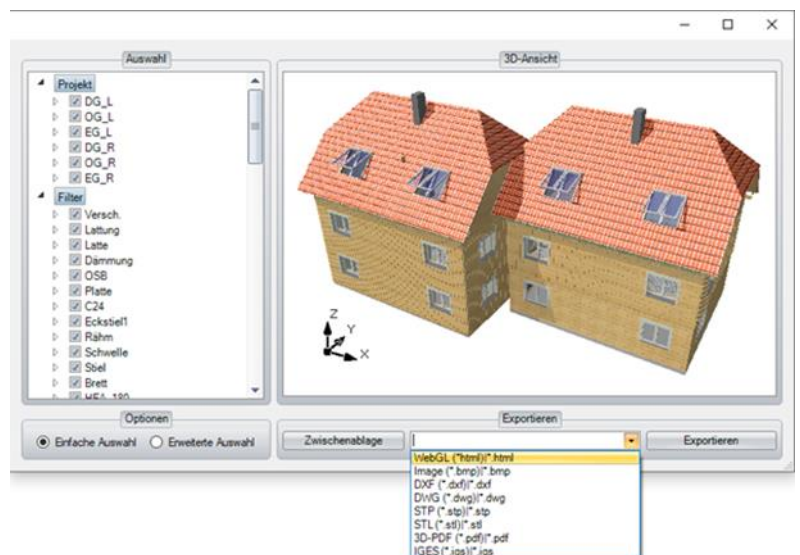
Mit der Option Einfache Auswahl können einzelne Stockwerke und Bauabschnitte sowie Bauteilarten ein und ausgeblendet werden. Über Erweiterte Auswahl können auch noch Layer zusätzlich ein und ausgeblendet werden.

Zwischenablage:

Sie können die eingestellte 3D-Ansicht direkt in die Windows-Zwischenablage speichern, um es direkt wieder in ein Dokument oder in einer Viskon 2D-Ansicht einzufügen.

Exportieren:

Unter Exportieren kann das gewünschte Export Format ausgewählt werden.

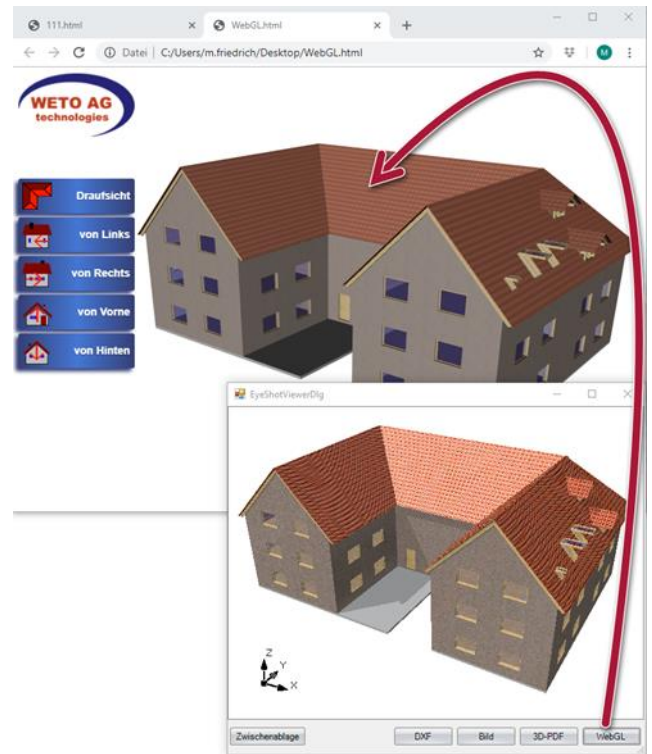


WebGL

Mit WebGL können Sie einfach und unproblematisch ihre Viskon 3D-Ansichten als html-Datei abspeichern. Diese 3D-Ansicht lässt sich dann im Webbrowser ohne zusätzliche Erweiterungen leicht und unkompliziert öffnen und ähnlich wie im Viskon betrachten.

Image

Sie können die eingestellte Perspektive des 3- Modelles als Bild mit Schattenwurf abspeichern.



DXF

Das 3D Model wird als 3D DXF exportieren.

DWG

Das 3D Model wird als 3D DWG exportieren.

STP

STP-Dateien enthalten dreidimensionale Bildinformationen mit Informationen über die einzelnen 3D-Objekte, die in der Datei mit gespeichert werden. Die Hauptanwendung von STP Dateien ist der Transfer von 3D-Grafiken zwischen verschiedenen CAD Systemen.

STL

STL-Dateien enthalten dreidimensionale Bildinformationen mit Informationen über die einzelnen 3D-Objekte, die in der Datei mit gespeichert werden. Die Hauptanwendung von STL Dateien ist der Transfer von 3D-Grafiken zwischen verschiedenen CAD Systemen.

3D-PDF

Sie können die Viskon 3D-Ansicht in einer PDF Datei einbetten lassen, so kann es anschließend mit einem PDF-Viewer geöffnet und nicht nur angeschaut und frei gedreht werden, sondern es lassen sich auch bestimmte Teilbereiche ein- und ausblenden.

IGES

IGES-Dateien enthalten dreidimensionale Bildinformationen mit Informationen über die einzelnen 3D-Objekte, die in der Datei mit gespeichert werden. Die Hauptanwendung von IGES Dateien ist der Transfer von 3D-Grafiken zwischen verschiedenen CAD Systemen.



SDS 3D DachCAD

Ermöglicht das Speichern einer xml-Datei. Diese kann dann anschließend ins DachCAD eingelesen werden.



SDS 3D DachCAD Windsog

Durch die Adresseingabe in den Projektdaten und der Ziegelauswahl im Profil, haben Sie die ersten Schritte für die Windsogberechnung bereits vorgenommen. In der Profileingabe müssen bei der Lattung, Dachziegel aus dem externen Dachziegelkatalog verwendet werden, welche zuvor in den internen Katalog importiert werden mussten. Nach dem Erzeugen der Ziegelflächen mit F9 können Sie Ihr Projekt an die Windsogberechnung übergeben.

Wobei nachträgliche Änderungen von Ziegel und Ort innerhalb der Windsogberechnung möglich sind.

Diese Schnittstelle bietet ihnen folgende Möglichkeiten:

1. Dachziegelkatalog mit Auswahl der passenden Klammertypen je Ziegelmodell
2. Berechnung der Klammer-Stückzahl anhand der jeweiligen Windzone
3. Datenbank aller Windzonen nach PLZ/Ort hinterlegt (Deutschland)
4. Analog Datenbank mit entsprechenden Schneelastzonen
5. Ausdruck der Verklammerung mit Auswahl: jeder Ziegel, jeder zweite Ziegel, jeder dritte Ziegel...
6. Ausdruck jeder Fläche mit Verklammerung
7. farbliche Kennzeichnung der verschiedenen Bereiche für die Verklammerung



Collada

Der Collada Export ermöglicht dem Anwender verschiedene Möglichkeiten. Er kann seine in Viskon gezeichneten Konstruktionen per *.DAE Dateiformat auf andere Devices (z. B. Tablet / Smartphone / MAC) für Demonstrationszwecke übertragen. Auf den entsprechenden Geräten müssen für die Darstellung entsprechende Collada-Viewer installiert sein. Weiter kann die Schnittstelle zur Übertragung der 3D Daten an eine Rendersoftware (z.B. Blender oder Lumion) verwendet werden. Für den Export werden alle sichtbaren 3D-Objekte mit deren Texturen exportiert. Beim Speichern sollte ein entsprechender Ordner gewählt werden, da eine Ordnerstruktur für die Texturen angelegt wird.

SketchFab

Mit dieser Schnittstelle können Sie ein professionelleres Auftreten gegenüber Ihren Kunden erreichen.

Sie können ihre Viskon-Projekte bei SketchFab hochladen und durch einen Link an Ihre Kunden verschicken. Diese haben dann die Möglichkeit, sich mithilfe des Internetbrowsers das Projekt in einer 3D-Darstellung genau anzuschauen. Es wird keine zusätzliche Software benötigt. Ein weiterer Vorteil ist, dass sich Ihre Kunden das Projekt nicht nur über PC, sondern auch über Tablet oder Handy ansehen können.

Weitere Beschreibung finden Sie unter: Upload zu SketchFab

Cascados

Diese Schnittstelle erzeugt eine spezielle xml Datei, die den anschließenden Import zu Cascados ermöglicht.

Zuletzt geöffnete Projekte:

Hier werden die letzten 5 Projekte aufgelistet, die geöffnet worden sind.



Drucken:

Ausdrucken der aktuellen 2D-Ansicht. Dieser Menüpunkt ist nur bei einer geöffneten 2D-Ansicht sichtbar.

Seitenansicht:

Bei diesem Schalter öffnet sich eine Druckvorschau der aktuellen 2D-Ansicht.

Speichern:

Aktuelles Projekt speichern.



Speichern unter:

Aktuelles Projekt unter einem anderen Namen speichern.

Beenden:

Viskon wird beendet.

Menüpunkt: Einstellungen



Bauteilanzeige:

Dieser Menüpunkt dient zur allgemeinen Voreinstellung der Ein und Ausblendung für Hilfslinien, Holzteile, Dachflächen und Wände.



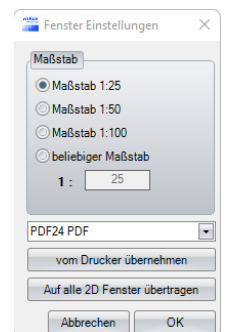
Blattformat:

Einstellungen für Blattgröße, Maßstab usw.



Voreinstellungen:

Hier können Voreinstellungen für das Erzeugen von Ansichten, Profilzeichnungen, Bauteilzeichnungen gemacht werden. Es kann hier ein Maßstab voreingestellt werden. Das Blattformat sowie die Blattgröße werden über den Schalter vom Drucker übernehmen eingestellt. In diesem Fenster kann auch der Drucker entsprechend eingestellt werden. Diese Einstellungen können auch auf alle 2D-Ansichten übertragen werden.



Aktuelle Seite:

Ist bereits eine 2D-Ansicht erzeugt worden, können die Einstellungen mit dieser Funktion geändert werden. Die Einstellungen gelten nur für die jeweilige Ansicht. Optional können diese Einstellungen auf alle offenen 2D-Fenster übertragen werden.



Schriftfeld:

Mit diesem Schalter kann in einer 2D-Zeichnung das Schriftfeld am unteren rechten Eck des Blattes ein- oder ausgeschaltet werden. Die Beschriftung wird aus dem Eingabefeld Projektdaten, das beim Erzeugen eines neuen Projekts erscheint, automatisch übernommen.



Layoutdarstellung:

Darüber lässt sich das Blatt darstellen, um dieses richtig unter dem Projekt zu positionieren. Dies kann nötig sein, wenn z.B. das Blattformat oder der Maßstab für die Ansicht geändert wird.



Blattrand:

Blendet einen Blattrand ein oder aus.



Blatt verschieben:

Hier findet man ein Hilfefenster, welches beschreibt, wie man das Blatt unter dem Projekt positionieren kann.



Wandansicht umdrehen:

Diese Funktion stellt die Ansicht von HRB-Wänden auf eine Ansicht von innen um.



Schriftfeld Verwaltung

Hier hat man die Möglichkeit seine eigenen Schriftfelder zu gestalten und für die Verwendung in den einzelnen Zeichnungen auszuwählen.



Standard PDF-Drucker

Mit diesem Schalter kann die Ansicht oder Bauteilzeichnung als PDF ausgedruckt werden. Der PDF-Drucker wird bei der Installation von Viskon automatisch mit installiert.



Projektdatei:

Öffnen des Eingabedialogs für die Projektdaten zum Ergänzen oder Ändern von bereits eingegebenen Daten.

Generelle Texte (??)

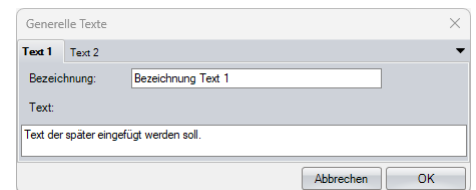
Generelle Texte ermöglichen es, bestimmte Standardtexte, die innerhalb eines Projektes benötigt werden, anzulegen und auf diese Weise schnell in verschiedenen 2D-Ansichten abzusetzen. Änderungen an diesen Standardtexten werden sofort automatisch in allen Ansichten aktualisiert.

Generelle Texte anlegen

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Generelle Texte

Als erstes müssen Sie die gewünschten Texte anlegen. Es können bis zu fünf generelle Texte hinterlegt werden.

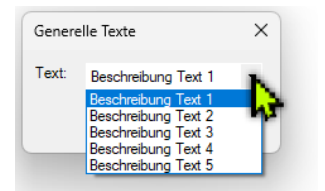


Generelle Texte einfügen

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Generelle Texte

Hier können Sie die bereits angelegten Texte auswählen und einfügen.



Maßeinheiten einstellen:

Hier können die verschiedenen Längeneinheiten für die Eingabe sowie Ausgabe im Programm eingestellt werden.

Es können ebenfalls die benötigten Nachkommastellen bestimmt werden.



Vermaßung:

Hier findet man Einstellmöglichkeiten für die Vermaßungen in Viskon.



Profilzeichnung:

Einstellungen für automatische Profilzeichnung der Dachprofile.



Einzelholzzeichnung:

Einstellungen für automatische Einzelholzzeichnung von Bauteilen.



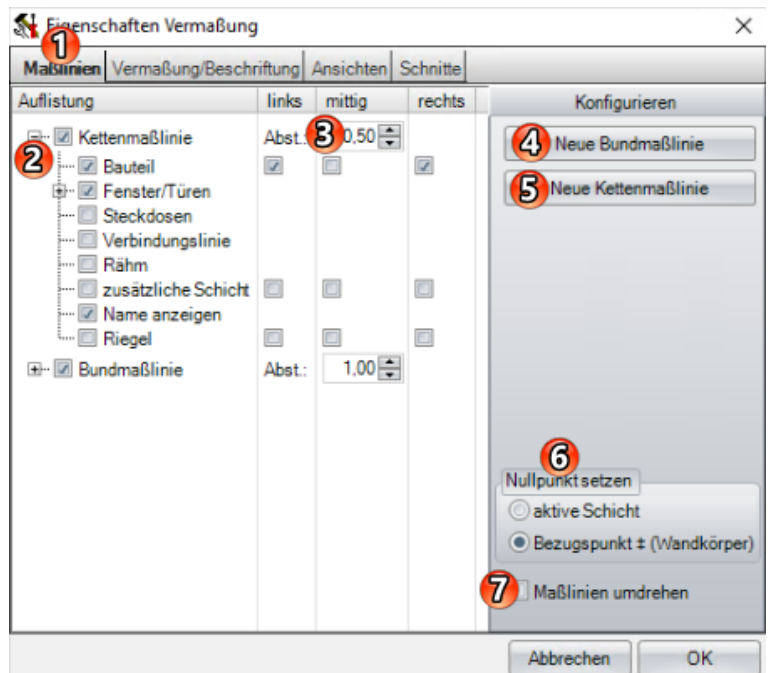
Wandansicht:

Sie finden diese Funktionen unter:

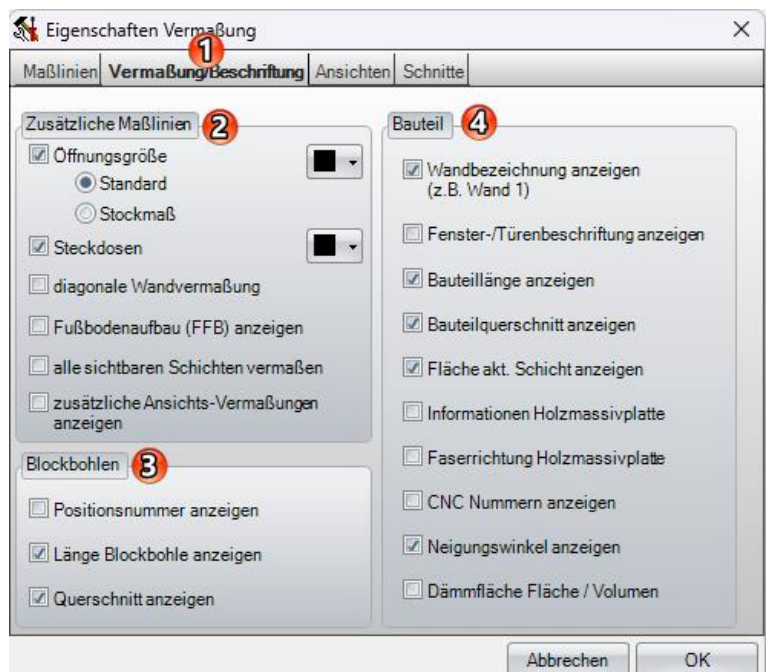
Einstellungen / Vermassung / Wandansicht oder mit einem Rechtsklick auf den Button, mit der die Wandansicht erstellt

Hier können Sie über die Reiter **Maßlinien**, **Vermassung Beschriftung**, **Ansichten** und **Schnitte** einstellen, wie Wandzeichnungen erstellt werden sollen.

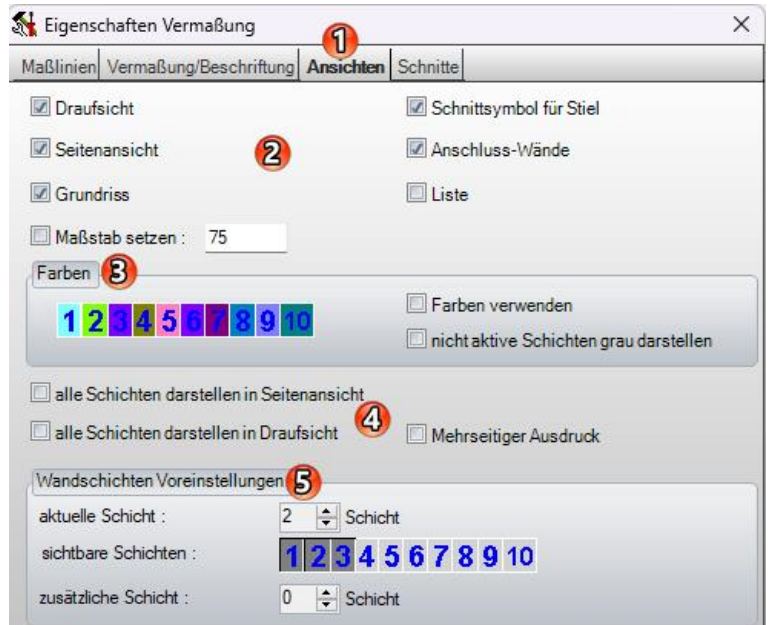
1. Zeigt den aktiven Reiter **Maßlinien** an.
2. Hier können Sie einstellen was und wie es vermasst werden soll.
3. Hier geben Sie den gewünschten abstand der Maßlinie ein.
4. Erzeugt eine weiter Bundmaßlinie
5. Erzeugt eine weitere Kettenmaßlinie
6. Sie können den Nullpunkt an der Aktiven Schicht oder am Bezugspunkt Wandkörper ist im Viskon Projekt an der Wandachse zu erkennen.
7. Standardmäßig wird die Vermaßung mit dem Nullpunkt auf der linken Seite erzeugt. Mit Maßlinien umdrehen können sie sie von rechts Vermaßen lassen.



1. Zeig den aktiven Reiter **Vermassung Beschriftung** an.
2. Hier können optional zusätzliche Maßlinien ein und ausgeblendet werden.
3. Hier können speziell für Blockbohlen zusätzliche Beschriftungen ein und ausgeblendet werden.
4. Hier können Sie individuelle Einstellungen für Bauteil Informationen oder aber auch Wandinformationen ein und ausblenden.

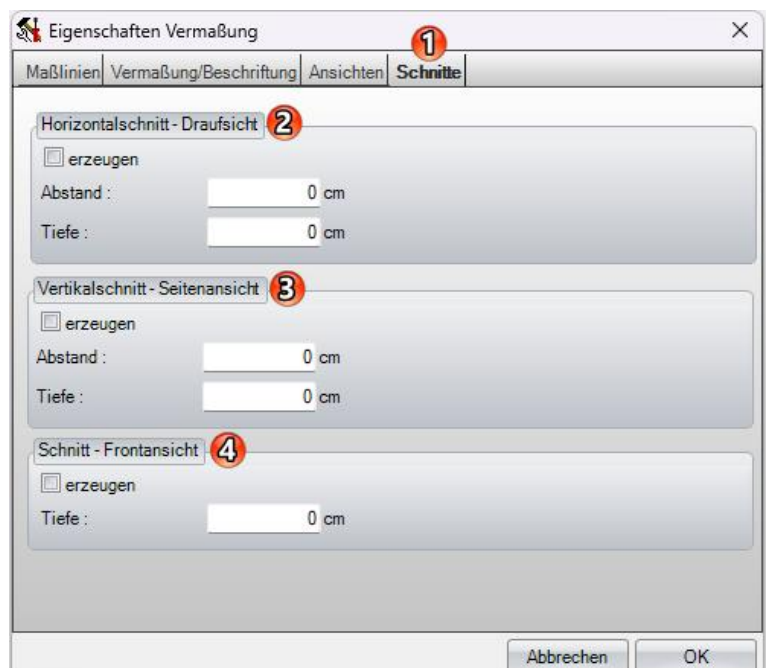


1. Zeig den aktiven Reiter **Ansichten** an.
2. Im Bereich 2 haben sie die Möglichkeit, aus verschiedenen Ansichten auszuwählen, die in der Wandansicht angezeigt werden sollen. Außerdem können Sie auch eine Holzliste erzeugen lassen über den Punkt Liste, oder auch einen gewünschten Maßstab setzen. Der beim Erzeugen einer Wandansicht übernommen wird.
3. Im Bereich 3 **Farben**. Können Sie, wenn Sie den Hakenfarben verwenden nutzen Selbst Farben für einzelne Schichten anlegen, indem sie einfach auf die Schicht Nummer klicken. Zusätzlich besteht noch die Möglichkeit, nicht aktive Schichten grau darstellen zu lassen, was sie einfach mit dem Punkt nicht aktive Schichten Grau darstellen einstellen können.
4. Im Bereich 4 können Sie einstellen, ob in Seitenansichten und Draufsichten nur die aktiven Schichten angezeigt werden sollen, oder alle vorhandenen Schichten eines Wandsystems. Mit **Mehrseitiger Ausdruck** haben sie die Möglichkeit, für jede Schicht einen separaten Ausdruck automatisch vornehmen zu lassen. Das wird ihnen auch dann später in der Wandzeichnung angezeigt. Sie bekommen für jede Schicht eine separate Seite angezeigt.
5. Im Bereich 5 haben sie aktuelle Schicht. Dort stellen Sie die zu vermessende Schicht ein, die sie automatisch vermessen haben wollen. Zusätzlich können Sie unter sichtbare Schichten Weitere Schichten zusätzlich einblenden lassen, die werden dann in Grau dargestellt. Und sie können eine zusätzliche Schicht vermaßen lassen.



1. Zeigt den aktiven Reiter **Schnitte** an.
2. Optionale Möglichkeit die Position des Horizontalschnittes einzugeben.
3. Optionale Möglichkeit, die Position des Vertikalschnitts einzugeben.
4. Optionale Möglichkeit, die Tiefe des Frontschnittes einzugeben.

Unter Schnitte müssen keine Werte eingegeben werden, damit diese erzeugt werden, wenn hier keine Eingaben vorgenommen werden, werden die Standardwerte für die Ansichten übernommen.



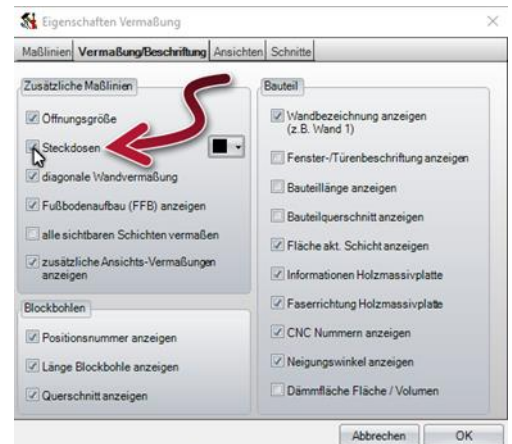
Hier wird eine Ansicht der HRB-Wand erstellt, die angeklickt wird. Einstellungen für die Vermaßung (nur Sektor B) der Wand findet man unter dem Menüpunkt **Einstellungen / Vermaßung / Wandansicht** oder mit einem Rechtsklick auf den Button, mit der die Wandansicht erstellt wird.

(ab Viskon 14) Wandansicht mit automatischer Steckdosenvermaßung

Sie finden diese Funktionen unter:

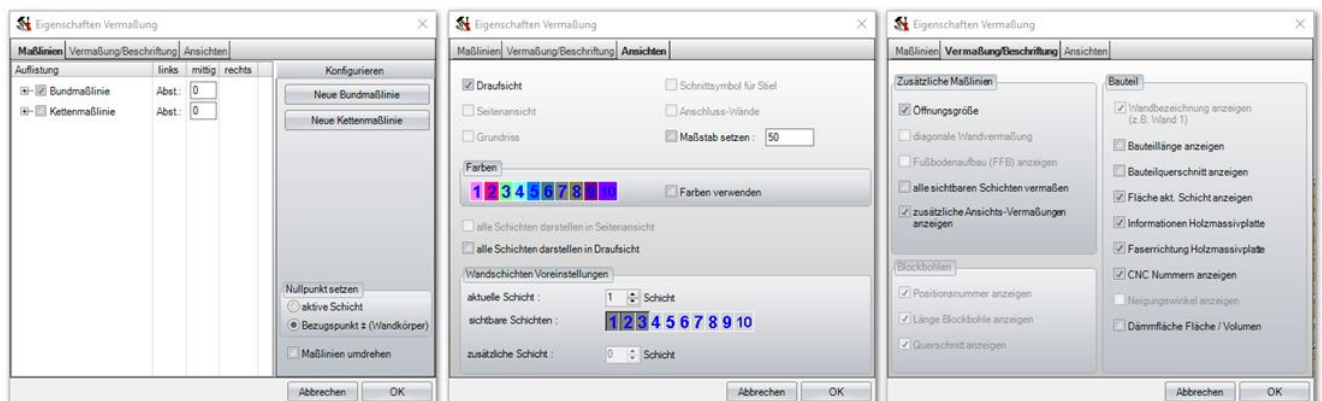
Einstellungen / Vermaßung / Wandansicht

Die Wandzeichnung ist um die automatische Steckdosenvermaßung erweitert worden und wird unter dem Reiter „Vermaßung Beschriftung“ unter zusätzliche Maßlinien „Steckdosen“ ein oder ausgeschaltet. Ebenso kann man auch die Steckdosen mit den individuell definierten Maßlinien automatisch vermaßen lassen.



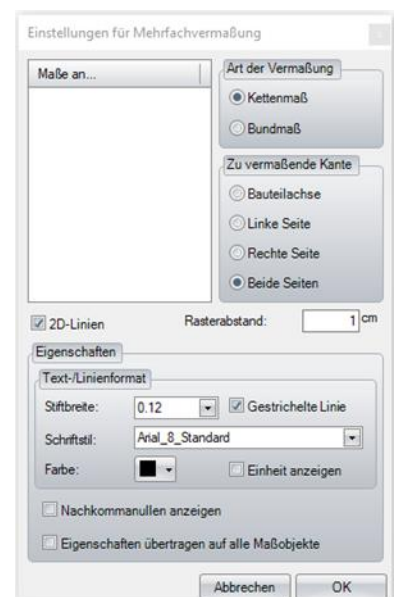
Deckenansicht

Hier können Sie die Voreinstellung ihrer Maßlinien, Beschriftungen und bevorzugten Ansichten für ihre Deckenvermaßung festlegen.



Einstellungen:

Hier können Sie die Voreinstellungen für die halbautomatische Mehrfachvermaßung festlegen.



Maßlinien konfigurieren:

Hier können die Maßlinien definiert werden, die sich für Dachflächen oder Wände in einer Draufsicht automatisch erstellen lassen.

Hinweis: Diese Einstellungen lassen sich jeweils ebenfalls über einen Rechtsklick auf den entsprechenden Button aufrufen.

Beschriftungen:

Mit dieser Funktion lassen sich die einzelnen Beschriftungen in den verschiedenen Ansichten einblenden.

Einstellungen

Unter „Einstellungen“ können Sie ihre bevorzugte Schriftart und Schriftgröße für die verschiedenen Vermaßungen und Beschriftungen hinterlegen.

Standardbeschriftung einstellen

Hier können Sie bestimmen, welche Schriftgröße und Schriftart standardmäßig erst mal verwendet werden soll.

Aktuelle Beschriftung einstellen

Haben Sie eine 2D Ansicht die nicht die Standardbeschriftung erhalten soll, können Sie hier die Standardbeschriftung für diese eine 2D Ansicht abändern.

Schriftstile bearbeiten

Finden Sie eine gewünschte Schriftart nicht unter den vorhandenen Schriftarten, können Sie hier neue Schriftarten für die Beschriftung anlegen.

Infostempel Einstellungen

Hier können Sie festlegen was beim Infostempel für Dachfläche, Ziegelfläche, fortlaufende Teilung, Wand und Balkendecke alles angezeigt werden soll.

Infostempel Fläche / Umfang

Hier können Sie bestimmen, was alles beim Setzen des Infostempel Fläche / Umfang angezeigt werden soll.

Sägelisten Positionsnummern

Hiermit können Sie in einer 2D Ansicht die Sägelisten Nr. auf den eingeblendeten Bauteilen ein- und ausblenden.

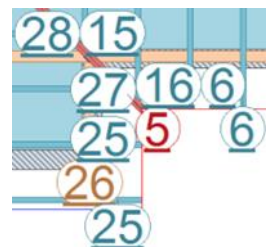
CNC Positionsnummern

Hiermit können Sie in einer 2D Ansicht die CNC Nr. auf den eingeblendeten Bauteilen ein- und ausblenden.

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Generelles / Programmeinstellungen

Ist die Lage der Positionsnummern am Anfang oder am Ende eingestellt, werden die CNC und Sägelistennummern automatisch so entzerrt das ein Überlappen von Nummern verhindert wird. Die Nummern werden passend zur Seite verschoben.



Stahlträger Positionsnummern

Hiermit können Sie in einer 2D Ansicht die Positionsnummern für eingeblendeten Stahlträger ein- und ausblenden.

Balkenbauteile

Sparren- / Schifterlängen

Zeigt in einer 2D Ansicht die Sparren Schifterlängen an.

Längen Balken

Zeigt in einer 2D Ansicht die Länge der eingeblendeten Balken an

Zangenlängen

Zeigt in einer 2D Ansicht die Länge der eingeblendeten Zangen an.

Firstlaschenbeschriftung

Zeigt in einer 2D Ansicht die Länge der eingeblendeten Firstlaschen an.

Pfettenlängen

Zeigt in einer 2D Ansicht die Länge der eingeblendeten Pfetten an.

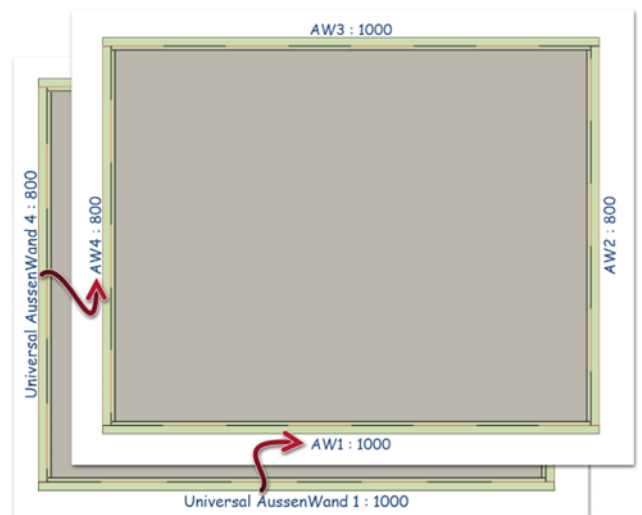
Wandbezeichnungen

Zeigt in einer 2D Ansicht den Wandnamen, Wandnummerierung und die Länge der eingeblendeten Wände an.

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Wandbezeichnungen

Sie können alternativ zur vollständigen Wandbezeichnung die Außen- und Innenwände durch Kurznamen anzeigen lassen. Es wird dann nicht die vollständige Wandbezeichnung, sondern nur AW für Außenwände und IW für Innenwände angezeigt.



2D-Draufsicht mit Holzmassivschichten Informationen

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Wandbezeichnungen / Holzmassiv

Die Information für die Holzmassivschicht wie „sichtbar“, „nicht sichtbar“ und mit welchem Material die jeweilige Seite belegt ist, kann mit in der Draufsicht eingeblendet werden.

Sichtbar

Nicht sichtbar

Wandöffnungen

Blendet die Bezeichnung (Fenster/Tür) und die Größe der Öffnung in der 2D-Draufsicht ein.

Dachbezeichnungen

Zeigt in einer 2D Ansicht die Dachart, wie Hauptdach, Ortgang, Walm und Anbau mit einer fortlaufenden Nummerierung an, die ebenfalls in der Dachteilleiste für eine übersichtliche und nachvollziehbare Listenausgabe sorgt.

Dachkantenlängen

Zeigt in einer 2D Ansicht alle Dachkantenlängen wie Firstlängen, Trauflängen, Ortganglängen usw. an.

Sichtschalungslängen

Zeigt in einer 2D Ansicht, nach Drücken der F7 Taste, die einzelnen Längen der erzeugten Sichtschalungsbretter an.

Platten / Flächen

3D-Fläche

Zeigt in einer 2D Ansicht die Bruttofläche, Nettofläche und Umfang der einzelnen 3D Flächen an.

Polygonplatten

Zeigt in einer 2D Ansicht die Bruttofläche, Nettofläche und Umfang der einzelnen Polygonplatten, wie beliebige Platte oder Bodenplatte an.

Platte der fortlaufenden Teilung

Zeigt in der 2D Ansicht die Größe der einzelnen Platten an.

Dachfläche

Beschriftet alle Dachflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche, Umfang und Neigung.

Sichtfläche

Beschriftet alle Sichtflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche, Umfang und Neigung.

Rauhdachfläche

Beschriftet alle Sichtflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche und Umfang.

Isolierfläche

Beschriftet alle Isolierflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche und Umfang.

Ziegelfläche

Beschriftet alle Ziegelflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche und Umfang.

Sichtdachstuhlfläche

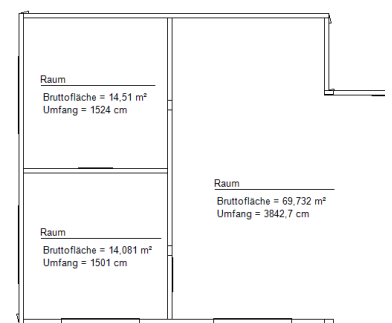
Beschriftet alle Sichtdachstuhlflächen in einer 2D Ansicht mit der Bruttofläche, Nettofläche und Umfang.

Räume

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Beschriftung / Platten Flächen / Räume

Nachdem Raumplatten erzeugt wurden, können die einzelnen Raumflächen in der 2D-Ansicht eingeblendet werden.



Dachelemente (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Beschriftung / Platten Flächen / Dachelemente

Diese Funktion ermöglicht die Einblendung einer vorhandenen Dachelementierung in einer 2D-Ansicht.

Blendet die erzeugten CNC-Texte in einer 2D Ansicht ein.

Querschnitte

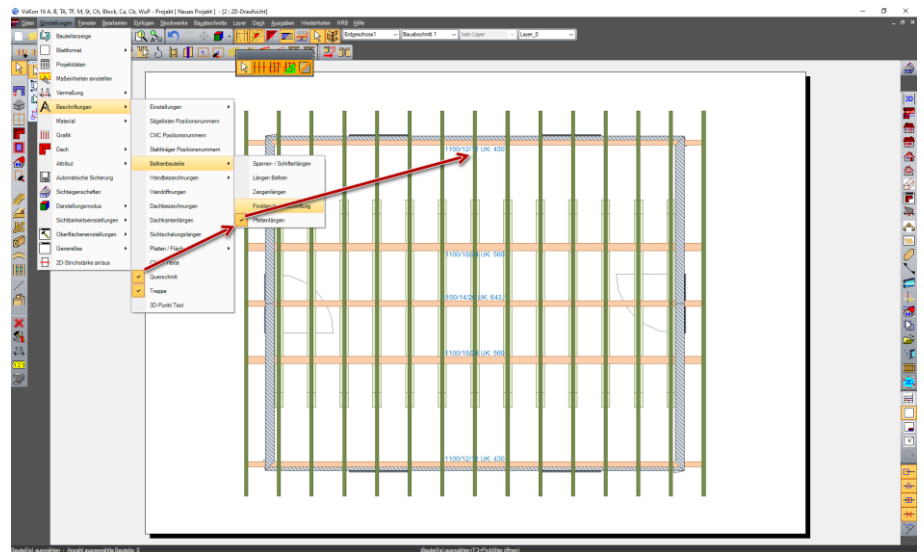
Querschnitt anzeigen

Sie finden diese Funktionen unter:
Einstellungen / Beschriftungen / Querschnitt

Die Beschriftungsfunktion für Querschnitt wurde angepasst, das nicht mehr alle sichtbaren Bauteile mit dem Querschnitt beschriftet werden, sondern nur die Bauteile die unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Balkenbauteile / ...
ausgewählt wurden.

Sind keine Bauteile zur Beschriftung ausgewählt, werden alle sichtbaren Bauteile mit dem Querschnitt beschriftet.



Treppe

Blendet Laufrichtung und Stufenreihenfolge auf erzeugten Treppen ein. (Treppe ist ein kostenpflichtiges Zusatzmodul)

3D Punkt Text

Können in der 3D Ansicht Texte erzeugt werden.

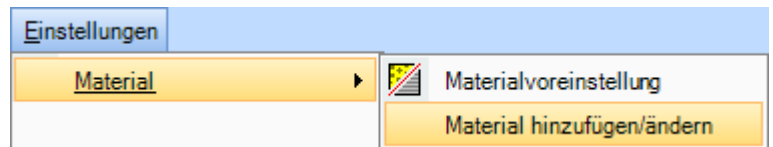
Material

Materialvoreinstellungen

Öffnet ein Fenster, in dem Voreinstellungen für die Vergabe von Materialien eingestellt werden können. Ebenfalls lassen sich hier die Stiftbreite und Farbe für Linien in der 2D-Ansicht einstellen. Diese werden auch in bereits offenen Ansichten aktualisiert.

Mit der Funktion Material anlegen / ändern könne neue Materialien angelegt oder geändert werden. Neuangelegte oder geänderte Materialien werden erst nach einem Neustart

des Programms übernommen. In diesem Dialog werden auf der linken Seite alle vorhandenen Materialgruppen und die dazugehörigen Materialien angezeigt. Es können Materialgruppen sowie Materialien hinzugefügt oder gelöscht werden.



1. **Materialname:** Materialbezeichnung für die spätere Materialauswahl
2. **Materialgruppe:** Auswahl der Gruppe in der das Material aufgenommen werden soll.
3. **Textur:** über das abgebildete Fernglas kann eine Textur für das Material ausgesucht werden. Es können BMP, JPG, GIF oder PNG-Dateien genutzt werden.
4. **Skalierung:** über die Skalierung kann die Größe der Textur auf dem späteren Bauteil eingestellt werden.
5. **Textur versetzen:** das versetzen der Textur verursacht bei

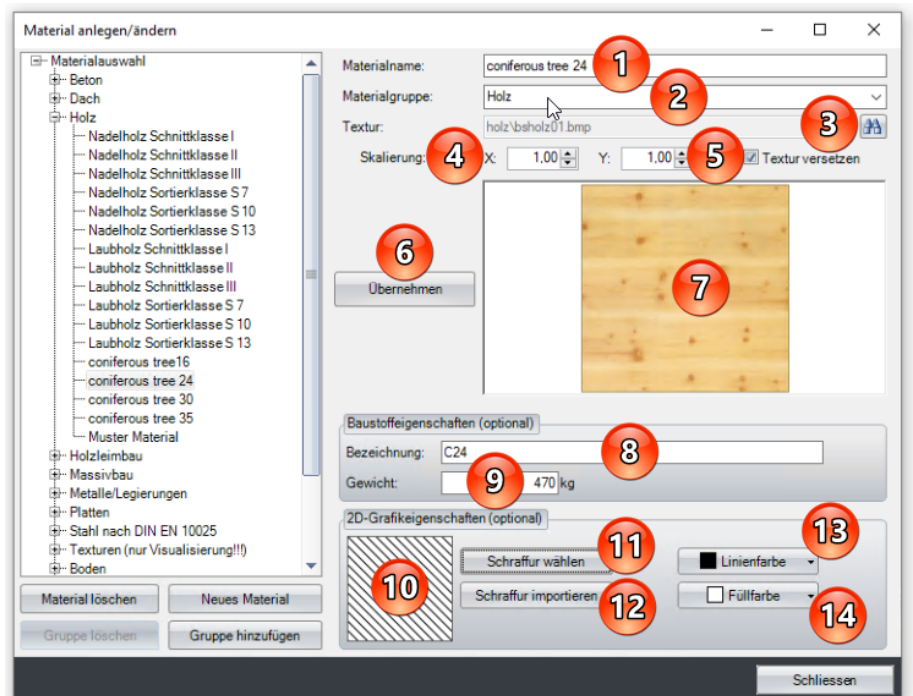
versetzen der Textur verursacht bei Holzmaterialien eine Natürlichere Oberfläche.

6. **Übernehmen:** mit übernehmen werden die Einstellungen übernommen und das neue Material angelegt.

7. Auf diesem Würfel bekommen Sie eine 3D Texturvorschau des eingestellten Materials.

8. **Bezeichnung:** hier geben Sie die Gewünschte Bezeichnung ein die Sie Beispielsweise in der Material-Liste angezeigt haben möchten.

9. **Gewicht:** hier kann das Grund Gewicht des Materials eingeben werden, was zur anschließenden Berechnung für der Gewichts Berechnung bei Wandzeichnungen, Ladeplan und der Listenausgabe genutzt werden soll.



2D Grafikeinstellungen (optional)

Sie haben zwei 2D Grafikeinstellungen zur Verfügung entweder nach Bauteil Art das bedeutet sie können Farbeinstellungen für Bauteile wie Sparren Zangen Balken usw. vorgeben, diese Voreinstellung können Sie unter: **Einstellungen / Material / Materialvoreinstellungen** einstellen.

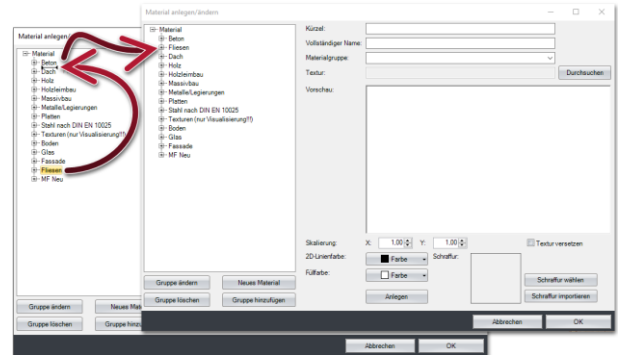
Oder Sie können die Einstellungen unter: **Material anlegen/ändern** nutzen.

Welches dieser beiden Systeme aktuell genutzt werden soll können sie unter:

Einstellungen / Generelles / Programmeinstellungen / Linien-/Füllfarbe und Schraffur von Material verwenden entscheiden.

10. **Schraffur Vorschau:** Zeigt die Aktuell eingestellte Schraffur des Materials an.
11. **Schraffur wählen:** hier kann aus einer Bibliothek eine Schraffur für das Material ausgewählt werden.
12. **Schraffur Importieren:** sollte eine gewünschte Schraffur nicht in der Standard Bibliothek vorhanden sein können Sie hierrüber eine Importieren.
13. **Linienfarbe:** mit der Linienfarbe wird die Bauteilkannten Farbe eingestellt.
14. **Füllfarbe:** zusätzlich zur Linienfarbe kann noch eine Füllfarbe eingestellt werden.

Die Anordnung der Gruppen in den Materialvoreinstellungen kann benutzerdefiniert mit Drag&Drop festgelegt und verändert werden.



Grafik

Hier finden Sie Grafikeinstellungen zu 3D Hintergrund, 3D Bauteilen und Linienfarben für den Dachbereich.



Dach



Dachziegelkaterlog

Sie können verschiedene Dachziegel in einen Katalog aufgenommen werden. Über einen Rechtsklick im linken Teil können dazu neue Gruppen (z.B. Hersteller) angelegt werden. Innerhalb dieser Gruppen können verschiedene Ziegel angelegt werden. Es können die einzelnen Lattungspaltenparameter und Deckbreiten dazu eingegeben sowie ein passendes 3D-Material ausgewählt werden. Zusätzlich kann eine Bemerkung zu den einzelnen Ziegeltypen hinterlegt werden. Die abgespeicherten Ziegel können in der Profileingabe unter der Lattung ausgewählt werden.



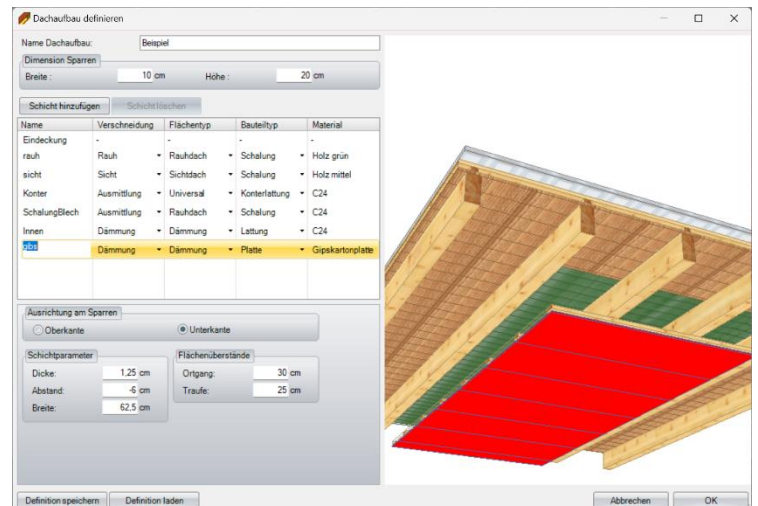
Dachaufbaukaterlog

Sie finden diese Funktionen unter:

Dach / Profil ändern

Lattung / Dachaufbau

Mit dem neuen Dachaufbau ist es jetzt nicht nur möglich, Schichtenaufbauten oberhalb des Sparrens, sondern auch unterhalb des Sparrens zu setzen.



1. **Name Dachaufbau:**
des gewünschten Dachaufbaus
2. **Dimension Sparren**
spätere tatsächliche Querschnitt wird von der Profileingabe des aktuellen Profils übernommen, muss aber an dieser Stelle nicht eingegeben werden.
3. **Schicht hinzufügen:**
eine weitere Schicht ein.
4. **Schicht löschen:**
die ausgewählte/aktivierte Schicht.
5. **Auswahlfenster der hinterlegten Schichten:**
Anklicken der einzelnen Schichten kann ein beliebiger Schichtname, die Verschneidungsart, Flächentyp, Bauteiltyp und Material ausgewählt werden.
6. **Eingabe Dialog für die Aktive Schicht.**
In diesem Bereich wird die Eingabe der aktivierten vorgenommen. Die Werte im Sichtfenster sich automatisch je nach gewählter Schicht-Art anpassen.
7. **Definition speichern:**
Speichert die Schichtendefinition unter dem eingegebenen Namen ab.
8. **Definition laden:**
ein Fenster, in dem Sie die Dachaufbauten auswählen und laden können oder aber auch gespeicherte Dachaufbauten löschen können.

Name	Verschneidung	Flächentyp	Bauteiltyp	Material
rauh	Rauh	Rahdach	Nichts	Holz grün
sicht	Sicht	Sichtdach	Schalung	Kiefer
Konter	Ausmittlung	Universal	Konterlattung	C24
Dämmung	Dämmung	Dämmung	Nichts	Glaswolle

Name
Der
Fügt
Löscht
Durch
werden.
In
Schicht
passen
an.
oben
Öffnet

Diese abgespeicherten Dachaufbauten können in der Profileingabe unter der Lattung ausgewählt werden. Die eingestellten Flächen werden im Projekt nach Drücken der F9-Taste dargestellt und können in der Dachteileliste ausgegeben werden.



Dachflächenberechnung

Hier lassen sich die Abstandsmaße der einzelnen Flächen (Rahdachfläche, Isolierfläche...) eingeben und Trauf- und Ortgangbretter einstellen.

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Dach / Dachflächenberechnung

In dem Dachflächendialog ist ein neuer Reiter „Ortgangbrett“ angelegt worden. Dort können die Einstellungen für Trauf- /Ortgangbretter vorgenommen werden. Möchten Sie automatisch Trauf- und Ortgangbretter erzeugen, müssen Sie den Haken bei „Traufbretter erzeugen“ setzen und anschließend nach Beenden des Dachflächendialoges die F9-Taste drücken.

Die automatisch erzeugten Trauf-/Ortgangbretter können über die **Holzkonstruktion Auswahl** unter dem Reiter **Dachhaut** ein- und ausgeblendet werden.

Dachprofilkaterlog

Im Dachprofilkatalog können Sie ihre abgespeicherten Profile bearbeiten, löschen und auch neue Dachprofile anlegen.

Voreinstellungen Dachassistent

Ab Viskon 12 werden die Voreinstellungen nicht mehr im Dachassistenten, sondern unter „**Voreinstellungen Dachassistent**“ durchgeführt.

Attribute

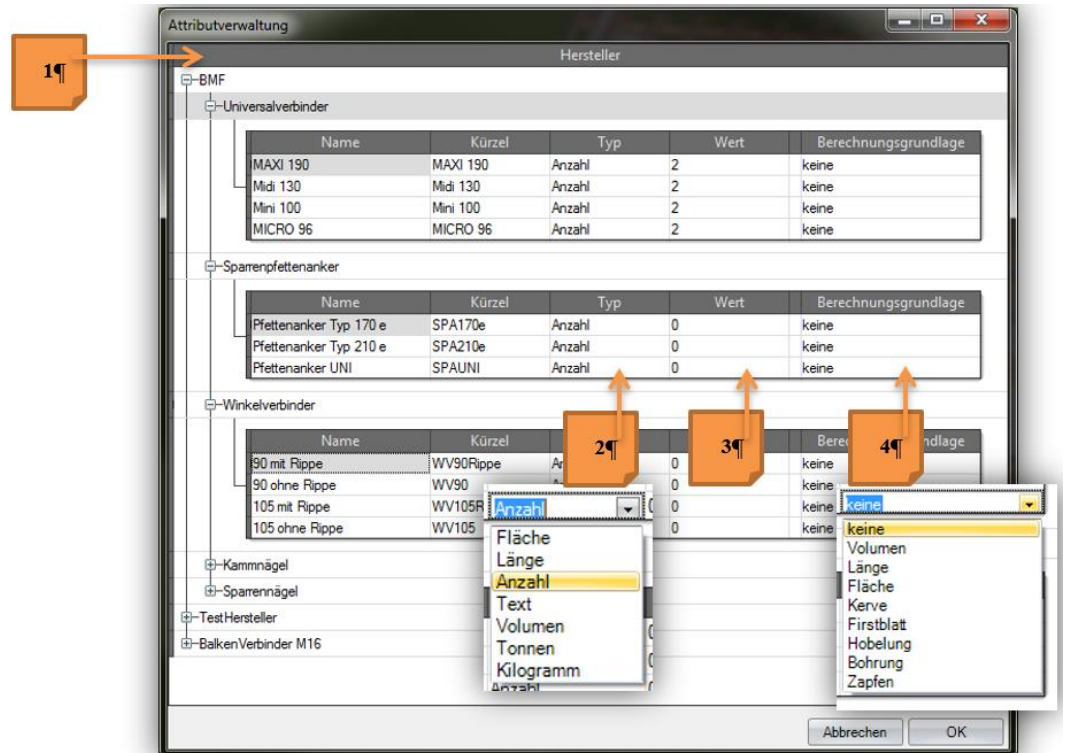
Die Attribute sollen helfen, Informationen wie Balkenschuhe, Winkel, Schrauben, Nägel, usw. leicht auswerten zu können. Die möglichen Attribute, die Viskon zur Verfügung stellen soll, legen Sie im sogenannten Attribut-Katalog fest (Balkenschuh, Winkel, usw.).

Als nächstes haben Sie dann im Attribut-Gruppe-Katalog die Möglichkeit, Gruppen wie zum Beispiel: Sparren, Zangen, Pfetten, usw. anzulegen und festzulegen, wie viele Winkel, Schrauben und so weiter ein Bauteil bekommen soll.

Haben Sie das im Vorfeld festgelegt, können Sie jetzt über Selektieren die Bauteile auswählen, denen Sie die Attribute zuweisen möchten.

(Tipp: Vergessen Sie nicht, die neuen Selektierungsmöglichkeiten in der Material-Auswahl zu nutzen, wenn Sie zum Beispiel alle Sparren, Zangen, Pfetten usw. auswählen möchten.)

Hier können Sie Ihre Materialien und die Berechnungsgrundlage hinterlegen.

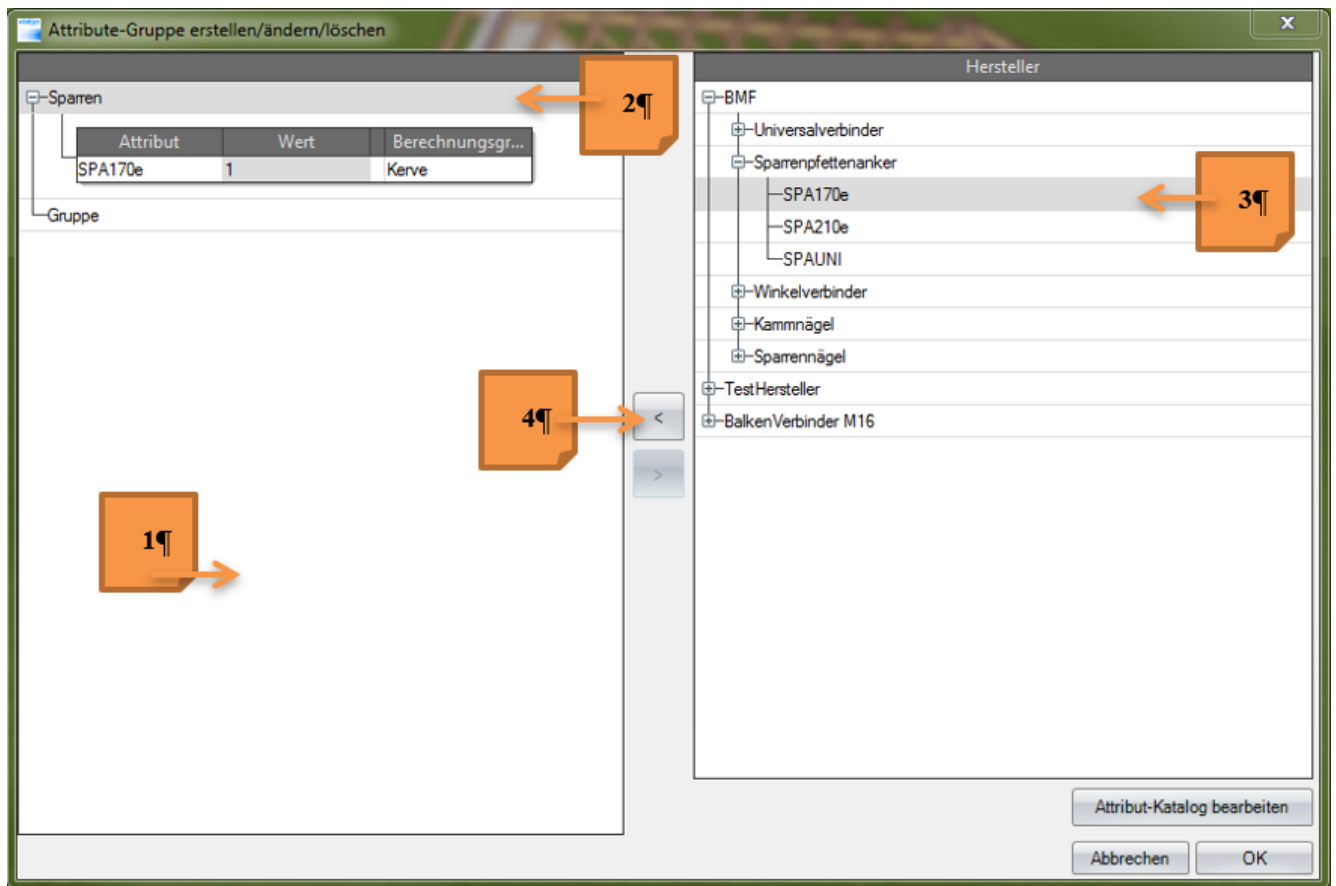


1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste innerhalb des Fensters und wählen Hersteller anlegen (Beispiel: BMF). Das wiederholen Sie nochmals, um eine Gruppe anzulegen (Beispiel: Sparrenpfettenanker). Anschließend klicken Sie mit der rechten Maustaste Sparrenpfettenanker an und legen die verschiedenen Sparrenpfettenanker an.
2. Unter Typ können Sie auswählen, um welche Typ-Art es sich handelt.
3. Beim Wert geben Sie die gewünschte Stückzahl ein, die Sie einem Bauteil oder einer Berechnungsgrundlage zuweisen möchten.
4. Auswahl der Berechnungsgrundlage.

Beispiel 1: Sie möchten 2 Pfettenanker pro Kerve eines Bauteiles
Wert 2 / Berechnungsgrundlage Kerve

Beispiel 2: Sie möchten nur 2 Pfettenanker pro Sparren
Wert 2 / Berechnungsgrundlage keine

Der Attribut- Gruppe-Katalog dient dazu, angelegte Materialien den verschiedenen Bauteilen wie Sparren, Zangen usw. zuzuordnen.



1. Mit rechter Maustaste in das linke Feld klicken und eine entsprechende Gruppe anlegen (Beispiel: Sparren).
2. Gruppe auswählen, die aus dem Herstellerkatalog das Bauteil zugewiesen bekommen soll. Es wird grau hinterlegt.
3. Rechts das Bauteil auswählen. Es wird ebenfalls grau hinterlegt dargestellt.
4. Nun auf den Button mit dem Pfeil nach links das Bauteil zuweisen.

Attribut-Gruppe einem Bauteil zuordnen

Die eingestellten Attribut/-Gruppe können Sie über **(Selektieren)** der Bauteile rechte Maustaste **(Attribute)** – **(Attribute-Gruppe setzen/anpassen)**

In dem sich öffnenden Fenster können Sie jetzt ein oder auch mehrere Gruppen auswählen, die den selektierten Bauteilen zugewiesen werden sollen.

Tipp: Wenn Sie mit dem Selektier-Pfeil über die Bauteile fahren, werden Ihnen auch die Attribute der Bauteile im Hinweisfenster angezeigt.





Automatische Sicherung

In diesem Dialogfenster lässt sich die Automatische Sicherung ein- oder ausschalten sowie die Anzahl und das Zeitintervall der Sicherung einstellen.



Sichteigenschaften

Mit diesem Schalter wird das Fenster zum Verwalten der einzelnen Stockwerke, Bauabschnitte und Layer geöffnet. Eine genaue Beschreibung findet man bei der Beschreibung der rechten Schaltflächen.

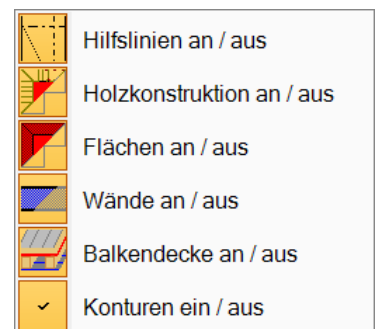


Darstellungsmodus

In diesem Fenster können vier verschiedene Auswahlmöglichkeiten für die Darstellung im 3D-Fenster getätigt werden. Es wird unterschieden zwischen „Textur und Kanten“, „Textur ohne Kanten“, „Drahtmodell“ und „Transparent“.

Sichteigenschaften

Hier können Sie Einstellungen der Sichtbarkeit vornehmen. Hauptsächlich wurde dieser Menüeintrag vorgenommen, um ShortCuts (Tastenkombinationen) zum schnellen Ein- und Ausschalten von den Gruppen:



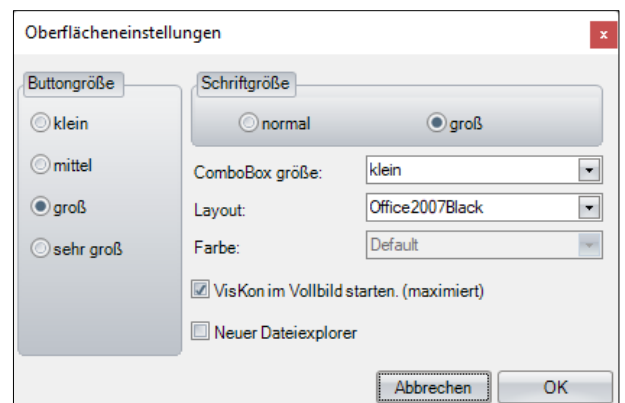
Oberflächeneinstellungen



Generelles

Hier kann nicht nur ein Farb-Layout, sondern auch die Buttongröße und Schriftgröße ausgewählt werden.

Zusätzlich kann voreingestellt werden, ob Viskon standardmäßig im Vollbild gestartet werden soll, und ob der Viskon Dateexplorer oder der normale Windows Dateexplorer verwendet werden soll.



Standard wiederherstellen

Stellt Viskon wieder auf die Standardeinstellungen zurück.

Toolbars änderbar

Diese Funktion hebt die Fixierung der Toolbars auf, damit Sie die Möglichkeit haben, diese auf der Viskon Oberfläche nach ihren Wünschen zu verschieben.

Toolbarfarben

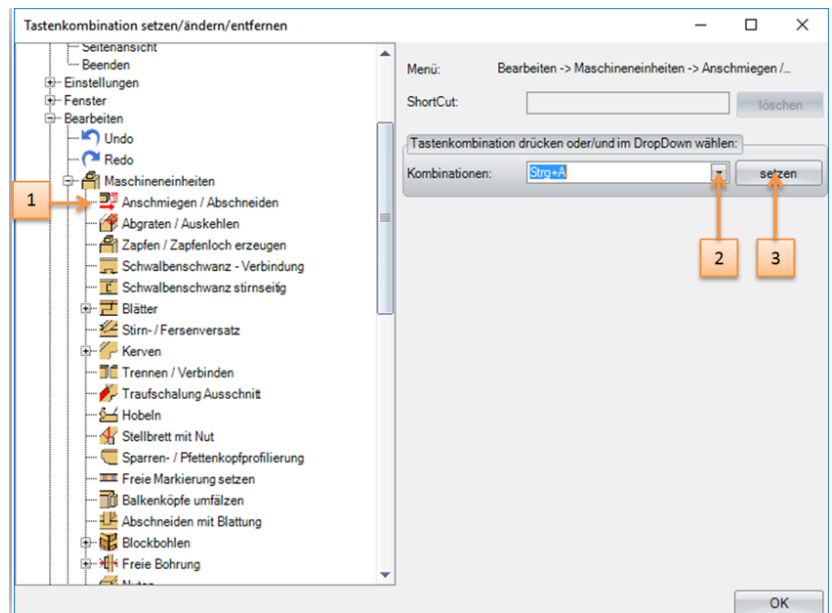
Farbeinstellung für die Hintergrundfarbe und die Blinkfarbe der Toolbars.

Tastenkombinationen festlegen (ShortCuts)

Sie können nun ShortCuts für ihre meistgebrauchten Funktionen hinterlegen.

Um eine Tastenkombination festzulegen wählen Sie:

1. Im Fenster links die Funktion aus, die eine Tastenkombination bekommen soll.
2. Unter Kombinationen anschließend die gewünschte Tastenkombination auswählen.
3. Und mit dem Button setzen die Tastenkombination als ShortCut aufnehmen.



Standard Tastenkombinationen

Diese Tastenkombinationen benötigen Sie zum Einen beim Einfügen von Holz- oder Stahlteilen, zum Anderen wenn Bauteile kopiert werden. Mit diesen Tastenkombinationen lassen sich z.B. die Bezugskanten der Bauteile wechseln, um diese richtig zu positionieren. Sie können immer dann genutzt werden, wenn beim Funktionshinweis (steht unten in der Mitte) diese mit angezeigt werden.

Shift - Taste  Hinzufügen weiterer Ebenen bzw. Hölzer bei bestimmten Funktionen (zweiter Abschnitt, mehrere Hölzer usw.).

STRG + Q = Wechsel der Kanten am Startpunkt.

STRG + W = Wechsel der gesamten Körperkante.

STRG + E = Wechsel der Kante am Endpunkt.

STRG + U = Umkanten des Körpers um die Bezugskante.

STRG + Z = Wechsel der Lage des Holzes in Bezug auf die ausgewählte Kante.

STRG + S = Wechsel der Lage des Holzes, ob lotrecht oder rechtwinklig zur Bezugsebene eingefügt wird.

STRG + X = Drehen des kopierten Objekts am Bezugspunkt um die X-Achse.

STRG + Y = Drehen des kopierten Objekts am Bezugspunkt um die Y-Achse.

STRG + Z = Drehen des kopierten Objekts am Bezugspunkt um die Z-Achse.

Belegung von Funktionstasten:

F2 = Alles neu generieren Baut die Bildschirmdarstellung neu auf.

F5 = Konstruktion neu berechnen Rechnet alle automatischen Dachbauteile neu durch.

F6 = Bildschirminhalt zentrieren Zentriert das Projekt auf dem Bildschirm.

F7 = Dachlattung berechnen Berechnen und Anzeigen der Dachlattung.

F9 = Dachaufbau erzeugen Berechnen und Anzeigen des mehrschichtigen Dachaufbaus.

Hinweistexte

Hier können die Hinweistexte, Tooltip oder die Bauteilhinweise ein- oder ausgeschaltet werden.

Hier wird bei einer Funktion der nächste Schritt in einem kleinen Fenster, das an der Maus hängt, angezeigt.

Einstellung Bauteilhinweis:

Hier lassen sich die Details einstellen, die angezeigt werden, wenn das Bauteil mit dem Mauszeiger berührt wird.

Tooltip: Zeigt den Namen der Funktion an, mit der ein Button belegt ist.

Hinweistextposition einstellen: Hier lassen sich die Positionen der einzelnen Hinweistexte einstellen.

Blinken

Damit lässt sich das Blinken der Toolbars beim Öffnen deaktivieren.

Favoriten einstellbar

Ist diese Funktion aktiviert, lassen sich einzelne Funktionen zu einer vorher angelegten Favoritenleiste hinzufügen. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Funktion und wählen den Favoriten aus, zu dem die Funktion hinzugefügt werden soll. Die Favoritenleiste wird links oberhalb des Anzeigefensters angelegt.

Favoritenleiste hinzufügen:

Hier können Favoritenleisten generiert werden, in der sich die einzelnen Funktionen dann hinzufügen lassen. Wählt man die Funktion, öffnet sich ein Fenster, in dem der Name für die Favoritenliste eingegeben werden kann.

Favoritenleiste umbenennen:

Dazu muss im Dialogfenster links die entsprechende Favoritenleiste ausgewählt und rechts ein neuer Name eingegeben werden.

Favoritenleiste löschen:

Löscht die ausgewählte Favoritenleiste.



Generelles



Programmeinstellungen

Hier befinden sich z.B. Einstellungsmöglichkeiten für die Darstellung der Schwalbenschwanz-Verbindungen und Dachflächen.



Balken als Rundholz

Auswahlmöglichkeit, ob Holzteile als Rundholz dargestellt werden sollen. Es können verschiedene Segmentierungen (grob, mittel, fein) ausgewählt werden. Alle Holzteile, die nach der Auswahl der Rundung erzeugt werden, sind als Rundbalken dargestellt.

Projekt Explorer anzeigen

Mit diesem Schalter kann der Projekt-Explorer auf der rechten Seite des Bildes eingeblendet werden. Darin wird das Projekt in einer Baumstruktur angezeigt und dient eigentlich den Programmierern

als Hilfe.

Sägelistennummern gesperrt

Falls die Sägelistennummern gesperrt (alte Listenausgabe) sind, kann dies hier zurückgesetzt werden.

Datenstruktur prüfen

Hiermit wird die interne Datenstruktur des Projekts geprüft und eventuelle Fehler behoben.



Export Viskalk alt

Hier wird das alte Format der Schnittstelle exportiert, für Viskalk 4 und älter.



2D-Strichstärke an / aus

In einer 2D-Ansicht lassen sich die Strichstärken von erstellten 2D Linien ein- oder ausschalten, um eine bessere Darstellung zu erzielen.

Menüpunkt: Fenster

Ansichten:

Im Menüpunkt Fenster werden alle offenen oder im Projekt gespeicherten 2D- oder 3D-Ansichten ganz oben aufgeführt. Die gewünschte Ansicht kann mit einem Klick geöffnet werden.



Überlappend:

Zeigt alle bestehenden Ansichten (Fenster) überlappend im verkleinerten Modus an.



Horizontal anordnen:

Horizontale Anordnung der bestehenden Ansichten (Fenster).

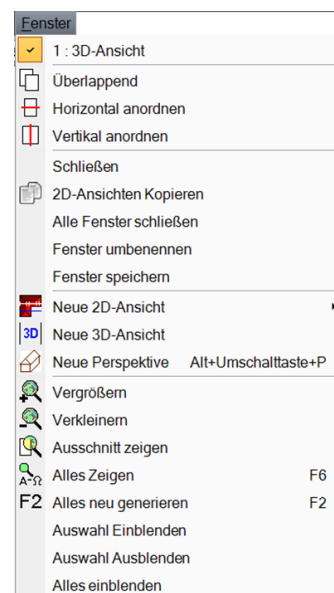


Vertikal anordnen:

Vertikale Anordnung der bestehenden Ansichten (Fenster).

Schließen:

Schließt die aktuelle Ansicht (Fenster). Es erscheint eine Abfrage, ob die Ansicht im Projekt gespeichert werden soll.

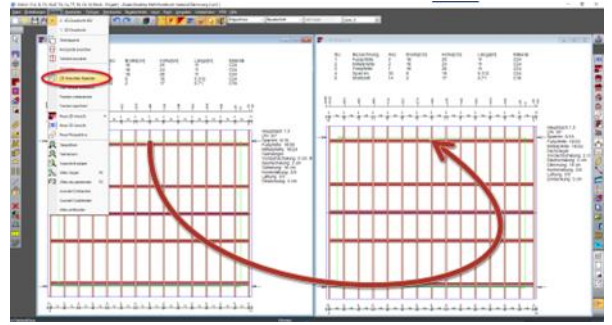




2D-Ansichten Kopieren

Sie können bereits erzeugte 2D-Ansichten mit selbst erzeugten Texten und Vermaßungen kopieren.

Um eine Kopie einer 2D-Ansicht anzulegen, einfach in die gewünschte 2D-Ansicht wechseln und über **Fenster/eine 2D-Ansicht kopieren** die gewünschte Kopie erstellen.



Alle Fenster schließen:

Schließt alle geöffneten 2D-Ansichten.

Fenster umbenennen:

Dient zum Umbenennen des aktuellen Fensters.

Fenster Speichern

Mit Fenster „Speichern“ wird die aktuelle Zeichnung geschlossen und gespeichert.



Neue 2D-Ansicht:

Erstellen neuer 2D-Ansichten.



Draufsicht

Mit diesem Symbol können Sie eine 2D-Draufsicht erstellen oder eine bereits erstellte Ansicht öffnen.



von links

Mit diesem Symbol können Sie eine 2D-Ansicht von links erstellen oder eine bereits erstellte Ansicht öffnen.



von rechts

Mit diesem Symbol können Sie eine 2D-Ansicht von rechts erstellen oder eine bereits erstellte Ansicht öffnen.



von vorne

Mit diesem Symbol können Sie eine 2D-Ansicht von vorne erstellen oder eine bereits erstellte Ansicht öffnen.



rückwertig

Mit diesem Symbol können Sie eine 2D-Ansicht von rückwertig erstellen oder eine bereits erstellte Ansicht öffnen.



Fensterverwaltung

[Klicken Sie bitte auf diesen Link, um weitere Funktionsbeschreibungen zur "Fensterverwaltung" zu erhalten.](#)



3D Flächen

Zeigt in einer 2D Ansicht die Bruttofläche, Nettofläche und Umfang der einzelnen 3D Flächen an.



Profil

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Bauteilzeichnung

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Schnitt)

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Wandansicht

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Deckenansicht

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Gaubenansicht

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Benutzerdefinierte Ansicht

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Plan erstellen

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



2D Ansichten

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Bauteilzeichnungen Treppe

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



2D Ansichten neu zeichnen

(siehe Funktionen der rechten Menüleiste)



Neue 3D-Ansicht:

Erstellt eine neue 3D-Ansicht.



(siehe auch Funktionen der rechten Menüleiste)

Neue Perspektive:

Erstellt eine perspektivische Ansicht.

(siehe auch Funktionen der rechten Menüleiste)



Vergrößern:

Vergrößert die 2D-Ansicht.



Verkleinern:

Verkleinert die 2D-Ansicht.



Ausschnitt zeigen:

Sie können mit dem Cursor ein Gebiet in einer 2D-Ansicht auswählen, welches vergrößert werden soll.



Alles zeigen:

Stellt das komplette Projekt auf dem Bildschirm dar.

F2 Alles neu generieren:

Bei Drücken dieses Schalters wird die Bildschirmdarstellung des kompletten Projekts neu berechnet.

Auswahl Einblenden:

Blendet nur die selektierten Bauteile ein.

Auswahl Ausblenden:

Blendet die selektierten Bauteile aus.

Alles Einblenden: -

Blendet alle Bauteile ein.

Menüpunkt: Bearbeiten



Undo:

Macht die letzte Aktion rückgängig.



Redo:

Stellt die letzte Aktion wieder her.



Maschineneinheiten:

Hier befinden sich die Bauteilbearbeitungen. Zusätzlich befindet sich hier die automatische Blockbohlenverkämmung (nur bei freigeschaltetem Blockbohlenmodul).



Löschen:

Löschfunktionen für Bauteile, Sparren usw.



Kopieren:

Funktionen zum Kopieren von Bauteilen.



Verschieben/Drehen:

Funktionen zum Verschieben oder Drehen von Bauteilen.



Spiegeln

Hiermit können Bauteile gespiegelt werden. Dazu die Funktion auswählen und das entsprechende Bauteil an der gewünschten Seite auswählen. Es folgt noch eine Abfrage, ob vom gewählten Bauteil eine Kopie erzeugt werden soll.



Messen:

Anhand dieses Schalters verfügen Sie über eine Art „Maßband“ im Programm, das Sie sowohl im 2D als auch im 3D einsetzen können. Klicken Sie die zwei gewünschten Punkte für die Messung an. Es öffnet sich folgendes Fenster mit den gemessenen Werten.

Tipp: Durch Markieren und Rechtsklick lassen sich die einzelnen Werte auch in die Zwischenanlage kopieren.

X1/Y1/Z1: Räumliche Koordinaten des ersten angeklickten Punktes.

X2/Y2/Z2: Räumliche Koordinaten des zweiten angeklickten Punktes.

L : Die gemessene Länge.

GN : Die Grundneigung zur Y-Achse der gewählten Punkte.

N : Die tatsächliche Neigung im Projekt (3D).

DX/DY/DZ: Differenz zwischen Punkt 1 und Punkt 2.

Messen (2 Punkte)							
X1: 0	X2: 73,521	L: 73,521	DX: 73,521				
Y1: 0	Y2: 0	GL: 73,521	DY: 0				
Z1: 0	Z2: 0	GN: 0	DZ: 0				
		N: 0					



Material ändern

Material ändern (Einzel / mehrfach / Gruppe): Nach Drücken des Schalters muss nun der Körper oder die Fläche, die geändert werden soll, markiert werden. Im neuen Fenster kann nun aus einer Liste das entsprechende Material ausgewählt werden. Dieses Material wird auch in die Listen bzw. an die Abbundmaschine übernommen. Mit der Gruppenauswahl können ganze Bauteilgruppen geändert werden. Dazu im Eingabefenster die entsprechende Gruppe auswählen und über das Materialfenster das entsprechende Material einstellen. Diese Änderung des Materials wirkt sich auf die bereits vorhandenen Bauteile sowie auf die neu erzeugten Bauteile aus.

Materialvoreinstellung			
Dachbauteile - Sparren - Gratsparren - Kehlsparren - Sichtsparren - Sichtgratsparren - Sichtkehlsparren - Kehlbohle - Zange - Pfette - Knagge - Lattung - Traubohle - Wechsel - Füllholz - Stellbrett - Aufdoppler - Dachschalung HRB-Bauteile Stahl-Bauteile Flächen Wandschichten		Aktuelles Material : C24 Aktuelle Linienfarbe : Aktuelle Füllfarbe :	Liniendicke: 0.12mm 3D-Material 2D-Linienfarbe Füllung/Schraffur
		Abbbrechen OK	



Kollisionskontrolle:

Berechnung und Anzeige von Bauteilkollisionen im Projekt.



Bauteilsuche:

Bauteilsuche über CNC-Nummer oder Sägelistennummer.



Ursprung

Text



Höhenversatz Sparren:

Funktion zum Versetzen von Sparren in der Höhe.



Vermaßung verschieben:

Verschieben von Maßlinien.



Textobjekt Verschieben:

Erzeugten Text verschieben.



Element speichern:

Bauteile als Element abspeichern.



Querschnitt ändern:

Ändern des Querschnitts von Bauteilen.



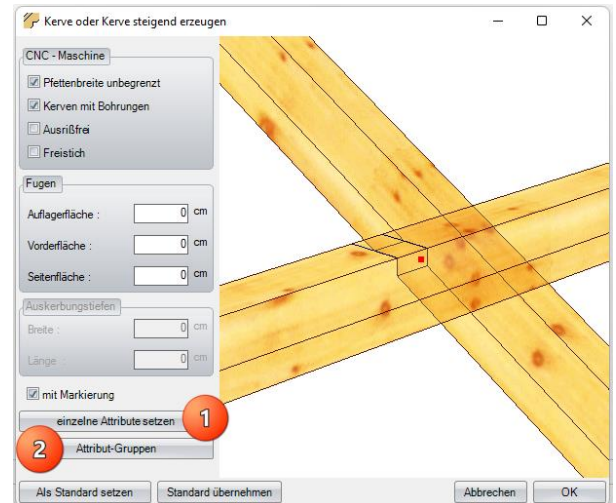
Eigenschaften übertragen

Eigenschaften und Attribute übertragbar

In einigen Bearbeitungsfenstern, ist es jetzt möglich direkt Attribute zu setzen, hierfür wurden zwei neue Schalter integriert. **Attribut Gruppen** und **Attribute setzen**.

Auf der linken Seite unter Bearbeiten / Eigenschaften übertragen

können Sie jetzt Eigenschaften für Bundhölzer, Fenster und Türen, Dachfenster, Schornsteine übertragen lassen. Dabei können Sie auswählen ob Querschnitt, Material, Bauteilart, Bezeichnung usw., auf andere Bauteile übertragen werden sollen.



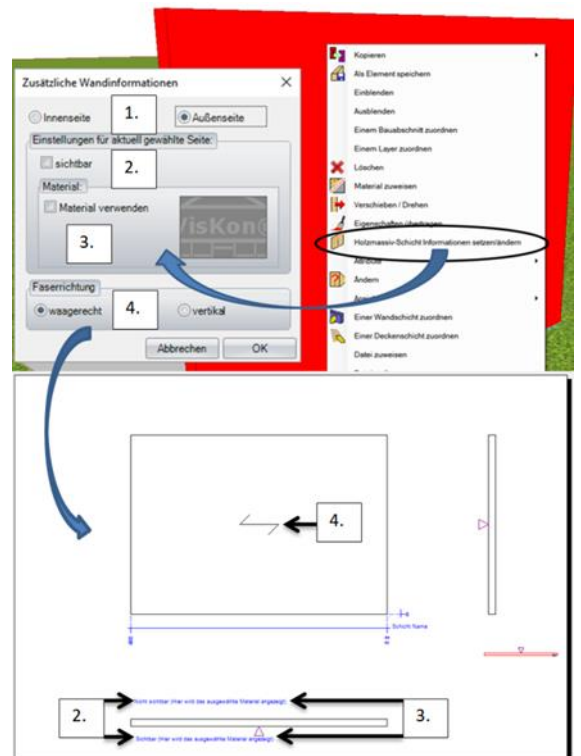
Holzmassiv-Schicht Informationen setzen / ändern

Diese Funktion finden Sie in dem Sie das gewünschte Bauteil mit der linken Maustaste selektieren und anschließend mit der rechten Maustaste das Untermenü aufrufen, wo Sie dann die Funktion auswählen „Holzmassiv-Schicht Informationen setzen/ändern“.

Sie können für Massivschichten einer Wand oder Balkendecke Sichtseiten sowie Faserrichtungen bestimmen.

Dazu gehen Sie folgendermaßen nach dem Öffnen der Funktion **Holzmassiv-Schicht Informationen setzen/ändern** vor:

1. Innen oder Außenseite auswählen.
2. Die gewählte Seite kann jetzt durch das setzen des Hakens „sichtbar“ von „nicht sichtbar“ auf „sichtbar“ geändert werden
3. Sie haben außerdem die Möglichkeit die oben gewählte Seite auch zusätzlich mit einem Material zu belegen, das Ihnen in der Wand oder Deckenansicht dann angezeigt werden soll.
4. Unter „Faserrichtung“ können Sie festlegen, ob die Faserrichtung horizontal oder vertikal in der Wand oder Balkendecke angezeigt werden soll.



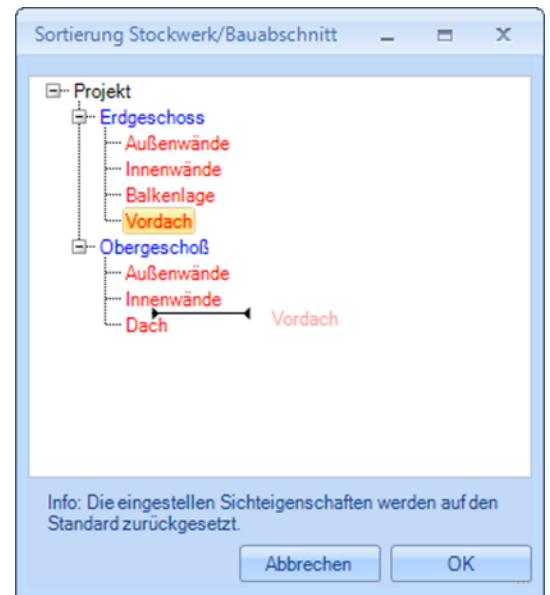


Auswahl zuordnen:

Einzelne Bauteile zu Stockwerken, Bauabschnitten, Layern oder Wandschichten zuordnen. Sortierung Stockwerk / Bauabschnitt

Sortierung Stockwerk / Bauabschnitt

Mit der Funktion Sortierung Stockwerk / Bauabschnitt können Bauabschnitte direkt mit der Maus per Drag and Drop zwischen den Stockwerken verschoben werden



Treppe einstemmen (kostenpflichtiges Zusatzmodul)

Mit dieser Funktion können Sie automatisch Treppenstufen einstemmen lassen, wenn Sie das Zusatz Modul „Viskon Treppe Fertigung“ besitzen.

Statische Berechnung Holzbalken

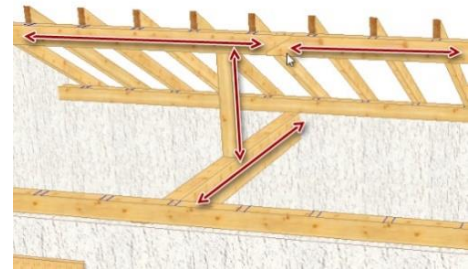
Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Statische Berechnung

Das Statik Modul soll zu einer einfachen statischen Vorberechnung dienen. Es kann damit kein Nachweis erstellt werden.

Eingabe Beispiel:

1. Zur Berechnung der Sparrenlast stellen Sie zunächst die Kategorie Nutz-/Schneelast ein – in unserem Beispiel Schneelast bis NN + 1000.
2. Anschließend geben Sie an, ob die Räume beheizt sind oder nicht – in unserem Beispiel entfernen Sie den Haken.
3. Als nächstes geben Sie die zu berücksichtigende Dachneigung mit 25 ein.
4. Wenn ein Kragarm vorhanden ist, geben Sie den entsprechenden Abstand ein, in unserem Eingabebeispiel 80 cm.
5. Daneben geben Sie die Feldbreite mit 250 cm ein.
6. Dann tragen Sie den Sparrenabstand mit 75 cm unter Einzugsbreite ein.
7. Die ständige Last beträgt im Eingabebeispiel 1 kN pro m².
8. Die Schneelast beträgt 2,5 kN pro m².
9. Der Winddruck beträgt 0,5 kN pro m².



Statische Berechnung

System u. Belastung | Material u. Bemessung

$s = 1,88 \text{ kN/m}$

$w = 0,38 \text{ kN/m}$

$e = 0,89 \text{ kN/m}$

80 250

Krag L Feld 1 Feld 2 Feld 3 Krag R

Stützweite: 80 250 0 0 0 cm

Gelenkabstand von links: 0 0 0 cm

Dachneigung: 25

Einzugsbreite: 75 cm

Ständige Last g : 1 kN/m²

Schneelast s : 2,5 kN/m²

Winddruck: 0,5 kN/m²

Eigenschaften/Verkehrslast

Kategorie Nutz-/Schneelast: Schneelast bis NN + 1000 m

☐ beheizte Räume

☐ Treppen, Treppendecke, Zugänge, Balkone u.ä.

Belastung q aus Auflagerkraft: 0 kN/m

Sparren $\rightarrow$ Füllhöhe: 0 kN/m

Belastung q' aus Gegenseite: 0 kN/m

OK

Anschließend wechseln Sie bitte in **Material und Bemessung**

Hiermit geben wir unseren Sparren-Querschnitt ein.

1. Breite mit 10 Zentimetern eingeben.
2. Höhe mit 16 Zentimetern eingeben.
3. Anschließend auf Berechnen klicken. Der eingegebene Querschnitt muss dann mit einem grünen Symbol als korrekt gegengezeichnet werden. Andernfalls wird ein rotes Warnungssymbol angezeigt.

Statische Berechnung

System u. Belastung | Material u. Bemessung

$s = 1,88 \text{ kN/m}$

$w = 0,38 \text{ kN/m}$

$e = 0,89 \text{ kN/m}$

80 250

Krag L Feld 1 Feld 2 Feld 3 Krag R

Durchbiegung: 0 0,477

Auflagerkraft: 9,765 5,031 0 0 kN

Material (Einbeaufschlagte Holz < 20 %)

Vollholz (C 24)

I-Profilreihen nach DIN 1025-1

☐ Seltsames Ausweichen des Obergurtes nicht möglich (Verband, etc.)

Rechteckquerschnitt

Kernvertiefe: 0 cm

Breite: 10 cm

Höhe: 16 cm

BERECHNEN

OK

Anschließend wechseln Sie bitte wieder zu **System und Belastung**

Firstpfetten-Berechnung

1. Um die Eingabe freizuschalten, aktivieren Sie bitte das Kontrollkästchen „**Lastweiterleitung – Auflagerkraft**“.
2. Wählen Sie als Nächstes die Pfette aus, die für die statische Berechnung verwendet werden soll. Unter „**Belastung Auflagerkraft**“ ist die Nummer 1 die Fußpfette. Wechseln Sie im Eingabebeispiel bitte zu 2. Dies entspricht der Firstpfette und hinter der Eingabe wird Ihnen jetzt die Belastung mit 6,7074 angezeigt.
3. Übertragen Sie diesen Wert unten unter „**Sparren Firstpfette**“ für die Gegenseite.
4. Geben Sie anschließend beide Feldbreiten ein:
Feld 1: 400 cm
5. Feld 2: 400 cm
6. Fügen Sie den rechten Kragarm mit 80 cm hinzu.
7. Tragen Sie einen Gelenkabstand für Feld 2 mit 80 cm ein.

Im Anschluss wechseln Sie bitte wieder in **Material und Bemessung**

Hier geben Sie den Pfetten-Querschnitt mit 16/24 ein.

1. **Breite** 16 cm
2. **Höhe** 24 cm
3. **BERECHNEN**. Auch hier darauf achten, dass ein grünes Symbol für passenden Querschnitt angezeigt wird.

Anschließend wechseln Sie bitte wieder zu **System und Belastung**.

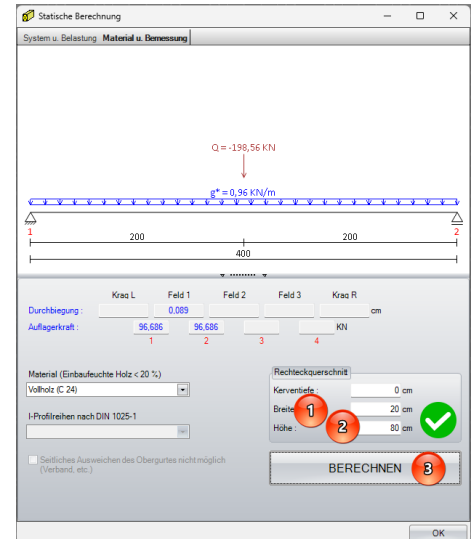
Berechnung des unteren Binders.

1. **Aktualisieren** für neue Punktlast-Berechnung.
2. **Belastung Auflagerkraft** Firstpfette 2

Anschließend wechseln Sie bitte wieder in **Material und Bemessung**

Hier geben Sie abschließend den unteren Binder-Querschnitt mit 20/60 ein.

1. **Breite** 20 cm
2. **Höhe** 80 cm
3. **BERECHNEN**. Auch hier darauf achten, dass das grüne Symbol für passenden Querschnitt angezeigt wird.



Bauteillängen überprüfen (??)

Über diese Funktion kann eine Filterlänge eingegeben werden und Bauteile werden Rot gekennzeichnet die kürzer oder länger als die eingegebene Filterlänge entsprechen.

Polygon zu Balken konvertieren (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Polygon zu Balken konvertieren

Mit dieser Funktion können Sie Flächenobjekte als Beispiel erzeugte 3D-Flächen zur Bauteilart Bundhölzer konvertieren.

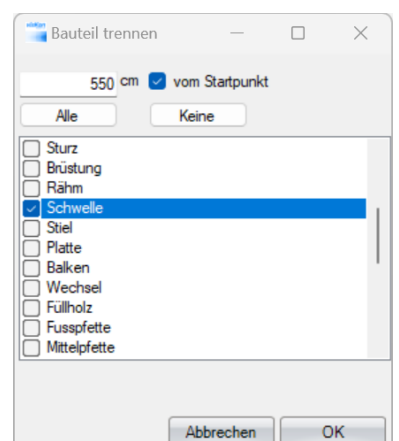
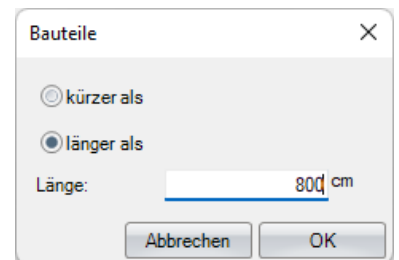
Bauteil nach Länge trennen (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Bauteil nach Länge trennen

Mit Hilfe dieser Funktion können Sie zum Beispiel sehr schnell und einfach alle Schwellen auf eine Maximallänge anpassen.

1. Dazu oben links die gewünschte Maximallänge eingeben.
2. Sie können entscheiden, ob die Bauteile vom Startpunkt oder vom Endpunkt getrennt werden sollen
3. und über die Bauteileauswahl entscheiden, welche Bauteile auf das gewünschte Maximalmaß getrennt werden sollen.



Menüpunkt: Einfügen



Element einfügen:

Nach Drücken dieses Schalters öffnet sich ein Fenster, in dem man bereits abgespeicherte Elemente auswählen und wieder einfügen kann.



Beliebige Holzbalken:

Erzeugen von Holzteilen.



Rundbogen einfügen:

Funktion zum Einfügen gebogener Bauteile.



Hilfslinien:

Erstellen verschiedener Hilfslinien.



2D-Objekte:

Einfügen der 2D-Elemente.



Vermaßung:

Unter diesem Schalter verbirgt sich die Mehrfach- und Einzelvermaßung sowie die automatische Vermaßung.



Raster:

Hier muss zuerst eine Ebene und sodann ein Bezugspunkt gewählt werden. Nun öffnet sich ein Fenster, in dem das Raster eingestellt werden kann. Es können unter anderem die Anzahl sowie der Abstand der Rasterlinien eingestellt werden.



Text/Beschriftung:

Erzeugen eines freien Textes oder einer Bauteilbeschriftung im 2D.

Generelle Texte:

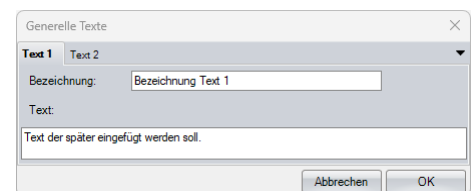
Generelle Texte ermöglichen es, bestimmte Standardtexte, die innerhalb eines Projektes benötigt werden, anzulegen und auf diese Weise schnell in verschiedenen 2D-Ansichten abzusetzen. Änderungen an diesen Standardtexten werden sofort automatisch in allen Ansichten aktualisiert.

Generelle Texte anlegen

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Generelle Texte

Als erstes müssen Sie die gewünschten Texte anlegen. Es können bis zu fünf generelle Texte hinterlegt werden.

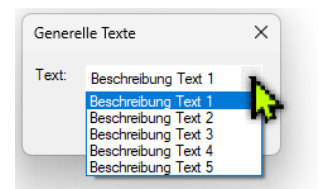


Generelle Texte einfügen

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Generelle Texte

Hier können Sie die bereits angelegten Texte auswählen und einfügen.



3D-Text

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / 3D-Text

Es können beliebige Texte in der 3D-Ansicht zu erzeugt werden, und anschließend mit der Lösch-, Verschiebe- und Kopierfunktion weiter bearbeitet werden.

- Erzeugen eines individuellen Textes
- Verschieben, Kopieren und Löschen des Textes
- Verändern des Textes, der Schriftart, Farbe und Größe



Wände:

Eingeben von Wänden.



Sparren:

Erzeugen der Sparrenlage.



Grat/Kehlsparren:

Grat/Kehlsparren oder Kehlbohle erzeugen.



Zangen/Kehlbalken:

Erstellen von Zangenlagen, die im Profil definiert sind.



Balkenlage:

Balkenlagen horizontal oder in freier Ebene erzeugen.



Stahlteile:

Einfügen von Stahlprofilen oder Metallverbindern.



Platte/Fläche:

Einfügen von 3D-Flächen oder Bodenplatten sowie Öffnungen.



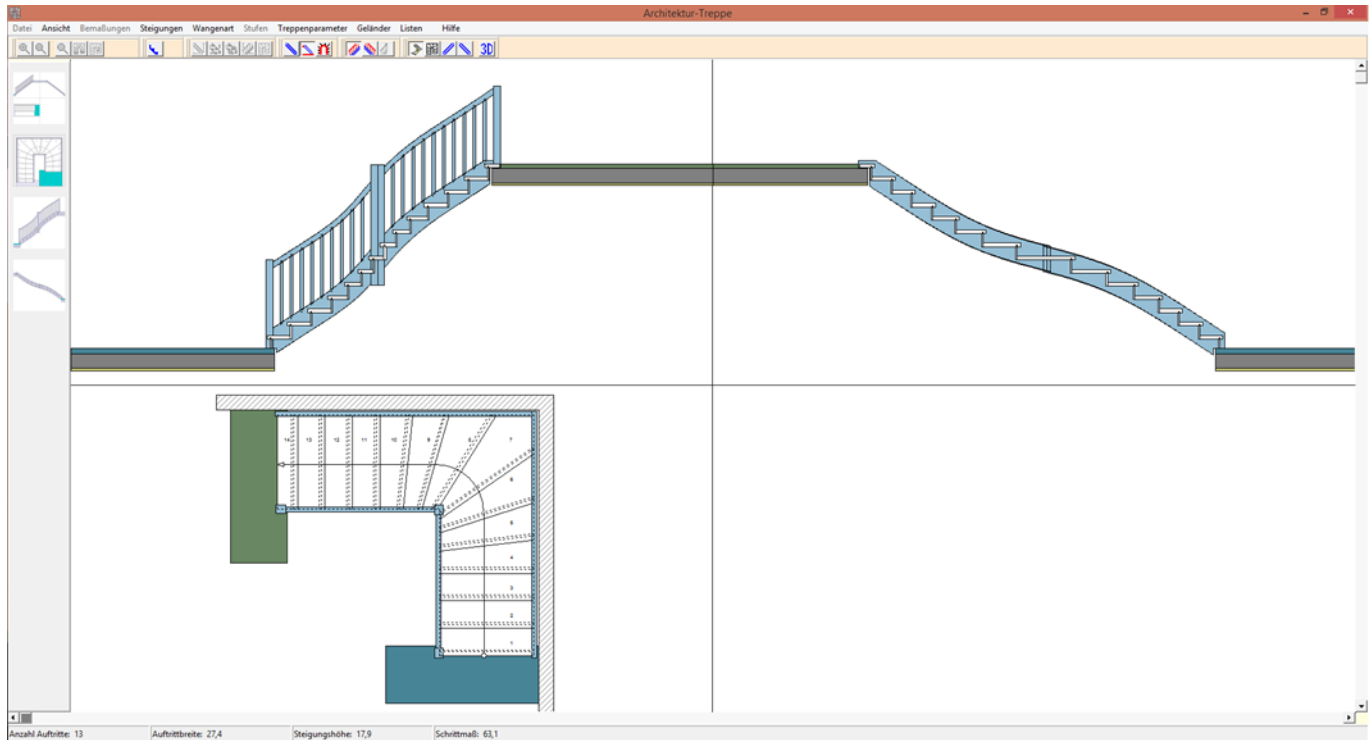
Treppe

VisKon Treppe

*** OPTIONAL ERHÄLTICH

Neues Treppenprojekt

Durch Drücken des oben abgebildeten Schalters öffnet sich der Treppenassistent mit allen im Programm möglichen Treppenarten. Wählen Sie die gewünschte Treppenart durch Anklicken mit der Maus aus. Jetzt erscheint der Hauptbildschirm, wo Sie alle möglichen Eingabefelder für die Grundmaße vorfinden:



Der Treppenassistent

Die Eingabefelder sind um die grafische Anzeige herum positioniert. Klicken Sie in die entsprechenden Felder und geben Sie die gewünschten Werte ein. Nach Abschluss Ihrer Eingaben beenden Sie den Treppenassistenten mit dem X-Button (Schließen) am rechten oberen Fensterrand und Sie gelangen wieder zurück in das eigentliche Hauptprogramm. In VisKon ist die Treppe zur Positionierung anschließend an der Maus und nach Bestätigung des Absetzpunktes können Sie die Treppe noch in X, Y und Z-Richtung verschieben.

Menüpunkt: Ansicht

Hier können Sie zwischen den Ansichtsarten Draufsicht, Lichtwangen und Wandwangen wechseln. Um alle Grunddaten für eine Treppe einzugeben, muss zwischen den verschiedenen Ansichten gewechselt werden, da in einer Ansicht nicht alle Eingabedaten dargestellt werden können. Die 3D Darstellung wird dann wiederum im eigentlichen Hauptprogramm abgebildet.

Menüpunkt: Bemaßungen

Hier können die einzelnen Vermaßungen für Grund-, Stufen-, Wangen- und Geländermaße ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Menüpunkt: Steigungen

Über diesem Punkt können in der Draufsicht Stufen (Steigungen) ergänzt bzw. verringert werden.

Menüpunkt: Wangenart

Hier kann die Wangenart festgelegt werden:

Eingestemmt / Aufgesattelt

Achtung: Wenn einmal von Eingestemmt nach aufgesattelt gewechselt wurde, kann dies für das aktuelle Treppenprojekt nicht mehr rückgängig gemacht werden.

Menüpunkt: Stufen

Der Untermenü-Punkt **Stufenverziehung** schaltet das Verziehen bestimmter Stufen ein bzw. aus. Nach dem Einschalten wird die Funktion der Maus dahingehend geändert, daß ein Auf- und Abbewegen der Maus das Verziehen der ausgewählten Stufen bewirkt.

Der Untermenü-Punkt **Oben und unten verziehen** bewirkt, dass alle Stufen der Treppe im Verziehungsbereich verzogen werden, während die Untermenü-Punkte Oben verziehen bzw. Unten verziehen bewirken, dass entsprechend nur der obere bzw. der untere Teil verzogen wird.

Hinweis: Der Menüpunkt **Stufenverziehung** ist nur in der Draufsicht der Treppe aktiviert.

Hier können Sie die Treppe auch ohne Setzstufen konstruieren. Aktivieren Sie einfach den Menüpunkt Ohne Setzstufen.

Menüpunkt: Treppenparameter

Hier können Sie verschiedene Parameter festlegen:

- Wendelung: Richtung der Wendelung entweder links oder rechts
- Maßeinheit: Entweder Zentimeter (cm) oder Millimeter (mm)
- Krümmung:
- Deckenöffnung unten: Hiermit können Sie festlegen, ob am unteren Ende der Treppe eine Deckenöffnung vorliegt, oder ob die Treppe auf einer durchgehenden Decke aufliegt. Die Decken müssen aber im eigentlichen Programm separat gezeichnet werden.

Menüpunkt: Geländer

Mit den beiden Untermenü-Punkten Geländer an Lichtwange und Geländer an Wandwange kann festgelegt werden, an welchen Wangen Geländer angebracht werden sollen.

Wechseln Sie dann über den Menüpunkt Ansicht in die Lichtwangen- bzw. Wandwangenansicht. Jetzt können Sie die Parameter Geländerhöhe, Handlaufhöhe, Sprossenabstand (lichte Weite) und Sprossendicke eingeben.

Bemaßung der Pfosten:

Wählen Sie die Draufsicht (Ansicht, Draufsicht) und danach den Menüpunkt Geländer, Bemaßung der Pfosten:

Das Bemaßen der Pfosten erfolgt durch Klicken mit der linken Maustaste auf die Draufsicht der Pfosten. Daher ist die Pfostenbemaßung nur in der Draufsicht möglich.

Durch das Anklicken des Pfostens wird ein Fenster geöffnet, in dem der gewählte Pfosten vergrößert dargestellt wird. Es können in diesem Fenster die Querschnittmaße des Pfostens, sowie die Überstände des Pfostens über die Wange(n) eingegeben werden. Dadurch sind Größe und Lage des Pfostens eindeutig festgelegt. Außerdem können auf Wunsch die gewählten Pfostenmaße für alle anderen Pfosten übernommen werden.

Menüpunkt: Listen

Hier können Sie eine Massenliste anzeigen lassen und auch ausdrucken.

Erklärung der Symbolschaltflächen

Die Symbolschaltflächen dienen hauptsächlich dem Ein- und Ausschalten von Optionen bzw. Ansichten.

	Alle Ansichten
	Lichtwangenansicht einschalten
	Wandwangenansicht einschalten
	3D-Ansicht einschalten
	Button ohne Funktion
	Grafik im Fenster verkleinern
	Grafik im Fenster vergrößern
	Bereich vergrößern, der mit Maus „aufgezogen“ werden kann
	Stufen verziehen oben und unten (nur in Draufsicht)
	Stufen einzeln verziehen (nur in Draufsicht)
	Stufenmaße in der Draufsicht einblenden
	Aufgesattelte Wange (Danach kann nicht mehr in eingestemmte Treppe gewechselt werden)
	Stufenmaße anzeigen
	Wangenmaße anzeigen
	Ohne Setzstufen
	Deckenöffnung unten
	Mit Krümmung
	Geländer an Lichtwange
	Geländer an Wandwange

Allgemeines zur VisKon Architektur Treppe

Darstellung der Verziehungsmaße:

In VisKon Architektur Treppe werden in der Draufsicht die Maße der einzelnen Stufen dargestellt. Diese Maße verändern sich je nachdem, wie die Stufen verzogen werden. Die Bemaßung erfolgt immer bei der Lichtwange und es wird von Außenkante zu Außenkante der Trittstufe vermaßt.

Verziehung der Antritts- bzw Austrittsstufe

Sie müssen das Verziehungsmaß so wählen, dass auch die Antritts- bzw Austrittsstufe voll erfasst wird. Mit der Funktion „Stufen einzeln verziehen“ haben Sie nun die Möglichkeit, diese Stufen zu verziehen. Die Wange wird automatisch mit verlängert oder verkürzt.

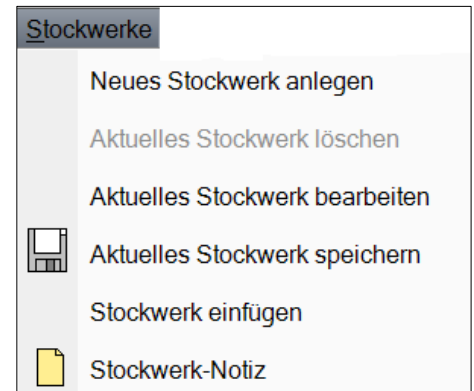
Ändern der Treppengrundmaße

Wenn Sie in Viskon ein Treppen-Bauteil (Stufe, Wange, Pfosten etc.) ändern, erscheint eine Abfrage „Möchten Sie die gesamte Treppe bearbeiten?“. Wenn Sie wiederum diese Abfrage mit „Ja“ bestätigen, öffnen sie den Treppenassistenten erneut und können alle Grundmaße erneut eingeben. Bei Auswahl mit „Nein“ wird nur das einzelne Bauteil geändert.

Achtung: Wenn sei die Grundmaße editieren, gehen alle manuellen Bearbeitungen verloren!

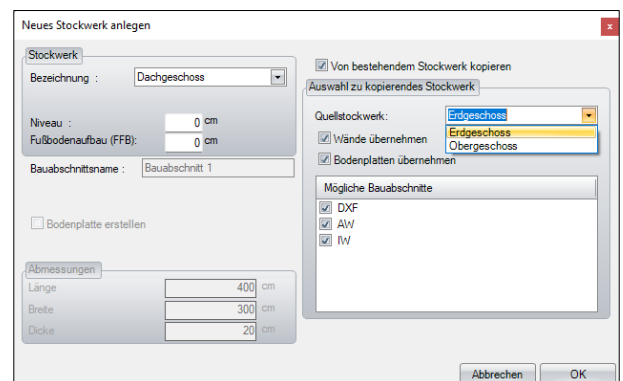
Menüpunkt: Stockwerke

In Viskon findet man auch eine Stockwerksverwaltung. Es können also mehrere Stockwerke angelegt, die Niveauhöhen bestimmt und die einzelnen Stockwerke ein- und ausgeblendet werden. Das Ein-/Ausblenden erfolgt über den Button Sichteneigenschaften.



Neues Stockwerk anlegen:

Hier kann ein neues Stockwerk angelegt werden. Es öffnet sich ein Fenster, in dem der Name und das Höhenniveau eingestellt werden können. Zusätzlich kann eine neue Bodenplatte erstellt werden. Optional kann ein Geschoß auch als Kopie eines bereits bestehenden Stockwerkes angelegt werden. Dabei lassen sich Wände und Bodenplatte mit übernehmen sowie Bauabschnitte auswählen.



Aktuelles Stockwerk löschen:

Löscht das aktuelle Stockwerk. Aktuell ist immer das Stockwerk, das im Auswahlfenster oben eingestellt ist.

Aktuelles Stockwerk bearbeiten:

Hier kann das Niveau des aktuellen Stockwerks geändert werden.



Aktuelles Stockwerk speichern:

Speichert das aktuelle Stockwerk als Element ab.

Stockwerk einfügen:

Fügt ein gespeichertes Stockwerk ins Projekt ein.

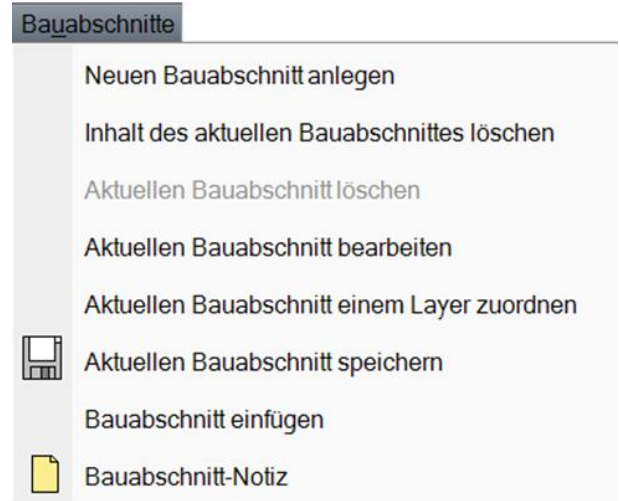


Stockwerk Notiz:

Hier können Sie interne Notizen für ein Stockwerk anlegen.

Menüpunkt: Bauabschnitte

Bauabschnitte können ähnlich wie Stockwerke gehandhabt werden. Mit einem Bauabschnitt kann ein Stockwerk noch weiter unterteilt werden,
(z.B. Stockwerk =
DG, Bauabschnitt 1 = Wände,
Bauabschnitt 2 = Dachstuhl).



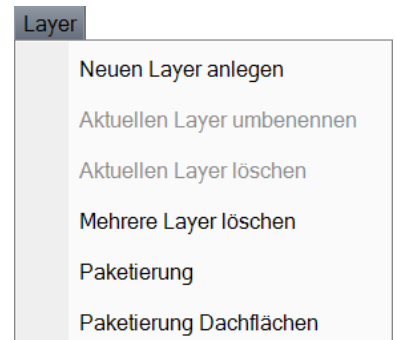
Aktuellen Bauabschnitt einem Layer zuordnen: (??)

Fügt den Bauabschnitt einem Layer hinzu.

Menüpunkt: Layer

Ein Layer ist eigentlich eine separate Gruppe von Bauteilen, die man selbst mit der Funktion Paketierung bestimmen kann. Es können z.B. Bauteile aus verschiedenen Stockwerken und/oder Bauabschnitten zu einem Layer zusammengefasst werden. Dazu die selektierten Bauteile mit einem Rechtsklick über den Kontexteintrag einem Layer zuordnen zusammenfügen.

Mit der Funktion Paketierung Dachflächen werden alle Dachbauteile, die zu einer Dachfläche gehören wie Sparren, Pfetten, Zangen usw. automatisch separat in einen Layer paketierte.



Bei der Dachflächen-Paketierung kann anstelle der ausgeschriebenen Flächenbezeichnung ein Kurzname verwendet werden.

Hauptdach = **HD**

Walm = **WD**

Anbau = **AD**

Gaube = **G**



Dachassistent starten:

Startet den Dachassistenten. Eine genaue Beschreibung des Assistenten finden Sie weiter hinten im Handbuch.



Profil ändern:

Ändern der Profileinstellungen.



Teildach erzeugen:

Erzeugen eines Hauptdachs, Anbaudachs, Walmdachs oder eines Ortgangs.

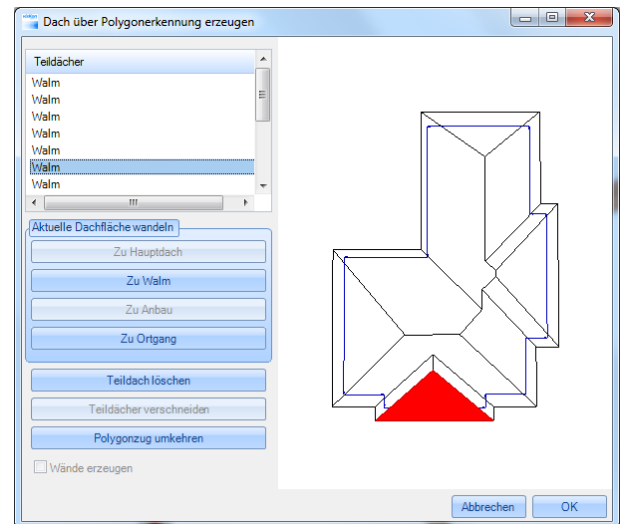


Dach über Polygonerkennung erzeugen

Mit Hilfe dieser Funktion lassen sich aus Wandkonturen oder frei erzeugten Platten automatisch Dachausmittlungen erstellen. Es werden z.B. alle Wände des gleichen Bauabschnittes dabei berücksichtigt. Jede dabei gefundene Außenkante wird zuerst einmal mit einem Walmdach vorbelegt. Der Dachtyp kann im sich öffnenden Fenster verändert werden. Die angeklickte Fläche wird dabei rot angezeigt. Nun kann der gewünschte Dachtyp ausgewählt werden. Sind zwei gegenüberliegende Flächen selektiert, kann auch ein Hauptdach gewählt werden.

Muss ein Teildach gelöscht werden, lassen sich zwei Dachflächen auch wieder miteinander verschneiden.

Achtung: Eine gelöschte Dachfläche lässt sich hier nicht mehr erzeugen.

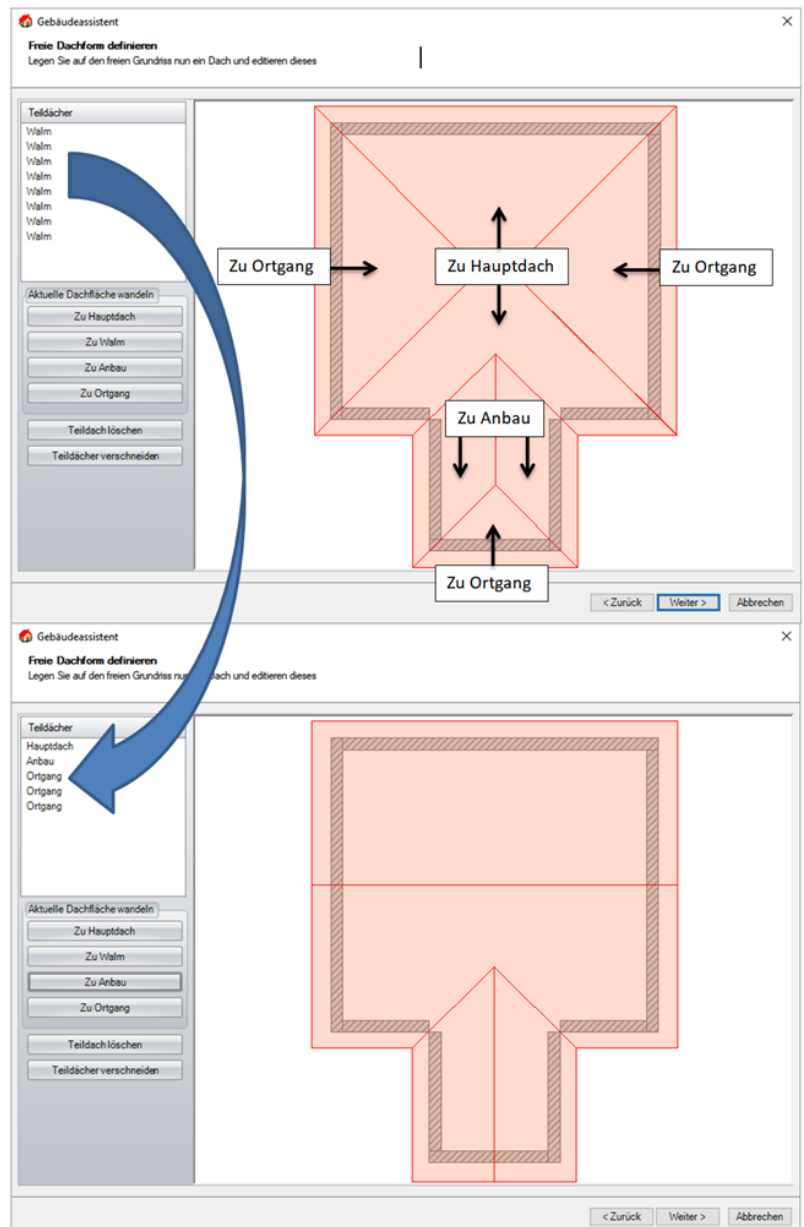


Wurde eine Platte ausgewählt, lassen sich über diese Funktion die Wände gleich miterzeugen. Über Polygonzug umkehren, kann die Richtung der Dachflächen umgedreht werden.

Dachtypen anpassen

Standardmäßig werden alle Flächen als Walm erzeugt. Um die Flächentypen wie auf der rechten Seite angezeigt abzuändern, wählen Sie die drei Walmlflächen die zu einem Ortgang geändert werden sollen mit Ihrer linken Maustaste aus und klicken anschließend mit Ihrer linken Maustaste auf „Zu Ortgang“. Anschließend wählen Sie die beiden Hauptdachseiten und klicken auf „Zu Hauptdach“. Dann beide Anbauseiten auswählen und mit „Zu Anbau“ abändern.

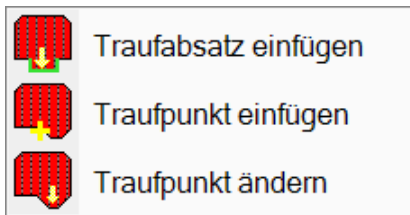
Bei einigen Grundrissen kann es vorkommen, dass Sie nicht benötigte Flächen löschen müssen. Das können Sie dann über „Teildach löschen“. Anschließend kann es erforderlich sein, dass Sie mit „Teildächer verschneiden“ Ihre Flächen nachbearbeiten müssen. Dieses System basiert auf dem Befehl „Ecke bilden“ bei Dach/Referenzlinien. Sie wählen hier aber die Dachflächen anstatt der Referenzlinien, welche eine Ecke bilden sollen. Bei Ortgängen wählen Sie den entsprechenden Ortgang links in der Auflistung aus.





Traufpunkt:

Hinzufügen oder Ändern eines Traufpunkts.



Dächer vereinigen:

Verschneiden von zwei Dächern, die im Assistenten erzeugt worden sind.



Referenzlinien bearbeiten:

Bearbeiten von Referenzlinien.



Ziegelteilung:

Erstellen des Rasters für die Ziegelteilung.



Ziegelstückzahl:

Berechnen der Ziegelanzahl oder Bearbeiten der berechneten Stückzahl.



Dachfläche bearbeiten:

Hinzufügen oder Verschieben von Dachflächenpunkten sowie ändern von Dachkanten.



Auswechslung:

Erzeugen von Schornstein- oder Dachfensterauswechslungen.



Gaube:

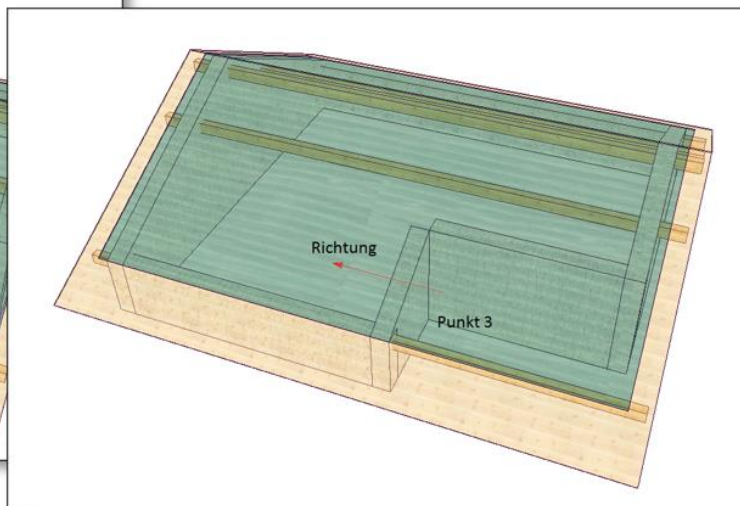
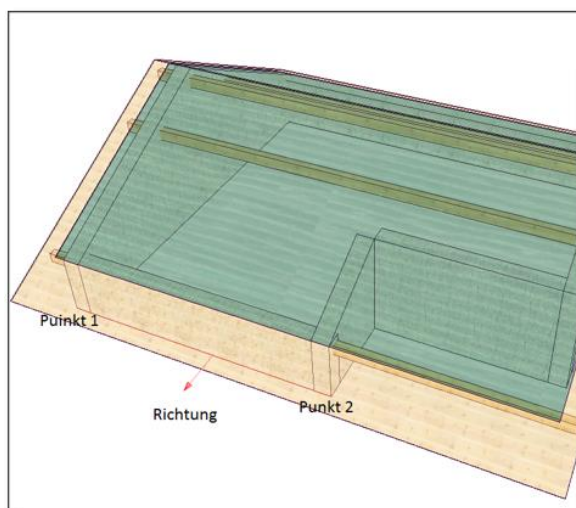
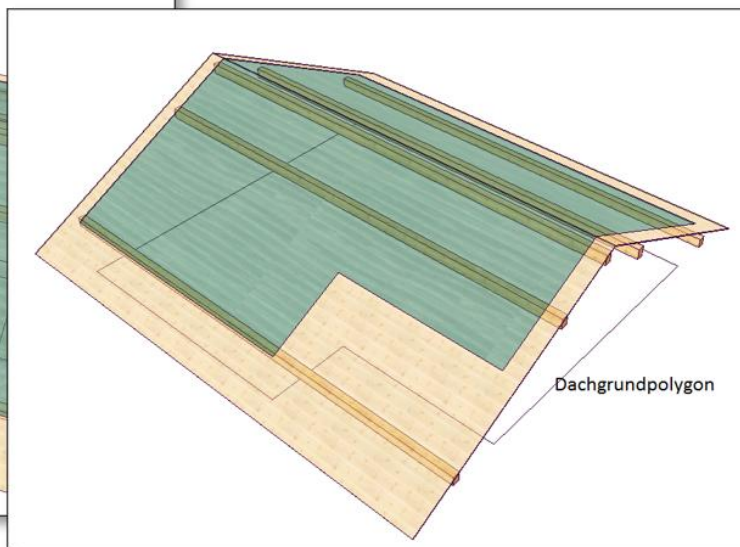
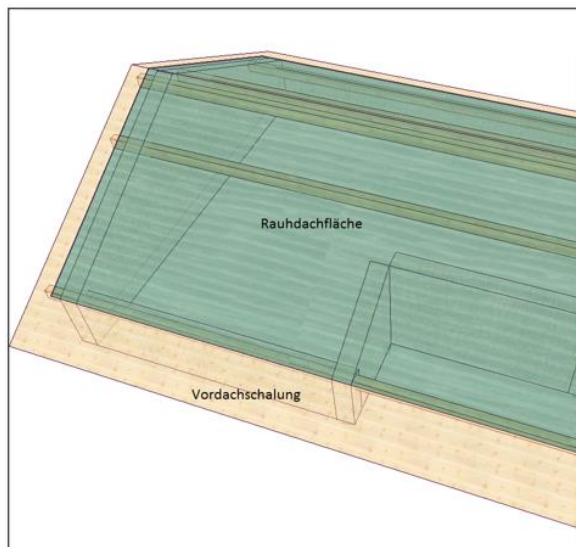
Erzeugen von Gaupen.



Dachgrundpolygon erzeugen

Bei bestimmten Grundrissstypen kann es vorkommen, dass die Flächen für die Rauhschalung und die Vordachschalung nicht richtig erzeugt werden können, da beispielsweise nur ein Hauptdach erzeugt wurde (siehe Beispiel).

Damit in der Nische ebenfalls automatisch eine Vordachschalung entsteht, können Sie nun ein Dachgrundpolygon erzeugen. Mit diesem Polygon werden Traufen und Ortgänge definiert. Dazu nach Auswahl der Funktion die Dachfläche anklicken und dann mit zwei Punkten die erste Strecke für den Ortgang oder die Traufe definieren. Es muss nun noch die Richtung (nach außen = Traufe; nach innen = Ortgang) angegeben werden. Nach diesen beiden Varianten wird hier nach der Einstellung bei der Dachflächenberechnung agiert. Nach Anklicken des letzten Punktes mit der rechten Maustaste und Drücken des Schalters „fertig“ wird das Erzeugen des Polygons abgeschlossen. Die Neuberechnung mit der F9-Taste wird die Schalung wie gewünscht erzeugen.





Sichtschalung trennen

Die Sichtschalungsbretter werden generell über die ganze Dachlänge erzeugt. Will man die Schalung z. B. auf einem Sparren trennen, kann dies über diese Trennfunktion erfolgen. Nachdem die Vordachschalung erzeugt wurde (F9-Taste) sollte man am besten alle anderen Flächen ausblenden. Nach Auswahl der Funktion können die Vordachschalungsbretter mit der Mehrfachselektion ausgewählt werden. Wenn Sie

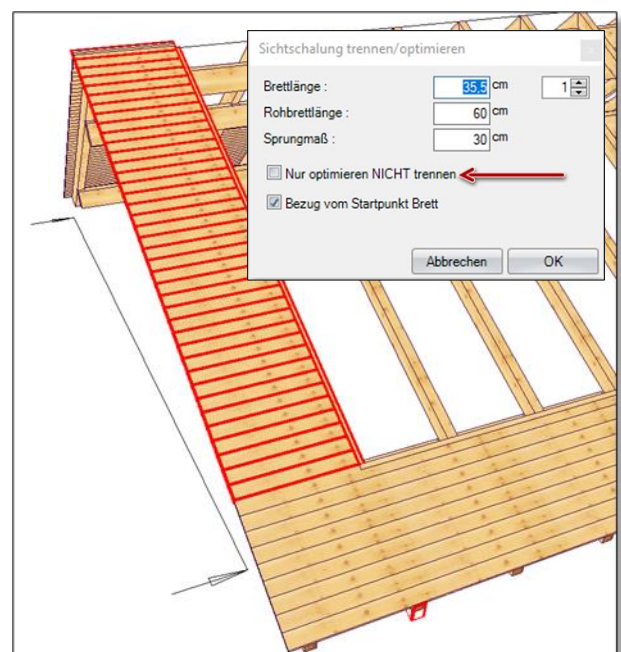
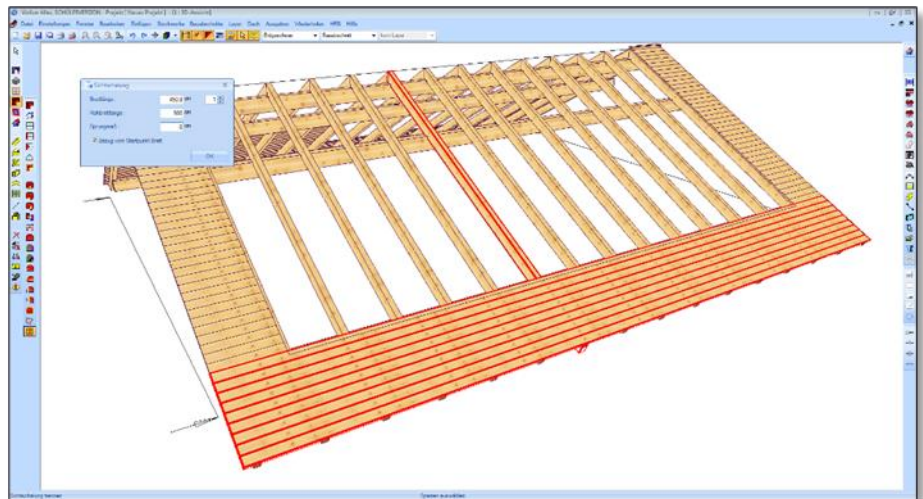
mit der Maus über einen Sparren streichen, öffnet sich der Eingabedialog. In diesem Dialog kann nun für die einzelnen Sparren die Länge der Vordachschalung abgelesen werden, wenn man mit der Maus auf die Sparren zeigt. Ist das gewünschte Maß erreicht, dann den Sparren mit der linken Maustaste bestätigen. Sie können mit der Shift-Taste auch mehrere Sparren wählen. Die Längenberechnung beginnt dann vom bereits ausgewählten Sparren.

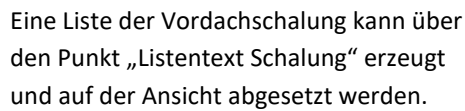
Nach Bestätigen des Dialogs mit „OK“ wird die Schalung am gewählten Sparren getrennt. Die Schaltfläche kann weitere Male ausgeführt werden, um die Schalung von der anderen Dachseite her zu trennen. Dazu den Haken bei Bezug vom Startpunkt Brett (Startpunkt ist immer links) entfernen. Im Dialog kann man außerdem eine Rohbrettlänge definieren, die gewünschte Länge frei eingeben oder durch das eingestellte Sprungmaß berechnen.

Die Sichtschalung im Ortgangbereich können Sie ebenfalls optimieren. Dazu die Schalung aussuchen und den Sparren anwählen. Im Beispiel wäre die Brettlänge für die Schalung 86,8 cm. Mit dem Sprungmaß von 30 cm ergibt sich daraus eine Länge von 90 cm. Über die Anzahl der Bretter, die man rechts oben wählen kann, ergibt sich eine Rohbrettlänge von 450 cm. Das eingegebene Maß der Rohbrettlänge muss vor der Auswahl des Sparrens mit einem Klick darauf erfolgen.

Die Funktion Sichtschalung Trennen wurde um die Option „Nur optimieren NICHT trennen“ erweitert, was das Optimieren von beispielsweise kurzen Ortgangbrettern erleichtert.

Alternativ kann auch mit einem Doppelklick die Funktion nur Optimieren genutzt werden.



[illegible]

Alle Dachbauteile, die automatisch erzeugt werden können (Sparren, Pfetten, Zangen, Wechsel), werden mit der F5-Taste berechnet. Es werden alle Schnitte, Kerfen usw. am Holzteil gesetzt.

Zum Nachberechnen der Dachlatten, wenn z.B. eine Gaube gesetzt wurde oder ein Dachfenster erzeugt wird (Anschnitten der Dachlatten an die Öffnungen).

Die Einstellungen für Ortgang und Traufbretter finden Sie in der Dachflächenberechnung
Einstellungen / Dach / Dachflächenberechnung

Hiermit werden die einzelnen Flächen (Isolierfläche, Ziegelfläche...), die im Profil eingestellt sind, berechnet und angezeigt.

Die Einstellungen für die Firstziegel finden Sie in dem Dachaufbau.

Menüpunkt: Ausgaben

Im Menüpunkt „Ausgaben“ können Sie nicht nur die verschiedenen Listenausgabemöglichkeiten nutzen, sondern auch die Möglichkeit, die Daten an die Maschine zu übergeben. Dies ist in den verschiedenen Maschinenübergabeformaten Hundegger BVN, BVX (Cambium), Schmidler, Krüsimatik, Auer oder BTL und WuP-Dateiformaten möglich. Darüber hinaus können Sie auch die Übergabemöglichkeit zum Viskalk, dem Rechnungsprogramm von Weto, nutzen.



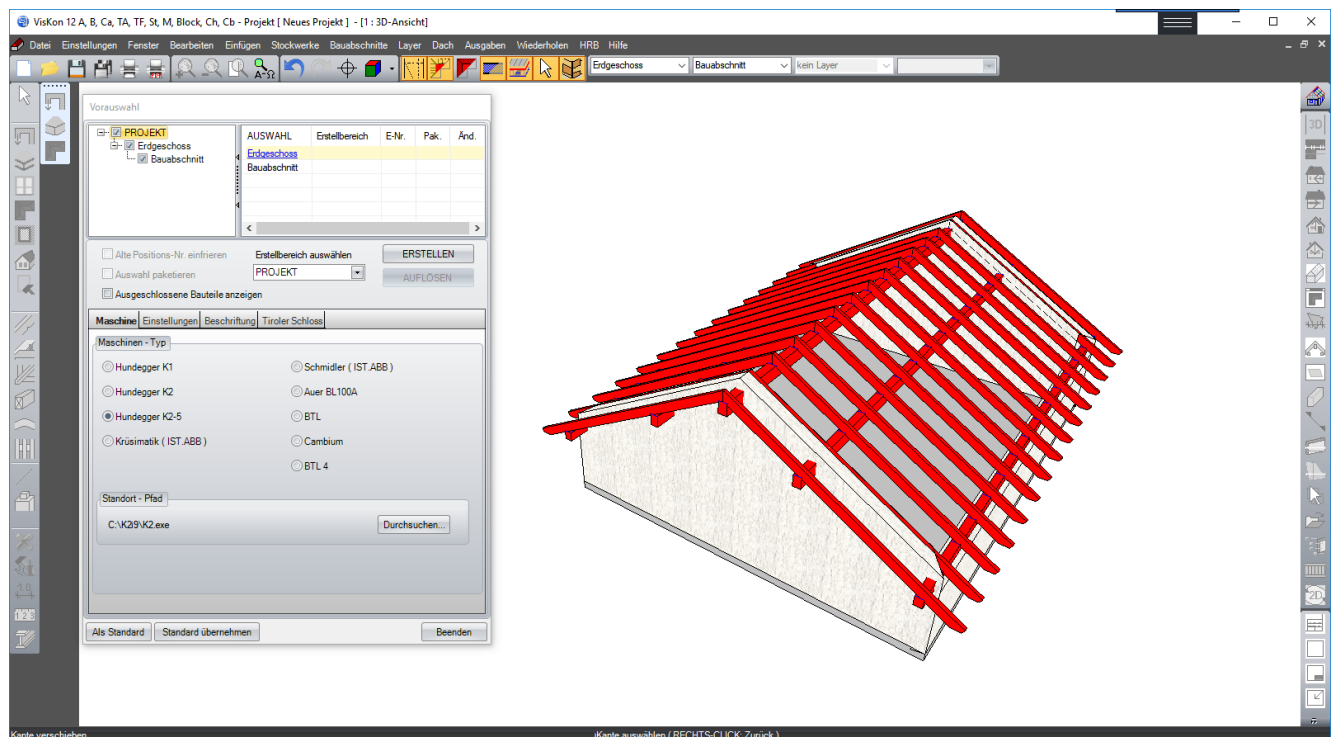
Maschine:

Übergabe an die Abbundmaschine (siehe Maschinenübergabe).

Maschinen-Übergabe

Im Menü Ausgaben finden Sie den Menüpunkt Maschinen-Übergabe. Mit diesem Dialogfenster können Sie eine Vorauswahl treffen.

* Nur bei freigeschaltetem Sektor C

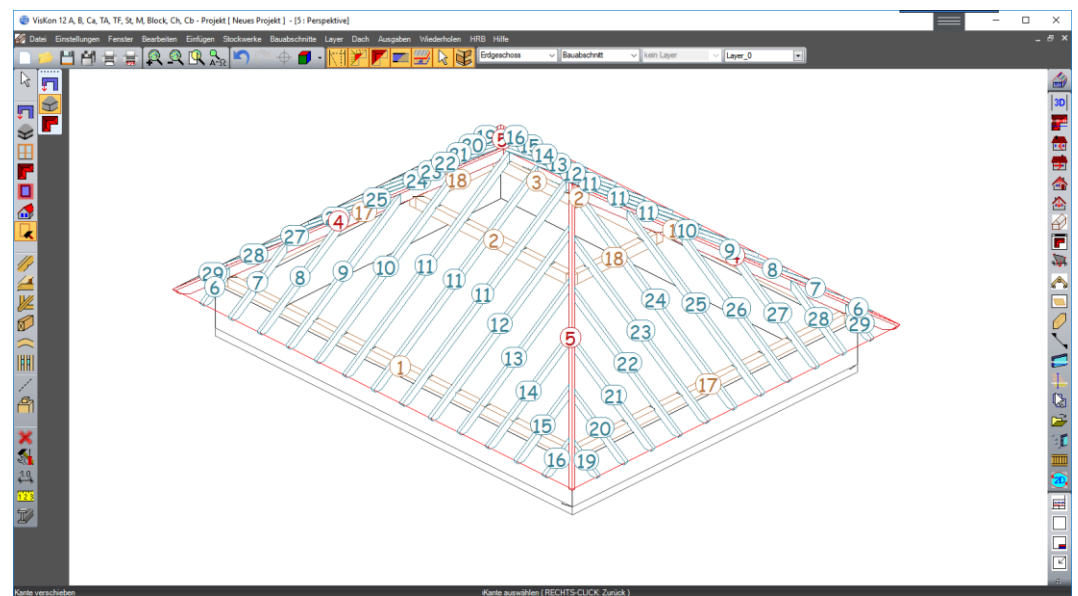
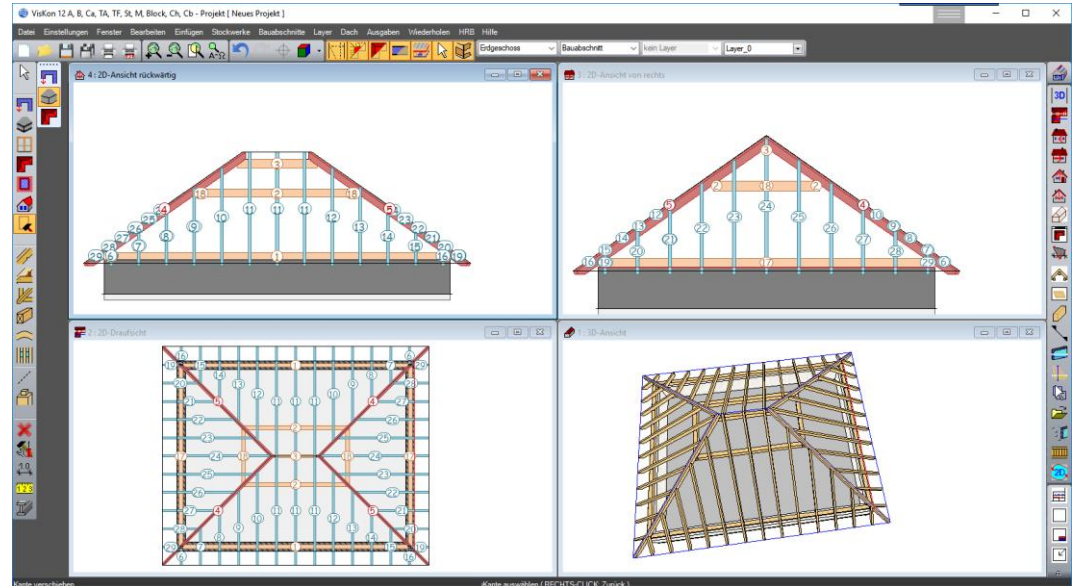


Im oberen Bereich des Vorauswahlfensters kann festgelegt werden, welche Daten an die Maschine übergeben werden sollen. Hierbei besteht die Möglichkeit, das gesamte Projekt, einzelne Geschosse oder einzelne Bauabschnitte an die Abbundmaschine zu übergeben. Für die Übergabe einzelner Layer muss zunächst der übergeordnete Bereich übergeben werden. Wurde ein bereits übergebenes Projekt nachträglich bearbeitet, können an dieser Stelle die alten Positionsnummern für eine erneute Übergabe übernommen werden. Mit der Funktion „Auswahl paketieren“ werden beispielsweise einzelne Bauabschnitte zu Paketen im Maschinenprogramm zusammengefasst. Im unteren Bereich des Fensters kann der Maschinentyp ausgewählt werden, an den die Daten übergeben werden sollen. Bei Hundegger P10/8, Schmidler und Integra ist ein spezieller Konverter zu verwenden, der die K1/K2-Datei in das entsprechende Format umwandelt. Falls Sie an eine solche Maschine übergeben möchten, wenden Sie sich bitte kurz an unsere Betreuungsabteilung.

Hinweis: Es sollte stets der korrekte Pfad zur EXE-Datei der Maschinensoftware hinterlegt werden.

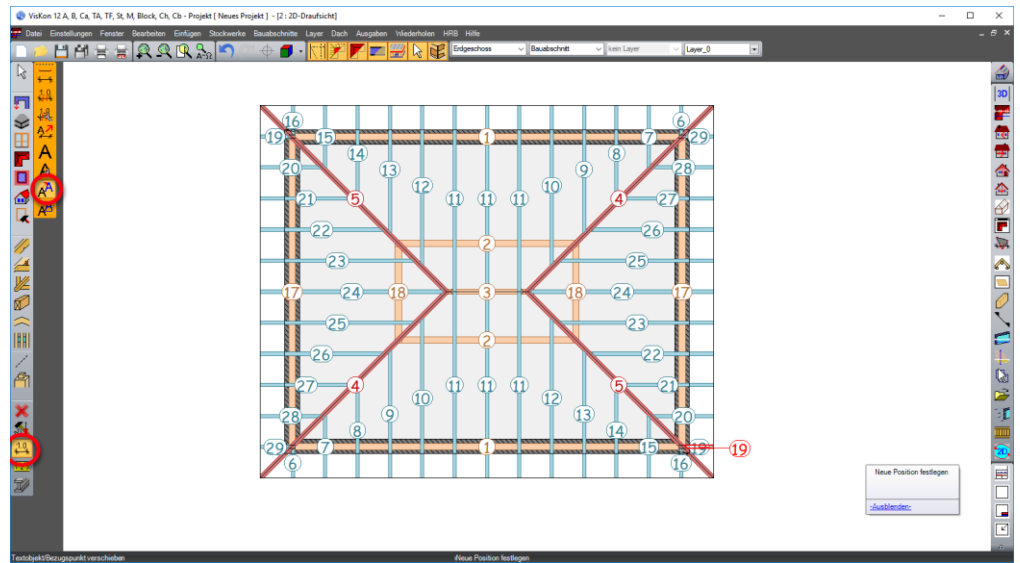
CNC-Positionsnummern

Die CNC-Positionsnummern können nach der Übergabe an eine Maschine entweder in der 2D-Ansicht oder in der Perspektive eingeblendet werden. Hierzu muss ins Menü Einstellungen / Beschriftungen gewechselt und dann der Punkt CNC-Positionsnummern gewählt werden. Die Position der CNC-Nummern kann im Menüpunkt  Einstellungen  Beschriftungen  Beschriftungseinstellungen ausgewählt werden. Die CNC-Nummern lassen sich dabei am Anfang, in der Mitte oder am Ende eines Bauteils platzieren.



CNC-Nummern verschieben

Sollte es nötig sein, CNC-Nummern zu verschieben, kann das mit der Funktion Textobjekt mit Bezugslinie verschieben erfolgen. Diese Funktion finden Sie unter der Bemaßung in der linken Menüleiste. Nach ausgewählter Funktion klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Nummer und ziehen sie mit gedrückter Maustaste an den gewünschten Ort. Es kann ebenfalls die Verbindungslinie am Holzteil neu positioniert werden.





Listenausgabe:

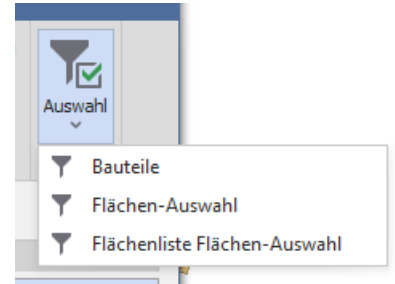
Die neue Version der Listenausgabe wird mit der Viskon 18 die bisherige Version ablösen. Ab sofort wird beim Aufruf der Listenausgabe die neue Version gestartet. Wenn Sie weiterhin die alte Version verwenden möchten, wählen Sie bitte im Menü **Ausgaben / Listenausgabe individuell / Listenausgabe alt**.

Die Funktionen zur Listenausgabe finden Sie unter:

Ausgaben / Listenausgabe

Auf dem Reiter "**Home**" können Sie allgemeine Voreinstellungen für die Listenausgabe vornehmen. Auf der rechten Seite finden Sie außerdem die Auswahl "Filter für Bauteile und Flächen".

Auf dem Reiter "**Einstellungen**" können Sie festlegen, ab welcher Größe Öffnungen von den verschiedenen Flächenarten abgezogen werden sollen. Für die HRB-Materialien können Sie hier auch einstellen, ob die Fenster- und Türöffnungen von außen oder innen angezeigt werden sollen.



Einstellungen Ansicht/Druck

Reiter **Tabelle**:

Im Reiter "**Tabelle**" können Sie die Schriftart und Farbe festlegen, die als Text in den verschiedenen Listen verwendet werden soll.

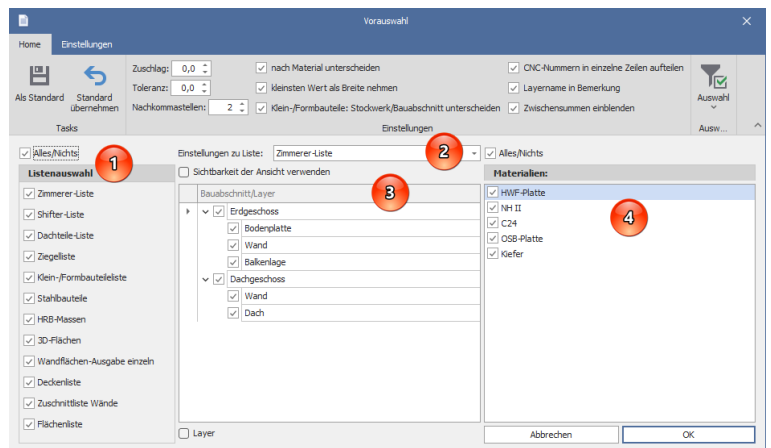
Reiter **Vorschau**:

Hier können Sie den Dividuellrucker und das gewünschte Blattformat einstellen.

Reiter **Adresse**:

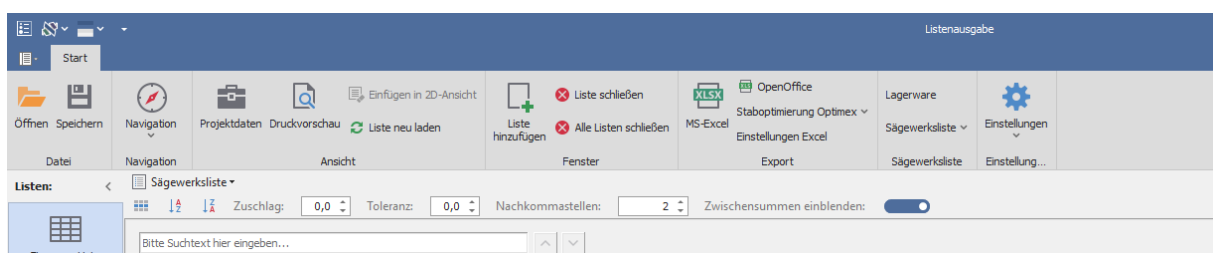
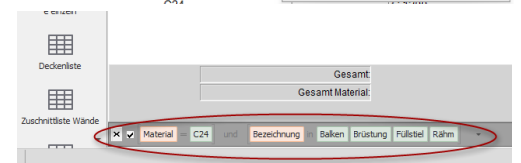
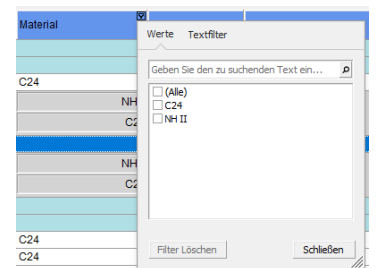
Hier kann Ihre Firmenadresse eingegeben und hinterlegt werden.

1. Bitte wählen Sie zunächst die Listen aus, die Sie öffnen möchten.
2. Wählen Sie als zweites die Liste aus, für die Sie Einstellungen vornehmen möchten.
3. Wählen Sie anschließend unter Bauabschnitt / Layer aus, für welche Bauabschnitte die Listenausgabe vorgenommen werden soll. Ist Ihr Viskon-Projekt paketierte, ist die Listenausgabe auch mit Layer-Auswahl möglich. Aktivieren Sie dazu unten den Haken **Layer**.
4. Sie können die Listenausgabe zusätzlich nach Material filtern.

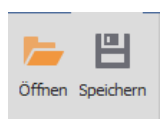


Pos.Nr.	Bezeichnung	Stk	Breite (cm)	Höhe (cm)	Länge (m)	flm (m)	Fläche (m²)	Volumen (m³)	Gewicht (kg)	Material	CNC	Optimierung	Bemerkung
Erdgeschoss													
Balkenlage													
23	Balken	9	10,00	20,00	3,92	35,28	21,53	0,71	331,63	C24		C 1200	
Zwischensumme (Balkenlage):							0,00	0,00	0,00	NH II			
						35,28	21,53	0,71	331,63	C24			
Wand													
1	Eckstiel2	4	6,00	16,00	2,36	9,44	4,23	0,09	42,59	NH II		C 1200	
2	Eckstiel1	4	6,00	16,00	2,36	9,44	4,23	0,09	42,59	NH II		C 1200	
3	Füllstiel	10	6,00	16,00	2,36	23,60	10,58	0,23	106,48	C24		C 1200	
4	Sturz	1	6,00	16,00	1,51	1,51	0,68	0,01	6,81	C24		C 1200	
5	Brüstung	1	6,00	16,00	1,51	1,51	0,68	0,01	6,81	C24		C 1200	
6	Rähm	4	6,00	16,00	3,57	14,28	6,36	0,14	64,43	C24		C 1200	
7	Schwelle	4	6,00	16,00	3,57	14,28	6,36	0,14	64,43	NH II		C 1200	
8	Stiel	19	6,00	16,00	2,36	44,84	20,09	0,43	202,32	NH II		C 1200	
9	Stiel	3	6,00	16,00	0,08	0,24	0,16	0,00	1,08	NH II		C 1200	
10	Stiel	3	6,00	16,00	0,02	0,06	0,08	0,00	0,27	NH II		C 1200	
11	Extrastiel2	2	6,00	16,00	2,36	4,72	2,12	0,05	21,30	NH II		C 1200	
12	Extrastiel1	2	6,00	16,00	2,36	4,72	2,12	0,05	21,30	NH II		C 1200	
13	Sturz	2	6,00	16,00	1,00	2,00	0,92	0,02	9,02	C24		C 1200	
14	Brüstung	2	6,00	16,00	1,00	2,00	0,92	0,02	9,02	C24		C 1200	
15	Rähm	4	6,00	16,00	5,92	23,68	10,50	0,23	106,84	C24		C 1200	
16	Schwelle	4	6,00	16,00	5,92	23,68	10,50	0,23	106,84	NH II		C 1200	
17	Stiel	4	6,00	16,00	0,16	0,64	0,36	0,01	2,89	NH II		C 1200	
18	Stiel	4	6,00	16,00	0,82	3,28	1,52	0,03	14,80	NH II		C 1200	
19	Sturz	2	6,00	16,00	0,80	1,60	0,74	0,02	7,22	C24		C 1200	
20	Brüstung	2	6,00	16,00	0,80	1,60	0,74	0,02	7,22	C24		C 1200	
21	Stiel	2	6,00	16,00	0,17	0,34	0,19	0,00	1,53	NH II		C 1200	
22	Stiel	2	6,00	16,00	0,07	0,14	0,10	0,00	0,63	NH II		C 1200	
Zwischensumme (Wand):						115,82	52,06	1,11	522,58	NH II			
						71,78	32,12	0,69	323,87	C24			
Zwischensumme (Erdgeschoss):						115,82	52,06	1,11	522,58	NH II			
						107,06	53,65	1,39	655,50	C24			
Gesamt:						868,98	377,99	9,36	4399,74				
Gesamt Material:						282,22	127,06	2,71	1273,37	NH II			
						586,76	250,93	6,65	3126,36	C24			

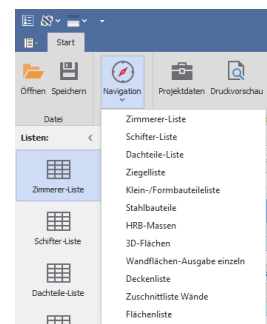
- Hier finden Sie die bereits geöffneten Listen.
- Die Listen sind nach Stockwerken und Bauabschnitten aufgelistet, und können über das – oder + Zeichen vor dem Stockwerk und Bauabschnitt aus- oder eingeklappt werden.
- Ist **Zwischensummen einblenden** aktiviert, wird nach jedem Bauabschnitt der Inhalt des Bauabschnittes separat berechnet.
- Ganz unten werden Ihnen die Gesamtmaterialien Ihres eingegebenen Viskon-Projektes angezeigt.
- Oben auf der Werte-Beschreibung können Sie zusätzlich einen beliebigen Filter setzen, in dem Sie beispielsweise Material anklicken. Danach könnten Sie ihre Liste noch mal nach bestimmten Materialien filtern.
Sind Filter eingestellt, werden Sie Ihnen unter den Gesamt-Materialien unten links angezeigt.
- Für eine Optimierungsveränderung mehrerer Zellen, diese auf der linken Seite auswählen und anschließend mit der rechten Maustaste auf eine Optimierungszeile klicken um die gewünschte Optimierung auszuwählen.



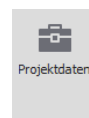
Über den Schalter Speichern können Sie die aktuell geöffneten Listen speichern und mit Öffnen diese gespeicherten Listen anschließend wieder öffnen.



Die aktuell geöffneten Listen können Sie auf der linken Seite oder alternativ über die Navigation auswählen.



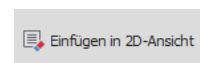
Der Schalter Projektdaten öffnet den bereits bekannten Eingabedialog aus dem Viskon, in dem Sie die Daten für **Projekt, Bauherr/in, Planersteller/in** und **Tragwerksplaner/in** eingeben können.



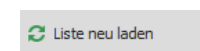
In der Druckvorschau erhalten Sie nicht nur eine Druckvorschau, sondern können hier auch weitere Einstellungen für den Ausdruck vornehmen. Eine genauere Beschreibung erhalten Sie weiter hinten unter der Passage Druckvorschau erklärt.



Mit Einfügen in 2D-Ansicht kann die gerade aktive Liste in einer 2D-Ansicht zusätzlich eingefügt werden. Vorausgesetzt Sie haben im Hintergrund bereits die gewünschte 2D-Ansicht geöffnet. Befinden Sie sich in einer 3D-Ansicht, ist diese Funktion deaktiviert und wird ausgegraut dargestellt.



Die Listen können von Ihnen manuell verändert werden, indem Sie die Anzahl, Länge, Material usw. verändern. Nutzen Sie den Schalter Liste neu laden, wenn Sie die Liste wieder ohne ihre Veränderungen haben und nutzen wollen.



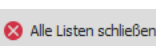
Mit Liste hinzufügen wird der Dialog Vorauswahl noch einmal geöffnet und Sie können weitere Listen erstellen lassen.



Mit Liste schließen wird die aktuell aktive Liste geschlossen.



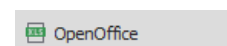
Mit Alle Listen schließen werden alle vorhandenen Listen geschlossen.



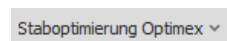
Mit MS-Excel können Sie Ihre erzeugten Listen zu Excel exportieren. Es wird automatisch Excel gestartet und für jede geöffnete Liste dann ein separater Reiter im Excel angelegt. Bei großen Projekten kann das etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, da die Daten erst in eine neue Excel-Datei übertragen werden.



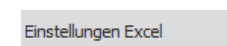
Mit OpenOffice können Sie ihre erzeugten Listen zu OpenOffice exportieren, Es wird automatisch OpenOffice gestartet und für jede geöffnete Liste ein separater Reiter im OpenOffice angelegt. Bei großen Projekten kann das etwas mehr Zeit in Anspruch nehmen, da die Daten erst in eine neue OpenOffice Datei übertragen werden.



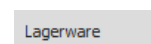
Hier kann optional kaufbar auch eine Optimex-Staboptimierung genutzt werden.



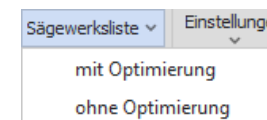
Wenn Sie den Excel-Export nutzen möchten, können Sie hier Grundeinstellungen vornehmen wie farbliche Hervorhebungen oder ob Sie die Firmen-Adresse mit übergeben möchten und ob sie zusätzliche Freizeilen haben möchten, um zum Beispiel ihre Adresse manuell in der Exceldatei später einzufügen.



In der Neuen Listenausgabe können Sie auch ihre Lagerwaren mit dem Schalter **Lagerware** verwalten und später in der Zimmerer-Liste berücksichtigen lassen.



Über den Schalter Sägewerksliste können Sie eine staboptimierte Sägewerksliste-Liste erzeugen (**mit Optimierung**) oder eine nicht auf Längen Optimierte Liste erzeugen. In beiden Fällen können Sie Ihre Lagerwaren beim Erstellen mit nutzen lassen.



Mit Optimierung:

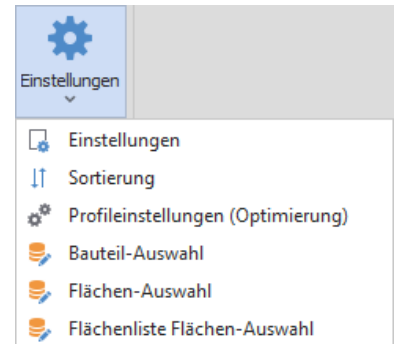
Wenn Sie sich für mit Optimierung entscheiden, bekommen Sie eine **Sägewerk-Liste**, in der bereits alles auf Ihre eingestellten Längen Beispiel 13m, 10m usw. optimiert wurde, und eine **Zuschnittliste**, wo Ihnen angezeigt wird, welche Bauteile Sie aus welcher bestellten Stange bekommen.

Ohne Optimierung:

Wenn Sie sich für die nicht optimierte Sägewerksliste entscheiden, bekommen Sie eine Liste mit allen benötigten Bauteilen für die Holzbestellung.

Mit dem Schalter Einstellungen erhalten Sie Zugriff auf **Einstellungen** wie Voreinstellungen für den Ausdruck wie Blattformat, Adresse, farbliche Hervorhebungen und generelle Voreinstellungen der Listenausgabe wie Zuschlag, Toleranz und Einstellungen zur Flächenberechnung. Unter **Sortierung** können Sie die Sortierreihenfolge einstellen, die Sie bei der Listenausgabe bevorzugen. Unter **Profileinstellungen (Optimierung)** legen Sie Ihre bevorzugten Längen für die Sägewerksliste mit Optimierung fest. Dazu können Sie 6 Profile (Profile A bis F) mit unterschiedlichen Längen und Aufrundungen bei Länge und Querschnitt hinterlegen. Mit der

Bauteile-Auswahl können Sie einstellen, welche Bauteile in der Zimmerer-Liste ausgewertet und berechnet werden sollen. Das gleiche können Sie für die **Flächen-Auswahl** der 3D-Flächenliste einstellen. Und auch noch mal separat für die **Flächenliste Flächen-Auswahl**.



Nach dem die Bauteile oder Flächenauswahl geändert wurde, müssen Sie die entsprechenden Listen mit neu laden aktualisieren.

Listenausgabe individuell (??)

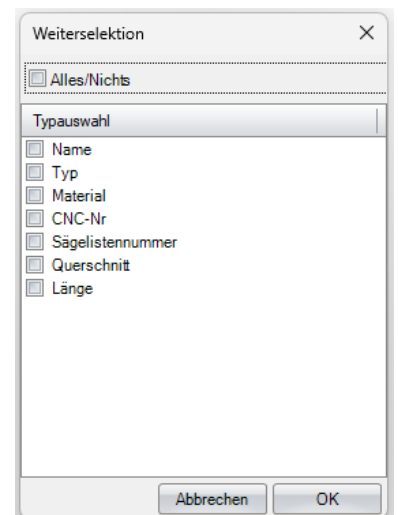
Unter Listenausgabe individuell finden Sie zum einen die alte Listenausgabe, die bis zur Viskon 18 genutzt wurde. Und sie finden 3 weitere Ausgabemöglichkeiten, die jetzt mit der Viskon 18 möglich sind, wo sie, bevor die Ausgabe getätigt wird, bereits entscheiden können, welche Bauteile oder Materialien ausgegeben werden sollen.

Zimmererliste über Selektion (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Ausgaben / Listenausgabe individuell / Zimmererliste über Selektion

Mit der Zimmererliste über Selektion können nicht nur mehrere Bauteile manuell ausgewählt werden, sondern auch automatisch weiter selektiert werden. Beispielsweise können Sie einen Sparren und ein Bundholz auswählen. Anschließend können Sie in einem Dialogfeld, das sich öffnet, entscheiden, ob Sie eine weitere automatische Selektion anhand von Name, Material, Querschnitt usw. vornehmen möchten. Anschließend wird die Zimmererliste mit den ausgewählten Bauteilen erstellt.



Bei der Vorauswahl für die Bauteilliste kann ausgewählt werden, welche Liste (Zimmerer-Liste, Schifterliste, HRB-Liste, usw.) erstellt werden soll. Es können auch alle verfügbaren Listen auf einmal erzeugt werden. Die Listen lassen sich auch einzeln für Stockwerke oder Bauabschnitte ausgeben, wobei auch mehrere Bauabschnitte oder Stockwerke ausgewählt werden können. Als weitere Unterscheidung lassen sich in der Bauteil-Auswahl einzelne Bauteilgruppen von der Liste ausschließen. Ebenfalls lassen sich die Materialien für die Listenerzeugung unterscheiden und auswählen. Den kleinsten Wert der Bauteilabmessung als Breite zu verwenden ist eine weitere Option. Die Toleranz und der Zuschlag für die Längenberechnung der Bauteile werden ebenso hier angegeben. Für die Dachteile-Liste, die HRB-Massenliste sowie die 3D-Flächenliste gibt es hier ebenfalls Einstellungsmöglichkeiten.

Vorauswahl

Auswahl / Listen Dachteile-Liste Massenliste 3D-Flächen

Listenart
☐ Alle
Zimmerer-Liste

Einstellungen
Zuschlag 0 Toleranz 0
Nachkommastellen 2

Vorauswahl
Bauabschnitte/Layer
☒ Erdgeschoss
☒ Bauabschnitt

Material
☒ C24

Keine ☐ Layer

☒ nach Material unterscheiden ☐ Kleinsten Wert als Breite nehmen
☐ Klein-/Formbauteile: Stockwerk und Bauabschnitt anzeigen/unterscheiden
☐ CNC-Nummern in einzelne Zeilen aufteilen.

Keine Bauteil-Auswahl Flächen-Auswahl ☐ Zwischensummen einblenden

Als Standard Standard übernehmen Abbrechen OK

Ist die Liste erzeugt und geöffnet, findet man weitere Funktionen.

Listen-Ausgabe - [Zimmerer-Liste]

Datei Ansicht Fenster Export Sägewerkliste Einstellungen Hilfe

Zuschlag 0 Toleranz 0 Nachkommastellen 2 ☐ Zwischensummen einblenden

Bauteile

	Pos.Nr.	Bauteil-Name	Stk	Breite cm	Höhe cm	Länge m	lfm m	Fläche m²	Volumen m³	Material	CNC-Nr.	Optimierung	Bemerkung
Erdgeschoss													
Baubabschnitt													
	1	Fusspfette	2	16,00	20,00	11,00	22,00	15,97	0,70	C24		C 1200	
	2	Mittelpfette	2	16,00	24,00	11,00	22,00	17,75	0,84	C24		C 1200	
	3	Firstpfette	1	18,00	26,00	11,00	11,00	9,77	0,51	C24		C 1200	
	4	Sparren	30	8,00	18,00	5,31	159,30	83,70	2,29	C24		C 1200	
Gesamt:							214,35	127,22	4,36				
Gesamt Material::							214,35	127,22	4,36	C24			

Schließen

Datei: Unter diesem Menüpunkt lassen sich die erzeugten Listen abspeichern oder wieder öffnen. Die Liste wird als Viskon-Liste abgespeichert und lässt sich nur mit Viskon öffnen.

Ansicht: Hier lässt sich das Fenster mit den Projektdaten öffnen, verändern oder eine Druckvorschau der ausgewählten Liste öffnen.

Fenster: Mit diesem Menüpunkt lassen sich weitere Listen erzeugen oder die geöffneten Listen verschieden anordnen. Zudem können einzelnen Fenster geschlossen werden.

Export: Exportmöglichkeit der Listen an Excel oder als PDF.

Sägewerkliste: Erzeugen einer Sägewerkliste mit oder ohne Optimierung.

Lagerware: Momentan noch nicht verfügbar.

Einstellungen: Hier befinden sich die Einstellungen für den Ausdruck, die Sortierung, die Profileinstellungen für die Optimierung sowie die Bauteilauswahl.

Bei Druck kann z.B. das Firmenlogo oder die Anschrift sowie Schriftgröße und Schriftart eingestellt werden. Unter Sortierung können die Kriterien für die Sortierung der Holzteile in der Liste eingestellt werden.

Bei den Profileinstellungen für die Optimierung können bis zu sechs verschiedene Profile mit den jeweiligen Einstellungen angelegt werden. Eine genaue Beschreibung dafür öffnet sich mit Klick auf das Fragezeichen im oberen rechten Eck im Dialogfenster.

Mit der Bauteilauswahl lassen sich bestimmte Bauteilgruppen von der Liste ausschließen.

Extras: Hier befinden sich Funktionen für die Programmierung.

Hilfe: Anzeige der Versionsnummer.



Holzliste öffnen, Speichern, Speichern unter: Öffnen einer abgespeicherten Liste, speichern einer Liste, speichern einer Liste unter einem anderem Namen oder an einem anderem Ort.



Als PDF speichern: Erzeugen und Abspeichern einer Liste als PDF-Datei. Diese Funktion ist nur in der Druckvorschau einer Liste aktiv.



Liste hinzufügen: Durch Drücken auf diesen Schalter öffnet sich ein Dialogfenster, in dem weitere Listen ausgewählt werden können.



Projektdaten: In diesem Fenster können nun allgemeine Daten (Ansprechpartner usw.) in die Holzliste eingefügt werden.



Druckvorschau: In der öffnenden Ansicht können Sie den Ausdruck, Einrichtung der Seite usw. überprüfen und die Liste ausdrucken.



Einstellungen: Im geöffneten Fenster können verschiedene Einstellungen zu den Abständen, Seitenrändern, Schriftgrößen, Logos, Adressen, usw. getätigt werden.



Sortierreihenfolge einstellen: Einstellung der Kriterien für die Sortierung der Holzteile in der Liste.



Liste erneut einlesen: Mit dieser Funktion lässt sich die entsprechende Liste erneut aus dem Projekt einlesen. Das kann z.B. nötig sein, wenn die Liste manuell verändert worden ist.



Neue Zeile einfügen: Es wird eine neue Zeile am Ende der Liste erzeugt, um eine Position neu einfügen zu können. Beim Einfügen einer Position werden alle Daten der bisher letzten Position übernommen und können entsprechend geändert werden.



Neue Zeile einfügen: Es wird eine neue Zeile oberhalb der markierten Zeile eingefügt, ansonsten analog zur oberen Funktion.



Zeile löschen: Durch Drücken des Schalters wird die markierte Zeile gelöscht.



Zeile nach unten / oben verschieben: Bei dieser Schaltfläche kann der Anwender die Zeilen selbst in die gewünschte Reihenfolge bringen.



Liste auf- / absteigend sortieren: Durch Klick auf diesen Button wird die Holzliste nach folgenden Kriterien sortiert. 1. Material (aufsteigend); 2. Breite (absteigend, also größere zuerst); 3. Höhe (absteigend, also größere zuerst); 4. Länge (absteigend, also größere zuerst).



Projekt von der Berechnung trennen: Mit dieser Funktion kann die Liste vom Projekt abgetrennt werden. Nun kann die bestehende Liste geändert werden. Es können vorhandene Positionen geändert, neue hinzugefügt werden, usw. Die Berechnung der gesamten Holzliste wird dabei aktualisiert.

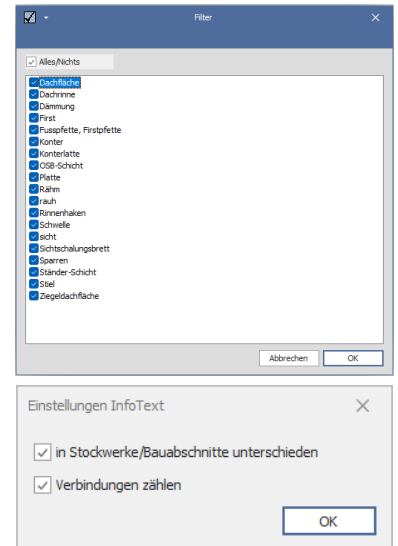
Hinweis: Wird die Listenausgabe geändert, erscheint eine Abfrage, ob die Sägelistennummern und geänderte Einstellungen übernommen werden sollen. Werden die Sägelistennummern benötigt, muss hier mit JA bestätigt werden. Nun können diese Nummern in einer 2D-Ansicht eingeblendet werden.

Infotext über Sichtbarkeit (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Ausgaben / Listenausgabe individuell / Infotext über Sichtbarkeit

Der Infotext über Sichtbarkeit ermöglicht die Auswertung der im Viskon sichtbaren Bauteile. Dazu gehören die sichtbaren Bauabschnitte oder Bauteile, die über die Selektion eingeblendet wurden. Bei Verwendung dieser Funktion erscheint zunächst ein Dialogfeld, in dem die eingeblendeten Bauteile erneut gefiltert werden können. Im anschließenden Dialogfeld können Sie festlegen, ob die Auswertung insgesamt, in einzelnen Stockwerken und Bauabschnitten erfolgen soll und ob die einzelnen erzeugten Verbindungen angezeigt werden sollen. Nach Bestätigung dieses Dialogfelds wird die gewünschte Auswertung als Infotext angezeigt.

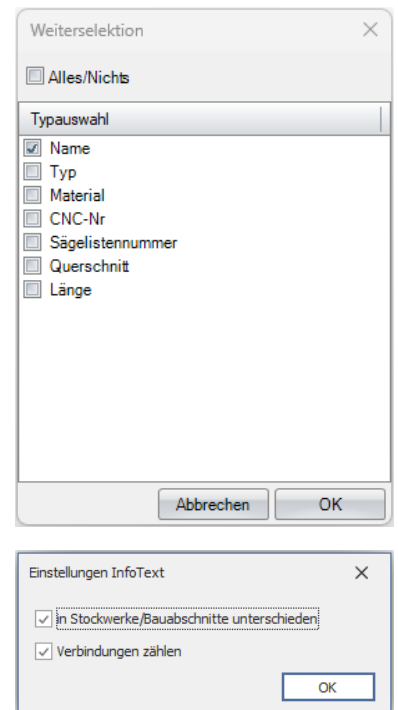


Infotext über Selektion (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Ausgaben / Listenausgabe individuell / Infotext über Selektion

Mit der Infotextfunktion über Selektion können nicht nur mehrere Bauteile manuell ausgewählt werden, sondern auch automatisch weiterselektiert werden. Beispiel: Sie wählen einen Sparren und ein Bundholz aus. Anschließend können Sie in einem sich öffnenden Dialog entscheiden, ob Sie eine weitere automatische Selektion anhand von Name, Material, Querschnitt usw. vornehmen möchten (siehe Abbildung rechts). Im zweiten Dialog können Sie festlegen, ob die Auswertung insgesamt angezeigt, in einzelne Stockwerke und Bauabschnitte unterteilt und ob die einzelnen erzeugten Verbindungen ebenfalls ausgewertet werden sollen. Anschließend wird der Infotext mit den von Ihnen ausgewählten Bauteilen generiert.





Viskalk:

Bei der Übergabe an das Auftragsprogramm Viskalk von WETO öffnet sich zuerst ein Fenster mit den Optionseinstellungen.

Unter dem Punkt Auswahl können zuerst die verschiedenen Geschosse, Bauabschnitte oder Layer ausgewählt werden, die übergeben werden sollen.

The 'Auswahldialog' window is shown with the 'Auswahl' tab selected. The 'Auswahl' section contains a tree view with the following items: 'Projekt' (checked), 'Erdgeschoss' (checked), 'Bauabschnitt' (checked), and 'Layers' (unchecked). Below this, the 'Minimale Öffnungsgröße für Abzug in m²' section contains three input fields: 'Dachfläche' (2,00), 'Wandschichtfläche' (0,00), and '3D-Fläche' (0,50). The 'Zugabe Stabbauteile' section has an input field set to '0 cm' and a 'Vorschau' button. At the bottom are three buttons: 'Abbrechen', 'Speichern', and 'Übergeben'.

Im Menüpunkt Adresse können die Eingaben aus den Projektdaten von Viskon ausgewählt werden. Die Adressdaten können automatisch in das Adressfeld von Viskalk eingetragen werden.

The 'Auswahldialog' window is shown with the 'Adresse' tab selected. The 'Projektdatei' section is at the top. Below it is the 'Adresse wählen' section, which includes a checkbox 'Adresse übernehmen' (checked) and a dropdown menu 'Bauherr' (set to 'Herr'). The 'Adressanzeige' section contains several input fields: 'Anrede' (Herr), 'Vorname' (Max), 'Nachname' (Mustermann), 'Straße' (Musterstraße 1), 'Land' (DE), 'PLZ' (99111), and 'Ort' (Musterstadt). The 'Speichernamen' section has an input field containing 'Mustermann WH'. At the bottom are three buttons: 'Abbrechen', 'Speichern', and 'Übergeben'.

Vorschau Export				
Zu exportierende Daten:				
Stockwerk/Layer	Bauabschnitt	Material	Attribute	Bauteile
▲ Erdgeschoss	▲ Bauabschnitt	Beton C16/20_20 Beton C16/20	Nettofläche: 12 m² Bruttofläche: 12 m² Umfangfläche: 14 m	Bodenplatte
		Beton C40/50_18 Beton C40/50	Nettofläche: 74,342 m² Bruttofläche: 74,342 m² Umfangfläche: 34,72 m	Bodenplatte
		C24 coniferous tree 24	VolumenZimmerer: 4,358 m³ GesamtlängeZimmerer: 214,349 m Pfettenlängen: 55 m GesamtBalkenlänge: 214,349 m VolumenSägewerk: 4,42 m³ GesamtlängeSägewerk: 217,849 m Sparrenlängen: 159,349 m	Fusspfette Mittelpfette Firstpfette Sparren
		Dachfläche	Nettogesamtdachfläche: 118,98 m² Bruttogesamtdachfläche: 118,98 m² Umfanggesamtdachfläche: 66,046 m	Dachfläche
		Putz2_36,5 Putz2	NettoSchichtfläche: 77,523 m² BruttoSchichtfläche: 77,523 m² UmfangSchichtfläche: 87,737 m	Wand_Schicht
			Speichern	OK

Hinweis: Damit die Materialien im Auftragsprogramm richtig übernommen werden, müssen die Variablen in Viskalk angepasst werden.

Bei Material stehen die verschiedenen Materialien für die Übergabe zur Verfügung.

Unter Viskalk Pfad kann der Pfad zu Viskalk eingestellt werden, um das Programm direkt zu öffnen.

Menüpunkt: HRB

Einige der Funktionen unter dem Menüpunkt HRB sind eventuell in der von Ihnen erworbenen Version nicht verfügbar. Haben Sie z.B. nur den Sektor A, steht unter anderem kein automatisches Ecksystem zur Verfügung. Eine genaue Beschreibung der Funktionen kann dem Eingabebeispiel HRB bzw. der Beschreibung der linken Menüleiste entnommen werden.



Einstellungen:

Erstellen und Bearbeiten von Schichtdefinitionen oder Ecksystemen.



Wände:

Verschiedene Funktionen zum Bearbeiten der Wände.



Balkendecke:

Erzeugen einer mehrschichtigen Balkendecke.



Fenster und Türen:

Erzeugen und Löschen von Fenster- oder Türöffnungen.



Teilung:

Erzeugen oder Löschen der Holzteile in Wänden.



Polygon bearbeiten: (??)

Hinzufügen, Ändern oder Löschen von Polygonlinien in Wänden.



Bearbeitung: (??)

Verschiedene Funktionen zum Bearbeiten der Wände.



Paketierung erstellen:

Erzeugt aus jeder Wand im aktuellen Stockwerk einen Layer. (Erweiterte Erklärung)



Kollisionserkennung Wandauswechslung: (??)

Anzeigen oder Versetzen übereinander liegender Ständer.



Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Ladeplan

Der Verladeplan ist nochmal nach Kundenwünschen angepasst worden.

Ladefläche laden

Es können verschiedene Verladeflächen von Fahrzeugen angelegt und entsprechend zur Verladung ausgewählt werden.

Um eine Verladefläche anzulegen, prägen Sie die verschiedenen Parameter wie untenstehend aus:

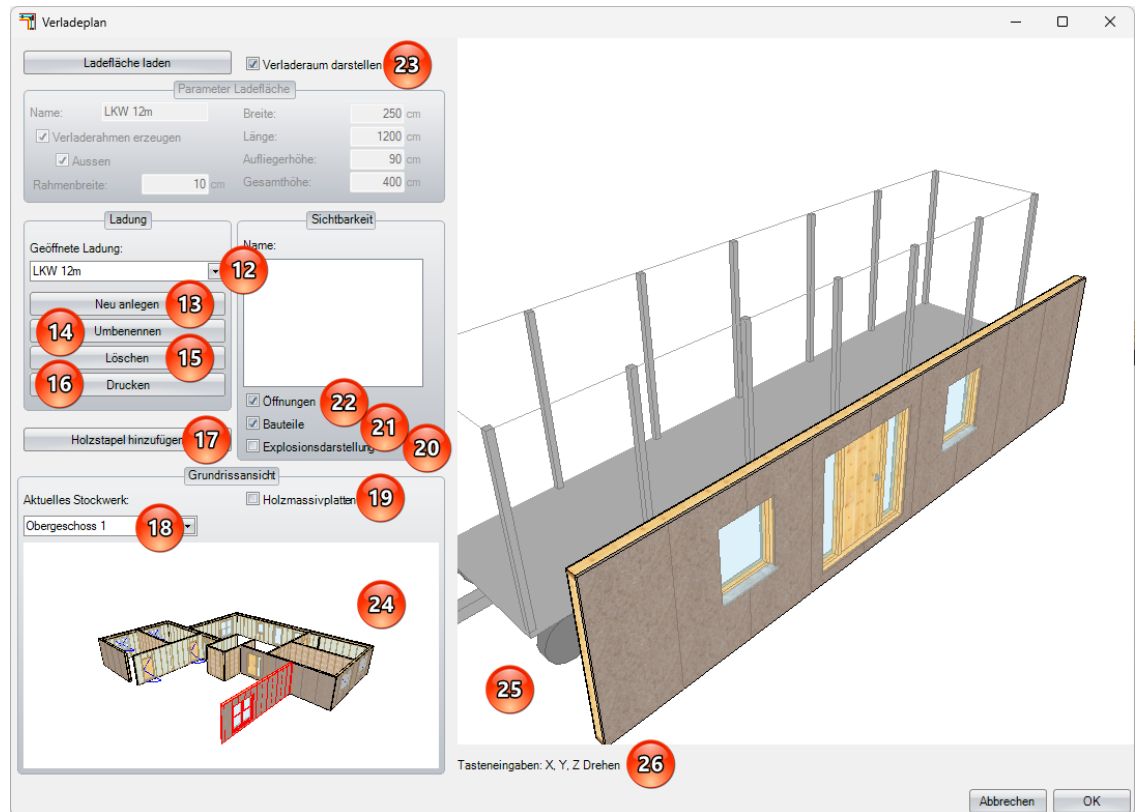
1. Name Eingabe der Fahrzeugbezeichnung
2. Breite der Verladefläche
3. Länge der Verladefläche
4. Auflagehöhe der Verladefläche
5. Gesamt maximale Transporthöhe inklusive Fahrzeug (die Aufliegerhöhe wird automatisch abgezogen)
6. Hier kann mittig ein Verladerahmen erzeugt werden
7. oder alternativ an den Außenseiten der Verladefläche.
8. Hier können Sie die Breite der Verladerahmen vorgeben.
9. Speichert die Einstellungen als neue Ladefläche ab.
10. Haben Sie bereits Verladeflächen angelegt, können diese hier ausgewählt werden.

Ist eine Verladefläche ausgewählt, kann diese auch wieder mit Löschen entfernt werden (siehe oberes Bild neben Punkt 9 löschen).

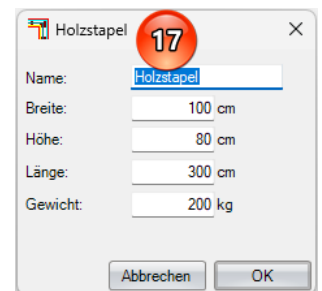
Ist die Ladefläche bereits ausgewählt und geladen

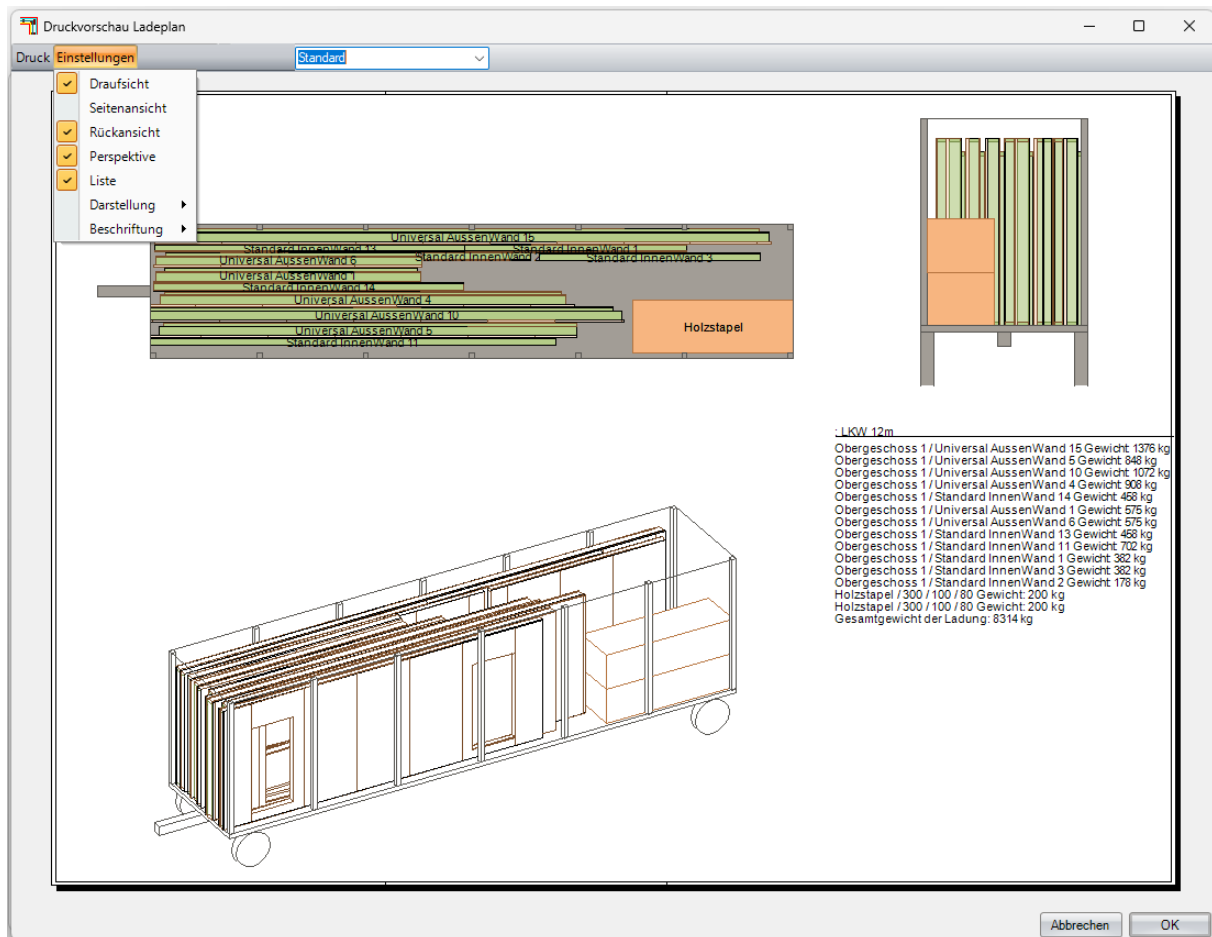
11. auf Neu anlegen

Es erscheint ein kleiner Dialog, in dem die Bezeichnung der gespeicherten Verladefläche automatisch übernommen wird. Diese Bezeichnung können Sie nach Belieben ändern oder erweitern. Unter **Parameter Ladefläche** können Sie zur Kontrolle alle Einstellungen der ausgewählten Verladefläche ausgegraut sehen.



12. Hier können Sie aus bereits angelegten Ladungen auswählen.
13. Nachdem Sie mit einer Fahrzeug-Beladung fertig sind, können Sie eine weitere Fahrzeug-Beladung anlegen. Beachten Sie dabei, dass Sie das richtige Fahrzeug unter **Ladefläche laden** auswählen.
14. Die Bezeichnung der Ladung kann jederzeit hier abgeändert werden.
15. Hier kann die aktiv angezeigte Ladung gelöscht werden.
16. Hier kann die aktuelle Ladung für die Verladung auf das Fahrzeug ausgedruckt werden (siehe auch unter Punkt 27).
17. Haben Sie einen Holzstapel oder fertige Pakete, die Sie beim Verladen berücksichtigen möchten, können Sie mit dieser Funktion eine Paket-Größe eingeben. Beachten Sie dabei, dass das Gesamtgewicht nicht automatisch berechnet werden kann, und unter **Gewicht** manuell eingegeben werden muss.
18. Hier können Sie das Geschoss auswählen, was sie verladen möchten.
19. Sollten im ausgewählten Stockwerk Holzmassivplatten vorhanden sein, die Sie verladen möchten, können Sie diese hiermit einblenden und wie Wände verladen.
20. Ist eine Ladefläche beladen, können Sie für eine bessere Übersicht diese in einer Explosionsdarstellung anzeigen lassen.
21. Hier können Sie die Bauteile wie Stiele, Platten, Lattung usw. zusätzlich einblenden.
22. Hier sind die Öffnungen wie Fenster Rahmen und Türblätter ein- und ausblendbar.
23. Zur höhen Kontrolle kann der Verladeraum dargestellt werden; gut oben am Verladerahmen zu erkennen.
24. In diesem Fenster sehen Sie die noch zu verladenden Wände und Holzmassivplatten, die Sie mit der linken Maustaste auswählen, um sie in das rechte Verladefenster zu verschieben.
25. Im Verladefenster kann mit der linken Maustaste an der Wand ein sogenannter Anfasspunkt gewählt werden und Sie können die Wand oder die Holzmassivplatte auf der Verladefläche platzieren.
26. Muss das zu Verladende Objekt gedreht oder geschwenkt werden, können Sie das über die X-, Y- und Z-Taste vornehmen (mit ENTF Taste kann eine selektierte Wand zurück ins Stockwerk verschoben werden).
27. In der Druckvorschau erhalten Sie einen übersichtlichen Verladeplan, den Sie auf Ihre Bedürfnisse anpassen können.





Über den Reiter **Druck** können Sie Druckvoreinstellungen vornehmen und den Druckauftrag erteilen.

Über den Reiter **Einstellungen** können Sie verschiedenen Ansichten auswählen, die angezeigt und ausgedruckt werden sollen.

Darstellung:

Es ist auch möglich, unterschiedliche Darstellungen zu nutzen. So können Füllfarben und Bauteile ein- und ausgeblendet werden oder die Perspektive als Drahtgitter angezeigt werden.

Beschriftung:

Hier kann die Beschriftung in der Draufsicht und Seitenansicht ein- und ausgeblendet werden.

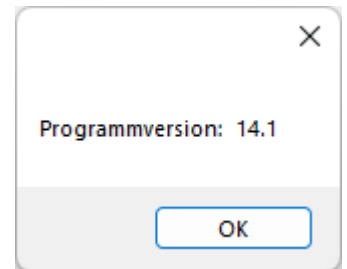
Menüpunkt: Hilfe

Über:

Zeigt Informationen zur Versionsnummer, Lizenzierung usw. an.

Versionsnummer aus Projektdatei Auslesen:

Zeigt an mit welcher Programmversion das Projekt zum ersten Mal erzeugt wurde.



Hilfe:

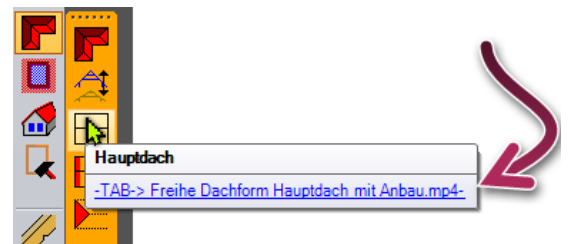
Ruft die Hilfe auf.

Hilfe Neuerungen:

Liste mit Neuerungen der aktuellen Programmversion.

Hilfe Videos downloaden:

Downloadet Hilfevideos die über bestimmte Icons abgerufen werden können.

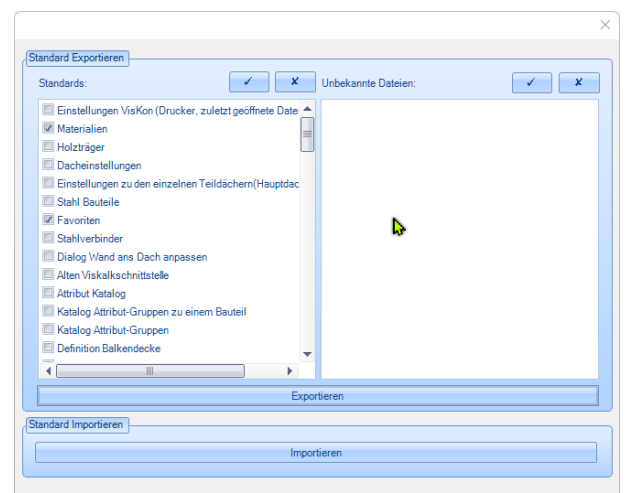


Neuerungen:

Öffnet ihren Internetbrowser mit der Weto Seite wo alle Neuerungen ihrer Version angezeigt werden.

Standard speichern und laden:

Über Standard speichern und laden können sie Standard Einstellungen wie Materialien oder Favoriten Exportieren und Importieren wenn sie beispielsweise mit mehreren Installationen Arbeiten und diese abgleichen möchten.



Lizenz:

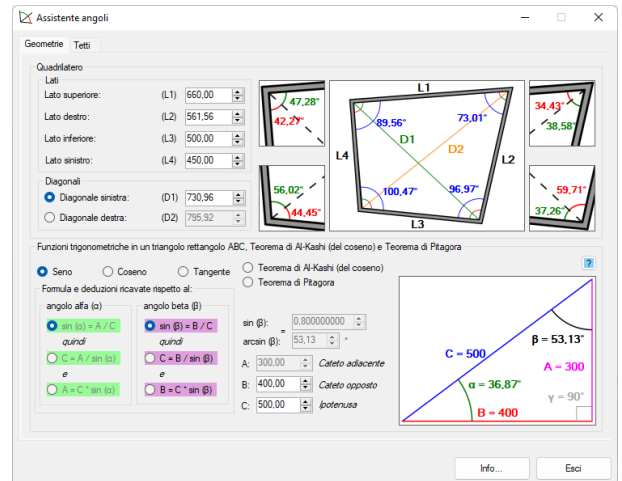
Öffnet den Dialog für die Lizenzverwaltung, um z.B. Lizenzen aus- oder einzulagern.

Windows Taschenrechner öffnen:

Öffnet den Windows Taschenrechner.

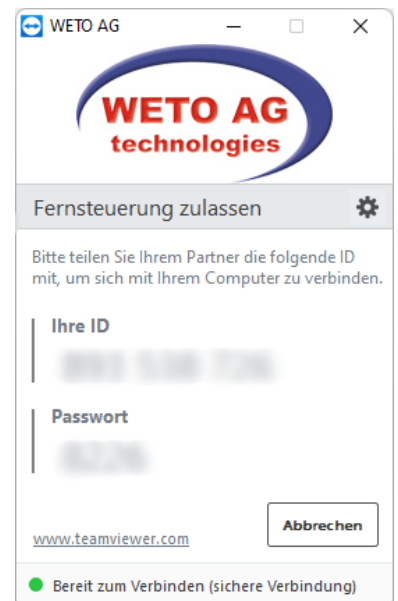
Winkel Assistent: (??)

Öffnet einen separaten Winkelassistenten.



WETO Quicksupport:

Startet den TeamViewer für den Fernzugriff, damit ein Weto-Techniker ihnen direkt an ihrem PC weiterhelfen kann.



Auf Update prüfen:

Prüft ob ihr Weto Produkt auf dem neusten Stand ist, oder ob Aktualisierungen vorhanden sind.

Projekt an Abbund Center senden: (??)

Öffnet CenterMail zum Verschicken an ein Abbundzentrum (siehe CenterMail).

FUNKTIONEN DER OBEREN MENÜLEISTE:



Neues Projekt:

Mit dieser Schaltfläche wird ein neues Projekt in Viskon angelegt. Es folgt eine Abfrage nach Bezeichnung des Stockwerks und Eingabe der Abmessungen der Bodenplatte.



Projekt öffnen:

Nach Klick auf diesen Schalter können Sie ein bereits bestehendes Viskonprojekt (XML-Datei) öffnen. Im Auswahlfenster können unter Dateityp auch Sicherungsdateien (*.bak-Datei) ausgewählt werden.



Projekt speichern:

Das aktuelle Projekt wird gespeichert. Ist das Projekt noch nicht abgespeichert, öffnet sich ein Fenster, in dem der Speicherort ausgewählt sowie ein Dateiname vergeben werden kann.



Speichern unter:

Hier können Sie das aktuelle Projekt unter einem neuen Namen speichern.



Drucken:

Dient zum Ausdrucken der aktuellen 3D-Ansicht oder einer geöffneten 2D-Ansicht.



PDF drucken:

Mit diesem Schalter kann die Ansicht oder Bauteilzeichnung als PDF ausgedruckt werden. Der PDF-Drucker wird bei der Installation von Viskon automatisch mit installiert.



Vergrößern:

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie das Projekt im aktiven 2D-Fenster vergrößern.



Verkleinern:

Mit Hilfe dieses Buttons können Sie das Projekt im aktiven 2D-Fenster verkleinern.



Auswahl vergrößern:

Sie können mit dem Cursor ein Gebiet in einer 2D-Ansicht auswählen, das vergrößert werden soll. Dazu ziehen Sie mit gedrückter linker Maustaste einen Bereich auf dem Bildschirm auf.



Alles zeigen:

Diese Schaltfläche funktioniert sowohl 2D als auch 3D. Um das gesamte Bild zentriert auf den Bildschirm darzustellen, müssen Sie diesen Schalter wählen.



Undo:

Viskon besitzt eine Rückgängig-Funktion. Diese aktivieren Sie über den UNDO-Schalter.

Egal, mit welcher Funktion Sie das Projekt verändert haben (z.B. Abschnitt eines Holzteils), durch Klicken auf den Rückgängig-Schalter können Sie den soeben gemachten Arbeitsschritt annullieren.



Redo:

Wenn Sie einen Arbeitsschritt zuviel annulliert haben, können Sie wieder einen Schritt vorwärts gehen, indem Sie auf den sogenannten REDO-Schalter klicken.



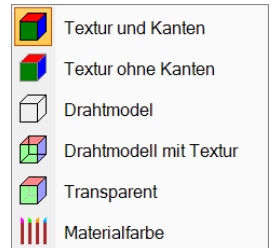
Ursprung setzen:

Mit Hilfe dieser Schaltfläche kann ein neuer Ursprung in einem 3D-Fenster gesetzt werden. Das heißt, dass der angeklickte Punkt auf dem Bildschirm zentriert wird und jetzt der Zentrumpunkt für die Dreh- und Zoomfunktion ist.



Darstellungsmodus:

In diesem Fenster können verschiedene Auswahlmöglichkeiten für die Darstellung im 3D-Fenster getätigt werden. Es wird unterschieden zwischen „Textur und Kanten“, „Textur ohne Kanten“, „Drahtmodell“ und „Transparent“. In der transparenten Darstellung sind die Bauteile soweit durchsichtig, dass auch Holzverbindungen erkannt werden können.



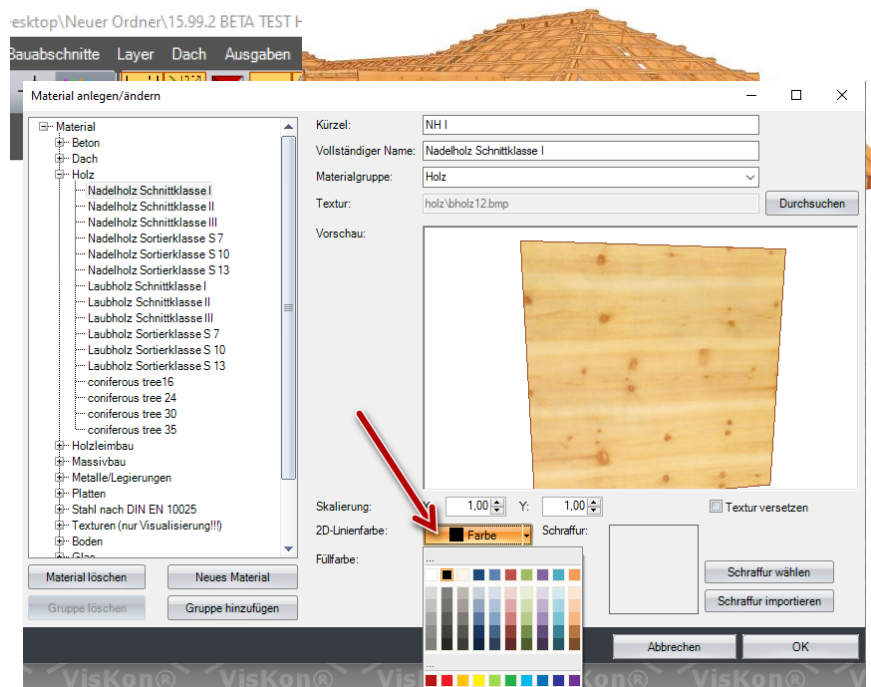
3D-Displaymode nach Materialfarbe:

Sie finden diese Funktionen unter:
Einstellungen / Displaymodus /

Der neue Displaymodus nach Materialfarbe übernimmt die voreingestellten Farbeinstellungen der 2D-Kantenfarbe und legt sie zusätzlich Transparent über die vorhandene Materialtextur.

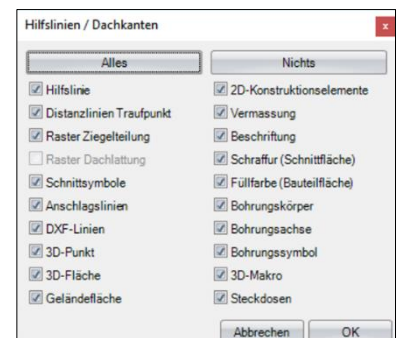
Die gewünschte Farbe kann man bei der Linienfarbe der einzelnen Materialien einstellen.

Sie finden diese Funktionen unter:
Einstellungen / Material / Material hinzufügen ändern



Hilfslinien an / aus:

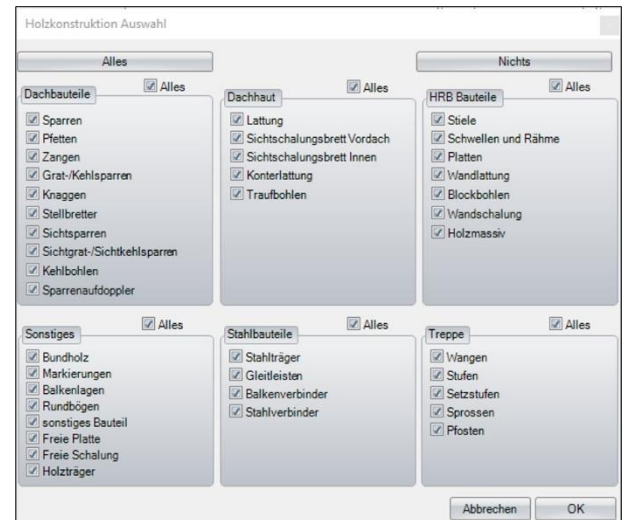
Wenn Sie diesen Schalter mit der linken Maustaste betätigen, werden alle Hilfslinien ausgeblendet. Wenn Sie ihn mit der rechten Maustaste anklicken, öffnet sich nachfolgendes Fenster, in dem die Sichtbarkeit von Hilfslinien, etc. eingestellt werden kann.





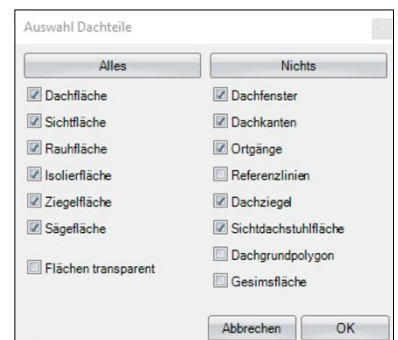
Holzkonstruktion an / aus:

Dieser Schalter dient zum Ein- und Ausblenden der Holzkonstruktion. Auch hier besteht die Möglichkeit einer speziellen Selektion der auszublendenden Holzteile durch Klick mit der rechten Maustaste auf das Symbol.



Flächen an / aus:

Mit diesem Schalter können Flächen ein- bzw. ausgeblendet werden. Diese Funktion hat ebenfalls eine Auswahlmöglichkeit, in die man wiederum durch Klick mit der rechten Maustaste gelangt.



Wände an / aus:

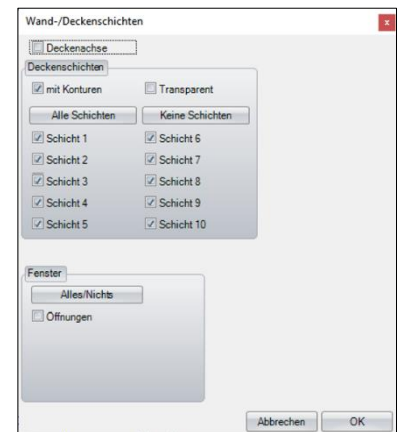
Mit der linken Maustaste werden die Wände komplett ausgeblendet, mit der Rechten gibt es wiederum verschiedene Auswahlmöglichkeiten, ob z.B. die Wandkonturen transparent sein sollen oder nicht. Mit Auswahl Wandschichten sind die HRB-Wände gemeint. Hier lassen sich auch die einzelnen Schichten dieser Wände ein- und ausblenden.





Balkendecke an / aus:

Die linke Maustaste blendet die Balkendecke komplett aus, die Rechte öffnet das Auswahlfenster.



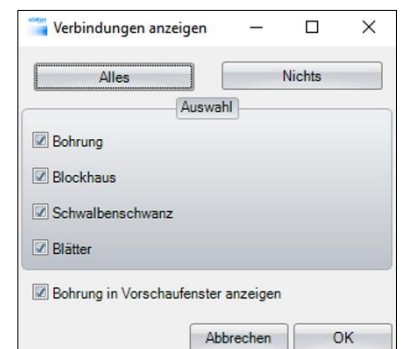
Manuell an / aus:

Sind Bauteile über das Kontextmenü (Bauteil selektieren → Rechtsklick → Ausblenden) ausgeblendet worden, können diese hier ein- und ausgeblendet werden. Mit einem Rechtsklick auf diesen Button kann diese Auswahl zurückgesetzt werden.



Verbindungen an / aus:

Hiermit können Verbindungen, die sehr rechenintensiv sind, ausgeblendet werden.



Auswahlfenster Geschosse

Erdgeschoss ▾

Auswahlfenster Bauabschnitte

Bauabschnitt ▾

Auswahlfenster Layer

LAYER ▾

2D Layer

Layer_0 ▾

Auswahlfenster für Geschosse, Bauabschnitte und Layer:

Über diese Auswahlfenster können Geschosse oder Bauabschnitte und Layer ausgewählt werden, in dem z.B. Bauteile, Wände usw. erzeugt werden sollen.

SELEKTIEREN

Pickfilter

Sie finden diese Funktionen unter:

Funktionstaste **"F3"** oder bei selektieren z.B. auch über die rechte Maustaste auf die entsprechende Funktion Der Bearbeitungsfilter oder auch Pickfilter genannt, ermöglicht es im Vorfeld festzulegen, welche Bauteile mit einer Bearbeitung ausgewählt werden können.

Beispiel: Sie möchten nur Dachbauteile löschen, wie Sparren und Zangen. So kann das im Pickfilter eingestellt werden und ein versehentliches Löschen anderer Bauteile verhindert werden.

Dieser Pickfilter ist momentan für folgende Funktionen vorhanden:

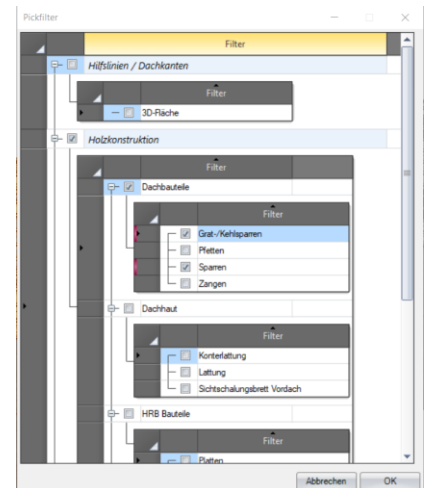
- Selektieren
- Selektieren mehrfach
- Bauteil(e) löschen
- Verschieben/Drehen
- Spiegeln
- Ändern
- Eigenschaften übertragen
- Kopieren global & in Ebene
- Material ändern
- Element speichern



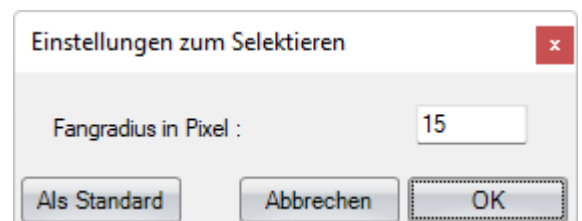
Selektieren

Nach Auswahl der Selektierfunktion öffnet sich eine senkrechte Menüleiste mit Auswahlmöglichkeiten (Einzeln/ Gruppe/ Wände/ 2D-Objekte über Bereich auswählen).

In einer 2D-Ansicht steht zusätzlich eine Bereichsauswahl für 2D-Objekte zur Verfügung. Beim Klicken auf Selektieren einfach öffnet sich eine weitere Schaltfläche in der Selektieren mehrfach oder eine Bereichsauswahl gewählt werden kann.



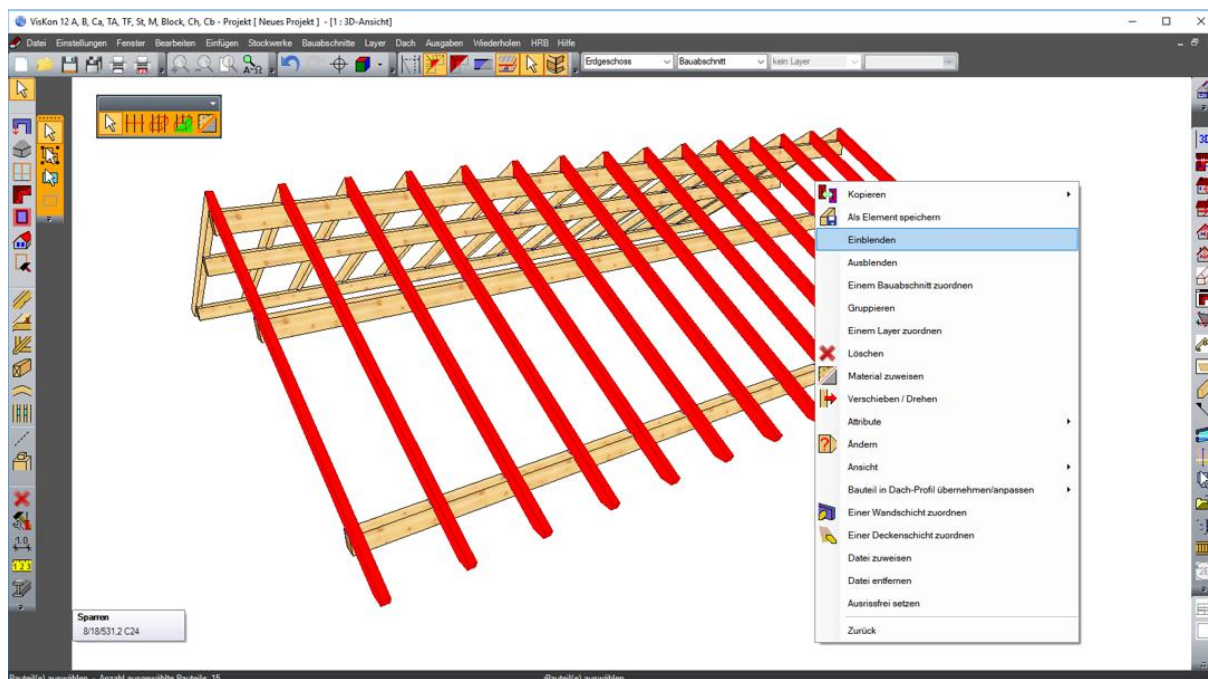
Hinweis: Mit einem Rechtsklick auf die Selektierfunktion öffnet sich ein Fenster, über das die Größe des Fangradius eingestellt werden kann.



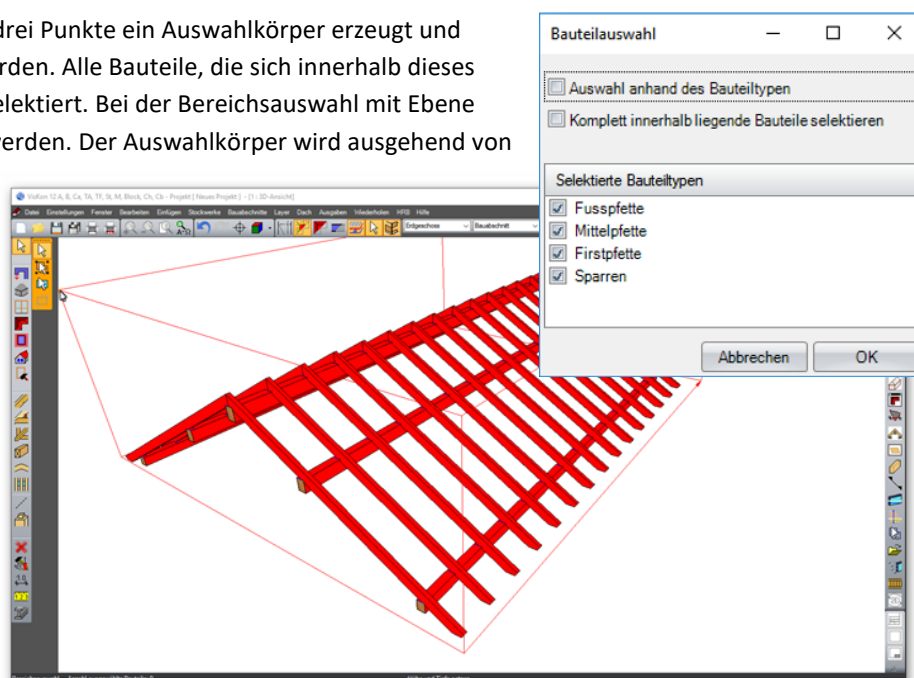
Selektieren einfach / mehrfach / Bereichsauswahl / Bereichsauswahl mit Ebene /



Material auswahl: Mit diesen Funktionen können einzelne Teile (Flächen, Wände, Hölzer usw.) selektiert werden, um verschiedene Bearbeitungen auszuführen. Man unterscheidet in einfache und mehrfache Selektion, sowie einer Bereichsauswahl. Die Bauteile, die Sie mit der Maus anklicken (selektieren), werden rot dargestellt. Durch Drücken der rechten Maustaste kann das Kontextmenü geöffnet werden. Hier sind die verschiedenen Funktionen zur Weiterbearbeitung der ausgewählten Bauteile zu finden. Mit der Mehrfachselektion können mehrere Bauteile, die in einer Ebene liegen, selektiert werden. Dazu müssen zwei Punkte angeklickt werden, die mit einer Linie verbunden sind. Alle von dieser Linie erfassten Hölzer werden selektiert. Mit der Material Auswahl können Sie schnell Bauteile mit einem bestimmten Material, Querschnitt, Name oder Typ selektieren.



Mit der Bereichsauswahl kann über drei Punkte ein Auswahlkörper erzeugt und dadurch ganze Gebiete selektiert werden. Alle Bauteile, die sich innerhalb dieses Auswahlkörpers befinden, werden selektiert. Bei der Bereichsauswahl mit Ebene kann eine Ausgangsebene gewählt werden. Der Auswahlkörper wird ausgehend von dieser Ebene erzeugt. Es öffnet sich hier ein Dialog, in dem zusätzlich selektierte Bauteilarten gewählt werden können. Als Option können alle nur teilweise erfassten, oder die komplett innerhalb des Auswahlkörpers liegenden Bauteile selektiert werden.





Gruppe selektieren:

Mit dieser Funktion kann ein vorher abgespeichertes Element bzw. können zu einer Gruppe zusammengefügte Bauteile, selektiert werden. Dies kann z.B. eine Fachwerkwand oder eine komplette Binderkonstruktion sein.



Wände/Schichten selektieren:

Hier können einzelne Wände bzw. Wandschichten von Holzrahmenbauwänden selektiert werden.



2D-Objekte über Bereich auswählen (nur sichtbar bei aktiver 2D-Ansicht):

Selektieren von 2D-Objekten durch Aufziehen eines Auswahlfensters mithilfe von zwei Mausklicks. Als 2D-Objekte gelten die Hilfskonstruktionen, die unter der Funktion Hilfslinien erzeugt werden können.

2D Layer verwalten Wände



Gemauerte Wände

Mit dieser Funktion können Wände erzeugt werden. Diese Wände können an Dachflächen angepasst oder mit Fenster- und Türöffnungen versehen werden. Nach Klicken auf diese Funktion öffnet sich eine zweite Leiste, in der ausgewählt werden kann, mit welcher Methode (Einzelwand, parallele Wand...) die Wände erzeugt werden sollen. Über einen Rechtsklick auf das Symbol können die Eigenschaften (Höhe, Dicke, Material) bestimmt werden.



Einzelwand



Wände mehrfach



Parallel



Lotrecht



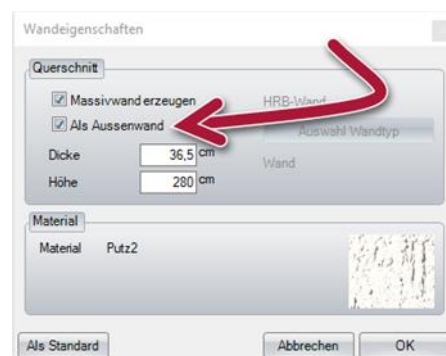
Winklig



Nummerisch

Wird der Haken bei **“Massivwand erzeugen”** entfernt, können auch direkt HRB-Wände (mehrschichtige Wände) erzeugt werden. Es kann der gewünschte Wandtyp ausgewählt und über die entsprechende Methode erzeugt werden.

Bei Massivwand kann auch zwischen Außenwand und Innenwand unterschieden werden, damit das in den Listenausgaben und Beschriftungen entsprechend berücksichtigt werden kann.



Einzelwand:

Hier können Einzelwände über zwei Punkte, die man nacheinander anklickt, erzeugt werden. Das Eingeben der Wände ist sowohl in der 3-D-Ansicht als auch in einer 2-D-Ansicht möglich. Werden Wände gezeichnet, liegt die Wand standardmäßig mittig. Die Bezugskante der Wand kann zwischen Anklicken des Startpunktes und Endpunktes mithilfe der Tastenkombinationen (STRG-Taste + Q/ W/ E) gewechselt werden.

Eine Übersicht über die Tastenkombinationen und ihre Funktionen finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch.



Wände mehrfach:

1. Variante: Nach Anklicken des Startpunktes und des Endpunktes erscheint ein Eingabefenster. Darin können Sie die Länge der Wand und den Winkel festlegen. Zusätzlich kann in diesem Eingabefenster noch die Bezugskante der Wand verändert werden. Nach dem Bestätigen mit OK kann sofort der Endpunkt der nächsten Wand eingegeben werden.

2. Variante: Nach Anklicken des Startpunktes können Sie mit einem Rechtsklick die Lage der Wand (senkrecht, waagrecht, winkel, frei) bestimmen. Die Wand bleibt jetzt automatisch in der ausgewählten Lage. Jetzt kann der entsprechende Endpunkt der Wand angeklickt werden.



Parallele Wand:

Hier muss zuerst eine Kante / Linie (z.B. Wandkante) ausgewählt werden, zu der die neue Wand parallel verlaufen soll. Der nächste Klick gibt die Entfernung der neuen Wand an. Der genaue Abstand kann im Eingabefenster eingestellt werden. Als Nächstes werden der Startpunkt sowie der Endpunkt der Wand bestimmt. Zwischen Start- und Endpunkt kann die Bezugskante der Wand geändert werden.



Lotrechte Wand:

Hierbei wählen Sie zuerst die Kante / Linie aus, von welcher die neue Wand lotrecht erzeugt werden soll. Nun kann ein Punkt für die lotrechte Wand gesetzt werden. Des Weiteren klicken Sie den Start- und Endpunkt an und ändern ggf. den Bezugspunkt.



Wand mit Winkel:

Hier muss zuerst der Drehpunkt sowie ein zweiter Punkt für die Grundlinie festgelegt werden. Danach muss der Winkel mit der Maus festgelegt werden. Im Eingabefenster kann der Winkel geändert bzw. bestätigt werden. Jetzt können Start- und Endpunkt angeklickt werden. Dazwischen lässt sich wiederum der Bezugspunkt ändern.



Wand Numerisch:

Hier können Wände nach Anklicken des Startpunktes der ersten Wand im Eingabefenster unter Angabe der Länge und des

Nr	Start_X	Start_Y	End_X	End_Y	Länge	Winkel	Höhe	Wandname
1	0	0	1000	0	1000	0	150	Wand
2	1000	0	1000	800	800	90	100	Wand
3	1000	800	0	800	1000	180	150	Wand
4	0	800	0	0	800	270	100	Wand

Winkels oder der Bezugspunkte (Polareingabe) erzeugt werden.

Sind die gewünschten Werte für die Wand eingestellt, wird die Wand über einen Klick auf Wand einfügen erzeugt.

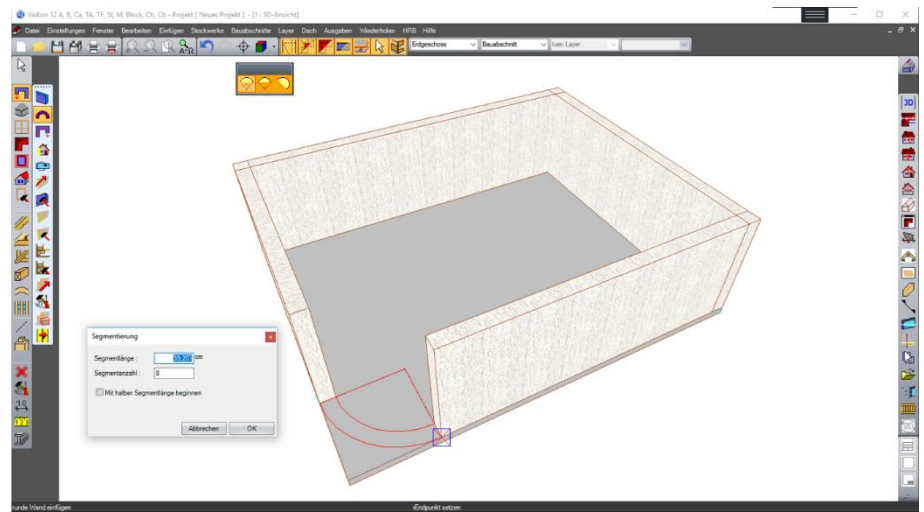


Runde Wände einfügen

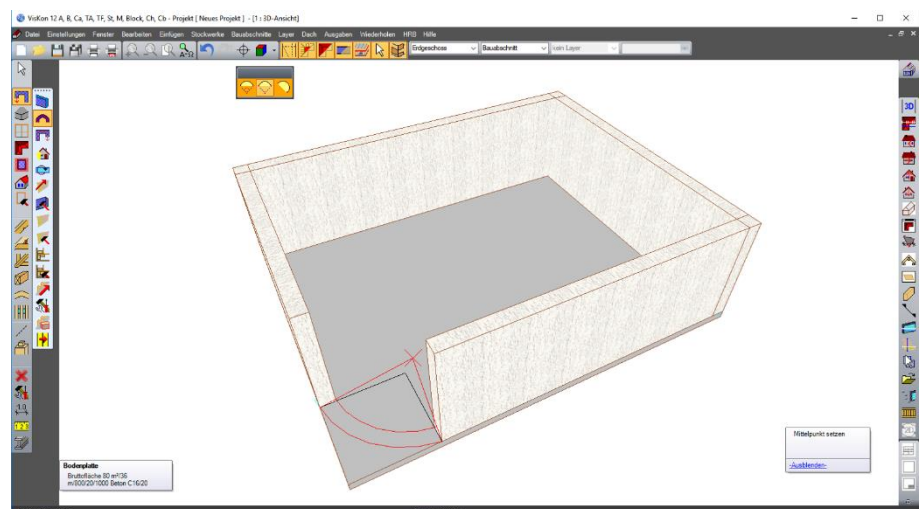
Mit der Funktion „runde Wände einfügen“ lassen sich runde Wände über drei verschiedenen Arten erzeugen.



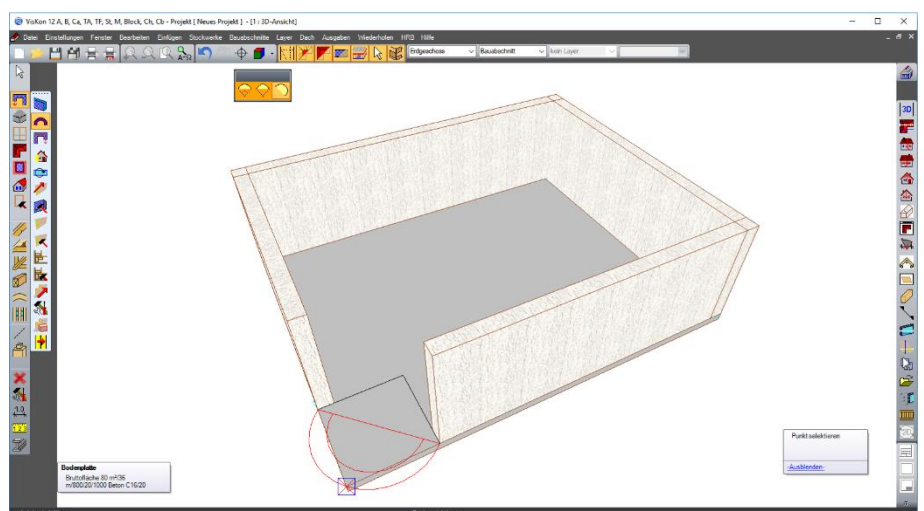
Über einen Bogen mit Mittelpunkt, Startpunkt und Winkel: Dazu den Mittelpunkt und den Startpunkt der Wand anklicken. Nun kann mit der Maus die Wand bis zum gewünschten Punkt aufgezogen werden. Im Eingabefenster können Sie nun entweder die Segmentlänge oder die Anzahl der gewünschten Segmente eingeben. Optional kann noch mit einer halben Segmentlänge begonnen werden. Zwischen dem Start- und Endpunkt können Sie außerdem noch den Kreisschnitt wechseln.



Bogen über Startpunkt, Endpunkt und Mittellinie: Hier werden der Start- und Endpunkt festgelegt. Der dritte Punkt kann beliebig gewählt werden. Mit dieser Funktion kann man beispielsweise Segmentbögen erstellen.



Bogen über drei Punkte: Es können drei beliebige Punkte angeklickt werden, um den Kreis zu zeichnen.





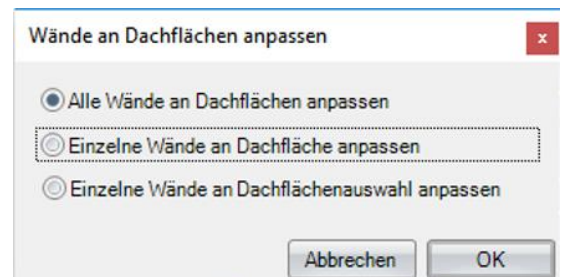
Wandeingabe:

Hier öffnet sich eine Auflistung aller im Stockwerk vorhandener Wände. Diese Wände können hier sowohl in der Dicke und in der Höhe als auch vom Wandtyp her geändert werden.



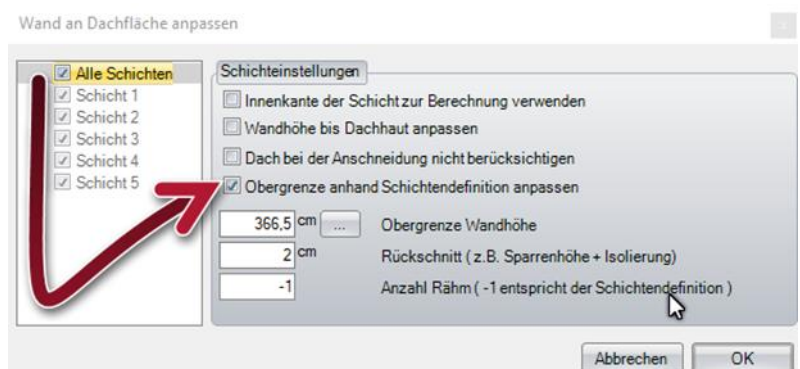
Wand ans Dach anpassen

Mit dieser Funktion können Wände (Massiv oder HRB) an eine Dachfläche angepasst werden. Diese müssen sich im selben Stockwerk befinden wie das Dach. Es kann über die Dialogbox ausgewählt werden, ob alle Wände oder nur einzelne Wände an das Dach angepasst werden sollen. Soll nur eine einzelne Wand angepasst werden, muss diese angeklickt werden. Einzelne Wände lassen sich außerdem auch nur an bestimmte Dachflächen anpassen. Dies kann z.B. nützlich sein bei der Anpassung von Traufwänden, die auf eine Gaube treffen würden. Zusätzlich kann die Anpassung nur auf einzelne Schichten angewandt werden.



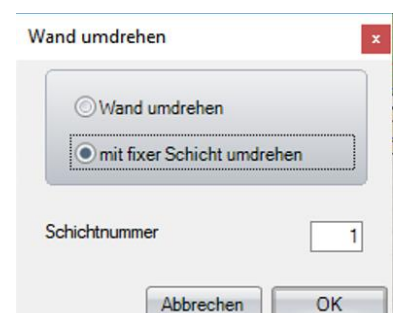
Nach Bestätigung mit OK kann im nächsten Fenster zunächst ausgewählt werden, für welche Schicht die Anpassung vorgenommen werden soll. Der Schichtaufbau verläuft von außen nach innen entsprechend der Schichtdefinition (siehe dazu Funktion Neue Schichtdefinition erstellen). Wird keine Anpassung an die Dachhaut gewünscht, kann der Haken bei Wandhöhe bis Dachhaut anpassen entfernt und bei Obergrenze Wandhöhe die entsprechende Höhe eingegeben werden. Für die Anpassung von Zwischenwänden kann auch die Innenkante der Schicht für die Anpassung verwendet werden. Es kann außerdem ein Rückschnitt zur Dachhaut eingestellt werden oder die Anzahl der Rähm abweichend zur Schichtdefinition eingegeben werden.

Mit Obergrenze anhand Schichtdefinition anpassen, kann die Wandanpassung mit dem im Schichtensystem hinterlegten Rücksprüngen an die Dachfläche vorgenommen werden.



Wand Umdrehen

Über diese Funktion können HRB-Wände entweder mittig oder mit einer festen Schicht umgedreht werden. Klicken Sie die Wand nach Auswahl der Funktion an, um diese umzudrehen.





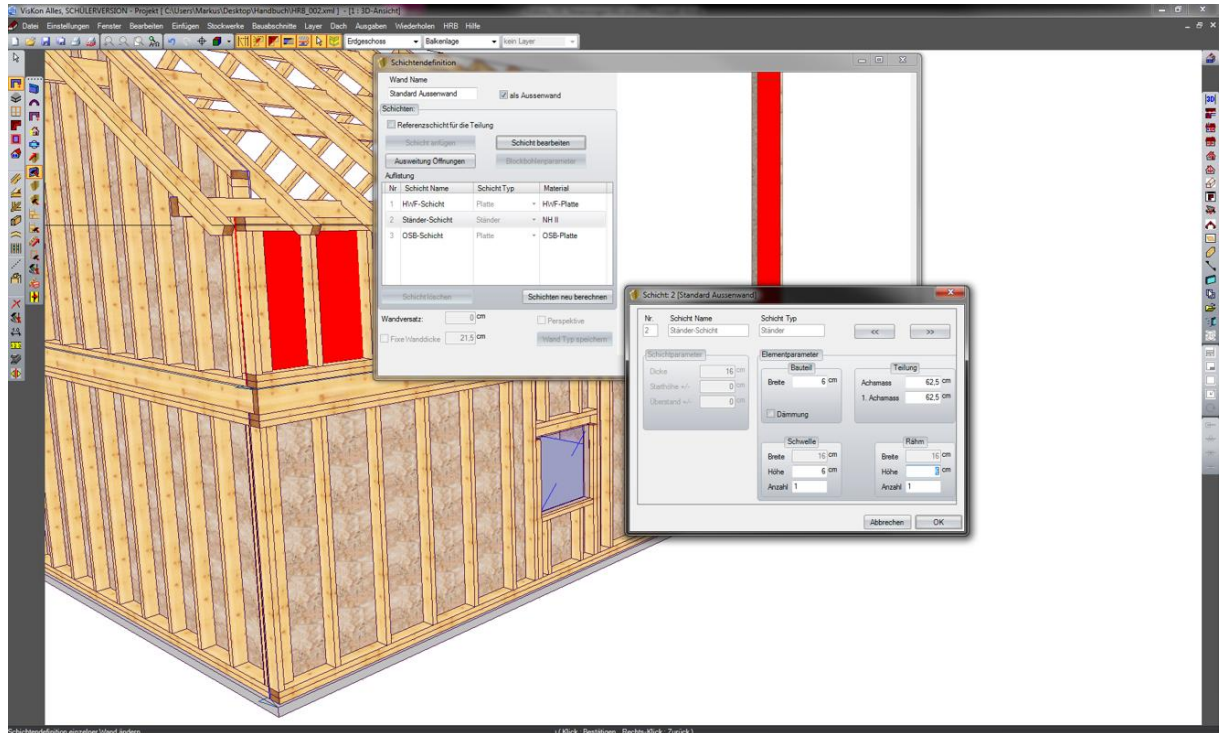
Schichtdefinition einer Wand ändern

Hiermit können den bereits erzeugten Wänden die gespeicherten Schichtdefinitionen zugewiesen werden. Haben Sie die Wand angeklickt, öffnet sich das Fenster für die Auswahl der Schichtdefinition.



Schichtdefinition einer Wand bearbeiten

Diese Funktion finden Sie in der linken Sidebar unter Wände / Schichtdefinition einer Wand bearbeiten



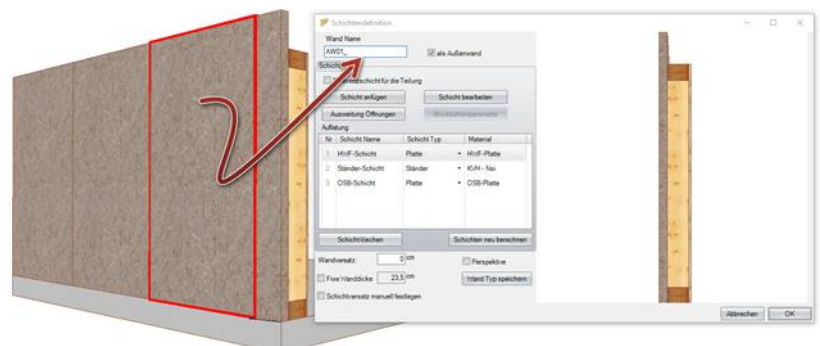
Mit Schichtdefinition einer Wand bearbeiten können Sie bestehende Wände einfach und schnell ändern, wenn einige Wände andere Querschnitte und/oder unterschiedliche Anzahlen der Schwellen und Rähme benötigen, ohne für jede Änderung ein separates Wandsystem anlegen zu müssen. Die Geometrie der Wand wird dadurch nicht verändert.



Schichtdefinition aus bestehender Wand speichern

Sie finden diese Funktion unter: **HRB/Wände/Schichtdefinition aus bestehender Wand speichern**

Sie können mit dieser Funktion von einer Wand in einem bestehendem Projekt die Schichtdefinition der erzeugten Wand im Schichtdefinitionskatalog speichern





Neue Schichtdefinition

Um einen neuen Wandtyp anzulegen, wählen Sie diese Funktion. Es öffnet sich der Dialog zur Eingabe des Wandtypen:

Wand Name: Hier kann ein Name für den jeweiligen Wandtyp eingegeben werden.

Als

Nr	Schicht Name	Schicht Typ	Material
1	Ständer	Ständer	C24
2	OSB	Platte	OSB-Platte

Außenwand: Auswahl, ob der neue Wandtyp als Außenwand bezeichnet wird.

Referenzschicht für Teilung: Hier kann festgelegt werden, welche Schicht ausschlaggebend sein soll für die Einteilung der Holzteile.

Schicht anfügen: Fügt eine neue Schicht an der Innenseite der bereits vorhandenen Schicht an.

Schicht bearbeiten: Öffnet das Dialogfenster zum Bearbeiten der Schicht (siehe unten).

Ausweitungen Öffnungen: Einstellungen für die Ausweitungen von Öffnungen in den jeweiligen Schichten.

Blockbohlenparameter: können zusätzliche Einstellungen für Öffnungen und Gleitleisten vorgenommen werden.

Material auswählen: Öffnet das Auswahlfenster, um ein Material zu vergeben.

Auflistung: Hier werden alle Schichten der Wand aufgelistet und bearbeitet in dem auf das entsprechende Feld bei Schicht Name, Schicht Typ und Material mit der linken Maustaste geklickt wird.

Schicht löschen: Löscht die ausgewählte Wandschicht.

Wandversatz: Hier kann ein Versatz eingegeben werden, um die ganze Wand zu versetzen. Entsprechend ändert sich die Wanddicke.

Fixe Wanddicke: Anzeige der berechneten Wanddicke oder Setzen einer fixen Wanddicke.

Perspektive: Versetzte Vorschau der Schichten im 3D-Modell.

Wand Typ speichern: Abspeichern der Wanddefinition unter oben angegebenem Namen.

Schicht bearbeiten: Im Dialogfenster können die einzelnen Einstellungen für die ausgewählte Schicht eingestellt werden. Je nach Schichttyp sind verschiedene Einstellungen möglich. Im oberen Bereich wird die jeweilige Schicht mit Nr., Schicht Name und Schicht Typ angezeigt. Über die Pfeiltasten hinter dieser Anzeige kann zwischen den Schichten gewechselt werden.

z.B. Ständer Schicht:

Schichtparameter: Hier werden die Dicke der Schicht und somit auch die Dicke der Bauteile eingestellt. Es kann ebenso eine Starthöhe (unten) und ein Überstand (oben) angegeben werden.

- Punkt 1 eine zusätzliche Schwelle erzeugen
- Punkt 2 die aktuell ausgewählte Schwelle entfernen
- Punkt 3 zeigt die aktive zu bearbeitende Schwelle an.
- Punkt 4 durch Klicken auf das Bild mit der Holztextur kann ein anderes Material ausgewählt werden.
- Punkt 5 kann eine seitliche Verschiebung der Schwelle vorgenommen werden.

Schicht: 2 [Standard Aussenwand]

Nr. 2 Schicht Name Ständer-Schicht Schicht Typ Ständer

Schichtparameter

Dicke 15 cm Starthöhe +/- 0 cm Überstand +/- 0 cm

Elementparameter

Bauteil

Breite 6 cm

Querschnittstyp: Balken

Breite: 6 cm Fase: 8 cm

Höhe: 16 cm Feder: 5 cm

Dämmung ☒

Schwelle 1

Verschiebung 0 cm

Material: NH II

Querschnittstyp: Balken

Breite: 16 cm Fase: 8 cm

Höhe: 6 cm Feder: 5 cm

Teilung

Achsaß 62,5 cm

1. Achsaß 62,5 cm

Rähm

Anzahl 2

Querschnittstyp: Balken

Breite: 16 cm Fase: 8 cm

Höhe: 6 cm Feder: 5 cm

Abbrechen OK

Flächenliste

Elementparameter: Hier findet man die Angaben zur Bauteilbreite sowie deren Teilungsmaß. Einstellungen für Schwelle und Rähm können zusätzlich verändert werden. Wird ein Haken bei Dämmung gesetzt, wird diese im Vorschaufenster bei perspektivischer Ansicht dargestellt.

Schicht: 2 [AW_]

Nr. 2 Schicht Name OSB Schicht Typ Platte

Schichtparameter

Dicke 1,5 cm Starthöhe +/- 0 cm Überstand +/- -26,5 cm

Elementparameter

Bauteil

Breite 125 cm

Teilung

Achsaß 125 cm

1. Achsaß 125 cm

Rähm

Anzahl 2

Querschnittstyp: Balken

Breite: 16 cm Fase: 8 cm

Höhe: 6 cm Feder: 5 cm

Abbrechen OK



Schichtdefinition bearbeiten

Nach Auswahl dieser Funktion öffnet sich der Auswahldialog der Wanddefinitionen. Hier kann ein Wandtyp gewählt und sodann verändert werden.



Anschluss erzeugen

Hier kann eine vorher angelegte Eckverbindung zweier Wände erzeugt werden. Nach Anklicken der beiden Wände für die Verbindung öffnet sich der Auswahldialog für die gespeicherten Eckverbindungen. Diese kann in dem Dialog, wenn nötig, auch gespiegelt werden. Bestätigen Sie mit OK, um die Verschneidung der Wandschichten und die dazugehörigen Eckständer zu erzeugen.



Anschlussssystem definieren

Anschlussssystem definieren: Mit dieser Funktion werden die Anschluss-Systeme für die Wandtypen erstellt und abgespeichert.

Über die Pfeiltasten hinter der jeweiligen Schicht lässt sich bestimmen, bis an welche Schicht der Gegenwand angestoßen werden soll. Wird der Haken bei Hinterkante oder Außenkante gesetzt, wird die Schicht entsprechend an die Außenseite angepasst.

Beispiel:

- Schicht 1 der Wand 1 geht bis zur Hinterkante der Schicht 1 der Wand 2.*
- Schicht 2 der Wand 1 geht bis zur Innenkante von Schicht 1 der Wand 2.*
- Schicht 3 der Wand 1 geht bis zur Innenkante von Schicht 3 der Wand 2.*
- Schicht 1 der Wand 2 geht bis zur Innenkante von Schicht 1 der Wand 1.*
- Schicht 2 der Wand 2 geht bis zur Innenkante von Schicht 2 der Wand 1.*
- Schicht 3 der Wand 2 geht bis zur Außenkante von Schicht 3 der Wand 1.*

Zurücksetzen: Setzt alle Werte zurück auf 0.

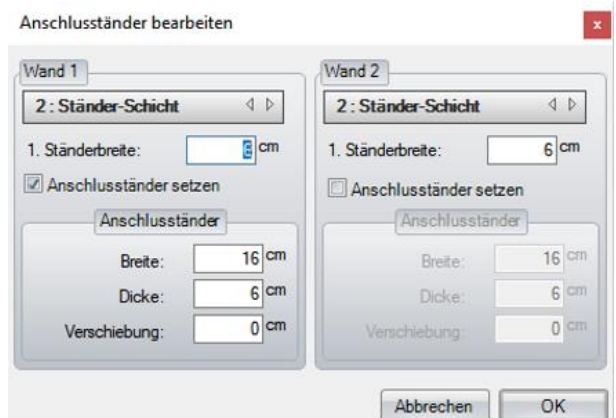
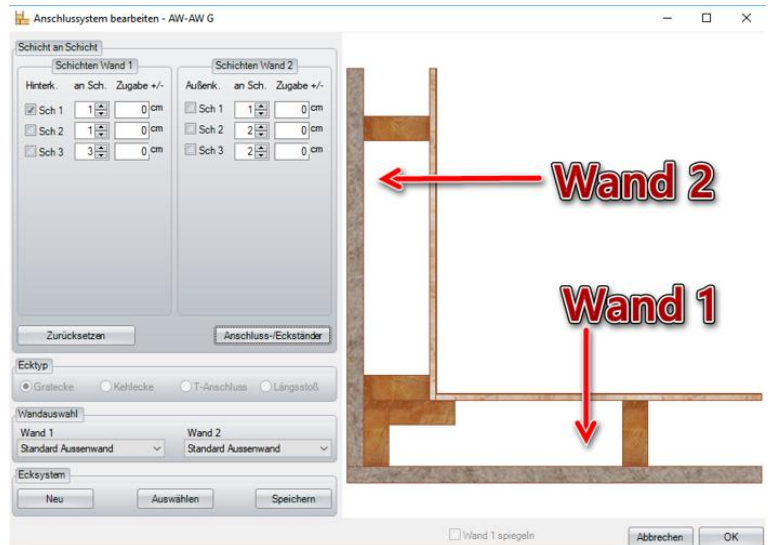
Ecktyp: Ausführen als Grat- bzw. Kehlecke, sowie als Anschluss für Zwischenwände.

Ecksystem: Anlegen, auswählen und speichern eines Ecksystems.

Wandauswahl: Auswählen einer bereits definierten Wand und Erzeugen des Anschlussystems.

Anschluss-/Eckständer: Öffnet den Eingabedialog zum Erzeugen eines zusätzlichen Ständers für jede Ständerschicht.

Hier kann für die Wand 1 oder Wand 2 ein zusätzlicher Ständer erzeugt werden. Dieser kann frei dimensioniert und innerhalb der Schicht zusätzlich verschoben werden. Sind mehrere Ständerschichten vorhanden, können diese mit den Pfeilen oben gewechselt werden.





Teilung erzeugen

Über diese Funktion werden die Ständer, Platten usw. entweder in allen Wänden oder einer ausgewählten Wand erzeugt. Es können entweder alle Wände automatisch ausgeteilt werden, oder eine einzelne Wand. Werden alle Wände auf einmal ausgeteilt, wird nur abgefragt, ob der erste und letzte Stiel erzeugt werden soll. Teilt man nur einzelne Wände, öffnet sich nach Anklicken der entsprechenden Wand ein Dialogfenster, in dem verschiedene Einstellungen vorgenommen werden können.

Teilungsart: Hier kann ausgewählt werden, ob ein festes oder variables Teilungsmaß verwendet wird.

Bezugspunkt: Bestimmt den Startpunkt für die Teilung. Die Wand wird dabei von der Außenseite gesehen.

Automatische Teilung: Auswahl, welche Schicht automatisch ausgeteilt werden soll. Hierzu kann die Bezugsschicht für die Ausrichtung der Plattenstöße gewählt werden. Ist hier eine Schicht nicht ausgewählt, kann diese manuell ausgeteilt werden.

Manuelle Teilung: Hat man eine Schicht bei Automatische Teilung nicht gewählt, kann diese über den Button Austeilen und durch Anklicken zweier Punkte im Projekt manuell ausgeteilt werden. Diese Teilung lässt sich über die Werte bei Start-X und End-X sowie über die Stückzahl verändern. Die Schicht, die geteilt werden soll, muss unter aktive Schicht eingestellt werden. Die Teilung kann in einer Wand auch mehrfach ausgeführt werden. Über den Button Löschen kann diese Teilung wieder gelöscht werden.

Parameter (aktive Schicht): Einstellen der Abstandsmaße der einzelnen Bauteile der eingestellten Schicht. Hier lassen sich ebenfalls ein Startbauteil und ein Endbauteil auswählen.

Alle Schichten: Legt fest, ob der Bezugspunkt (Links, Mitte, Rechts) für alle Schichten gelten soll.

Handelt es sich um eine Blockbohlenwand, befinden sich noch zusätzliche Einstellungsmöglichkeiten im Dialogfenster.

Erste Bohle: Legt die Ausführung der ersten Bohle fest.

Letzte Bohle abgraten: Zum Abgraten der letzten Bohle an der Dachfläche.



Alle Wände austeilen

Erzeugt die Teilung aller Wände im Aktiven Bauanschnitt.

Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Teilung erzeugen.](#))



Einzelne Wand austeilen

Erzeugt die Teilung einer einzelnen oder mehrerer selbst Selektierten Wände.

Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Teilung erzeugen.](#))



Teilung Kopieren (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Teilung / Teilung erzeugen / Teilung kopieren

Mit dieser Funktion können Sie bei zwei übereinanderstehenden Wänden die vorhandene Teilung auf die zweite spiegeln, um eine gleiche Teilung zu erhalten.



Bearbeitung

Hier befinden sich verschiedene Funktionen für die Bearbeitungen von HRB-Wänden.



Markierung hinzufügen:

Mit dieser Funktion werden die Markierungen der Ständer an Schwelle und Rähm in HRB-Wänden erzeugt.



Markierungen löschen:

Löscht die Markierungen.



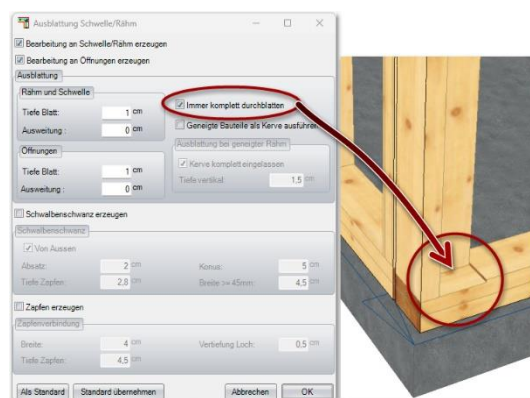
Ausblattung Schwelle / Rähm:

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeiten / Ausbattung Schwelle Rähm

Die Verbindung zwischen Schwelle und Rähm wurde um Zapfen und Schwalbenschwanzzapfen erweitert. Die Verbindung lässt sich zwischen Schwelle und Rähm sowie an Auswehlungen von Öffnungen Stockwerksweise erstellen. Je nach Auswahl lassen sich im Dialog die einzelnen Werte für die Verbindung einstellen.

Mit dem Haken bei **Immer komplett durchblatten** haben Sie die Möglichkeit, den Anschlussstiel mit einer Ausblattung über die gesamte Breite der Schwelle und des Rähms zu erzeugen.



Ausblattung Schwelle / Rähm einzelne Wand:

Erstellt die Ausblattung an Schwelle und Rähm nur in der gewählten Wand.



Wand vertikal trennen:

Hiermit können Wände vertikal an einer Ebene getrennt werden. Dazu muss die Wand und eine entsprechende Ebene ausgewählt werden. Es kann zusätzlich ein Versatz angegeben werden.

Bei den Wand-Funktion Vertikal Trennen ist ein zusätzlicher Abfragedialog eingebaut worden, der es ermöglicht, die bereits vorhandene Teilung beizubehalten.



Wand vertikal trennen mittig:

Trennt eine Wand mittig.

HRB



Wand horizontal trennen:

Hiermit können Wände horizontal an einem Punkt getrennt werden. Dazu muss die Wand und ein entsprechender Punkt ausgewählt werden. Es kann zusätzlich ein Versatz angegeben werden.



Wand horizontal trennen mit Wandhöhe:

Hier wird eine Wand horizontal bei der eingegebenen Höhe getrennt.



Zu Wandecke verschneiden:

Funktion zum Verschneiden zweier Wände. Dazu bitte die beiden Wände anklicken und bestätigen. Die Wände werden jeweils bis an die Außenecken angepasst.



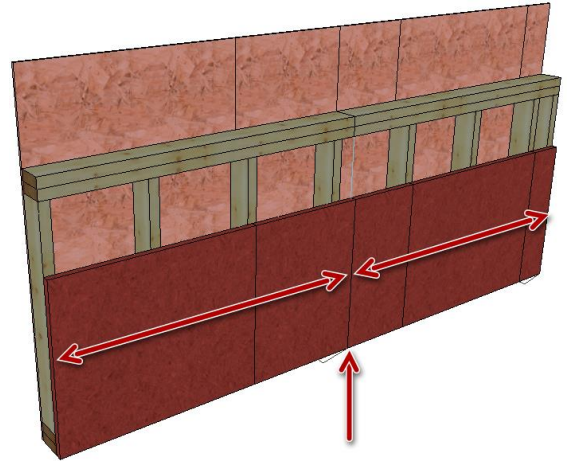
Zu T-Anschluß verschneiden:

Hiermit können Wände an andere Wände angepasst werden. Dazu erst die anzuschließende Wand und dann die Zielwand auswählen.



Wände vereinigen:

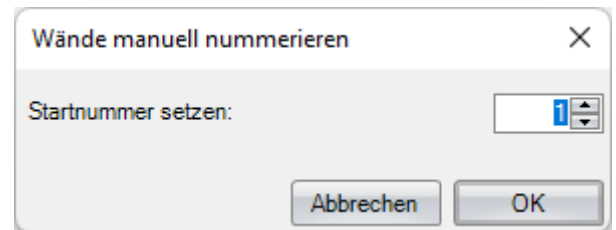
Hiermit können zwei Wände miteinander verbunden werden. Dies funktioniert nur bei Wänden, die in einer Richtung liegen und vom selben Wandtyp sind.





Wände manuell nummerieren:

Mit dieser Funktion können die Wände mit neuen Nummern versehen werden. Dazu müssen die einzelnen Wände angeklickt und mit der Leertaste bestätigt werden. Die Startnummer kann dabei frei gewählt werden. Die Nummern werden in der Reihenfolge vergeben, in der die Wände selektiert wurden. Durch die Funktion kann es jedoch zur doppelten Vergabe von Wandnummern kommen, da hier die automatische Nummernvergabe außer Kraft gesetzt wird.



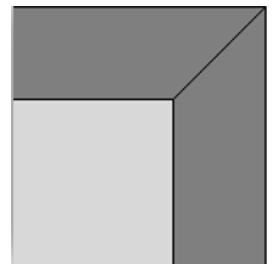
Wände im aktuellen Bauabschnitt winkelhalbierend verschneiden

Wände die über den Dachassistenten erzeugt werden, bekommen eine winkelhalbierende Wandverschneidung automatisch nach dem Absetzen des Daches.

Diese winkelhalbierende Wandverschneidung kann auch jederzeit über das Menü angestoßen werden.

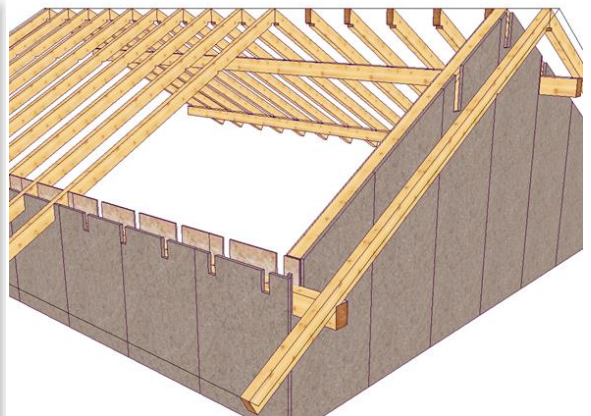
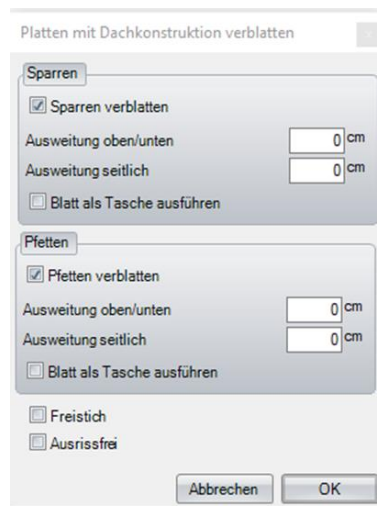
HRB/Bearbeitung/Wände im aktuellen Bauabschnitt winkelhalbierend verschneiden.

Wobei zu beachten ist, das diese Wandverschneidung nur für Gemauerte und beim HRB Schichtensystem nur für Holzmassiv-Schicht gedacht ist. Andere Wandschichten wie Ständer, Platte, Blockbohle, Verschalung, Universal, Lattung werden bei dieser Funktion nicht verschnitten.



Platten mit Dachkonstruktion verblatten

Diese Funktion schneidet alle Platten der Wände im aktuellen Bauabschnitt an den Sparren und Pfetten aus. Es lassen sich seitlich sowie oben und unten Ausweitungen einstellen. Blatt als Tasche ausführen ist eine Auswahl für die Maschinenübergabe.



Wandauswahl mit Dachkonstruktion verblatten

Funktion wie Platten mit Dachkonstruktion verblatten, nur das einzelne Wände zum verblatten ausgewählt werden.



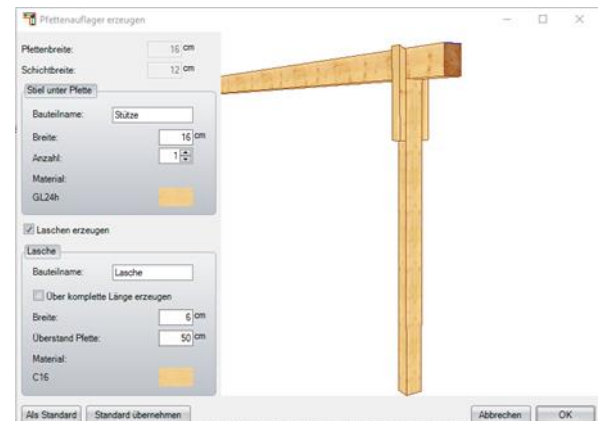
Anhängepunkt erzeugen:

Hier lässt sich ein Anhangspunkt für die gewählte Wand darstellen. Als Berechnungsgrundlage wird die Fläche der Wand verwendet.



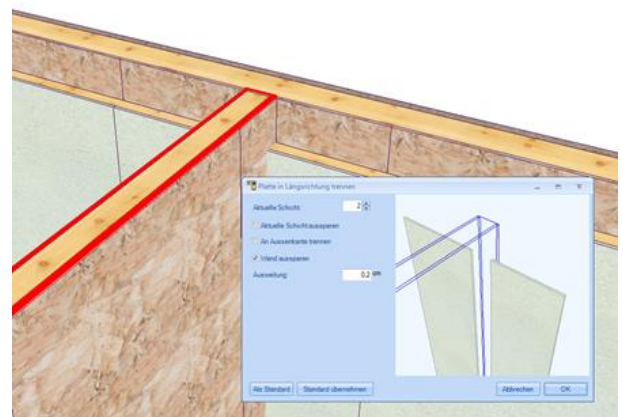
Pfettenauflager erzeugen

Mit dieser Funktion lassen sich schnell zusätzliche Pfettenauflager in einer bestehenden HRB Wand erzeugen.

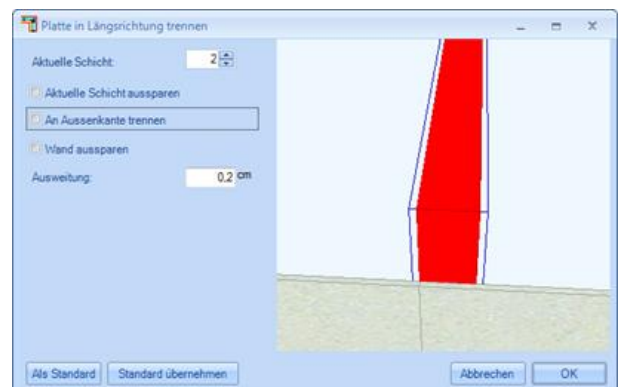


Platte in Längsrichtung trennen.

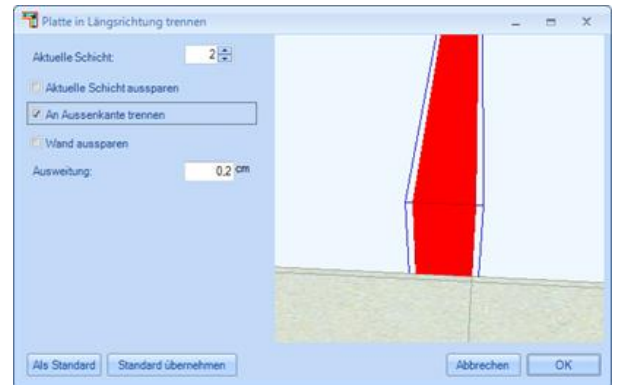
Hiermit wird die angeklickte Platte an der ausgewählten Wand oder Wandschicht ausgespart oder nur getrennt.



Ist kein Haken gesetzt, wird die Platte an der oben eingestellten Schicht getrennt



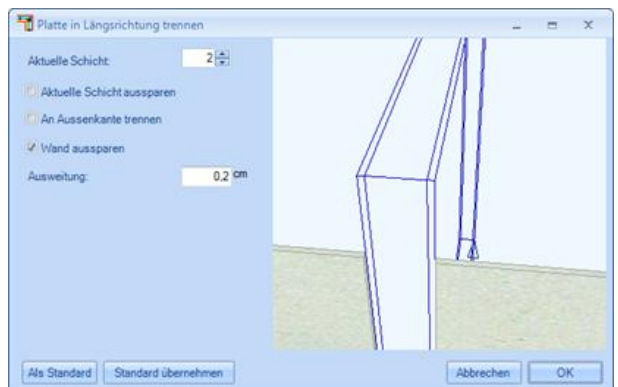
Ist der Haken bei Außenkante trennen gesetzt, wird die Platte an der anderen Schichtebene getrennt



Aktuelle Schicht aussparen schneidet die Platte an der oben eingestellten Schicht komplett aus.



Bei Wand aussparen wird die Platte an der gesamten Wand ausgeschnitten





Sie finden diese Funktion auf der linken Seite unter **Wände / Bearbeitung / Steckdosen setzen**

Reiter Dosen

Standard: unter Standard können gespeicherte Doseneinstellungen ausgewählt werden.

Name: ist die Bezeichnung der Dose, diese wird auch in der Listenausgabe angezeigt.

Schicht: bei mehrschichtigen Wandaufbau kann hier die Bezugsschicht für die Dose gewählt werden.

Längsmaß: das Längsmaß ist die Entfernung vom Startpunkt Wandachse. (linke Seite Wand)

Höhenmaß: ist die Dosen einbauhöhe von unterkannte Wand.

Durchmesser: Dosendurchmesser

Tiefe: Dosentiefe

Abstand: abstand bei mehreren Dosen zueinander.

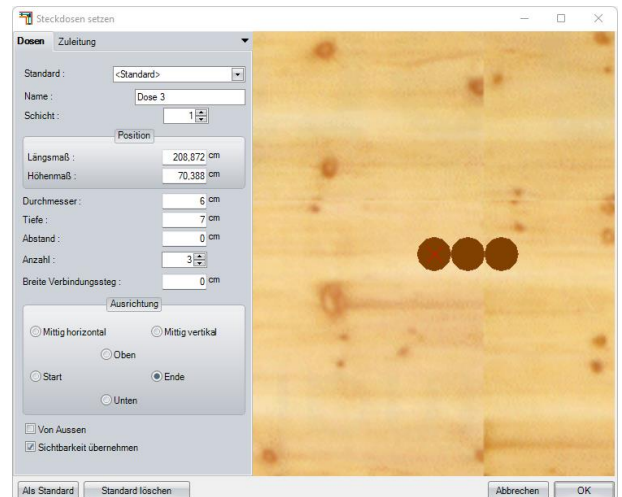
Anzahl: Anzahl der Dosen die gesetzt werden sollen.

Breite Verbindungssteg: breite des Verbindungssteges zu den einzelnen Dosen.

Ausrichtung: bei mehreren Dosen kann hier die Ausrichtung der Dosen festgelegt werden.

Von Aussen: Die Dosentiefe wird Standardmäßig nach innen der Wand vorgenommen, kann hierrüber aber auch gedreht von der Aktiven Schicht zurück nach außen gesetzt werden.

Sichtbarkeit übernehmen: Standardmäßig werden alle Schichten angezeigt, mit Sichtbarkeit übernehmen werden nur die Schichten angezeigt die fürs Arbeiten im 2D und 3D eingeblendet sind.



Reiter Zuleitung

Breite: breite der Nutung oder Bohrungsdurchmesser

Tiefe: Tiefe der Nutung oder Bohrungsversatz

Leitung gegenüber liegend: Beim Setzen der Steckdosen können die Zuleitungen auch auf der gegenüberliegenden Seite erzeugt werden.

Art: Auswahl ob eine Nutung oder Bohrung gesetzt werden soll.

Eingabe: Länge und Startversatz der Zuleitung. (Bei der ersten Eingabe können Sie auch einen Startversatz eingeben, um auf besondere Gegebenheiten reagieren zu können.)

Sperrfläche erzeugen: Auswahlmöglichkeit ob eine Sperrfläche erzeugt werden soll.

Breite: gesamtbreite der zu erzeugenden Spielfläche

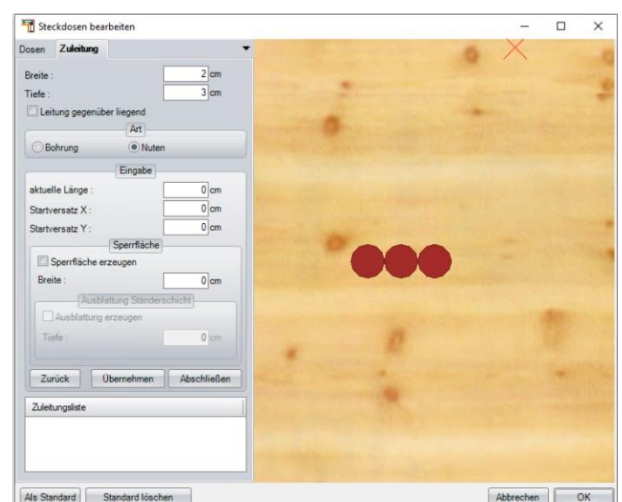
Ausblattung erzeugen: kann die Tiefe der automatischen Ausblattung an Schwellen und Rähmen eingestellt werden, nur in kombination mit der Sperrfläche möglich.

Zurück: beim setzen mehrerer Nutungen für eine Zuleitung, können sie hiermit wieder einen Zuleitungspunkt zurück gehen.

Übernehmen: übernimmt den aktuellen zuleitungspunkt einer Zuleitung die aus mehreren Nutungen besteht.

Abschließen: schließt eine Zuleitungsbohrung oder Nutung ab, oder beendet eine Zuleitung die aus mehreren Nutungen besetzt wurde ab.

Zuleitungsliste: zeigt alle vorhandenen Zuleitungen für den Dosenanschlusses an.



Nach der Wandauswahl mit der linken Maustaste können Sie im Reiter Dosen die Position, Größe, Anzahl der Dosen und deren Ausrichtung festlegen.

Über den Reiter Zuleitung können Sie die Größe und Art der Zuleitung wählen, wobei zu beachten ist, dass eine gebohrte Zuleitung direkt zur Dose geführt werden muss, wohingegen die genutete Zuleitung auch in 90 Grad Winkeln geführt werden kann.

(Siehe folgende Eingabebeispiele)

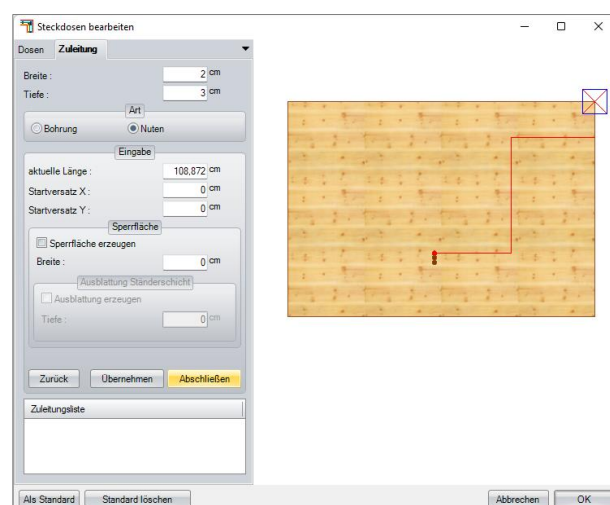
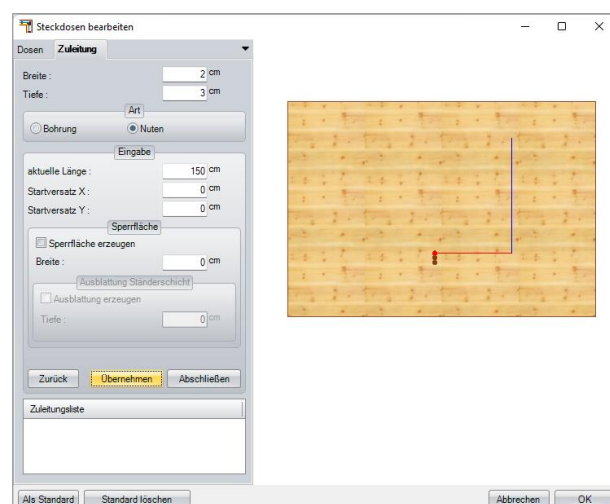
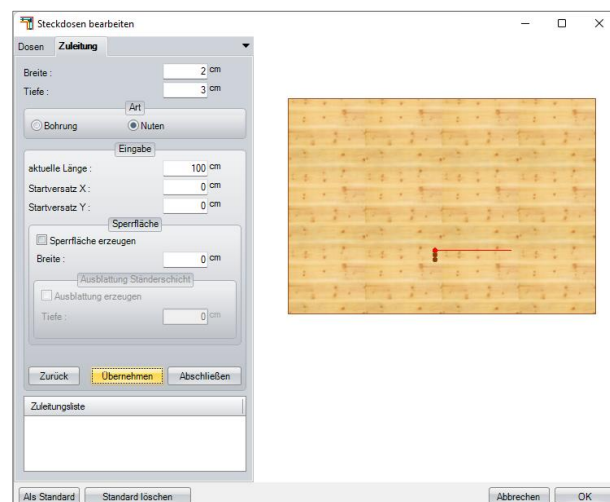
Um eine Zuleitung zu verlegen wählen Sie erstens die Art Bohrung oder Nuten, in unserem Beispiel Nuten. Klicken Sie mit der linken Maustaste die Dose an von der die Verlegung starten soll, Sie wird rot markiert. Nun fahren Sie mit der Maus von der Dose in die Richtung in der die erste Nut gesetzt werden soll, linke Maustaste bestätigen, es erscheint ein Wert unter aktuelle Länge, diesen Wert einfach durch einen beliebigen Wert ersetzen, in unserem Fall 1m, anschließend die erste Nutung mit Übernehmen abschließen. Bei der ersten Eingabe können Sie auch einen Startversatz eingeben, um auf besondere Gegebenheiten reagieren zu können.

Sie können jetzt mit der Maus einfach nach oben ziehen um die Richtung der anschließenden Nutung vorzugeben, linke Maustaste bestätigen, aktuelle Länge korrigieren, in unserem Beispiel 1,5m, und wieder mit dem Schalter Übernehmen die zweite Nutung abschließen.

Zuletzt soll noch eine Nutung nach rechts gezogen werden, dafür wieder die Maus nach rechts außen auf die Wand bewegen, um die seitliche Länge einfach direkt von der Wand abzugreifen, linke Maustaste, die Länge wurde durch das Abgreifen bereits korrekt eingetragen, und es muss jetzt noch mit dem Button Abschließen beendet werden, die Zuleitung wird unter Zuleitungsliste angezeigt.

Es können mehrere Zuleitungen durch Bohrungen und Nutungen erzeugt werden, diese werden nacheinander in der Zuleitungsliste ergänzt.

In dieser Zuleitungsliste werden alle Zuleitungen aufgenommen und können jederzeit über das Kontextmenü nachträglich angepasst oder gelöscht werden.





Steckdose bearbeiten

Sie finden diese Funktionen unter: **HRB/Bearbeitung/ Steckdose bearbeiten**

Hiermit können Sie eine bereits erzeugte Steckdose bearbeiten, die Handhabung ist wie beim setzen einer Steckdose.



Dämmung erzeugen in aktiven Stockwerk

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB/Bearbeitung/ Dämmung erzeugen in aktiven Stockwerk

Bei dieser Funktion werden alle Wände in einem aktiven Stockwerk automatisch erkannt, und die freien Bereiche einer Ständerschicht wie im Bild links mit einer Dämmfläche ausgefüllt.



Dämmung erzeugen

Sie finden diese Funktionen unter: **HRB/Bearbeitung/ Dämmung erzeugen**

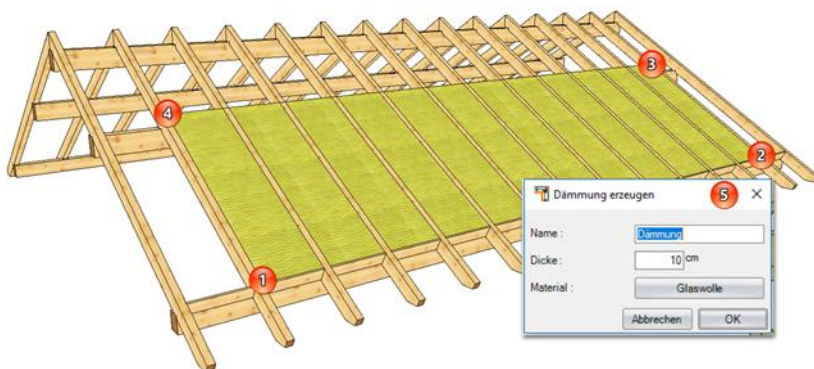
Bei dieser Funktion wählen Sie einfach mit der Maus aus, welche Wand Sie mit einer Dämmfläche versehen möchten. Auf gleiche Weise können Sie auch die Dämmung der Dachfläche erzeugen lassen. Ebenfalls können Sie hier auch die Dämmfläche des Daches wählen, damit diese aufgeteilt wird an den Sparren.



Dämmung erzeugen mit freiem Polygon

Sie finden diese Funktionen unter: **HRB/Bearbeitung/ Dämmung erzeugen mit freiem Polygon**

Bei dieser Funktion können Sie nicht nur für Wände Dämmung erzeugen, sondern zusätzlich auch in Dachflächen, Balkenlagen usw.



Bei dem freien Polygon müssen Sie als erstes die Fläche bestimmen, in der die Dämmung erzeugt werden soll. Im Beispiel sind das die Punkte 1 bis 4. Anschließend

mit rechter Maustaste die Bereichsauswahl beenden. Im Schritt 5 können Sie im sich öffnenden Fenster einen Namen für die zu erzeugenden Flächen bestimmen. Diese wird Ihnen später in der Massenermittlung angezeigt. Außerdem legen Sie in diesem Fenster noch die Dicke der zu erzeugenden Dämmflächen und das Material fest.

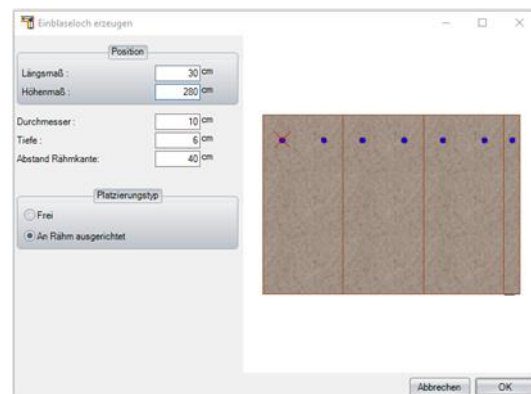


Einblaseloch erzeugen

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeitung / Einblaseloch erzeugen

Über diese Funktion können Sie einfach und unkompliziert Einblaselöcher frei oder an dem Rähm ausgerichtet erzeugen.



Ausfachungsriegel erzeugen

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeitung / Ausfachungsriegel erzeugen

Sie können mit dieser Funktion Ausfachungsriegel in Ständerschichten von mehrschichtigen Wänden erzeugen lassen.

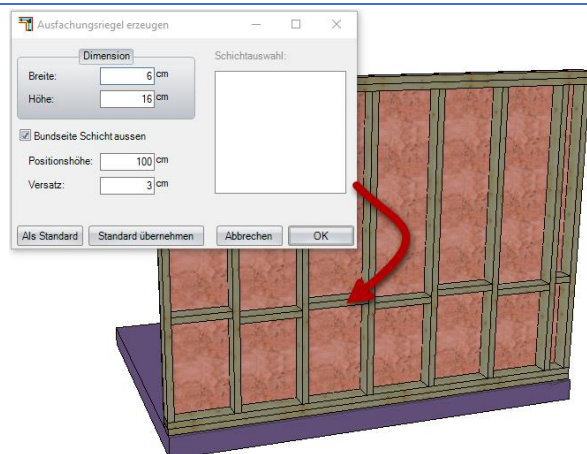


Ausfachungsriegel erzeugen

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeitung / Ausfachungsriegel erzeugen einzelne Wand

Sie können mit dieser Funktion Ausfachungsriegel in einer Ständerschicht einer mehrschichtigen Wand erzeugen lassen.

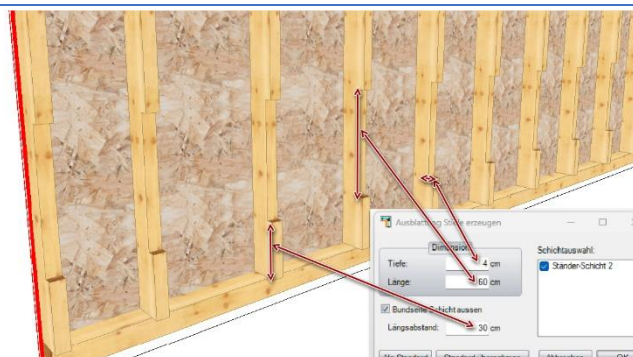


Ausblattung Stiele erzeugen

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeitung / Ausblattung Stiele erzeugen

Mit dieser Funktion lassen sich gleiche Ausblattung an Stielen einer einzelnen Ständerschicht oder aller vorhandenen Ständerschichten eines Stockwerks automatisch erzeugen.



Ausblattung Stiele erzeugen einer einzelnen Wand

Sie finden diese Funktionen unter:

HRB / Bearbeitung / Ausblattung Stiele erzeugen einzelne Wand

Macht eine Ausblattung wie **Ausblattung Stiele erzeugen**, nur für eine oder mehrerer Selbst Selektierte Wände.



Paketierung erstellen

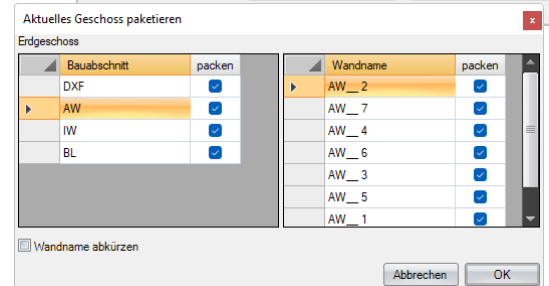
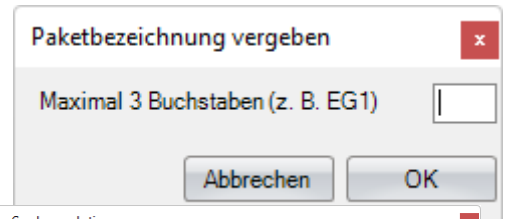
Das Programm bietet die Möglichkeit, aus jeder Wand einen Layer zu bilden. D.h., jede Wand im aktuellen Stockwerk wird zu einem Paket zusammengeschlossen, um z.B. bei der Maschinenübergabe einen besseren Überblick zu haben oder um von einzelnen Wänden eine Listenausgabe zu bekommen.

Dazu muss zu Beginn ein Name festgelegt werden, z.B. EG für Erdgeschoss.

Im folgenden Auswahlfenster können noch Wände abgewählt werden (Haken entfernen), für die keine Layer erzeugt werden sollen. Nach der Bestätigung mit OK wird nun für jede Wand ein Layer angelegt. Die einzelnen Layer finden Sie unter den Sichteigenschaften.

Wandname abkürzen:

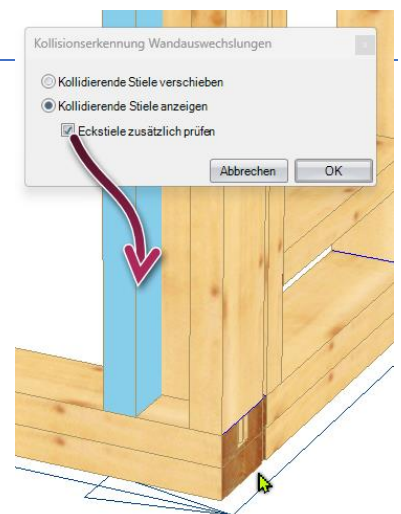
Alternativ können sie Wandnamen abkürzen wählen, so dass alle Außenwände mit AW und alle Innenwände mit IW abgekürzt werden.



Kollisionserkennung Wandauswechslungen

Diese Funktion dient zur Kontrolle von Überschneidungen der Stiele in HRB-Wänden, die durch die automatische Auswechslung von Öffnungen entstehen können. Die sich überschneidenden Ständer können entweder nur angezeigt oder automatisch verschoben werden.

Eckstiele zusätzlich prüfen; es werden alle Kollisionen zusätzlich angezeigt, wo die normalen Teilungsstiele mit Ecksystemen wie Grat-, Kehl- oder T-Anschlüssen kollidieren.





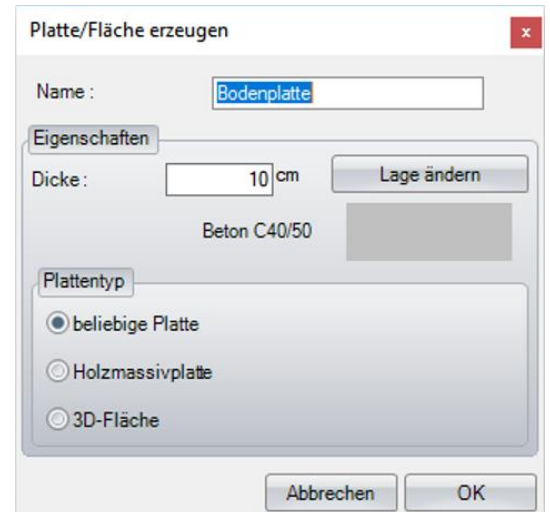
Platte / Fläche



Durch Punktauswahl erzeugen:

Durch Punktauswahl erzeugen: Über diese Funktion können Platten/Flächen durch Anklicken verschiedener Punkte erzeugt werden. Nach Auswahl der Ebene klicken Sie die benötigten Eckpunkte nacheinander an. Es öffnet sich für jeden ein Punkt ein Dialog, in dem der erzeugte Punkt über eine Parametereingabe kontrolliert und evtl. geändert werden kann. Die Höhenlage der Platte/Fläche zur gewählten Ebene kann während der Eingabe mit STRG + W oder im abschließenden Dialog mit dem Schalter Lage ändern verändert werden. Ist der letzte Punkt angeklickt worden, kann durch einen Rechtsklick und auswählen von Fertig, die Platte/Fläche erzeugt werden. Über einen Rechtsklick und Zurück werden einzelne Eckpunkte wieder gelöscht.

Im abschließenden Dialog kann ein Name der Platte/Fläche sowie die Dicke angegeben werden. Mit dem Schalter Lage ändern kann die Höhenlage verändert werden. Das Material können Sie durch klicken auf die Material Textur festlegen. Über Plattentyp können Sie festlegen welchen Plattentyp sie erzeugen wollen, eine beliebige Platte, eine Holzmassiv Platte, oder eine 3D-Fläche. Bitte beachten Sie das je nach Plattenart auch die Massenermittlung in der Listenausgabe erfolgt.



Durch Kopie erzeugen:

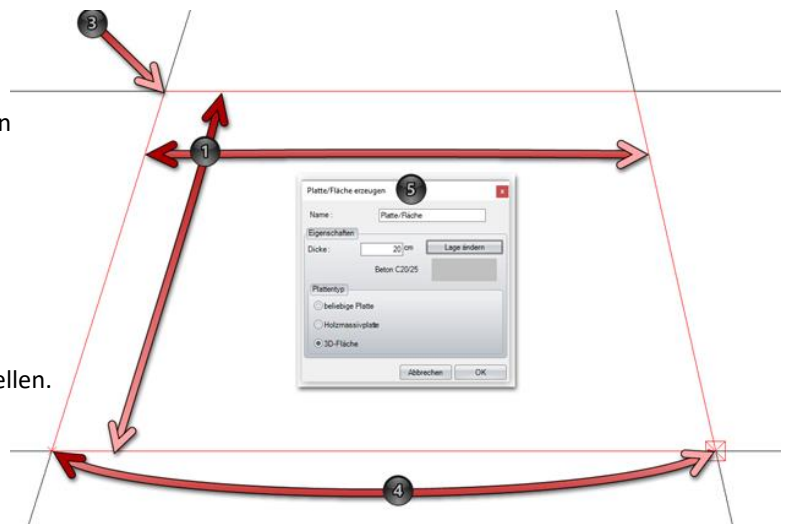
Hier kann eine Fläche durch eine Kopie von einer bereits bestehenden Fläche (z.B. Wand) erzeugt werden. Dafür die Fläche anklicken und im Dialog die Werte entsprechend eintragen. Hierbei werden auch Öffnungen der gewählten Fläche übernommen.

Fürs Erzeugen von 3D-Flächen kann die Shift-Taste zur Mehrfach-Auswahl genutzt werden. So können mehrere 3D-Flächen auf einmal erzeugt werden.



Durch Ebenenbegrenzung erzeugen:

1. Flächen oder Linien zur Begrenzung auswählen
2. Auswahl mit Shift Taste beenden
3. Höhe der zu erzeugenden Platte Festlegen
4. Start und Endpunkt der X-Achse festlegen
5. Im Dialogfenster die Gewünschte Platte einstellen.





Bodenplatte von Dachfläche erzeugen:

Diese Funktion erzeugt eine Bodenplatte unter einer angeklickten Dachlandschaft. Dabei werden die Konturen der Referenzlinien abgegriffen. Im Dialog können die gewünschten Einstellungen getroffen werden.

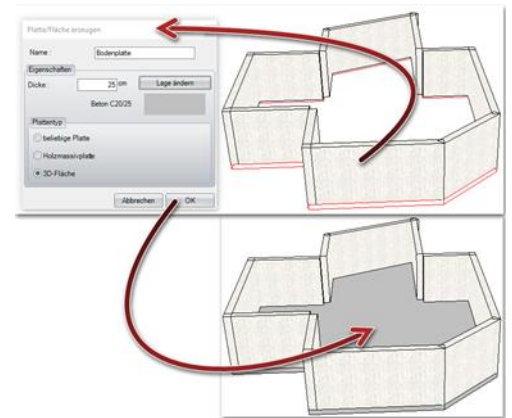


Bodenplatte anhand Wänden erzeugen:

Sie finden diese Funktionen unter: **Einfügen/Platte Fläche/Bodenplatte anhand Wänden erzeugen**

Es kann anhand eines eingegebenen Grundrisses mit Wänden eine dazu passende Bodenplatte erstellt werden.

Nach der Funktionsauswahl: Wählen Sie mit der Maus eine beliebige Wand. Es erscheint der Eingabedialog „Platte Fläche erzeugen“. Nachdem Sie die Parameter der Bodenplatte eingestellt haben, müssen Sie nur noch mit Ok bestätigen und die Bodenplatte wird anhand des Wandgrundrisses erstellt.

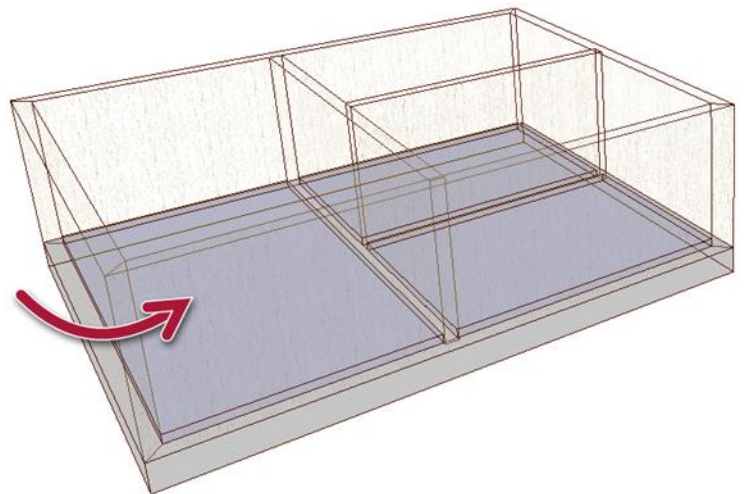


Estrich/Räume erzeugen:

Sie finden diese Funktionen unter: **Einfügen / Platten Flächen / Estrich/Räume erzeugen**

Es gibt eine neue Bauteilart Raumplatten. Diese werden beim Verlassen des Dachassistenten automatisch für jeden Raum eines Geschosses angelegt. Die Raumplattenhöhe wird dabei vom eingegebenen Fußbodenaufbau des jeweiligen Stockwerks übernommen.

Wurde ein Projekt nicht über den Dachassistenten eingegeben oder es ändert sich der Grundriss, können diese Raumplatten auch über die Funktion Estrich/Räume erzeugt werden.

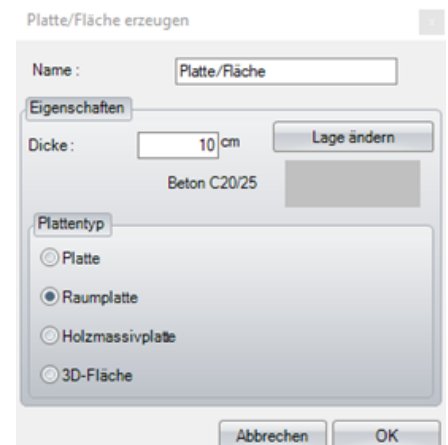


Einfügen / Platte/Fläche / Estrich/Räume erzeugen

Oder über die Plattenfunktionen unter **Einfügen / Platte Fläche:**

- **durch Punktauswahl**
- **durch Kopie erzeugen**
- **durch Ebenenbegrenzung erzeugen**
- **Bodenplatte von Dachflächen erzeugen**
- **Bodenplatte anhand Wänden erzeugen**

Diese erzeugten Platten können anschließend mit den Bearbeitungsfunktionen unter „**Einfügen / Platte/Fläche/Bearbeitung**“ bearbeitet und angepasst werden





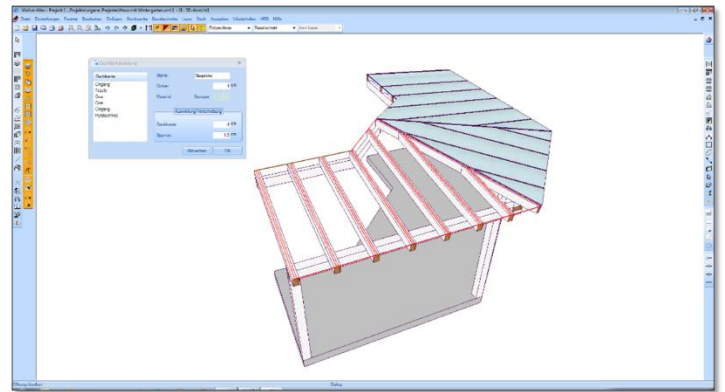
Öffnung erzeugen:

Hiermit lassen sich in vorher erzeugten Platten/Flächen Öffnungen erzeugen. Nach Auswahl der Ebene klicken Sie die benötigten Eckpunkte nacheinander an. Es öffnet sich für jeden Punkt ein Dialog, in dem der erzeugte Punkt über eine Parametereingabe kontrolliert und evtl. geändert werden kann. Ist der letzte Punkt angeklickt worden, kann durch einen Rechtsklick und Auswählen von Fertig die Öffnung erzeugt werden. Über einen Rechtsklick und Zurück werden einzelne Eckpunkte wieder gelöscht. Nach Fertigstellen der Öffnung kann im Dialog noch ein Name vergeben werden. Dieser Name wird in der Zeichnungsausgabe der Fläche sowie in der Listenausgabe angezeigt.



Fläche anhand Sparren Aufteilen:

Mit dieser Funktion lassen sich auf der Dachhaut über maximal 3 Sparrenfelder 3D-Flächen erzeugen, die anhand der vorhandenen Sparren geteilt werden. Man kann hier z. B. für Wintergärten oder Vordächer die entsprechenden Glasplatten erzeugen. Nach Auswahl der Funktion und der gewünschten Dachfläche öffnet sich ein Fenster, in dem sich die verschiedenen Werte einstellen lassen. Für die Platten stellt man sodann den Namen, die Dicke sowie das gewünschte Material ein. Auf der linken Seite werden alle in der Dachfläche vorhanden Dachkanten aufgelistet. Für jede der Dachkanten kann eine Verschiebung (Überstand oder Rücksprung) der erzeugten Bauteile eingestellt werden. Somit kann man z. B. bei der Traufkante einen Überstand hinterlegen. Unter der Einstellung Sparren wird eine Aufweitung der einzelnen Bauteile zueinander festgelegt. Das Maß wird aus der Sparrenmitte berechnet. Da diese Bauteile 3D-Flächen sind, lassen sie sich in der 3D-Flächenliste oder als Zeichnung auswerten.



Scharenteilung



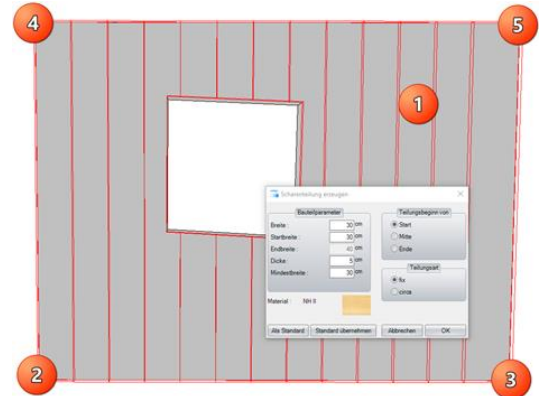
Scharenteilung einfügen:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen/Platte/Fläche/Scharenteilung/ Scharenteilung einfügen

Sie können eine Scharenteilung auf Flächen wie Bodenplatte, Wandkonturen oder 3D-Fläche erzeugen.

1. Fläche auswählen
2. Startpunkt Referenzlinie
3. Endpunkt Referenzlinie
4. Startpunkt für Scharenteilung
5. Endpunkt für Scharenteilung



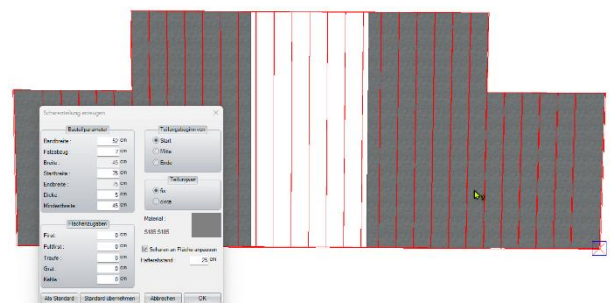
Scharenteilung erzeugen Fläche:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen/Platte/Fläche/Scharenteilung erzeugen Fläche

Mit der Scharenteilung erzeugen Fläche können Sie einen beliebigen Bereich für die Erzeugung der Scharenteilung festlegen.

1. Ebene auswählen
2. Bereich Punkt für Punkt aufziehen
3. Rechteckmaustaste fertig auswählen
4. Anfang der Teilung setzen



5. Endpunkt des Teilungsbereiches bestätigen



Scharenteilung erzeugen Bauabschnitt:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen/Platte/Fläche/Scharenteilung/ Scharenteilung erzeugen Bauabschnitt

Mit dieser Funktion können Sie automatisch eine Scharenteilung auf allen Dachflächen, die in dem aktiv ausgewählten Bauabschnitt sind, erzeugen lassen.



Verwundene Fläche erzeugen:

Sie finden diese Funktion auf der linken Seite unter: **Platte Fläche / Verwundene Fläche erzeugen**

Mit verwundenen Flächen soll es Ihnen erleichtert werden, ein unebenes Gelände leicht und unkompliziert zu visualisieren.

Sie haben zwei Möglichkeiten eine verwundene Fläche zu erzeugen: Verwundene Fläche erzeugen:



1. Sie greifen beliebige Punkte in der 3D Ansicht ab, um eine verwundene Fläche zu erzeugen.



2. Verwundene Fläche über Linien erzeugen:

Sie fahren an vorhandenen Linien mit Ihrer Maus ab, an denen eine verwundene Fläche erzeugt werden soll. Außerdem haben Sie noch 4 Möglichkeiten, um die vorhandenen Flächen nachzubearbeiten:



1. Punkt verschieben (Klicken Sie mit der linken Maustaste kurz die gesamte verwundene Fläche an. Wählen Sie anschließend kurz den Punkt mit der linken Maustaste an, den Sie verschieben möchten und wieder mit kurzem linken Mausklick den Punkt auf den der Punkt verschoben werden soll.)



2. Punkt hinzufügen (Klicken Sie mit der linken Maustaste kurz die gesamte verwundene Fläche an, dann mit der linken Maustaste kurz den Flächenpunkt der verschoben werden soll und abschließend klicken Sie mit der linken Maustaste die neue Position an, um den der Punkt verschoben werden soll.)

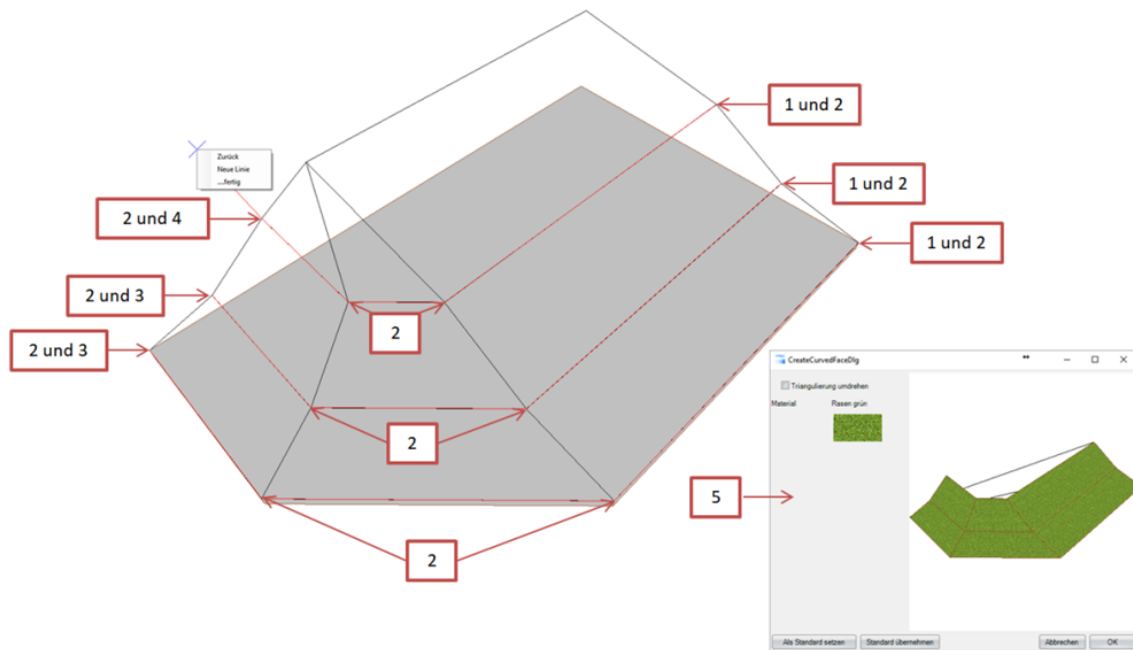


3. Fläche hinzufügen (klicken Sie mit der linken Maustaste kurz die gesamte verwundene Fläche an, klicken Sie mit der linken Maustaste nun kurz drei Punkte an, zwischen denen eine Fläche zusätzlich erzeugt werden soll.)



4. Fläche entfernen (Klicken Sie mit der linken Maustaste kurz die gesamte verwundene Fläche an und anschließend die Fläche, die Sie entfernen wollen.)

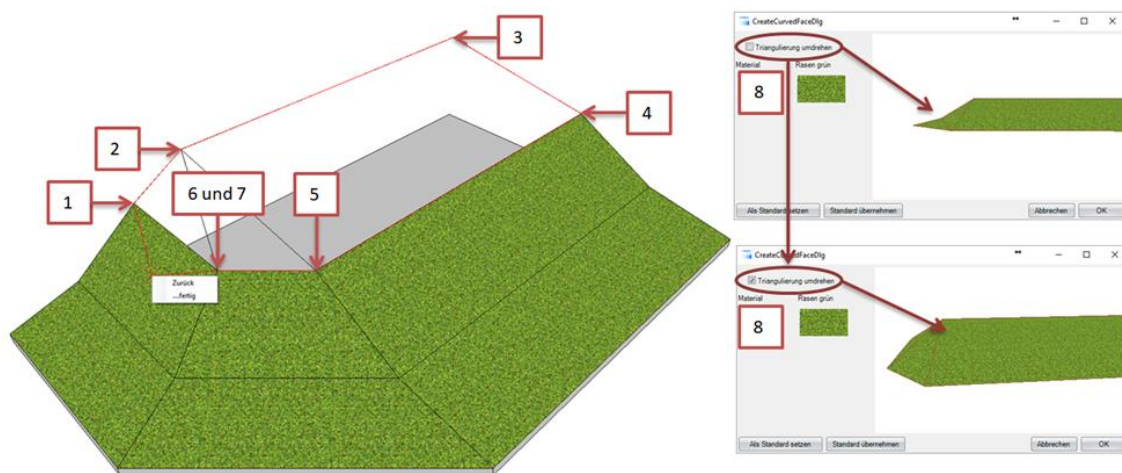
Beispiel 1 verwundene Fläche über Linien erzeugen



1. Höhe des Linienzuges durch kurzes Klicken der linken Maustaste festlegen
2. Linienzug mit kurzem Klicken der linken Maustaste abfahren
3. Untermenü durch kurzes Klicken der rechten Maustaste aufrufen und neue Linie auswählen.
So lange Punkt 1 bis 3 wiederholen, bis alle gewünschten Höhenlinien (wie im Bild zu sehen) rot angezeigt werden.
4. Abschließend im Untermenü „...fertig“ auswählen.
5. Es öffnet sich ein Fenster mit einer Vorschau Ihrer Fläche, die Sie dann mit „OK“ übernehmen können.

Wichtig: den Linienzug immer in eine Richtung aufziehen, entweder von rechts nach links wie in diesem Beispiel, oder umgekehrt von links nach rechts.

Beispiel 2 verwundene Fläche erzeugen



1. Die Punkte 1 -6 durch kurzes Klicken der linken Maustaste abfahren.
2. Untermenü aufrufen durch kurzes Klicken der rechten Maustaste, und „...fertig“ auswählen.
3. Im geöffneten Vorschaufenster können Sie noch wählen „Triangulierung umdrehen“. Den sich daraus ergebenden Unterschied können Sie gut an den beiden rechten Fenstern im oberen Bild erkennen.

Wichtig: Wenn möglich sollte der Punkt 1 und 2 den Sie abgreifen steigend sein, da sonst die Flächenberechnung beeinträchtigt werden könnte.



Balkendecke erstellen:

Nach Auswahl der Funktion muss zuerst eine Ebene ausgewählt werden, in der die Balkendecke liegt. Als Nächstes werden die einzelnen Punkte für den Grundriss der Balkendecke mit der Maus angeklickt. Nach Auswahl des letzten Punktes wird mit einem Rechtsklick und Fertig der Grundriss für die Balkendecke erzeugt. Im nächsten Schritt muss eine Grundlinie über zwei Punkte erzeugt werden. Diese Achse dient zur Ausrichtung der Bauteile über einen Winkel, der später festgelegt werden kann. Im dritten Schritt wird die Ausrichtung der Balkendecke in Z-Richtung (nach oben oder unten) festgelegt.

Nun öffnet sich das Dialogfenster, in dem die Parameter für die Balkendecke eingegeben werden.

Niveau: Einstellen eines Höhenabstandes zur Bundseite.

Speichern: Abspeichern einer Deckendefinition.

Speichern unter: Abspeichern einer bestehenden Deckendefinition unter einem neuen Namen.

Löschen: Löschen der im Auswahlfeld eingestellten Decke.

Laden: Laden der im Auswahlfeld eingestellten Decke.

Schicht hinzufügen: Anfügen einer neuen Schicht.

Schicht löschen: Löschen einer bestehenden Schicht (es wird die jeweils aktive Schicht gelöscht).

Dicke: Einstellen der Schichtdicke und zugleich der Bauteildicke.

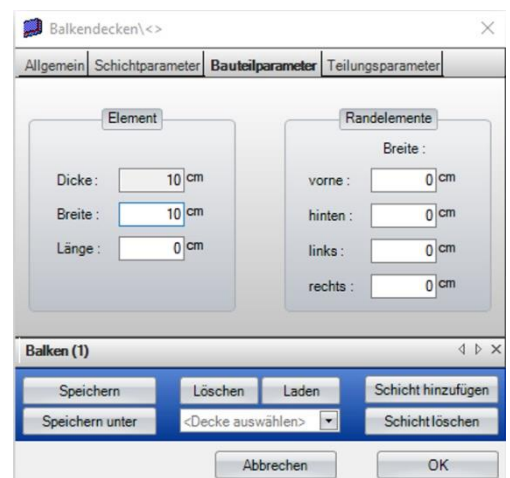
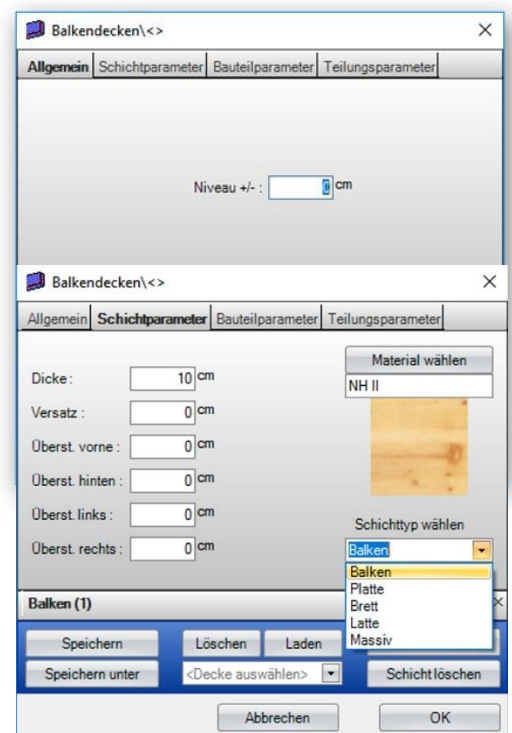
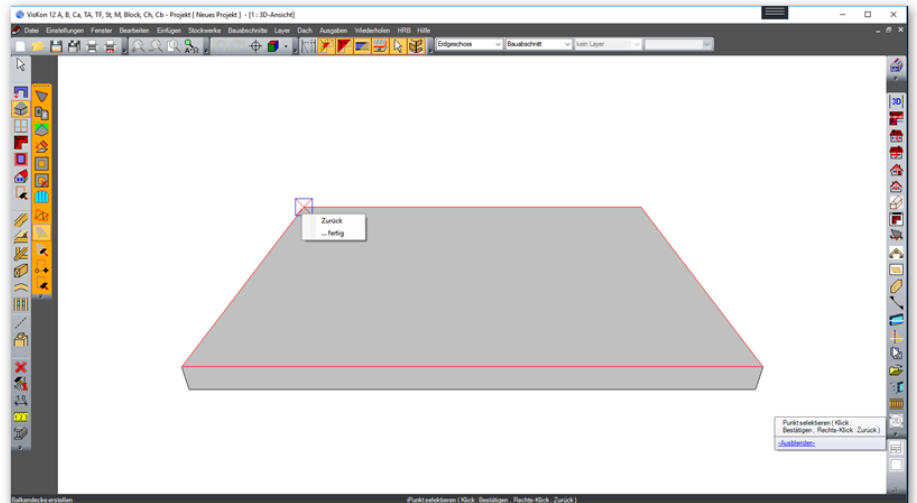
Versatz: Einstellmöglichkeit eines Versatzes für die Schicht. Dadurch besteht die Möglichkeit, einen Abstand zwischen zwei Schichten einzugeben oder Schichten ineinander zu legen.

Überstand vorne, hinten, links, rechts: Hier können Überstände der Schicht eingestellt werden. Die Maße beziehen sich auf die vorher erzeugte Kontur der Balkendecke.

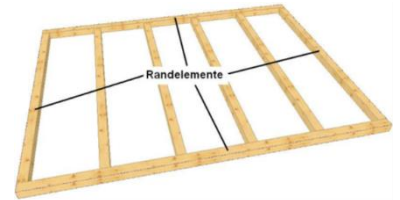
Material wählen: Auswählen eines Materials für die Bauteile der aktuellen Schicht.

Schichttyp wählen: Auswahl des Schichttyps der Schicht.

Element: Einstellung der Bauteilabmessung für die aktive Schicht. Die Höhe wird dabei aus der Schichtdicke übernommen. Die Länge ist momentan noch ohne Funktion.



Randelemente: Hiermit lassen sich Randelemente, z.B. Randbalken, automatisch erstellen.



Teilungsart: Hier kann entweder ein festes oder variables Achsmaß eingestellt werden.

Achsmaß: Hier kann entweder das feste Achsmaß oder ein ca. Achsmaß (bei Auswahl variables Achsmaß) eingestellt werden.

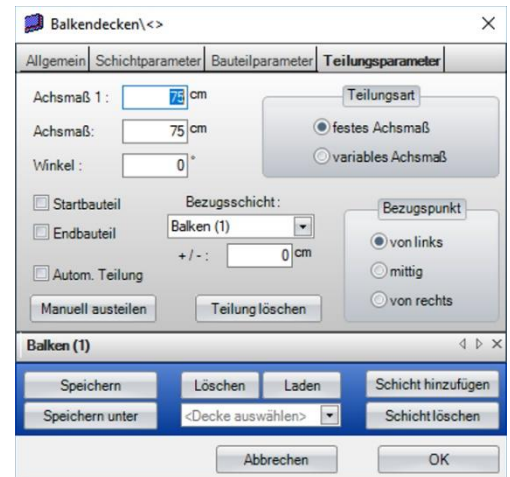
Bezugspunkt: Legt den Startpunkt der Teilung fest.

Startbauteil / Endbauteil: Erzeugen eines Startbauteils oder Endbauteils.

Bezugsschicht: Hier kann eine Bezugsschicht ausgewählt werden, auf die sich die Teilung der aktuellen Schicht ausrichtet. Zusätzlich kann zu dieser Schicht ein Versatzmaß angegeben werden.

Autom. Teilung: Wird hier ein Haken gesetzt, wird die Teilung der aktuellen Schicht automatisch mit den eingestellten Werten erzeugt. Entfernt man den Haken, wird auch die Teilung gelöscht.

Manuell austeilen: Wählt man diesen Button, wird der Dialog ausgeblendet und es können zwei Punkte angeklickt werden. Nach Bestätigen des zweiten Punktes wird der Dialog wieder eingeblendet und die Teilung angezeigt. Die manuelle Teilung kann auch mehrfach erzeugt werden. Mit Teilung löschen wird diese manuelle Teilung gelöscht.



Balkendecke bearbeiten

Mit dieser Funktion kann eine bereits bestehende Balkendecke bearbeitet werden.



Öffnung erzeugen (Balkendecke)

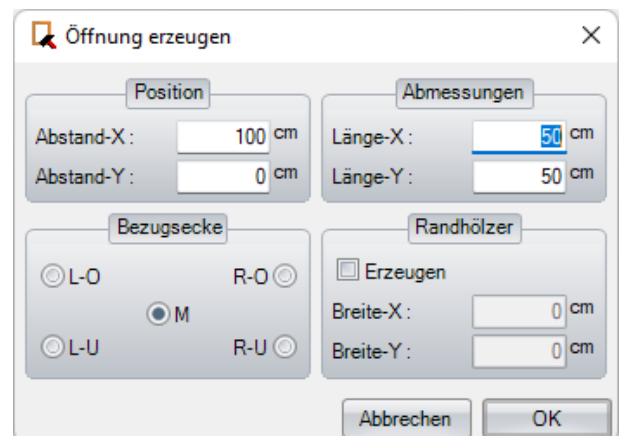
Hiermit können Öffnungen in einer Balkendecke erzeugt werden. Dazu muss als Erstes ein Bezugspunkt angegeben werden. Nun kann die Öffnung mit der Maus positioniert werden. Nach Anklicken des Absetzpunktes öffnet sich der Eingabedialog.

Position: Eingabe der Abstände zum vorher festgesetzten Bezugspunkt.

Abmessungen: Größe der Öffnung.

Bezugsecke: Die Maße der Positionen beziehen sich auf die eingestellte Bezugsecke.

Randhölzer: Dient zum Erzeugen von Randhölzern (Wechsel, Füllholz). Diese Bauteile werden nicht automatisch angepasst.





Öffnung bearbeiten/ändern (Balkendecke)

Öffnung bearbeiten/ändern: Durch Anklicken der Öffnungsfläche kann diese im Dialog verändert werden.



Fenster/Türen



Fenster frei erzeugen



Fenster mittig 2 Punkte



Fenster bearbeiten



Tür frei erzeugen



Tür mittig 2 Punkte



Tür bearbeiten



Fenster frei erzeugen:

Nach Anklicken der Funktion und einem Klick auf die entsprechende Wand hängt der Umriss des Fensters bereits an der Maus. Mit einem weiteren Klick positionieren Sie das Fenster und können im Eingabedialog die benötigten Werte eingeben.

Standard: Auswählen von gespeicherten Standards.

Neu: Abspeichern von Standardwerten unter einem Namen.

Löschen: Löschen eines abgespeicherten Standards.

Name: Bezeichnung der Öffnung die auch in der Listenausgabe angezeigt wird.

Fensterbreite: Gibt die Breite der Fensteröffnung an.

Fensterhöhe: Gibt die Höhe der Fensteröffnung an.

Brüstungshöhe: Gibt die Höhe der Brüstung an.

Sturzhöhe: Hier wird die Sturzhöhe angezeigt.

Position in der Wand: Hier wird der Abstand des Fensters von der linken (Ecke A) oder rechten (Ecke B) Ecke eingestellt.

Blockbohlenparameter: Hier findet man die verschiedenen Einstellungen für Blockbohlenwände.

Ausweitungen: Öffnet den Dialog für Ausweitungen der einzelnen Schichten.

Querschnitt aus aktueller Wand übernehmen (Sturz,...):

Querschnitt der Ständerschicht wird automatisch auch für den Sturz übernommen.

Sturz stehend: können Querschnitt, Anzahl und Position des Stehenden Sturzes festgelegt werden.

Anschlag vertikal erzeugen: Ein vertikaler Anschlag wird in 3D und 2D Ansichten angezeigt.

Anschlag horizontal erzeugen: Ein horizontaler Anschlag wird in 3D und 2D Ansichten angezeigt.

Bezugspunkt bei Wand: Einstellung, von welcher Ecke (A = links; B = rechts) das Positionsmaß gemessen wird.

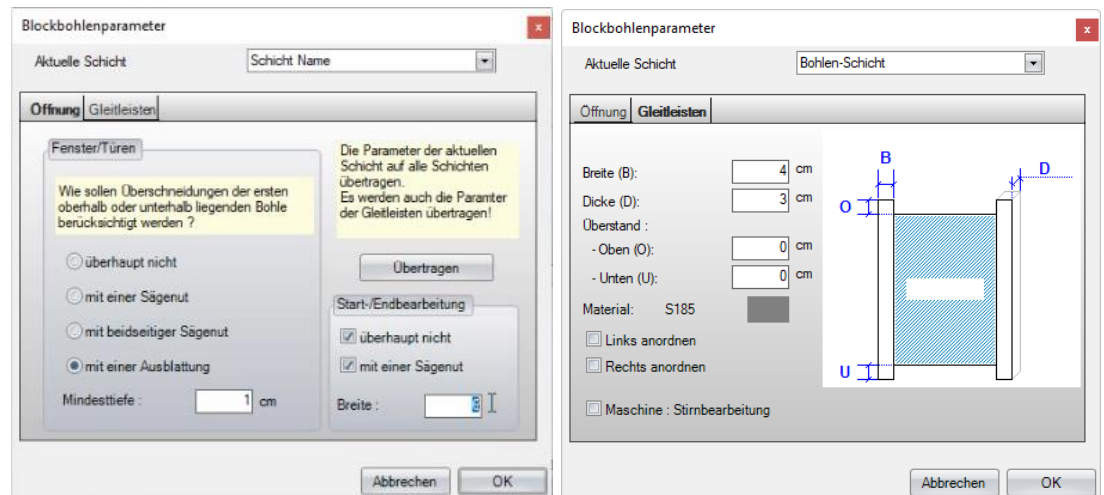
Bezugsseite an Fenster: Gibt an, an welcher Seite des Fensters das Positionsmaß angetragen wird.

Breite / Anzahl Wechsel: Hier können Sie die Anzahl und Breite ihrer Brüstung und Sturzhölzer festlegen.

Breite / Anzahl Füllholz: Hier können Sie die Anzahl und Breite ihrer Füllstiele, Seitenständer und Seitenständer für Brüstung festlegen.

Blockbohlenparameter:

In dem Blockbohlenparametern können Sie einstellen, mit welchen Maschineneinheiten Öffnungen und wie die Gleitleisten erzeugt werden sollen.



Bei Öffnung wird eingestellt, wie die Fensteröffnungen beim Ausschneiden der Blockbohlen berücksichtigt werden. Unter Gleitleisten werden die Einstellungen der Gleitleisten definiert.

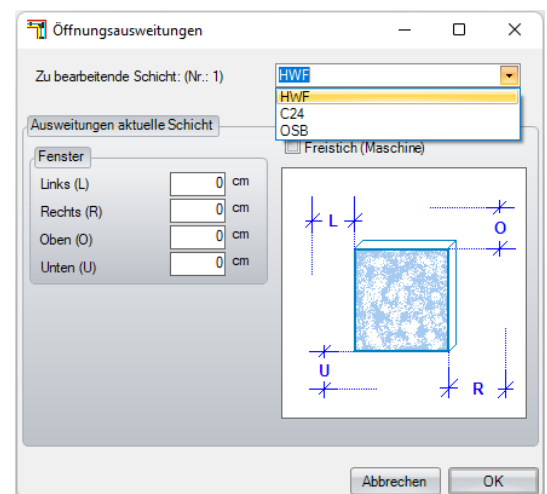
Ausweitungen:

Unter Aufweitungen können Sie für jede einzelne Schicht Aufweitungen für eine Fenster oder Türöffnung definieren.

Zu bearbeitende Schicht: Hier wird die Schicht eingestellt, für die man eine Ausweitung eingeben möchte.

Ausweitung aktuelle Schicht: Eingabe der Maße für Ausweitungen (bei minus = kleiner als Fenster).

Anschlag: Hier kann ein Anschlag für das Fenster eingestellt werden.



Flügel:

Reiter Werte

Flügelreihe anfügen: es wird eine neue Reihe horizontal eingefügt.

Flügelreihe entfernen: nach dem eine Flügelreihe auf der linken Seite ausgewählt wurde, kann sie mit dieser Funktion wieder entfernt werden.

Flügel anfügen: fügt eine neue Flügelreihe vertikal ein.

Flügel entfernen: entfernt eine Flügelreihe.

Automatische Flügelbreite: errechnet für mehrere Flügel nebeneinander eine Gleichmassige Flügelbreite wobei die gesamtbreite von der Fensterbreite übernommen wird die im Reiter Allgemeines zu finden ist. Ohne Automatische Flügelbreite muss jedem Flügel eine Breite vorgegeben werden und unter Allgemeines ist die Fensterbreite nicht mehr eingegeben werden.

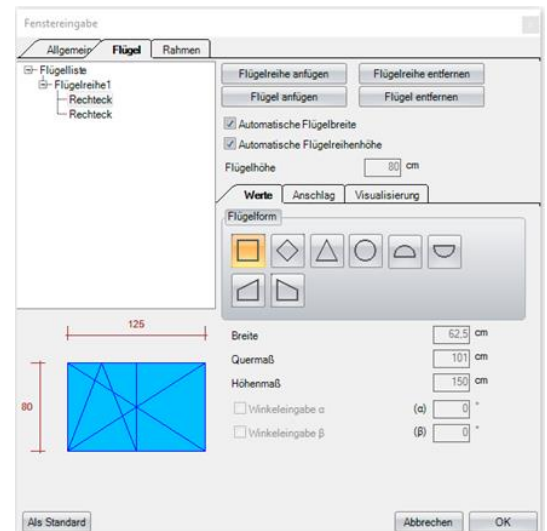
Automatische Flügelhöhe: errechnet für mehrere Flügel übereinander eine Gleichmassige Flügelhöhe wobei die gesamthöhe von der Fensterhöhe übernommen wird die im Reiter Allgemeines zu finden ist. Ohne Automatische Flügelhöhe muss jedem Flügel eine Höhe vorgegeben werden und unter Allgemeines ist die Fensterhöhe nicht mehr eingegeben werden.

Flügelhöhe: kann wen nicht auf automatische Flügelhöhe berechnen, die gewünschte Höhe manuell vorgegeben werden.

Flügelform: hier wird die gewünschte Flügelform festgelegt.

Breite: zeigt die aktuelle Flügelbreite, und bei nicht automatischer Flügelbreite kann die gewünschte Breite eingegeben werden.

Quermaß, Höhenmaß, Winkleingabe α und Winkleingabe β : diese Eingabe Möglichkeiten schalten sich bei Flügelformen wie Raute, Dreieck und Trapez frei und dienen die Flügelformen über Quermaß und Höhenmaß oder jeweils alternativ über eine Winkelvorgabe zu bestimmen.



Reiter Anschlag:

hier kann ein Anschlag ausgewählt werden, damit er sichtbar ist muss unter Allgemeines Anschlag vertikal und horizontal aktiviert sein damit auch der ausgewählte Anschlag angezeigt wird.

Flügel öffnen in %: damit lässt sich das Türblatt in der 3D Ansicht geöffnet darstellen.

Reiter Visualisierung

Sprossen vertikal: Anzahl der Sprossen die in einem Flügel vertikal erzeugt werden sollen.

Sprossen horizontal: Anzahl der Sprossen die in einem Flügel horizontal erzeugt werden sollen.

Rahmen

Individuell: sollen nicht alle Flügel den selben Rahmen bekommen der unter dem Reiter Rahmen eingegeben ist, kann ein separater Rahmen für den aktuell ausgewählten Flügel erzeugt werden.

Rahmen erzeugen: hier können Sie entscheiden ob ein Rahmen erzeugt werden soll.

Rahmen mittig: hier können Sie entscheiden ob der Rahmen mittig der Wand, oder Außenseite Wand erzeugt werden soll.

Rücksprung: kann eingegeben werden wie weit der rahmen nach innen in die Wand verschoben werden soll.

Breit: Rahmenbreite die erzeugt werden soll.

Höhe: Rahmenhöhe die erzeugt werden soll.

Material: das Material kann durch anklicken der 3D Textur geändert werden.

Fensterbank hinzufügen: hier können Sie entscheiden ob eine Fensterbank erzeugt werden soll.

Breite: Vorgabe der Breite die die Fensterbank haben soll.

Überstand: wie weit die Fensterbank Außenseite Wand überstehen soll.

Material: das Material kann durch Anklicken der 3D Textur geändert werden.

Laibung erzeugen: hier können Sie entscheiden ob eine Laibung erzeugt werden soll.

Laibung außen: Fensterlaibung wird zur Außenseite erzeugt.

Laibung innen: Fensterlaibung wird auf der Innenseite erzeugt.

Frontbrett erzeugen: hier können Sie entscheiden ob Frontbretter erzeugt werden sollen.

Außen: Frontbretter wird auf der Außenseite erzeugt

Innen: Frontbretter werden auf der Innenseite erzeugt.

Breite: Breite der Frontbretter

Breite Sturzbrett: Breite für das Sturzbrett.

Dicke: Dicke für Frontbretter und Sturzbretter.

Material: das Material kann durch Anklicken der 3D Textur geändert werden.



Fenster mittig:

Bei dieser Art werden nach Auswahl der Wand zwei Punkte angeklickt. Die Öffnung wird mittig zwischen diesen beiden Punkten gesetzt. Die weiteren Einstellungen sind gleich wie bei einem freien Fenster.



Fenster bearbeiten:

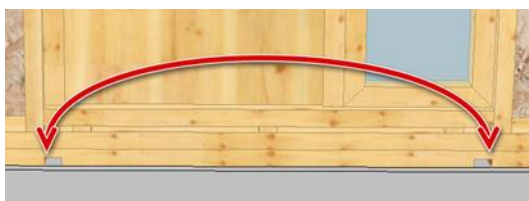
Öffnet nach Anklicken der jeweiligen Öffnungsfläche den Fensterdialog mit den aktuellen Maßen der Fensteröffnung. Diese können nun abgeändert werden.

Tür frei erzeugen:



Die Vorgehensweise und Einstellungen für Türöffnungen sind analog zu den Fensteröffnungen. Es kann bei einer Türöffnung zusätzlich eine Schwellenhöhe eingegeben werden. Die Türöffnung wird um dieses Maß nach oben gesetzt.

In der Türeingabe kann automatisch eine Ausblattung an den Schwellen eingegeben werden, wodurch das nachträgliche Herausschneiden auf der Baustelle in den Türbereichen erleichtert wird.





Dach:



Dachassistent Starten:

Dieser Button startet den Dachassistenten. Eine genaue Beschreibung des Assistenten finden Sie weiter hinten im Handbuch.

DER DACHASSISTENT

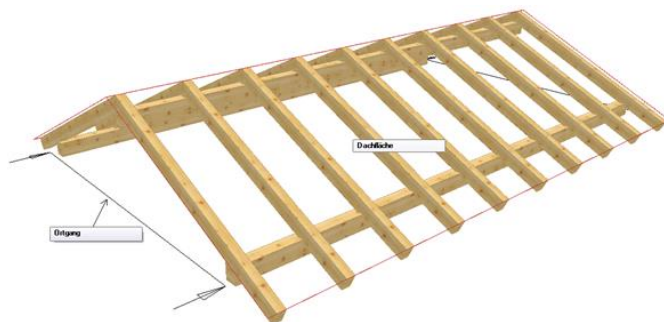


Profil ändern:

Profil ändern:

Mit diesem Schalter können Änderungen in den Profileinstellungen der Dachflächen vorgenommen werden. Nach Auswahl der Funktion klicken Sie auf die jeweilige Dachfläche, die Sie ändern wollen. Nun öffnet sich der Profileingabedialog.

Zum Ändern eines Ortgangüberstands klicken Sie am besten auf die angezeigte Ortganglinie (schwarze Linie mit Pfeilen an den Enden).



Manuelle sofort aufheben

Wurden manuelle Bearbeitungen an Dachbauteilen oder Dachflächen vorgenommen, werden diese beim Verlassen der Profileingabe rot angezeigt. Mit manuell sofort aufheben, werden diese Bauteile wieder in den im Profil eingegebenen Originalzustand zurückgesetzt, mit OK bleiben sie erhalten. Es werden allerdings nicht die Profilveränderungen übernommen.

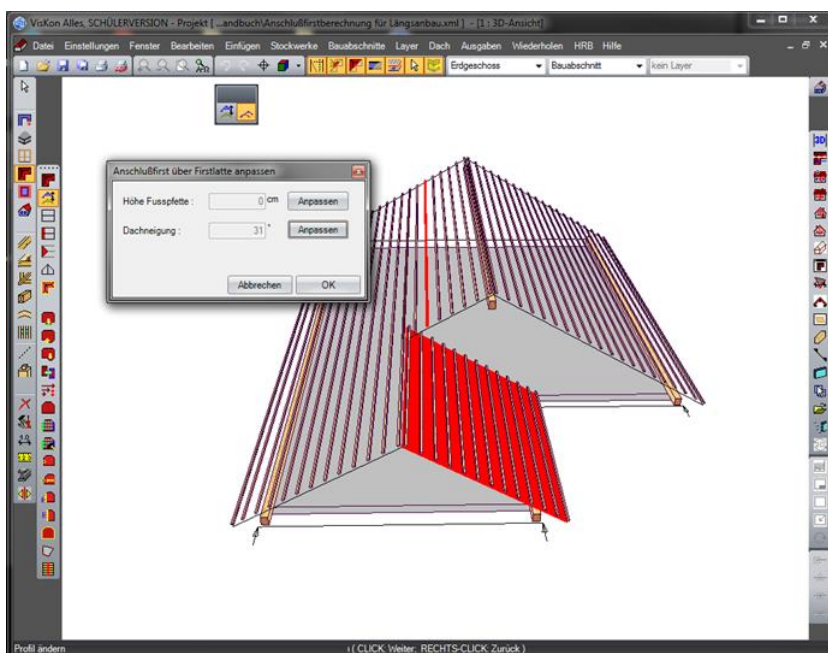


Anschlussfirst über Firstlatte anpassen:

Diese Funktion finden Sie in der linken Sidebar **Dach / Profil ändern / Anschlussfirst über Firstlatte anpassen**

Mit Anschlussfirst über Firstlatte anpassen ist es möglich, Walmflächen an die vorhandene Lattenteilung der Gegen-Fläche anzupassen.

Zuerst muss die Lattung, wie im Profil hinterlegt, erzeugt werden. Dies geschieht mit der F7-Taste. Nun wählen Sie die Fläche (Anschlussfirst über Firstlatte anpassen), die angepasst werden soll. Im nächsten Schritt suchen Sie sich die Dachlatte der Gegen-Fläche, an der die Walmfläche angepasst werden soll. Im nun erscheinenden Fenster haben Sie wahlweise die Möglichkeit, die Fläche über die Auflagehöhe der Fußpfette oder der Dachneigung anzupassen.



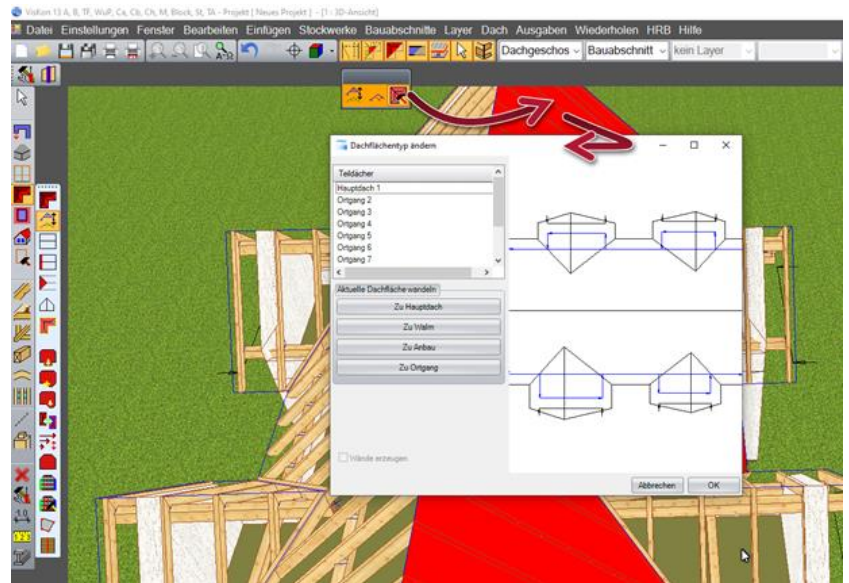


Profil Dachflächentyp ändern:

Sie finden diese Funktionen unter: **Dach / Profil ändern**

Es können vorhandene Dachflächen von ihrer Art nachträglich geändert werden.

Beispiel: Es kann eine Hauptdachfläche in eine Anbaufläche geändert werden ohne das Hauptdach zu löschen. Dabei werden die Werte des Hauptdaches automatisch in der Anbaufläche übernommen.



Hauptdach:

Hauptdachprofil erzeugen:

Diese Funktion benötigen Sie zum Erzeugen von Hauptdachflächen. Hier öffnet sich eine Auswahlbox mit zwei Möglichkeiten; entweder über 2 Kanten oder 5 Punkte. Ein Hauptdach besteht aus zwei Flächen, die sich parallel gegenüber liegen. Für jede Dachfläche wird eine so genannte Referenzlinie miterzeugt. Diese Referenzlinien müssen in sich immer geschlossen sein, damit die Dachausmittlung korrekt erstellt wird.

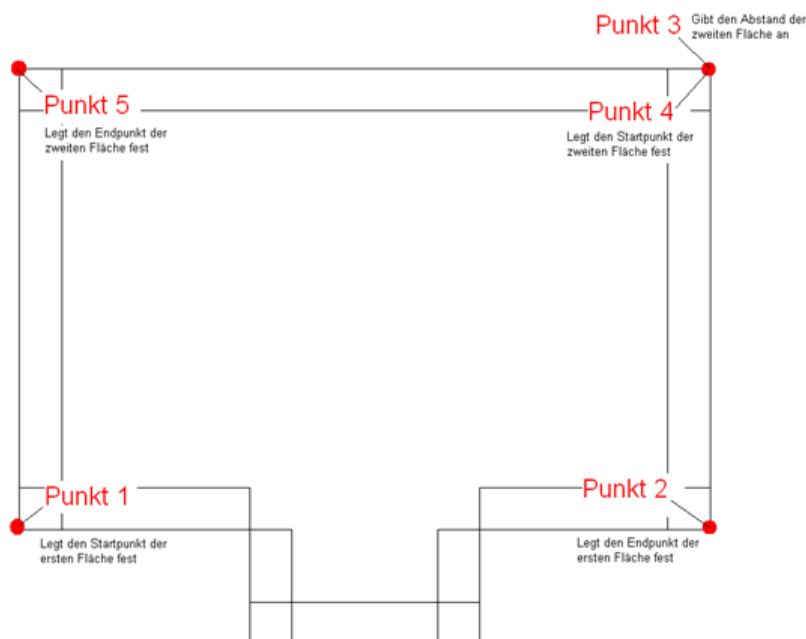
Hauptdachprofil erzeugen über 2 Kanten:

Hier müssen zwei Kanten angeklickt werden, die parallel gegenüber liegen, um das Hauptdach zu erzeugen. Die Dachfläche wird dabei jeweils so lang erzeugt, wie die Kante, die angeklickt wird. Eine Hilfslinie ist deshalb bei dieser Methode als Kante ungeeignet.



Hauptdachprofil erzeugen über 5 Punkte:

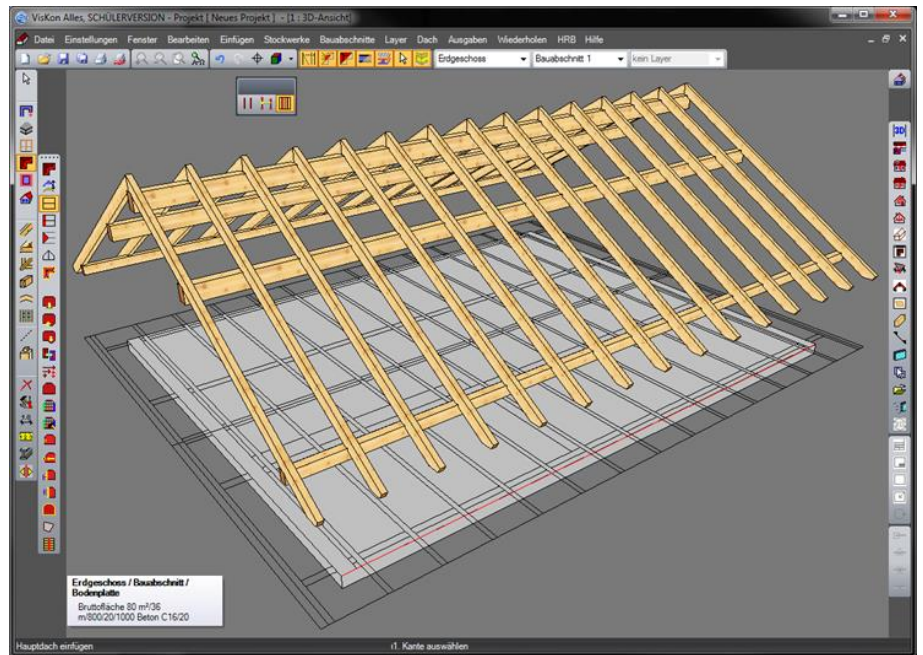
Bei dieser Methode wird das komplette Dach über 5 Punkte festgelegt. Die Länge einer Dachfläche wird selber über jeweils 2 Punkte bestimmt. Nach dem Anlegen der ersten Fläche über 2 Punkte wird mit dem 3. Punkt der parallele Abstand der zweiten Fläche festgelegt. Diese wird jetzt ebenfalls über 2 Punkte festgelegt.



2 Kanten 2 Flächen:

Dachprofil erzeugen mit Kante und Flächen-Auswahl

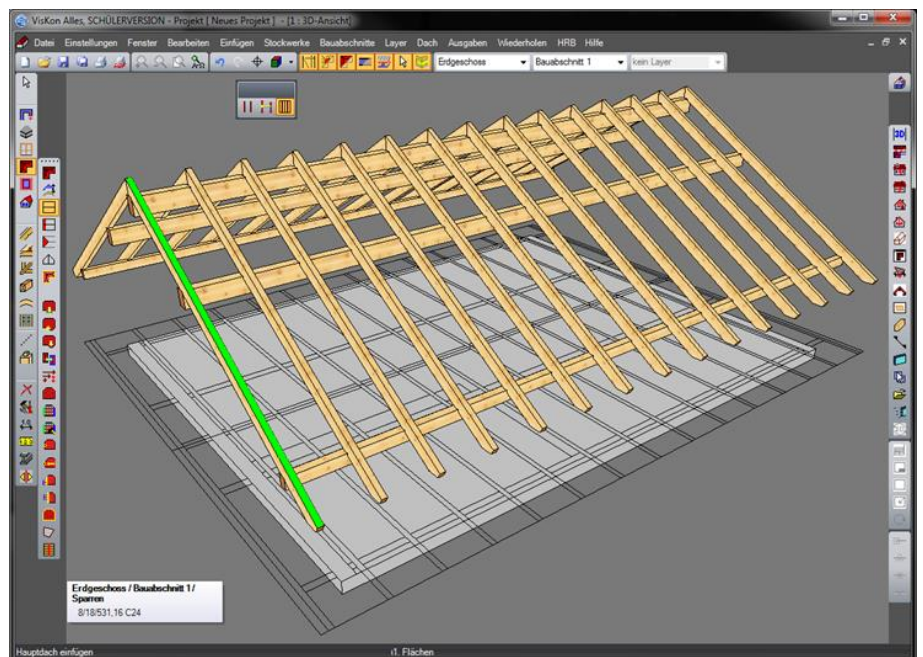
1. Kante zur Erzeugung der Referenzlinie auswählen (ergibt spätere Profilbreite)



2. Die Ebene auswählen, die zur Profilberechnung genutzt werden soll. (Sparren oberseite)

Anschließend Punkt 1 und 2 für die Gegenfläche wiederholen.

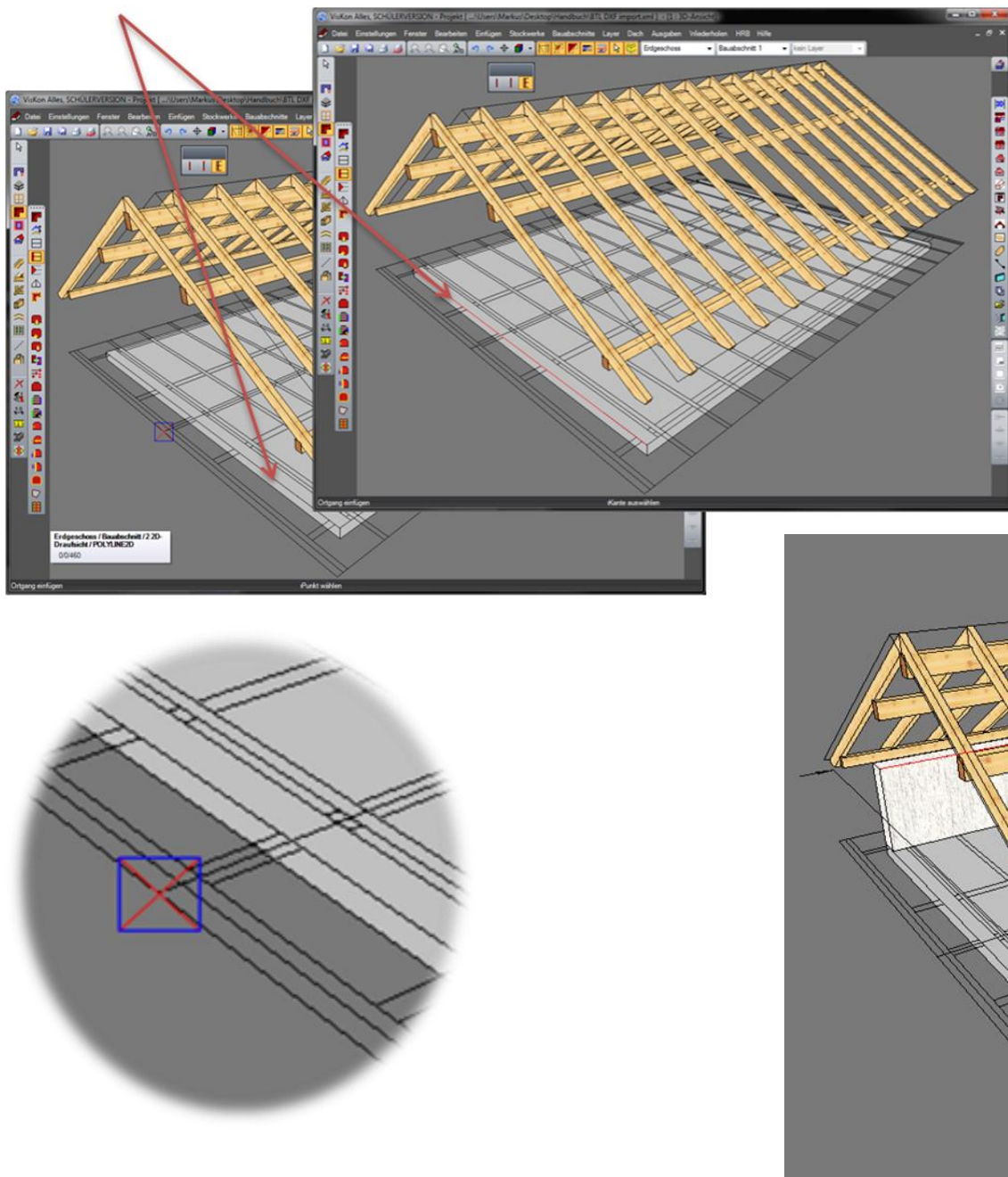
Die Eingabe einer Anbaufläche ist von der Vorgehensweise identisch wie beim Hauptdach, da sie aus zwei Flächen besteht. Eine Walmfläche wird, da es sich nur um eine Fläche handelt, auch nur über eine Kante und eine Fläche erzeugt.



Anschließend wird die Dachfläche durch Dachflächenlinien angezeigt.

Setzen eines Ortanges mit Kante und Punkt

1. Kante zur Erzeugung der Referenzlinie Auswählen.



2. Den Dachüberstand inklusive des Schalungsüberstandes auswählen.

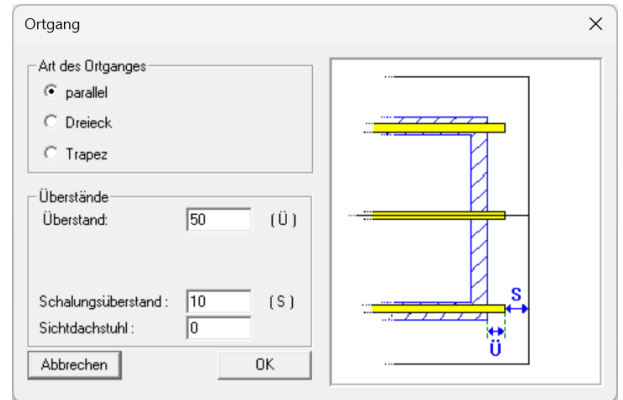
Hat man alle Flächen erzeugt, liegt die Profilfläche auf den Sparren und kann wie gewohnt mit Profil ändern bearbeitet werden.



Ortgang: (XL)

Ortgang erzeugen: Den Ortgang können Sie über diese Funktion erzeugen. Hier kann ebenfalls die Option 1 Kante oder 2 Punkte gewählt werden. Nach Auswahl der Kante oder Festlegen des Ortgangs über 2 Punkte muss die Richtung des Ortgangs angegeben werden. Dazu ziehen Sie den blauen Pfeil, der nun sichtbar ist, ins Gebäude.

Beachten Sie, dass ein Dach immer geschlossen sein muss. Das heißt, ein normales Satteldach besteht immer aus einem Hauptdach und zwei Ortgängen als Begrenzung.



1 Kante

Das Kantensystem ist wie bei einer Walmfläche zu erzeugen.

Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Walm 1 Kante.](#))

2 Punkte

Das Punktesystem ist wie bei einer Walmfläche zu erzeugen.

Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Walm 2 Punkte.](#))

1 Kante 1 Punkt

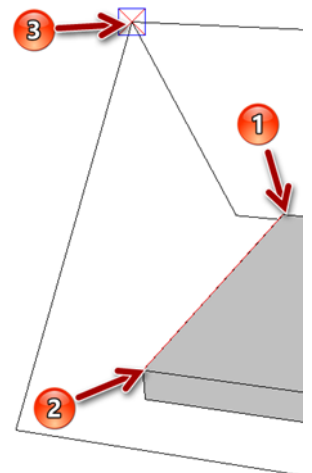
Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Hauptdach 2 Kanten 2 Flächen.](#))

3 Punkte

Mit dieser Funktion kann ein Ortgang anhand von Linien aus einer DXF, DWG erzeugt werden, wobei der Ortgangüberstand einfach abgegriffen werden kann.

Punkt 1 und 2 Bereich der Referenzlinie Ortgang

Punkt 3 gewünschten Überstand auswählen



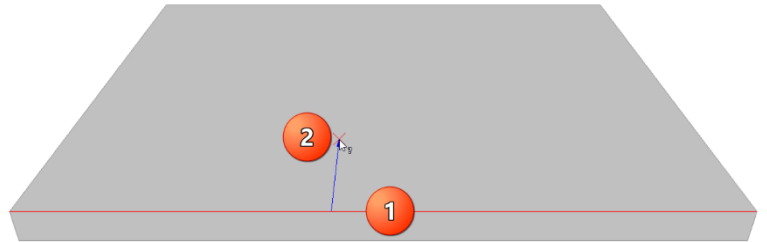


Walm-/ Pultdach: (XL)

Walmprofil erzeugen: Mit dieser Funktion erzeugen sie Walm- oder Pultdachflächen. Wählen Sie die Option 1 Kante oder 2 Punkte. Nach Auswahl der Kante oder Festlegen der Fläche über 2 Punkte muss die Richtung der Walmfläche angegeben werden. Dazu ziehen Sie den blauen Pfeil, der nun sichtbar ist, ins Gebäude.

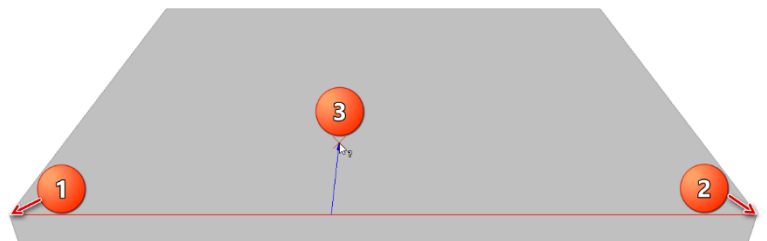
1 Kante

1. Nach Auswahl der Kante
2. muss die Richtung der Walmfläche angegeben werden. Dazu ziehen Sie den blauen Pfeil, der nun sichtbar ist, ins Gebäude.



2 Punkte

1. Nach Auswahl der 2 Punkte
2. muss die Richtung der Walmfläche angegeben werden. Dazu ziehen Sie den blauen Pfeil, der nun sichtbar ist, ins Gebäude.



1 Kante 1 Fläche

Für Funktionsbeschreibung bitte Link anklicken ([Siehe Hauptdach 2 Kanten 2 Flächen.](#))



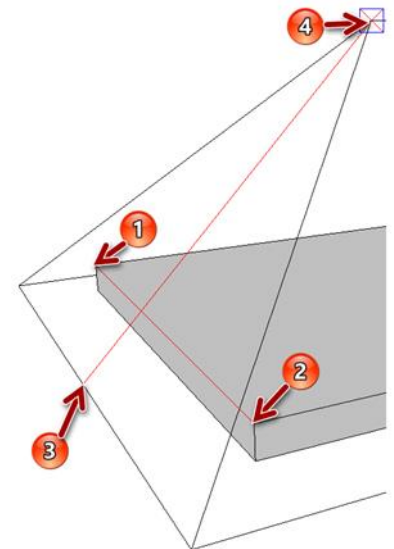
4 Punkte

Mit dieser Funktion kann eine Walmfläche anhand von Linien aus einer DXF, DWG erzeugt werden, wobei die Traufhöhe und Neigung einfach abgegriffen werden kann.

Punkt 1 und 2 Bereich der Referenzlinie Walm

Punkt 3 gewünschte Traufhöhe und Überstand

Punkt 4 Neigung abgreifen



Anbau: (XL)

Anbauprofil erzeugen: Wird ein Anbauprofil benötigt, verwenden Sie diesen Schalter. Ein Anbau kann - genau wie das Hauptdach - über 2 Kanten oder 5 Punkte erzeugt werden. Hier ist zu beachten, dass der Anbau an das Hauptdach nur angestellt werden darf, damit die Verschneidung richtig erzeugt wird.

2 Kanten: (XL)

Siehe Hauptdachprofil erzeugen über 2 Kanten.



Punkte: (XL)

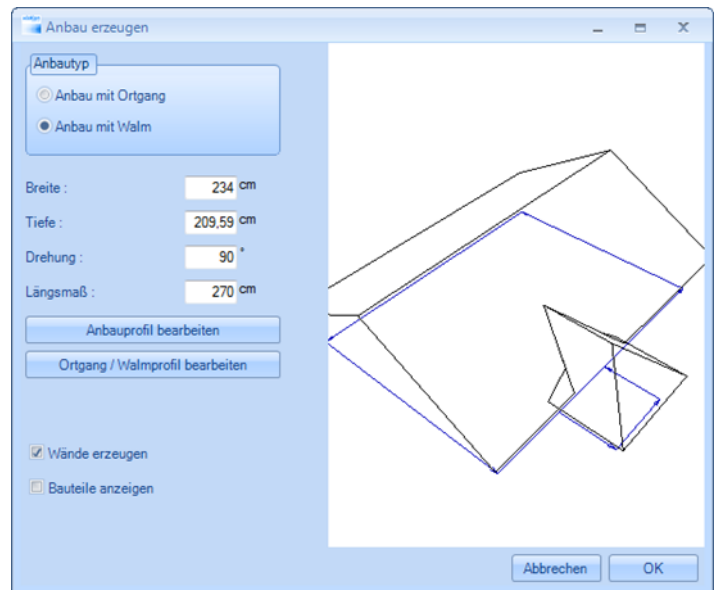
Siehe Hauptdachprofil erzeugen über 5 Punkte.



Anbau mit Ortgang / Walm: (XL)

Das Erzeugen eines Anbaus kann nun auch ohne Wände oder Hilfslinie erfolgen. Dazu muss zuerst eine Referenzlinie des Hauptdaches angeklickt werden. Als nächstes werden der Startpunkt und Endpunkt angeklickt um die Breite des Anbaus festzulegen. Diese Punkte können im Dialog noch angepasst werden. Der dritte Punkt gibt die Tiefe des Anbaus an. Im Dialog der sich jetzt öffnet, können die Werte für den Anbau nun wie gewünscht abgeändert werden. Es kann gewählt werden, ob der Anbau eine Walmfläche oder einen Ortgang erhalten soll. Die Profileingabe ist ebenfalls hier zu finden. Zusätzlich können die Wände für den Anbau gleich mit erzeugt werden.

Über diese Funktion können Anbauten an Assistentendächer sowie an frei erzeugte Dächer angefügt werden.



2 Kanten 2 Flächen:

Dachprofil erzeugen mit Kante und Flächen-Auswahl.

Funktionsbeschreibung ([Siehe Hauptdach 2 Kanten 2 Flächen.](#))

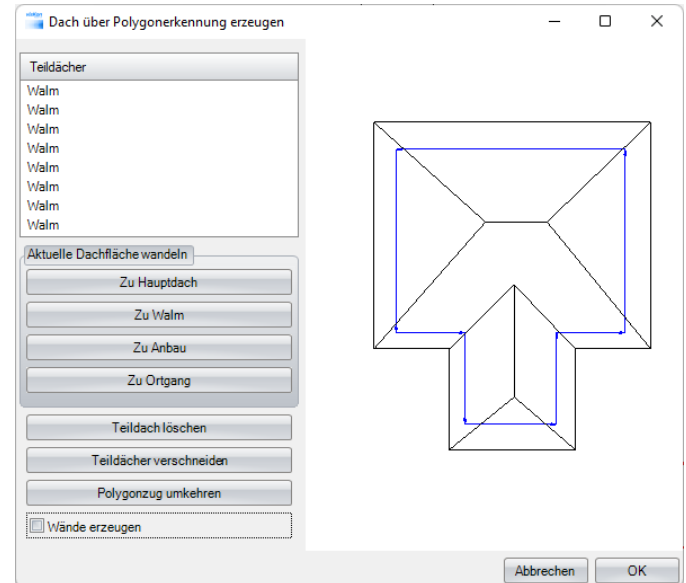


Dach über Polygonerkennung erzeugen: (XL)

Mit Hilfe dieser Funktion lassen sich aus Wandkonturen oder frei erzeugten Platten automatisch Dachausmittlungen erstellen. Es werden z.B. alle Wände des gleichen Bauabschnittes dabei berücksichtigt. Jede dabei gefundene Außenkante wird zuerst einmal mit einem Walmdach vorbelegt. Der Dachtyp kann im sich öffnenden Fenster verändert werden. Die angeklickte Fläche wird dabei rot angezeigt. Nun kann der gewünschte Dachtyp ausgewählt werden. Sind zwei gegenüberliegende Flächen selektiert, kann auch ein Hauptdach gewählt werden. Muss ein Teildach gelöscht werden, lassen sich zwei Dachflächen auch wieder miteinander verschneiden.

Achtung: Eine gelöschte Dachfläche lässt sich hier nicht mehr erzeugen.

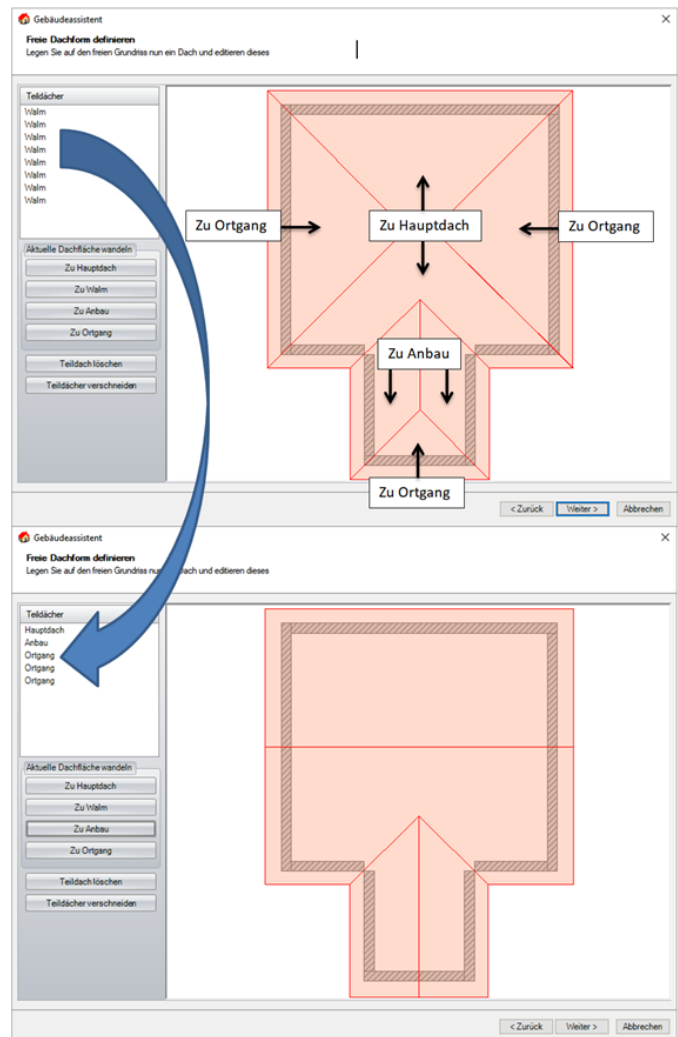
Wurde eine Platte ausgewählt, lassen sich über diese Funktion die Wände gleich miterzeugen. Über Polygonzug umkehren, kann die Richtung der Dachflächen umgedreht werden.



Dachtypen anpassen

Standardmäßig werden alle Flächen als Walm erzeugt. Um die Flächentypen wie auf der rechten Seite angezeigt abzuändern, wählen Sie die drei Walmflächen die zu einem Ortgang geändert werden sollen mit Ihrer linken Maustaste aus und klicken anschließend mit Ihrer linken Maustaste auf „Zu Ortgang“. Anschließend wählen Sie die beiden Hauptdachseiten und klicken auf „Zu Hauptdach“. Dann beide Anbauseiten auswählen und mit „Zu Anbau“ abändern.

Bei einigen Grundrissen kann es vorkommen, dass Sie nicht benötigte Flächen löschen müssen. Das können Sie dann über „Teildach löschen“. Anschließend kann es erforderlich sein, dass Sie mit „Teildächer verschneiden“ Ihre Flächen nachbearbeiten müssen. Dieses System basiert auf dem Befehl „Ecke bilden“ bei Dach/Referenzlinien. Sie wählen hier aber die Dachflächen anstatt der Referenzlinien, welche eine Ecke bilden sollen. Bei Ortgängen wählen Sie den entsprechenden Ortgang links in der Auflistung aus.



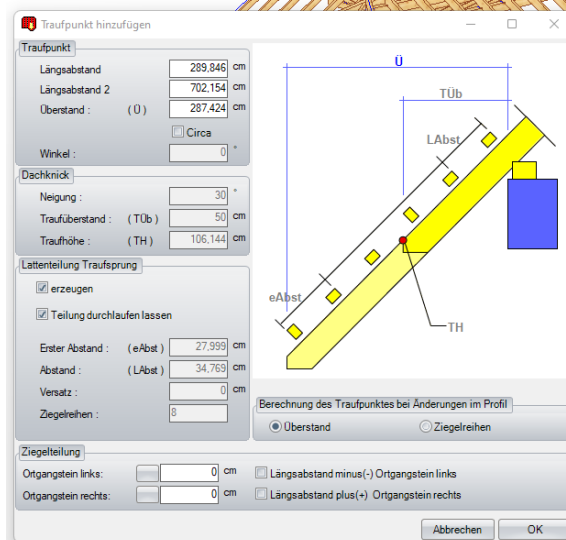


Traufabsatz einfügen:

Diese Funktion erzeugt einen Traufabsatz. Dazu müssen der Start- und Endpunkt angeklickt werden.

Der dritte Punkt ist der Überstand. Die unteren Traufpunkte werden vom Abstand von den beiden oberen Punkten übernommen.

Die Einstellungen im Dialog sind analog zur Funktion Traufpunkt erzeugen.



Traufpunkt einfügen:

Traufpunkt hinzufügen: Diese Funktion ist gedacht, um an Dachflächen Traufabsätze zu erzeugen. Dazu klicken Sie zuerst auf die Traufkante, an der Sie den Traufabsatz erzeugen wollen, und dann auf den Abstand von der linken Wandecke. Nun lässt sich die Traufkante mit der Maus nach unten ziehen. Nach Anklicken des ungefähren Überstandes öffnet sich ein Eingabefenster. Hier kann der Längsabstand numerisch eingegeben werden. Der Überstand kann entweder über eine feste cm-Eingabe oder über die Anzahl der Ziegelreihen definiert werden. Ist der erste Punkt festgelegt, müssen nun alle weiteren Punkte auf dieselbe Weise erzeugt werden.

Längsabstand: Gibt den Abstand des Traufpunktes von der linken Wandecke an.

Überstand: Hier gibt man den Überstand des neuen Traufpunktes ein. Ist Circa angehakt, wird das Maß entsprechend der Ziegelteilung angepasst.

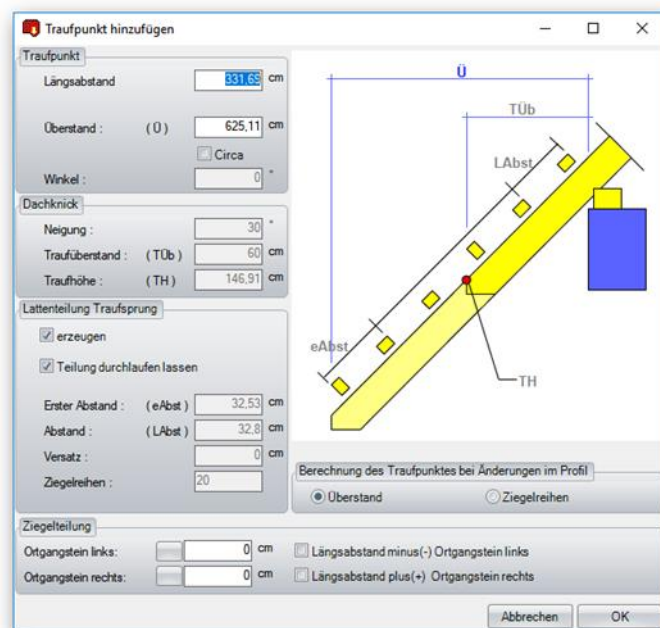
Dachknick: noch ohne Funktion.

Lattenteilung Traufsprung erzeugen: Einstellung, ob die Dachlatten auf dem Traufabsatz erzeugt werden sollen.

Teilung durchlaufen lassen: Ist der Haken gesetzt, wird die Lattenteilung aus dem Hauptdach übernommen. Alternativ können andere Abstände eingegeben werden.

Ziegelreihen: Hier kann die Anzahl der Ziegelreihen (alternativ zum Überstand) eingegeben werden. **Ziegelteilung:** Hier kann der Längsabstand des Traufpunktes um das Ortgangmaß verschoben werden (z.B. wenn man sich an dem Längsabstand an der Ziegelteilung orientiert hat).

Berechnung des Traufüberstands bei Änderung im Profil über Überstand oder Ziegelreihen: Hier kann festgelegt werden, ob bei einer nachträglichen Änderung des Überstandes über die Profileingabe die Anzahl der Ziegelreihen im Traufabsatz bestehen bleibt (Überstand wird mehr) oder der Überstand bestehen bleibt (Ziegelreihen im Traufabsatz werden weniger).





Traufpunkt ändern:

Nach Auswahl dieser Funktion kann ein Traufpunkt (wird als Linie an der Traufkante dargestellt) angeklickt werden. Es öffnet sich der Eingabedialog. Hier können Werte entsprechend verändert werden.



Dächer vereinigen:



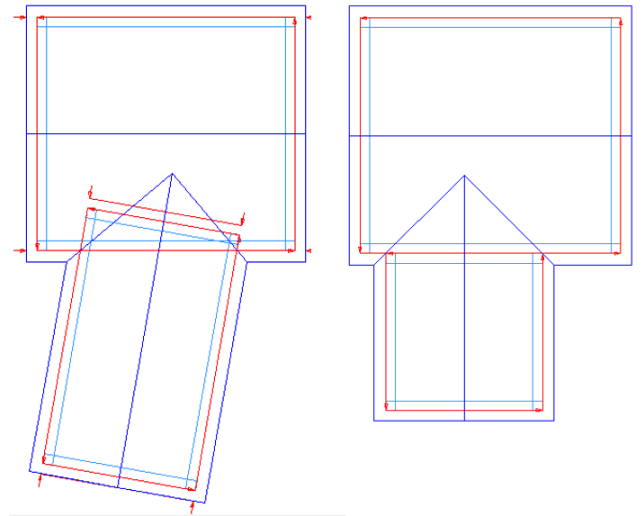
Dächer vereinigen:

Über diese Funktion können zwei Dächer, die mit dem Assistenten erzeugt worden sind, miteinander verbunden werden. Dazu klicken Sie die zwei Dachflächen nacheinander an. Die Dächer können entweder über den Grundriss oder über Dachflächen vereinigt werden.

Beispiel 1: über Dachflächen:

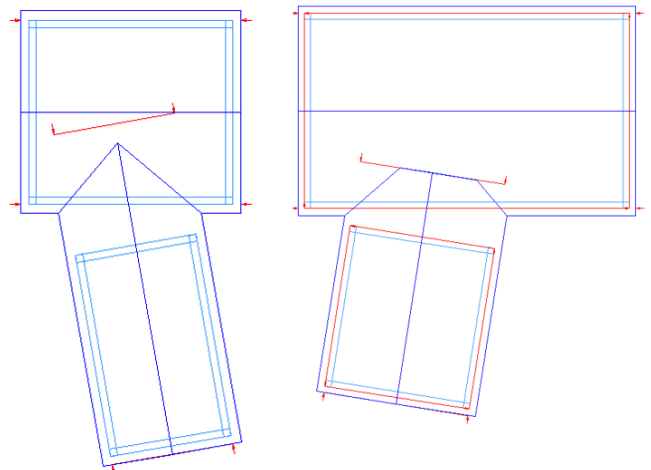
Die Dachflächen werden unabhängig vom Grundriss miteinander verschnitten, soweit sie sich treffen.

Diese Methode kann man z.B. verwenden, wenn sich die Grundrisse nicht treffen. Damit die Verschneidung vollständig gemacht wird, muss eventuell der Ortgangüberstand verlängert werden.



Beispiel 2: über Grundriss:

Diese Art der Verschneidung funktioniert nur, wenn die Grundrisse ineinander bzw. aneinander liegen. Dabei werden die Dachflächen komplett miteinander verschnitten, egal wie lange sie ursprünglich waren.

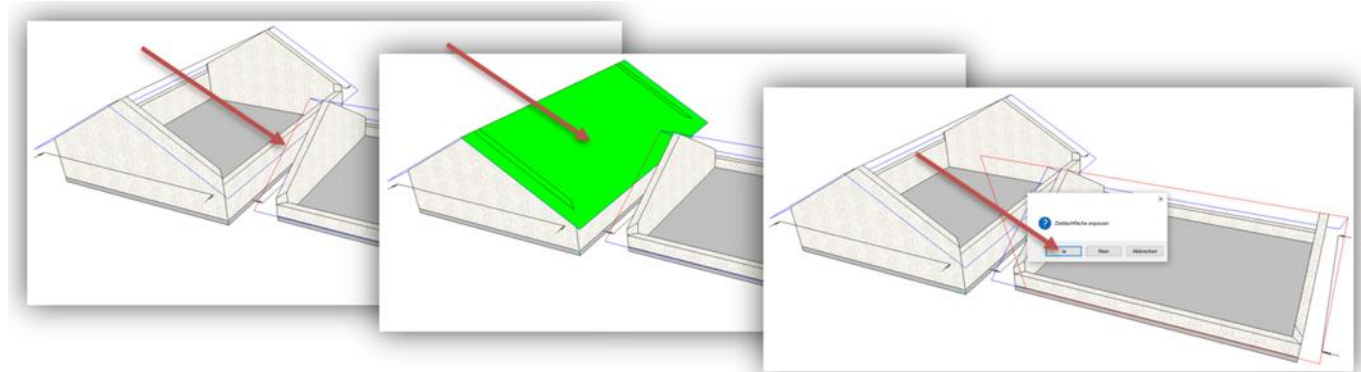
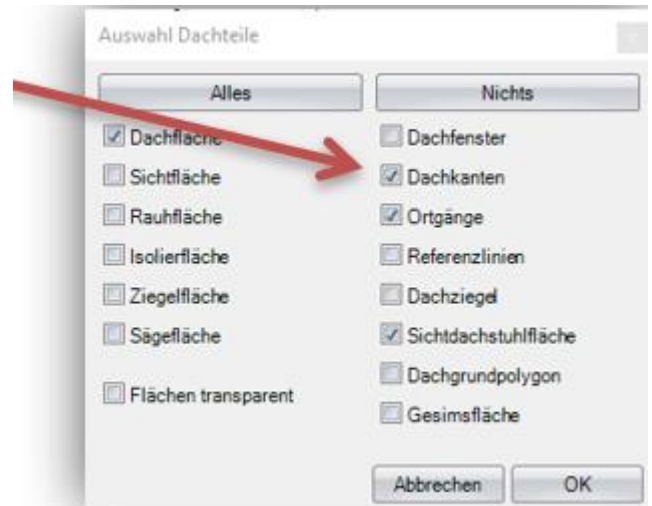




Dächer vereinigen um 3 Verschneidungsarten in der V12 erweitert (??)

Die Funktion finden Sie links unter: **Dach / Dächer vereinigen / Dachkante an Ebene anschiegen**

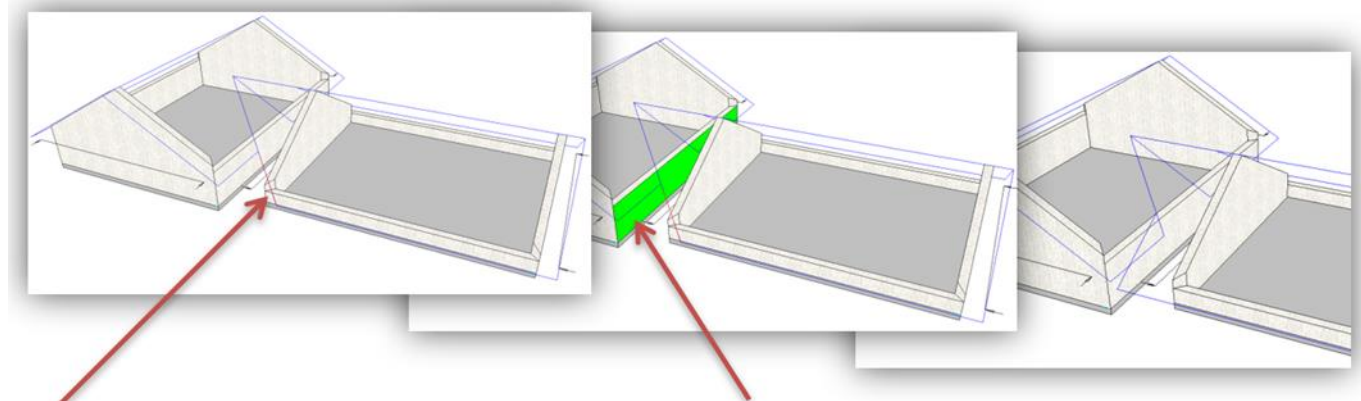
Bevor Sie mit der Dachkantenbearbeitung beginnen, schalten Sie bitte die Dachkanten auf „Sichtbar“. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste oben auf das Dachsymbol und setzen den Haken bei Dachkanten.



1. Die Dachkante auswählen welche angepasst werden soll; 2. Zielfläche wählen an die angepasst werden soll; 3. die sich öffnenden Fenster Zielfläche anpassen und Referenzlinie verwenden, mit Ja bestätigen. Bei dieser Anpassung wird die gesamte Dachkante auf die Zielebene angepasst. Um nun den Traufbereich der Anbaufläche weiter anzupassen, nutzen Sie die Funktion:



Teildachkante an Polygonzug anpassen:

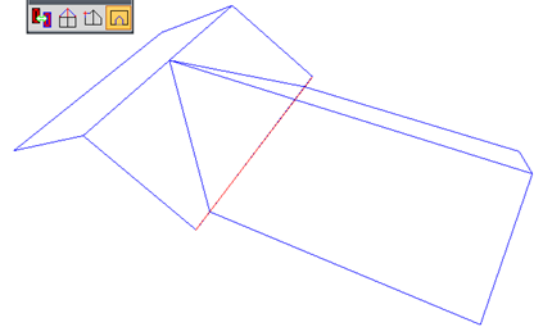


1. Die Dachkantenseite auswählen bei der die Bearbeitung entstehen soll; 2. die Zielebene, in diesem Fall die Außenkante Wand. Zusätzlich zu Dachflächen und Wänden können auch Hilfslinien und Dachkanten als Zielebene genutzt werden.

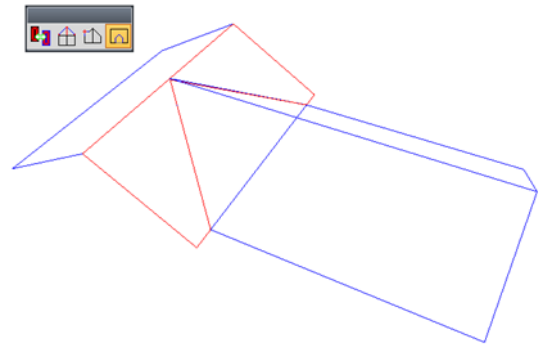


Dachfläche an Polygonzug anpassen:

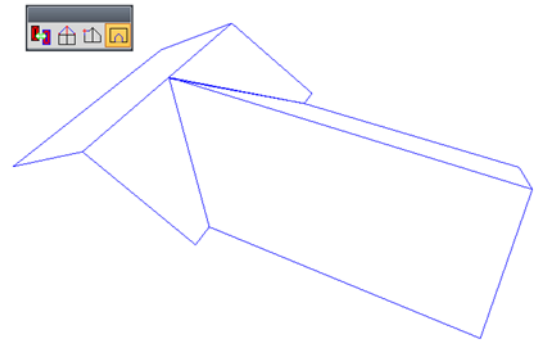
Bei der Anpassung über „Dachfläche an Polygonzug anpassen“ wählen Sie zunächst die zu bearbeitende Trauflinie.



Als nächstes wählen Sie die Punkte an die die Öffnung erzeugt werden soll, wobei sie Punkt eins und zwei kurz anklicken, und beim letzten Punkt die linke Maustaste so lange gedrückt halten dass das Pluszeichen neben der Maus verschwindet. Anschließend noch mal kurz mit der linken Maustaste bestätigen.



Diese Bearbeitungen erleichtern die manuelle Anpassung von Anbauten oder Walmflächen, die beispielsweise auf eine vorhandene Dachfläche angepasst werden soll. Die Dachfläche kann sich in einem anderen Bauabschnitt befinden, damit eine separate Holzliste von beiden Dachflächen erstellt werden kann.



Als Zielfläche können nicht nur Flächen sondern auch Hilfslinien genutzt werden.



Referenzlinien bearbeiten:

Referenzlinien bearbeiten: Die Referenzlinien sind die Bezugslinien zu den einzelnen Dachflächen. Diese werden beim Erzeugen einer Dachfläche automatisch miterzeugt. Mit dieser Funktion können die Referenzlinien des Daches bearbeitet werden, um z.B. automatische Verschneidungen zu erstellen. Evtl. müssen die Referenzlinien eingeblendet werden. Das Einblenden der Referenzlinien kann unter dem Menü Flächen An/Aus vorgenommen werden. Nach Auswahl der Funktion öffnet sich ein weiteres Auswahlfenster mit 3 Methoden.



Referenzlinien verlängern / Verkürzen:

Hierzu die Referenzlinie am zu ändernden Ende anklicken und neuen Endpunkt wählen.



Referenzlinien verschieben:

Mit dieser Funktion lässt sich die ausgewählte Referenzlinie mit der dazugehörigen Dachfläche in Richtung der Linie verschieben.



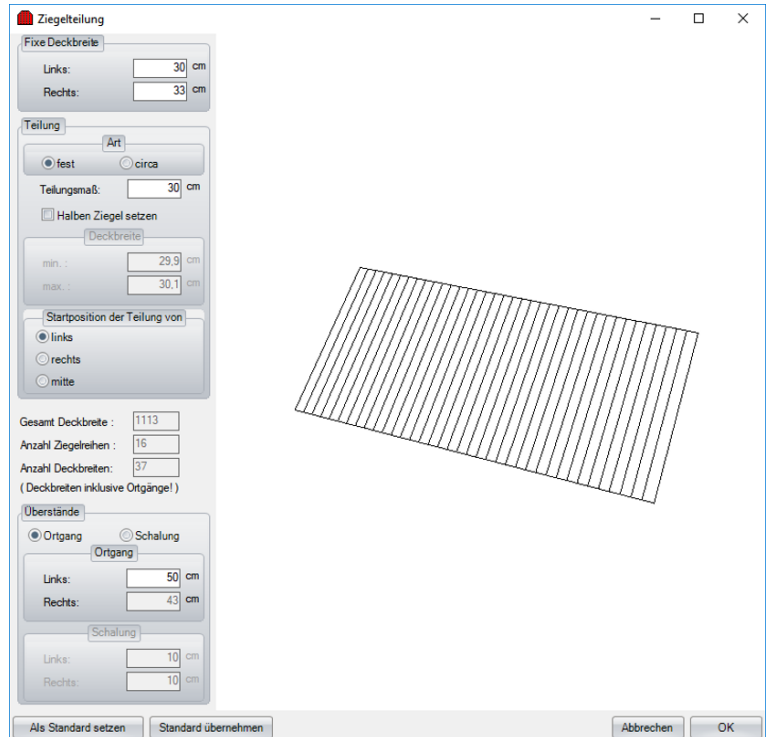
Ecke bilden:

Hier werden zwei ausgewählte Referenzlinien automatisch bis zu ihrem Treffpunkt verlängert.



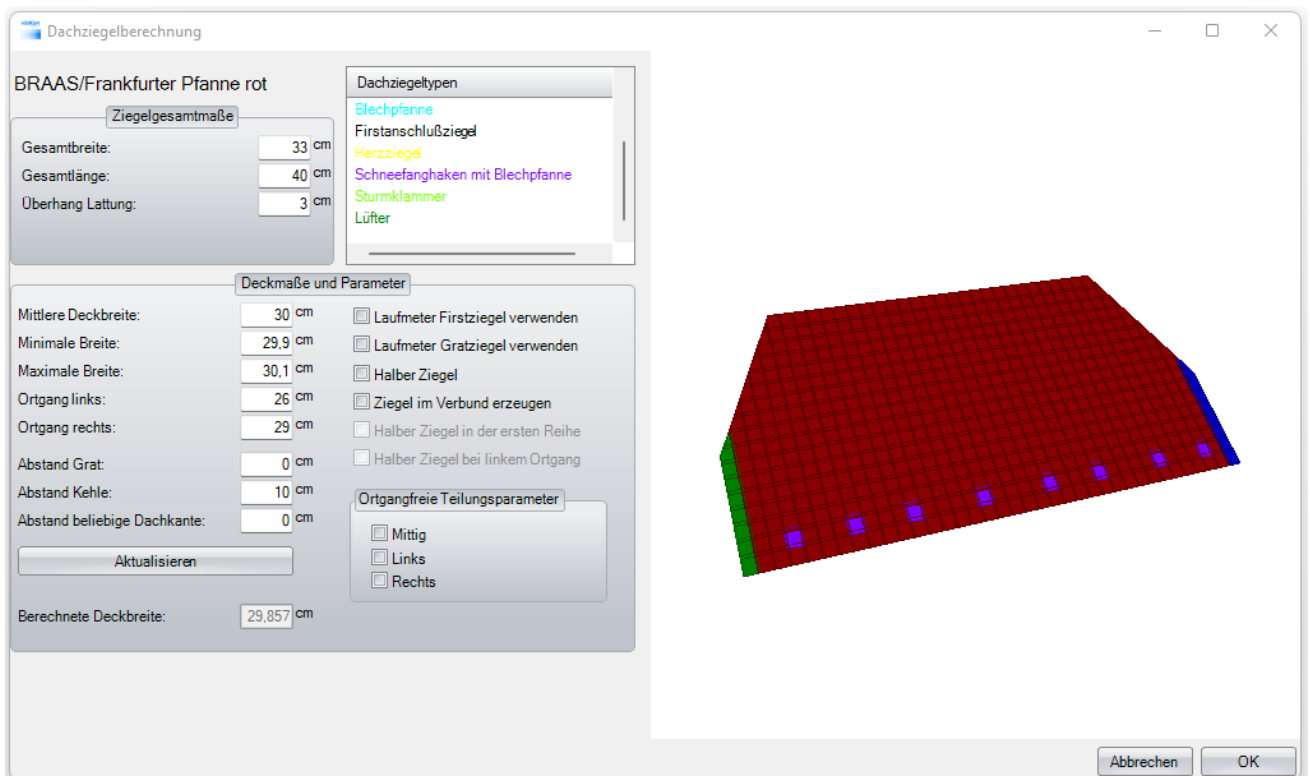
Ziegelteilung:

Raster für Ziegelteilung: Um diese Funktion nutzen zu können, muss zuerst die Dachflächenberechnung mit der F9-Taste durchgeführt werden. Nach Klick auf eine Dachfläche öffnet sich ein Fenster, in dem die Einstellungen für das Ziegelraster vorgenommen werden können. Bei der fixen Deckbreite links und rechts werden die Maße der Ortgangziegel eingegeben. Die Art der Teilung (fest, circa) bestimmt, ob das Teilungsmaß oder der Ortgangüberstand geändert wird. Bei der circa-Teilung muss dann die minimale und die maximale Deckbreite eingegeben werden. Soll der Ortgangüberstand geändert werden, kann zusätzlich ausgewählt werden, ob der Ortgang- oder der Schalungsüberstand geändert wird. Hier kann dann der linke Überstand geändert werden, um beide eventuell auf ein gleiches Maß zu bringen.



Ziegelstückzahl berechnen: (??)

Diese Funktion berechnet die Anzahl der benötigten Dachziegel. Nach Berechnung der Dachfläche mit der F9-Taste kann eine Dachfläche angeklickt werden. Im Dialog können nun verschiedene Einstellungen vorgenommen werden. Es können die Deckbreiten der einzelnen Ziegel eingestellt werden, sowie weitere Optionen für z.B. halbe Ziegel. Im Bereich Dachziegeltypen können weitere Typen angelegt werden. Dazu in das Feld einen Rechtsklick machen und einen neuen Typ anlegen auswählen. Um einen Typ einem oder mehreren Ziegeln zuzuweisen, wählen Sie den gewünschten Typ in der Auflistung auf der linken Seite aus. Danach klicken Sie die gewünschten Ziegel auf der Dachfläche an. Mit einem Rechtsklick können Sie den Typ nun der Auswahl zuweisen. Bei Verwendung von Laufmeter Firstziegel und Laufmeter Gratziegel sollte darauf geachtet werden, dass Sie diesen Haken nicht bei den Gegenflächen zu setzen, da dann die Auswertung doppelt berechnet wird.





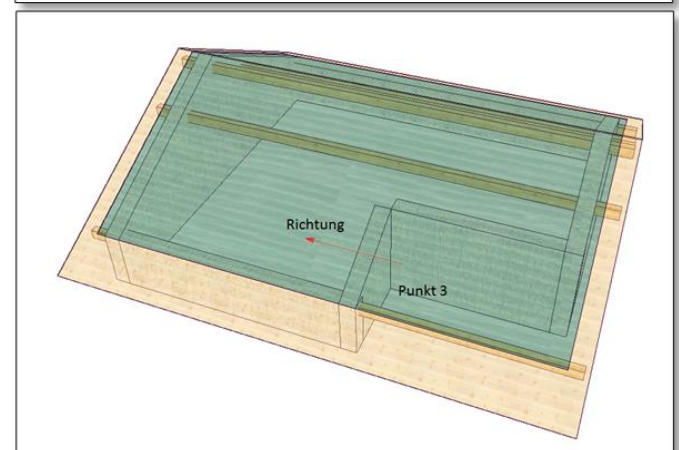
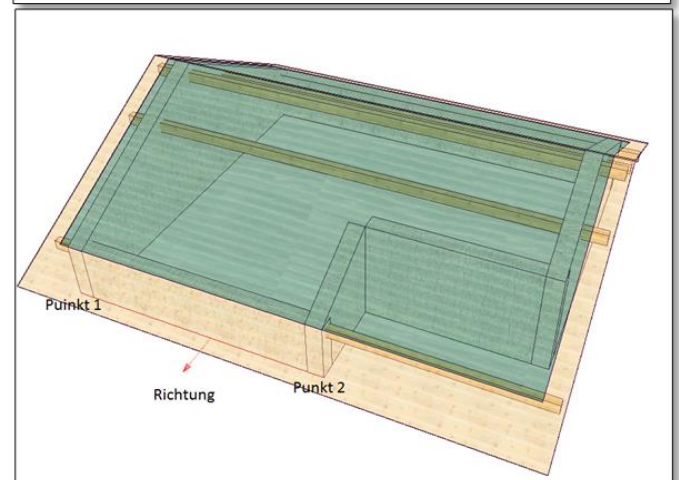
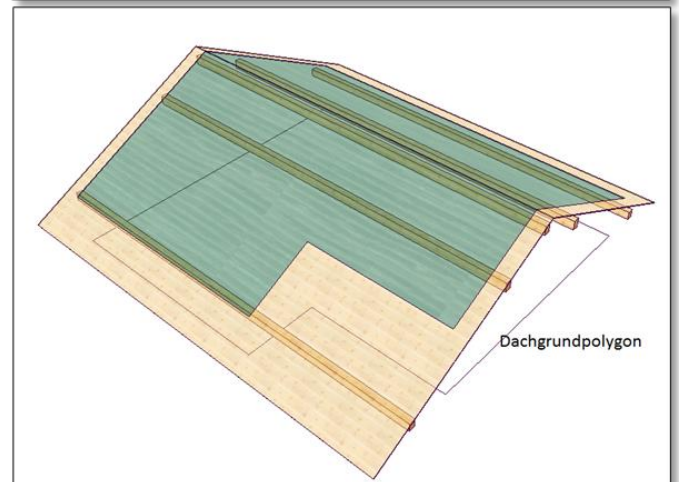
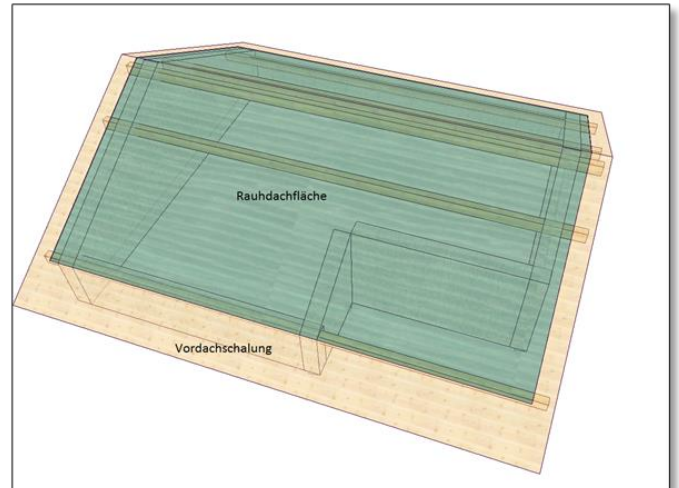
Dachgrundpolygon erzeugen: (XL)

Bei bestimmten Grundrisstypen kann es vorkommen, dass die Flächen für die Rauhschalung und die Vordachschalung nicht richtig erzeugt werden können, da beispielsweise nur ein Hauptdach erzeugt wurde (siehe Beispiel: Dachgrundpolygon erzeugen).



Dachgrundpolygon erzeugen: (XL)

Damit in der Nische ebenfalls automatisch eine Vordachschalung entsteht, können Sie nun ein Dachgrundpolygon erzeugen. Mit diesem Polygon werden Traufen und Ortgänge definiert. Dazu nach Auswahl der Funktion die Dachfläche anklicken und dann mit zwei Punkten die erste Strecke für den Ortgang oder die Traufe definieren. Es muss nun noch die Richtung (nach außen = Traufe; nach innen = Ortgang) angegeben werden. Nach diesen beiden Varianten wird hier nach der Einstellung bei der Dachflächenberechnung agiert. Nach Anklicken des letzten Punktes mit der rechten Maustaste und Drücken des Schalters „fertig“ wird das Erzeugen des Polygons abgeschlossen. Die Neuberechnung mit der F9-Taste wird die Schalung wie gewünscht erzeugen.





Dachgrundpolygon anhand von Wänden erzeugen: (XL)

Sie finden diese Funktionen unter:

Dach / Dachgrundpolygon erzeugen / Dachgrundpolygon anhand von Wänden erzeugen

Das Dachgrundpolygon kann auch über vorhandene Außenwände erzeugt werden. Dazu müssen Sie nach Auswahl der Funktion nur eine Außenwand anklicken und der Grundriss dient dann zur Ermittlung der Dachgrundpolygonfläche.



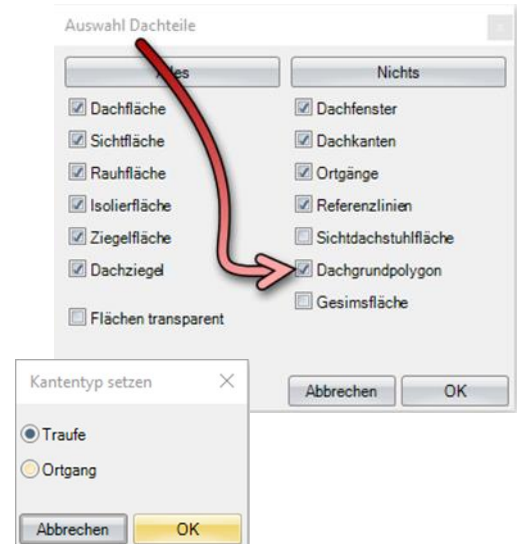
Kantentyp bearbeiten: (XL)

Sie finden diese Funktionen unter:

Dach / Dachgrundpolygon erzeugen / Kantentyp bearbeiten

Mit dieser Funktion können Sie ein bereits erzeugtes Dachgrundpolygon ändern, schalten Sie als

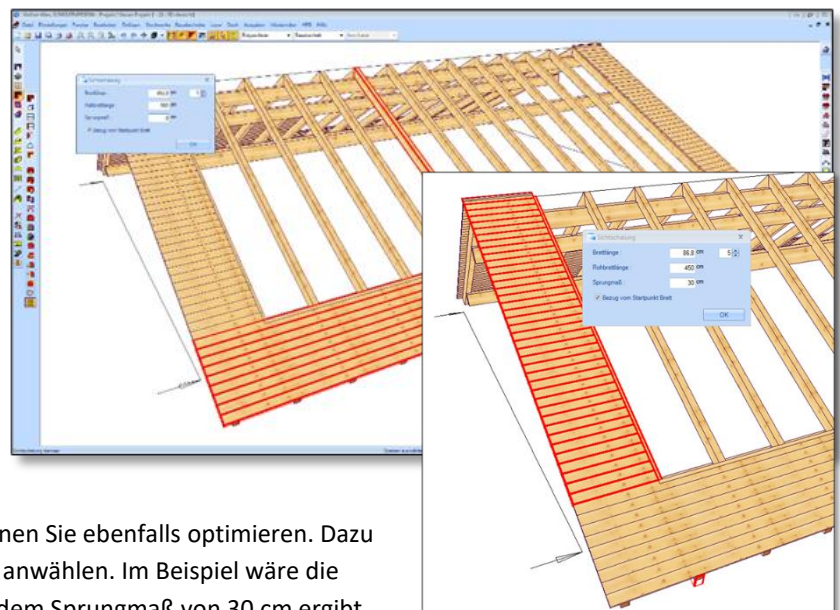
- erstes das Grundpolygon im Oberen Menü Fläche an / aus rechte Maustaste ein.
- Zweitens Dachgrundpolygon, welches bearbeitet werden soll, auswählen
- Drittens die Kante auswählen, die geändert werden soll, Sie haben zwei Kantenarten Traufkante oder Ortgangkante.



Sichtschalung Trennen:

Die Sichtschalungsbretter werden generell über die ganze Dachlänge erzeugt. Will man die Schalung z. B. auf einem Sparren trennen, kann dies über diese Trennfunktion erfolgen. Nachdem die Vordachschalung erzeugt wurde (F7-Taste) sollte man am besten alle anderen Flächen ausblenden. Nach Auswahl der Funktion können die Vordachschalungsbretter mit der Mehrfachselektion ausgewählt werden. Wenn Sie mit der Maus über einen Sparren streichen, öffnet sich der Eingabedialog. In diesem Dialog kann nun für die einzelnen Sparren die Länge der Vordachschalung abgelesen werden, wenn man mit der Maus auf die Sparren zeigt. Ist das gewünschte Maß erreicht, dann den Sparren mit der linken Maustaste bestätigen. Sie können mit der Shift-Taste auch mehrere Sparren wählen. Die Längenberechnung beginnt dann vom bereits ausgewählten Sparren.

Nach Bestätigen des Dialogs mit „OK“ wird die Schalung am gewählten Sparren getrennt. Die Schalfläche kann weitere Male ausgeführt werden, um die Schalung von der anderen Dachseite her zu trennen. Dazu den Haken bei Bezug vom Startpunkt Brett (Startpunkt ist immer links) entfernen. Im Dialog kann man außerdem eine Rohbrettlänge definieren, die gewünschte Länge frei eingeben oder durch das eingestellte Sprungmaß berechnen.



Die Sichtschalung im Ortgangbereich können Sie ebenfalls optimieren. Dazu die Schalung aussuchen und den Sparren anwählen. Im Beispiel wäre die Brettlänge für die Schalung 86,8 cm. Mit dem Sprungmaß von 30 cm ergibt



Eine Liste der Vordachschalung kann über den Punkt „Listentext Schalung“ erzeugt und auf der Ansicht abgesetzt werden.

[illegible]

Schornstein ändern



Dachfenster einfügen:

Zum Erzeugen eines Dachfensterwechsels klicken Sie auf die entsprechende Dachfläche. Nun hängt das Fenster an der Maus und kann mit einem weiteren Klick positioniert werden. Danach öffnet sich der Dialog zur Eingabe der Werte. Als Hilfe für die Eingaben befindet sich rechts ein Fenster, in dem das jeweilige Maß rot dargestellt wird.

Wechselabstand berechnen über:

Hier kann der Abstand der Wechsel oben und unten bezogen auf das Dachfenster eingestellt werden. Bei Gesamt werden die Wechsel so weit nach unten bzw. oben geschoben, dass die Innenverkleidung des Fensters unten senkrecht und oben waagrecht wird. Bei Dachaufbau werden die Wechsel so gesetzt, dass die Verkleidung rechtwinklig ausgeführt werden kann. Bei Manuell können die Abstände frei eingegeben werden.

Dachfenster: Angabe der Größe des Dachfensters.

Auswechslung erzeugen: Eine Auswechslung für das Dachfenster wird nur erzeugt, wenn hier ein Haken gesetzt ist. Die Einstellungen können unter Wechsel / Füllholz vorgenommen werden.

Abstand zur Latte: Hier kann der Abstand des Dachfensters zur Dachlatte eingegeben werden (siehe Einbauanleitung Dachfenster). Ist der Wert festgesetzt, wird z.B. das Grundmaß berechnet.

Dachaufbau: Einstellen des Dachaufbaus (Oberkante Sparren bis Unterkante Dachlatte). Generell wird der Wert vom Hauptdach übernommen.

Abstand zur Ecke: Hier kann der Abstand des Dachfensters von der linken Wandecke eingestellt werden.

Grundmaß / Durchgangshöhe / Brüstungshöhe: Je nachdem, wo der Punkt gesetzt wird, kann eines dieser Maße eingegeben werden. Ist das Maß der Einbaulatte festgesetzt, werden die genauen Maße vom Programm errechnet.

Zapfenverbindung: Hier können die Werte für eine automatische Zapfenverbindung eingestellt werden.

The screenshot shows the 'Dachfensterauswechslung' dialog box with the 'Zapfenverbindung' tab selected. The 'Allgemein' tab is also visible. The 'Erzeugen' checkbox is checked. The 'Breite' field is set to 0 cm, 'Tiefe' to 0 cm, 'Absatz' to 0 cm, and 'Vertiefung' to 0 cm. The 'Zapfen an Füllholz' and 'SW-Zapfen' checkboxes are unchecked.

Makro: Hier können Makros ausgewählt werden, die im Projekt verwendet und dargestellt werden sollen.

The screenshot shows the 'Dachfensterauswechslung' dialog box with the 'Makro' tab selected. The 'Makro verwenden' checkbox is checked. The left pane shows a tree view of components under 'Bauteile', including 'Dachfenster', 'Roto', 'Velux', and 'Aluminium'. The right pane shows a 3D model of a skylight. The bottom buttons are 'Als Standard', 'Standard übernehmen', 'Abbrechen', and 'OK'.



Dachfenster ändern:

Soll das Dachfenster geändert werden, muss nach Auswahl der Funktion auf das Dachfenster geklickt werden. Es öffnet sich derselbe Dialog, in dem nun Veränderungen vorgenommen werden. Anschließend muss wieder die F5-Taste gedrückt werden, um den Wechsel wieder zu berechnen.



Schornstein einfügen:

Beim Erzeugen eines Schornsteinwechsels wählt man als Startpunkt am besten eine Wandecke, von der man die Abstände des Schornsteins eingibt. Nun kann der Schornstein mit der Maus positioniert werden. Nach Anklicken des Absetzpunktes öffnet sich der Eingabedialog.

Schornstein: Hier kann die Größe sowie die Höhe über den First eingestellt werden.

Sparrenauswechslung /

Zangenauswechslung erzeugen:

Einstellung, welche Auswechslung erzeugt werden soll.

Wechsel: Hier können die Holzstärken für Wechsel/Füllholz eingestellt oder vom Hauptdach übernommen werden. Die Abstände zum Schornstein können ebenfalls angegeben werden.

X Y Abstand: Hier geben Sie die genauen Abstände des Schornsteins zum Startpunkt (erster angeklickter Punkt) ein.

Drehung: Eingabe einer Drehung des Schornsteins.

Platzierungspunkt: Dient zum Wechseln des Bezugspunkts am Schornstein.

Zapfenverbindung: Hier können die Werte für eine automatische Zapfenverbindung eingestellt werden.



Schornstein ändern:

Klicken Sie nach Auswahl der Funktion auf den Schornstein, um diesen zu bearbeiten.



Dachgauben:

Gauppen erzeugen / ändern: Das Gaubenmodul erlaubt das Erstellen und Ablegen von verschiedenen Gaubentypen in den Dachflächen. Mit einem Rechtsklick auf die ausgewählten Symbole können verschiedene Einstellungen vorgenommen werden, z.B. Ortsgangüberstände oder Profile definieren.



Satteldachgaupe



Walmdachgaupe



Spitzgaupe



Schleppdachgaupe



Trapezgaupe



Fledermausgaupe



Rundgaupe



Gaupe ändern



Satteldachgaube:

Nach Auswahl der Dachfläche kann die Gaupe abgesetzt werden und in dem neuen Fenster die Einstellungen der Gaupe entsprechend verändert werden. Dazu wählen Sie die einzelnen Menüpunkte oben aus und geben die benötigten Werte ein. Die 3D-Ansicht wird dabei jeweils aktualisiert, wodurch Sie eine ständige Kontrolle der Eingaben haben.

Allgemeines:

Breite: Legt die Breite der Gaupe fest (Breite der Öffnung).

Längsmaß: Gibt den Abstand der Gaupe von der linken Wandecke an.

Grundmaß: Legt fest, wie weit die Gaupe von Außenkante Wand im Dach liegt.

Öffnungshöhe: Gibt die Starthöhe (bezogen auf Niveau) der Dachöffnung an.

Brüstungshöhe: Legt die Oberkante der Brüstung fest.

Brüstungsüberstand: Einstellung des Brüstungsüberstandes bezogen auf das Hauptdach.

Fensterhöhe: Hier kann die Öffnungshöhe der Gaupenfront eingestellt werden.

Wanddicke / Wandhöhe / Wand bis an Fußpfette: Einstellungen für die Wände, die automatisch erzeugt werden.

Seitenabstand: Gibt an, in welchem Abstand die Sparren innerhalb der Öffnung der Gaupe nicht ausgeschnitten werden.

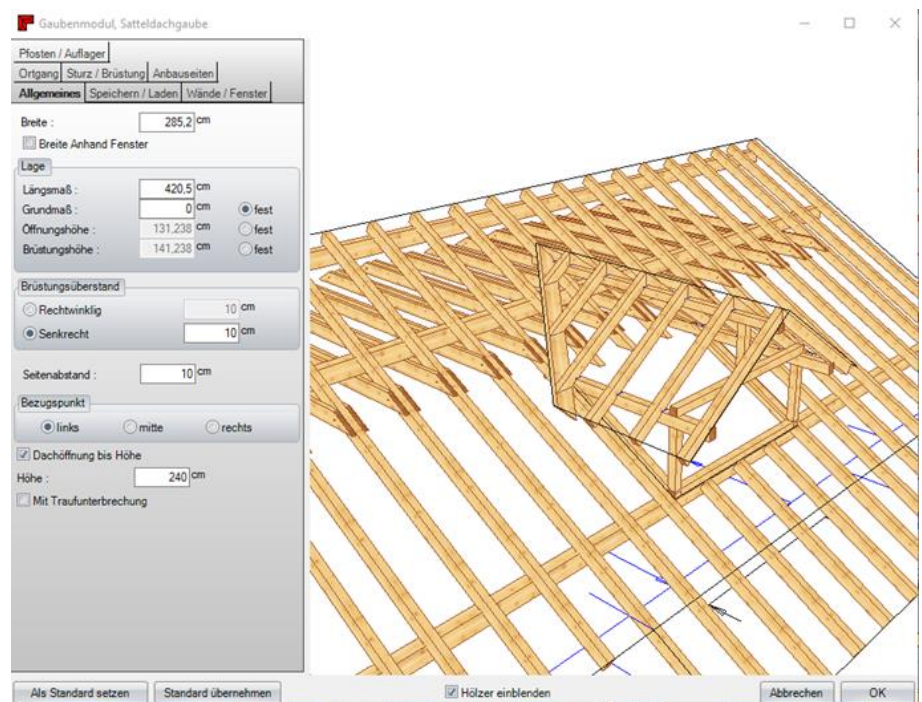
Bezugspunkt: Definiert den Bezugspunkt an der Gaupe für das Längsmaß.

Dachöffnung bis Höhe: Hier kann bestimmt werden, dass ab der eingestellten Höhe die Sparren waagrecht abgeschnitten werden, z.B. Unterkante Zangen.

Traufunterbrechung: Ist der Haken hier gesetzt, wird das Hauptdach im Bereich der Gaupe ausgeschnitten.

Speichern/ Laden:

Hier kann die aktuelle Gaupe unter einem Namen abgespeichert werden. Wird eine neue Gaupe erzeugt, kann diese wieder geladen werden.



Wände Fenster

Mit Wände erzeugen können Sie Massiv oder HRB Wände automatisch erstellen lassen.

Massivwand: hier kann das Wandsystem ausgewählt werden.

Wandauswahl zurücksetzen: setzt das Wandsystem auf eine Massivwand zurück.

Wanddicke und Wandhöhe: nur für Massivwände einstellbar.

Seitenwand auf Dach

aufschneiden: die Seitenwände enden auf dem Sparren.

Frontwand auf Dach aufschneiden: die Frontwand wird unten auf die Dachfläche angepasst.

Wände bis Fußpfette: Die seitenwände werden so angepasst das die Fußpfette der Gaube auf der Wand abschließt.

Ecksystem spiegeln: kann das eingegebene Ecksystem einer HRB Wand gespiegelt werden.

Wandteilung erzeugen: hier können die hinterlegten Wandbauteile des mehrschichtigen Wandsystems erzeugt werden.

Abstand Dachfläche: In der Wandeingabe ist es möglich, auch einen Abstand zur Oberkante Sparren einzugeben. Dieser kann im Plus und Minus eingegeben werden, um die Wand um einen gewissen Dachaufbau nach oben zu schieben oder aber auch im Minus, beispielsweise die Unterkante Sparren, zu erreichen.

Fensterhöhe: hier kann die benötigte Fensteröffnungshöhe eingegeben werden.

Fest: mit fest wird die eingegebene Öffnungshöhe fixiert, was zur folge hat das im Gauben Profil die Auflagehöhe der Fußpfette nicht mehr verändert werden kann.

Fenster erzeugen: über diesen haken können Sie entscheiden ob die Öffnungen für Fenster erzeugt werden sollen.

2 Fenster erzeugen: es werden in der Frontwand zwei Fensteröffnungen erzeugt.

Fensteranstand: kann der gewünschte Abstand zwischen den beiden Fensteröffnungen eingegeben werden.

Fensterbreite: hier kann die Gewünschte Öffnungsbreite eingegeben werden.

Fensterhöhe Frei: hier können Sie eine Fensterhöhe eingeben die vom bereits eingegebenen Wert unter Fensterhöhe abweicht.

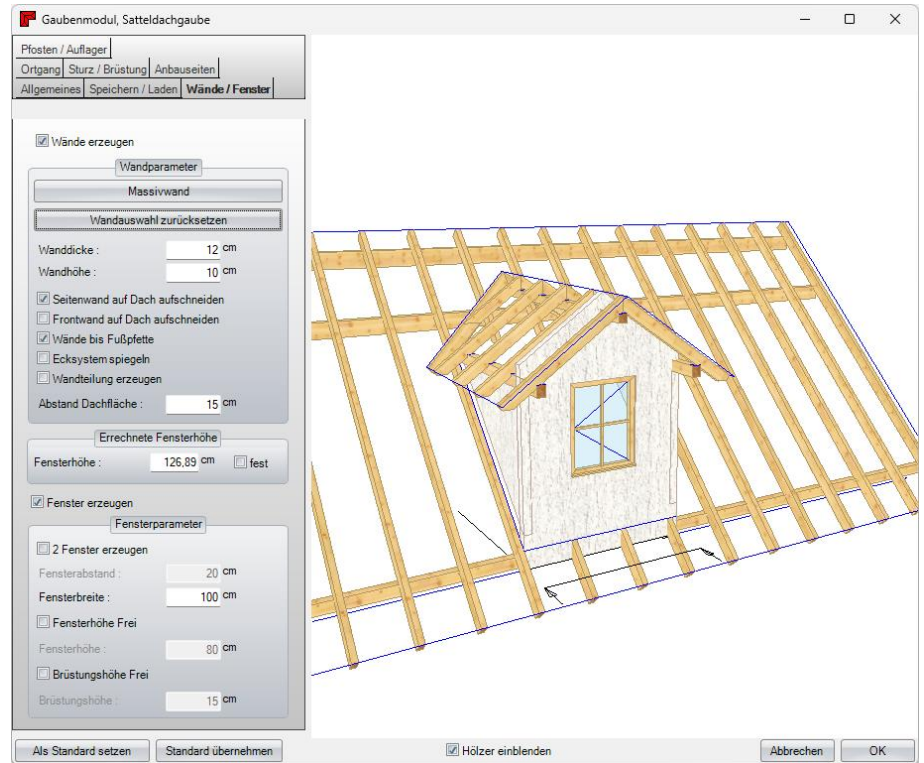
Beispiel: Sie haben unter Errechnete Fensterhöhe eine Höhe von 100 cm eingegeben, und unter Fensterparameter eine Fensterhöhe von 60 cm, dann wird die Öffnung Oben auf 100 cm beibehalten und unten um 40 cm nach oben verschoben.

Brüstungshöhe Frei: hier können Sie die Brüstungshöhe der Fensterhöhe eingeben.

Ortgang:

Durch einen Klick auf Ortgang Front können die Eigenschaften des Ortgangs eingestellt werden.

Sturz/ Brüstung:



Sturz: Hier können die Größe sowie die Lage des Sturzholzes angegeben werden. Außerdem kann ein Einschnitt in die Pfette, sowie ein seitlicher Überstand definiert werden.

Brüstung: Einstellung der Größe des Brüstungsholzes. Zusätzlich kann das Holz auf das Hauptdach aufgeschnitten werden. Die Brüstungsart gibt an, ob das Holz bis außen Gaupe geht oder innen an die Pfosten angeschnitten wird.

Anbauseiten:

Unter Anbauseiten können durch Klick auf Profil die ganzen Profildaten eingestellt werden. Die Sparren können hier automatisch erzeugt werden, wenn der Haken gesetzt ist. Außerdem kann hier bestimmt werden, ob eine Kehlbohle oder Kehlsparren erzeugt wird. Die Eigenschaften der beiden Holzteile kann durch Klick auf den entsprechenden Button eingestellt werden.

Mit Fußpfetten aufschneiden werden diese auf den Sparren aufgeschnitten. Wurde eine Auflagerbohle eingegeben und diese auf eine bestimmte Auflagerhöhe gesetzt, wird die Fußpfette auf dieses Maß angepasst.

Pfosten/ Auflager:

Pfosten: Das Erzeugen der Pfosten unter den Fuß- und Firstpfetten erfolgt über diese Funktion. Der Startpunkt der Pfosten kann hier ebenfalls festgelegt werden.

Wechsel: Hier hat man die Möglichkeit, einen Wechsel über das Grundmaß zu positionieren.

Auflagerbohle: Hier findet man die Möglichkeit, eine Auflagerbohle an der Gaupenwange zu erzeugen. Diese kann auch automatisch zwischen Pfosten und Pfette erzeugt werden.



Walmdachgaupen:

Die Eingaben der Walmdachgaupen sind identisch mit denen der Satteldachgaupen. Es gibt hier nur zusätzlich den Punkt Walm. Hier können die Profildaten der Walmfläche eingegeben werden.



Spitzgaupe:

Analog zu Satteldachgaupe.



Schleppdachgaupe:

Analog zu Satteldachgaupe. Zusätzlich kann unter Schleppfläche die Sparrenteilung aus dem Hauptdach übernommen werden.



Trapezgaupe:

Analog zur Schleppdachgaupe. In der Schleppfläche können jedoch auch unterschiedliche Breiten gesetzt werden. Unter dem Punkt Trapezflügel können Sie verschiedene Einstellungen vornehmen:

Flügel: Hier wird die Neigung gesetzt und definiert, ob sich die Flügel auf das Hauptdach nur aufschneiden sollen.

Sparren: Eingabe der Maße und ca.-Abstand der Sparren. Außerdem können die Sparren tiefer gelegt werden, also nicht abgegratet werden. Die Position des ersten Sparrens kann ebenfalls bestimmt werden.



Fledermausgaupe:

Analog zur Trapezgaupe. Bei den Flügeln wird jedoch keine Neigung, sondern eine Breite angegeben. Es kann auch noch eine Einstellung für die Genauigkeit der Segmentierung vorgenommen werden. Die gebogenen Bauteile (Sparren, Kehlbohle) werden je nach Einstellung erzeugt.



Rundgaube:

Analog zu den anderen Gauben. Unter Rundgaube kann z.B. der Radius eingegeben werden.



Gauben ändern:

Durch Auswahl dieses Schalters und anschließendem Klick auf die Gaube selbst, öffnet sich das Gaubenassistentenfenster, in dem Sie die Gaubendaten verändern können.

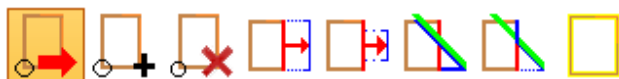


Polygon Bearbeitungen:

Hier finden Sie alle Polygonbearbeitungsmöglichkeiten für Wände, Platten / Flächen und Dach.



Polygonbearbeitungen für Wände:



Hiermit haben Sie die Möglichkeit, Massiv- und Holzrahmenbauwände mit Polygonpunkten zu verschieben, hinzuzufügen, zu löschen oder eine Wandkante mit einer Polygonkante zu verschieben. Darüber hinaus können Sie bei Holzrahmenbauwänden den Kantentyp zusätzlich festlegen und entscheiden, ob die Kante für Rähm, Schwelle oder als normale Kante verwendet werden soll. Beispiel: Gauben Wangen in Holzrahmenbau.



Polygonpunkt hinzufügen:

Über diese Funktion können in einer HRB-Wand neue Polygonpunkte hinzugefügt werden. Nach Auswahl der Wand und einer Wandkante kann ein Punkt neu erzeugt und abgesetzt werden.



Polygonpunkt löschen:

Dient zum Löschen eines bestehenden oder erzeugten Polygonpunktes einer Wand. Klicken Sie dazu auf den zu löschenden Punkt in einer Wand.



Polygonpunkt verschieben:

Hiermit kann ein bestehender Polygonpunkt einer Wand verschoben werden. Dazu erst die Wand anklicken und anschließend den Punkt, der verschoben werden soll. Jetzt kann der Eckpunkt auf den neuen Punkt abgesetzt werden.



Polygonkante verschieben:

Mit dieser Funktion können ganze Wandkanten parallel verschoben werden.



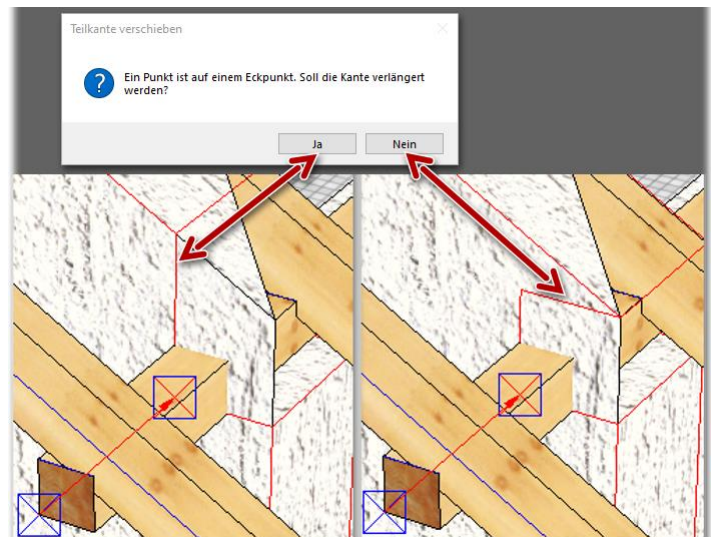
Polygonkantenteil verschieben:

Über diese Funktion können Sie bei einer massiven oder mehrschichtigen Wandkante oder Teilbereiche, wie auf dem Bild zu sehen, verschieben.

1. Auf die Wand klicken.
2. Es öffnet sich das Auswahlfenster, ob Sie eine einzelne Schicht oder mehrere Schichten einer Wand verschieben möchten und ob die Bauteile nach der Bearbeitung automatisch neu berechnet werden sollen.
3. Kante auswählen, die Sie bearbeiten möchten.
4. Startpunkt des Kantenbereiches setzen, den Sie verschieben möchten.
5. Endpunkt des Kantenbereiches setzen, den Sie verschieben möchten.
6. Die Richtung und Länge des Versatzes bestimmen.
7. Abschließend können Sie die mit der Maus abgegriffene Zugabe bestätigen oder gegebenenfalls korrigieren.

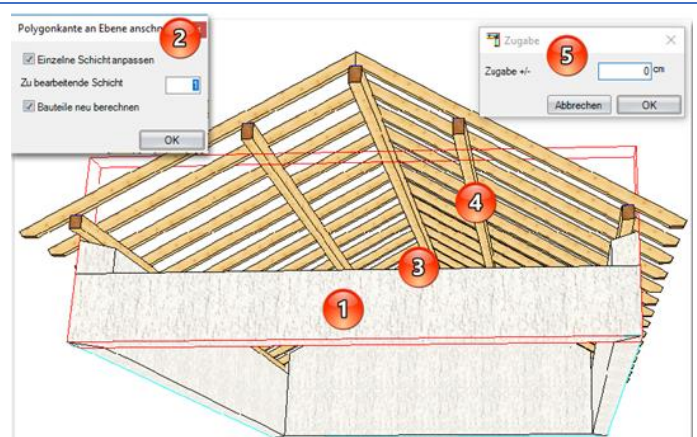


Die Teilkanten-Bearbeitung ist so aufgebaut, dass über ein Abfragedialog entschieden werden kann, ob die Teilkantenverschiebung rechtwinklig oder im vorhandenen Kantenverlauf vorgenommen werden soll. So kann zum Beispiel die Anpassung der Wände im Pfetten-Bereich einfacher umgesetzt werden.



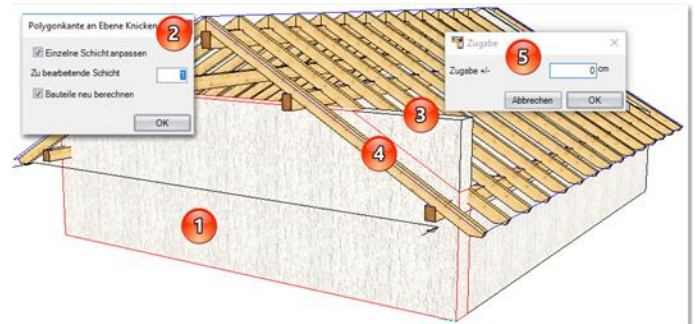
Polygonkante an Ebene anschneiden:

1. Auf die Wand klicken
2. Es öffnet sich das Auswahlfenster, ob Sie eine einzelne Schicht oder mehrere Schichten einer Wand verschieben möchten und ob die Bauteile nach der Bearbeitung automatisch neu berechnet werden sollen.
3. Kante auswählen, die Sie bearbeiten möchten.
4. Ebene auswählen, an die angepasst werden soll.
5. Sie können von der ausgewählten Ebene nun noch eine Zugabe oder Rückschnitt in cm vorgeben.



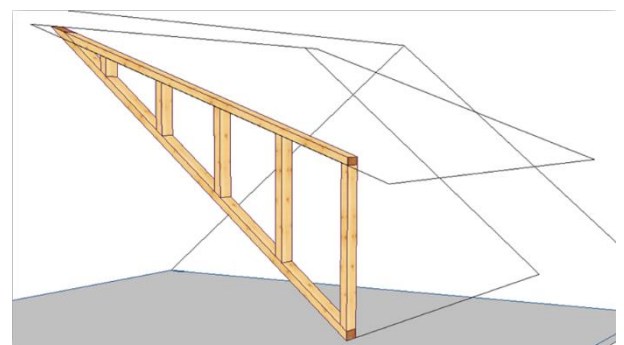
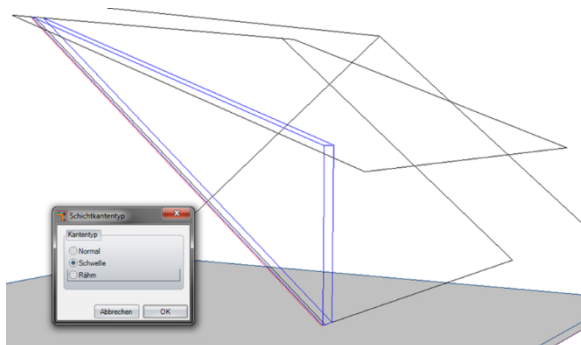
Polygonkante an Ebene Knicken:

1. Auf die Wand klicken
2. Es öffnet sich das Auswahlfenster, ob Sie eine einzelne Schicht oder mehrere Schichten einer Wand verschieben möchten und ob die Bauteile nach der Bearbeitung automatisch neu berechnet werden sollen.
3. Kante auswählen, die Sie bearbeiten möchten.
4. Ebene auswählen, an die zusätzlich angepasst werden soll.
5. Sie können von der ausgewählten Ebene nun noch eine Zugabe oder Rückschnitt in cm vorgeben.



Polygonkantentyp bearbeiten:

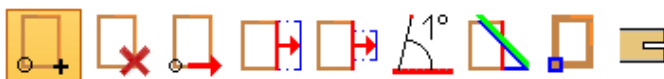
Die Funktion Polygonkantentypen bearbeiten finden Sie unter dem Reiter (HRB) (Polygon bearbeiten) (Polygonkantentyp bearbeiten)



Mit dieser Funktion ist es möglich, bearbeitete oder selbst erzeugte Kanten mit den entsprechenden Schichtkantentypen zu belegen, dass Sie wie im Beispiel die benötigten Schwellen oder Rähme automatisch bei Teilung erzeugen lassen können. Somit können nun auch Gaubenwände automatisch ausgeteilt werden.



Polygonbearbeitung für Platte / Fläche:



Über die Plattenbearbeitung können Sie auch (wie bei der Wand) Punkte hinzufügen, löschen, verschieben, Kante verschieben und zusätzlich auch eine Teilkante eines bestimmten Kantenbereichs beliebig verschieben. Außerdem haben Sie noch „Kante neigen“ mit der Sie beispielsweise eine Bodenplatte bearbeiten können.



Eckpunkt hinzufügen:

Über diese Funktion können in einer HRB-Wand neue Polygonpunkte hinzugefügt werden. Nach Auswahl der Wand und einer Wandkante kann ein Punkt neu erzeugt und abgesetzt werden.



Eckpunkt entfernen:

Dient zum Löschen eines bestehenden oder erzeugten Polygonpunktes einer Wand. Klicken Sie dazu auf den zu löschenden Punkt in einer Wand.



Eckpunkt verschieben:

Hiermit kann ein bestehender Polygonpunkt einer Wand verschoben werden. Dazu erst die Wand anklicken und anschließend den Punkt, der verschoben werden soll. Jetzt kann der Eckpunkt auf den neuen Punkt abgesetzt werden.



Kante verschieben:

Mit dieser Funktion können ganze Wandkanten parallel verschoben werden.



Teilkante verschieben:

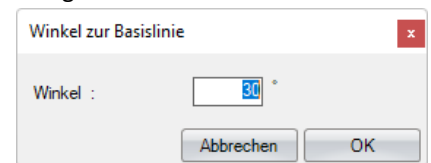
Mit dieser Funktion können Sie einen Teilbereich von einer Kante parallel verschieben.



Kante neigen:

Mit dieser Funktion können Sie bei 3D Flächen und Bodenplatten die Seitenflächen neigen

1. Kante auswählen die angepasst werden soll.
2. Ebene oder Fläche wählen dessen Neigung übernommen werden soll.
3. Fenster mit Neigungswert übernehmen oder einfach gewünschte Neigung anpassen.
- 4.



Kante an Ebene Anschmiegen:

Mit dieser Funktion können Sie bei 3D-Flächen und Bodenplatten an eine vorhandene Ebene anpassen.



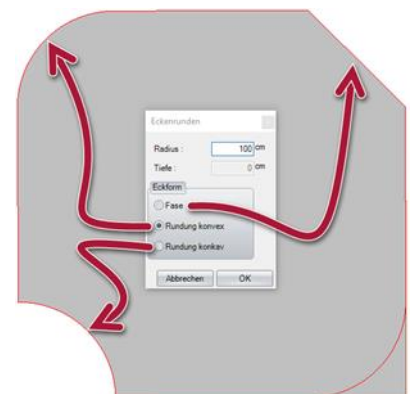
Ecke Runden:

Mit dieser Funktion können Ecken von Massivplatten mit Fase, Rundung konvex und Rundung konkav bearbeitet werden.

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Platte Fläche / Bearbeitungen / Kante Falzen

Mit dieser Funktion kann auch eine Nut oder Falz erzeugt werden.



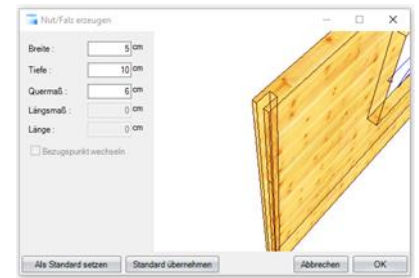


Kante Falzen

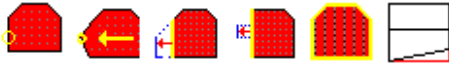
Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Platte Fläche / Bearbeitungen / Kante Falzen

Mit dieser Funktion kann auch eine Nut oder Falz an Holzmassivplatten erzeugt werden.



Polygonbearbeitung für Dach:



Bei der Dachflächenbearbeitung haben Sie Punkt einfügen, Punkt verschieben, Kante verschieben, Teilkante verschieben zur Verfügung.

Zusätzlich können Sie mit „Dachkantentyp ändern“ die automatisch generierten Dachkanten abändern in Traufe, First, Ortgang, Grat und Kehle usw. Mit dem letzten Befehl auf der rechten Seite können Sie windschiefe Flächen erzeugen.



Dachflächenpunkt hinzufügen:

Mit Auswahl dieses Buttons lassen sich nach Auswahl der Dachfläche Punkte an der Traufelinie oder der Ortganglinie hinzufügen und verziehen, um so die Dachfläche manuell zu verändern. Dies gilt auch für z.B. Sicht- oder Rohdachflächen.



Dachflächenpunkt verschieben:

Hier lassen sich bereits bestehende Dachflächenpunkte verschieben.



Dachflächenkante verschieben:

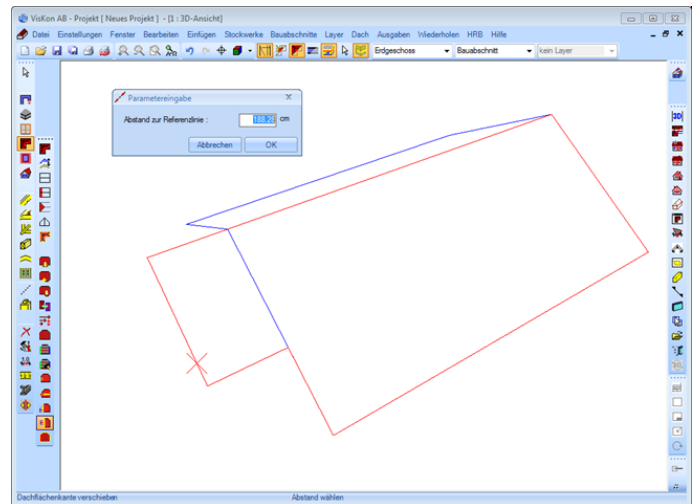
Mit dieser Funktion können Kanten von Dachflächen, Sichtdachflächen, Rohdachflächen usw. verschoben werden.

Achtung: Werden manuelle Veränderungen an der Dachfläche vorgenommen, wird das Profil für die weitere Bearbeitung gesperrt. Um das Profil wieder bearbeiten zu können, muss die manuelle Veränderung aufgehoben werden. Dies passiert über eine Meldung, die nach der Änderung am Profil erscheint.



Dachflächenteilkante verschieben:

Hierüber lassen sich Teilbereiche einer Dachkante verschieben. Dazu die gewünschte Dachfläche sowie Dachkante anklicken. Als nächstes den Startpunkt und Endpunkt des zu verschiebenden Teilbereichs anklicken. Der dritte Punkt gibt den Abstand der Verschiebung an. Dieser kann im Eingabefeld entsprechend angepasst werden.



Dachkanten bearbeiten:

Nach Auswahl einer Dachseite kann eine Dachkante angeklickt und dessen Typ geändert werden. Dazu im Dialogfenster den gewünschten Typ auswählen. Diese Änderung wird in die Dachteilleiste übernommen.

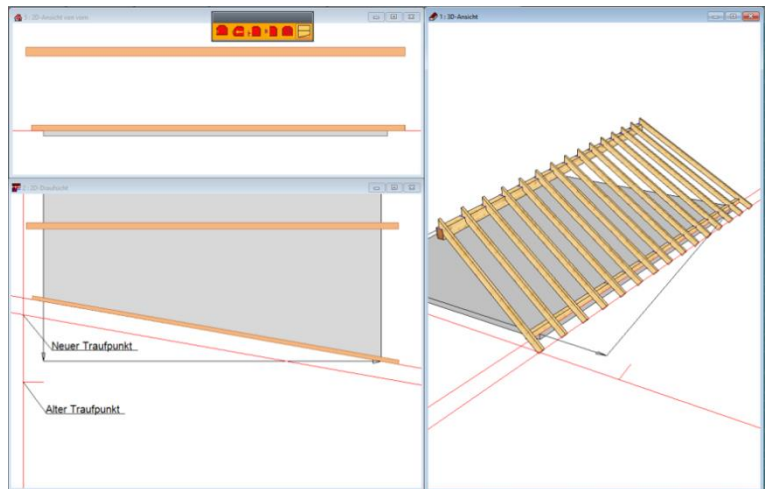


Windschiefe Dachflächen erzeugen:

Mit der Funktion ist es möglich, Flächen windschief zu verziehen. Klicken Sie, nachdem Sie den Befehl ausgewählt haben die Fläche an, die verzogen werden soll. Dann wählen Sie den Traufpunkt auf der Seite der Fläche, den Sie verschieben wollen und setzen ihn auf den gewünschten neuen Punkt. Es öffnet sich das Fenster Dachfläche windschief verziehen. Wie sich jedes einzelne Verziehen auf die Dachfläche auswirkt, wird anhand der nachfolgenden Bilder ersichtlich.

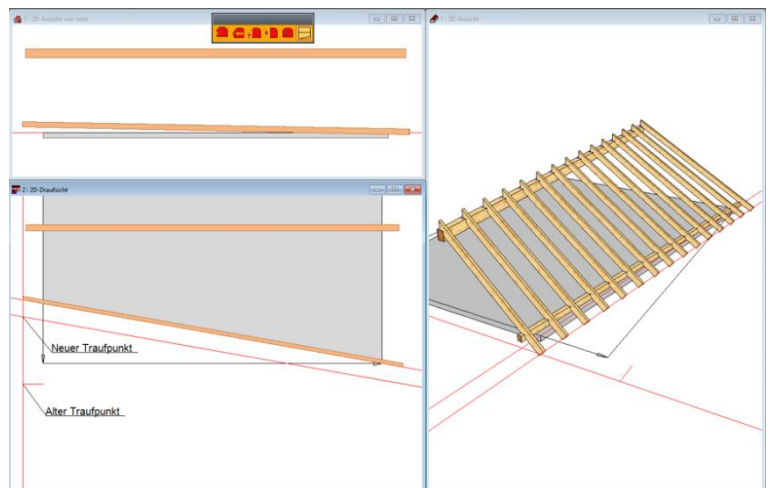
Anpassung Traufe fest; Obholz variabel

Bei dieser Anpassung bleibt die Traufe so, wie Sie die Traufe verzogen haben. Die Fußpfette wird zur Traufe parallel und waagrecht reingedreht, was zur Folge hat, dass das Obholz der Sparren unterschiedlich berechnet wird.



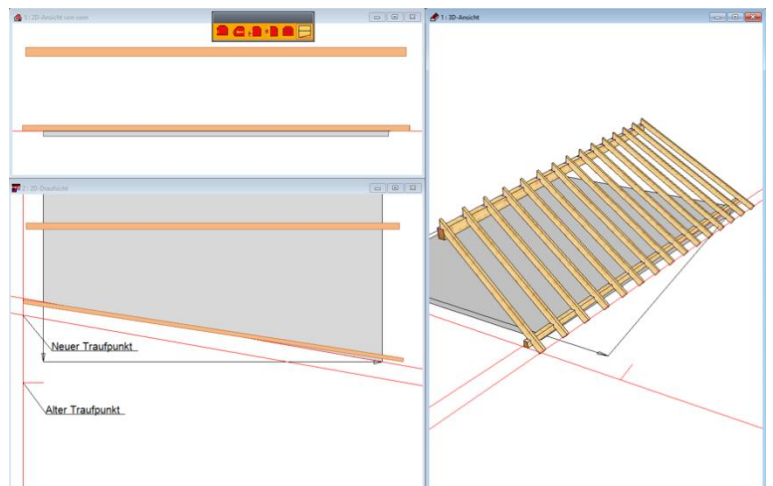
Anpassung Traufe fest; Obholz fest; Pfette steigend

Bei dieser Anpassung bleibt die Traufe so, wie Sie die Traufe verzogen haben. Die Fußpfette wird zur Traufe parallel und steigend reingedreht, was zur Folge hat, dass das Obholz der Sparren gleich bleibt.



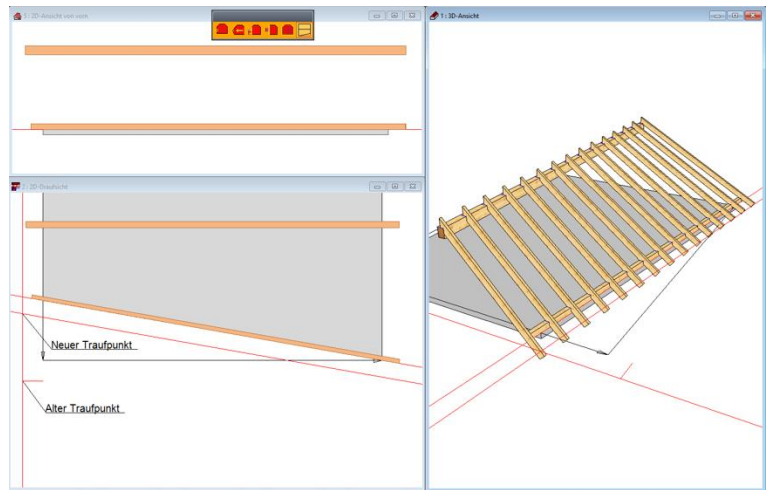
Anpassung Traufe fest; Obholz fest; Pfette verdreht

Bei dieser Anpassung bleibt die Traufe so, wie Sie die Traufe verzogen haben. Die Fußpfette wird so angepasst dass das Obholz der Sparren gleich gesetzt wird, was zur Folge hat, dass die Fußpfette nicht zur Traufe parallel verschoben wird.



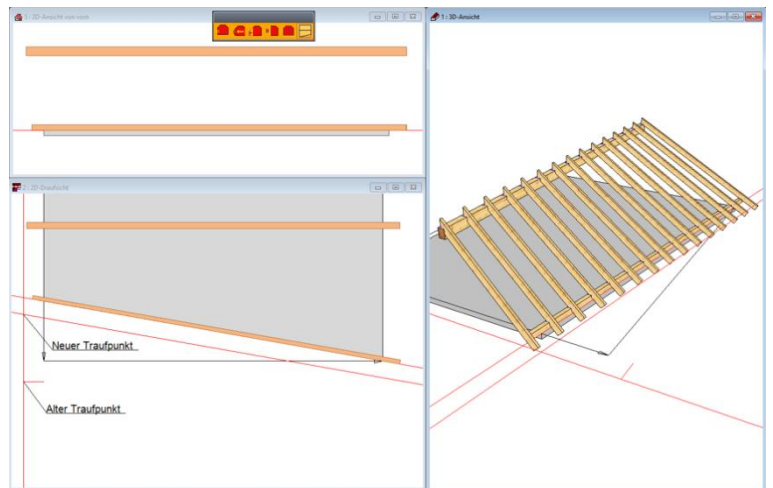
Anpassung Traufüberstand fest; Obholz fest

Bei dieser Anpassung wird als erstes die Fußpfette parallel zur Traufe reingedreht und dann anhand dieser neuen Pfettenposition die Traufe neu berechnet, was zur Folge hat, dass die Traufe auf unterschiedliche Höhen gesetzt wird.



Anpassung Traufhöhe fest; Obholz fest

Bei dieser Anpassung wird als erstes die Fußpfette parallel zur Traufe reingedreht und dann anhand dieser neuen Pfettenposition die Traufe neu berechnet, was zur Folge hat, dass die Traufe auf unterschiedliche Überstände gesetzt wird.





Sparrenlage:

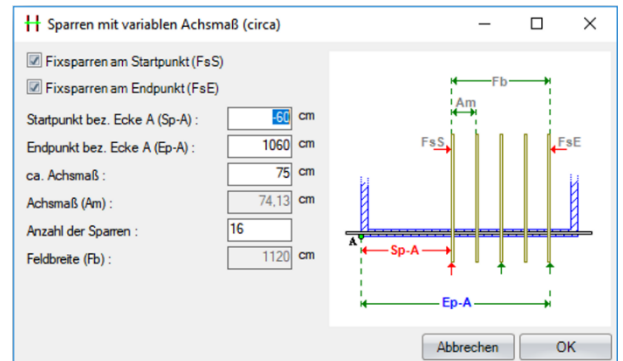
Hier lassen sich die Sparren für die einzelnen Dachflächen manuell erzeugen. Nach Auswahl der Funktion öffnet sich das Auswahlfenster mit den einzelnen Methoden. Sparren können sowohl in der 3-D-Ansicht als auch in der 2-D-Ansicht eingegeben werden.



Teilung mit variablem Achsmaß (circa):

Klicken Sie zuerst auf die Dachfläche, in der die Sparren erzeugt werden sollen. Nach Auswahl des Startpunktes müssen Sie die Sparrenlage bis zum gewünschten Endpunkt aufziehen und anklicken. Nach einem weiteren Klick zum Bestätigen öffnet sich der Dialog für weitere Eingabemöglichkeiten.

Sind bereits Festsparren gesetzt, muss das „lichte Maß“ angeklickt werden. Die beiden Häkchen bei Fixsparren am Start- bzw. Endpunkt müssen dann eventuell entfernt werden. Hier kann auch noch die Anzahl oder das ca.-Achismaß der Sparren verändert werden.



Teilung mit festem Achsmaß (fix):

Nach Auswahl der Dachfläche und des Startpunktes, die Sparrenlage bis zum gewünschten Endpunkt aufziehen. Im Dialog kann der Punkt definiert werden, an dem die Teilung startet (links, Mitte, rechts). Ferner kann das gewünschte, feste Achsmaß eingestellt werden.

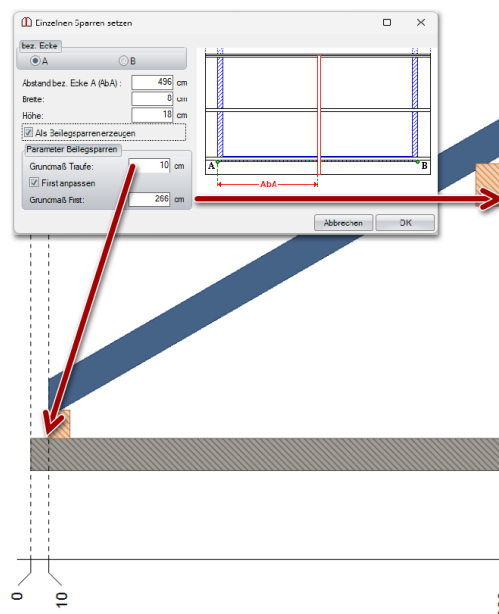


Einzelsparren:

Zum Erzeugen eines einzelnen (Fest-)Sparrens klicken Sie die Dachfläche an. Der Sparren hängt jetzt bereits an der Maus und kann mit einem weiteren Klick positioniert werden. Die Lage kann vor dem Absetzen durch STRG+W gewechselt werden. Der genaue Abstand von Ecke A oder Ecke B kann im Dialogfenster noch geändert werden.

Beim Einzelsparren einfügen kann direkt in der Eingabe ein Grundmaß für den Traufabschnitt und dem First-Abschnitt des Einzelsparrens eingegeben werden. Die Maße beziehen sich immer auf das Grundmaß zur Referenzlinie des Daches.

Wird mit Selektieren ein Sparren nachträglich angeklickt, geht automatisch der Dialog für einzelnen Sparren setzen auf.





Sparren von Fläche in Fläche kopieren:

Klicken Sie zuerst die Dachfläche mit den zu kopierenden Sparren an. Sodann klicken Sie auf die Zielfläche und bestätigen mit einem weiteren Klick auf die Fläche. Die Sparren sind nun kopiert.



Sparren über Dachkante kopieren:

Klicken Sie die Dachfläche mit den zu kopierenden Sparren an und klicken dann auf die Zielfläche. Jetzt muss zusätzlich die Dachkante (Grat- Kehlsparren) angeklickt und bestätigt werden.



Schräger Flugsparren :

Schräger Flugsparren: Nach Anklicken der entsprechenden Dachfläche hängt der Sparren nun an der Maus. Der Sparren wird mit einem weiteren Klick entweder an der Traufe oder am Firstfestgesetzt. Das andere Ende kann nun mit der Maus noch frei bewegt und mit einem weiteren Klick ebenfalls festgesetzt werden. Die Bezugskante am Sparren kann mit STRG + W noch gewechselt werden. Nach einem Bestätigungsklick öffnet sich ein Dialog, in dem die Einstellungen vorgenommen werden können.

Schräger Flugsparren

Breite: cm

Höhe: cm

Lage

- ☒ Senkrecht mit Abgratung
- ☐ Senkrecht tiefer gelegt
- ☐ Rechtwinklig zur Fläche

Abbrechen OK



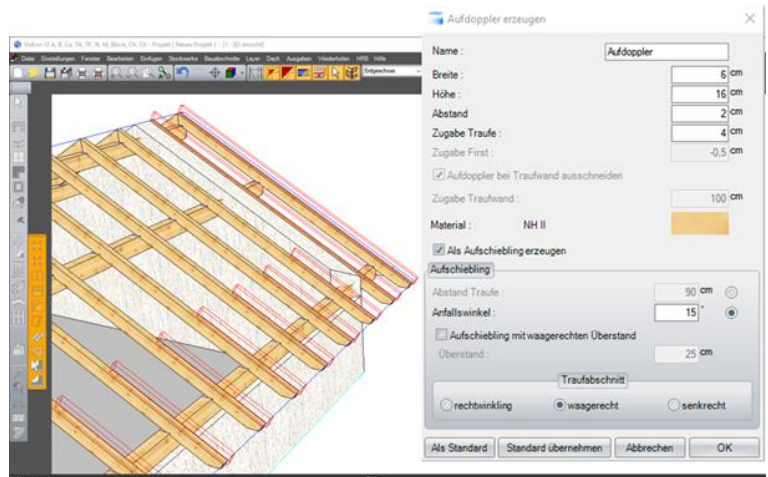
Aufdoppler erzeugen: (XL)

Mit dieser Funktion können Aufdoppler und Aufschieblinge erzeugt werden.

Diese Funktion ermöglicht es, für die ausgewählte Dach oder Sichtdachfläche Sparrenaufdoppler zu Erzeugen. Nachdem die entsprechende Dachfläche angeklickt wurde, öffnet sich der Dialog. Hier können die Werte für die Aufdoppler eingegeben werden.

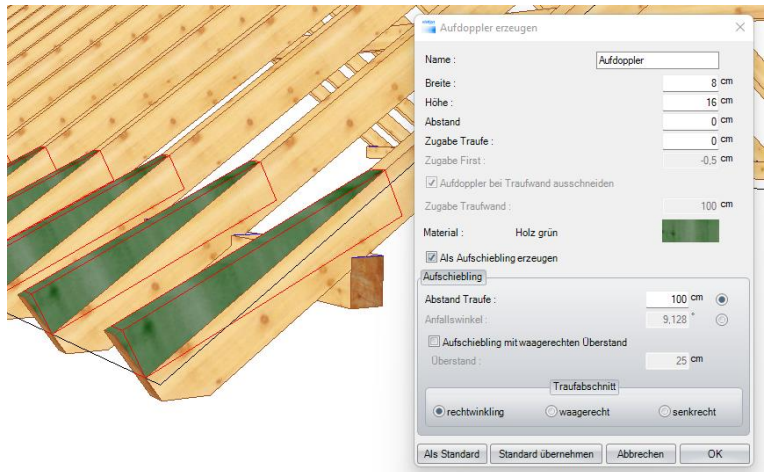
Neben dem Namen und den Abmessungen kann der Abstand zum Sparren, der Überstand an der Traufe, sowie am First eingestellt werden.

Wird der Haken bei Traufwand ausschneiden gesetzt, werden die Aufdoppler an der Wand abgeschnitten. Hierzu kann zusätzlich eine Zugabe eingestellt werden. Alternativ zum Aufdoppler können mit dieser Funktion auch Aufschieblinge erzeugt werden. Entfernen Sie den Haken bei Als Aufschiebling erzeugen.



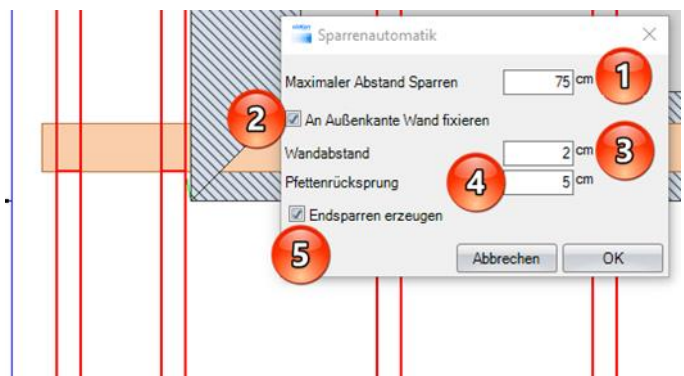
Das Erzeugen der Aufschieblinge findet man unter der Funktion Sparrenaufdoppler erzeugen.

Diese Funktion ermöglicht es, für die ausgewählte Dachfläche neben Sparrenaufdoplern auch Aufschieblinge zu erzeugen. Nachdem die entsprechende Dachfläche angeklickt wurde, öffnet sich der entsprechende Dialog. Wird der Haken bei „Aufschiebling erzeugen“ gesetzt, können die einzelnen Werte eingegeben werden. Neben dem Namen und den Abmessungen wird hier der Abstand zum Sparren, der Überstand an der Traufe sowie das Material eingestellt. Den Aufschiebling kann entweder mit einem Winkel zur ursprünglichen Dachfläche oder mit einem festen Abstand zur Traufkante erzeugen. Im Dialog definieren Sie darüber hinaus die Art des Traufabschnitts (rechtwinklig, waagrecht oder senkrecht).



Sparrenautomatik:

1. mit Maximaler Abstand Sparren können Sie den Maximalen Abstand der Sparrenteilung bestimmen.
2. Sie können einen Sparren auch an der Außenkante Giebelwand Fixieren.
3. Diesen Fixierten Sparren können Sie über den Wandabstand seitlich zur Giebelwand versetzen lassen.
4. Mit dem Pfetten Rücksprung können Sie den ersten Sparren von der Außenkante Pfette nach innen verschieben.
5. Mit Endsparren erzeugen können Sie den jeweils ersten Sparren ein und ausschalten.





Einzelnen Gesimskasten erzeugen:

Bei dieser Funktion können Sie die Flächen einzeln auswählen die einen Gesimskasten erhalten sollen. Die Einstellungen des Gesimskastens sind aber gleich wie bei Gesimskasten erzeugen

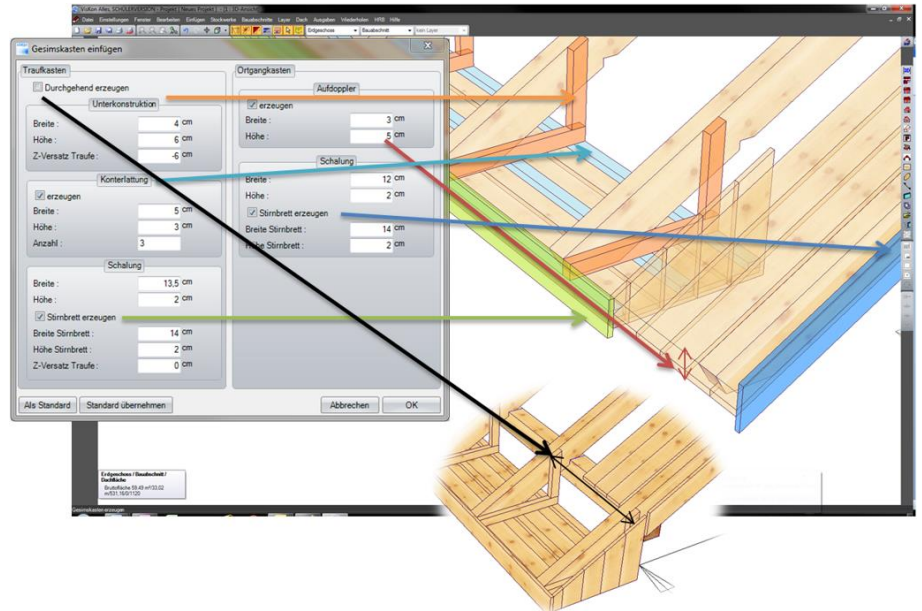


Gesimskasten erzeugen:

Diese Funktion finden Sie in der linken Sidebar (**Dach**) (**Sparrenlage**) (**Gesimskasten erzeugen**)

Mit der Funktion Gesimskasten erzeugen können alle benötigten Bauteile des Gesimskastens automatisch generiert werden.

Die 3D-Ansicht im Hintergrund kann auch bei geöffnetem Fenster weiter genutzt werden. Die Funktionen Drehen, Verschieben und Zoomen bleiben aktiv. Beim Ortgang werden die Aufdoppler zur Lattung erzeugt. Sie müssen somit auch mit F7 zuvor erzeugt worden sein.



Sparrenkonsole erzeugen:

Sie finden diese Funktion unter: **Einfügen/Sparren**

Erzeugen: Hier können Sie die Sparrenkonsole ein- und ausschalten.

Vertikales Bauteil: Vorgabe Querschnitt des vertikalen Bauteiles.

Sparrenanschnitt: Hier können Sie entscheiden, wie das vertikale Bauteil an den Sparren angepasst werden soll.

Horizontales Bauteil: Vorgabe Querschnitt des horizontalen Bauteiles.

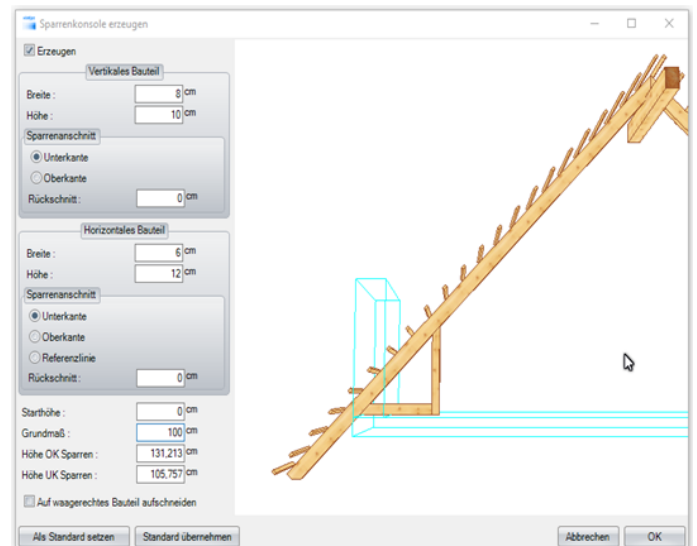
Sparrenanschnitt: Hier können Sie entscheiden, wie das vertikale Bauteil an den Sparren angepasst werden soll.

Starthöhe: Über die Starthöhe können Sie die gesamte Sparrenkonsole nach oben oder unten verschieben.

Grundmaß/Höhe OK Sparren/Höhe UK Sparren:

Sie können einen dieser Werte für die Sparrenkonsole vorgeben. Die anderen beiden Werte errechnen sich dann automatisch anhand ihrer Profilvorgabe.

Auf waagerechtes Bauteil aufschneiden: Sie können entscheiden, ob das senkrechte oder horizontale Bauteil der Sparrenkonsole durchlaufen soll.



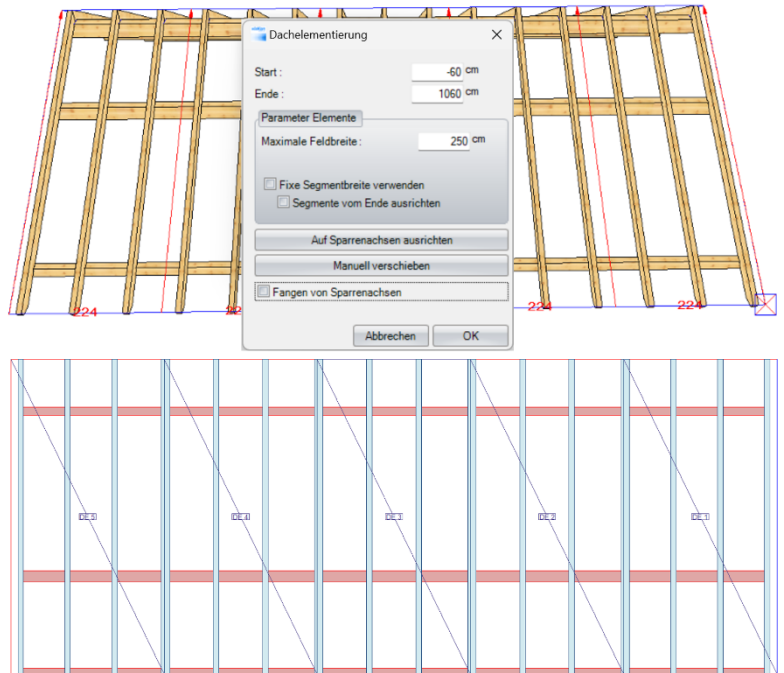


Dachelementierung (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Sparren / Dachelementierung

Sie können Dachelementbereiche mit einer circa oder festen Elementbreite erzeugen lassen. Diese Bereiche werden in der 3D-Ansicht durch eine transparente Fläche angezeigt. In der 2D-Draufsicht können über **Einstellungen / Beschriftungen / Platten Flächen / Dachelemente** die Dachelementbereiche mit einer automatischen Nummerierung eingeblendet werden.

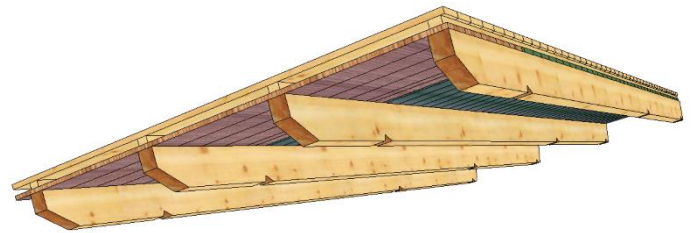


Bauteile anhand Dachelemente trennen (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Sparren / Bauteile anhand Dachelemente Trennen

Die Dachelementierung kann nach Drücken der F7-Taste genutzt werden, um automatisiert die Schalung und Lattung der einzelnen Dachelemente zu trennen (Bild zeigt ein fertiges einzelnes Dachelement).

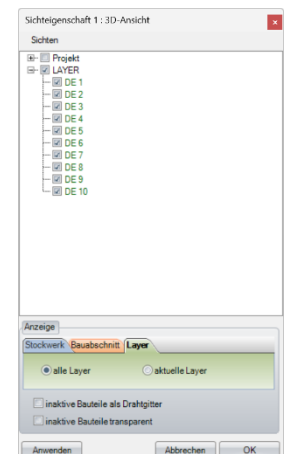


Paketierung Dachelemente (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Sparren / Paketierung Dachelemente

Sind die einzelnen Dachelemente erzeugt, können diese automatisch in Layer paketiert werden.



Zangenlage:

Mit dieser Funktion werden die Zangen für alle Sparren einer Dachfläche erzeugt. Die Einstellungen für die Zangen werden aus der Profileingabe geladen. Klicken Sie dazu auf die entsprechende Dachfläche und bestätigen Sie diese mit einem weiteren Klick. Bitte beachten Sie, dass die Zangen erst erzeugt werden können, wenn bereits Sparren vorhanden sind.



Zangen mit Gegenfläche:

Hier können Zangenlagen in Dachflächen erzeugt werden, die keine Gegenfläche haben. Dies kann beispielsweise bei versetzten Pultdächern der Fall sein.



Grat-, Kehlsparren / Kehlbohle:

Je nach Auswahl im Dialogfenster werden hier Grat-, Kehlsparren oder Kehlbohlen erzeugt.

Klicken Sie auf die Grat- oder Kehllinie, um das Eingabefenster zu öffnen.

Hier kann neben den Abmessungen (Mindesthöhe wird errechnet und angezeigt) auch z.B. die Grundverschiebung unten abgraten oder tiefer legen aktiviert werden. Bei tiefer legen würde keine Abgratung oder Auskehlung erzeugt werden. Ebenso kann hier das Material eingestellt werden.

Kehlbohle

Wird der Haken gesetzt bei Bohle, ändert sich das Eingabefenster für die Kehlbohle. Neben den Abmessungen der Kehlbohle kann eine Auflagerhöhe zur Hauptdachfläche sowie die Auflagerfläche eingestellt werden. Eine Abgratung kann optional eingestellt werden. Das Material kann über den Button ändern eingestellt werden.



Bundholz:



An Bundseite ausgerichtet:

Das Holzteil kann hier durch Auswählen einer Bundseite und durch Anklicken von zwei Punkten in das Projekt eingefügt werden. Zu Beginn muss eine Bundseite angeklickt werden, in der das Holzteil liegen soll. Jetzt muss ein Startpunkt angeklickt werden. Das Bauteil „hängt“ jetzt an der Maus und kann bis zum Endpunkt gezogen werden. Vor dem Anklicken des Endpunktes kann nun die Bezugskante des Bauteils mithilfe der im Handbuch beschriebenen Tastenkombinationen bestimmt werden. Nach dem Absetzen erscheint ein Fenster, in dem die Abmessungen (Breite und Höhe sind abhängig von der Bundseite), ein Name, das Material, sowie die Lage des Bauteils zur Bundseite eingestellt werden können. Die Bezugskanten können hier ebenfalls noch einmal gewechselt werden. Zusätzlich kann ein Z-Versatz eingestellt werden, um für das Bauteil z.B. einen Abstand zur Bundseite festzulegen.

Trapez- und Wellbleche Katalog

Sie finden diese Funktionen unter:
Einfügen / Beliebige Holzbalken
Balkenlage

Über den neuen Querschnittstyp Profilblech im Bundhölzer und Balkenlagen-Dialog können jetzt schnell und unkompliziert Profilbleche aus einem vorhandenen Katalog ausgewählt und erzeugt werden. Diese können wie Bundhölzer in der Listenausgabe ausgewertet werden.

(Displayfilter)

Die Sichteigenschaften der Holzkonstruktion wurde um Bauteiltypen Stahlblech und Windrispe erweitert.



Parallel, an Bundseite ausgerichtet:

Hier muss neben der Bundseite zusätzlich eine Bezugskante gewählt werden. Danach wird mit der Maus das Abstandsmaß angeklickt. Das Holzteil wird jetzt parallel zur gewählten Bezugskante erzeugt. Im Eingabefenster kann noch der genaue Abstand eingetragen werden.



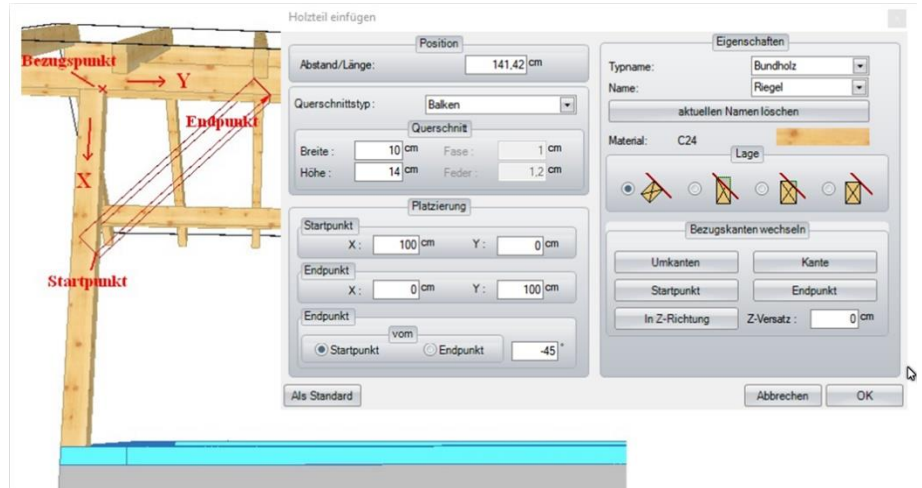
Rechtwinklig, an Bundseite ausgerichtet:

Nach Auswahl einer Bundseite und einer Bezugskante kann das Holzteil mit der Maus im rechten Winkel zur Bezugskante aufgezogen und der Endpunkt angeklickt werden. Im Eingabefenster kann die Länge des Holzteils noch eingestellt werden.



Mit Winkel an Bundseite ausgerichtet:

Nach Auswahl einer Bundseite sowie eines Bezugspunktes für die genaue Bestimmung des Start- und Endpunktes, müssen Sie einen Startpunkt für das Holzteil mit der Maus anklicken. Nach Bestimmung der Lage des Holzteils jetzt einen Endpunkt anklicken und bestätigen. Im Eingabefenster nun die Werte entsprechend anpassen und mit OK das Fenster schließen.



Beliebige Achse:

Das Holzteil kann hier durch Anklicken eines Start- und Endpunktes erzeugt werden. Bevor der Endpunkt angeklickt wird, kann das Holzteil mit den Tastenkombinationen in der Lage verändert werden. Das Holzteil ist an keine Ebene gebunden. Im Eingabefenster können die Eigenschaften eingestellt werden.



Winkelhalbierend an Bundseite ausgerichtet:

Hier müssen zwei Ebenen ausgewählt werden. Das Holzteil wird winkelhalbierend zu den beiden Ebenen erzeugt. Im Eingabefenster können die Eigenschaften eingestellt werden.



Winkelhalbierend, an Bundseite ausgerichtet + Abgraten/Auskehlen:

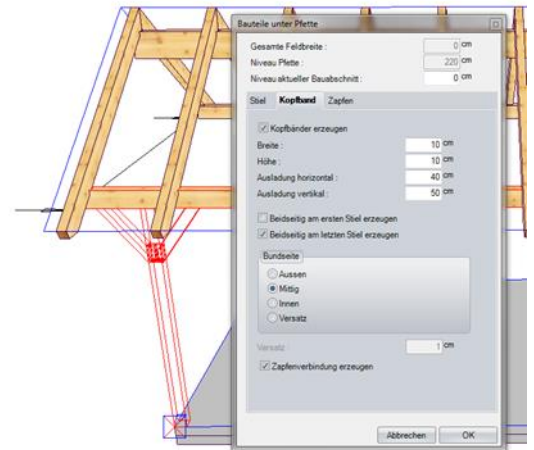
Hier müssen zwei Ebenen ausgewählt werden. Das Holzteil wird winkelhalbierend zu den beiden Ebenen mit Abgratung oder Auskehlung erzeugt. Im Eingabefenster können die Eigenschaften eingestellt werden.



Stütze unter Bauteil:

Die Funktion finden Sie unter (Bundholz) (Stütze unter Bauteil)

Diese Funktion ist eine Erweiterung zu Bauteile unter Waagrechtem Bauteil. Es hilft, einzelne Stiele mit oder ohne Kopfbänder, schnell und unkompliziert zu platzieren. Außerdem können jetzt auch die Zapfenverbindungen bei Stütze unter Bauteil und Bauteile unter waagrechtem Bauteil automatisch erstellt werden.

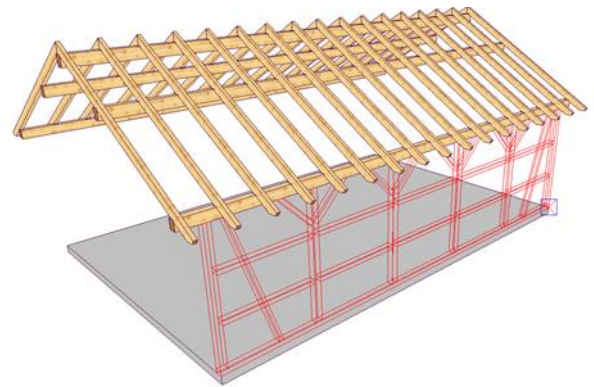


Bauteile unter Waagrechtes Bauteil

Diese Funktion erlaubt es, über eine Automatik Stiele, Schwellen, Riegel und Kopfbänder unter einem waagrecht liegenden Bauteil (z.B. Pfette) zu Erstellen.

Dazu als erstes das waagrechte Bauteil anklicken. Die beiden nächsten Punkte geben den Start- sowie Endpunkt an.

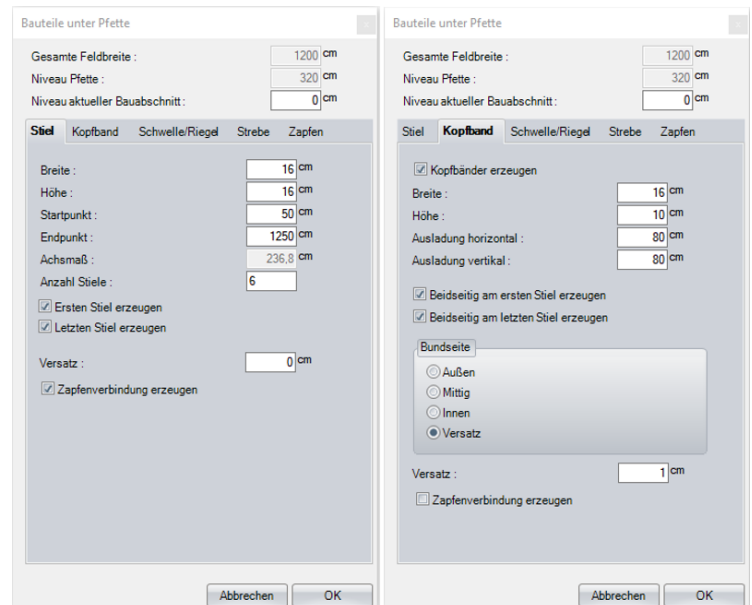
Im Dialog können die Werte zu den einzelnen Bauteilen eingestellt werden.



Beim Stiel werden neben den Abmessungen auch die Anzahl der Stiele festgelegt. Beim Start- und Endpunkt werden die vorher angeklickten Werte übernommen. Diese können aber hier noch verändert werden. Das Achsmaß der Stiele wird errechnet und hier angezeigt.

Beim Versatz kann eine Verschiebung von der Außenseite des vorher gewählten Bauteils eingegeben werden.

Beim Kopfband können neben den Abmessungen, die Ausladung, sowie eine Bundseite angegeben werden.



Für Schwelle, Riegel sowie Strebe gibt es generell die gleichen Einstellungen wie beim Stiel und Kopfband.

Zusätzlich gibt es beim Riegel die relative Starthöhe für den ersten Riegel und bei der Strebe den Versatz als Einstellung.

Unter Zapfen können Sie einstellen wie Sie die Zapfenverbindung für die Stiele, Kopfbänder, Schwelle Riegel und Strebe erstellt bekommen möchten. Möchten Sie das für eine Bauteilart ein Zapfen erzeugt wird müssen sie jeweils unten den Hacken bei Zapfenverbindung erzeugen setzen.

Bauteile unter Pfette

Gesamte Feldbreite : 1200 cm
Niveau Pfette : 320 cm
Niveau aktueller Bauabschnitt : 0 cm

Stiel Kopfband **Schwelle/Riegel** Strebe Zapfen

Schwelle

☒ Schwelle erzeugen
Breite : 16 cm
Höhe : 10 cm
Versatz : 0 cm

Riegel

Breite : 16 cm
Höhe : 10 cm
Achismaß : 106,67 cm
Anzahl Riegel : 2
☐ Relative Starthöhe verwenden
Starthöhe relativ : 90 cm

Bundseite

☐ Außen ☒ Mittig ☐ Innen ☐ Versatz

Versatz : 1 cm
☒ Zapfenverbindung erzeugen

Abbrechen OK

Bauteile unter Pfette

Gesamte Feldbreite : 787,5 cm
Niveau Pfette : 380 cm
Niveau aktueller Bauabschnitt : 0 cm

Stiel Kopfband Schwelle/Riegel **Strebe** Zapfen

Breite : 16 cm
Höhe : 10 cm
☐ Strebe am Startpunkt erzeugen
☐ Strebe am Endpunkt erzeugen
Versatz oben : ☒ 50 cm
Versatz unten : ☒ 150 cm
Winkel : 74,876 °
Versatz Bundseite : 0 cm
☒ Zapfenverbindung erzeugen

Abbrechen OK

Bauteile unter Pfette

Gesamte Feldbreite : 1200 cm
Niveau Pfette : 320 cm
Niveau aktueller Bauabschnitt : 0 cm

Stiel Kopfband Schwelle/Riegel Strebe **Zapfen**

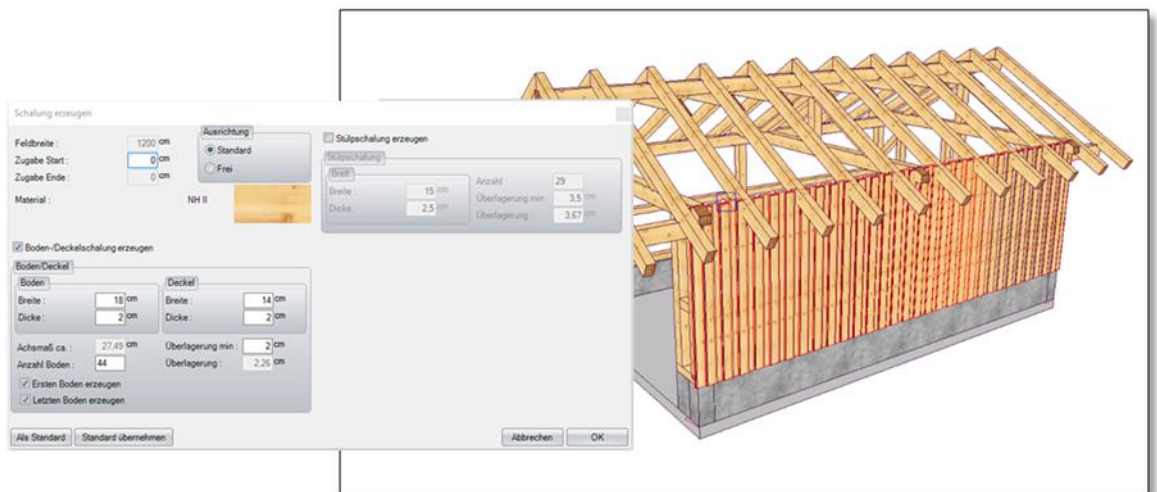
Breite : 4 cm
Tiefe : 5 cm
Vertiefung : 0,5 cm
Absatz : 0 cm

Abbrechen OK



Schalung erzeugen:

Schalung erzeugen:



Diese Erweiterung erzeugt Verschaltungen als Boden-, Deckelschalung oder Stülpeschalung. Die Schaltfläche finden Sie unter „Bundholz“. Im Anschluss muss die Ebene für die Verschaltung gewählt, sowie der Start- und Endpunkt eingegeben werden. Die Länge wird über einen weiteren Klick bestimmt. Im darauf folgenden Eingabedialog werden nun die Werte eingetragen. Die Feldbreite wird oben angezeigt. Zum Start- und Endpunkt können Sie ferner entsprechende Zugaben einstellen. Die Ausrichtung „Standard“ setzt die Verschaltung automatisch horizontal; falls „frei“ gewählt wird, können Sie die Verschaltung auch schräg erzeugen. Die Abmessungen der Bretter lassen sich mit Breite und Dicke ebenfalls bestimmen. Je nach eingestellter minimaler Überlagerung wird die Anzahl der Bodenbretter erzeugt, welche durch Eingabe der Anzahl geändert werden kann (inkl. automatischer Nachberechnung der Überlagerung). Zusätzlich können Sie hier auswählen, ob der erste und letzte Boden erzeugt werden sollen. Für die Stülpeschalung können Sie neben den Abmessungen die Anzahl oder die minimale Überlagerung einstellen. Als Grundfläche können neben einer freien Ebene auch Polygonflächen, wie etwa Wände, Dachflächen oder 3D-Flächen selektiert und darin der Teilungsbereich festgelegt werden.



Schalung über bestehendes Polygon erzeugen:

Haben sie bereits Wände erzeugt, können Sie diese als Grundlage ihrer Verschaltung nutzen, mit dem Vorteil, dass Öffnungen wie von Fenster und Türen automatisch erkannt und ausgeschnitten werden. Wählen Sie nach Auswahl der Funktion die Ebene auf der die Verschaltung erzeugt werden soll. Es öffnet sich anschließend wie bei „Schalung erzeugen“ das Fenster zur Auswahl der Verschaltung Art und der Teilungseinstellung.



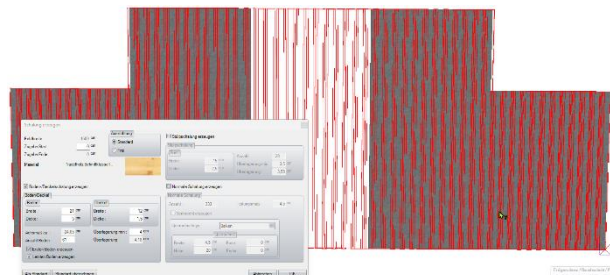
Schalung über freies Polygon erzeugen:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Beliebigen Holzbalken / Schalung über freies Polygon erzeugen

Mit der **Schalung über freies Polygon erzeugen** Sie einen beliebigen Bereich für die Erzeugung der Schalung festlegen.

1. Ebene auswählen
2. Bereich Punkt für Punkt aufziehen
3. Rechteckmaustaste fertig auswählen
4. Anfang der Teilung setzen
5. Endpunkt des Teilungsbereiches bestätigen



können

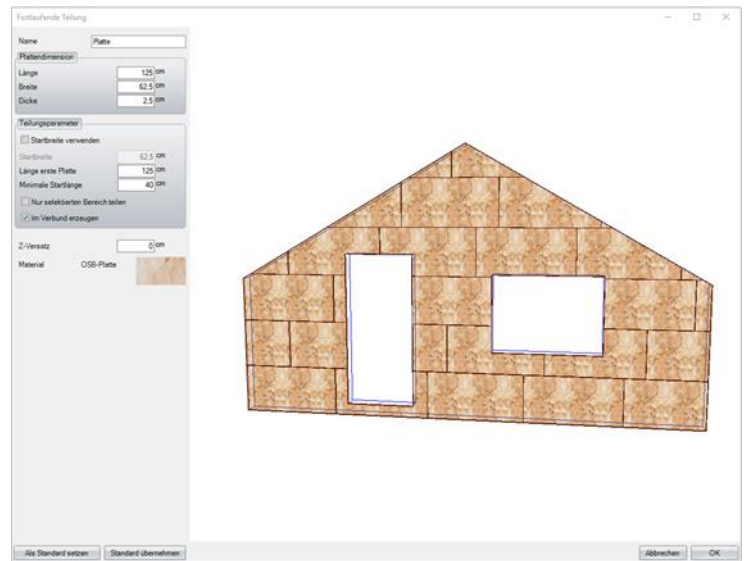


Fortlaufende Teilung erzeugen:

Fortlaufende Teilung erzeugen:

Mit dieser Funktion werden auf Wand-, Dach-, sowie 3D-Flächen Platten mit einer fortlaufenden Teilung erzeugt.

Nach Auswahl der gewünschten Fläche müssen sowohl Start- als auch Endpunkt in der Fläche angeklickt werden. Im Fenster, welches sich danach öffnet, können Sie nun neben der Dimension der Platte auch die Teilungsparameter eingeben. Hierbei können Sie die Länge der ersten Platte angeben, sowie die minimale Länge, die noch verwendet werden soll. Bei der Startbreite wird die Breite der ersten Platte angegeben. Wurde nur ein bestimmter Bereich über den Start- und Endpunkt definiert und der Haken bei „Nur selektierten Bereich teilen“ im Dialog gesetzt, werden die Bauteile nur in diesem Bereich erzeugt.



Fortlaufende Teilung mit freiem Polygon erzeugen:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einfügen / Beliebigen Holzbalken / Fortlaufende Teilung

Mit **Fortlaufende Teilung** können Sie einen beliebigen Bereich für die Erzeugung der Teilung festlegen.

1. Ebene auswählen
2. Bereich Punkt für Punkt aufziehen
3. Rechteckmaustaste fertig auswählen
4. Anfang der Teilung setzen
5. Endpunkt des Teilungsbereiches bestätigen.





Rundbogen:

Mithilfe dieser Funktion können gebogene Holzteile erzeugt werden. Das Bauteil kann entweder an Bundseite ausgerichtet, parallel an Bundseite ausgerichtet oder frei erzeugt werden.



An Bundseite ausgerichtet:

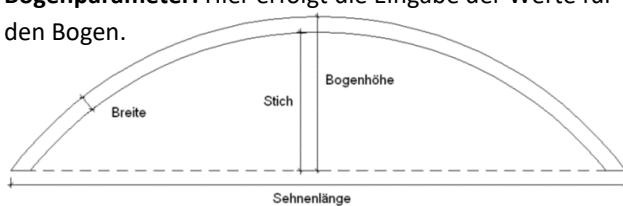
Das Holzteil kann hier durch Auswählen einer Bundseite und durch Anklicken von zwei Punkten in das Projekt eingefügt werden. Als erstes muss eine Bundseite angeklickt werden, in der das Holzteil liegen soll. Jetzt muss ein Startpunkt angeklickt werden. Das Bauteil „hängt“ nun an der Maus und kann bis zum Endpunkt gezogen werden. Hierbei ist als Vorschau jedoch nur ein gerades Bauteil sichtbar. Ebenso ist die Richtung (von links nach rechts oder von rechts nach links) des Start- und Endpunktes ausschlaggebend für die Lage des Bogens. Vor dem Anklicken des Endpunktes kann nun die Bezugskante des Bauteils mithilfe der im Handbuch beschriebenen Tastenkombinationen bestimmt werden. Nach dem Absetzen erscheint ein Fenster, in dem die Parameter für das Bogenholz eingestellt werden. Die Bezugskanten können hier ebenfalls noch einmal gewechselt werden.

Eigenschaften: Einstellen des Namens und des Materials.

Bezugskante wechseln: Wechseln der Bezugskanten am Bauteil für die richtige Positionierung.

Querschnitt: Eingabe des Bauteilquerschnitts (Breite und Höhe sind abhängig von der Bundseite).

Bogenparameter: Hier erfolgt die Eingabe der Werte für den Bogen.



Mit dem Längsmaß lässt sich der Startpunkt des Bogens verändern. Die Bezugskante am Bauteil kann ebenfalls gewechselt werden.

Das Dialogfeld 'Rundbogen einfügen' ist in mehrere Abschnitte unterteilt:

- Querschnittstyp:** Balken (ausgewählt)
- Querschnitt:** Breite: 10 cm, Höhe: 20 cm, Fase: 1 cm, Feder: 1,2 cm
- Eigenschaften:** Typname: Rundbogen, Name: Riegel, Material: NH II
- Bezugskanten wechseln:** Umkanten, Kante, Startpunkt, Endpunkt, In Z-Richtung
- Bogenparameter:** Stich: 80, Radius: 221,42, Sehnenlänge: 340,75
- Bezugslinie:** Unterkante (ausgewählt), Achse, Oberkante
- Abschnitt:** waagrecht, senkrecht (ausgewählt), doppelt
- Buttons:** Bogenpunkt selektieren, Abbrechen, OK



Parallel, an Bundseite ausgerichtet:

Hier muss neben der Bundseite zusätzlich eine Bezugskante gewählt werden. Danach wird mit der Maus das Abstandsmaß angeklickt. Das Holzteil wird jetzt parallel zur gewählten Bezugskante erzeugt. Im Eingabefenster kann noch der genaue Abstand eingetragen werden.



Beliebige Achse:

Das Holzteil kann hier durch Anklicken eines Start- und Endpunktes erzeugt werden. Bevor der Endpunkt angeklickt wird, kann das Holzteil mit den Tastenkombinationen in die Lage verändert werden. Das Holzteil ist an keine Ebene gebunden. Im Eingabefenster können die Eigenschaften eingestellt werden.



Balkenlage:

Mit dieser Funktion können Balkenlagen erzeugt werden. Diese können entweder horizontal oder in beliebigen Ebenen erzeugt werden.



Balkenlage mit variablem Achsmaß (circa)



Balkenlage mit variablem Achsmaß (fix)



Balkenlage in Bundseite mit variablem Achsmaß (circa)



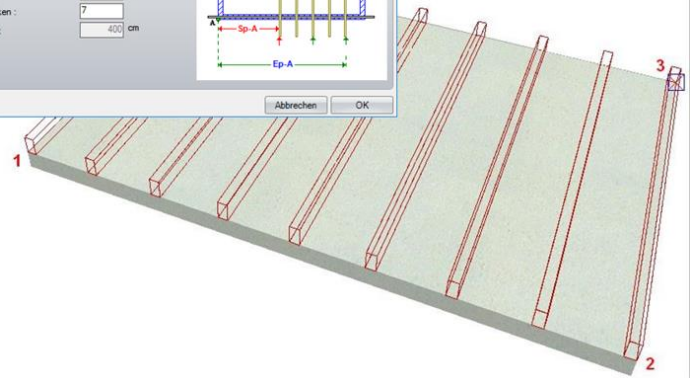
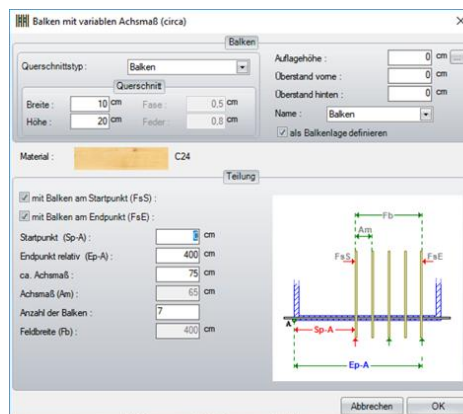
Balkenlage in Bundseite mit variablem Achsmaß (fix)



Balkenlage einfügen mit variablem Achsmaß:

Zuerst müssen Punkt 1 (Startpunkt der Teilung), dann Punkt 2 (Endpunkt für Teilung) angeklickt werden. Jetzt noch Punkt 3 für die Länge der Balken anklicken. Im Fenster die Abmessungen, die Auflagerhöhe sowie zusätzliche Überstände vorne bzw. hinten angeben.

Außerdem kann die Anzahl oder das ca.-Achsmaß noch verändert werden.



Balkenlage einfügen mit festem Achsmaß:

Analog zur Funktion variables Achsmaß, jedoch kann hier ein festes Achsmaß der Balken eingegeben werden.



Balken in freier Ebene mit variablem Achsmaß:

Analog zu Balkenlage einfügen, jedoch ist die Ebene, in welcher die Balken liegen, frei wählbar.



Balken in freier Ebene mit festem Achsmaß:

Analog zur Funktion variables Achsmaß, jedoch kann hier ein festes Achsmaß eingegeben werden.



Hilfslinien / 2D-Objekte:

Über diese Funktion können Hilfslinien, Hilfsstrecken sowie 2D-Objekte erzeugt werden. Hilfslinien und Hilfsstrecken können sowohl in 2D als auch in 3D erzeugt werden, 2D-Objekte dagegen nur in 2D-Ansichten.

Das Erzeugen von Hilfsstrecken funktioniert analog zu den Hilfslinien. Es muss jedoch zusätzlich ein Start- und Endpunkt angeklickt werden.

Hinweis: Durch Klicken mit der rechten Maustaste auf das Hilfsliniensymbol öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem die Farbe der Hilfslinien bestimmt werden kann.



K-Hilfslinie 3D



Hilfslinie 3D



K-Linie 2D *



Linie 2D *



Poliline 2D *



Kurve 2D *



Rechteck 2D *



Polygon 2D *



Kreis 2D *



Linien bearbeiten *



2D-Strichstärken an / aus *

* Diese Funktionen werden nur in einer 2D-Ansicht angezeigt

K-Hilfslinien 3D / Hilfsstrecken:



Parallele Hilfsgerade



Vertikale Hilfsgerade



Horizontale Hilfsgerade



Beliebige Hilfsgerade



Lotrechte Hilfsgerade



Hilfsgerade im Winkel



Globale Hilfsgerade mit Eigendrehwinkel



Schnittlinie zweier Flächen



Parallele Hilfsgerade:

Wählen sie zuerst eine Bundseite, in der die Hilfslinie liegen soll und anschließend eine Bezugskante als Ausgangspunkt für die parallele Linie. Anschließend wird der ca.-Abstand via Mausklick bestimmt; dieser kann im darauf erscheinenden Fenster exakt eingegeben werden.

Hinweis: In Viskon hat jede Hilfslinie auch eine Ebene, die z.B. zum Anschneiden, Trennen von Holzteilen verwendet werden kann. Die Lage dieser Ebene ist immer lotrecht zur gewählten Ausgangsebene (Bundseite).



Vertikale Hilfsgerade:

Erzeugt nach Wahl der Bundseite (es muss eine vertikale Ebene sein) in dieser eine vertikale Hilfsgerade an dem Punkt, an dem mit der Maus geklickt wird.



Horizontale Hilfsgerade:

Erzeugt nach Wahl der Bundseite (es muss eine horizontale Ebene sein) in dieser eine horizontale Hilfsgerade an dem Punkt, an dem mit der Maus geklickt wird.



Beliebige Hilfsgerade:

Bei der beliebigen Hilfsgerade muss ebenfalls zuerst eine Bundseite und anschließend Start- und Endpunkt der Gerade gewählt werden.



Lotrechte Hilfsgerade:

Nach Auswahl der Bundseite und der Bezugskante wird eine lotrechte Hilfsgerade zur Bezugskante erzeugt.



Hilfsgerade im Winkel:

In diesem Fall müssen zuerst die Bundseite, der Drehpunkt und dann die Schenkel gewählt werden. Im Dialogfenster kann der Winkel noch numerisch eingegeben werden.



Globale Hilfsgerade mit Eigendrehwinkel:

Bei dieser Funktion müssen wiederum Start- und Endpunkt bestimmt werden. Nun muss mit einem weiteren Klick die Ebene der Hilfslinie bestimmt werden. Im sich öffnenden Fenster kann der Winkel für die Ebene der Hilfslinie noch exakt eingegeben werden.



Schnittlinie zweier Flächen:

Nach Auswahl zweier Flächen wird am Schnittpunkt eine Hilfslinie erzeugt. Die Fläche der Hilfslinie bildet dabei die Winkelhalbierende.



K-Linie 2D:

Hier können Hilfslinien mit denselben Funktionen wie die 3D-Hilfslinien erzeugt werden.

Hinweis 2D-Objekte: Die folgenden Hilfslinien funktionieren nur in 2D-Ansichten. In einer 3D-Ansicht sind diese Hilfskonturen nicht sichtbar. Zum Erzeugen der jeweiligen Hilfskontur muss abschließend immer mit einem Mausklick bestätigt werden. Durch einen Rechtsklick auf einen Button können Einstellungen zu den 2D-Objekten gemacht werden.



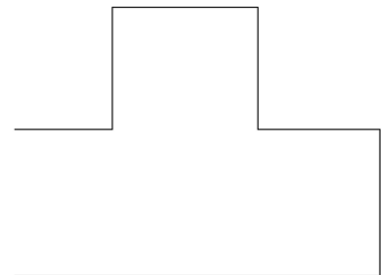
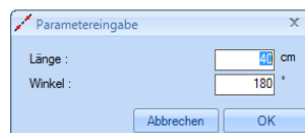
Linie:

Hiermit können Hilfsstrecken erzeugt werden. Dies kann entweder durch eine Maßeingabe oder durch Anklicken eine Start- und Endpunktes positioniert werden.



Polylinie:

Bei den 2D-Objekten wurde die Polylinie als weitere Funktion hinzugefügt. Diese Art ermöglicht es fortlaufende Linien zu zeichnen. Dazu am Anfang einen Startpunkt anklicken. Nach anklicken des Endpunktes öffnet sich ein Dialog für die Eingabe der Länge und des Winkels. Nach bestätigen mit OK hängt die nächste Linie bereits an der Maus und es braucht nur noch der Endpunkt festgelegt werden.



Ist die letzte Linie gezeichnet worden, mit einem Rechtsklick und fertig die Funktion abschließen. Ebenso mit einem Rechtsklick kann der letzte Punkt gelöscht werden



Rechteck:

Durch Anklicken zweier Eckpunkte kann ein Rechteck erzeugt werden und über die Eingabe von Länge und Breite festgelegt werden.



Polygon:

Erzeugt durch Anklicken mehrerer Punkte ein beliebiges Vieleck. Ist der letzte Punkt angeklickt worden, kann durch einen Rechtsklick und Auswählen von Fertig die Kontur geschlossen werden. Über einen Rechtsklick und Zurück werden Eckpunkte wieder gelöscht.



Kreis mit Radius, Kreis über 3 Punkte, Bogen über 3 Punkte:

Nach Anklicken des Mittelpunktes kann der Kreis mit der Maus aufgezogen werden.

Bei Kreis mit Radiusangabe kann im Dialogfenster der Radius angegeben werden.

Bei Kreis über 3 Punkte wird ein Kreis durch die 3 angeklickten Punkte erzeugt. Der Bogen wird über Start- und Endpunkt sowie Mittelpunkt erzeugt. Der Ausschnitt des Kreises lässt sich mit der Leertaste wechseln.



Kurve:

Über diese Funktion lassen sich im 2D-Spline-Kurven erzeugen.



Linien Bearbeiten:

Funktion zum Bearbeiten von 2D-Hilfsstrecken.



Anschmiegen / Abschneiden



Ecke bilden



Punkt anpassen



Anschmiegen / Abschneiden:

Hiermit können 2D-Hilfslinien bis zum Schnittpunkt einer zweiten 2D-Hilfslinie verlängert werden.

Dazu die zu verlängernde Linie sowie die zweite Linie anklicken. Nach Bestätigung wird die erste Linie bis zum Schnittpunkt der zweiten Linie verlängert.



Ecke bilden:

Bildet zwischen zwei angeklickten 2D-Hilfslinien eine Ecke.



Punkt anpassen:

Gibt den angeklickten Endpunkt einer 2D-Hilfslinie frei. Dieser lässt sich nun mit der Maus frei positionieren. Klickt man nicht auf einen Endpunkt der Linie, kann man die Linie auch knicken.



Strichstärken an / aus:

Diese Funktion schaltet die Darstellung der Strichstärken von 2D-Hilfslinien ein oder aus. Die Einstellung der Strichstärken findet man bei einem Rechtsklick auf einen Button der 2D-Objekte.

Hinweis: 2D-Objekte lassen sich über das Kontextmenü verschieben, drehen usw. Beim Verschieben lässt sich mithilfe der x und y Taste die Verschieberichtung auf Horizontal oder Vertikal begrenzen.



Maschineneinheiten (Holzbearbeitungen)

Hier befinden sich die Bearbeitungen für die Holzteile. Hier gibt es ebenfalls die Möglichkeit, bei manchen Funktionen eine Mehrfachauswahl zu treffen (siehe Menüpunkt Selektion). Bitte beachten Sie hierbei auch die Hinweistexte, die am unteren Rand oder im Popup-Fenster angezeigt werden. Diese geben den jeweils nächsten Schritt an, der auszuführen ist.

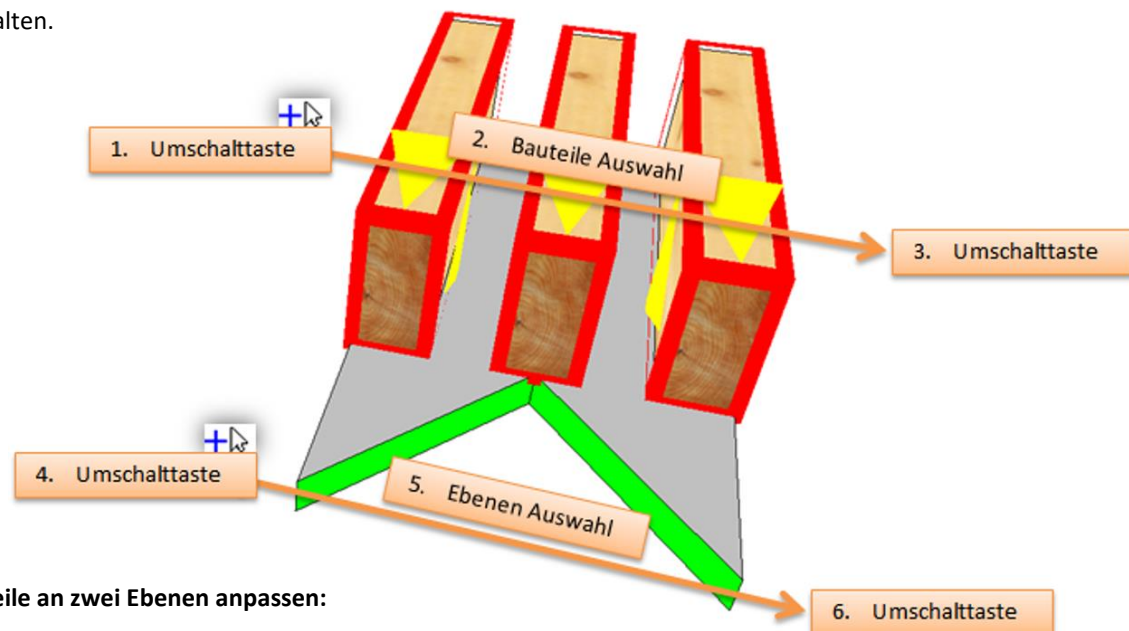


Anschmiegen / Anschneiden:

siehe Fallbeispiel zu Anschmiegen/Anschneiden.

erste Vorgehensweise: Stattdessen drücken Sie nur kurz die Umschalttaste (Shift), um von der Einzel zur Mehrfach Selektierung zu gelangen, nach dem Tastendruck auf die Umschalttaste Taste erscheint ein Plus Zeichen neben dem Mauszeiger  und Sie befinden sich in der Mehrfachauswahl, nach dem Anklicken des letzten Bauteiles mit einem weiteren kurzen Tastendruck auf die Umschalttaste, wird die Mehrfachauswahl beendet.

zweite Vorgehensweise: alternativ können sie anstatt die Umschalttaste Taste zu drücken, die linke Maustaste ca. 1 Sekunde gedrückt halten, um in die Mehrfachauswahl zu wechseln. Zum Beenden der Mehrfachauswahl die Maustaste wieder kurz gedrückt halten.



Beispiel Mehrere Bauteile an zwei Ebenen anpassen:

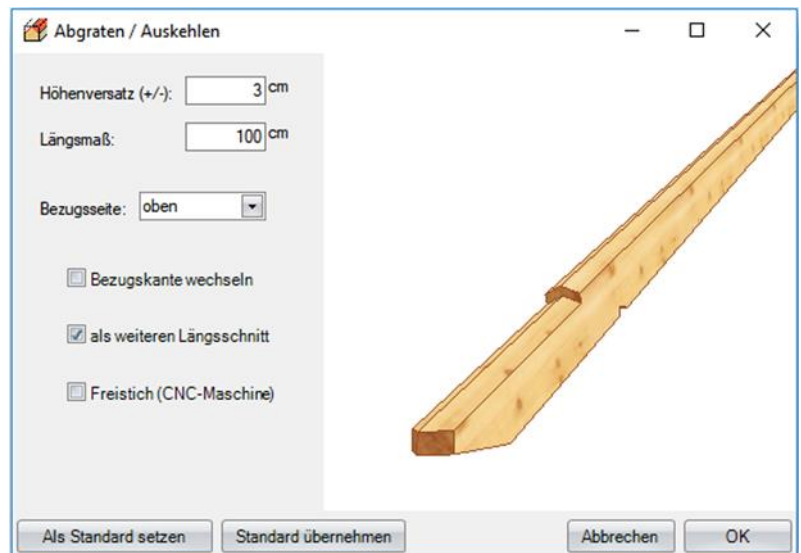
Bevor Sie das erste Bauteil selektieren, drücken Sie kurz die Umschalttaste, Mauszeiger bekommt links ein Plus Zeichen, wählen Sie jetzt mit der linken Maustaste alle Bauteile die angepasst werden sollen, nach dem Anklicken des letzten Bauteils, drücken Sie wieder die Umschalttaste um die Mehrfachauswahl zu beenden.

Drücken Sie jetzt die Umschalttaste ein zweites Mal, um erneut in die Mehrfachauswahl zu gelangen, wählen Sie nun die zwei Ebenen an die angepasst werden soll, und nach dem Anklicken der zweiten Ebene drücken Sie wieder die Umschalttaste um die Auswahl zu beenden.



Abgraten / Auskehlen:

Mit dieser Funktion können Hölzer an Flächen bzw. Ebenen abgegratet werden. Hierzu muss das entsprechende Holzteil an der Seite angeklickt werden, an dem es abgegratet werden soll. Nun kann die Zielfläche ausgewählt werden. Soll das Bauteil an zwei Ebenen gleichzeitig abgegratet werden, können diese zwei Ebenen durch Drücken der Shift-Taste ausgewählt werden. Es können außerdem mehrere Abgratungen an ein Bauteil (als weiterer Längsschnitt) angebracht werden. Abgratungen können außerdem in ihrer Länge begrenzt sowie von der Bezugskante gewechselt werden. Des Weiteren kann ein Höhenversatz zur Zielfläche eingestellt werden.



Zapfen/Zapfenloch: (XL)

Durch Anwählen des Holzes, das den Zapfen erhalten soll, und der entsprechenden Bezugsfläche für das Zapfenloch, erscheint nachfolgendes Fenster, in dem die Einstellungen für den Zapfen definiert werden.

Bezugsseite: Legt die Seite am Bauteil fest, von der das Quermaß angegeben wird.

Zapfenausrichtung: in Längs oder Quer-Richtung zu bestimmen und auch einen Drehwinkel für den Zapfen vorzugeben.

Breite/Länge: Abmessungen des Zapfens.

Quermaß: Gibt das Maß von der gewählten Bezugsseite bis Mitte Zapfen an.

Versatz: Verschiebt den Zapfen um das eingegebene Maß in Längsrichtung.

Tiefe: Gibt die Zapftiefe an.

Fuge: Hier kann ein Fugenmaß zwischen z.B. Säule und Pfette an.

Fasenmaß: Erzeugen einer Fase am Zapfenbauteil.

Versatz erzeugen: Hiermit kann ein Sturz- oder Brustriegelversatz erzeugt werden.

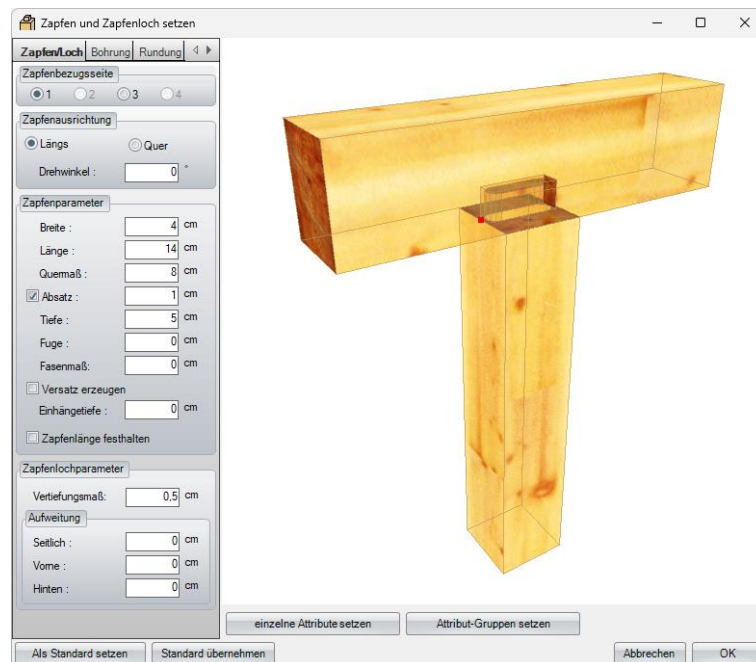
Zapfenlänge festhalten: Speichert die eingestellte Zapfenlänge für weitere Zapfenverbindungen.

Vertiefungsmaß: Vertiefung des Zapfenloches.

Aufweitung: Aufweitungen des Zapfenloches.

Bohrung: Einstellungen für eine Bohrung

Rundung: Ausführung des Zapfens Rund (für Abbundmaschine) oder Eckig.





Schwalbenschwanz-Verbindung:

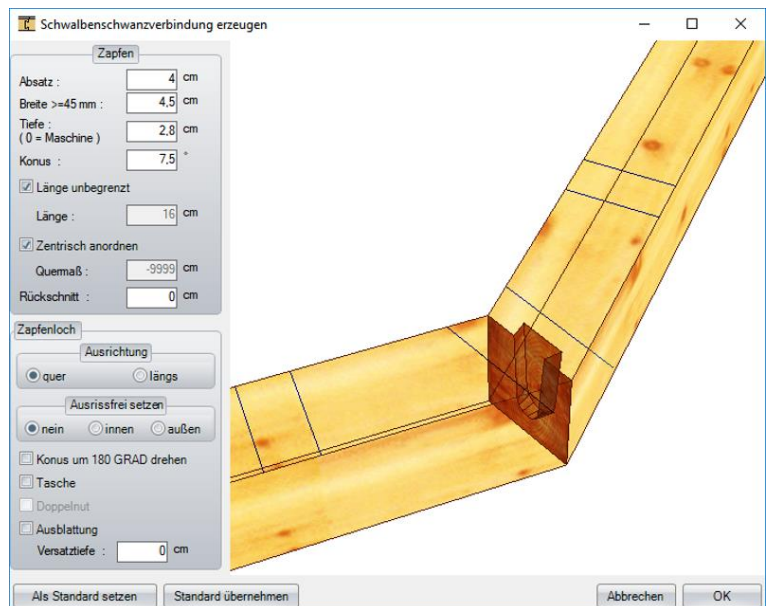
Analog zum Zapfen.

Zapfen/Zapfenloch



Schwalbenschwanz-Verbindung stirnseitig:

Dient zum Verbinden von Bauteilen an der Stirnseite mittels Schwalbenschwanzzapfen. Die Bauteile müssen vorher winkelhalbierend angepasst sein.



Eck / Längsverblattung:

Nach Drücken dieser Funktion müssen die beiden Bauteile, die eine Verblattung erhalten sollen, nacheinander an den entsprechenden Enden ausgewählt werden.



Kreuzblatt:

Nach Auswahl des Schalters müssen die beiden Hölzer, die ein Kreuzblatt erhalten sollen, nacheinander angewählt werden.

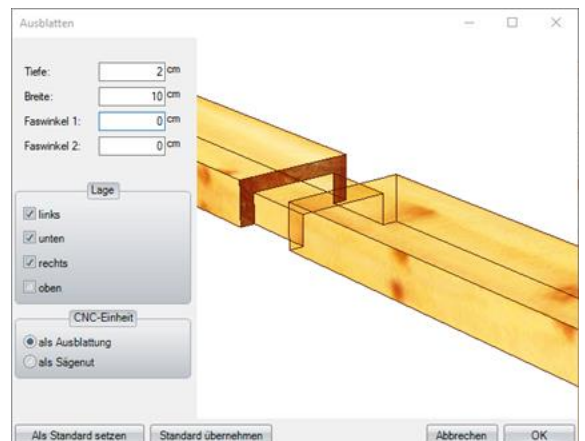


Ausblatten:

Sie finden diese Funktionen unter: **Bearbeiten / Maschineneinheiten / Blätter / Ausblatten**

Zuerst muss das Bauteil, das die Ausblattung erhält, angewählt und bestätigt werden. Anschließend das Bauteil, das anstößt, anklicken und bestätigen. Im Dialog können nun die verschiedenen Werte ausgewählt werden. Außerdem kann das Zielbauteil, sprich das auszublattende Bauteil, gewechselt werden. Mit dieser Funktion können auch Durchdringungen von Bauteilen erzeugt werden.

Sie können bei einer Ausblattung über einen bestimmten Bereich entscheiden, welche Seiten des Bauteils eine Ausblattung bekommen sollen.





Blatt stirnseitig:

Erzeugen eines stirnseitigen Blattes. Die Blattlänge kann hier zusätzlich durch Definieren von zwei Punkten oder durch Anklicken eines Bezugsteils (Schlitzblech) angegeben werden.



Gerberstoß:

Für den Gerberstoß müssen nacheinander die Bauteile (z.B Pfetten die vorher getrennt wurden), die den Gerberstoß erhalten sollen, angewählt werden. Hier können dann verschiedene Einstellungen (Lage des Gerberstoßes, Bohrungen usw.) eingestellt werden.



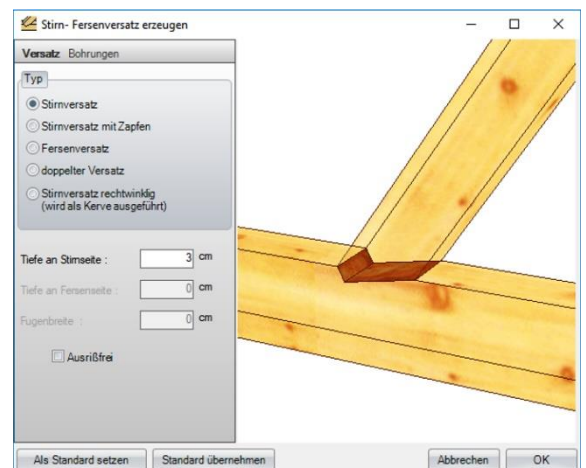
Hakenblatt:

Analog zum Gerberstoß.



Stirn- / Fersenversatz: (XL)

Nach Anwählen der Strebe an dem Ende, in dem der Versatz erzeugt werden soll, muss noch die Anschlussseite markiert werden. Anschließend öffnet sich ein Fenster, in dem ausgewählt werden kann, ob es sich um einen Stirnversatz, Stirnversatz mit Zapfen, Fersenversatz, doppelten Versatz oder Stirnversatz rechtwinklig handelt, und je nachdem können die Werte für die Versätze eingetragen werden.



Kerven mehrfach:

Mit dieser Funktion können in die Sparren (Hölzer allgemein) manuell Kerven eingefügt werden. Zuerst werden die Bauteile (Einzel- oder Mehrfachauswahl), die eine Kerbe erhalten sollen, angewählt und anschließend das angrenzende Holzteil.



Freie Kerven:

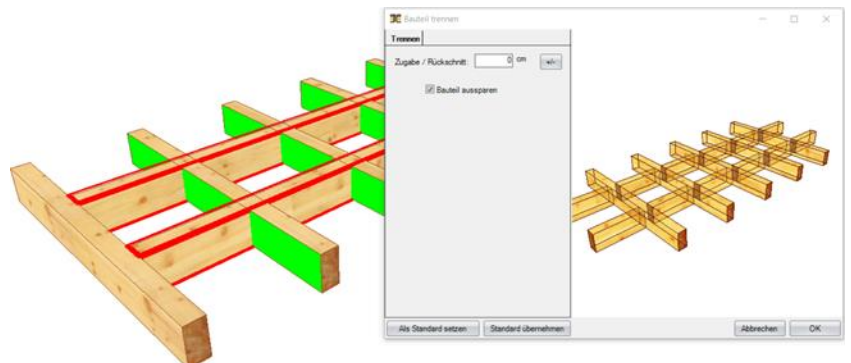
Mit Hilfe dieser Funktion können komplexe Kerven erzeugt werden. Hierzu mehr im Fallbeispiel „Freie Kerbe“.



Trennen / Verbinden:

Sie finden diese Funktionen unter: **Bearbeiten / Maschineneinheiten / Trennen Verbinden**

Nach Auswahl des zu trennenden Holzes muss noch die Trennebene bzw. Trennflächen (Es ist möglich, mehrere Bauteile an mehreren Ebenen trennen zu lassen.) gewählt werden. Dies kann z.B. die Seitenfläche eines anderen Holzteils oder einer Hilfslinie sein. Im erscheinenden Fenster kann nun automatisch an das getrennte Holz eine Zapfenverbindung bzw. ein Schwalbenschwanz angefügt werden.





Ausschnitt Traufschalung:

Das entsprechende Holzteil auswählen und die Maße sowie Lage der Ausklinkung eingeben. Optional kann auch eine Hilfslinie als Längenangabe für die Ausklinkung angeklickt werden. Es können auch mehrere Ausschnitte an einem Holzteil erstellt werden.



Holzteil hobeln:

Nach Anklicken dieser Schaltfläche müssen die Hölzer, die gehobelt werden sollen, markiert werden. Es können die Länge und die Seiten für die Hobelung angegeben werden. Außerdem kann die Ausführung als Dickenhobelung gewählt werden.



Stellbrett mit Nut:

Bei diesem Schalter müssen zu Beginn die Dachfläche, anschließend die Sparren (Mehrfachauswahl), die ein Stellbrett bekommen sollen, und sodann die Pfette selektiert werden. Im geöffneten Fenster kann die Konstruktionsart, der Querschnitt, die Nuttiefe usw., eingestellt werden. Stellbretter können auch an Hilfslinien erzeugt werden (die Hilfslinie muss innerhalb der Sparren liegen).



Sparren- / Pfettenkopfprofilierung: (XL)

Wählen Sie das entsprechende Holzteil am zu profilierenden Ende an und entscheiden Sie sich für einen der fünf zur Verfügung stehenden Typen. Die Werte für die einzelnen Profilierungen können optional geändert werden. Es können auch mehrere Profilierungen an einem Bauteil erzeugt werden. Dazu den Haken bei Profil hinzufügen im Dialog setzen.

Freie Balkenkopfprofilierung:

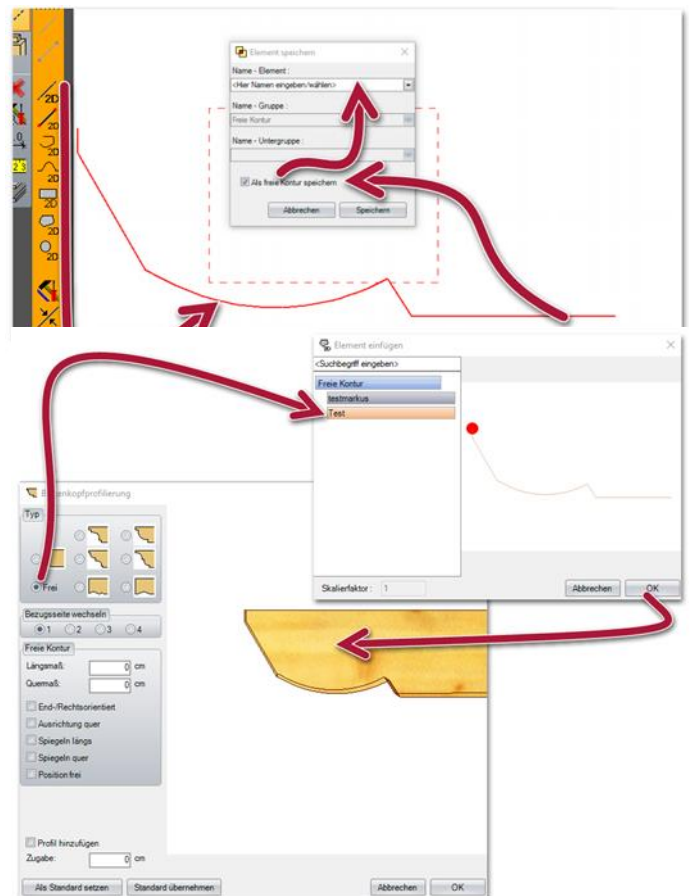
Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Maschineneinheiten / Sparren- / Pfettenkopfprofilierung

Sie können anhand einer vorhandenen Kontur, die Sie als 2D-Element gespeichert haben, eine Pfettenkopfprofilierung erzeugen lassen.

1. Balkenkopfprofilierung über 2D-Zeichenfunktionen erstellen
2. Diese als Element speichern und als erstes den Haken bei **Als freie Kontur speichern** setzen. Anschließend nur noch den gewünschten Speichernamen vergeben und mit „Speichern“ den Dialog schließen.
3. Sparren-/Pfettenkopfprofilierung wählen und das Bauteil an der Seite anklicken, wo die Profilierung gesetzt werden soll.
4. Im Dialogfenster Balkenkopfprofilierung frei auswählen.
5. Im Dialog Elemente einfügen die abgespeicherte Profilierung auswählen.
6. Anschließend die gewünschte Positionierung der Profilierung festlegen und mit OK die Bearbeitung abschließen.

Wichtig: die 2D-Linien für die Profilierung müssen gegen den Uhrzeigersinn gezeichnet werden.





Freie Markierung setzen:

Diese Funktion ist ähnlich der Funktion „Kerven mehrfach“, d.h. Sie wählen das Bauteil, das markiert werden soll, aus und anschließend das Bauteil, das die Markierung erhält. Ebenso können Hilfslinien an Bauteilen markiert werden. Die erzeugten Markierungen werden in der Einzelbauteilzeichnung bemaßt. Hierbei können mehrere Bauteile ausgewählt werden, die markiert werden sollen. Die Markierung kann auch gleichzeitig an mehreren Bauteilen erzeugt werden. Markierungen lassen sich hier auch als Kerven ausführen.



Über die Einzel Selektion kann ein Bauteil an einem Zielbauteil markiert werden. Dazu klicken Sie als erstes das Bauteil an, was markiert werden soll und als zweites. Das Zielbauteil auf der Seite, wo die Markierung entstehen soll.



Über die mehrfache Selektion können mehrere Bauteile, die hintereinander in einer Linie liegen, Ausgewählt werden um anschließend an einem Zielbauteil markiert zu werden. Um mehrere Bauteile markieren zu lassen, kann auch alternativ mit der Shift-Taste gearbeitet werden.



“Wende auf Pfetten markieren” Nach Anklicken der Funktion kann in einem Auswahldialog entschieden werden, In welchen Bauabschnitten die Wände an den Pfetten markiert werden sollen.



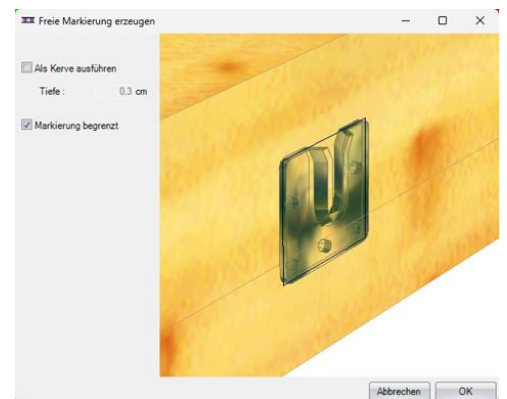
“Kanten markieren” Nach Anklicken dieser Funktion wählen Sie als erstes eine Kante, die auf dem Zielbauteil markiert werden soll, abschließend klicken Sie das Zielbauteil an, wo die Markierung Aufgetragen werden soll.



“U-Markierung erzeugen” mit dieser Funktion kann auch eine Viereckmarkierung für Einhängeverbinder erstellt werden. Um eine Viereckmarkierung zu erstellen, muss das Kontrollkästchen Markierung begrenzt aktiviert werden.



“Mittelkante markieren” Nach auswählen dieser Funktion steht in die Einzel Selektierung oder mehrfach Selektierung zur Verfügung. Die gewünschten Bauteile markieren anschließend das Zielbauteil anklicken, wo die Markierung gesetzt werden soll.



Umfälzen:

Das entsprechende Holzteil auswählen und die Maße sowie Lage der Umfälzung eingeben. Zusätzlich kann die Form (eckig, Radius) bestimmt werden.



Abschneiden mit Blattung:

Zuerst das anzupassende Bauteil am zu bearbeitenden Ende auswählen, dann die Anschlussseite des Zielbauteils auswählen und im Dialogfenster die Werte eingeben.



Blockhausverbindung:

Mit dieser Funktion lassen sich einzelne Balken mit einer Blockhausverbindung verkämmen.



Bohrungen:

Bei den Bohrungen gibt es verschiedene Auswahlmöglichkeiten wie die Bohrung erfolgen soll.



Bohrung 2 Punkte:

Bei dieser Funktion müssen 2 Punkte für die Bohrung angegeben werden. Es empfiehlt sich, diese Punkte mit Hilfslinien vorzukonstruieren. Im Eingabefenster können nun Durchmesser, Bohrungstiefe usw. eingestellt werden. Siehe auch Fallbeispiel „Bohrung“.



Senkrechte Bohrung:

Im ersten Schritt muss die Bundseite selektiert werden, anschließend der Bohrungspunkt. Dieser Bohrungspunkt kann nun genau festgelegt werden. Im Dialog können nun auch Senkungen eingestellt werden. Werden mehrere Bauteile gebohrt, lassen sich Senkungen auch für jedes einzelne Bauteil einstellen. Siehe auch Fallbeispiel Bohrung.



Senkrechte Bohrung Parallel zu Bundseite:

Als erstes die Bundseite und einen Referenzpunkt auswählen, anschließend den Start- und Endpunkt festlegen. In dem neuen Fenster dann die weiteren Einstellungen vornehmen.



Bohrung parallel:

Analog zu Bohrung vertikal in Bundseite mit frei wählbarer Richtung.



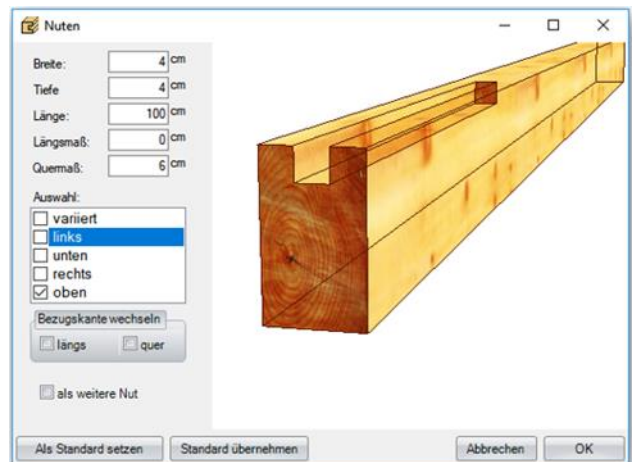
Bohrungsbild:

Die Bundseite und den Referenzpunkt auf dem Holzteil durch Anklicken bestimmen. Im Eingabefenster die entsprechenden Abstände und Werte einstellen.



Nuten: (XL)

Die entsprechende Seite für die Nutung am Bauteil anklicken und die einzelnen Werte für Breite, Tiefe, Länge usw. einstellen. Die Nutung kann gleichzeitig an mehreren Bauteilseiten ausgeführt sowie als weitere Nutung hinzugefügt werden.



Falzen: (XL)

Die entsprechende Seite für die Falzung am Bauteil anklicken und die einzelnen Werte für Breite, Tiefe, Länge usw. einstellen. Die Falzung kann gleichzeitig an mehreren Bauteilseiten ausgeführt sowie als weitere Falzung hinzugefügt werden. Außerdem kann die Bezugsseite (hinten/vorne) gewechselt werden.



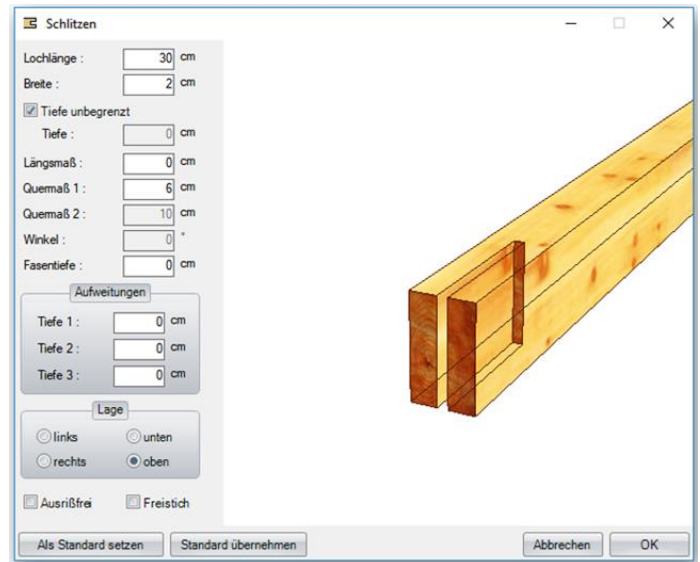
Fasen: (XL)

Die entsprechende Seite für die Fasung am Bauteil anklicken und die einzelnen Werte für Breite, Tiefe, Länge usw. einstellen. Die Fasung kann gleichzeitig an mehreren Bauteilseiten ausgeführt sowie als weitere Fasung hinzugefügt werden. Zudem kann die Bezugsseite (hinten/vorne) gewechselt werden. Als weitere Option kann- als Einstellung für die Maschine- die Variante für den Eintritt in das Holz (0°, 45° 90°) gewählt werden.



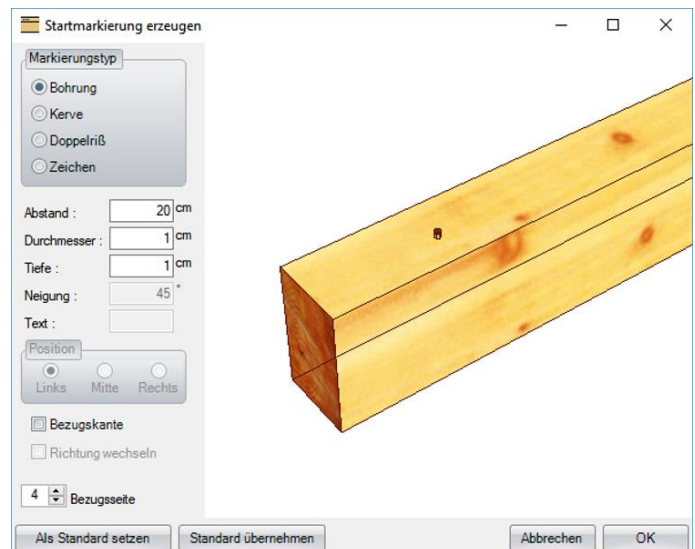
Schlitten: (XL)

Das entsprechende Holzteil auswählen und die Maße sowie die Lage der Schlitzung eingeben. Die Schlitzung kann hier zusätzlich durch Definieren von zwei Punkten oder durch Anklicken eines Bezugbauteils (Schlitzblech) angegeben werden.



Startmarkierung:

Hier kann an Holzteilen (z.B. Pfette) eine Startmarkierung in Form von einer Bohrung, Kerbe, eines Doppelrisses oder eines Zeichens erstellt werden. Diese dient zur Orientierung des Bauteils beim Aufrichten des Dachstuhls.



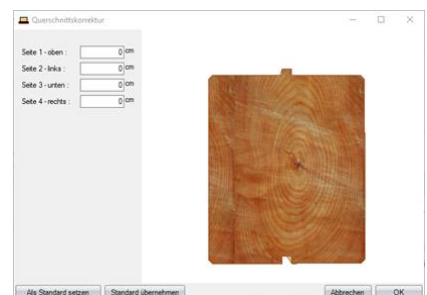
Querschnittskorrektur (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Maschineneinheiten / Querschnittskorrektur

Es wurde eine manuelle Querschnittskorrektur für Stabbauteile eingebaut. Diese ermöglicht es zum Beispiel bei Blockbohlen die Feder für die Maschinenübergabe zu berücksichtigen (Maschinenübergabe: BVX, BTL).

Hier können Sie für jede Seite eine Querschnittskorrektur vornehmen.





Bearbeitung ändern (??)

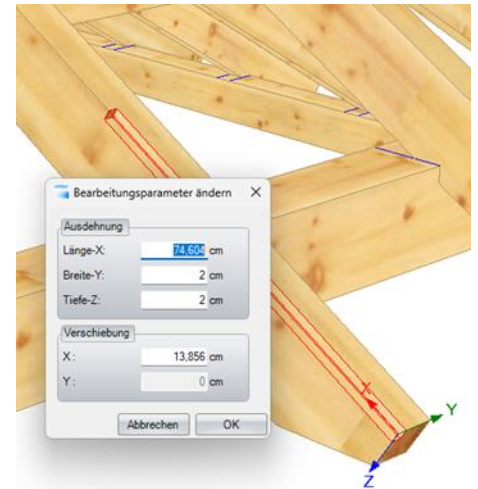
Sie finden diese Funktionen unter:

Bearbeiten / Maschineneinheiten / Bearbeitung ändern

Folgende Bearbeitungen können mit **Bearbeitung ändern** nachträglich verändert werden:

-  • Nuten
-  • Falzen
-  • Fasen
-  • Ausblatten
-  • Traufschalung Ausschnitt
-  • Hobeln

Nach der Auswahl **Bearbeitung ändern** einen Teil der vorhandenen Bearbeitung anklicken.



Bereinigen:

Hiermit können Maschineneinheiten, die keinen Bezug zu einem Holzteil haben, gelöscht werden. Dies können z.B. Markierungen sein, die außerhalb eines Holzteils liegen.



Löschen:

Hier befinden sich die Funktionen zum Löschen von Bauteilen oder ganzen Bauteilgruppen, wie z.B. Sparren oder Zangen.



Bauteil / Bauteile löschen



Sparren löschen



Zangen löschen



Aufdoppler löschen



Gaupe löschen



Schornstein löschen



Dachfenster löschen



Dachöffnung löschen



Dachfläche löschen



Gesimskasten löschen



CNC Text löschen



Hilfslinien löschen



Öffnung löschen



Teilung löschen



Deckenöffnung löschen



2D Element löschen



Stahlverbinder löschen



Wände löschen



Stützen löschen



Schalung löschen



Fortlaufende Teilung löschen



Positionsmarke löschen



Verbindung im Bereich löschen

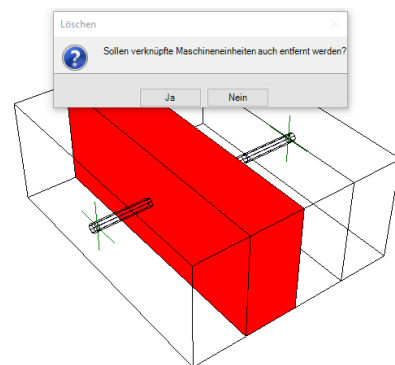


Bauteil / Bauteile löschen:

Nach Anwählen der Funktion, die Bauteile einzeln oder mehrfach auswählen und mit einem weiteren Klick bestätigen. Die Bauteile werden gelöscht.

Die Löschfunktion wurde um die Abfrage

“Sollen verknüpfte Maschineneinheiten auch entfernt werden?” erweitert. So können vorhandene Bohrungen, die noch für andere Bauteile benötigt werden, erhalten bleiben.



Sparren löschen:

Mit dieser Funktion werden die Sparren der Fläche gelöscht, die angeklickt wird. Dazu einmal auf die entsprechende Fläche klicken und ein weiteres Mal bestätigen. Über die Auswahl alle Flächen werden die kompletten Sparren aller Dachflächen gelöscht.



Zangen löschen:

Mit dieser Funktion werden die Zangen der Dachfläche gelöscht, die angeklickt wird. Dazu einmal auf die entsprechende Fläche klicken und ein weiteres Mal bestätigen. Über die Auswahl alle Flächen werden die kompletten Zangen gelöscht.



Aufdoppler löschen:

Wählen Sie einfach die gewünschte Dachfläche zum Löschen der Aufdoppler aus oder lassen Sie Aufdoppler automatisch bauabschnitt- oder stockwerksweise löschen. Dazu ist es wichtig, dass Sie sich beim Löschen im richtigen Stockwerk oder Bauabschnitt befinden.



Gaben löschen:

Durch Anklicken wird die entsprechende Gaube gelöscht. Optional können alle Gauben aus einer Dachfläche oder aus allen Dachflächen gelöscht werden.



Schornstein löschen:

Löschen des angeklickten Schornsteins oder aller Schornsteine im Projekt.



Dachfenster löschen:

Durch Anklicken wird das entsprechende Dachfenster gelöscht. Optional können alle Dachfenster aus einer Dachfläche oder aus allen Dachflächen gelöscht werden.



Dachöffnung löschen:

Haben Sie in einer Dachfläche Öffnungen mit der Funktion „Öffnung erzeugen“ erstellt, **-Einfügen / Platte Fläche / Öffnung erzeugen -** können diese mit „Dachöffnung löschen“ wieder entfernt werden.



Dachfläche löschen:

Hier stehen zum Löschen von Dachflächen vier Möglichkeiten zur Verfügung: alle Dachflächen, aus Stockwerk, aus Bauabschnitt oder einzelne Dachflächen.



Gesimskasten löschen:

Beim Anklicken einer Fläche wird der dazugehörige Gesimskasten entfernt. Optional können alle Gesimskästen eines Stockwerks oder eines Bauabschnittes automatisch gelöscht werden.



CNC Text löschen:

Bei dieser Löschfunktion werden Ihnen alle vorhandenen CNC Texte in einem Fenster übersichtlich aufgelistet, in diesem Fenster können Sie dann bestimmen welche CNC Texte an welchen Bauteilen gelöscht werden sollen.



Hilfslinien löschen:

Hier können entweder alle Hilfslinien oder aus dem gewählten Stockwerk oder Bauabschnitt gelöscht werden.



Öffnung löschen:

Löschmöglichkeiten für Öffnungen in HRB-Wänden: Alle Öffnungen, einzelne Öffnungen, aus Stockwerk oder Bauabschnitt. Teilung löschen:



Teilung löschen:

Es kann die Teilung der HRB-Wände aus allen oder einzelnen Wänden, aus Wänden eines Stockwerks oder Bauabschnitts gelöscht werden. Zusätzlich können alle Schichten oder nur einzelne Schichten zum Löschen der Teilung ausgewählt werden.



Deckenöffnung löschen:

Löschen einer Deckenöffnung in einer Balkendecke.



2D Element löschen:

Es gibt mehrere Möglichkeiten 2D Elemente zu löschen, Sie können bestimmen ob Sie nur Linien, Kreise, Rechtecke, Texte oder alles zusammen löschen möchten. Zum verwenden ziehen Sie mit zwei Klicks einen Bereich auf in dem gelöscht werden soll.



Stahlverbinder löschen:

Löschen aller Stahlverbinder, aus Stockwerk oder Bauabschnitt.



Wände löschen:

Funktion zum Löschen von Wänden. Es können alle Wände aus einem Stockwerk, einem Bauabschnitt oder auch nur einzelne Wände gelöscht werden.



Stützen löschen:

Wurden mit der Funktion Bauteile unter Waagrechtem Bauteil Stiele, Riegel, Kopfbänder usw. erzeugt, können alle diese Bauteile automatisch gelöscht werden.



Schalung löschen:

Löscht erzeugte Schalung. Es kann auch zusätzlich nach Stockwerk oder Bauabschnitt gefiltert werden.



Fortlaufende Teilung löschen:

Löscht Bauteile der fortlaufenden Teilung. Es kann auch zusätzlich nach Stockwerk oder Bauabschnitt gefiltert werden.



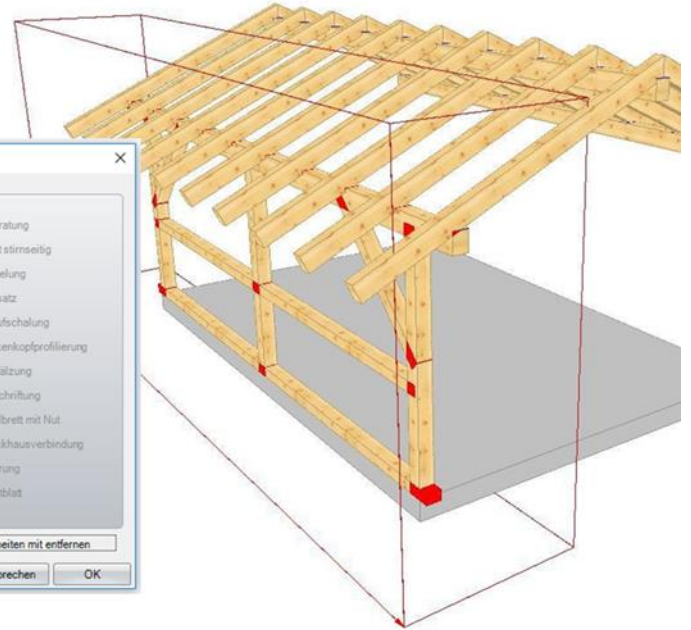
Positionsmarke löschen:

Dient zum Löschen einzelner Sägelistennummern oder CNC-Nummern.



Verbindung im Bereich löschen:

Hier kann über drei Punkte ein dreidimensionaler Bereich erzeugt werden. Alle Maschineneinheiten innerhalb dieses Bereiches werden automatisch erkannt und können mithilfe des Auswahlfensters gelöscht werden.



Bearbeiten:

Hier finden Sie diverse Bearbeitungen für Bauteile.



Verschieben / Drehen



Spiegeln



Ändern



Eigenschaften übertragen



Objekt kopieren, global



Objekt kopieren, von Ebene



Kollisionskontrolle



Bauteilsuche



Material ändern



Höhenversatz Sparren



Element einfügen



Element speichern



Verschieben/Drehen:

Verschieben / Drehen: Diese Funktion dient zum Verschieben oder Drehen von einzelnen oder mehreren Bauteilen. Bei all diesen Funktionen muss zuerst das entsprechende Bauteil markiert werden, bevor sich die zweite Leiste (wie – Leiste) öffnet, in der die genaue Funktion ausgewählt wird. Danach können Sie mit der benötigten Funktion weiterarbeiten.



Verschieben Global:

Zuerst muss ein Bezugspunkt gewählt werden, von dem aus das Element numerisch oder über Fangpunkt verschoben werden kann.



Verschieben in Ebene:

Wie der Name schon sagt, muss hier eine Bezugsebene ausgewählt werden. In dieser kann der Körper dann verschoben werden.



Verschieben horizontal in Ebene:

Bei dieser Funktion wird eine Bezugsebene und ein Bezugspunkt gewählt. Das Objekt kann in der Ebene am Bezugspunkt horizontal verschoben und an einem Fangpunkt abgesetzt werden.



Verschieben vertikal in Ebene:

Analog zur horizontalen Verschiebefunktion, außer dass vertikal zur Bezugsebene verschoben wird.



Drehen Global:

Nach Drücken des Schalters muss ein Drehpunkt und ein zweiter Punkt für die Grundlinie markiert werden. Das Holz kann nun mit der Maus am Drehpunkt und auf der Grundlinie gedreht werden. Abschließend ist eine genaue Eingabe des Drehwinkels zu tätigen.



Drehen in Ebene:

Hier wird zuerst die Drehebene, dann der Drehpunkt und zum Schluss ein zweiter Punkt gewählt, bevor der Körper zum Drehen an der Maus hängt.



Drehen vertikal in Ebene:

Diese Funktion dreht ein Bauteil in einer gewählten Ebene. Der Winkel der Drehung wird jedoch senkrecht nach unten projiziert und kann dort abgegriffen werden. Diese Funktion findet z.B. Verwendung bei einer steigenden Pfette.



Drehen um beliebige Achse:

Bei diesem Schalter müssen nacheinander 2 Achspunkte bestimmt werden. Danach werden weitere zwei Punkte für die Grundlinie abgegriffen und der errechnete Winkel angezeigt.



Spiegeln:

Hiermit können Bauteile gespiegelt werden. Dazu die Funktion auswählen und das entsprechende Bauteil an der gewünschten Seite auswählen. Es folgt noch eine Abfrage, ob vom gewählten Bauteil eine Kopie erzeugt werden soll.



Ändern:

Mit Hilfe dieses Buttons können die Querschnitte der gewählten Bauteile geändert werden. Im Eingabefenster kann die neue Abmessung des Bauteils sowie der Bezugspunkt für die Änderung eingetragen werden. Es kann ebenfalls ein neuer Name für das Bauteil vergeben werden.

Achtung: Bei Änderung der Bauteilabmessungen werden Verbindungen gelöscht und die Position des Bauteils verändert.



Kopieren Global:

Bei diesem Schalter muss das entsprechende Objekt markiert und anschließend ein Ausgangspunkt festgelegt werden. Von diesem Ausgangspunkt aus kann das kopierte Element numerisch oder über einen Fangpunkt eingefügt werden.



Kopieren von Ebene:

Bei dieser Funktion ist es so, dass das Objekt markiert wird und anschließend eine Bezugsebene und ein Bezugspunkt vergeben werden müssen. Dann müssen eine Zielebene und ein Zielpunkt ausgewählt werden.



Kollisionskontrolle:

Funktion zum Anzeigen von Kollisionen an Bauteilen.



Berechnen und Anzeigen:

Nach Drücken des Schalters werden alle Kollisionen von Holzteilen (Holzteilüberschneidungen) mit einem roten Quadrat angezeigt.



Löschen:

Mit diesem Schalter werden alle zuvor angezeigten Kollisionsmarkierungen gelöscht.



Sichtbarkeitsprüfung

Mit dieser Funktion können Sie sich nach „Berechnen und Anzeigen“ aller Kollisionen, nur die Kollisionen von eingeblendeten Bauteilen anzeigen lassen. Beispiel: Es sollten nur Kollisionen aus einem bestimmten Bauabschnitt oder eines Stockwerks angezeigt werden.

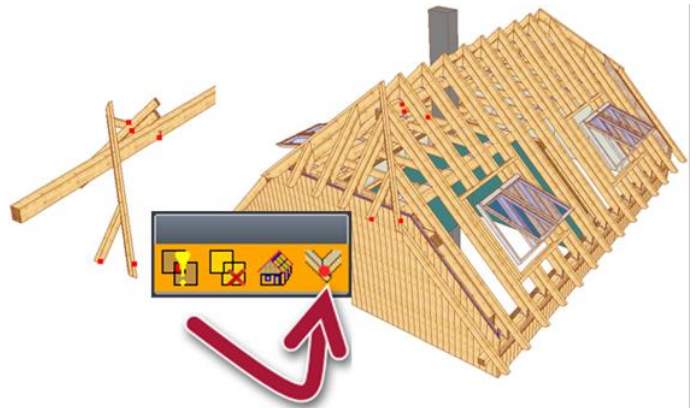
Lassen Sie erst mit „Berechnen und Anzeigen“ alle Kollisionen erkennen und anschließend mit „Sichtbarkeitsprüfung“ nur Kollisionspunkte von eingeblendeten Bauteilen anzeigen.



Alle kollidierenden Bauteile Anzeigen:

Mit der neuen Funktion Alle kollidierenden Bauteile anzeigen, haben Sie die Möglichkeit, schnell und unkompliziert nur die Bauteile einblenden zu lassen, die auch eine Nachbearbeitung erfordern.

Lassen Sie erst mit „Berechnen und Anzeigen“ alle Kollisionen erkennen und anschließend mit „Sichtbarkeitsprüfung“ nur Kollisionspunkte von eingeblendeten Bauteilen anzeigen.



Bauteil suchen:

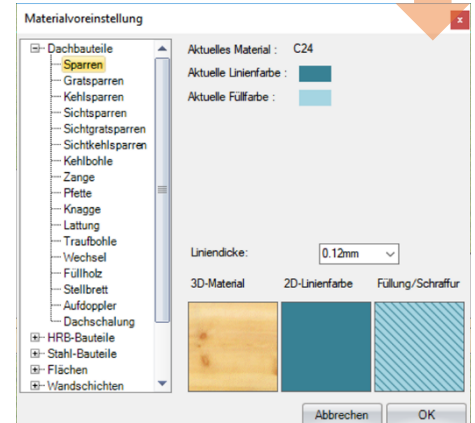
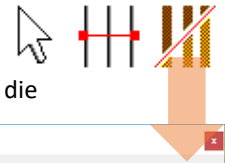


Mit dieser Funktion können Bauteile anhand ihrer CNC- bzw. Sägelistenpositionsnummer gesucht werden. Die gefundenen Bauteile werden rot dargestellt. Damit die Bauteile gefunden werden können, muss vorher eine Holzliste erzeugt werden.



Material ändern:

Material ändern (Einzel / mehrfach / Gruppe): Nach Drücken des Schalters muss nun der Körper oder die Fläche, die geändert werden soll, markiert werden. Im neuen Fenster kann nun aus einer Liste das entsprechende Material ausgewählt werden. Dieses Material wird auch in die Listen bzw. an die Abbundmaschine übernommen. Mit der Gruppenauswahl können ganze Bauteilgruppen geändert werden. Dazu im Eingabefenster die entsprechende Gruppe auswählen und über das Materialfenster das entsprechende Material einstellen. Diese Änderung des Materials wirkt sich auf die bereits vorhandenen Bauteile sowie auf die neu erzeugten Bauteile aus.



Höhenversatz Sparren :

Höhenversatz Sparren: Hier können einzelne, mehrere oder alle Sparren der gewählten Dachfläche in der Höhe versetzt werden. Im Eingabefenster kann die Höhe der Verschiebung eingestellt werden und wie die Verschiebung erfolgen soll (rechtwinklig oder parallel zur Dachfläche). Zusätzlich kann der Querschnitt geändert werden. Die Änderung der Breite erfolgt hier mittig. Die Höhe wird nach unten geändert.



Element einfügen:

Einfügen eines zuvor abgespeicherten Elements. Ein Element hat als Dateiname z.B. Viskon.vel.



Element speichern:

Als Element können ein oder mehrere Bauteile abgespeichert werden. Dazu muss ein Anfasspunkt angeklickt und ein Name gewählt werden.



Vermaßung/ Beschriftung:



Einzelvermaßung



Mehrfachvermaßung



Automatische Vermaßung



Vermaßung verschieben



Text / Beschriftung



Beschriftung

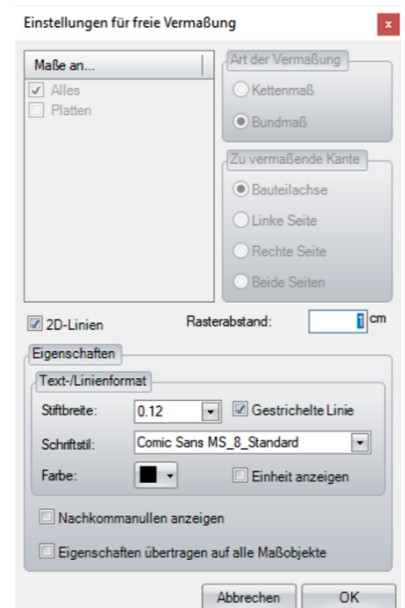


Textobjekt verschieben

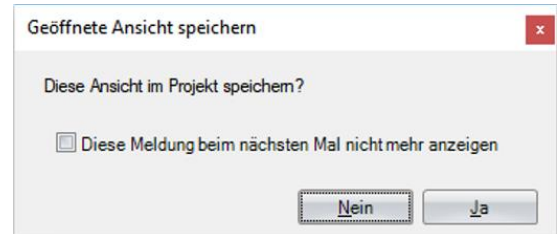


Textobjekt mit Bezugslinie verschieben

Hier befinden sich verschiedene Funktionen zum Vermaßen oder Beschriften von 2D-Ansichten. Durch Klick mit der rechten Maustaste auf den Button können Sie die Voreinstellungen für die manuelle Vermaßung aufrufen und verändern. Bei der Einzelvermaßung können z.B. Schriftgröße und Stiftbreite eingestellt werden. Für die Mehrfachvermaßung können die zu vermaßenden Bauteile, die Bauteilkante oder von Bund- auf Kettenmaß umgestellt werden. Vermaßungen können in allen 2D-Fenstern erzeugt werden.



Achtung: Manuelle Vermaßungen werden nach Schließen des Fensters, in dem Sie erzeugt wurden, nur dann gespeichert, wenn Sie dieses Fenster speichern. Diese Ansichten können Sie im „Menü“ „Fenster“ durch Auswahl des entsprechenden Fensternamens wieder herstellen. Deshalb ist es wichtig, im nachfolgendem Bild beim Schließen JA auszuwählen, da sonst diese Ansicht mit der Vermaßung gelöscht wird.



Einzelvermaßung:

Die Einzelvermaßung ist so angepasst worden, dass nach dem Absetzen der Messkette mit der linken Maustaste weitere Vermaßungspunkte in die Messkette mit aufgenommen werden können und anschließend mit rechter Maustaste die Einzelvermaßung beendet wird.

Möchten Sie keine weiteren Vermaßungspunkte aufnehmen, können Sie auch mit einem Doppelklick die Vermaßung direkt absetzen.



Freie Vermessung



Horizontale Vermessung



Vertikale Vermessung



Parallele Vermessung erzeugen



Senkrechte Vermessung erzeugen



Winkelvermessung



Höhenquote (Fertigkonstruktion)



Höhenquote (Rohkonstruktion)



Radiusvermessung



Einzelvermaßung:

Sie finden diese Funktionen unter: **Einfügen / Vermaßung / Einzelvermaßung**

Mit diesem Button öffnen sich in der zweiten Menüleiste die erweiterten Funktionen der Einzelvermaßung. Durch Klick mit der rechten Maustaste auf den Button können Sie die Voreinstellungen für die manuelle Vermaßung aufrufen und verändern.



Freie Vermaßung:

Bei dieser Vermaßungsart müssen der Start - und Endpunkt der Vermaßungslinie angeklickt werden, bevor diese in einem frei wählbaren Abstand mit einem weiteren Klick abgesetzt werden können.



Horizontale Vermaßung:

Hierbei können sich der angeklickte Start- und Endpunkt in unterschiedlichen Höhen befinden. Es wird das horizontale Abstandsmaß der beiden Punkte vermaßt.



Vertikale Vermaßung:

Hierbei können der angeklickte Start- und Endpunkt verschiedene Abstände von links oder rechts haben. Es wird das vertikale Abstandsmaß der beiden Punkte vermaßt.



Parallele Vermassung erzeugen

Bei der Vermaßungsart wählen Sie eine Bezugskante; zu dieser wird dann parallel die Maßkette erzeugt.



Senkrechte Vermassung erzeugen

Bei der Vermaßungsart wählen Sie eine Bezugskante; zu dieser gewählten Kante wird rechtwinklig die Vermaßungslinie erzeugt.



Winkel Vermaßung:

Nach Auswahl eines Drehpunkts und zwei Scheitelpunkten hängt der gemessene Winkel an der Maus und kann mit einem Klick abgesetzt werden.



Höhenquote Rohkonstruktion:

Erzeugt für den angeklickten Punkt eine Höhenquote für die Rohkonstruktion. Gemessen wird dabei immer vom Nullpunkt, der sich auf Oberkante Bodenplatte befindet.

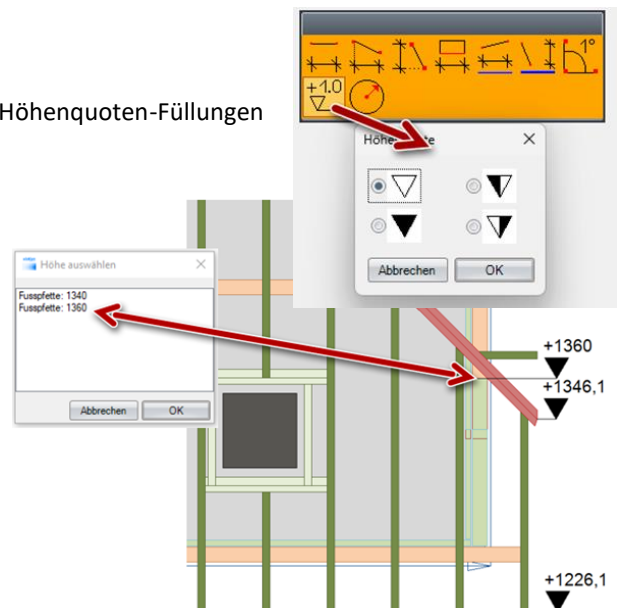


Höhenquote Fertigkonstruktion:

Sie finden diese Funktionen unter: **Einfügen / Vermassung / Einzelvermessung / Höhenquoten**

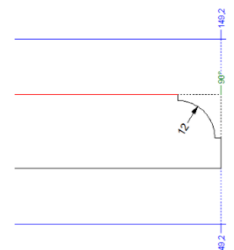
Mit einem Rechtsklick auf die Höhenquote können verschiedene Höhenquoten-Füllungen ausgewählt werden.

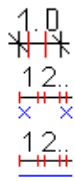
Die Höhenquotenvermessung ist in allen 2D-Ansichten wie Seitenansichten, Perspektiven und auch in der Draufsicht verfügbar. In 2D-Ansichten wie Seitenansicht und Perspektive greifen Sie einfach den gewünschten Höhenpunkt ab. Wenn Sie Höhenquoten in einer Draufsicht setzen, kann es vorkommen, dass mehrere Höhenpunkte an dem ausgewählten Punkt vorhanden sind, wie beispielsweise bei Pfetten. In diesem Fall können Sie in einem Auswahldialog die Auflagehöhe oder die Oberseite der Pfetten abgreifen lassen.



Radiusvermessung:

Radiusvermessung für 2D-Kreise und Bögen sowie für Profilierungen an Pfetten





Mehrfachvermessung:



Kettenvermessung



Kettenvermessung parallel

Mit dieser Funktion erstellen Sie eine Maßlinie mit mehreren Maßpunkten, die automatisch erzeugt werden. Durch Klick mit der rechten Maustaste auf den Button können Sie die Voreinstellungen für die manuelle Vermessung aufrufen und verändern.

Wird die Maßlinie selektiert, können im Kontextmenü (Rechtsklick) verschiedene Funktionen zu dieser Maßlinie aufgerufen werden.

Maßpunkt hinzufügen: Erzeugt einen neuen Maßpunkt an dem Punkt, der angeklickt wird.

Maßpunkt löschen: Löscht einen vorher eingefügten Maßpunkt.

Maßtext verschieben: Verschiebt den angeklickten Maßtext auf einen neuen Punkt (bei selektiertem Maßtext).

Nullpunkt verschieben: Verschiebt den Nullpunkt einer Bundmaßlinie auf den angeklickten Punkt.

Maßlinie konvertieren: Konvertiert die Maßlinie von Kettenmaß zu Bundmaß und umgekehrt.

Verschieben: Hier kann die gewählte Maßlinie auf einen neuen Abstand verschoben werden.

Ändern: Ändert die Farbe der Maßlinie.

Löschen: Löscht die gewählte Maßlinie.



Kettenvermessung:

Nach Anklicken des Start - und Endpunktes wird eine Maßlinie erzeugt, wobei jedes Bauteil bemaßt wird, das zwischen diesen beiden Punkten liegt. Sind die beiden Punkte ausgewählt, hängt diese Maßlinie an der Maus und kann mit einem weiteren Klick positioniert werden. Ist als Vermaßungsart die Bundvermessung gewählt, kann der Nullpunkt der Maßlinie zusätzlich mit einem Mausklick frei gewählt werden. Im Fenster für die Voreinstellungen kann die Umstellung von Ketten- auf Bundmaß eingestellt werden. Ebenfalls lassen sich hier die zu vermaßenden Bauteile auswählen.



Kettenvermessung parallel zu:

Analog zur Kettenvermessung; einziger Unterschied ist, dass die Vermessung parallel zu einer Kante erzeugt wird, die vorher angeklickt werden muss.



Automatische Vermessung:

Diese Funktion erzeugt für die Dachfläche oder HRB-Wand, die angeklickt wird, eine oder mehrere automatische Vermaßungslinien. Diese lassen sich mit einem Mausklick positionieren. Welche Art (Bund- oder Kettenmaß) erzeugt wird und welche Bauteile vermaßt werden, kann unter dem Menüpunkt Einstellungen Vermaßung Maßlinien konfigurieren eingestellt werden. Diese Einstellung kann auch mit einem Rechtsklick auf den entsprechenden Button vorgenommen werden.

Wird die Maßlinie selektiert, können im Kontextmenü (Rechtsklick) verschiedene Funktionen zu dieser Maßlinie aufgerufen werden.

Maßpunkt hinzufügen: Erzeugt einen neuen Maßpunkt an dem Punkt, der angeklickt wird.

Maßpunkt löschen: Löscht einen vorher eingefügten Maßpunkt,

Maßtext verschieben: Verschiebt den angeklickten Maßtext auf einen neuen Punkt (bei selektiertem Maßtext),

Nullpunkt verschieben: Verschiebt den Nullpunkt einer Bundmaßlinie auf den angeklickten Punkt.

Maßlinie konvertieren: Konvertiert die Maßlinie von Kettenmaß zu Bundmaß und umgekehrt.

Verschieben: Hier kann die gewählte Maßlinie auf einen neuen Abstand verschoben werden.

Ändern: Ändert die Farbe der Maßlinie.

Löschen: Löscht die gewählte Maßlinie,



Vermessung verschieben:

Mit dieser Funktion können Maßlinien verschoben werden.



Text Beschriftung:

Dieser Button öffnet die zweite Leiste, in der die Funktionen ausgewählt werden können, zum Erzeugen von Beschriftungen oder freien Texteingaben.



Text mit Verbindungslinie:

Durch Klick auf ein Bauteil wird eine Beschriftung mit Verbindungslinie für das Bauteil erzeugt, die mit einem weiteren Klick frei positioniert werden kann. Die Beschriftung enthält neben dem Namen des Bauteils auch den Querschnitt, die Länge und das Material. Diese Funktion steht auch für Flächen zur Verfügung. Hier werden die Fläche sowie der Umfang automatisch übernommen. Der automatische Text kann im Eingabefenster, das sich nach dem Positionieren öffnet, geändert werden. Wird kein Bauteil direkt angeklickt wird ein Mustertext erzeugt.

Im Dialogfenster gibt es noch verschiedene Möglichkeiten, wie etwa einen Text formatieren, abzuspeichern oder einzufügen.



Freier Text:

Analog zu vorheriger Funktion, außer dass hier keine Verbindungslinie erzeugt wird.



Text an Kante ausgerichtet:

Mit dieser Beschriftungsart können Sie einen Text parallel zu einer Kante erzeugen.

Bei der Funktion einfach eine gewünschte Kante auswählen und Sie erhalten bereits eine Textvorschau.



Text an Kante ausgerichtet mit Verbindungslinie:

Mit dieser Beschriftungsart können Sie einen Text parallel zu einer Kante erzeugen.

Bei der Funktion einfach eine gewünschte Kante auswählen und Sie erhalten bereits eine Textvorschau.



Text an zwei Punkte ausgerichtet:

Mit dieser Beschriftungsart können Sie die Textrichtung über zwei Punkte auswählen.



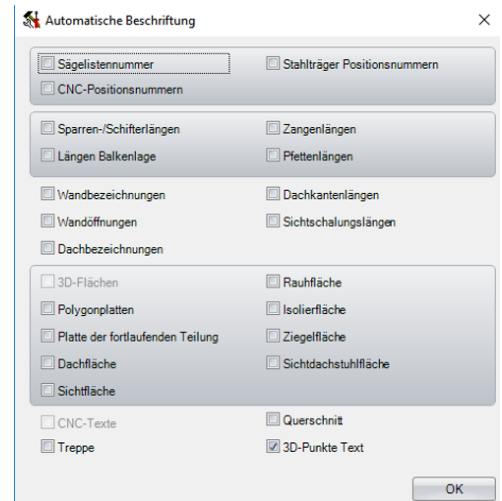
Listentext erzeugen:

Diese Funktion fügt in einer 2D-Ansicht eine Liste der sichtbaren Bauteile hinzu. Dazu muss jedoch zuerst eine Holzliste erzeugt worden sein. Ist die Funktion gewählt, öffnet sich ein Auswahlfenster, in dem die Inhalte dieses Listentextes gewählt werden können. Hat man die Auswahl getroffen, hängt der Text nun an der Maus und kann frei positioniert werden.



Beschriftungen:

Automatische Beschriftung: Diese Funktion öffnet ein Dialogfenster, in dem die verschiedenen 2D-Beschriftungen eingeschaltet werden können. Die Beschriftungen können ebenfalls über das Menü Einstellungen Beschriftungen eingeschaltet werden.



Textobjekt verschieben:

Textobjekt verschieben: Damit können freie Texte oder Beschriftungen, wie z.B. CNC-Nummern, Sägelistennummern, Winkelmaße in Bauteilzeichnungen oder andere automatische Beschriftungen verschoben werden. Dazu das Textobjekt einfach mit gedrückter linker Maustaste an den neuen Punkt ziehen und absetzen.



Textobjekt mit Bezugslinie verschieben:

Textobjekt mit Bezugslinie verschieben: Analog zu Textobjekt verschieben. Es wird jedoch eine Verbindungslinie zum ursprünglichen Punkt erzeugt. Es kann zusätzlich die Verbindungslinie am Bauteil verschoben werden.

Messen:



Länge:

Anhand dieses Schalters verfügen Sie über eine Art „Maßband“ im Programm, das Sie sowohl im 2D als auch im 3D einsetzen können. Klicken Sie die zwei gewünschten Punkte für die Messung an. Es öffnet sich folgendes Fenster mit den gemessenen Werten.

Tip: Durch Markieren und Rechtsklick lassen sich die einzelnen Werte auch in die Zwischenanlage kopieren.

Messen (2 Punkte)					
X1:	141	X2:	269,006	L:	128,017
Y1:	129,442	Y2:	130,858	GL:	128,017
Z1:	218,994	Z2:	219,811	GN:	0,633
				N:	0,366
				DX:	128,006
				DY:	1,415
				DZ:	0,817

Teilkante

X1/Y1/Z1: Räumliche Koordinaten des ersten angeklickten Punktes.

X2/Y2/Z2: Räumliche Koordinaten des zweiten angeklickten Punktes.

L : Die gemessene Länge.

GN : Die Grundneigung zur Y-Achse der gewählten Punkte.

N : Die tatsächliche Neigung im Projekt (3D).

DX/DY/DZ: Differenz zwischen Punkt 1 und Punkt 2.

GL : Additionsfeld, welches die Länge der bisher gemessenen Längen addiert und wiedergibt, solange der Dialog geöffnet ist.



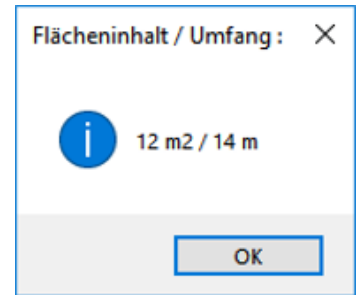
Flächeninhalt Umfang einer Fläche berechnen:

Diese Funktion zeigt den Flächeninhalt und den Umfang der angeklickten Fläche an. Es kann jede Fläche angeklickt werden.



Flächeninhalt / Umfang eines Polygonzuges berechnen:

Mit dieser Funktion können Sie beliebige Punkte mit der linken Maustaste auswählen und den sich daraus ergebenden Flächeninhalt des Bereiches mit der rechten Maustaste anzeigen lassen.



Abstand Fläche Punkt:

Mit Abstand Fläche Punkt können Sie einen rechtwinkligen Abstand zu einer Fläche oder Ebene messen.



Horizontal Abstand Messen:

Mit horizontalem Abstand messen können Sie das Horizontalmaß von zwei Punkten messen.

Stahlteile, Metallverbinder:

Stahlteile, Metallverbinder: Öffnet die weitere Menüleiste zum Auswählen der einzelnen Stahlteile bzw. Metallverbinder.



Stahlprofil einfügen



Stahlverbinder einfügen

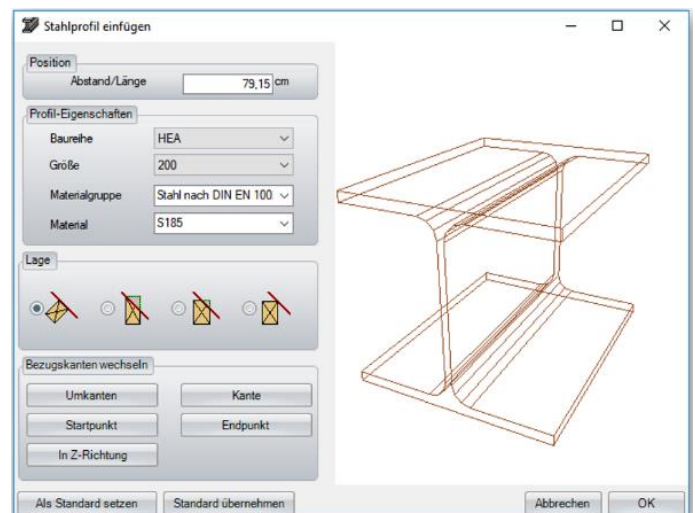


Balkenverbinder einfügen



Stahlprofil einfügen:

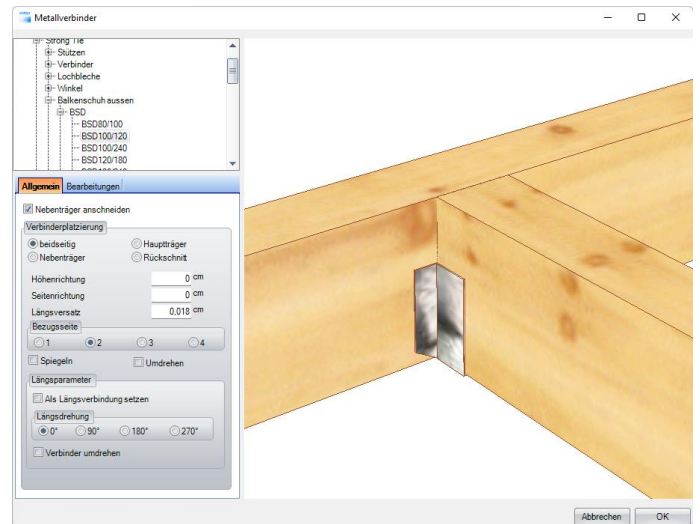
Hierüber lassen sich die einzelnen Stahlprofile (Stahlträger, Winkelprofile) ins Projekt einfügen. Die Eingabe erfolgt genau wie die eines Holzteils. Als Unterfunktionen stehen hier: an Bundseite ausgerichtet, parallel an Bundseite, rechtwinklig an Bundseite, frei sowie winkelhalbierend an Bundseite ausgerichtet zur Verfügung. Im Dialog kann das gewünschte Stahlprofil ausgewählt sowie die Größe oder das Material eingestellt werden.





Metallverbinder einfügen:

Einfügen von Metallverbindern an das ausgewählte Bauteil. Nach Anklicken des Bauteils öffnet sich ein Dialog, in dem der jeweilige Typ des Metallverbinders ausgewählt werden kann, sowie die richtige Position. Als Hilfe wird der ausgewählte Verbinder am Holzteil angezeigt. Die 3D-Ansicht lässt sich weiterhin drehen oder verschieben.



Balkenverbinder einfügen:

Siehe Fallbeispiel „Balkenverbinder“.

	Sichteneigenschaften: Aufrufen des Auswahlfensters für Stockwerke, Bauabschnitte und Layer.
	3D-Ansicht: Aufrufen der 3D-Ansicht oder Erstellen einer neuen 3D-Ansicht.
	Draufsicht: Aufrufen der 2D-Draufsicht oder Erstellen einer neuen 2D-Draufsicht.
	Ansicht von links: Aufrufen der 2D-Ansicht von links oder Erstellen einer neuen 2D-Ansicht von links.
	Ansicht von rechts: Aufrufen der 2D-Ansicht von rechts oder Erstellen einer neuen 2D-Ansicht von rechts.
	Ansicht von vorne: Aufrufen der 2D-Ansicht von vorne oder Erstellen einer neuen 2D-Ansicht von vorne.
	Ansicht von hinten: Aufrufen der 2D-Ansicht von hinten oder Erstellen einer neuen 2D-Ansicht von hinten.
	Perspektive: Aufrufen der perspektivischen Ansicht oder Erstellen einer neuen perspektivischen Ansicht.
	Fensterverwaltung: Öffnen der Fensterverwaltung zum Drucken oder Anzeigen der einzelnen Fenster.
	3D-Flächen: Erstellen der Zeichnung einer 3D-Fläche.
	3D-Flächen: Erstellen der Profilzeichnung 3D-Flächen.
	Bauteilzeichnung erstellen: Erstellen einer Einzelbauteilzeichnung.
	Einzelbauteil zeigen: Öffnen der 3D-Ansicht eines Bauteils.
	Schnitt: Aufrufen eines Schnittes oder Erstellen eines neuen Schnittes.
	Wandansicht: Aufrufen einer Wandansicht.
	Ansicht Mehrschichtige Decke: Aufrufen einer Mehrschichtigen Decke.
	Gaubenansicht: Erstellt 4 Ansichten einer Gaube auf einer Seite.
	Benutzerdefinierte Ansicht: Erzeugen einer Ansicht von frei wählbaren Bauteilen.
	Plan erstellen: Erstellen einer Planzusammenstellung.
	2D-Ansichten: Erzeugen aller möglichen Ansichten.
	Bauteilzeichnungen Treppe: Erstellen einer Einzelbauteilzeichnung eines Treppenbauteils.
	2D-Ansicht neu zeichnen: Aktualisiert die aktuelle 2D-Ansicht.
	Schriftfeld: blendet das Schriftfeld in einer 2D Ansicht ein und aus.
	Layoutdarstellung: blendet die Layoutdarstellung in einer 2D Ansicht ein und aus.
	Blattrand: blendet den Blattrand in einer 2D Ansicht ein und aus.
	Blatt verschieben: mit dieser Funktion kann das Blatt nach benutzerwünschen verschoben werden.
	Wand oder Deckenansicht umdrehen: Wird die Wandansicht oder Deckenansicht von der anderen Seite Dargestellt und vermasst.

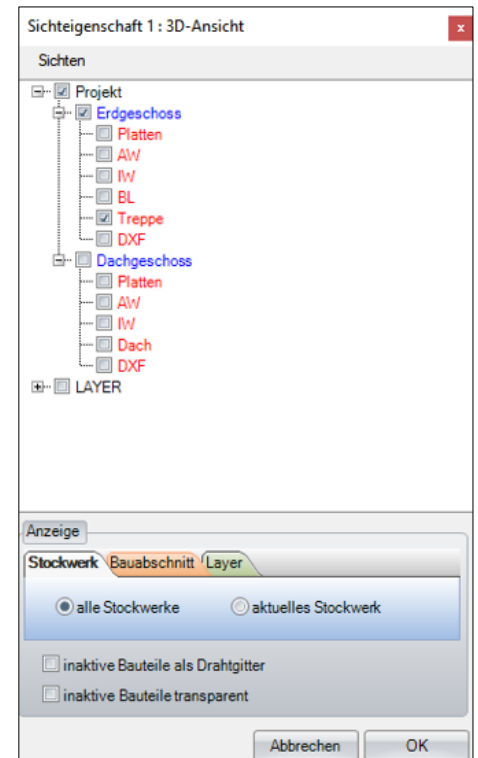
-  **Endpunkt:** kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Endpunkte mit der Maus angezeigt werden.
-  **Mittelpunkt:** kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Mittelpunkte mit der Maus angezeigt werden.
-  **Schnittpunkt:** kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Schnittpunkte mit der Maus angezeigt werden.
-  **Kante:** kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Kanten mit der Maus angezeigt werden.
-  **Orthogonal:** werden die Wände automatisch horizontal oder vertikal auf dem Bildschirm erzeugt.



Sichteigenschaften:

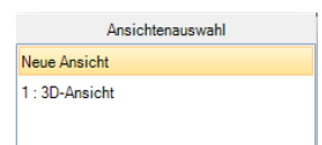
Sichteigenschaften: Über diesen Schalter wird das Fenster zum Verwalten der einzelnen Stockwerke, Bauabschnitte und Layer geöffnet. Das Fenster für die Sichten kann ebenfalls über das Kontextmenü aufgerufen werden. Über diesen Dialog können z.B. einzelne Stockwerke ausgeblendet werden. Die Stockwerke, die nicht angehakt sind, werden nach Klicken auf OK ausgeblendet. Nicht ausgewählte Stockwerke lassen sich auch transparent darstellen, wenn der entsprechende Haken unten gesetzt wird. Analog kann die Einstellung für die erstellten Bauabschnitte oder Layer verwendet werden. Die getroffene Auswahl wird für jedes Fenster (Ansicht) eigens gespeichert!

Grundeinstellungen, wie z.B. ändern eines Höhenniveaus im Bauabschnitt, erfolgt über den entsprechenden Eintrag im oberen Menü.



3D-Ansichten:

3D-Ansicht: Dieser Schalter erzeugt bzw. öffnet eine 3D-Ansicht. Wird auf den Schalter geklickt, öffnet sich ein Auswahlfenster zum Öffnen einer bereits vorhandenen Ansicht oder zum Erstellen einer neuen Ansicht. Wird eine neue Ansicht erstellt, kann man im Fenster, das sich öffnet, einen Namen für das Fenster eingeben.



Eine Auswahl der bereits geöffneten Ansichten finden sie unter dem Menüpunkt Fenster. Darin sind alle Ansichten aufgeführt und können durch Anklicken geöffnet werden.



Draufsicht



Ansicht von links



Ansicht von rechts



Ansicht von hinten



Ansicht von vorne

Diese Schalter sind analog zur 3D-Ansicht. Zusätzlich öffnet sich beim Erzeugen einer neuen Ansicht ein Fenster zur Eingabe eines Fenster Namens und des Maßstabes. Dieser wird, bezogen auf die eingestellte Blattgröße, automatisch errechnet. Es kann außerdem das Blattformat und der entsprechende Drucker ausgewählt werden.



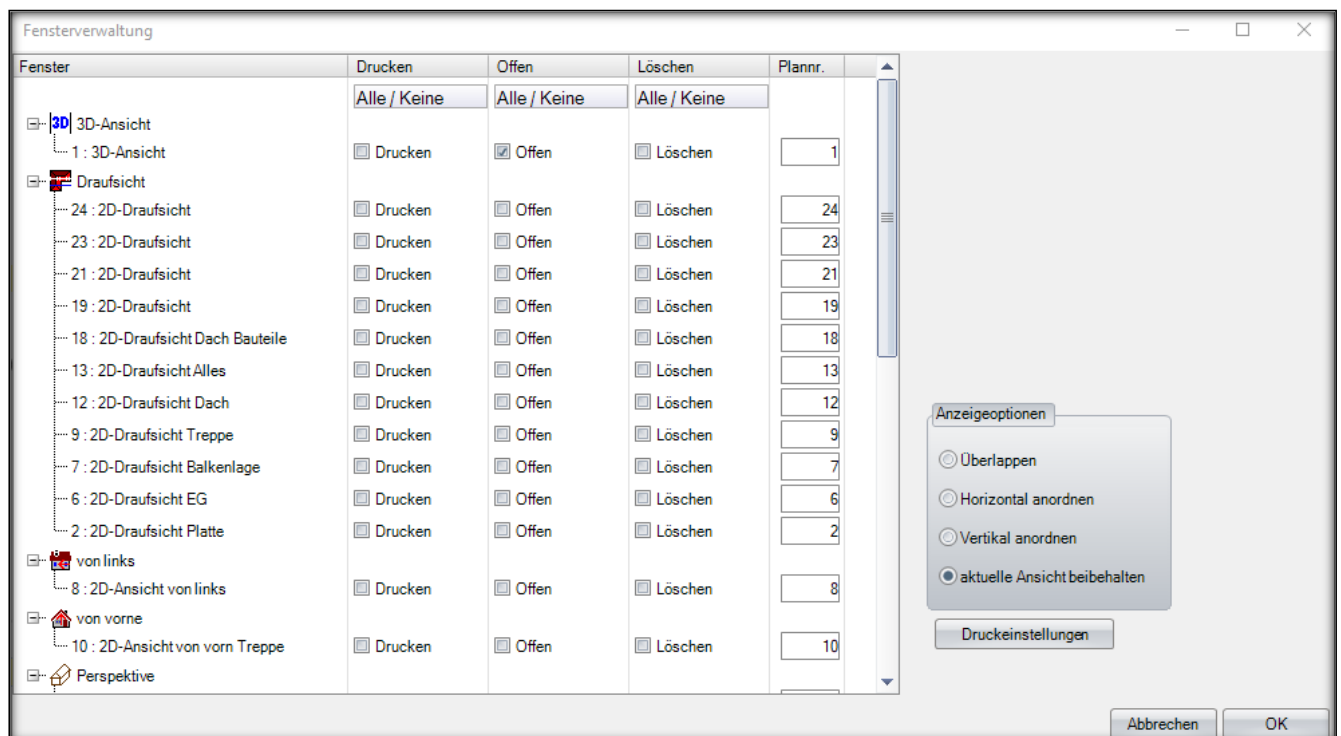
Perspektive:

Perspektive: Mit dieser Funktion wird eine perspektivische Zeichnung einer 3D-Ansicht erzeugt. Die Perspektive wird in dem Blickwinkel der aktuellen Lage des Projekts erzeugt. Es kommt jedoch noch eine Abfrage, ob der aktuelle Blickwinkel beibehalten werden soll. Wird JA ausgewählt, öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem Winkel der aktuellen Blickrichtung angezeigt werden und auch noch veränderbar sind. Klickt man auf NEIN öffnet sich dieser Dialog mit Standardwerten, die ebenfalls einstellbar sind. Nach Bestätigen öffnet sich hier ebenfalls ein Fenster, in dem ein Fenstername vergeben und der errechnete Maßstab gegebenenfalls geändert werden kann.



Fensterverwaltung:

Fensterverwaltung: Dieser Button öffnet ein Dialogfenster, in dem mehrere Funktionen für die bereits erstellten Ansichten vereint sind.

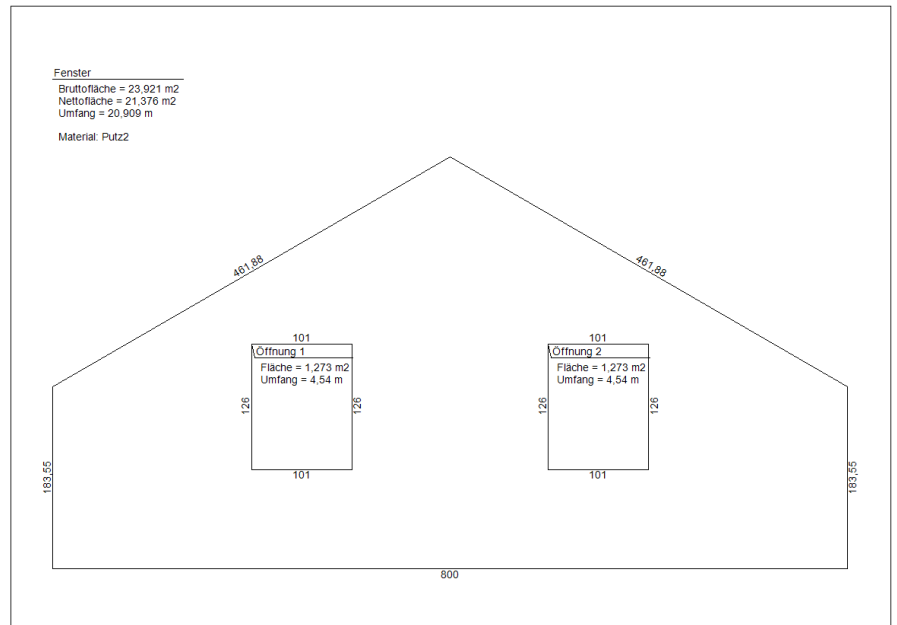


Auf der linken Seite sind alle erzeugten und im Projekt gespeicherten Ansichten aufgelistet. Hier lässt sich durch Setzen des Hakens auswählen, welche Ansicht geöffnet und welche Ansicht ausgedruckt, gelöscht und welche Plannummer verwendet werden soll. Rechts oben befindet sich ein Vorschauenfenster für die jeweils links angeklickte Ansicht. Unter Anzeigeoptionen lässt sich einstellen, wie die einzelnen Ansichten auf dem Bildschirm angeordnet werden sollen. Über den Button Druckeinstellungen lassen sich Einstellungen für den Drucker vornehmen.



3D-Fläche:

Zeichnung 3D-Flächen: Erstellt die Zeichnung einer 3D-Fläche oder Bodenplatte inklusive Kantenlängen und Flächenberechnung. Dazu muss die 3D-Fläche angeklickt werden. Sind keine Vermaßungen sichtbar, müssen diese evtl. unter den Beschriftungen eingeschaltet werden. Es können zusätzlich noch freie Vermaßungen eingefügt werden.



Profilzeichnung:

Profilzeichnung:

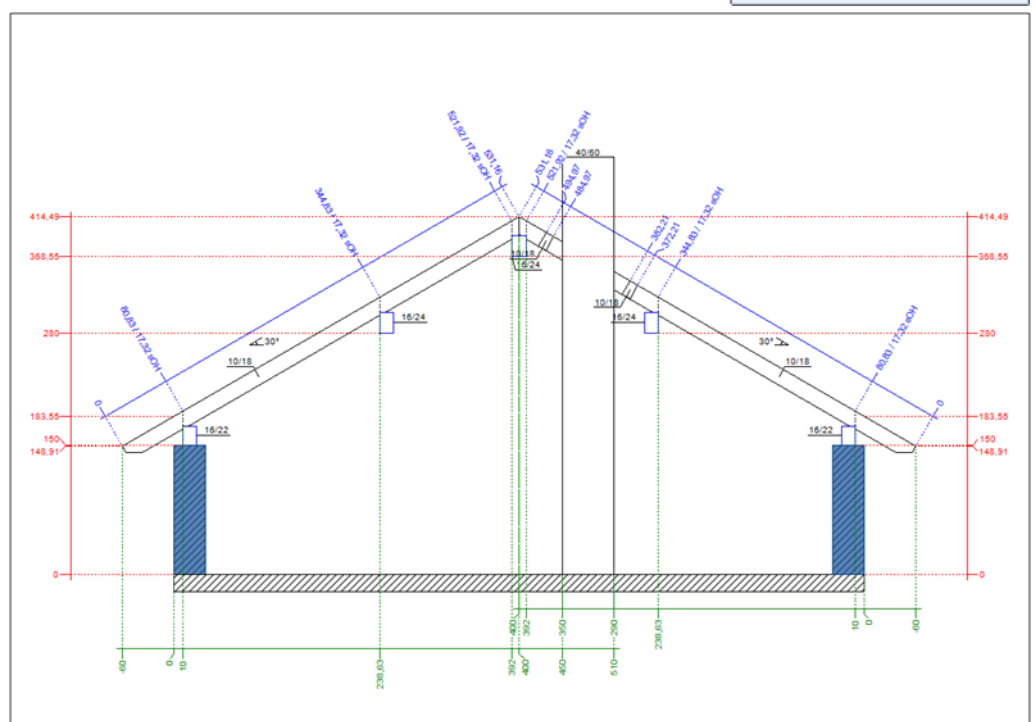
Nachdem die Funktion ausgewählt wurde, muss auf eine Dachfläche geklickt werden, um für diese Fläche eine Profilzeichnung zu erstellen. Es kann hier auch ein Fenstername vergeben werden. Die Einstellungen für die einzelnen Vermaßungen der Profilzeichnung findet man unter dem Menüpunkt Einstellungen > Vermaßung > Profilzeichnung oder mit einem Rechtsklick auf den Button, mit der die Profilzeichnung erstellt wird.

Profilzeichnung mit Bauteilauswahl:

Es gibt bei der Profilzeichnung zusätzlich die Möglichkeit, Bauteile auszuwählen, die in der Profilzeichnung angezeigt und vermaßt werden. Dazu wählen Sie nach Auswahl der Dachfläche die Option Bauteil selektieren und klicken die gewünschten Bauteile an. Die Bauteile lassen sich auch über Mehrfach- sowie Bereichsauswahl selektieren. Sind alle Bauteile selektiert, wird durch Drücken der Leertaste die Zeichnung erstellt.



Bauteil selektieren



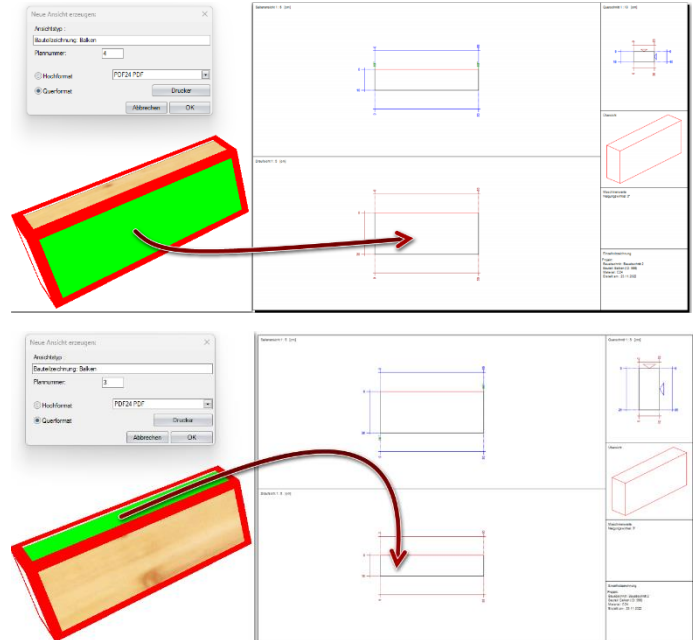


Bauteil Zeichnung erstellen:

Sie finden diese Funktionen unter:

Fenster / Neue 2D-Ansicht / Bauteilzeichnung

Bauteilzeichnung erstellen: Zur Ausgabe der Abbundzeichnung die Funktion wählen und auf das entsprechende Holzteil klicken. In der aufgerufenen Bauteilzeichnung wird die automatische Vermaßung erstellt. Zu den bestehenden Vermaßungslinien können nun manuelle Vermaßungen hinzugefügt werden. Die Einstellungen für die einzelnen Vermaßungen der Bauteilzeichnung findet man unter dem Menüpunkt Einstellungen > Vermaßung > Einzelholzzeichnung oder mit einem Rechtsklick auf den Button, mit der die Bauteilzeichnung erstellt wird. Die Bauteilzeichnungen lassen sich unter Datei > Drucken oder den entsprechenden Button in der oberen Schaltleiste ausdrucken.



Bezugsseite für Bundhölzer

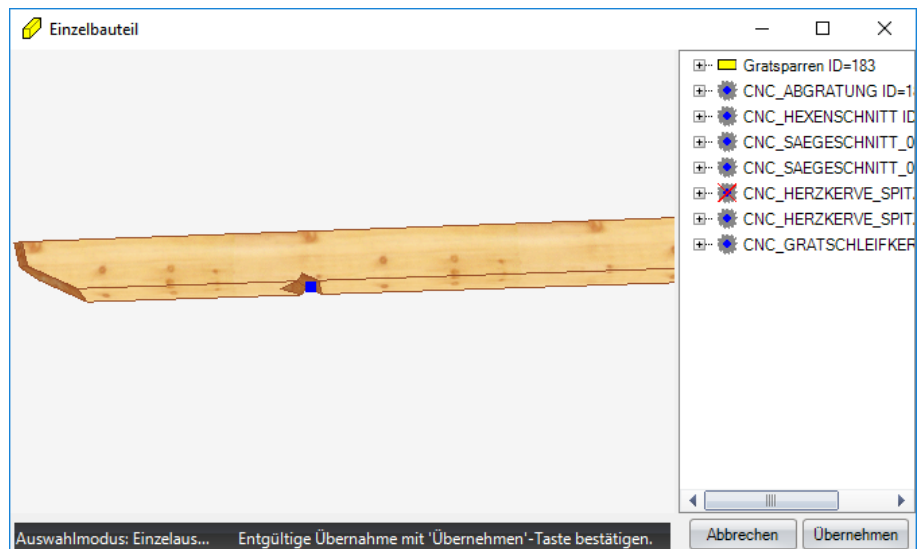
Bei Bauteilzeichnungen von Bundhölzern muss die Seite des Bauteils angeklickt werden, die als Draufsicht in der Bauteilzeichnung verwendet werden soll. Diese Bezugsseiten-Auswahl ist nur für Bundhölzer vorgesehen. Bei Balkenlage, Sparren, Zangen usw. werden die Bezugsseiten weiterhin automatisch ausgewählt, um eine möglichst hohe Anwenderfreundlichkeit zu gewährleisten.



Einzelbauteil zeigen:

Einzelbauteil zeigen: Bei dieser Funktion muss das Bauteil ausgewählt werden, das in der 3D-Einzelholzansicht dargestellt werden soll. In dem Fenster können z.B. einzelne Maschineneinheiten auf der rechten Seite markiert (mehrfach mit gedrückter Shift-Taste) und mit der Entf-Taste auf der Tastatur gelöscht werden.

Nach Drücken dieses Schalters verändert sich der Cursor in ein Fragezeichen und erwartet die Auswahl des entsprechenden Holzteils. Um nun einen Schnitt, eine Bohrung, eine Kerbe, usw. zu löschen, muss dieser Arbeitsschritt auf der rechten Seite des Fensters im Explorer markiert werden (im Bild die Herzkerve). Die einzelnen Bearbeitungen werden im 3D-Fenster durch ein blaues Quadrat gekennzeichnet.



Nach der Markierung muss nun die Entf-Taste (Del-Taste) auf der Tastatur gedrückt werden. In der Einzelholzansicht wird dieses Löschen gleich übernommen, im Projekt selbst jedoch nicht. Hier sollte nun im Menü Ansicht die Auswahl „Alles neu generieren“ gewählt oder die F2-Taste gedrückt werden, um das Projekt neu zu berechnen. Es können mit gedrückter Shift-Taste mehrere Bearbeitungen zum Löschen ausgewählt werden.

Achtung: Auch nach Löschen eines Zapfens ist das Zapfenloch immer noch im angrenzenden Bauteil vorhanden, da das Zapfenloch im anderen Bauteil liegt.



Schnitte:

Schnitte: Durch Anwählen dieser Funktion lassen sich Schnitte durch das Projekt erzeugen. Dazu gibt es drei verschiedene Möglichkeiten.



Parallelen Schnitt setzen:

Zuerst muss eine Kante (z.B. Wandkante) für den parallelen Schnitt gewählt werden. Anschließend den Abstand zur Bezugskante anklicken. Nun den Punkt 1 und Punkt 2 als Begrenzung für den Schnitt anklicken. Jetzt noch die Richtung und die Tiefe des Schnittes mit einem weiteren Klick festlegen. Im Eingabefenster können noch Einstellungen zum Schnitt vorgenommen werden.



Horizontalen Schnitt setzen:

Hiermit wird ein Höhenschnitt des Projekts erzeugt. Dazu als Erstes den gewünschten Schnittpunkt anklicken, den Schnittbereich und die Richtung angeben.



Vertikalen Schnitt setzen:

Analog zum parallelen Schnitt mit dem Unterschied, dass eine vertikale Schnittpunktlinie in die Zeichnung eingesetzt wird.



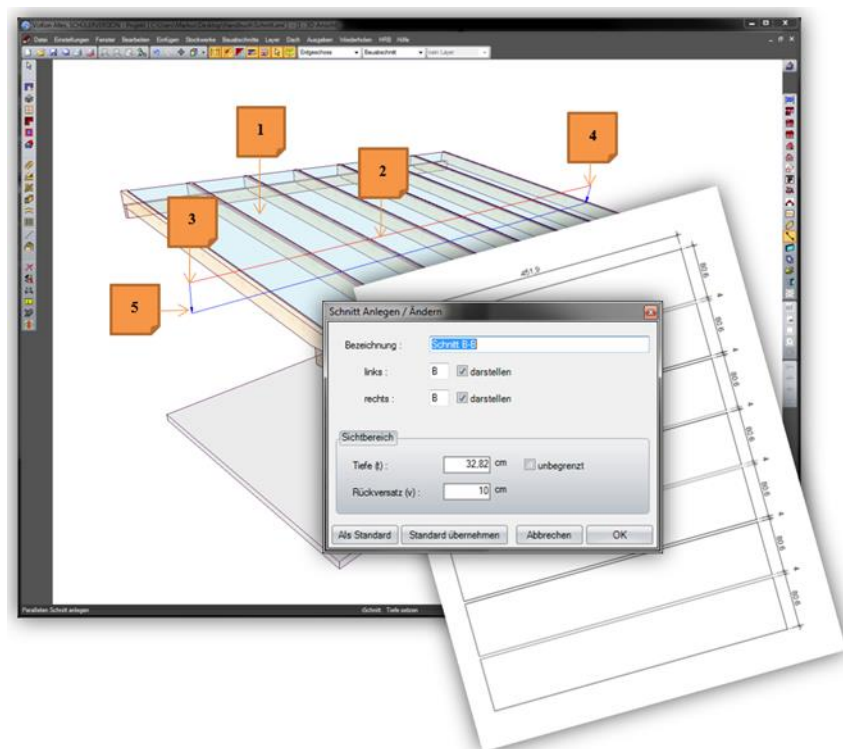
Beliebigen Schnitt setzen:

Die Funktion finden Sie auf der rechten Sidebar unter (Schnitt) (Beliebigen Schnitt setzen.)

Nachdem Sie beliebigen Schnitt setzen aktiviert haben, führen Sie folgende Schritte aus:

1. Ebene auswählen, in der der Schnitt rechtwinklig erzeugt werden soll
2. Position auswählen, an der das Schnittsymbol später in den Ansichten angezeigt werden soll
3. einen Startpunkt für den Schnittsymbol Bereich
4. einen Endpunkt für den Schnittsymbol Bereich
5. Sie fahren mit der Maus in die Richtung und Tiefe, was im Schnitt sichtbar sein soll.

In diesem Beispiel wurde eine Draufsicht der Platten erzeugt, die in dieser Ansicht dann vermaßt werden kann.





Schnitt verschieben

Es können erstellte Schnitte einfach mit Schnitt verschieben auf eine neue Position verschoben werden.

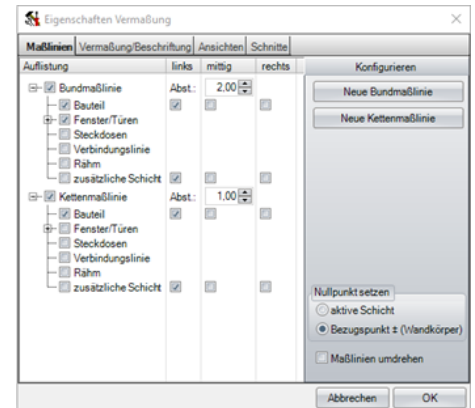


Wandansicht:

Hier wird eine Ansicht der HRB-Wand erstellt, die angeklickt wird. Einstellungen für die Vermaßung (nur Sektor B) der Wand findet man unter dem Menüpunkt **Einstellungen / Vermaßung / Wandansicht** oder mit einem Rechtsklick auf den Button, mit der die Wandansicht erstellt wird.

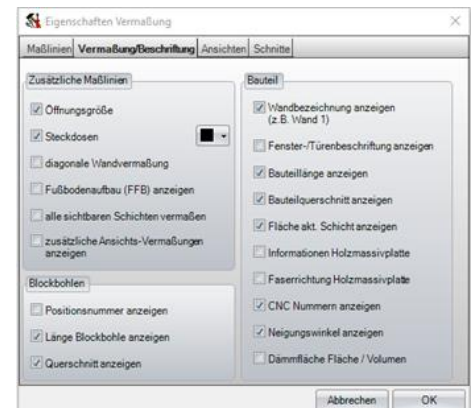
Reiter Maßlinien

Unter diesem Reiter können Sie Bundmaßlinien und Kettenmaßlinien erzeugen und anschließend bestimmen was und wie jede einzelne vermessen soll. Auf der rechten Seite können Sie generell entscheiden wie der Nullpunkt gesetzt werden soll, und ob die Maßlinien bei Ansicht von außen Links beginnt (Standard) oder von rechts (Maßlinien umdrehen) ausgerichtet sein soll.



Reiter Vermessung Beschriftung

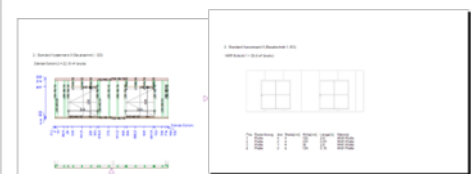
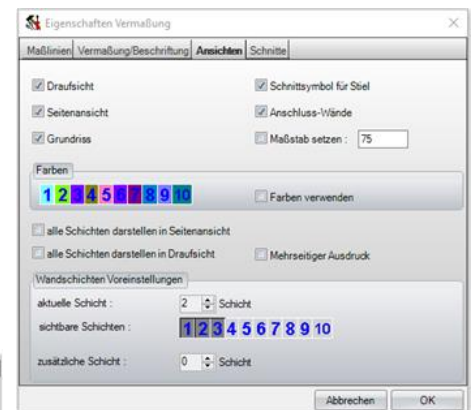
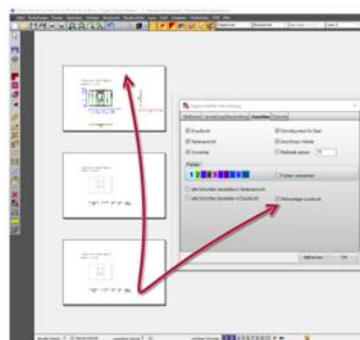
In diesem Reiter können zusätzliche Maßlinien einblenden lassen, und unterschiedliche Bauteilbeschriftungen aktivieren.



Reiter Ansichten

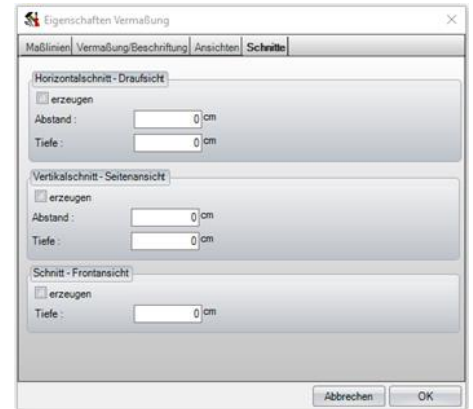
Hier können Sie entscheiden welche Ansichten in einer Wandzeichnung angezeigt werden sollen, und unter aktuelle Schicht die zu vermessende Schicht die beim öffnen der Wandzeichnung vermasst werden soll. Unter sichtbaren Schichten können Sie entscheiden welche Schichten zusätzlich zur vermassten Schicht mit eingeblendet werden sollen

Mit dem mehrseitigen Ausdruck haben Sie die Möglichkeit, eine Schicht mit der gewohnten Wandvermaßung und zusätzlich für jede weitere vorhandene Schicht, eine Ansicht mit den jeweiligen Quadratmetern und der benötigten Bauteile als Listentext mit zu erzeugen.



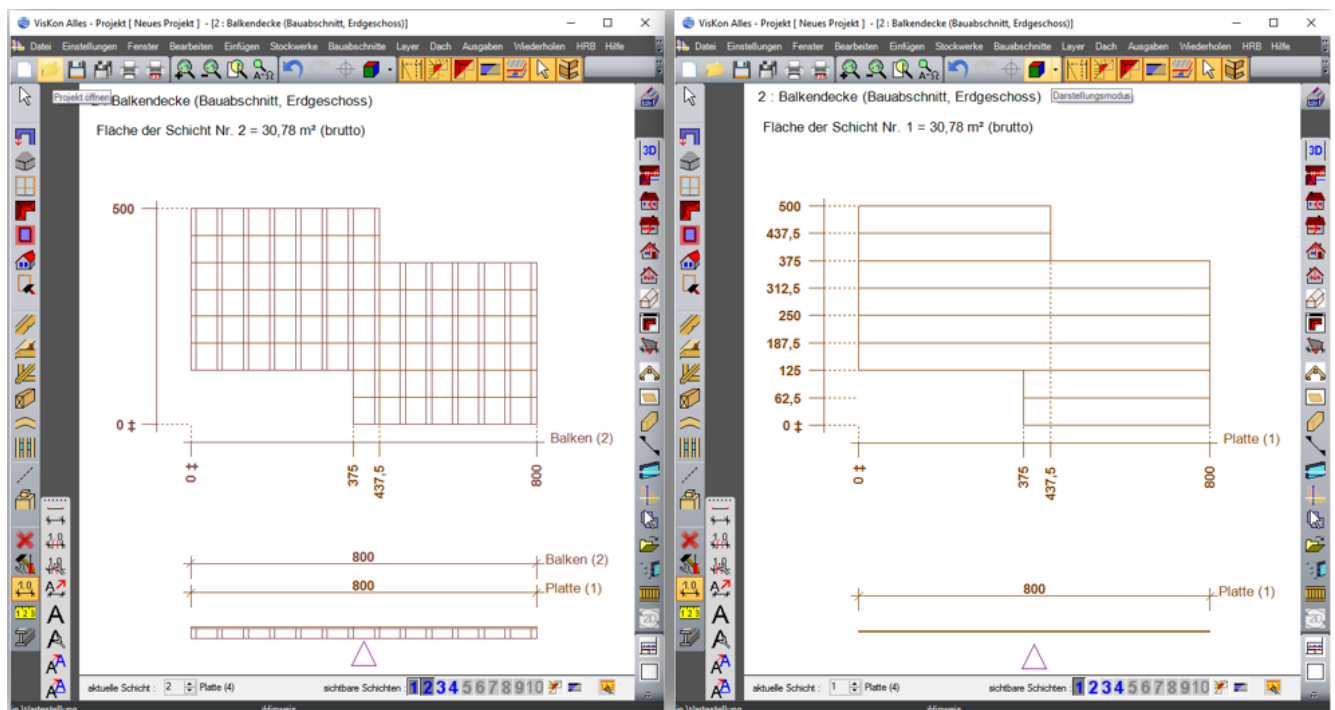
Reiter Schnitte

Die normalen Ansichten werden komplett als Drahtmodell angezeigt, über Schnitte können sie die einzelnen Ansichten auf bestimmte Bereiche fixieren zum Beispiel das nur eine bestimmte Öffnung oder ein bestimmtes Bauteil angezeigt wird.



Ansicht Mehrschichtige Decke:

Wenn Sie den Sektor B (Holrahmenbau) nutzen, können Sie von einer erstellten Balkendecke nun auch eine Balkendeckenansicht erstellen. Diese ist wie die Wandansicht aufgebaut und wird wie diese auch automatisch vermaßt.

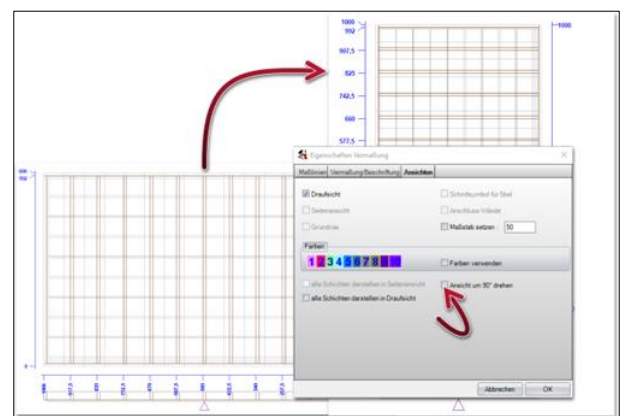


In der Deckenansicht kann die Decke um 90° gedreht werden, um es ggf. an das Blatt besser anzupassen.

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Vermaßung / Deckenansicht

Außerdem kann die mehrschichtige Decke wie im Wandsystem wechselweise von oben oder unten angezeigt werden.

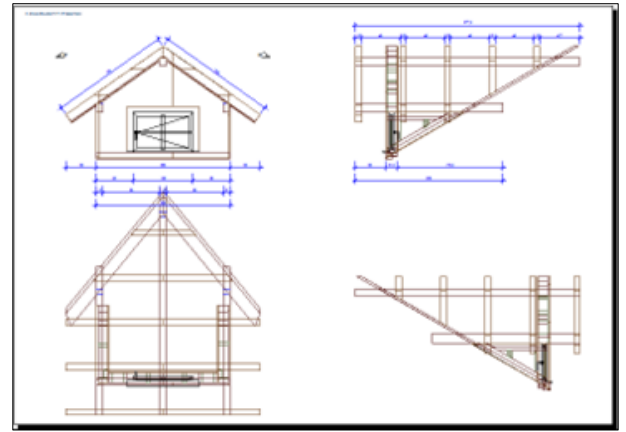


Gaubenansicht:

Sie finden diese Funktionen unter:

Fenster/Neue 2D-Ansicht/Gaubenansicht

Sie erhalten von der ausgewählten Gaube automatisch eine Vorderansicht, Draufsicht und beide Seitenansichten, die übersichtlich mit Vermaßung auf einer Seite ausgegeben wird.

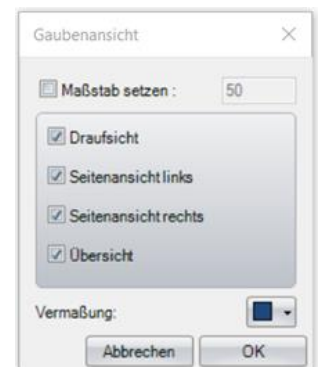


Erweiterungen Gaubenansicht:

Sie finden diese Funktionen unter:

Einstellungen / Vermaßung / Gaubenansicht

Der Dialog kann mittels Rechtsklick auf den Button Gaubenansicht geöffnet werden. Ist eine Gaubenansicht offen, wird die Einstellung auf die aktuelle Ansicht angewandt, ansonsten wird der Standard gesetzt.



Benutzerdefinierte Ansicht:

Benutzerdefinierte Ansicht: Diese Funktion erstellt Zeichnungen von frei wählbaren Bauteilen. Nach Auswahl der Funktion können verschiedene Bauteile mit einem Mausklick ausgewählt werden. Sind alle gewünschten Bauteile markiert, wird die Auswahl mit der Leertaste bestätigt. Nun kann noch eine Ebene angeklickt werden. Die 2D-Ansicht wird in dieser Ebene erzeugt.



Plan erstellen:

Plan erstellen: Hiermit kann eine Planzusammenstellung erzeugt werden. Nach Auswahl der Funktion muss der entsprechende Drucker sowie das Blattformat gewählt werden. Es wird nun das leere Blatt angezeigt. Gleichzeitig öffnet sich ein Fenster, in dem alle geöffneten Ansichten aufgelistet sind. Darin werden alle offenen Ansichten aufgelistet und können ausgewählt werden. Der Skalierfaktor kann hier zusätzlich verändert werden.

Zeichnungen einfügen: (??)

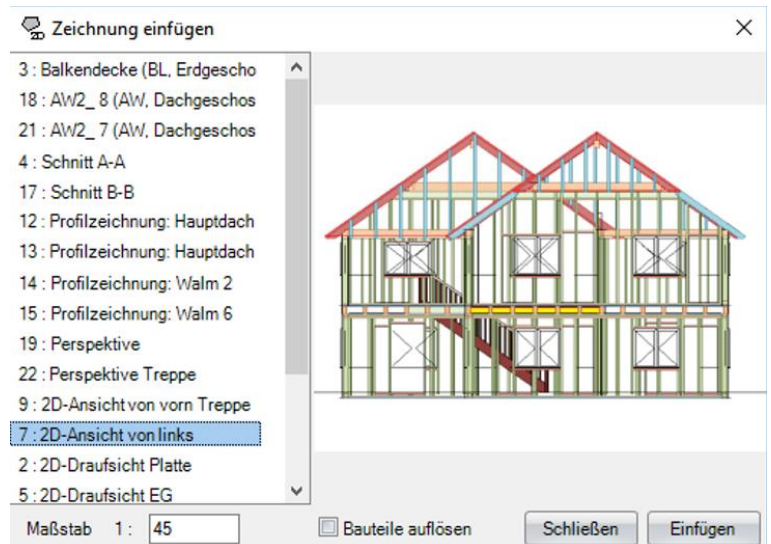
Durch einen Rechtsklick in den leeren Plan und Auswahl des Menüeintrags **Zeichnung einfügen** öffnet sich ein Auswahlfenster. Darin werden alle offenen Ansichten aufgelistet und können ausgewählt werden. Der Maßstab kann hier zusätzlich verändert werden.

Nach Klick auf **Einfügen** hängt die gewählte Zeichnung an der Maus und kann mit einem Klick auf dem Blatt abgesetzt werden. Ist die Zeichnung abgesetzt, öffnet sich wiederum das Auswahlfenster um weitere Ansichten hinzuzufügen.

Achtung: Automatisch vermaßte Zeichnungen

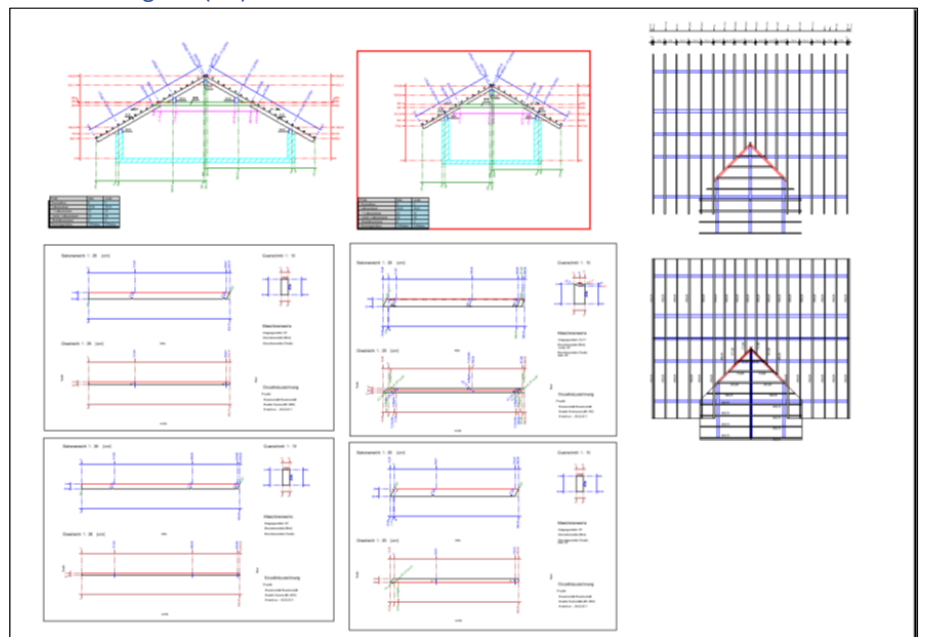
(Bauteilzeichnungen, Profilzeichnungen, usw.) werden in der Planzusammenstellung nicht aktualisiert, wenn im Projekt Veränderungen vorgenommen werden.

Über das Kontextmenü (Rechtsklick im Plan) lassen sich auch Bilder oder abgespeicherte 2D-Elemente einfügen.



Bearbeiten der eingefügten Zeichnungen: (??)

Eingefügte Zeichnungen können in der Planzusammenstellung bearbeitet werden. Dazu muss die entsprechende Zeichnung aktiv gesetzt werden. Dies passiert durch einen Klick auf die entsprechende Zeichnung. Eine Aktive Zeichnung wird durch einen roten Rahmen dargestellt. Eine aktivierte Ansicht kann nun über das Kontextmenü skaliert, verschoben oder gelöscht werden. Außerdem können Details aus der aktivierten Zeichnung ausgeschnitten werden. Dazu im Kontextmenü die Option **Detail** ausschneiden wählen und mit zwei Klicks den Bereich auswählen. Der Ausschnitt kann nun mit der Maus positioniert und der Maßstab gewählt werden.



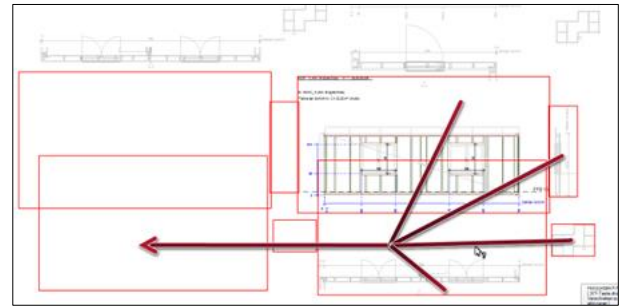
In aktiven Zeichnungen können ebenso wie in einer normalen 2D-Ansicht Bemaßungen oder Beschriftungen hinzugefügt oder bearbeitet werden. Es können Bauteile oder Bauteilgruppen bearbeitet oder ausgeblendet werden.

Planteile verschieben: (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Rechter Maustaste in der Planzeichnung / Zeichnung verschieben

Es können mit der Shift-Taste mehrere Zeichnungen ausgewählt werden, um sie in einem Zug zu verschieben. Das erleichtert das Verschieben von Wand- und Einzelbauteil-Zeichnungen, die aus mehreren Einzel-Zeichnungen bestehen.



Mittels Strg X und Strg Y kann man hier auch die Verschiebeachse fixieren.

3D-Ansichten einfügen: (??)

Sie finden diese Funktionen unter:

Rechter Maustaste in der Planzeichnung / Zeichnung einfügen

Es kann direkt eine 3D-Ansicht unter „Zeichnung einfügen“ ausgewählt und im Plan abgesetzt werden.

Planteile einfügen an Raster:

Sie können ein Raster festlegen anhand der Zeichnungen, die eingefügt werden sollen. Diese Funktion ist nur beim Anlegen eines neuen Plans möglich

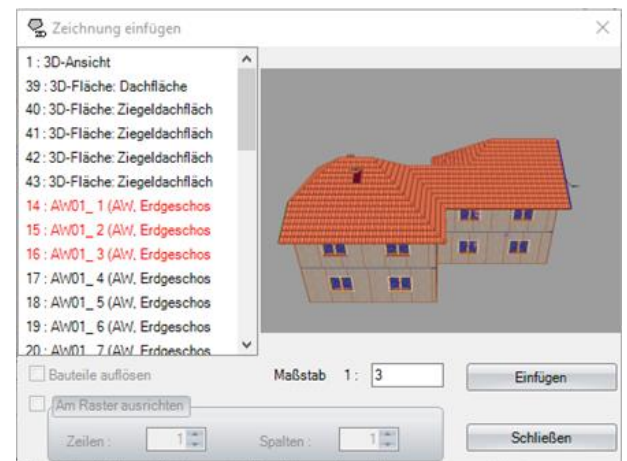
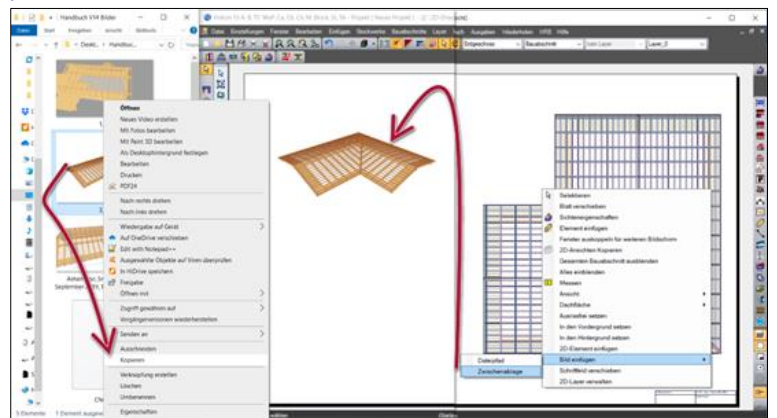


Bild einfügen: aus Zwischenablage: (??)

Es können jetzt auch Bilder aus der Zwischenablage eingefügt werden. Dazu klicken sie mit der rechten Maustaste auf das gewünschte Bild im Windowsexplorer und wählen Kopieren. Wechseln Sie anschließend wieder ins Viskon. Mit rechter Maustaste das Kontextmenü öffnen und wählen:

Bild einfügen / Zwischenablage

Abschließend setzen Sie das Bild mit der linken Maustaste auf der gewünschten Position ab.



Arbeiten mit 2D-Elementen: (??)

Bestimmte Elemente der eingefügten Zeichnungen werden als 2D-Elemente übernommen. Das sind z.B. Latteninformationen in den Profilzeichnungen, Schriftfelder sowie Beschriftungen in Bauteilzeichnungen. Diese 2D-Elemente können ebenfalls aktiviert und dadurch verschoben oder gelöscht werden. Die Auswahl erfolgt mit der Funktion 2D-Objekte über Bereich auswählen. Diese Funktion erscheint durch Klick auf den Selektierpfeil links oben (nur in 2D-Ansicht).

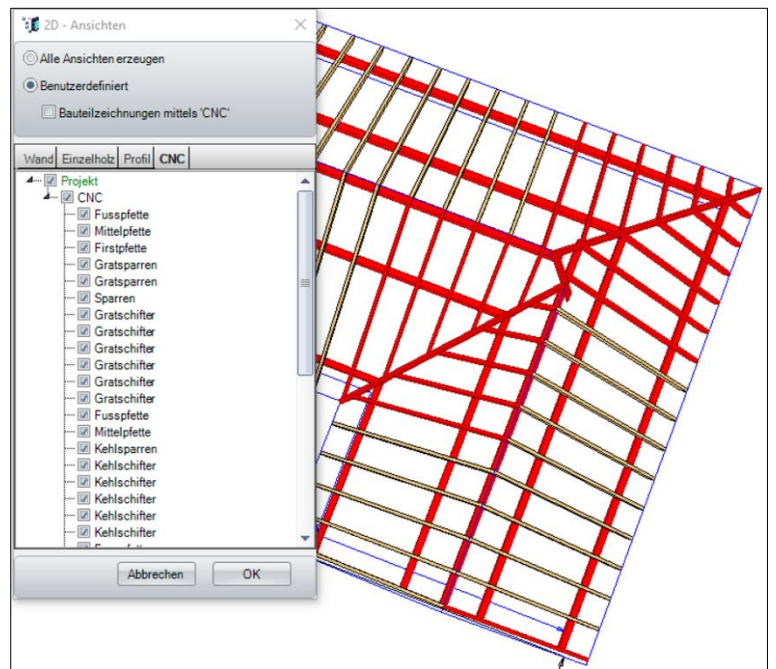
In der Planzusammenstellung lassen sich ebenso alle 2D-Elemente erzeugen. Hiermit können z.B. eigene Schriftfelder erzeugt und abgespeichert werden.

Achtung: Werden nachträglich Profildaten geändert, werden die bereits eingefügten Zeichnungen (Profilzeichnungen, Einzelbauteilzeichnungen) evtl. nicht mehr richtig dargestellt. Diese müssen gelöscht und erneut eingefügt werden.



2D-Ansichten

Auswahl 2D-Ansichten: Über diese Funktion lassen sich Zeichnungen von Wänden, Profilen oder Bauteilen automatisiert erstellen. Es können entweder von allen oder von einzelnen Wänden, Profilen oder Bauteilen Zeichnungen erstellt werden. Einzelne Bauteile können mithilfe der CNC-Nummern unterschieden werden. Damit Viskon die CNC-Nummern verwenden kann, müssen diese vorher erzeugt werden. Dies geschieht durch einblenden in einer 2D-Ansicht über die Funktion Beschriftungen bei den Vermaßungen.



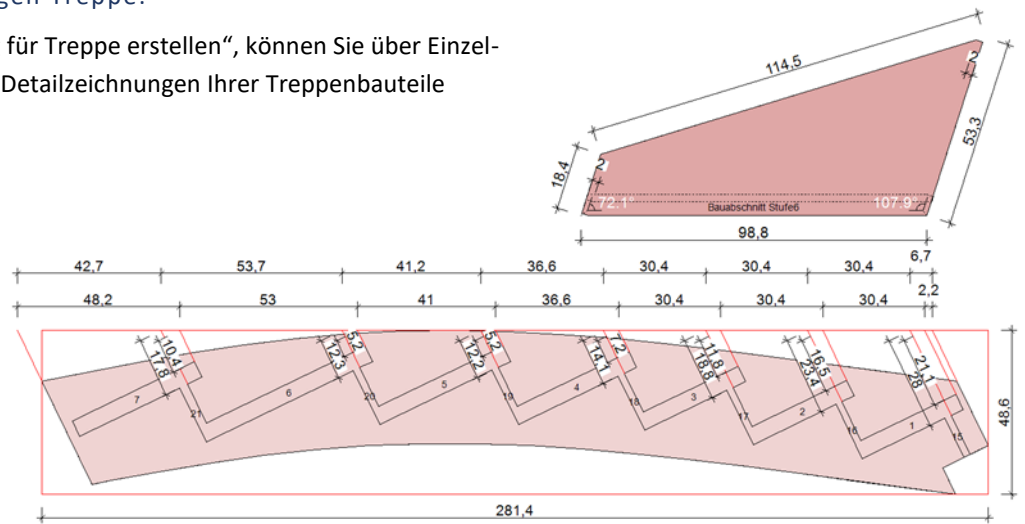
2D Ansicht neu zeichnen:

Diese Funktion aktualisiert die aktuelle 2D-Ansicht. Sollten evtl. Änderungen nicht automatisch aktualisiert werden, klicken Sie auf den Button, um diese Ansicht neu zu berechnen.



Bauteilzeichnungen Treppe:

Mit dem Button „Zeichnung für Treppe erstellen“, können Sie über Einzel- oder Mehrfachselektierung Detailzeichnungen Ihrer Treppenbauteile erstellen lassen.



Schriftfeld:

Mit diesem Schalter kann in einer 2D-Zeichnung das Schriftfeld am unteren rechten Eck des Blattes ein- oder ausgeschaltet werden. Die Beschriftung wird aus dem Eingabefeld Projektdaten, das beim Erzeugen eines neuen Projekts erscheint, automatisch übernommen. Durch einen Rechtsklick in der 2D-Ansicht und Auswahl der Funktion Schriftfeld verschieben, kann dieses an einem beliebigen Platz auf dem Blatt abgesetzt werden.



Layoutdarstellung:

Darüber lässt sich das Blatt darstellen, um dieses richtig unter dem Projekt zu positionieren. Dies kann nötig sein, wenn z.B. das Blattformat oder der Maßstab für die Ansicht geändert wird.



Blattrand:

Blendet einen Blattrand ein oder aus.



Blatt verschieben:

Hier findet man ein Hilfenfenster, welches beschreibt, wie das Blatt unter dem Projekt positioniert werden kann.



Wandansicht umdrehen:

Einstellung, ob die geöffnete Wandansicht von Innen oder Außen dargestellt wird.



Endpunkt:

kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Endpunkte mit der Maus angezeigt werden.



Mittelpunkt:

kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Mittelpunkte mit der Maus angezeigt werden.



Schnittpunkt:

kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Schnittpunkte mit der Maus angezeigt werden.



Kante:

kann ausgewählt werden ob in 2D Ansichten Kanten mit der Maus angezeigt werden.

Je nachdem, ob der Schalter aktiv ist oder nicht, wird ein Endpunkt, Mittelpunkt, Schnittpunkt oder eine Kante als Fangpunkt in einer 2D-Ansicht gefunden oder nicht. Diese Funktion kann z.B. bei Bemaßungen hilfreich sein.



Orthogonal

Diese Funktion können Sie bei der Wandeingabe nutzen. Setzen Sie „Orthogonal“, werden die Wände automatisch horizontal oder vertikal auf dem Bildschirm erzeugt.

KONTEXTMENÜ MIT RECHTER MAUSTASTE

Das Kontextmenü passt sich den 2D- und 3D-Ansichten an und verfügt über unterschiedliche Funktionsumfänge. Daher werden die Funktionen hier alphabetisch aufgelistet.

2D-Zeichnungsformat

Über 2D-Zeichnungsformat können verschiedenen Formatierungsmöglichkeiten für 2D-Zeichnungen vorgenommen werden. Erstens können Sie das **“Linienformat”** festlegen, indem Sie eine Linienfarbe, eine Strichstärke und eine Strichart (durchgehend, gestrichelt, gepunktet) auswählen. Zweitens können Sie über die **“Füllung und Schraffur”** eine Füllfarbe und eine Schraffur festlegen. Drittens können Sie über das **“Textformat”** die Schriftgröße und Schriftart eines ausgewählten Texts ändern.



Als Element speichern (??)

Beim Speichern von Elementen können Sie einzelne oder mehrere Bauteile speichern, die dann jederzeit im aktuellen oder anderen Projekten wieder eingefügt werden können. Dabei ist der Bezugspunkt von Bedeutung, der später verwendet wird, um das Element beim Einfügen neu zu positionieren.

Ändern

Durch Ändern öffnet sich der Dialog „Querschnitt ändern“. In diesem Dialog haben Sie die Möglichkeit, den Typ des Bauteils zu ändern, z. B. einen Balken in einen Sparren, damit er bei den Sicht-Eigenschaften ausgeblendet wird, wenn Sparren ausgeschaltet sind. Als Nächstes können Sie einen Namen vergeben, der später in der Holzliste angezeigt wird. Unten links haben Sie die Möglichkeit, den Querschnitt zu ändern. Dabei ist es wichtig, die Bezugskante auf der rechten Seite zu beachten, zu welcher Seite das Bundholz verspringt, wenn der Querschnitt geändert wird.

Ansicht

Über die Ansicht können Sie die aktuell angezeigte 3D-Ansicht als Bild speichern oder direkt über den Drucker ausgeben.

Attribute (??)

Die Attribute dienen dazu, Informationen wie Balkenschuhe, Winkel, Schrauben, Nägel usw. einfach auswerten zu können. Die möglichen Attribute, die Viskon zur Verfügung stellen soll, werden im sogenannten [Attribut-Katalog](#) festgelegt (Balkenschuh, Winkel usw.).

Anschließend haben Sie im [Attribut-Gruppe-Katalog](#) die Möglichkeit, Gruppen wie z. B. Sparren, Zangen, Pfetten usw. anzulegen und festzulegen, wie viele Winkel, Schrauben usw. ein Bauteil erhalten soll.

Nachdem Sie dies im Vorfeld festgelegt haben, können Sie nun über die Selektierung die Bauteile auswählen, denen Sie die Attribute zuweisen möchten.

(Hinweis: Vergessen Sie nicht, die Selektierungsmöglichkeiten in der Materialauswahl zu nutzen, wenn Sie beispielsweise alle Sparren, Zangen, Pfetten usw. auswählen möchten.)

Ausblenden

Mit der Funktion **"Ausblenden"** können Sie ausgewählte Objekte verbergen. Wenn Sie Objekte ausgeblendet haben, können Sie diese über das obere Menü mit **"Ein- und Ausblenden"** manuell mit der linken Maustaste ein- und ausblenden. Wenn Sie diese Funktion nicht mehr verwenden möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **"Auswahl zurücksetzen"**.

Einblenden

Die Funktion zum Einblenden ermöglicht es Ihnen, nur ausgewählte Komponenten einzublenden, während alle nicht ausgewählten Komponenten oder Objekte ausgeblendet werden. Über das obere Menü „Ein-/Ausblenden“ haben Sie die Möglichkeit, nur die ausgewählten Komponenten einzublenden oder alle Objekte einblenden zu lassen. Möchten Sie auch hier wieder den vorherigen Zustand herstellen, wählen Sie mit der rechten Maustaste „Auswahl zurücksetzen“.

Dachaufbau anpassen (??)

Mit der Funktion „Dachaufbau anpassen“ können Sie im Vorfeld eine selektierte Dachfläche nachträglich vom Dachaufbau verändern, ohne dafür in das Dachprofil gehen zu müssen. Das heißt, sollten manuelle Veränderungen bereits vorgenommen worden sein, haben Sie hierüber die Möglichkeit, diese zu erhalten, obwohl Sie den Dachaufbau abändern. Weitere Informationen erhalten Sie unter [„Dachaufbaukaterlog“](#).

Datei zuweisen (??)

Mit der Funktion „Datei zuweisen“ können Sie einem bereits ausgewählten Bauteil eine beliebige Datei zuordnen. Diese Datei wird dann in den Bauteilinformationen mit angezeigt.

Datei entfernen (??)

Mit der Funktion "Datei entfernen" können Sie eine bereits zugewiesene Verknüpfung zu einem Bauteil aufheben.

Eigenschaften übertragen (??)

Mit dieser Funktion können Sie Eigenschaften für Bundhölzer, Fenster und Türen, Dachfenster und Schornsteine übertragen lassen. Dabei haben Sie die Möglichkeit auszuwählen, ob Querschnitt, Material, Bauteilart, Bezeichnung usw. auf andere Bauteile übertragen werden sollen.

Einem Bauabschnitt zuordnen (??)

Nach der Auswahl von Bauteilen oder Objekten können Sie diese mithilfe dieser Funktion in einen anderen Bauabschnitt verschieben.

Einem Layer zuordnen (??)

Nach der Auswahl von Bauteilen oder Objekten können Sie diese mithilfe dieser Funktion in einen anderen Layer verschieben.

Einer Deckenschicht zuordnen

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, bereits ausgewählte Bauteile einer mehrschichtigen Decke zuzuordnen. Um die Bauteile der mehrschichtigen Decke zuzuordnen, ist es wichtig, dass die Kontur der Schicht aktiv ist, in der die Bauteile eingefügt werden sollen.

Einer Wandschicht zuordnen

Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, bereits ausgewählte Bauteile einer mehrschichtigen Wand zuzuordnen. Dabei ist es wichtig, dass die Kontur der Schicht aktiv ist, in der die Bauteile eingefügt werden sollen.

Fertigungsparameter (??)

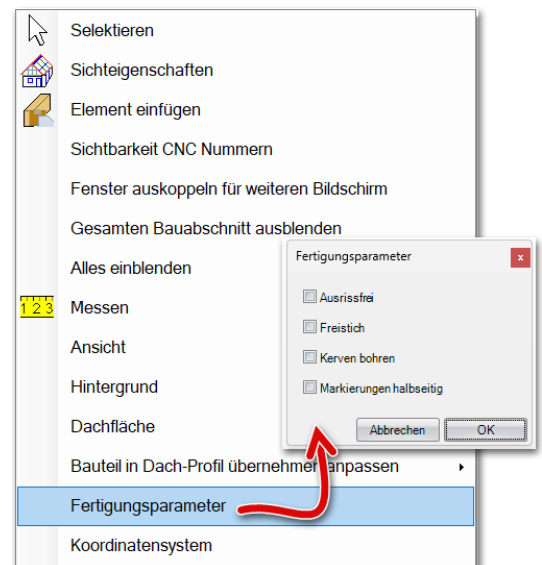
Mit der Funktion können Sie aus verschiedenen Bearbeitungsmöglichkeiten auswählen, die anschließend automatisch für das gesamte Viskon-Projekt übernommen werden können.

Ausrissfrei: Alle Bearbeitungen werden, wenn möglich, ausrissfrei gefertigt.

Freistich: Alle Bearbeitungen werden, wenn möglich, mit Freistich gefertigt.

Kerven bohren: In allen vorhandenen Kerven wird eine Kerven-Bohrung eingefügt.

Markierungen halbseitig: Auf den Pfetten werden die Markierungen der Sparren nur halbseitig auf der Sparrenseite erzeugt. Wenn beispielsweise unterschiedliche Sparrenteilungen vorhanden sind, kann damit die Sparrenposition der verschiedenen Sparrenteilungen leichter erkannt werden.



Flächenobjekte bearbeiten (??)

Im Menüpunkt „**Flächenobjekte bearbeiten**“ finden Sie die Funktion „**Als Verbinder speichern**“. Mit dieser Funktion können Sie importierte Verbinder im 3D-Format nicht nur im 3D sichtbar machen, sondern auch Ihre Metallerbinderbibliothek erweitern und sämtliche Bearbeitungen, die an dem Zielbauteil vorgenommen werden müssen, automatisiert vornehmen lassen. Hier ist ein kurzes Beispiel für die Verwendung dieser Funktion:

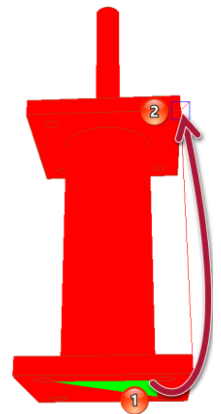
Nach dem Import eines Verbinders im 3D-Format sollten Sie zunächst die Größe des Steckverbinders überprüfen. Wählen Sie anschließend den Verbinder aus und öffnen Sie mit der rechten Maustaste das Kontextmenü.

Wählen Sie dann den folgenden Menüpunkt:

3D-Flächenobjekte bearbeiten / Als Steckverbinder speichern

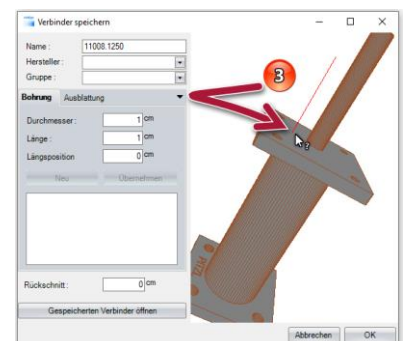
In dem sich öffnenden Dialog können Sie den Verbinder mit Bohrungen und Schlitzungen versehen, um die gewünschten Bearbeitungen an den Zielbauteilen zu erzeugen.

1. Klicken Sie zunächst auf den Verbinder an der unteren Seite.
2. Ziehen Sie ihn mit der Maus nach oben. Sie werden eine rote Linie zwischen Punkt 1 und 2 sehen, die die Lage und Richtung der zu setzenden Bohrung angibt.
3. Klicken Sie oben auf die Platte, an der die Bohrung beginnen soll.
4. Bestimmen Sie die Bohrgröße anhand von drei Punkten. Im Bild ist dies der Dorn des Stützenfußes.
5. Ziehen Sie die Bohrungsvorschau in die Richtung, in der gebohrt werden soll.
6. Nach dem Bestätigen der Länge können Sie die Parameter der Bohrung noch in den Eingabefeldern anpassen.
7. Speichern Sie die Bohrung mit dem Button "Neu".



Wiederholen Sie Schritt 3 bis 7, wenn weitere Bohrungen vorhanden sind.

- Benennen Sie den Verbinder.
- Wählen Sie einen Hersteller aus oder legen Sie einen neuen Hersteller an, indem Sie den Namen in das Eingabefeld eingeben.
- Wählen Sie eine Gruppe aus oder legen Sie eine neue Gruppe an, indem Sie den Namen in das Eingabefeld eingeben.
- Klicken Sie auf OK, um den Verbinder in der Verbinder-Bibliothek zu speichern.



Möchten Sie anschließend den neu angelegten Verbinder in Viskon einfügen, gehen Sie über:

Einfügen / Stahlteile / Stahlverbinder einfügen

Gruppieren

Sie können mehrere Bauteile oder Objekte auswählen und diese anschließend zu einer Gruppe zusammenfassen. Diese Gruppen lassen sich dann mit einem einzigen Klick auswählen und bearbeiten.

1. Bitte wählen Sie die Bauteile aus, die Sie gruppieren möchten. Wenn Sie alle Bauteile ausgewählt haben, klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Option "Gruppieren".
2. Bitte verwenden Sie die Funktion "Elementgruppen selektieren", um eine gesamte Gruppe auszuwählen.



Infotext über selektierte Bauteile (??)

Die Infotext-Funktion ermöglicht es Ihnen, im Vorfeld ausgewählte Bauteile und Objekte schnell und einfach als Infotext auszugeben.

Weitere Informationen finden Sie hier:

[Infotext über Sichtbarkeit](#)

[Infotext über Selektion](#)

Kopieren (??)

Unter dem Menüpunkt „Kopieren“ können Sie aus zwei verschiedenen Kopierfunktionen wählen:

****Kopieren Global****

Bei diesem Schalter muss das entsprechende Objekt ausgewählt und anschließend ein Ausgangspunkt definiert werden. Von diesem Ausgangspunkt aus kann das duplierte Element numerisch oder über einen Fangpunkt eingefügt werden.

****Kopieren von Ebene****

Bei dieser Funktion wird das Objekt zunächst markiert. Anschließend müssen eine Bezugsebene und ein Bezugspunkt sowie eine Zielebene und ein Zielpunkt ausgewählt werden.

Löschen

Löscht die zuvor ausgewählten Bauteile und Objekte.

Material oder Farbe zuweisen

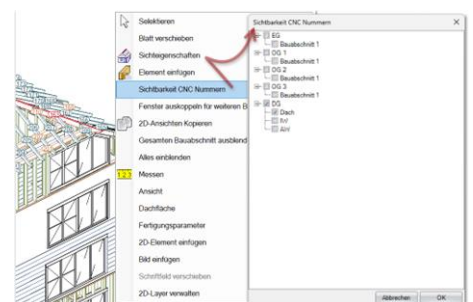
Mit der Funktion „**Material oder Farbe zuweisen**“ können Sie Bauteile auswählen und für diese ein anderes Material festlegen. Nach der Materialauswahl können Sie zusätzlich eine Farbe über das Material legen, um es besser sichtbar oder kenntlich zu machen.

Weitere Informationen finden Sie hier:

[Material anlegen / ändern](#)

Sichtbarkeit CNC Nummern (??)

Beim Öffnen des Kontextmenüs mit der rechten Maustaste kann unter dem Menüpunkt „**Sichtbarkeit CNC Nummern**“ ausgewählt werden, für welche Bauabschnitte CNC Nummern angezeigt werden sollen. Das heißt, Sie können das gesamte Projekt eingeblendet haben und nur von bestimmten Bauabschnitten die CNC Nummern sichtbar schalten.

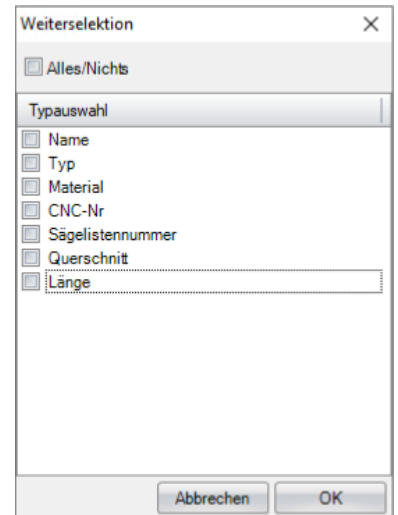


Verschieben / Drehen (??)

Diese Funktion ermöglicht das Verschieben oder Drehen einzelner oder mehrerer Komponenten. Um eine dieser Funktionen zu verwenden, müssen Sie zunächst die entsprechende Komponente markieren. Anschließend öffnet sich die zweite Leiste (die Wie-Leiste), in der Sie die genaue Funktion auswählen können. Danach können Sie mit der gewünschten Funktion fortfahren.

Weiterselektion anhand Attribute (??)

Nach der Auswahl eines oder mehrerer Bauteile können Sie mit der Funktion „Weiterselektion anhand von Attributen“ weitere Bauteile mit identischen Eigenschaften herausfiltern lassen.



Zimmererliste über selektierte Bauteile (??)

Die Funktion „Zimmererliste über selektierte Bauteile“ ermöglicht es Ihnen, vorab ausgewählte Bauteile als Zimmererliste auszugeben.

Weitere Informationen finden Sie hier:

[Zimmererliste über Selektion](#)

Selektieren



Nach Auswahl der Selektierfunktion öffnet sich eine senkrechte Menüleiste mit Auswahlmöglichkeiten (Einzeln/ Gruppe/ Wände/ 2D-Objekte über Bereich auswählen).

In einer 2D-Ansicht steht zusätzlich eine Bereichsauswahl für 2D-Objekte zur Verfügung. Beim Klicken auf Selektieren einfach öffnet sich eine weitere Schaltfläche in der Selektieren mehrfach oder eine Bereichsauswahl gewählt werden kann.



Sichteigenschaften

Mit diesem Schalter wird das Fenster zum Verwalten der einzelnen Stockwerke, Bauabschnitte und Layer geöffnet. Eine genaue Beschreibung findet man bei der Beschreibung der rechten Schaltflächen.



Element einfügen (??)

Sie können im Viskon Elemente abspeichern, das heißt mehrere Bauteile mit einem Anfasspunkt abspeichern.

Fenster auskoppeln für weiteren Bildschirm

Die Funktion „**Fenster auskoppeln**“ für einen weiteren Bildschirm. Mit dieser Funktion können Sie eine 2D- oder 3D-Ansicht von der eigentlichen Viskon-Oberfläche entkoppeln und auf einem zweiten Bildschirm ablegen. Dabei bleibt die Funktionalität erhalten, sodass Sie das Projekt auch in der abgelegten Ansicht weiterbearbeiten können.

Gesamten Bauabschnitt ausblenden (??)

Mit der Funktion „Gesamten Bauabschnitt ausblenden“ können Sie den aktiven Bauabschnitt vorübergehend ausblenden. Die ausgeblendeten Bauteile lassen sich anschließend mit der Funktion „Alles einblenden“ wieder sichtbar schalten.

Alles einblenden

Mit der Funktion "Alles einblenden" können Sie zuvor ausgeblendete Bauteile wieder sichtbar machen.

Weitere Informationen finden Sie hier:

[Einblenden](#)

[Ausblenden](#)



Messen

Anhand dieses Schalters verfügen Sie über eine Art "Maßband" im Programm, das Sie sowohl im 2D als auch im 3D einsetzen können. Klicken Sie die zwei gewünschten Punkte für die Messung an. Es öffnet sich folgendes Fenster mit den gemessenen Werten.

Tipp: Durch Markieren und Rechtsklick lassen sich die einzelnen Werte auch in die Zwischenanlage kopieren.

X1/Y1/Z1: Räumliche Koordinaten des ersten angeklickten Punktes.

X2/Y2/Z2: Räumliche Koordinaten des zweiten angeklickten Punktes.

L : Die gemessene Länge.

GN : Die Grundneigung zur Y-Achse der gewählten Punkte.

N : Die tatsächliche Neigung im Projekt (3D).

DX/DY/DZ: Differenz zwischen Punkt 1 und Punkt 2.

Messen (2 Punkte)							
X1: 0	X2: 73,521	L: 73,521	DX: 73,521				
Y1: 0	Y2: 0	GL: 73,521	DY: 0				
Z1: 0	Z2: 0	GN: 0	DZ: 0				
		N: 0					

Hintergrund

Nach Anklicken von Hintergrund Öffnet sich der Grafikeinstellungen Dialog.

Unter dem Reiter 3 d Hintergrund haben sie die Möglichkeit, eine Hintergrundfarbe auszuwählen oder aber auch ein Bild auszuwählen. Wichtig dabei zu beachten der Bildmodus normal Vollbild.

Über den Reiter 3 d Bauteile

Dachfläche

Hier finden Sie die Polygonbearbeitung für Dachflächen. Bitte beachten Sie, dass das sogenannte manuelle Bearbeitungen sind. Die nach Bearbeitung des Profils wieder zurückgesetzt werden, sollten sie Bearbeitungen an der Traufe haben, empfiehlt es sich, diese über Absatz oder Traupunkt einfügen vorzunehmen.



Polygonpunkt Hinzufügen

Mit Auswahl dieses Buttons lassen sich nach Auswahl der Dachfläche Punkte an der Trauflinie oder der Ortsganglinie hinzufügen und verziehen, um so die Dachfläche manuell zu verändern. Dies gilt auch für z.B. Sicht- oder Rohdachflächen.



Polygonpunkt verschieben

Hier lassen sich bereits bestehende Dachflächenpunkte verschieben.



Polygonkante verschieben

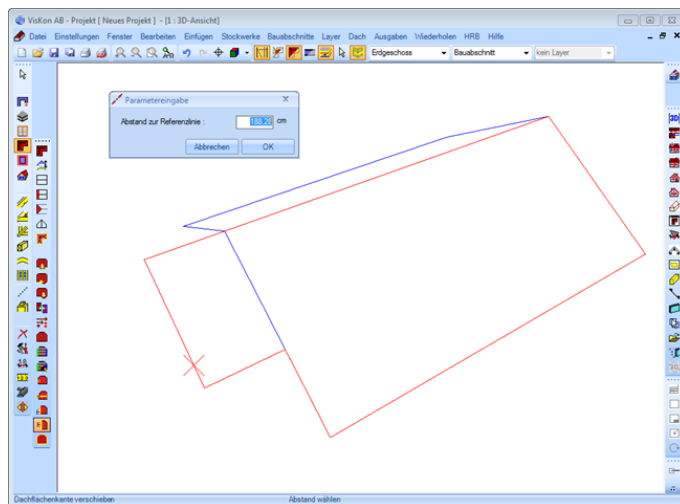
Mit dieser Funktion können Kanten von Dachflächen, Sichtdachflächen, Rohdachflächen usw. verschoben werden.

Achtung: Werden manuelle Veränderungen an der Dachfläche vorgenommen, wird das Profil für die weitere Bearbeitung gesperrt. Um das Profil wieder bearbeiten zu können, muss die manuelle Veränderung aufgehoben werden. Dies passiert über eine Meldung, die nach der Änderung am Profil erscheint.



Polygonkanten Teil verschieben (??)

Hierüber lassen sich Teilbereiche einer Dachkante verschieben. Dazu die gewünschte Dachfläche sowie Dachkante anklicken. Als nächstes den Startpunkt und Endpunkt des zu verschiebenden Teilbereichs anklicken. Der dritte Punkt gibt den Abstand der Verschiebung an. Dieser kann im Eingabefeld entsprechend angepasst werden.



Bauteil in Dachprofil übernehmen/anpassen (??)

Diese Funktion finden Sie nach dem Selektieren der Bauteile, rechte Maustaste im Untermenü unter

(Bauteile im Dach-Profil übernehmen/anpassen) (Als Fußpfette / Als Mittelpfette / Als Sparren)

Es können Bauteile wie Fußpfetten, Mittelpfetten und Sparren in ein vorhandenes Profil aufgenommen werden. Ebenso können auch veränderte oder verschobene Pfetten im Profil angepasst werden, ohne dass Sie in den Profilassistenten gehen müssen.

Dies können Sie durch Selektieren der Bauteile, die im Dachprofil übernommen werden sollen, durch Klicken der rechten Maustaste und im Untermenü den Punkt Bauteile im Dach-Profil übernehmen/anpassen auswählen, und dann als Sparren, Mittel- oder Fußpfette, je nach Bauteil-Art definiert werden.

Hat man alle Bauteile zugewiesen, werden sie nicht nur in der Profilzeichnung angezeigt, sondern können ganz normal über Profil ändern mit den Eigenschaften bearbeitet werden, als wären sie von Anfang an mit Visikon erzeugt worden.

Als Fußpfette (??)

Um ein Bauteil als Fußfett im Profil zu übernehmen, klicken Sie als Erstes das Bauteil an, was sie im Profil als Fußfette übernehmen möchten, Anschließend klicken Sie auf die Dachfläche, wo das Bauteil als Fußfette übernommen werden soll. Bedenken Sie, dass Sie nur eine Fußfette pro Seite bei einem Hauptdach nutzen können, haben Sie mehrere Fußfeten übereinanderliegen, nutzen Sie sie Zusätzlich als Mittelpfette.

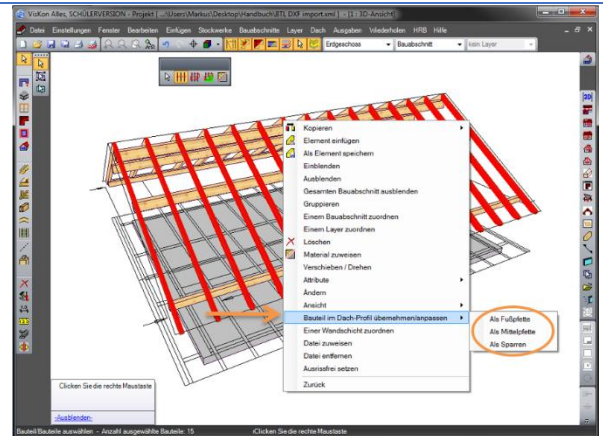
Als Mittelpfette (??)

Umbauteile als Mittelpfette in einem Profil zu übernehmen, klicken Sie die Bauteile an, dass ihr rot markiert sind. Anschließend klicken Sie auf die Dachfläche, wo Sie die Mittelpfetten übernehmen möchten.

Als Sparren (??)

Dies können Sie durch Selektieren der Bauteile, wie im Beispiel die Sparren, durch Klicken der rechten Maustaste und im Untermenü den Punkt Bauteile im Dach-Profil übernehmen/anpassen auswählen, und dann als Sparren Bauteil-Art definieren.

Nach Zuweisung der Fläche kann entschieden werden, ob die Querschnitte der Sparren in das vorhandene Profil übernommen werden sollen.



Koordinatensystem

Es kann sich in einer 3 D Ansicht unten links ein Koordinatensystem eingeblendet werden, was es erleichtert, wenn man die Kopierfunktion oder Einfüge Funktion nutzt um sich in der 3D Ansicht zu orientieren.

Allgemeines

Der Dachassistent soll Ihnen die Eingabe von kompletten Dachformen bis zum Erstellen eines fertigen Angebotes erleichtern. Die Eingabe erfolgt in wenigen Schritten über die Dialogboxen. Sie geben den Grundriss, die Bauart, die Dachform, die Abmessungen, das Profil und die Holzkonstruktion ein und können das Dach anschließend mit der Maus absetzen.

Das Dach wird automatisch generiert und kann dann mit CAD-Funktionen weiter bearbeitet werden. Komplette Zeichnungen, Holzlisten und Angebote können nach der Erstellung mit dem Dachassistenten und Erzeugen der Hölzer ausgegeben werden.

Vorgehensweise

Start des Dachassistenten

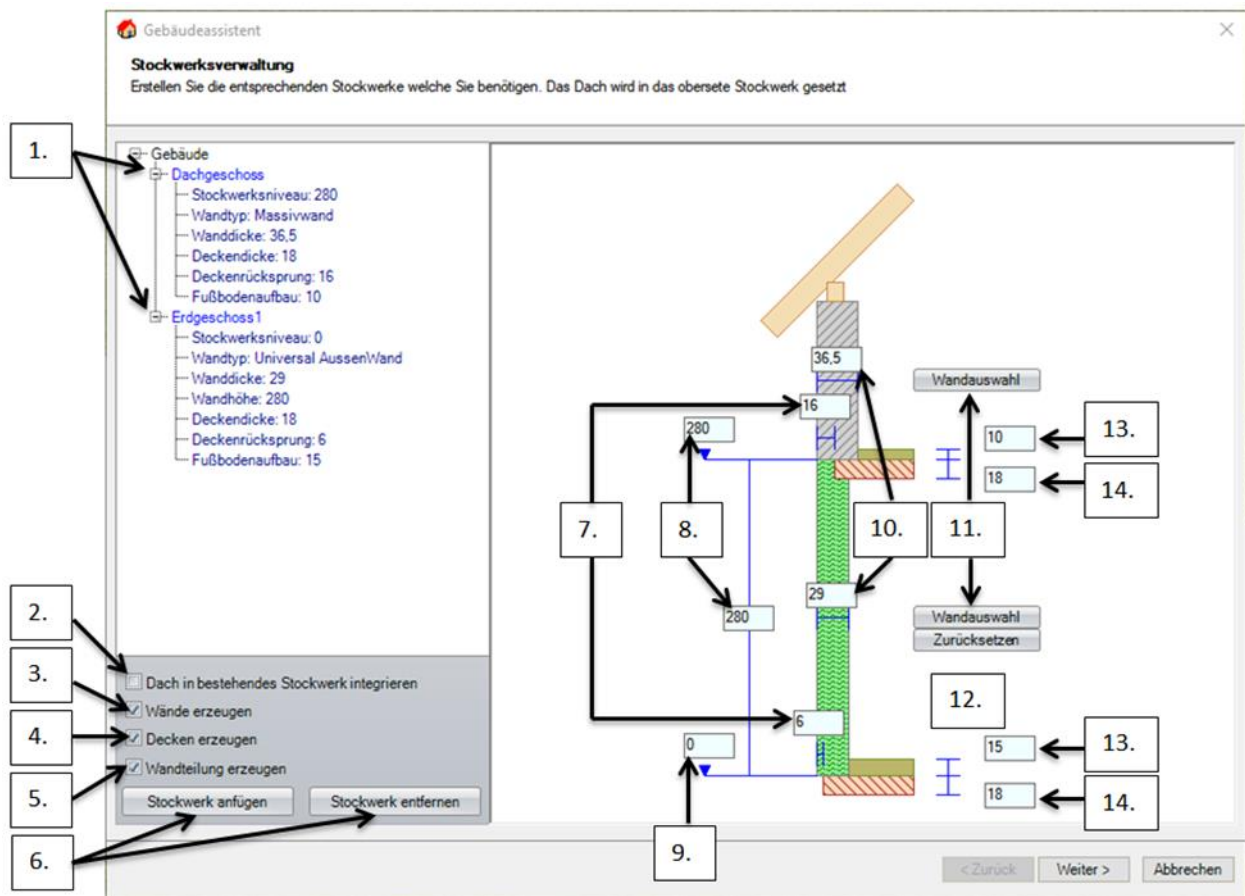
Der Dachassistent wird über den entsprechenden Schalter gestartet:

Hinweis: Es muss vorher ein neues Projekt mit einer Bodenplatte erstellt werden, um das erzeugte Dach absetzen zu können. Die Bodenplatte könnte nach Absetzen des Daches wieder gelöscht werden.



Stockwerksverwaltung

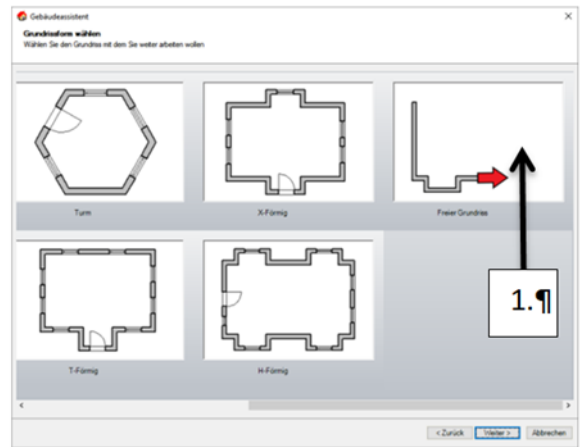
Hier werden alle Stockwerkseinstellungen vorgenommen.



1. Hier können Sie allgemeine Informationen zu den einzelnen Geschossen abrufen.
2. Nutzen Sie Dach in bestehendes Stockwerk integrieren, werden keine neuen Geschosse und Bauabschnitte angelegt, Sie arbeiten dann in dem bereits bestehenden Stockwerk und fügen das eingegebene Dach dort auch ein.
3. Über den Haken Wände erzeugen können Sie bestimmen, ob zu dem ausgewählten Grundriss auch die entsprechenden Wände mit erzeugt werden sollen.
4. Mit Decken erzeugen können Sie die Bodenplatte und für jedes Geschoss eine Decke erzeugen lassen.
5. Wenn Sie eine Holzrahmenbauwand mit passendem Ecksystemen gewählt haben, können Sie diese automatisch beim Absetzen Ihres Grundrisses erzeugen lassen.
6. Über Stockwerk anlegen und Stockwerk entfernen, können Sie beliebig Stockwerke hinzufügen oder entfernen.
7. Hier können Sie den gewünschten Rücksprung Ihrer Decken oder Bodenplatte für jedes Geschoss separat vornehmen.
8. Sie haben die Möglichkeit eine Niveauhöhe oder eine Geschosshöhe festzulegen. Der nicht von Ihnen eingegebene Wert wird dementsprechend angepasst.
9. Hier können Sie das Nullniveau Ihres Gebäudes festlegen.
10. Zeigt Ihnen Ihre aktuelle Windstärke an und über die Farbe grau-schraffiert Massivwand/grün Holzrahmenbauwand.
11. Hier können Sie die gewünschte Holzrahmenbauwand auswählen.
12. Über zurücksetzen können Sie eine bereits ausgewählte Holzrahmenbauwand wieder zu einer Massivwand zurück setzen.
13. Hier können Sie einen individuellen Fußbodenaufbau für das Geschoss festlegen, welcher dann im Stockwerk hinterlegt wird.
14. Bodenplatten und Deckenstärken einstellen.

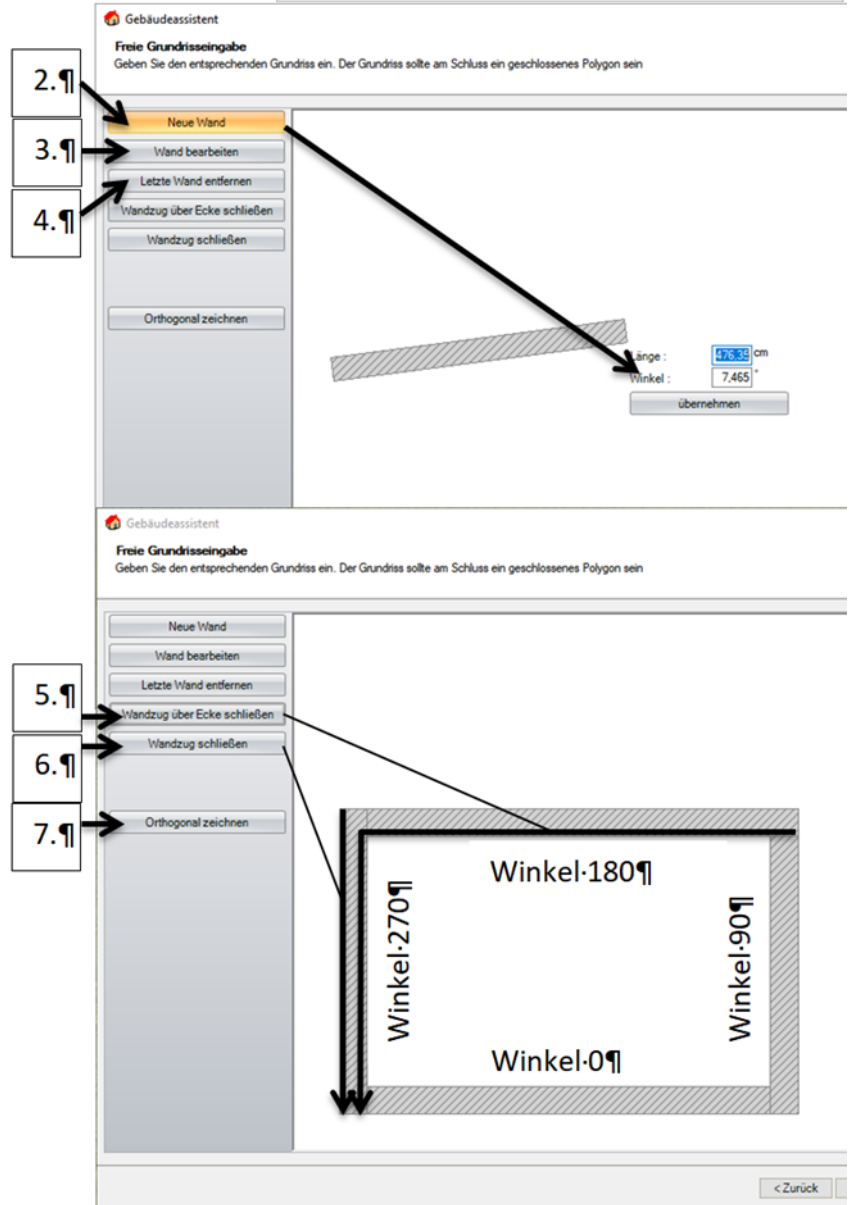
Grundrissform wählen

Hier finden Sie alle Grundrissformen die Viskon beinhaltet, Sie können aber auch einen Beliebigen Grundriss unter Freie Grundrisseingabe vornehmen.



Um eine Freie Grundrisseingabe über den Assistenten zu nutzen müssen Sie

1. bei den angebotenen Grundrissen die Freie Grundrisseingabe auswählen.
2. In dem sich dann öffnenden Fenster auf „Neue Wand“, Sie können mit einem linken Mausklick die Richtung vorgeben. Anschließend können Sie die Wandlänge und den Winkel der Wand eingeben.
3. Sie können eine bereits erzeugte Wand von Länge und Winkel verändern.
4. Löscht die zuletzt eingegebene Wand
5. Sie haben die Möglichkeit einen eingegebenen Grundriss über zwei Wände vervollständigen zu lassen. Die Wände werden parallel und im Rechten Winkel zur ersten Wand geschlossen
6. Oder mit der über eine Wand Ihren Grundriss abschließen lassen.
7. Mit Orthogonal zeichnen werden die Wände nur horizontal oder vertikal erzeugt, so dass sich immer 90 Grad-Ecken bilden.

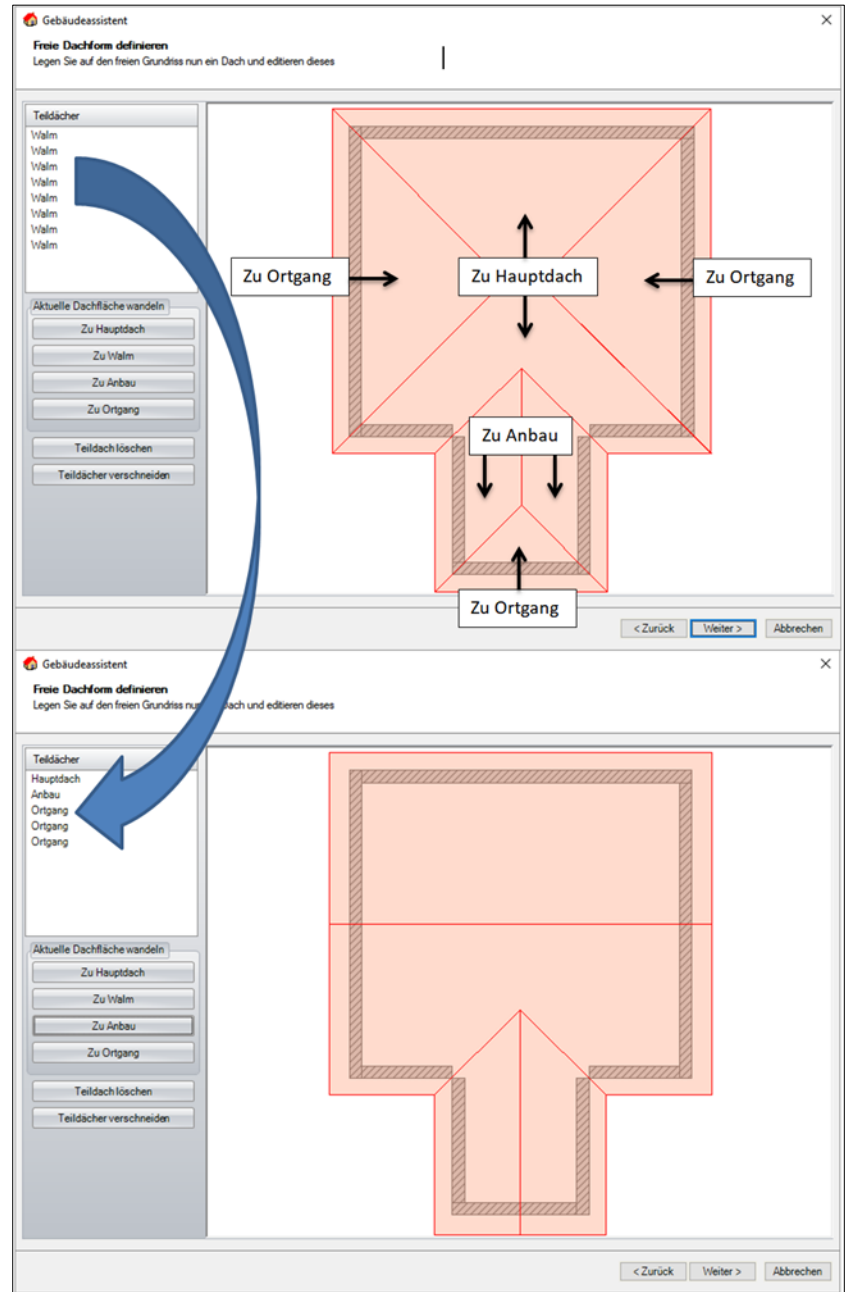


Dachform auswählen

Gebäudeassistent Dachtypen anpassen

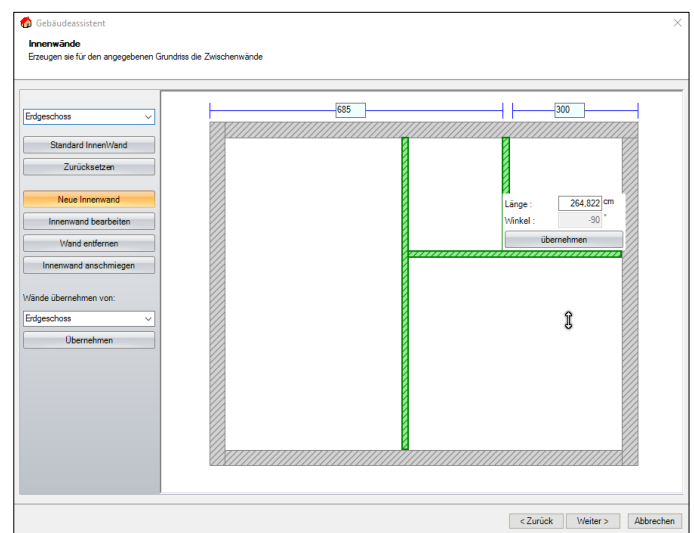
Standardmäßig werden alle Flächen als Walm erzeugt. Um die Flächentypen wie auf der rechten Seite angezeigt abzuändern, wählen Sie die drei Walmflächen die zu einem Ortgang geändert werden sollen mit Ihrer linken Maustaste aus und klicken anschließend mit Ihrer linken Maustaste auf „Zu Ortgang“. Anschließend wählen Sie die beiden Hauptdachseiten und klicken auf „Zu Hauptdach“. Dann beide Anbauseiten auswählen und mit „Zu Anbau“ abändern.

Bei einigen Grundrissen kann es vorkommen, dass Sie nicht benötigte Flächen löschen müssen. Das können Sie dann über „Teildach löschen“. Anschließend kann es erforderlich sein, dass Sie mit „Teildächer verschneiden“ Ihre Flächen nachbearbeiten müssen. Dieses System basiert auf dem Befehl „Ecke bilden“ bei Dach/Referenzlinien. Sie wählen hier aber die Dachflächen anstatt der Referenzlinien, welche eine Ecke bilden sollen. Bei Ortgängen wählen Sie den entsprechenden Ortgang links in der Auflistung aus.



Innenwände

Nach der Eingabe der Außenwände gibt es einen neuen Dialog, in dem Sie auch die Innenwände in massiv oder alternativ ihre eingegebenen Schichtensysteme nutzen können. Es kann dabei für jedes Stockwerk ein Wandsystem gewählt werden. Anschließend können Sie, wie für Außenwände gewohnt, auch die Tür und Fensteröffnungen für die Innenwände in einem Schritt erzeugen.



Öffnungen setzen

Gebäudeassistent

Öffnungen setzen
Hier können Fenster und Türen in den jeweiligen Stockwerken setzen

1. Dachgeschoss

2. Neue Öffnung

8. Öffnung bearbeiten

9. Öffnung entfernen

Öffnungen übernehmen von:

10. Erdgeschoss1

11. Übernehmen

3. Fenster

4. Breite: 113,5 cm

4. Höhe: 126 cm

6. Brüstung: 90 cm

6. Sprossen

7. übernehmen

5. 272,02

514,47

< Zurück Weiter > Abbrechen

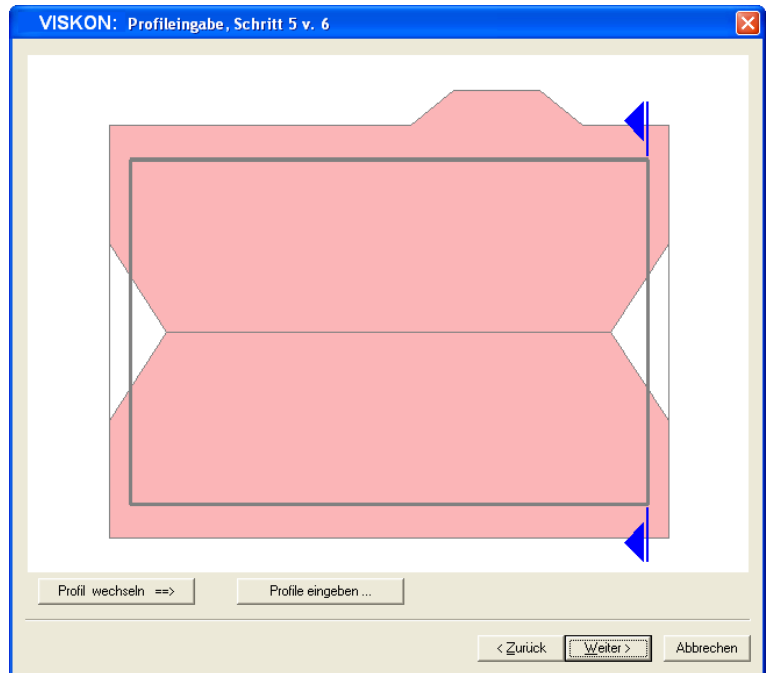
Um Fenster- und Türöffnungen bereits im Assistenten zu erzeugen wählen Sie:

1. 1. Das Geschoss in dem Sie die Öffnungen erzeugen möchten.
2. Mit „Neue Öffnung“ können Sie Fenster und Türöffnungen erzeugen.
3. Im Auswahlfenster wählen Sie den Öffnungstyp Fenster oder Tür.
4. Geben Sie die Öffnungsgrößen Breite, Höhe und Brüstungshöhe ein.
5. Es wird Ihnen die aktuelle Position Ihrer Öffnung angezeigt. Um sie anzupassen klicken Sie mit der linken Maustaste einfach in einen der beiden vorhandenen Maße und ändern es auf Ihr gewünschtes Maß ab.
6. Möchten Sie die Öffnungen mit Sprossen erzeugen, setzen Sie einfach den Haken bei Sprossen.
7. Abschließend können Sie mit „übernehmen“ die erste Öffnungseingabe abschließen, und mit der nächsten Öffnung fortfahren.
8. Möchten Sie eine bereits erzeugte Öffnung noch bearbeiten können Sie das über „Öffnung bearbeiten“. Es öffnet sich das gleiche Fenster wie bei „Öffnung erzeugen“.
9. Mit „Öffnung entfernen“ können Sie bereits erzeugte Fenster und Türen löschen.
10. Sie haben auch die Möglichkeit Öffnungen die Sie in einem Geschoss erzeugt haben, auf andere Geschosse zu übertragen. Wählen Sie dazu das Geschoss aus, in dem Sie die Öffnungen bereits erzeugt haben (Punkt 10). In der oberen Auswahlbox (Punkt 1) wählen Sie das Zielgeschoss aus.
11. Mit dem Schalter „Übernehmen“ schließen Sie die Übernahme der Öffnungen ab.

Profileingabe

Die Eingabe des jeweiligen Profils erfolgt über den Schalter „**Profil eingeben ...**“ oder durch einen Doppelklick mit der Maus in die ausgewählte Profilseite.

Die Auswahl der Dachfläche für die Profileingabe erfolgt über den Schalter „**Profil wechseln...**“ oder Sie klicken mit der Maus in die gewünschte Dachfläche. Die Dachflächen werden rot ausgefüllt; der blaue Pfeil zeigt die Blickrichtung an. Sollte keine rote Fläche markiert sein, handelt es sich um einen Ortgang.



Hauptdachseite definieren

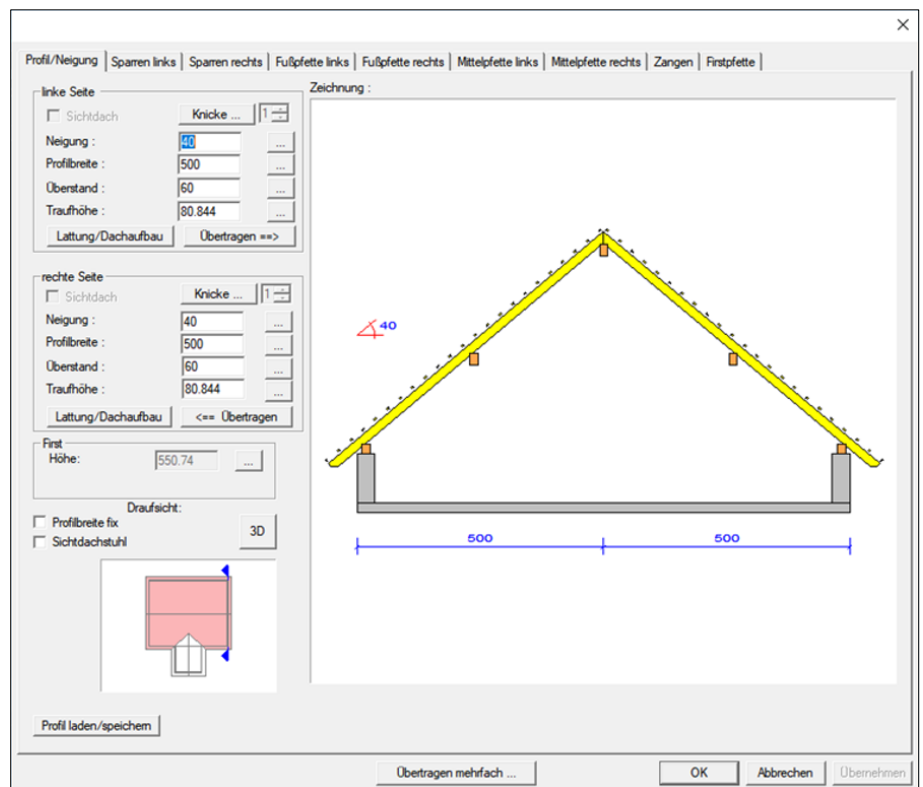
Durch die Auswahl des Hauptdachprofils erscheint z.B. folgende Dialogbox:

In den Eigenschaftsseiten „**Profil/Neigung**“, „**Sparren links**“, „**Sparren rechts**“, „**Fußpfette links**“, „**Fußpfette rechts**“, „**Mittelpfette links**“, „**Mittelpfette rechts**“, „**Zangen** und „**Firstpfette**“ können Sie die Werte für das Profil sowie der Abmessungen der Holzkonstruktion eingeben.

Durch Mausclick können Sie in die einzelnen Eigenschaftsseiten (Profil/Neigung, Sparren links, usw.) wechseln.

Die Zeichnung auf der rechten Seite zeigt das aktuelle Profil an.

Diese Vorschau wird bei jeder Änderung eines Wertes entsprechend angepasst.



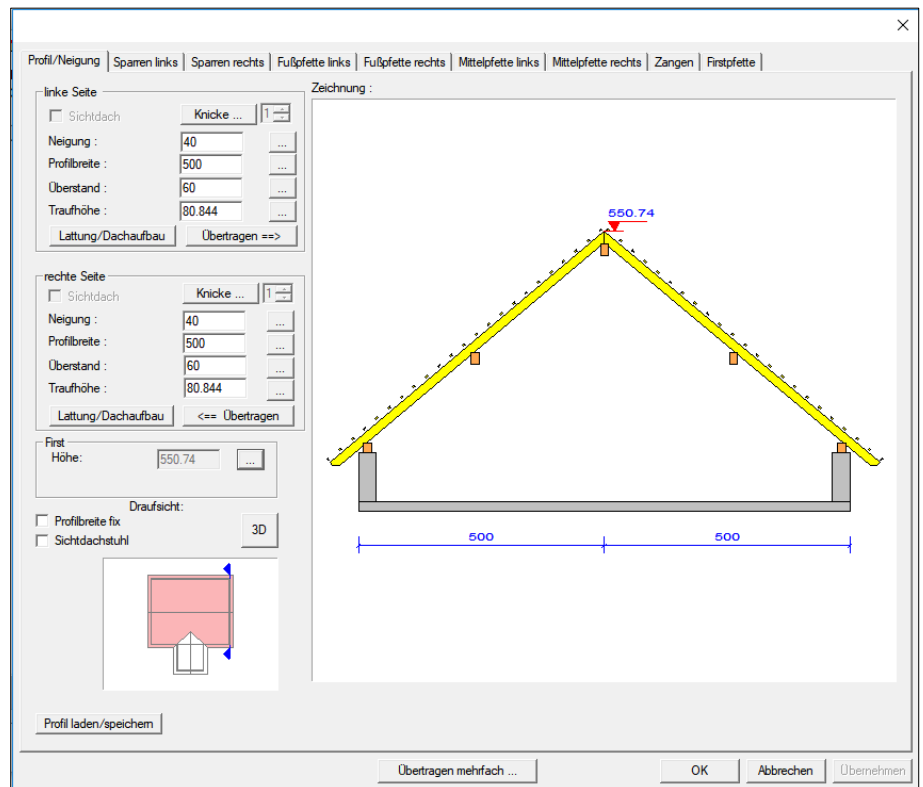
Profil/Neigung

Hinweis: Durch Drücken der TAB-Taste auf der Tastatur nach einer Eingabe wird die Änderung im Vorschaufenster sofort sichtbar.

Wird in ein Eingabefeld geklickt, wird in der Vorschau das zugehörige Maß rot angezeigt.

Neigung: Hier wird die Neigung der jeweiligen Dachseite eingegeben.

Profilbreite: Die Profilbreite wird in der Regel über die beiden Dachneigungen errechnet. Wird in der Profilbreite ein anderer Wert eingetragen, wird entsprechend die Neigung angepasst.

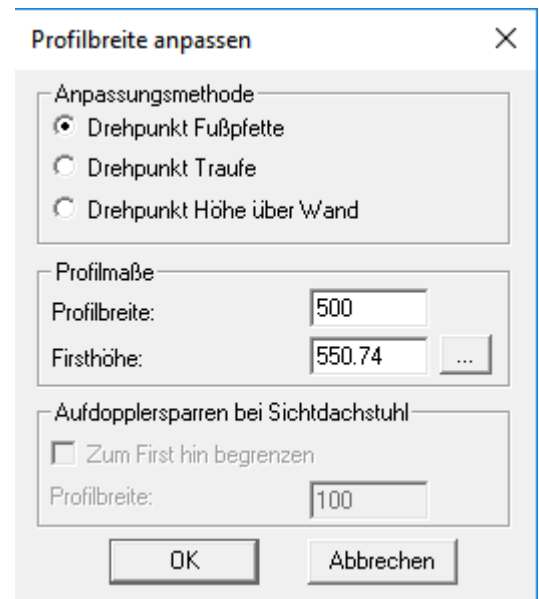


Über den rechteckigen Schalter hinter dem Eingabefeld kann eine Berechnungsfunktion aufgerufen werden.

Hier kann z.B. die Profilbreite oder die Firsthöhe über die Dachneigung und ausgewähltem Drehpunkt geändert werden.

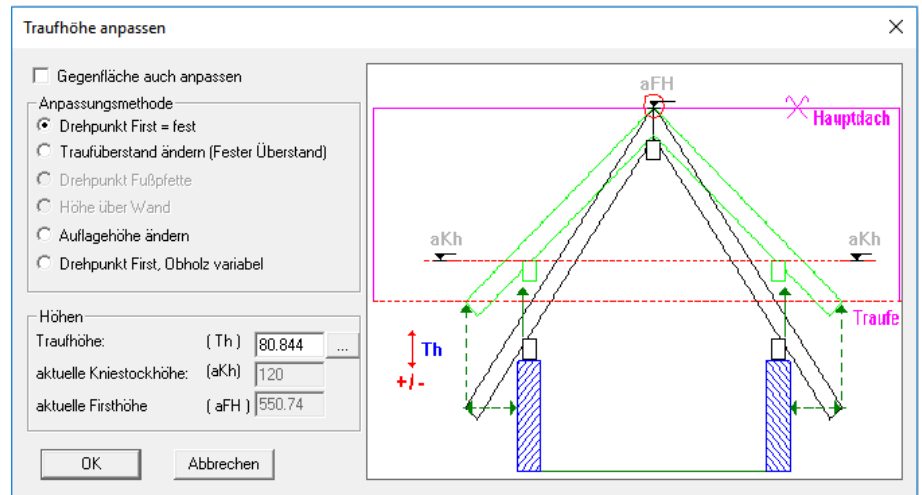
Über den rechteckigen Schalter hinter dem Eingabefeld der Firsthöhe kann eine Draufsicht geöffnet werden, in dem durch Anklicken einer Dachkante oder einer Pfette deren Höhe abgegriffen werden kann.

Überstand: Hier wird der waagrechte Traufüberstand eingestellt. Dieser ist erst einmal fest eingestellt, lässt sich jedoch in den Lattungsoptionen ebenso berechnen.



Traufhöhe:

Die Traufhöhe errechnet sich normalerweise über die Auflagerhöhe der Fußpfette und dem waagrechten Traufüberstand. Durch Eingabe eines festen Wertes wird entsprechend das Auflager der Fußpfette angepasst. Über den rechteckigen Button hinter dem Eingabefeld kann ebenfalls eine Berechnungsoption aufgerufen werden.



Die Traufhöhe kann nach Auswahl der entsprechenden Anpassungsmethode entweder durch Eingabe eines Wertes oder durch Anklicken einer Dachkante oder Pfette in der Draufsicht angepasst werden. Der Grundriss öffnet sich durch klicken auf den Button hinter der Traufhöhe im Anpassungsdialog.

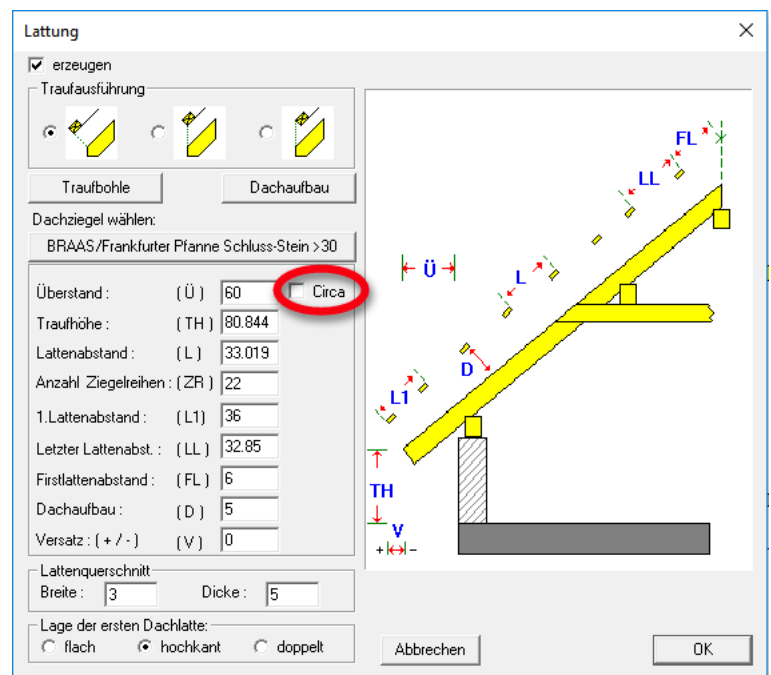
Lattung:

Durch Klicken auf den Button Lattung öffnet sich der Dialog zur Eingabe der Werte zur Dachlattung.

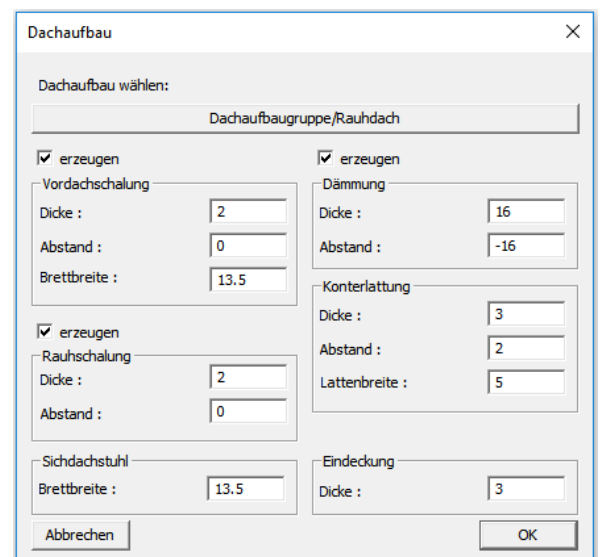
Als Erstes kann die Ausführung der Traufplatte ausgewählt werden.

Durch Setzen des Hakens bei „circa“ kann der Traufüberstand über die eingegebenen Lattenabstände errechnet werden. Ist der Haken nicht gesetzt, wird entsprechend der Lattenabstand errechnet.

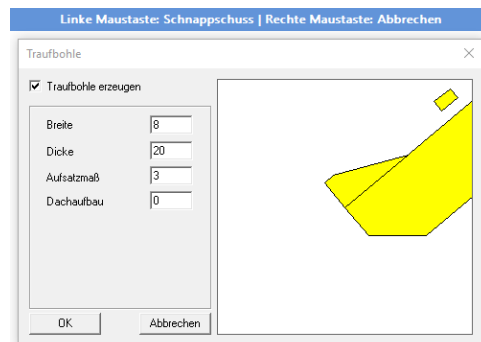
Es können die einzelnen Abstände (erster, letzter, Firstlattenabstand) und der Dachaufbau (gerechnet von Oberkante Sparren bis Unterkante Dachlatten) sowie der Lattenquerschnitt eingegeben werden. Optional können die Werte auch aus dem Dachziegelkatalog übernommen werden. Dazu auf den Button Dachziegel wählen klicken und im Katalog den gewünschten Ziegel auswählen.



Unter dem Button Dachaufbau finden Sie die Einstellungen für die einzelnen Flächen (Sichtdachfläche, Rohdachfläche,...). Diese können im Projekt mit der F9-Taste berechnet und angezeigt werden. Über den Button Dachaufbau wählen kann der Dachaufbau aus dem Dachaufbautenkatalog übernommen werden.

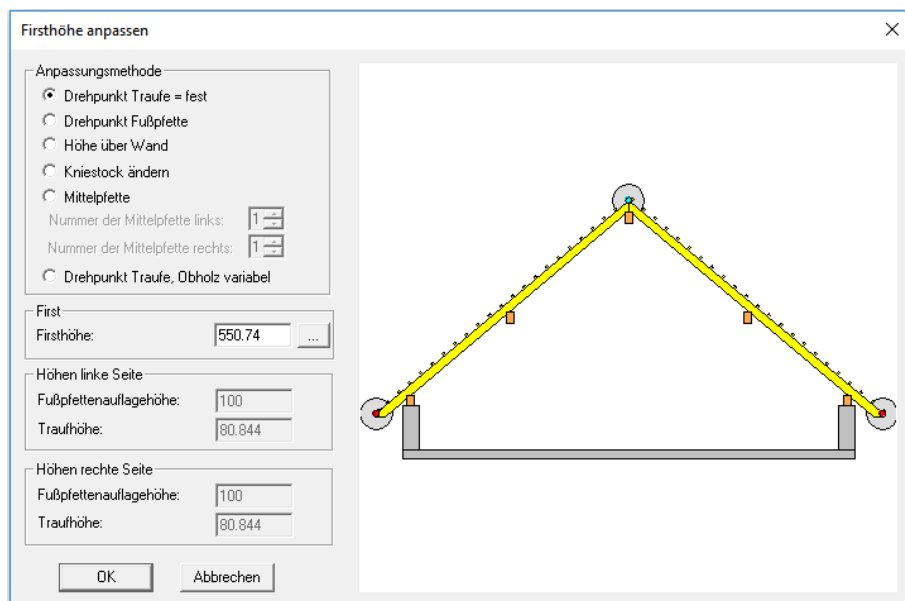


Über den Button „**Traubohle**“ kann eine solche erstellt sowie die Eigenschaften dazu eingestellt werden.

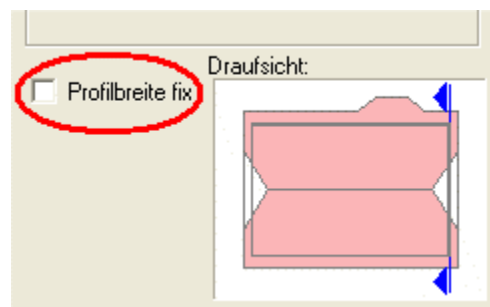


Übertragen: Durch Aktivierung des Schalters „Übertragen“ können die Eingabewerte auch auf die jeweils gegenüberliegende Seite übertragen werden.

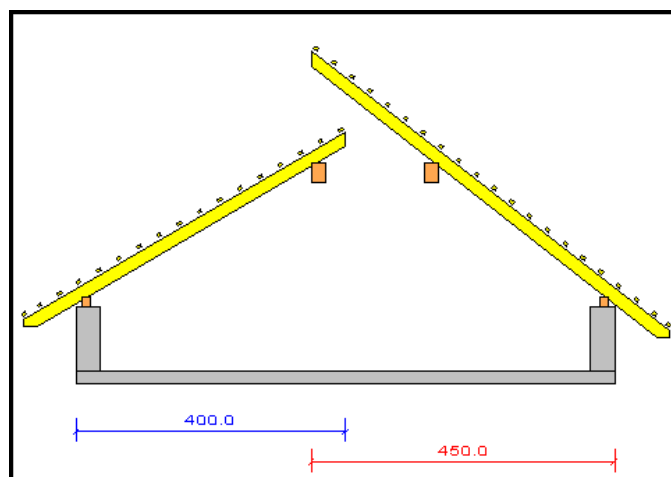
Firsthöhe: Hier wird die aktuelle Firsthöhe angezeigt. Im rechteckigen Button hinter dem Wert findet sich wieder eine Anpassungsmethode. Nach Auswahl der entsprechenden Anpassungsmethode kann die aktuelle Firsthöhe durch Eingabe eines Wertes sowie durch Anklicken einer Dachkante oder Pfette in der Draufsicht angepasst werden. Der Grundriss öffnet sich durch Klicken auf den Button hinter der Firsthöhe im Anpassungsdialog.



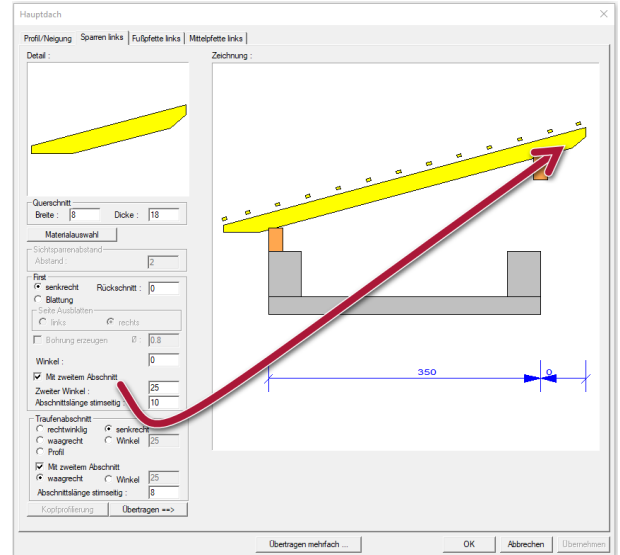
Profilbreite fix: Durch Setzen des Hakens bei Profilbreite fix wird z.B. das Hauptdach aufgelöst und es entstehen daraus zwei einzelne Dachflächen. Diese lassen sich jetzt unterschiedlich bearbeiten. Es können Profilbreiten fest eingegeben werden, ohne dass sich z.B. die Neigung der Gegenseite verändert. Dadurch hat man die Möglichkeit, Dachflächen über bestimmte Werte berechnen zu lassen und die Gegenseite daran anzupassen.



Beispiel:



Es ist auch möglich, im Profil einen separaten zweiten Firstabschnitt über Winkel und Länge für Walmflächen zu definieren. Auch kann ein Winkel für den Senkelschnitt am First verwendet werden



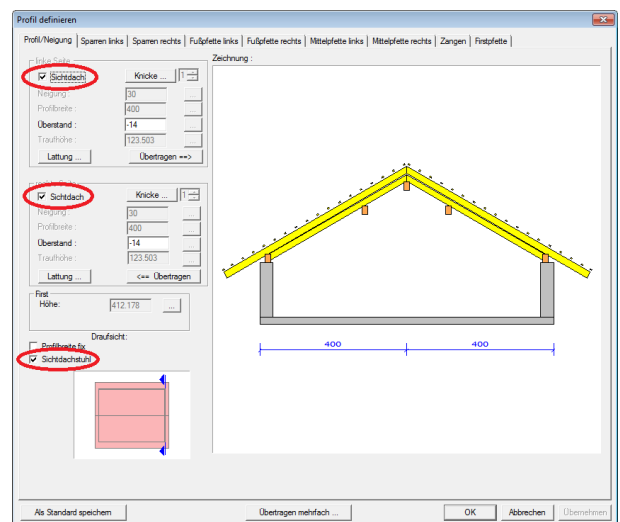
Sichtdachstuhl:

Wird der Haken in der Profileingabe bei „**Sichtdachstuhl**“ gesetzt wird eine zweite Sparrenlage erzeugt.

Die Einstellungen für die Bauteile des Sichtdachstuhls lassen sich ändern, wenn bei der jeweiligen Dachfläche der Haken bei „**Sichtdach**“ gesetzt wird.

Profil/Neigung: Einstellen des Überstandes

Sparren links/rechts: „**Sichtsparrenabstand**“ gibt den Abstand zwischen den Sparren an. Der Traufabschnitt kann nur senkrecht oder waagrecht gewählt werden.



Fußpfette links/rechts: Das Aufholz wird zu Oberkante Sichtsparren berechnet. Optional lässt sich die Kerbe auch am Sichtsparren setzen.

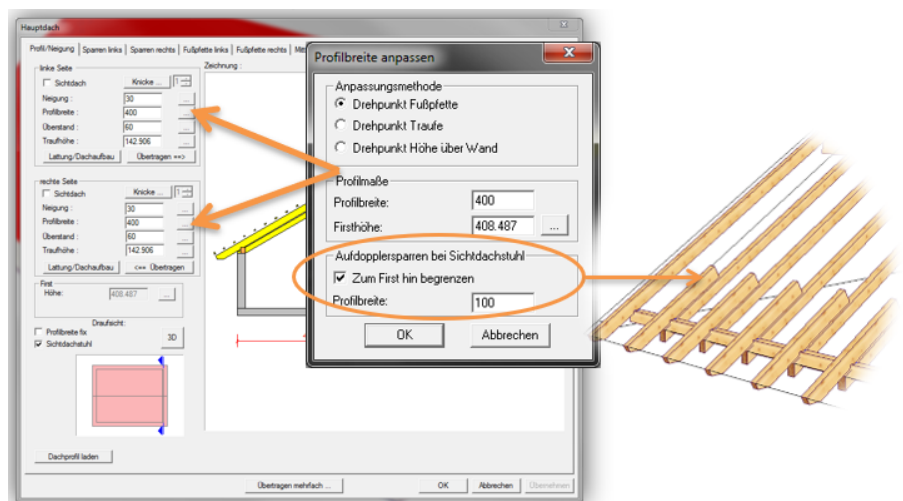
Die Abgratung der Pfette lässt sich ebenfalls am Sichtsparren erzeugen.

Die Funktion Obholz Sichtsparren berechnen setzt die Oberkante des Sichtsparrens genau auf die Pfettenkante

Mittelpfette links/rechts: Firstpfette: Analog zur Fußpfette

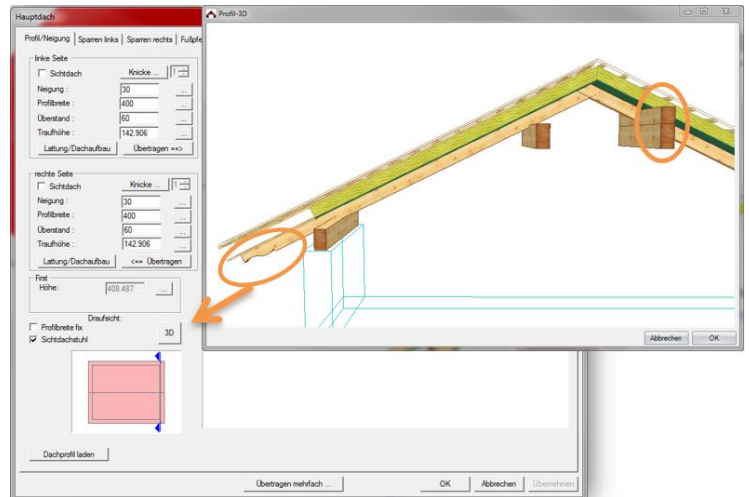
Profileingabe Zum First hin begrenzen

Zum First hin begrenzen kann alternativ zur Funktion Aufdoppler genutzt werden. Die Funktion ist nur aktiv, wenn man einen Sichtdachstuhl erzeugen will. Die Begrenzung erfolgt in Bezug auf die Referenzlinie. Sparren, die nicht über der Referenzlinie liegen, (Ortgangsparren) werden nicht begrenzt.



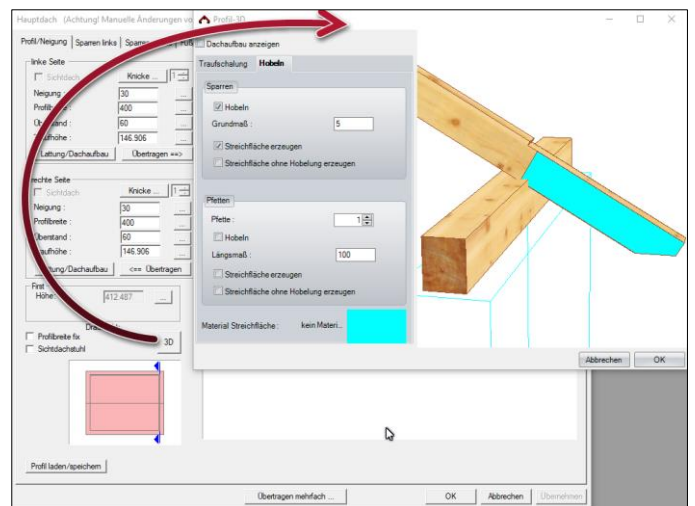
3D-Profil

Zur besseren Übersicht der Profileingabe kann unter Profil/Neigung eine 3D-Ansicht des aktuell eingestellten Profils abgerufen werden. Diese Funktion bietet sich bei bestimmten Bearbeitungen wie Pfettenkopprofilierungen, Aufdopplern usw. an.



Es gibt im Profil 3D zwei Reiter, „**Traufschalung**“ und „**Hobeln**“, über die man bereits im Profil eine gewünschte Traufschalung, Sparren- und Pfettenhobelungen voreinstellen und nach dem Verlassen des Eingabedialoges mit F5 automatisch erzeugt werden kann.

Die Pfettenhobelung wird für jede Pfette separat festgelegt. Standard-mäßig ist Pfette 1 aktiv. Möchten Sie weitere Pfetten hobeln, müssen Sie die Zahl neben der Beschriftung „**Pfette**“ entsprechend einstellen und die gewünschte Hobelung setzen.

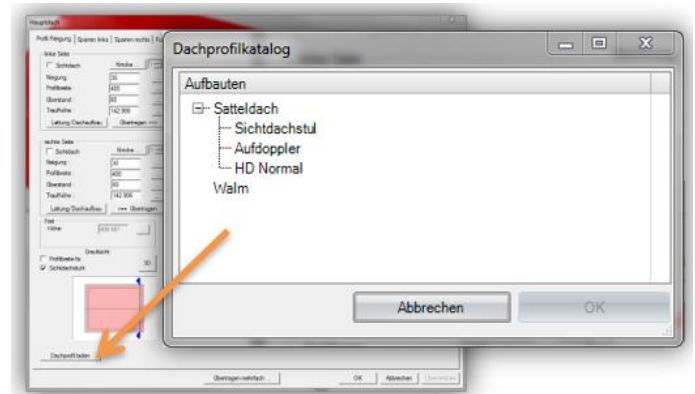


Dachprofil laden und Speichern

Sie haben die Möglichkeit, verschiedene Dachprofile in einem Dachprofilkatalog zu speichern.

Zum Anlegen dieser gespeicherten Profile haben Sie zwei Möglichkeiten. Zum einen können Sie direkt ein eingegebenes Profil aus dem Dachassistenten speichern, in dem Sie einfach auf den Button

Dachprofil laden drücken und in diesem Fenster unten links auf aktuelles Profil speichern klicken.

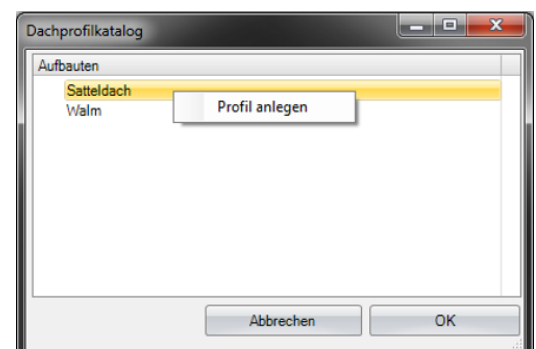


Zum anderen können Sie direkt im Dachprofilkatalog Profile vordefinieren. Öffnen Sie dazu den Dachprofilkatalog über folgende oben liegenden Reiter:

Einstellungen / Dachprofilkatalog

Führen Sie folgende Schritte aus: Dachprofilkatalog aufrufen und auf die gewünschte Fläche Satteldach oder Walm mit rechter Maustaste das Untermenü aufrufen und Profil anlegen auswählen. Anschließend öffnet sich die Profileingabe, wo Sie wie gewohnt das Profil vorgeben können.

(Es wird in dieser Profileingabe eine Profilbreite von 10 m angenommen, da an dieser Stelle noch keine Profilbreiten hinterlegt werden. Die aktuelle Profilbreite wird später von dem vorhandenen Profil übernommen.)



Sparren links/rechts

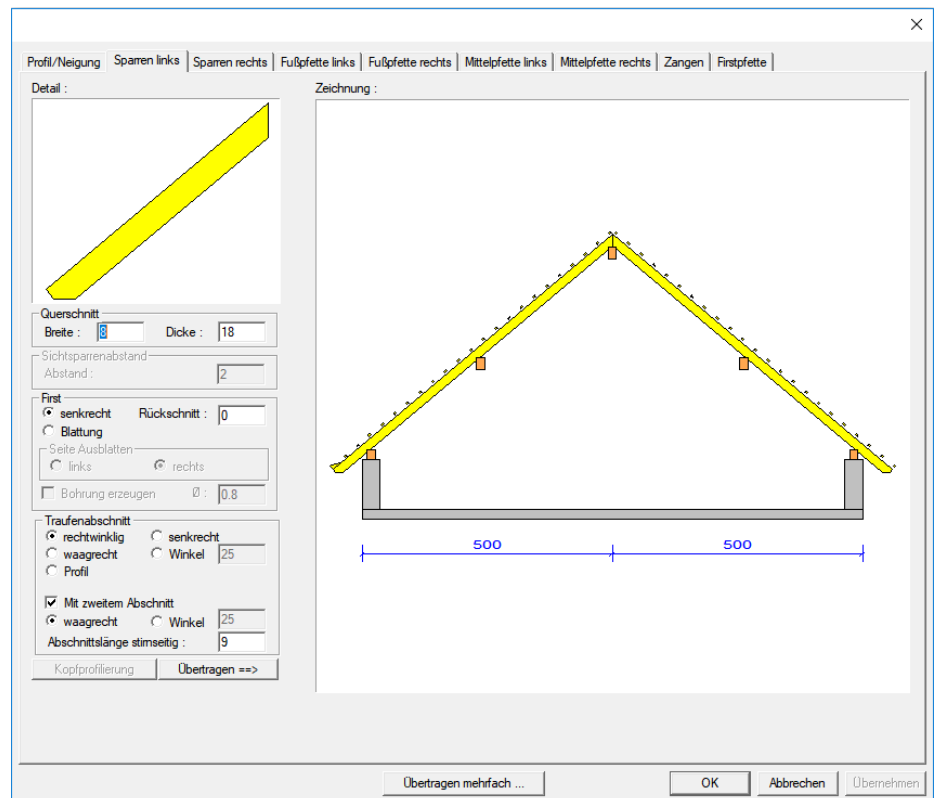
Hinweis: Im Detailfenster oben wird die jeweilige Eingabe dargestellt.

Querschnitt: Eingabe der Breite und Höhe der Sparren.,

First: Hier wird ausgewählt ob ein senkrechter Firstabschnitt oder ein Firstblatt verwendet werden soll. Es kann jeweils ein Rückschnitt für den Abschnitt eingegeben werden. Beim Firstblatt kann außerdem die Lage (links/rechts) bestimmt sowie eine Bohrung erzeugt werden.

Traufabschnitt: Beim Traufabschnitt wird die Ausführung des Abschnittes für die Sparren bestimmt. Dabei sind verschiedene Kombinationen mit einem zweiten Traufabschnitt möglich.

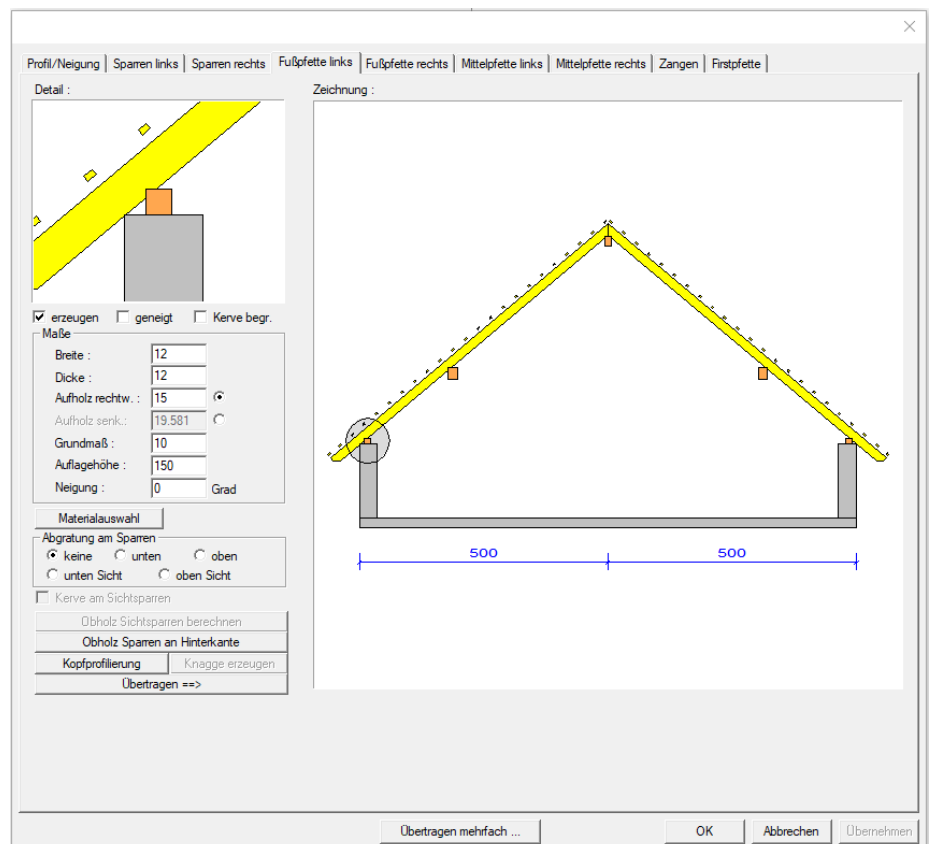
Übertragen: Überträgt die Eingabewerte auf die jeweilig andere Seite.



Fußpfette links/rechts

Erzeugen: Wird der Haken entfernt, wird keine Fußpfette erzeugt.

Geneigt: Hier kann die Dachkonstruktion als Knaggendachstuhl ausgeführt werden. Der Schalter „Knagge erzeugen“ wird aktiv und darin können die Eigenschaften der Knaggen eingestellt werden.



Kerbe begrenzt: Dadurch könnte die Kerbe mit seiner Auflagerbreite auf die Breite der Fußpfette begrenzt werden.

Breite/Dicke: Hier werden die Abmessungen der Fußpfette eingestellt.

Aufholz rechth.: Hier kann das rechtwinklige Aufholz des Sparrens eingegeben werden, wodurch sich die Kervertiefe ergibt.

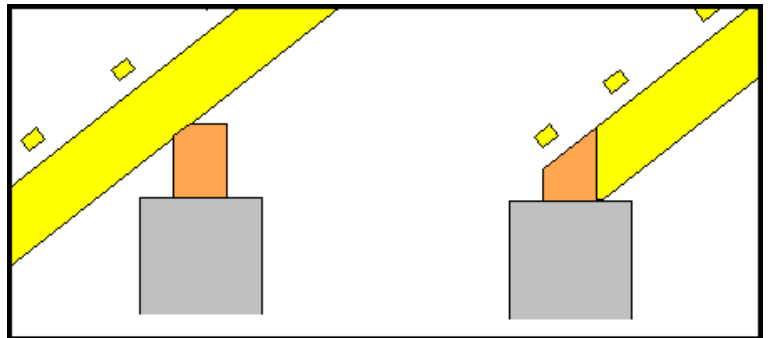
Aufholz senk.: Durch Setzen des Punktes hinter dem Eingabewert kann das Aufholz auch senkrecht eingegeben werden.

Grundmaß: Hier kann festgelegt werden, wie weit die Fußpfette von Außenkante Wand nach innen gerückt wird.

Auflagerhöhe: Gibt die Höhe (Unterkante) der Fußpfette an.

Abgratung am Sparren: Hier kann eingestellt werden, dass keine Kerbe erzeugt, sondern die Fußpfette am Sparren unten oder oben abgegratet wird.

Übertragen: Überträgt die Eingabewerte auf die jeweilig andere Seite.



Mittelpfette links/rechts

Erzeugen: Wird der Haken entfernt, wird keine Fußpfette erzeugt.

Geneigt: Hier kann die Mittelpfette in die Neigung des Daches gelegt werden.

Kerbe begrenzt: Dadurch könnte die Kerbe mit seiner Auflagerbreite auf die Breite der Mittelpfette begrenzt werden.

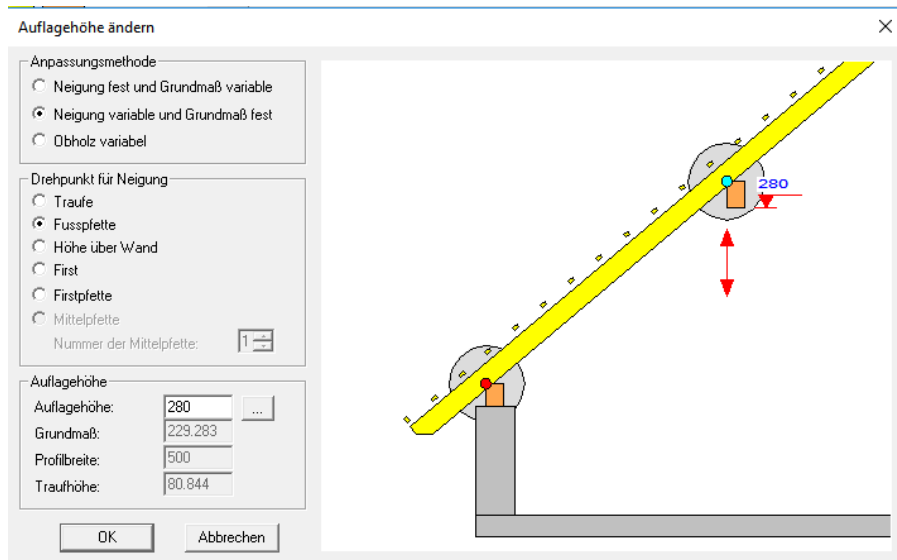
Breite/Dicke: Hier werden die Abmessungen der Mittelpfette eingestellt.

Aufholz-rechth.: Hier kann das rechtwinklige Aufholz des Sparrens eingegeben werden, wodurch sich die Kervertiefe ergibt.

Aufholz senk.: Durch Setzen des Punktes hinter dem Eingabewert, kann das Aufholz auch senkrecht eingegeben werden.

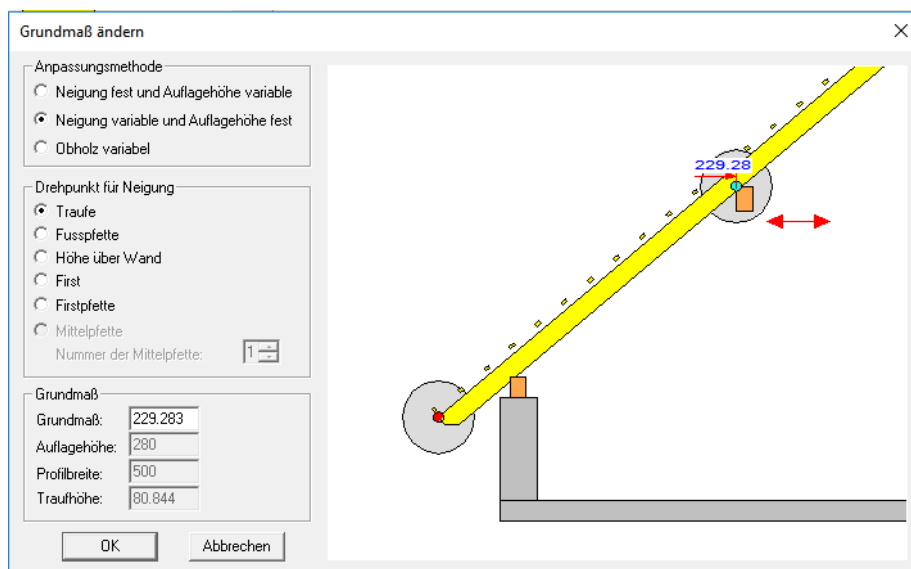
Auflagerhöhe: Gibt die Höhe (Unterkante) der Mittelpfette an.

Im rechteckigen Button hinter dem Wert findet sich wieder eine Anpassungsmethode. Hier kann entweder die Neigung fest und die Auflagerhöhe variabel oder die Neigung variabel und die Auflagerhöhe fest gewählt werden. Nach Auswahl des Drehpunktes kann die neue Auflagerhöhe eingegeben werden. Die Auflagerhöhe kann auch durch Anklicken einer Dachkante oder Pfette in der Draufsicht angepasst werden. Der Grundriss öffnet sich durch Klicken auf den Button hinter der Firsthöhe im Anpassungsdialog.



Grundmaß: Hier kann das Grundmaß der Mittelpfette von Außenkante Wand eingegeben werden.

Im rechteckigen Button hinter dem Wert findet sich ebenfalls eine Anpassungsmethode. Hier kann entweder die Neigung fest und das Grundmaß variabel oder die Neigung variabel und das Grundmaß fest gewählt werden. Nach Auswahl des Drehpunktes kann das neue Grundmaß eingegeben werden.



Aktuelle Pfette:

Hier wird die Bezeichnung der aktuellen Pfette angezeigt. Über den Schalter „**Neu**“ können weitere Mittelpfetten im Profil erzeugt werden. Es öffnet sich eine Auswahlbox, in der Name und Art der Pfette festgelegt werden. Es kann hier auch eine eigene Bezeichnung vergeben werden.

Die aktuelle Pfette wird in der Zeichnung durch den Markierungskreis und an der Nummer der Pfette mit der dazugehörigen Bezeichnung gekennzeichnet. Die nicht aktuellen Mittelpfetten sind farblich matter eingezeichnet. In den Eingabefeldern werden die Abmessungen der eingestellten Pfette eingegeben. Um eine eventuell zu viel erzeugte Mittelpfette zu löschen, wechseln Sie auf die entsprechende Pfette und klicken dann auf den Schalter Löschen.

Abgratung am Sparren:

Hier kann eingestellt werden, dass keine Kerbe erzeugt sondern die Mittelpfette am Sparren unten oder oben abgegratet wird (siehe Fußpfette).

Übertragen: Überträgt die Eingabewerte auf die jeweilig andere Seite.

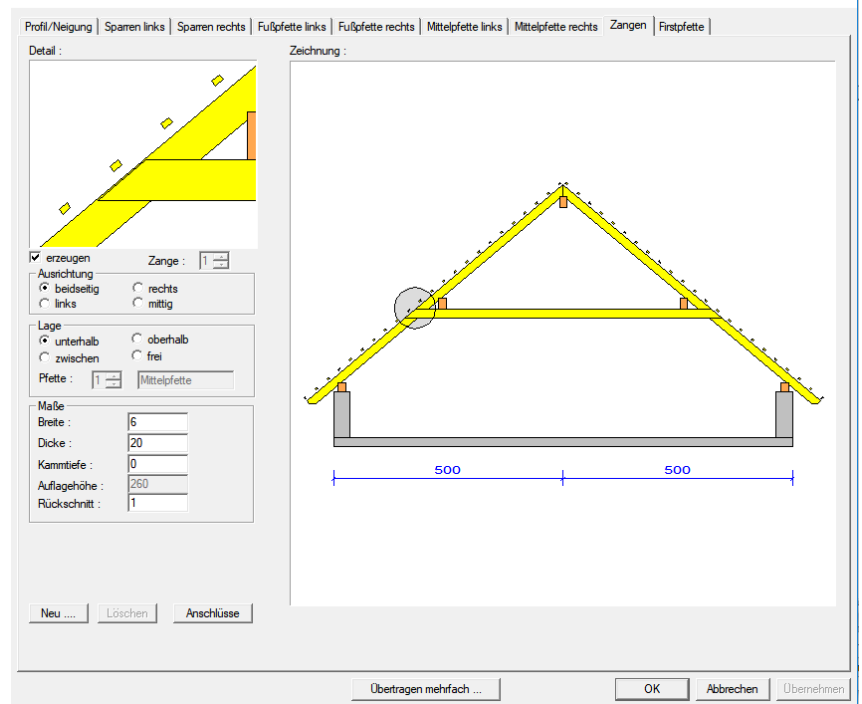


Zangen

Erzeugen: Hier kann gewählt werden, ob eine Zange erzeugt wird.

Ausrichtung: Hier wird die Positionierung der Zange gegenüber des Sparrens festgelegt.

Lage: Hier wird die Lage der Zange zur Mittelpfette definiert. Bei frei kann die Auflagerhöhe der Zange selbst bestimmt werden. Bei der Auswahl zwischen kann die Auflagerhöhe der Zange ebenfalls noch geändert werden, um die Zange z.B. auf Oberkante Mittelpfette zu setzen. Sind mehrere Mittelpfetten im Profil erzeugt, kann hier ausgewählt werden, zu welcher Mittelpfette die Zange erzeugt werden soll.

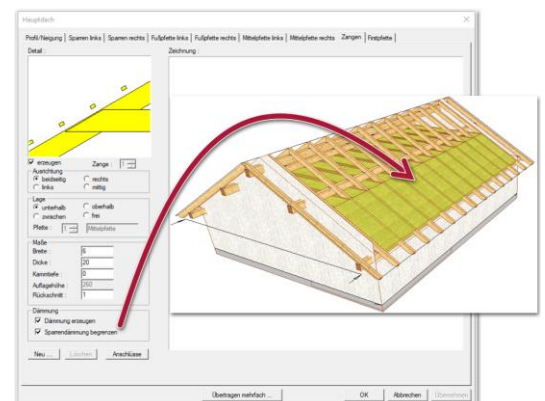


Maße: Hier werden die Abmessungen der Zange eingegeben. Es kann eine Kammtiefe bestimmt werden, um die Zange auszublaten. Ein Rückschnitt zur Sparrenoberkante kann ebenfalls definiert werden.

Dämmung:

Die Profileingabe ist unter dem Reiter „**Zangenlage**“ erweitert worden. Sie können die Isolierfläche bis zur Zangenlage begrenzen und zusätzlich eine weitere Isolierfläche in der Zangenebene erzeugen lassen.

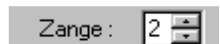
Die Begrenzung der Sparrendämmung kann bei mehreren Zangenlagen nur auf eine Zangenlage erfolgen.



Neu: Hier kann eine neue Zange zu einer evtl. zweiten Mittelpfette angelegt werden. Die Anordnung der Zangen bei mehreren Mittelpfetten erfolgt in der Eingabebox Lage, in der die zugehörige Mittelpfette ausgesucht wird. Werden zwei Zangen aufeinander gesetzt, erscheint eine Fehlermeldung und die aktuelle Zange wird als freie Zange an einer freien Stelle im Dach gesetzt, von wo sie wieder neu positioniert werden kann.

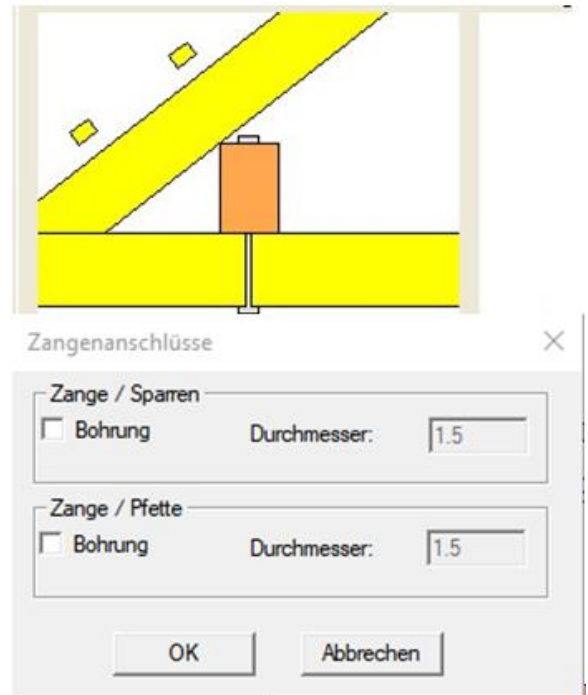
Welche Zange gerade eingegeben wird, erkennt man in der Zeichnung am Markierungskreis oder an der Nummer der Zange:

Die nicht aktuellen Zangen sind farblich matter dargestellt.



Um eine zuviel erzeugte Zange zu löschen, wechseln Sie auf die entsprechende Zange und klicken dann auf den Schalter **Löschen**.

Anschlüsse: Hier können Bohrungen von der Zange zum Sparren sowie von der Pfette zur Zange vordefiniert werden.



Firstpfette

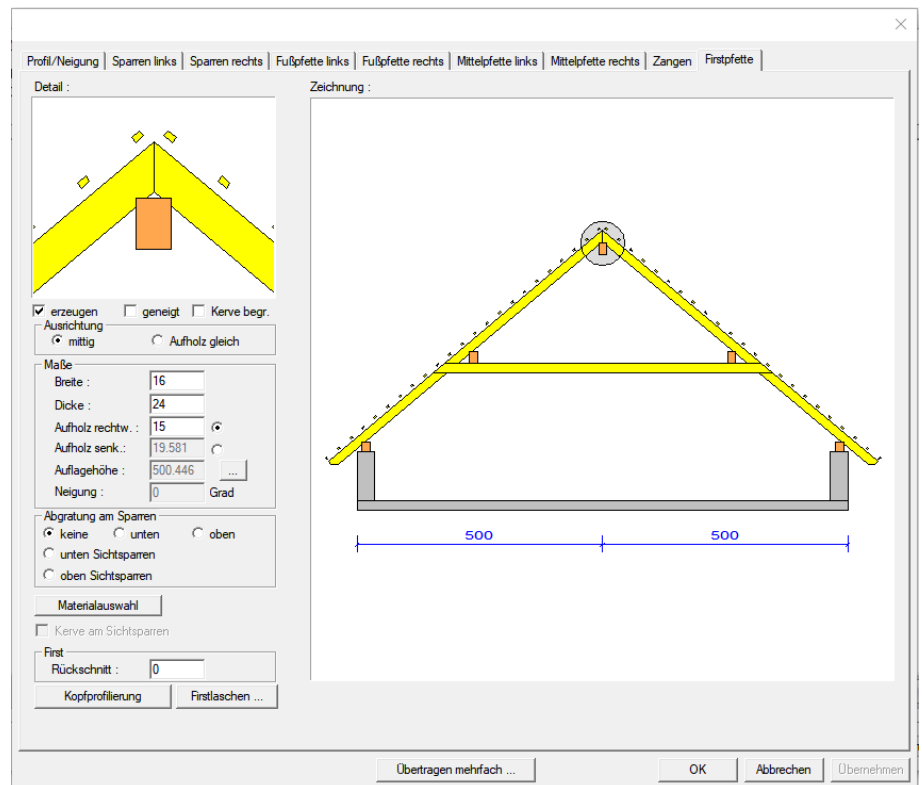
Erzeugen: Wird der Haken entfernt, wird keine Firstpfette erzeugt.

Geneigt: Hier kann die Firstpfette in die Neigung des Daches gelegt werden.

Kerbe begrenzt: Dadurch könnte die Kerbe mit seiner Auflagerbreite auf die Breite der Mittelpfette begrenzt werden.

Breite/Dicke: Hier werden die Abmessungen der Mittelpfette eingestellt.

Aufholz rechth.: Hier kann das rechtwinklige Aufholz des Sparrens eingegeben werden, wodurch sich die Kerventiefe ergibt.

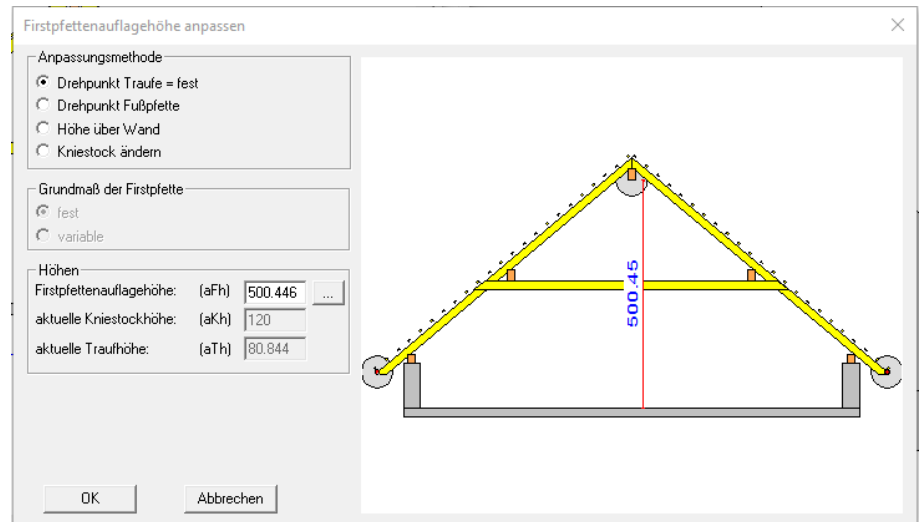


Aufholz senk.: Durch Setzen des Punktes hinter dem Eingabewert kann das Aufholz auch senkrecht eingegeben werden.

Auflagerhöhe: Gibt die Höhe (Unterseite) der Firstpfette an.

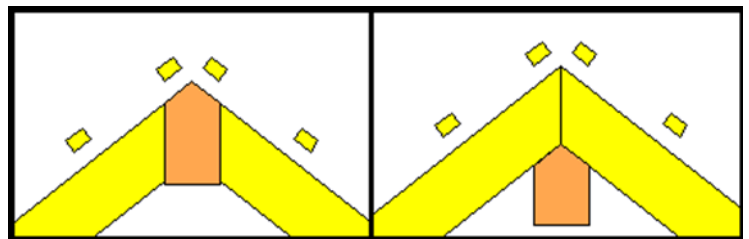
Im rechteckigen Button hinter dem Wert findet sich wieder eine Anpassungsmethode.

Nach Auswahl der Anpassungsmethode (Drehpunkt oder Auflagerhöhe) kann die neue Auflagerhöhe eingegeben werden. Die Auflagerhöhe kann auch durch Anklicken einer Dachkante oder Pfette in der Draufsicht angepasst werden. Der Grundriss öffnet sich durch Klicken auf den Button hinter der Firsthöhe im Anpassungsdialog.

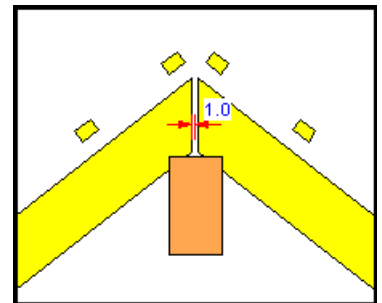


Abgratung am Sparren:

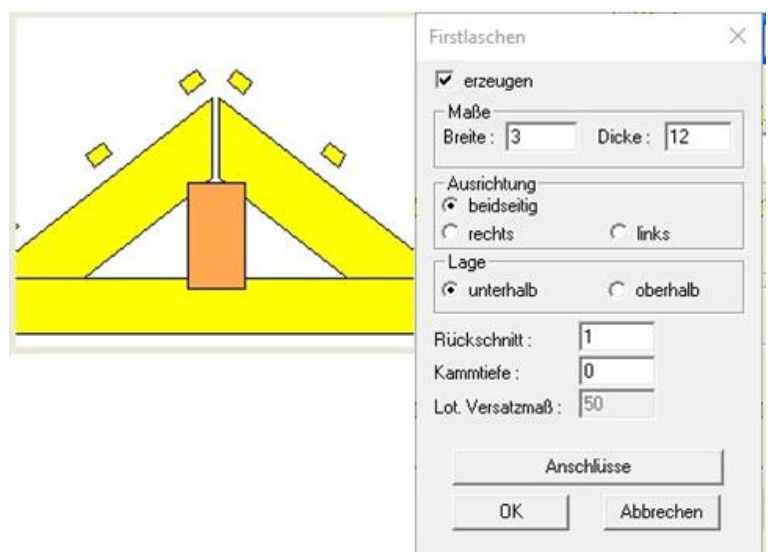
Hier kann eingestellt werden, dass keine Kerbe erzeugt wird, sondern die Firstpfette am Sparren unten oder oben abgratet wird.



Rückschnitt: Hier kann ein Rückschnitt der Sparren eingestellt werden.

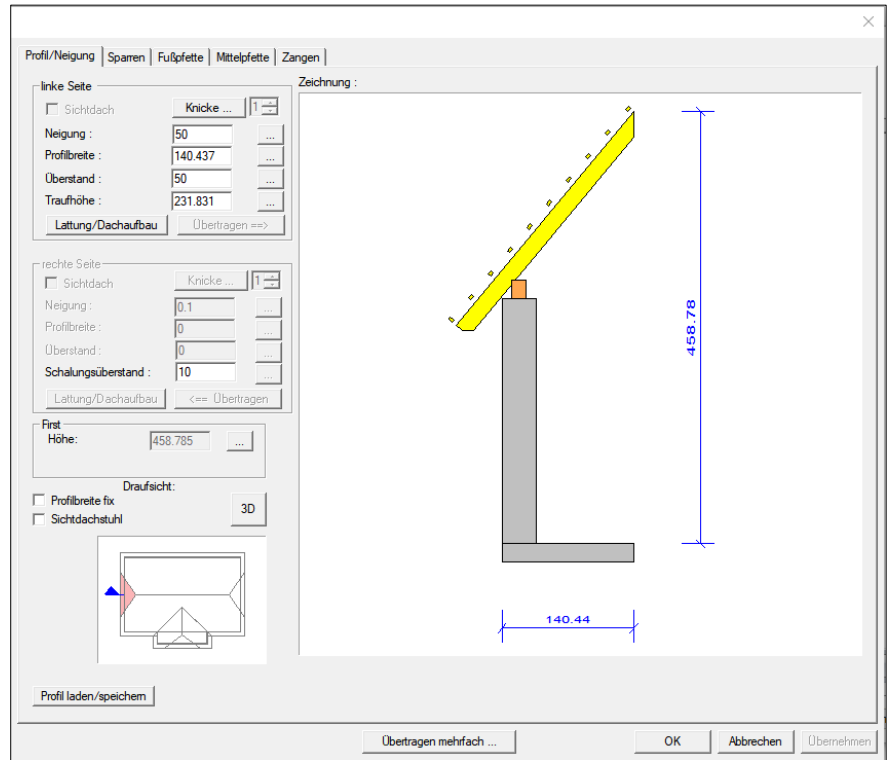


Firstlaschen: Eingabe von Firstlaschen (nach dem gleichen Prinzip wie bei den Zangen).



Walm definieren

Durch die Auswahl eines Walmdachprofils erscheint folgende Dialogbox:

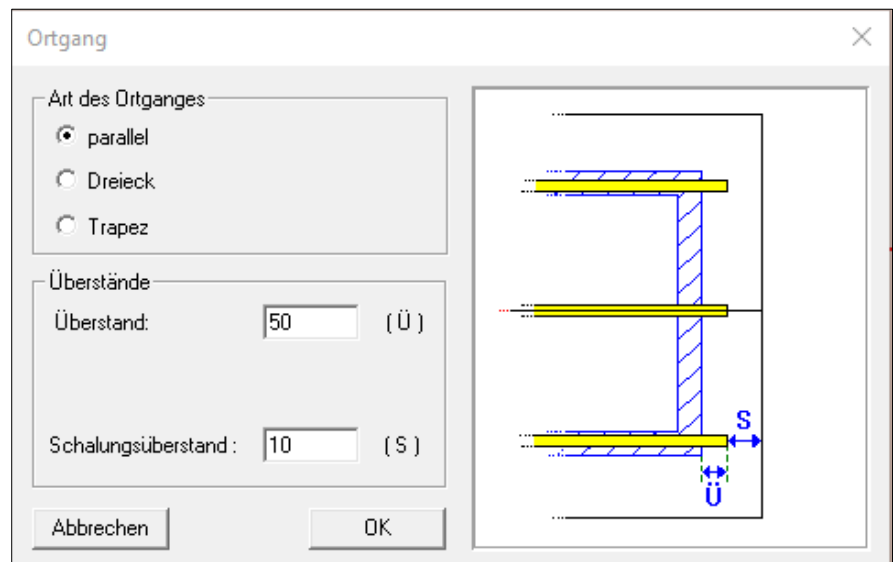


In den Eigenschaftsseiten „**Profil/Neigung**“, „**Sparren**“, „**Fußfette**“, „**Mittelfette**“ und „**Zangen**“ können Sie wie beim Hauptdachprofil die Werte für Profil und Holzkonstruktion eingeben.

Hinweis: Wird die Neigung auf 90° gesetzt, entsteht aus dem Walm ein Ortgang.

Ortgang definieren

Haben Sie bei der Dachformauswahl gleich einen Ortgang gewählt, erscheint folgende Dialogbox:



Im Ortgang können Sie die Werte für den Überstand (Außenkante Wand bis Ende Pfette) und zusätzlich einen Schalungsüberstand eingeben.

Es kann außerdem die Form des Ortgangs (parallel, Dreieck oder Trapez) verändert werden.

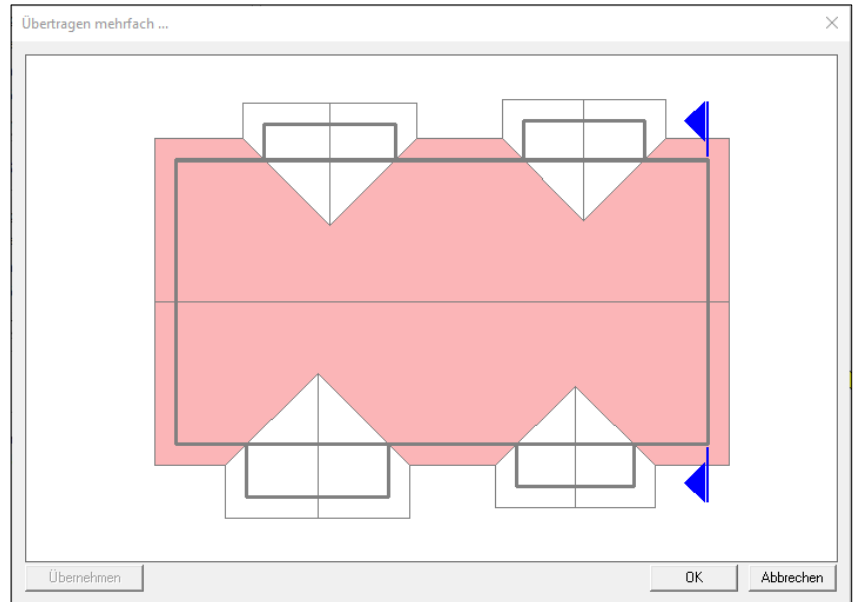
Profil mehrfach übertragen

In der Profileingabe besteht die Möglichkeit, die Einstellungen eines Profils auf ein oder mehrere Profile zu übertragen.

Durch diese Möglichkeit kann z.B. ein Dach mit mehreren gleichen Anbauten schneller eingegeben werden, da nur ein Anbau definiert werden muss und diese Daten auf die anderen Anbauten übertragen werden können. Die Übertragung erfolgt über das Aktivieren des Schalters „**Übertragen mehrfach**“, den man am unteren Rand der Profileingabe findet.

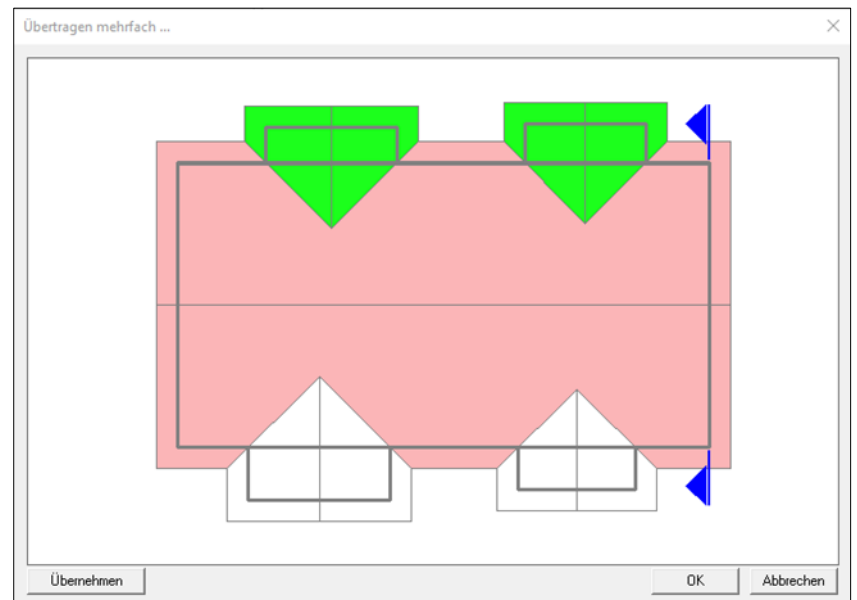
Übertragen mehrfach ...

Es öffnet sich ein Fenster mit der Grundrisszeichnung des Daches, wobei das aktuelle Profil rot markiert eingezeichnet ist.



Die Dachflächen, auf welche die Einstellungen übertragen werden sollen, müssen mit der Maus angeklickt werden. Ist ein Profil gewählt worden, wird dieses grün markiert. Mit einem weiteren Mausklick kann ein markiertes Profil wieder abgewählt werden.

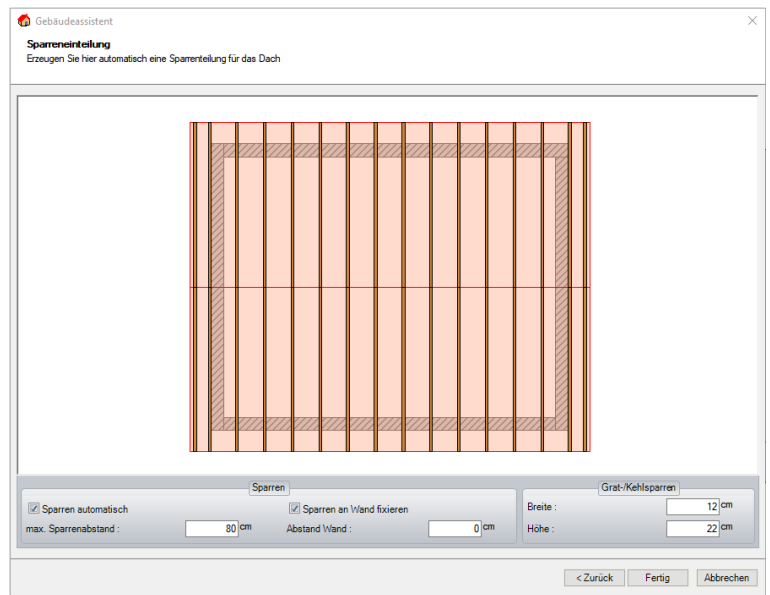
Wurde mindestens ein Profil ausgewählt, aktiviert sich der Schalter „**Übernehmen**“ am linken unteren Rand. Zur Übernahme der Profildaten auf die ausgewählten Dachflächen muss dieser Schalter gedrückt werden. Die Ansicht im Vorschaufenster wird automatisch aktualisiert.



Automatische Holzkonstruktion (Schritt 6 von 6)

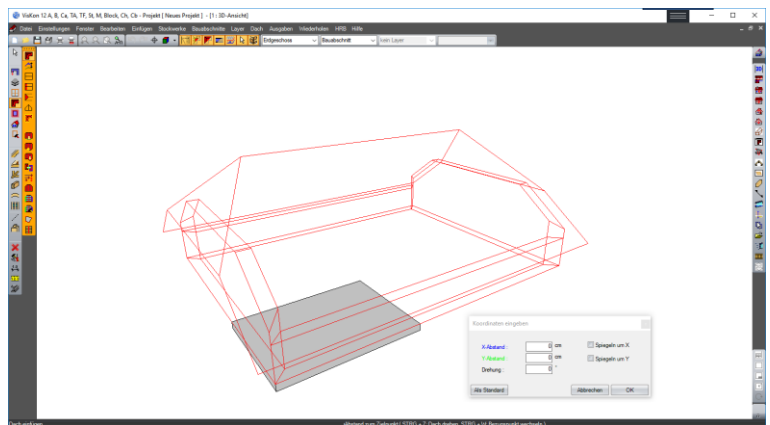
Nachdem alle Profildaten eingegeben sind und auf „**Weiter**“ geklickt wird, kommt man zum letzten Schritt. Wird hier der Haken bei „**Sparren automatisch**“ gesetzt, werden die Sparren, Zangen sowie die Grat-, Kehlsparren, nach den eingegebenen Profildaten erzeugt. Es wird der eingestellte maximale Sparrenabstand verwendet. Die Grat-Kehlsparren werden mit den eingestellten Werten erzeugt.

Wenn alle Eingaben eingestellt wurden, klicken Sie auf „**Fertig stellen**“.



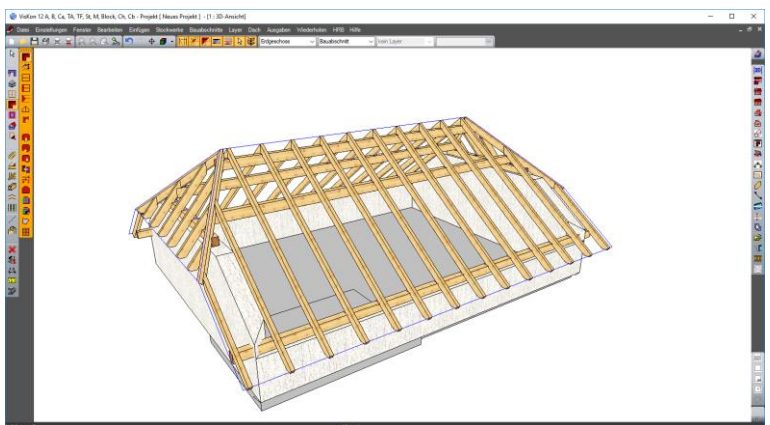
Dach mit der Maus absetzen

Nachdem die Eingabe über den Dachassistenten abgeschlossen ist, hängt das erzeugte Dach an der Maus. Nun kann das Dach mit einem Mausklick an einer Kante der Betonplatte abgesetzt werden. Nach dem ersten Klick zum Absetzen könnte das Dach noch verschoben und mit einem zweiten Klick endgültig abgesetzt werden. Es erscheint eine Dialogbox, die nach der genauen Position fragt, an der das Dach abgesetzt werden soll. Die Werte werden vom ersten angeklickten Punkt berechnet.



Ist die genaue Positionsangabe mit OK bestätigt worden, wird das Dach in Viskon erzeugt.

Jetzt kann, soweit nicht automatisch erzeugt, die Holzkonstruktion, wie etwa die Sparren, Zangen oder Kehlsparren, erstellt werden.



Allgemeines zu Fallbeispielen

Nach der Installation von Viskon sind im Projektordner die Projekte für die Fallbeispiele vor der Bearbeitung und nach der Bearbeitung abgespeichert. Sie können diese Projekte laden, um die entsprechenden Bearbeitungsschritte einzugeben. Zur Kontrolle stehen Ihnen die fertigen Projekte zur Verfügung.

ANSCHMIEGEN / ANSCHNEIDEN

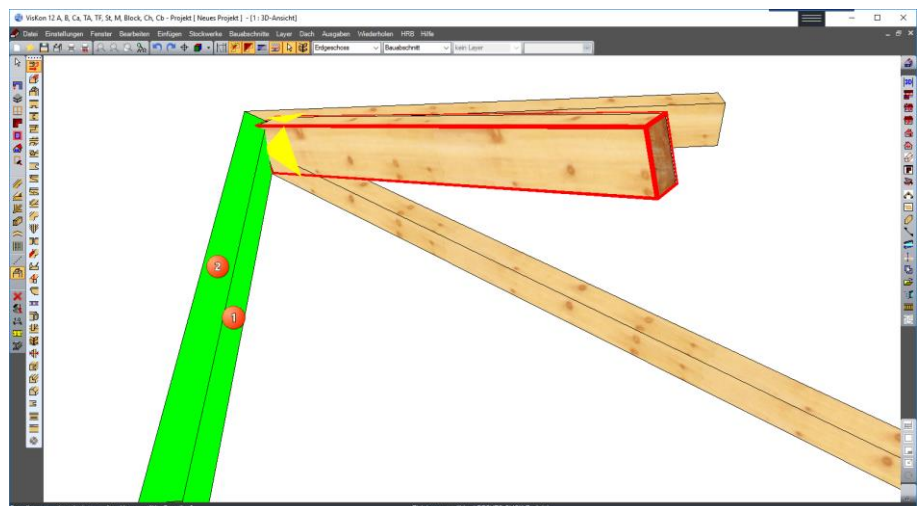
Mit der Funktion Anschmiegen / Anschneiden können Hölzer an Flächen, Hilfslinien und an andere Hölzer angeschnitten werden. Dies kann zuerst an eine oder zwei Schnittebenen sein, wobei diese jedoch unbegrenzt erweitert werden können. Hierzu muss das entsprechende Holzteil gewählt und an die neue Schnittebene angepasst werden. Im erscheinenden Fenster kann dann ein Haken gesetzt werden, damit diese Schnittebene als Weitere hinzugefügt wird.

Fallbeispiel:

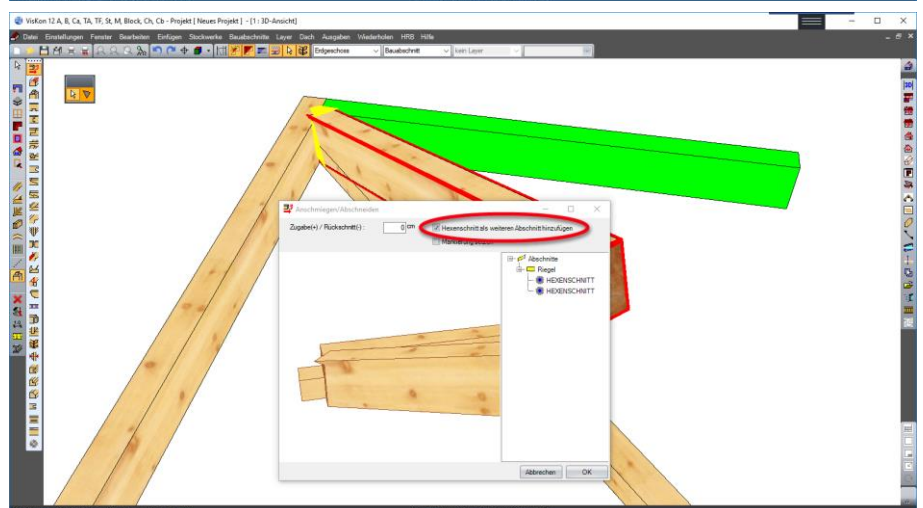
Laden Sie in Viskon das Projekt „Mehrfach Anschneidung 1“, um mit dem Fallbeispiel zum Anschneiden beginnen zu können. Nach Drücken des Buttons Anschneiden/Anschmiegen



wählen Sie das schräge Holz und die Bezugsflächen. Die Bezugsflächen, die Seitenfläche und die obere Fläche wie im nachfolgenden Bild gezeigt. Die Mehrfachauswahl wird durch Drücken der Shift-Taste erreicht (d.h. 1. Ebene wählen, die Shift-Taste drücken und dann die 2. Ebene anklicken).



Analog wird das schräge Holz auf der gegenüberliegenden Seite angepasst. Hier ist im Dialogfenster zu beachten, dass ein Haken bei „Hexenschnitt als weiteren Abschnitt hinzufügen“ - wie im nächsten Bild gezeigt - gesetzt wird.



Als dritter und letzter Arbeitsschritt wird nun das schräge Holz auf den darunterliegenden Balken angepasst. Hierzu das schräge Bauteil mit der vorigen Funktion auf den Balken anpassen und ebenfalls den Haken bei „Sägeschnitt als weiteren Abschnitt hinzufügen“ setzen, um einen weiteren Abschnitt hinzuzufügen. Das Bauteil müsste nun in der Einzelholzansicht mit vier Abschnitten versehen sein.



FREIE KERVE

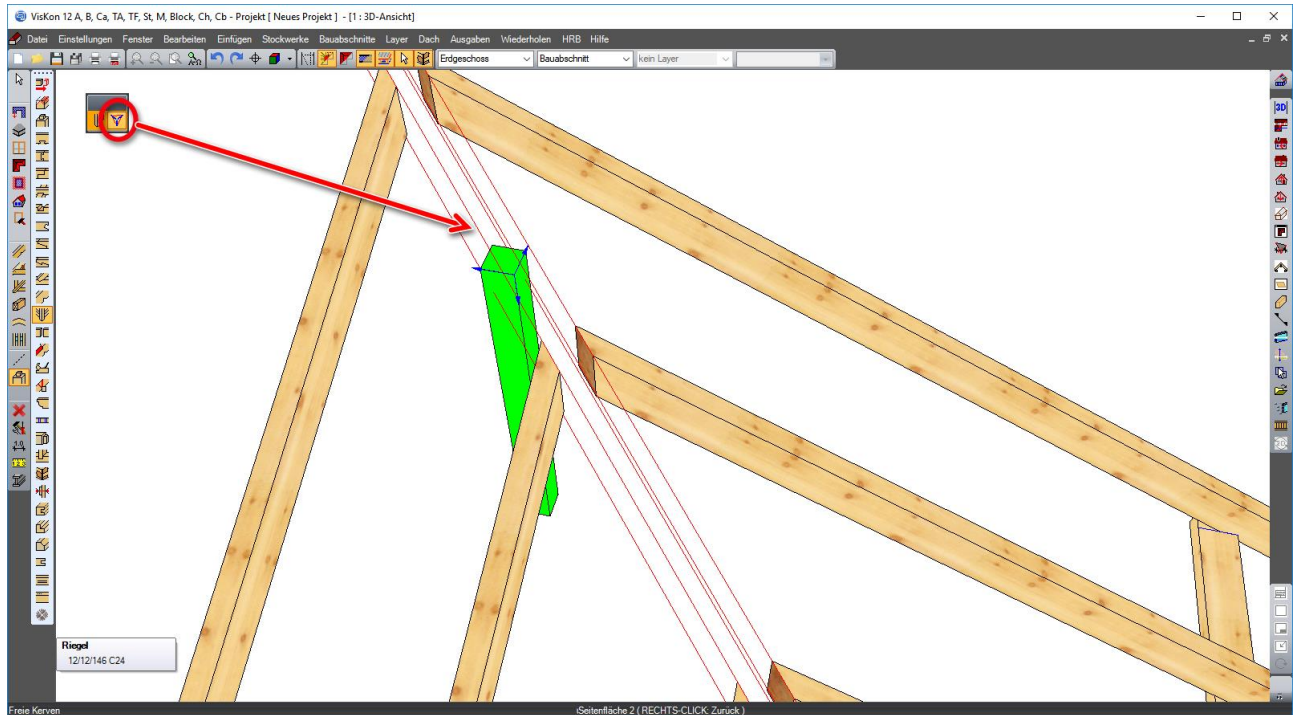
Laden Sie zum Eingeben dieses Fallbeispiels das Projekt „Freie Kerbe 1“ von Ihrer Viskon CD. Wählen Sie dann die Bearbeiten-Funktion „**Freie Kerbe**“



und klicken Sie den Gratsparren an. In der senkrechten „Wie-Leiste“ erscheinen nun zwei Symbole. Das erste Symbol ist das „automatische Kerven“-Symbol und das Zweite das für die „Freien Kerven“.



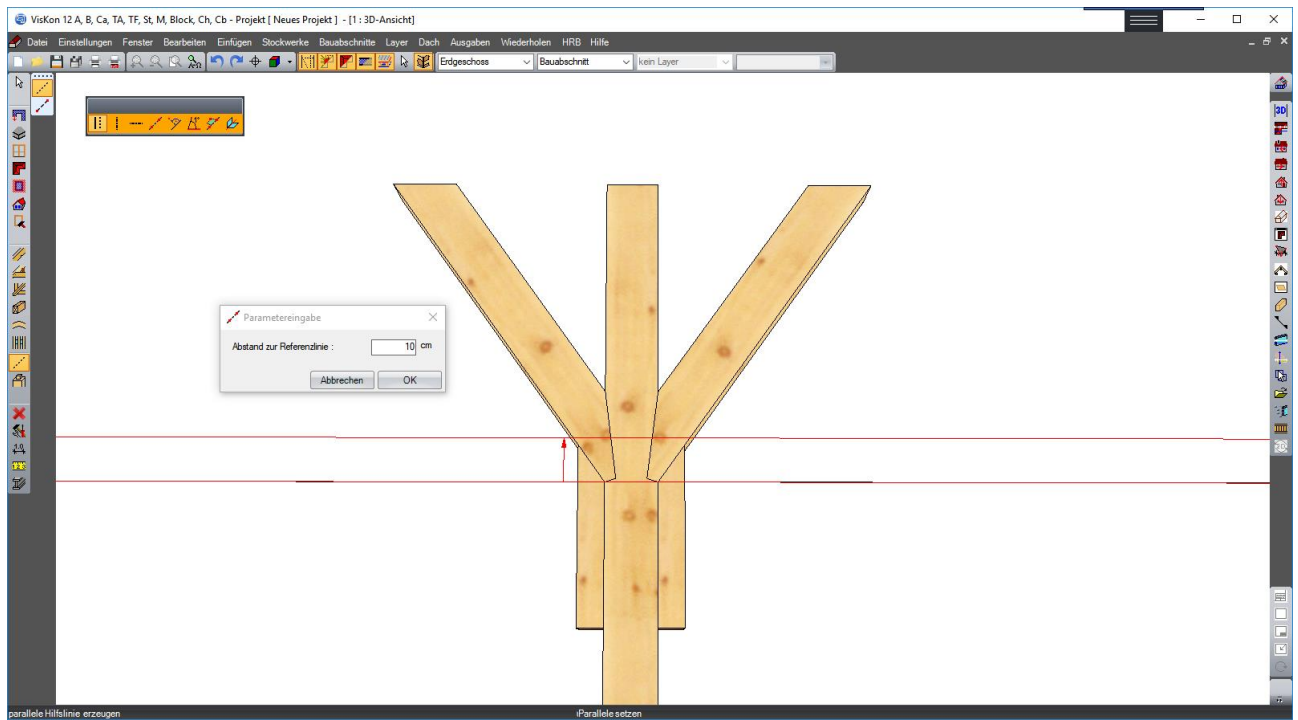
Durch Anwählen des Symbols wird der Gratsparren als Drahtgitter dargestellt und es wird die Eingabe der Auflagerfläche für die Kerbe erwartet, im vorliegenden Beispiel die Oberseite des Pfostens. Nun müssen noch die Bezugsflächen- hier die Seitenflächen des Pfostens - gewählt werden.



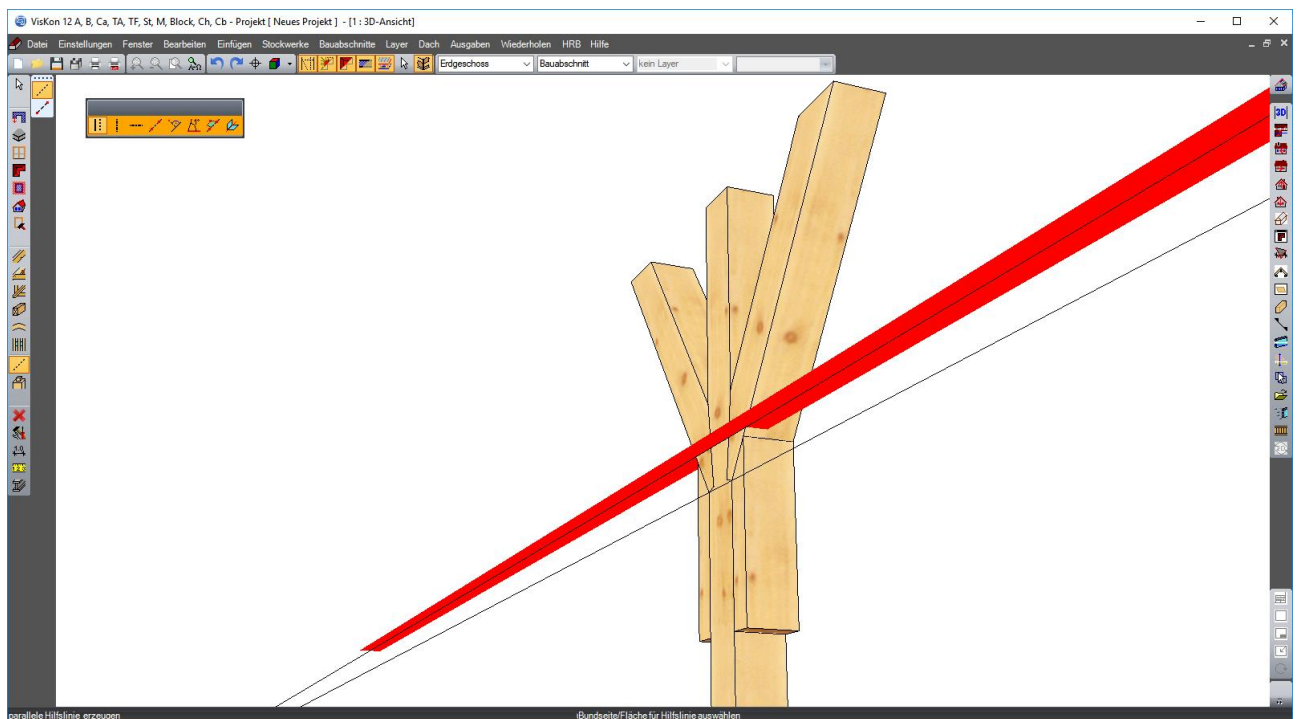
Im darauf folgenden Fenster können noch Einstellungen für die Maschine (Ausrissfrei usw.) getätigt werden.

BOHRUNG

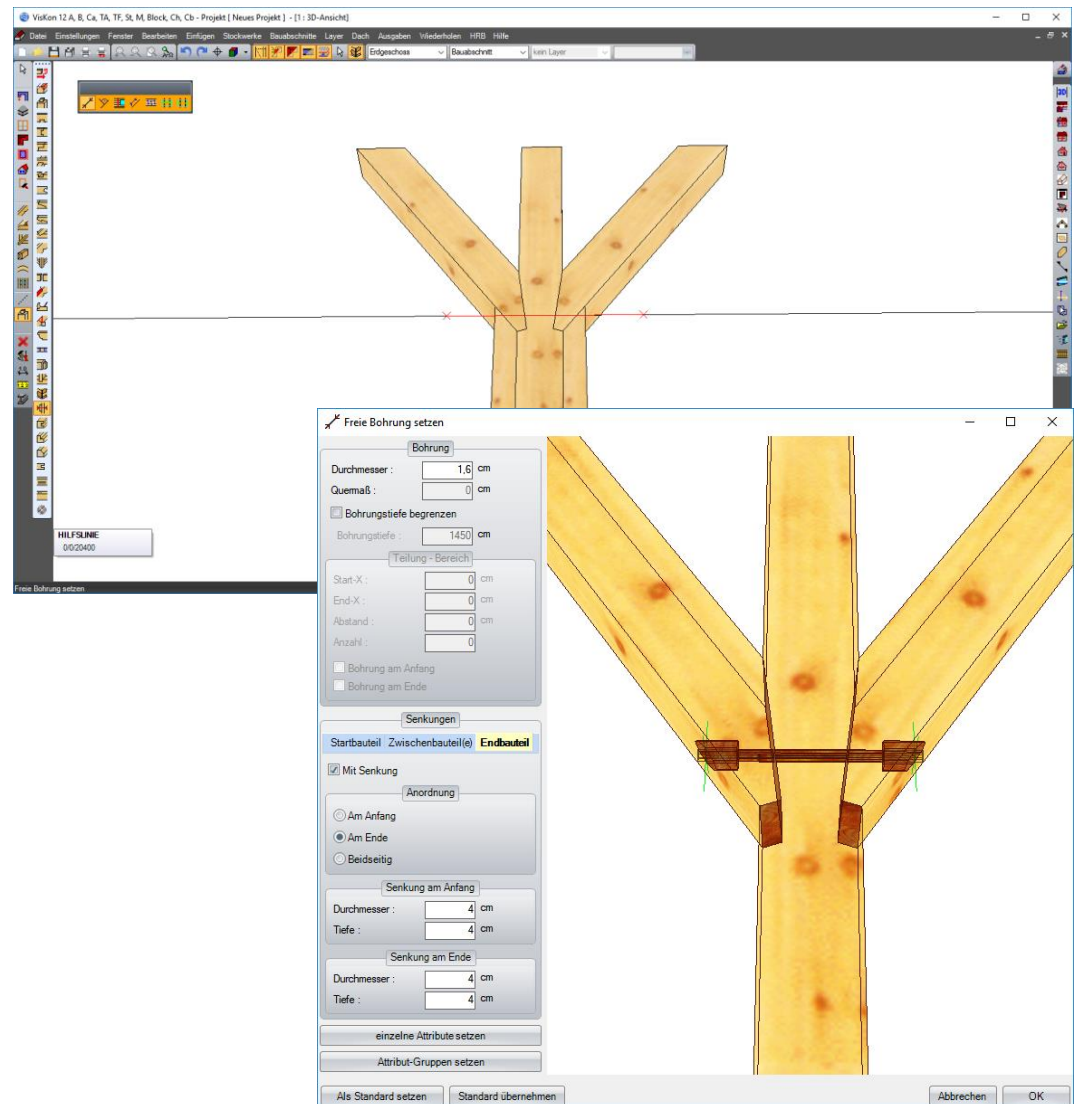
Laden Sie das Projekt „Bohrungen_1“. Zuerst wird die Funktion „Bohrung 2 Punkte“ näher gebracht. Hierfür müssen Start- und Endpunkt der Bohrung mit Hilfslinien vorkonstruiert werden (genauere Informationen zu Hilfslinien entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel). Aus diesem Grund wird eine Hilfslinie erzeugt, die beide Seiten des Versatzes verbindet. Zu dieser Hilfslinie wird eine parallele Hilfslinie mit Abstand 10 cm erzeugt, die den Versatz halbiert.



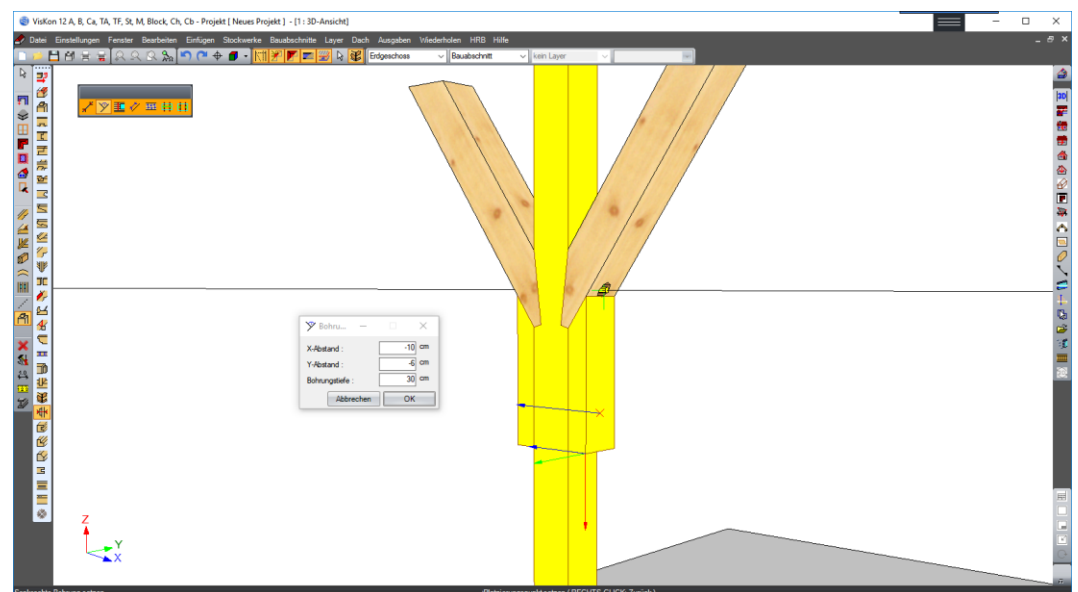
Eine weitere parallele Hilfslinie mit der Hilfslinie 2 als Bundseite und Abstand 6 cm wird nun erzeugt. Diese Hilfslinie liefert nun Start- und Endpunkt für unsere Bohrung.



Mit der Funktion „Bohrung 2 Punkte“ werden nun die zwei Eindringpunkte in das Holz gewählt und doppelgeklickt. Im erscheinenden Fenster können noch Einstellungen zur Bohrung und zur Senkung getätigt werden.



Nun werden mit der Funktion „Senkrechte Bohrung“ neue Bohrungen eingefügt. Als Bezug wird eine Fläche gewählt, in diesem Fall die Fläche des Beiholzes. Von hier aus werden die entsprechenden Abstandswerte eingegeben. In unserem Fall können diese dem nachfolgendem Bild entnommen werden. Weitere Bohrungen können analog gesetzt werden, bis man ein ähnliches Ergebnis wie im fertigen Projekt erhält.

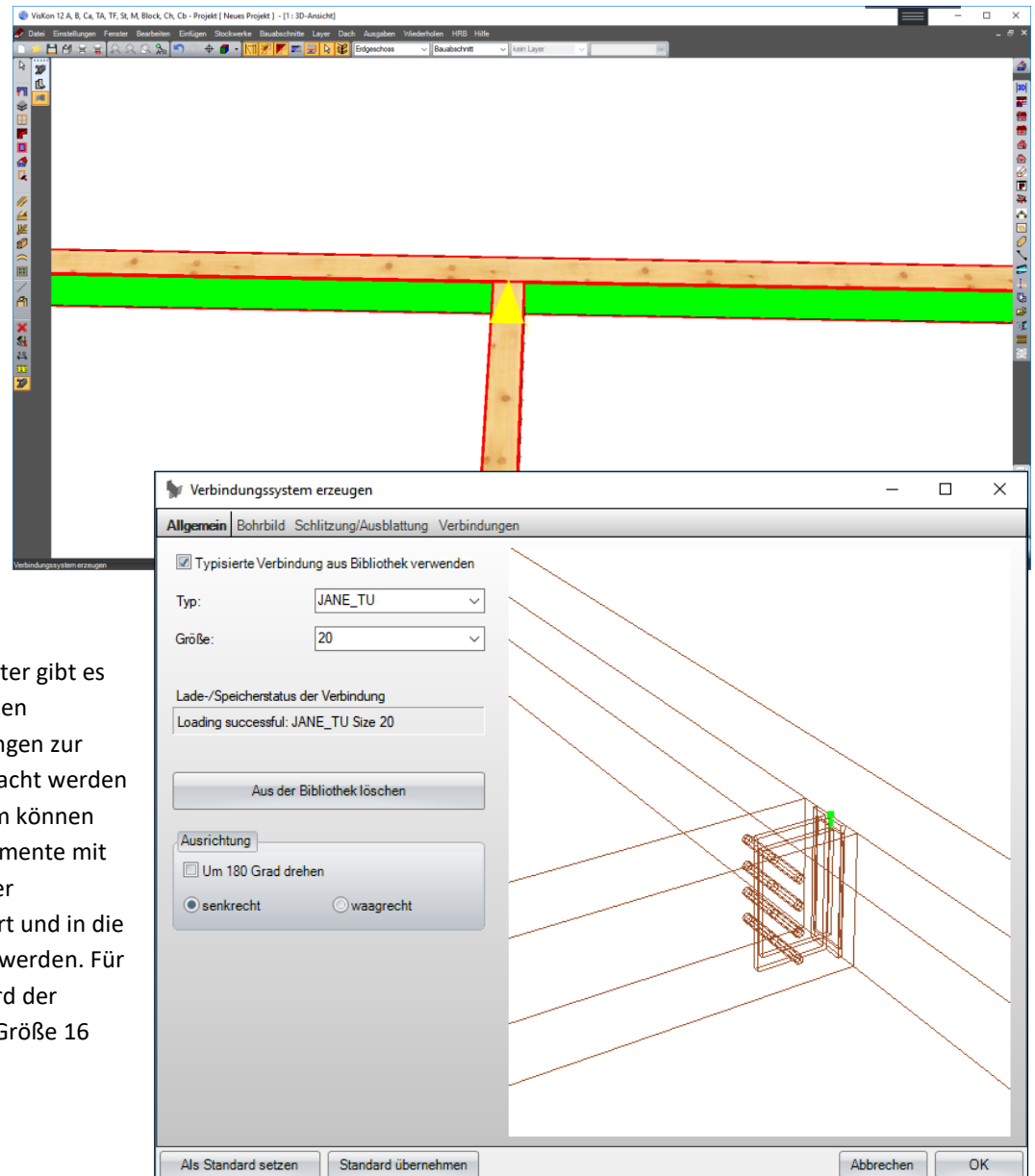


Balkenverbinder

Laden Sie von der CD das Projekt „Balkenverbinder_1“, um mit den Bearbeitungen für dieses Beispiel beginnen zu können. Es wird empfohlen, alle Sparren zu markieren und durch Drücken der rechten Maustaste das Kontextmenü zu öffnen. Im erscheinenden Fenster nun „Ausblenden“ auswählen, um die Sparren wegzublenden. Nach Drücken des Schalters „Balkenverbinder, neben an Hauptträger“

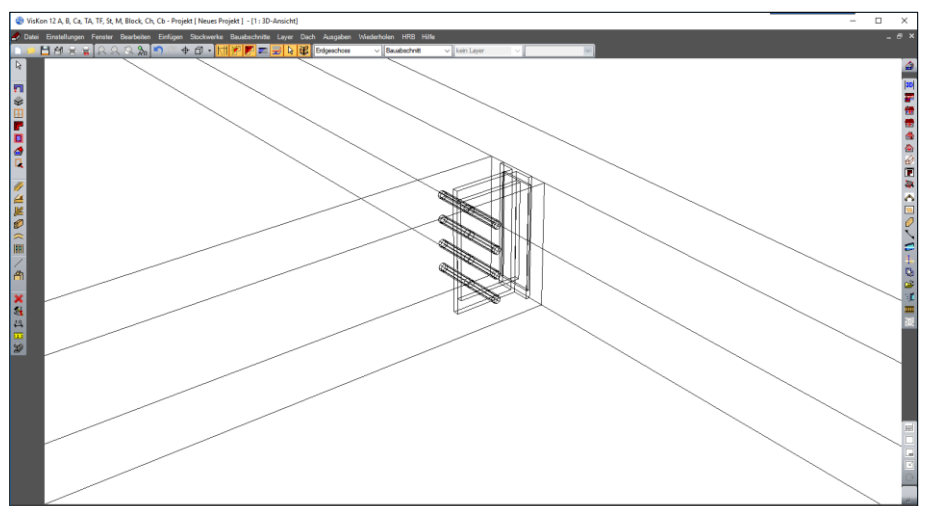


die Seite des Holzteils anklicken, an der der Balkenverbinder gesetzt werden soll. Jetzt muss noch die entsprechende Anschlussseite gewählt werden.



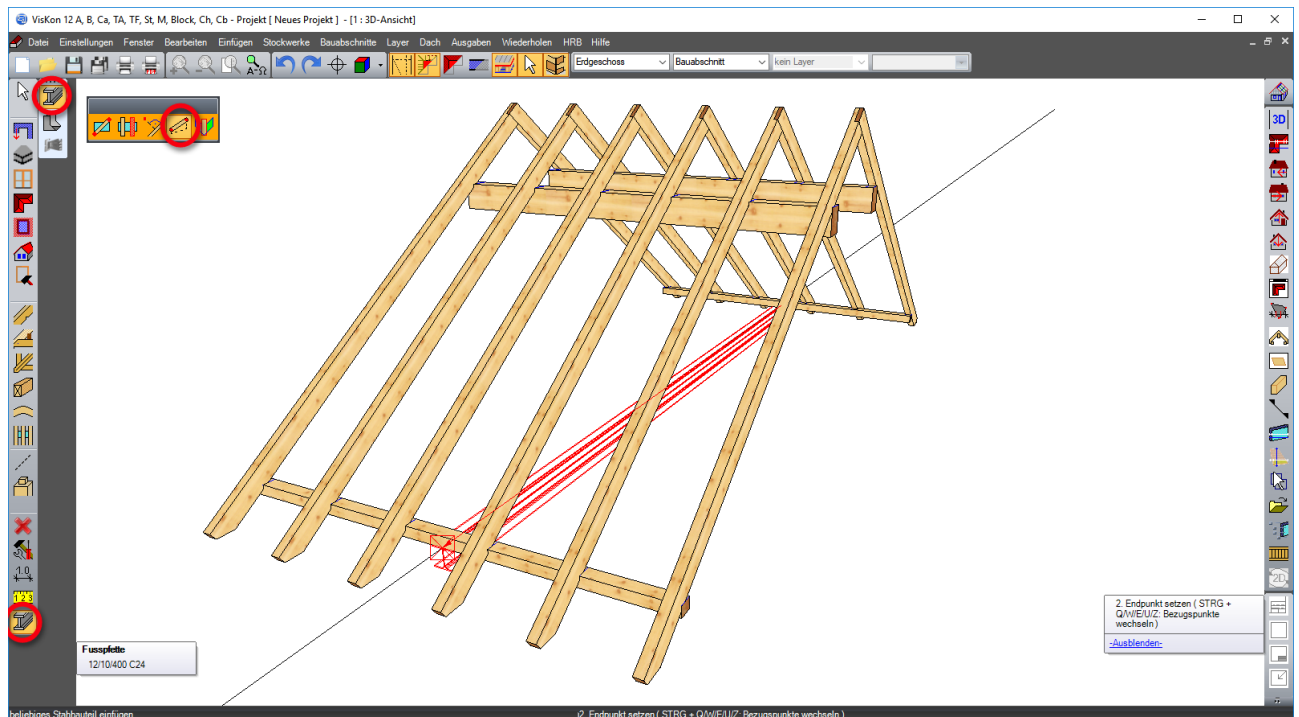
Im erscheinenden Fenster gibt es vier Karteireiter, in denen verschiedene Einstellungen zur Metallverbindung gemacht werden können. Unter anderem können eigene Verbindungselemente mit Bohrbild, Abständen der Bohrungen etc. definiert und in die Bibliothek gespeichert werden. Für das Eingabebeispiel wird der Standardtyp JANE_TU Größe 16 verwendet.

Mit Hilfe des Drahtgittermodells können die Verbindungen am Besten kontrolliert werden.

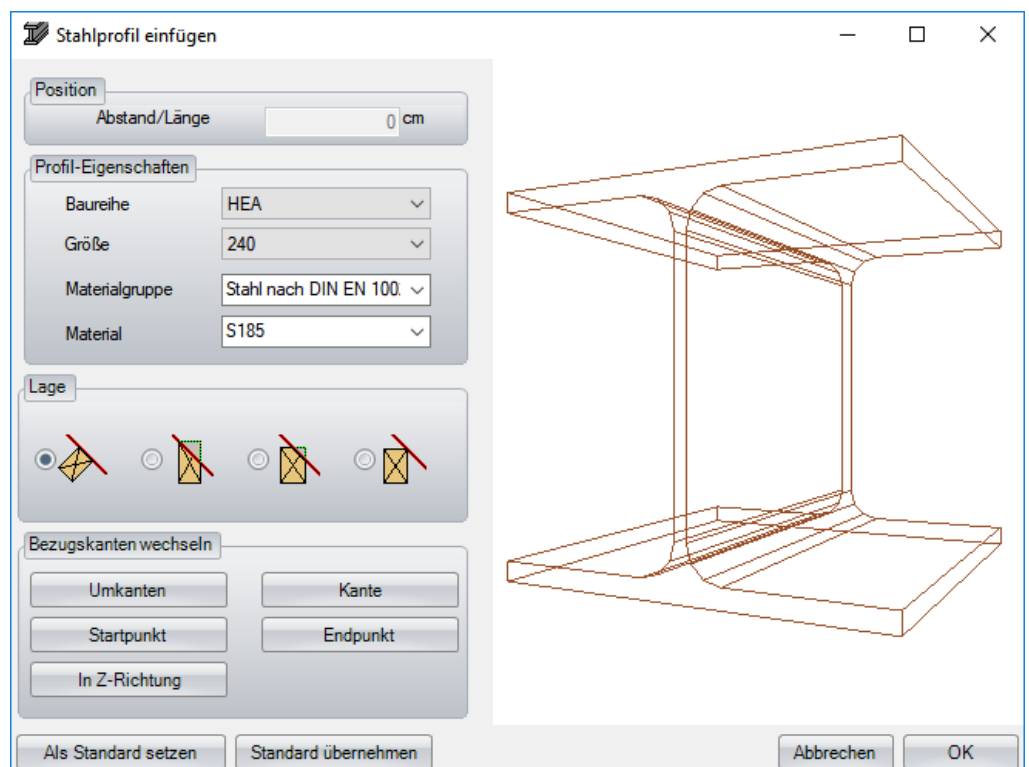


STAHLTRÄGER

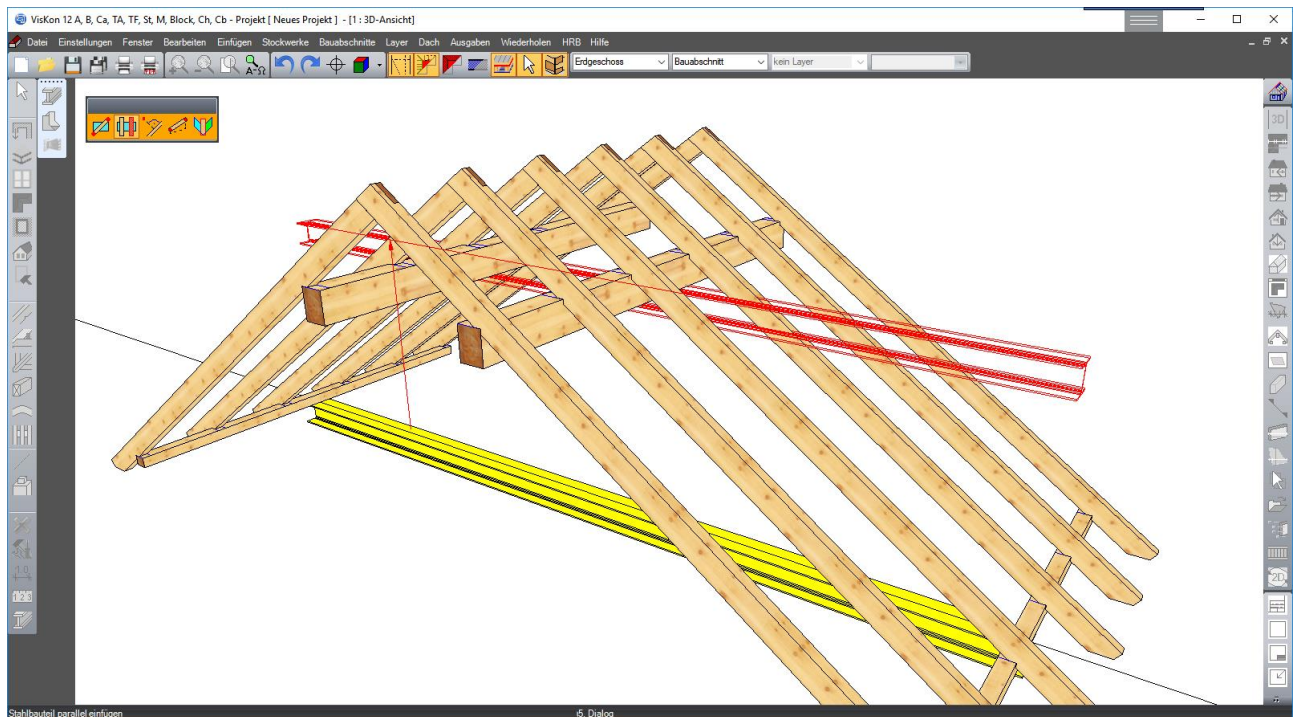
Zum Bearbeiten des Eingabebeispiels laden Sie bitte das kleine Satteldach im Projekt „Stahlträger_1“. Zuerst legen Sie mit Hilfe einer parallelen Hilfslinie die Lage des Stahlträgers fest. Als Bundseite für die Hilfslinie sollte die Unterseite der Fußpfette und als Bezugskante für die Parallele die Giebelwand gewählt werden. Die Hilfslinie sollte in etwa die Fußpfette in ihrer Länge halbieren. Mit der Funktion „Stahlträger einfügen“ „an Bundseite ausgerichtet“ (siehe Abbildung) wird nun abermals die Fußpfettenunterseite als Bundseite gewählt. Start und Endpunkt des Stahlträgers sind die Schnittkanten der Fußpfette mit der Hilfslinie (siehe Bild). Mit den Tastenkombinationen STRG + W/U/E könnten die Bezugspunkte bzw. Bezugsseiten gewechselt werden, falls nötig. Zum Umkanten des Trägers gäbe es die Kombination STRG + U und zum Verändern der Lage im Bezug zur Bundseite die Kombination STRG + Z.



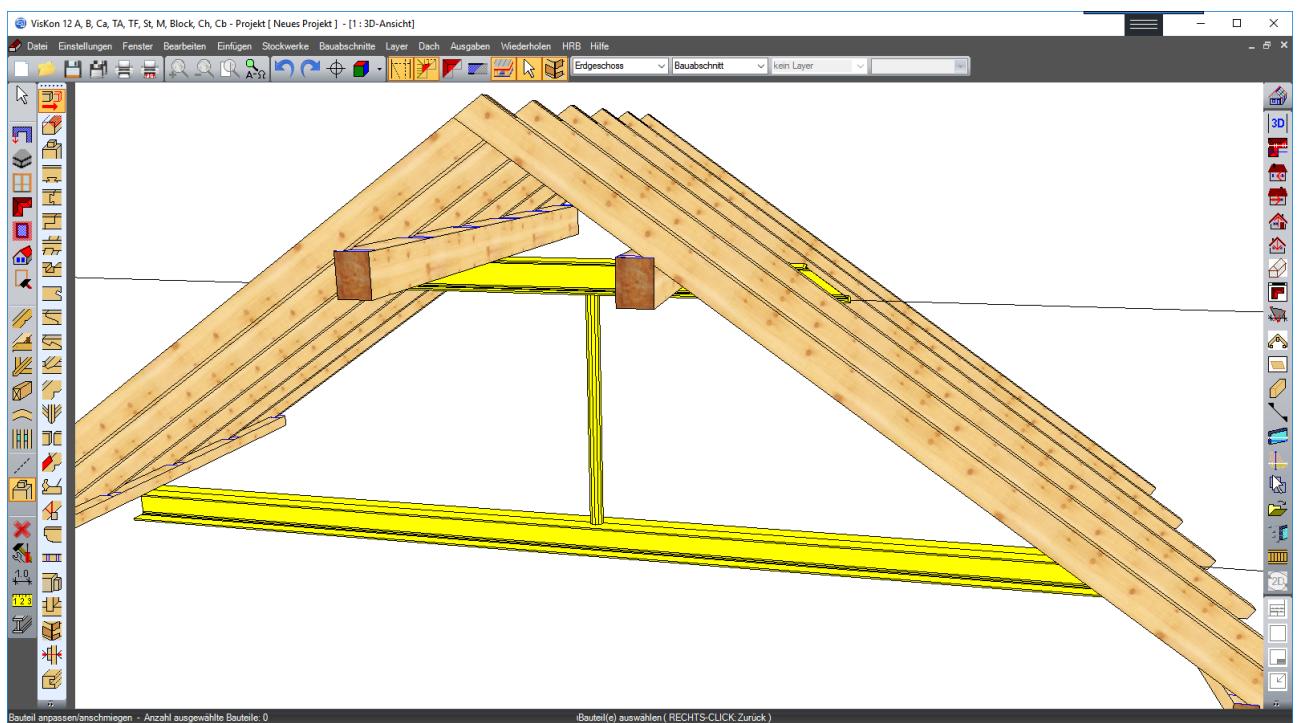
Der Typ und die Abmessungen des Trägers können im erscheinenden Fenster eingestellt werden. Hier ist eine Bibliothek mit ca. 800 verschiedenen Trägern angelegt. Für das Beispiel werden die Werte aus dem folgenden Bild übernommen.



Im nächsten Schritt soll mit der Funktion „Stahlträger einfügen“ „parallel an Bundseite ausgerichtet“ ein Stahlträger parallel zur Seitenfläche des ersten Trägers an die Unterkante der Mittelpfetten eingefügt werden.

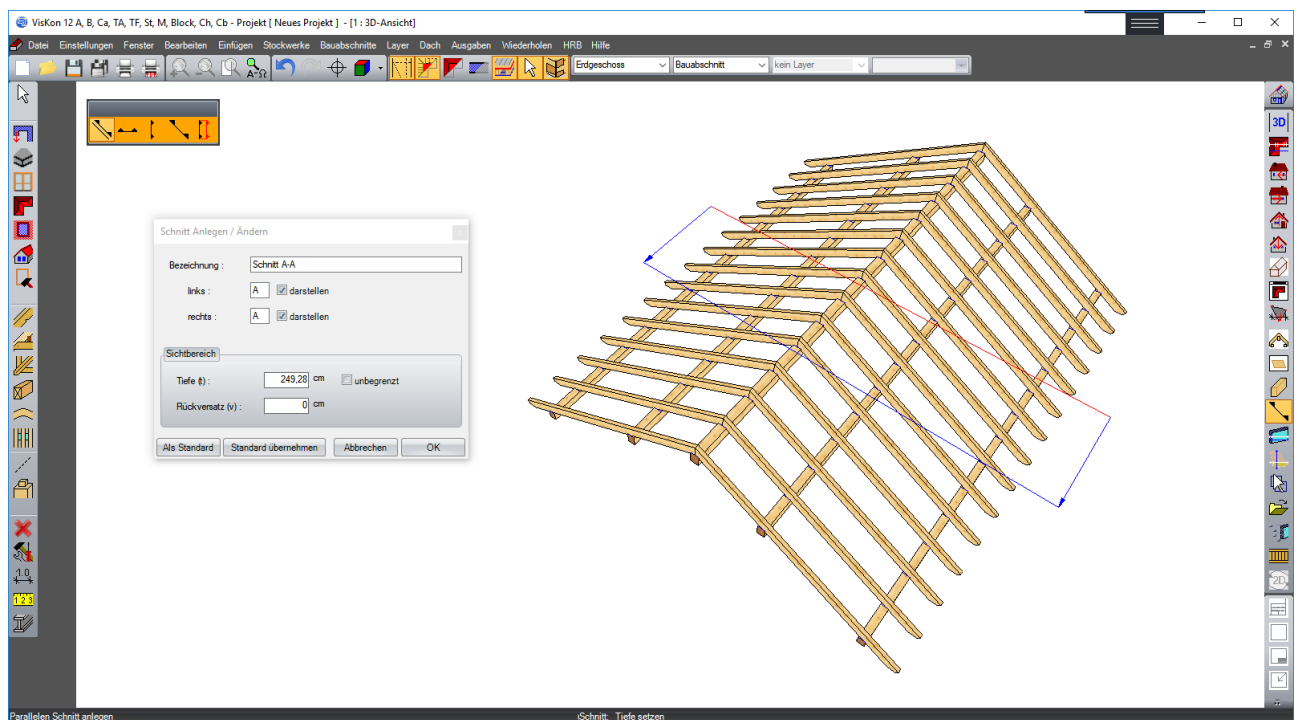
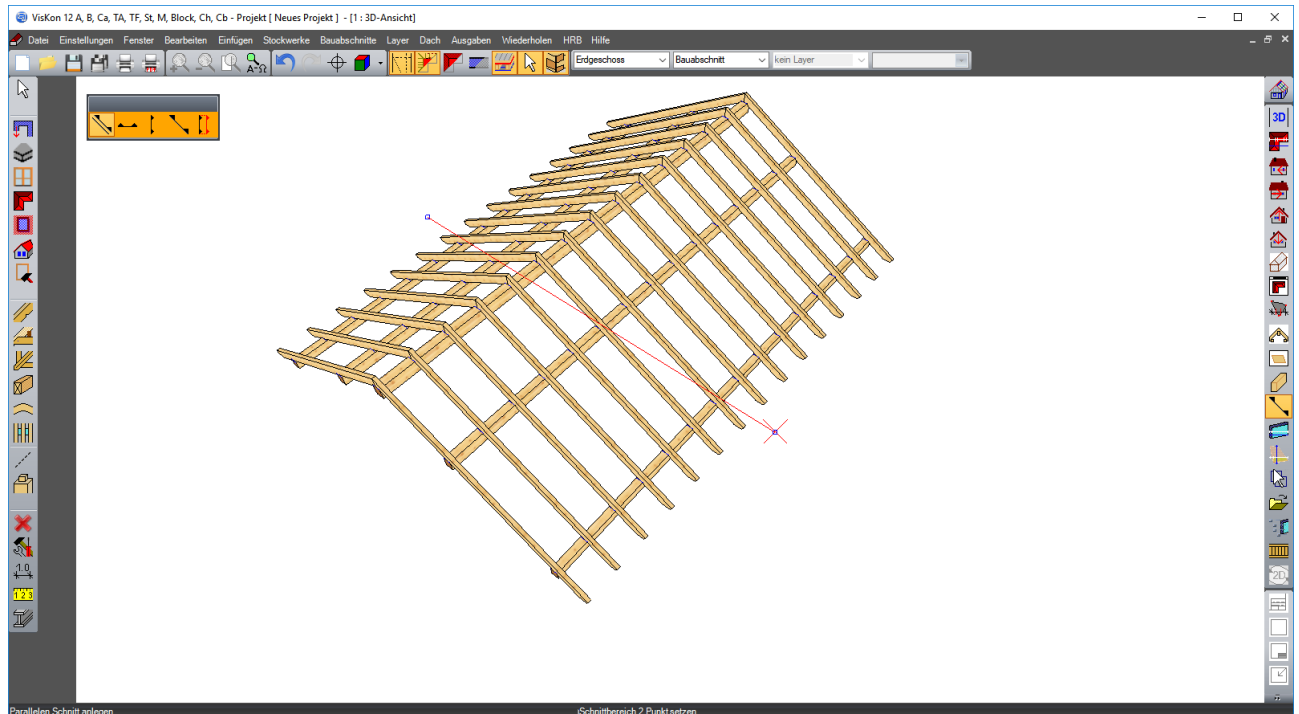


Der genaue Abstand zwischen den Trägern beträgt 160 cm, wenn als Bezugskante die obere Kante des Stahlträgers gewählt wurde. Der eingefügte Träger muss nun noch an Oberkante Sparren evtl. mit Rückschnitt angepasst werden. Für die Konstruktion des nächsten Stahlteils wird eine Hilfslinie benötigt, die den oberen Träger halbiert. Diese wird wiederum mit der parallelen Hilfslinie erzeugt. Mit der Funktion „Stahlträger einfügen“ „rechtwinklig an Bundseite ausgerichtet“ wird nun ein senkrechter runder Stahlträger eingefügt. Als Bundseite dient eine der beiden erzeugten Hilfslinien. Als Start- bzw. Endpunkt dienen auch die Hilfslinien. Der Abstand und die Abmessungen des runden Metallteils sind in diesem Fall nebensächlich.

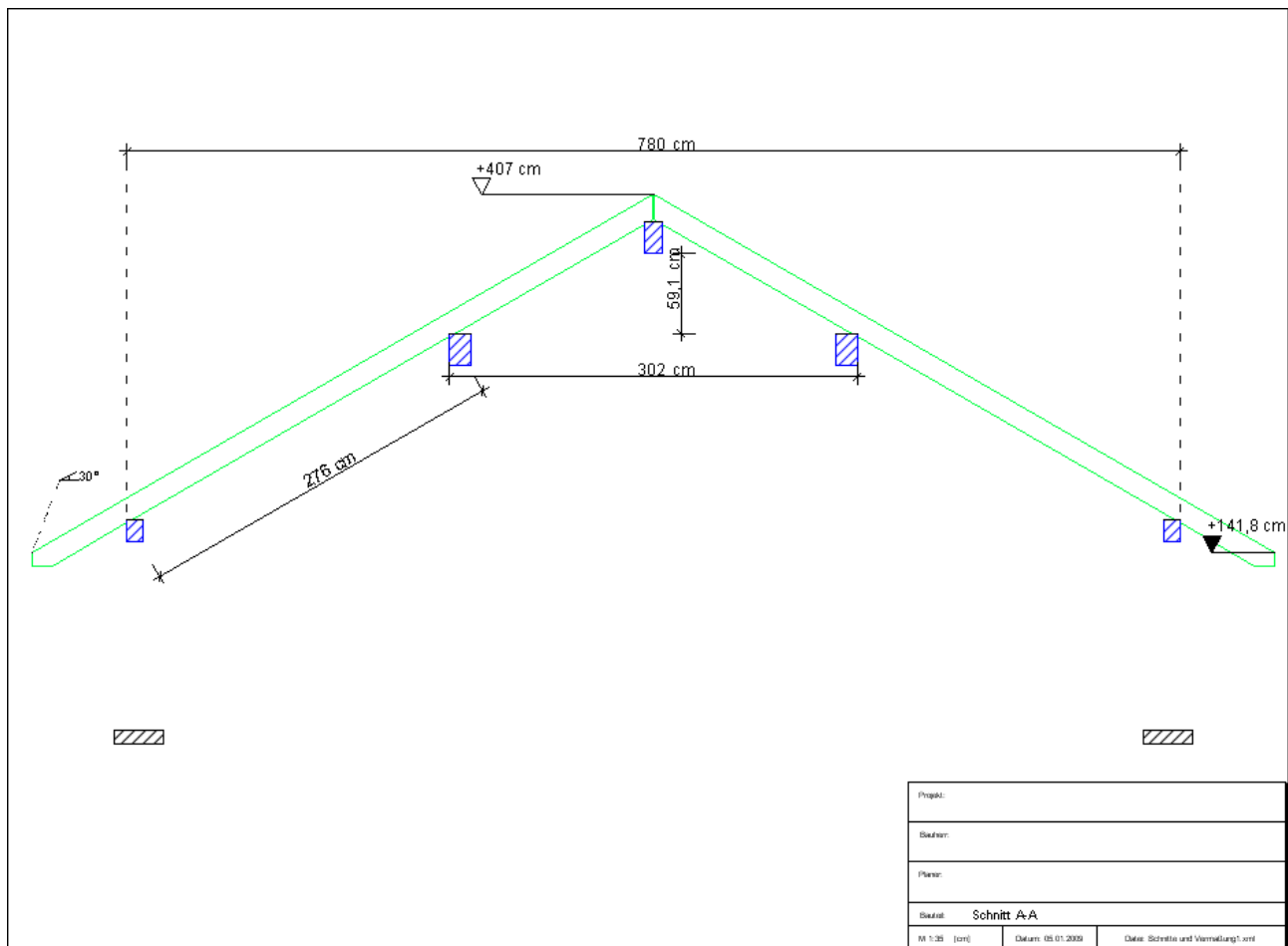


SCHNITTE UND VERMAßUNG

Laden Sie für die Übung das Beispiel „Schnitte_und_Vermaßung1“ und beginnen Sie damit, die Funktion „vertikaler Schnitt“ auszuwählen. Hier wird in der Mitte des Satteldaches ein vertikaler Schnitt gesetzt, deshalb müssen zwei Punkte für die Schnittbreite und die Schnitttiefe festgelegt werden, siehe Bild unten.



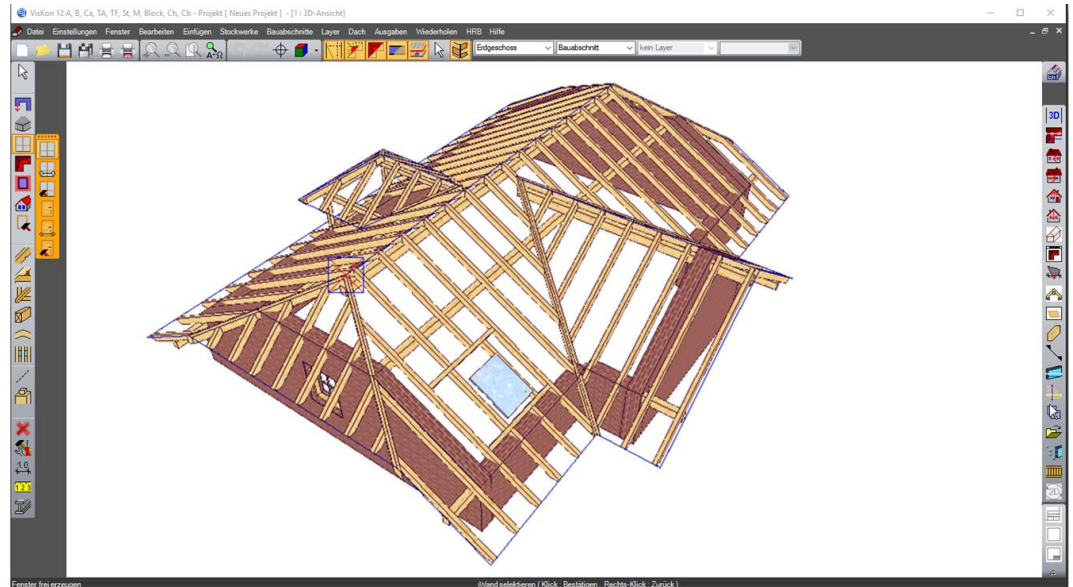
Im nun geöffneten 2D-Schnitt können die Vermaßungen, wie im unteren Bild gezeigt, hinzugefügt werden. Den Button für die Vermaßung finden Sie in der linken Leiste. Es wurde die freie-, mit Bezugspunkt-, horizontale-, vertikale-, winklige Vermaßung verwendet. Außerdem stehen noch Höhenquoten für Roh- und Fertigkonstruktion zur Verfügung



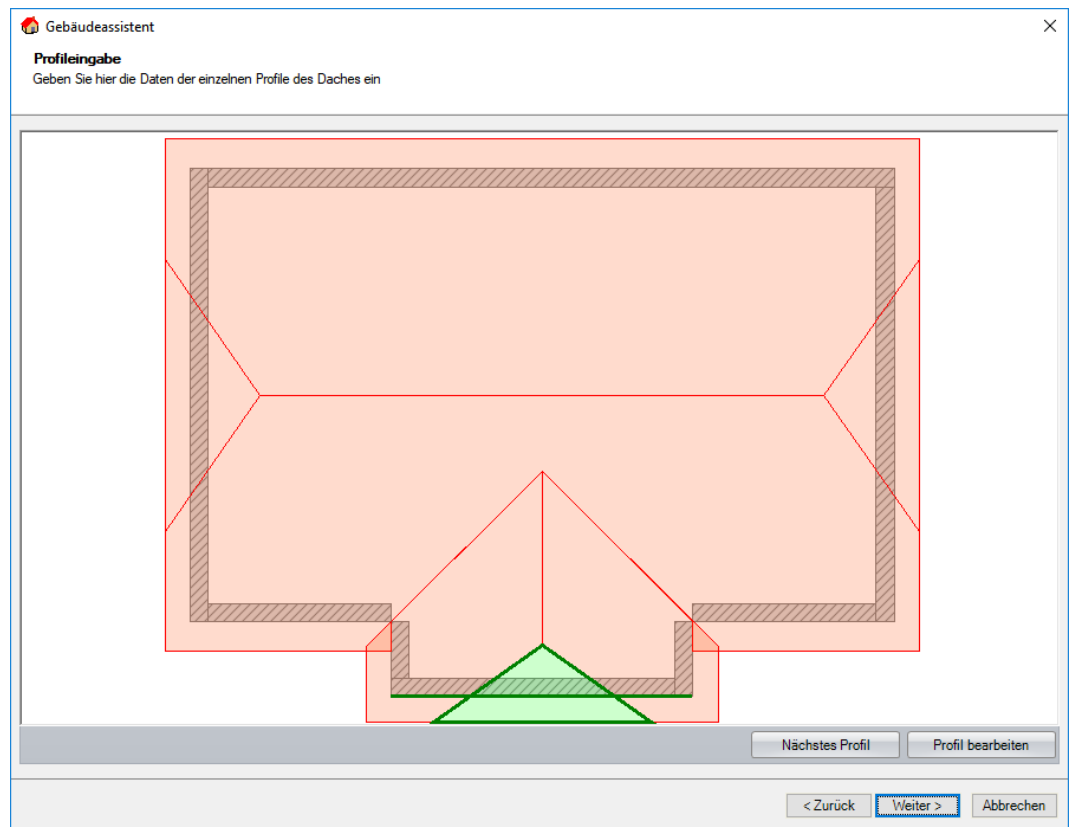
Ebenso können Mehrfachvermaßungen erstellt werden. Den Button hierfür finden Sie ebenfalls in der linken Leiste im ausklappenden Fenster bei der „**Einzelvermaßung**“.

EINGABEBEISPIEL 1: MIT DACHASSISTENT (KRÜPPELWALMDACH)

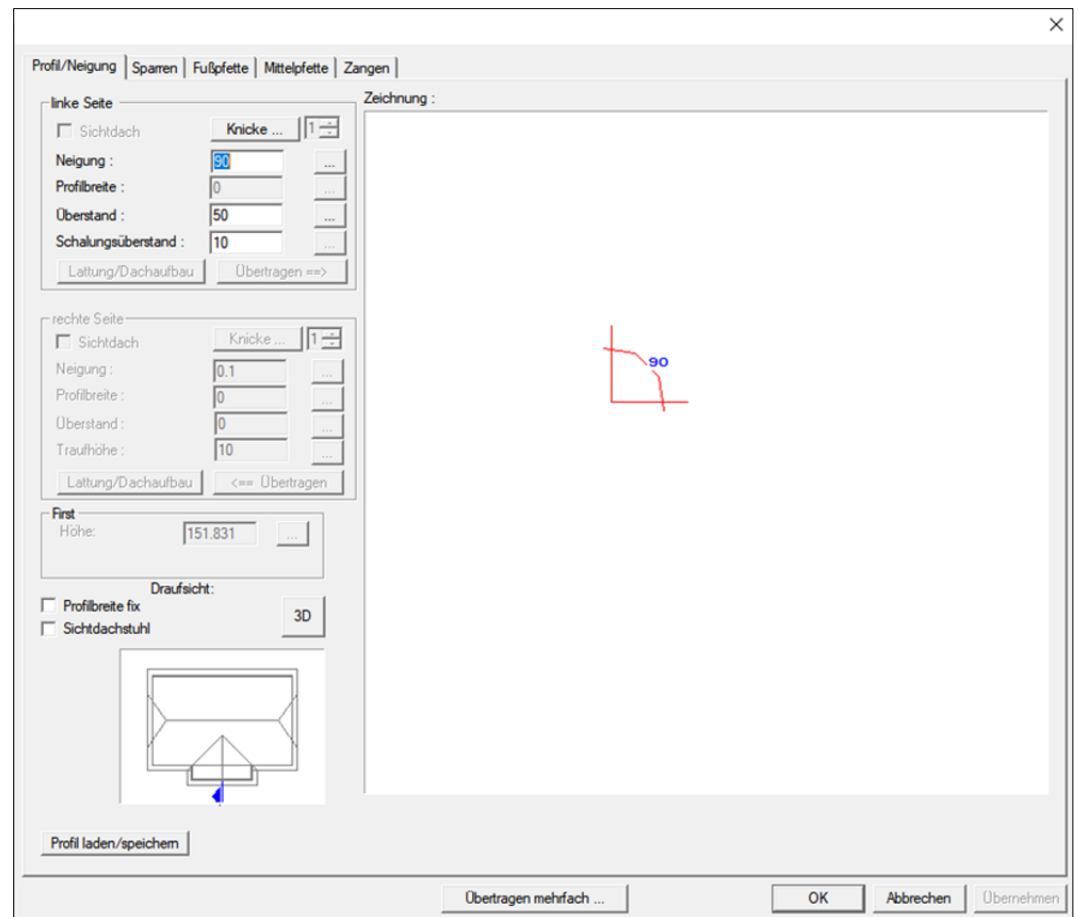
Im Eingabebeispiel erstellen Sie ein Krüppelwalmdach mit Anbau. Der Anbaufirst und die Anbautraufe werden an die des Hauptdaches angepasst. Sie erzeugen die Kehlen und Grate neu, setzen eine Gaube und ein Dachfenster.



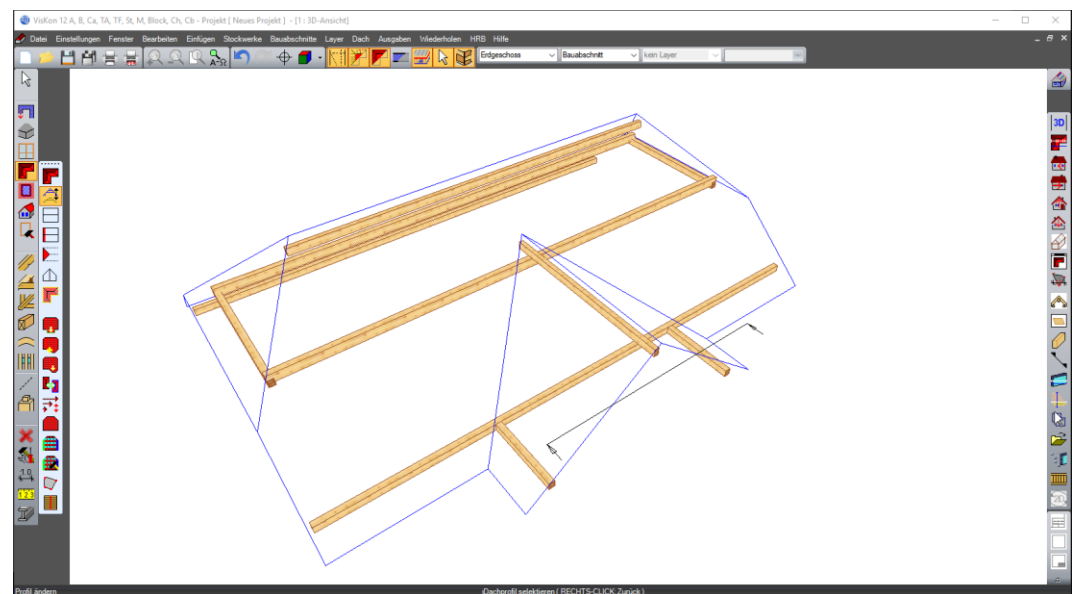
Die Eingabe wird über den Dachassistenten vorgenommen (Anlegen eines neuen Projektes). Für das Projekt erzeugen Sie das Dach mit frei wählbaren Querschnitten bzw. Abmessungen. Nur der Anbau erhält statt des Walmes einen Ortgang. Um dies zu erreichen, wechseln Sie auf die Profilseite des Anbaus und klicken dann die Schaltfläche Profil eingeben.



In der Profileingabe setzen Sie die Neigung des Anbauwalms auf 90 Grad; somit wird hieraus ein Ortgang.



Bevor Sie das Dach im Assistenten fertigstellen, entfernen Sie bitte bei Schritt 6 den Haken bei Sparren automatisch. Die Sparrenteilung wird bei diesem Projekt manuell erzeugt. Nachdem Sie mit Hilfe des Dachassistenten das Walmdach erzeugt haben, setzen Sie es mit der Maus im Viskon an eine Kante der Bodenplatte ab.

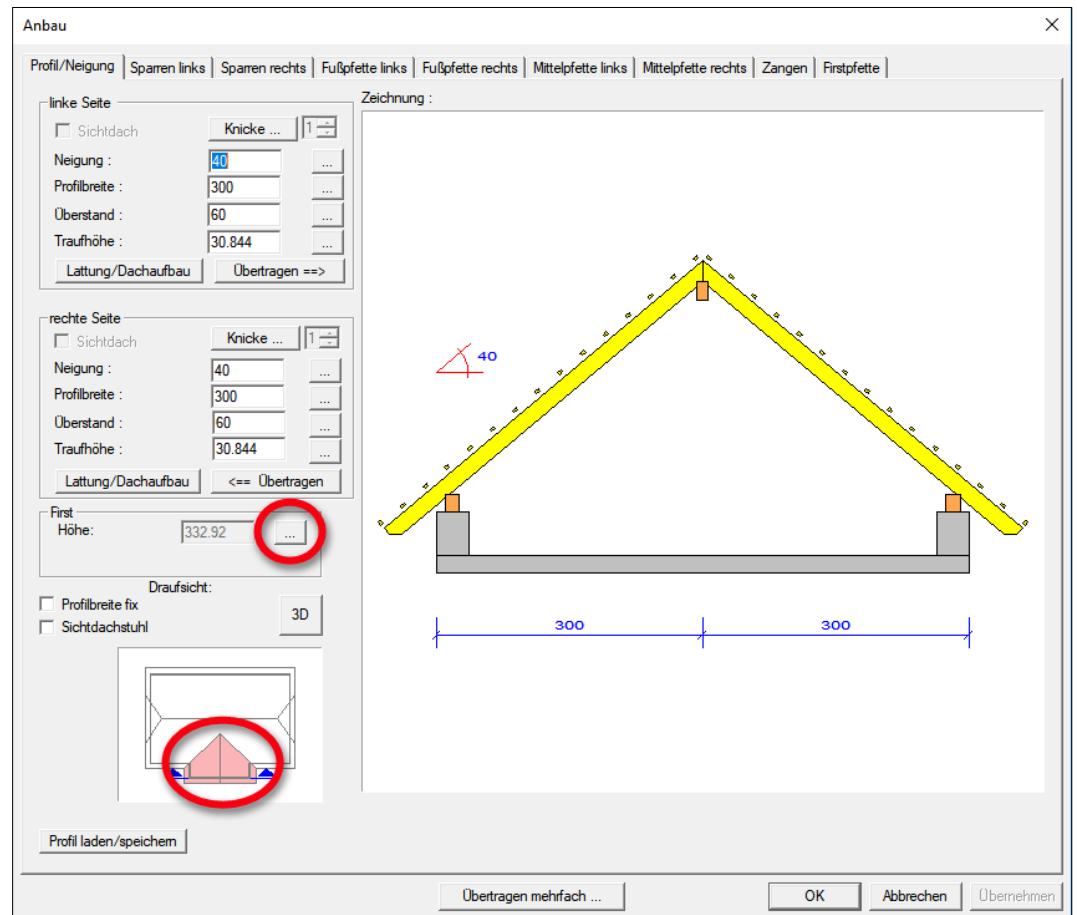


Firsthöhen anpassen

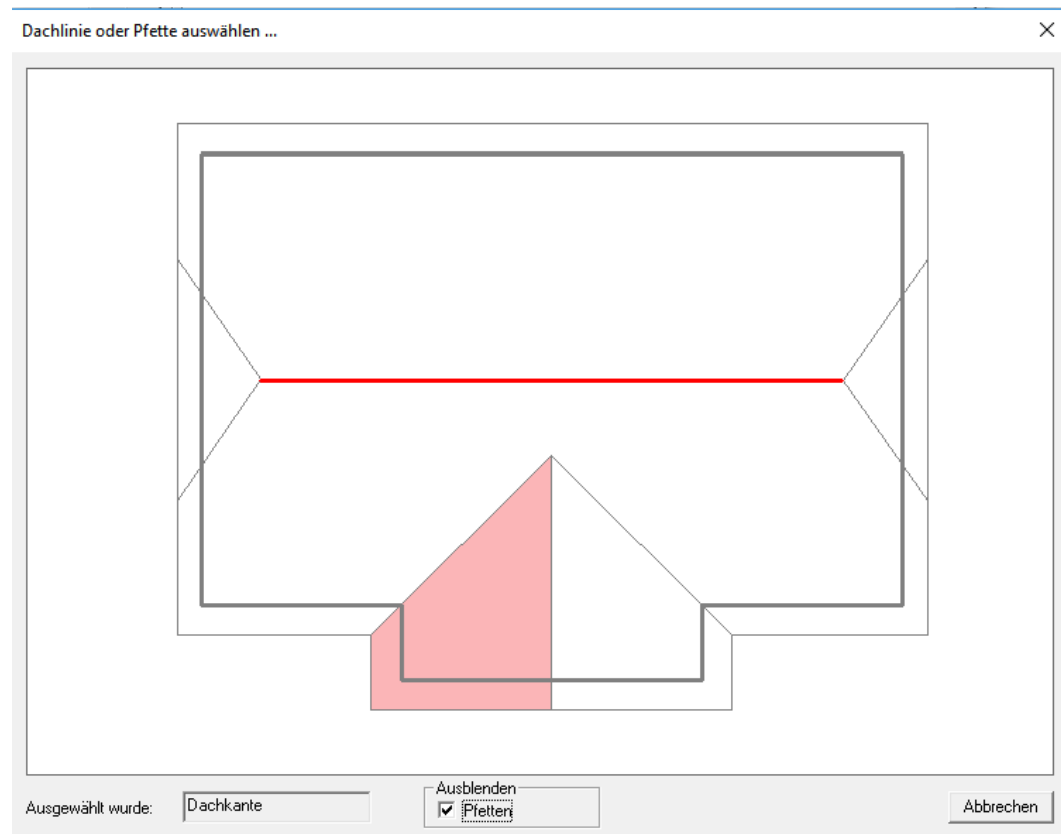
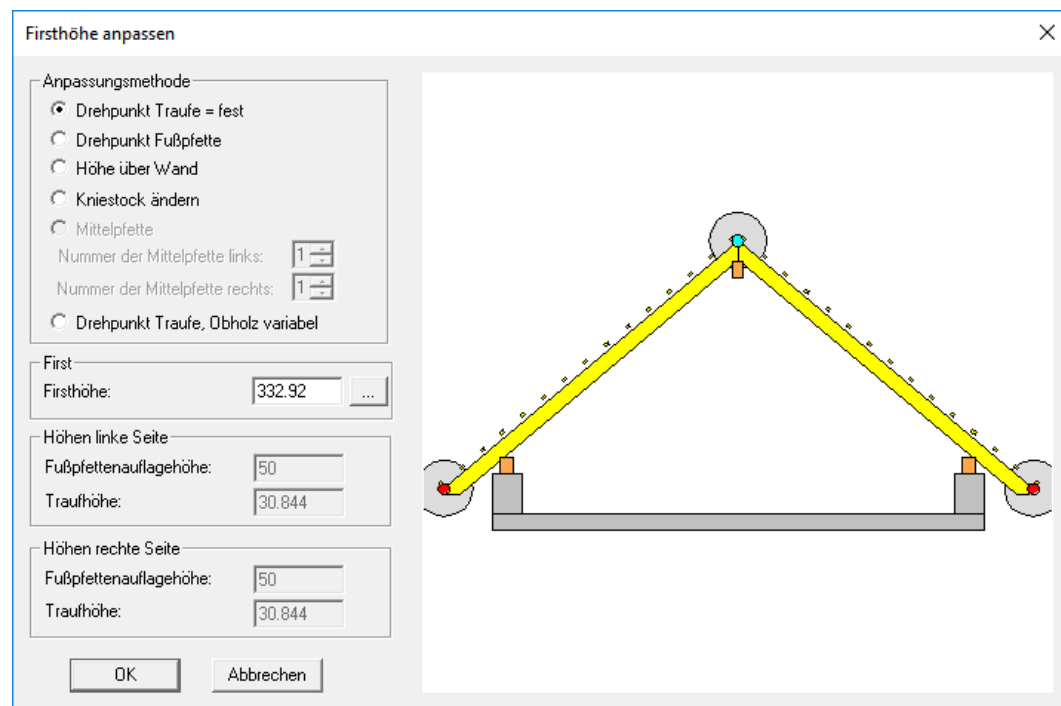
Es soll die Firsthöhe des Anbaus an die Firsthöhe des Hauptdaches angepasst werden; dazu aktivieren Sie den Schalter Profil ändern und wählen die Anbaufläche.



Im Profilenster wählen Sie den Schalter, der sich hinter der aktuellen Firsthöhe befindet.



Anschließend öffnet sich nachfolgendes Fenster, in dem es verschiedene Anpassmethoden gibt.



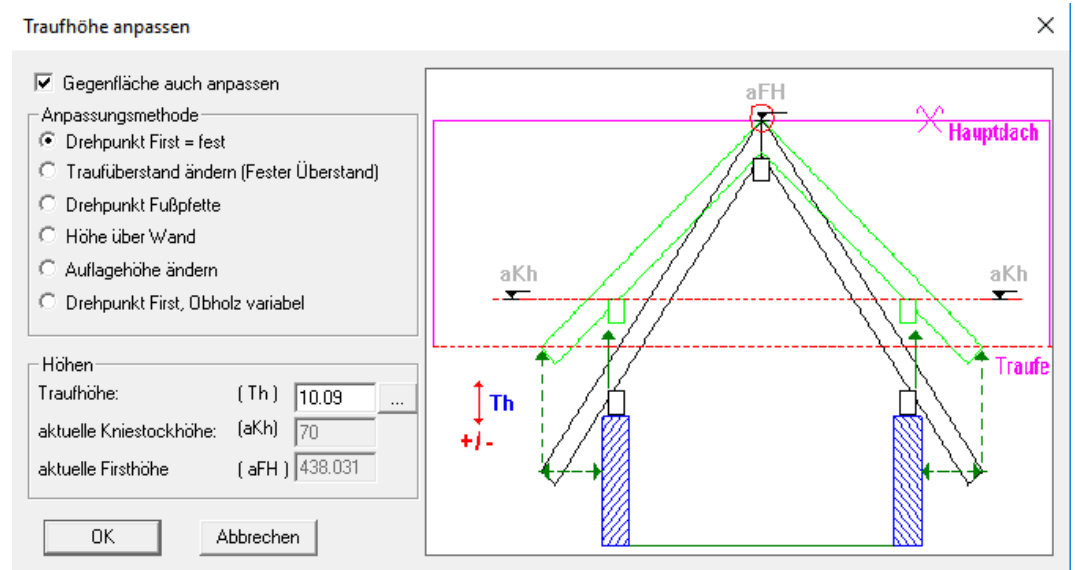
Wählen Sie als Anpassungsmethode **Drehpunkt Traufe = fest** und klicken wieder auf den Schalter hinter der Firsthöhe. Anschließend öffnet sich ein Fenster, in dem Sie mit der Maus die neue Firsthöhe auswählen können. Nachdem Sie auf die entsprechende Kante geklickt haben, schließt sich das Fenster und die Höhe der Kante wird als Maß übernommen. Damit die Firstkante besser angeklickt werden kann, ist es möglich, die Pfetten auszublenden.

Geben Sie bei der neuen Firsthöhe –30 ein (oder die Breite einer Dachziegelreihe); damit wird der First des Anbaus um etwa eine Dachziegelreihe tiefer als der First des Hauptdaches gesetzt.

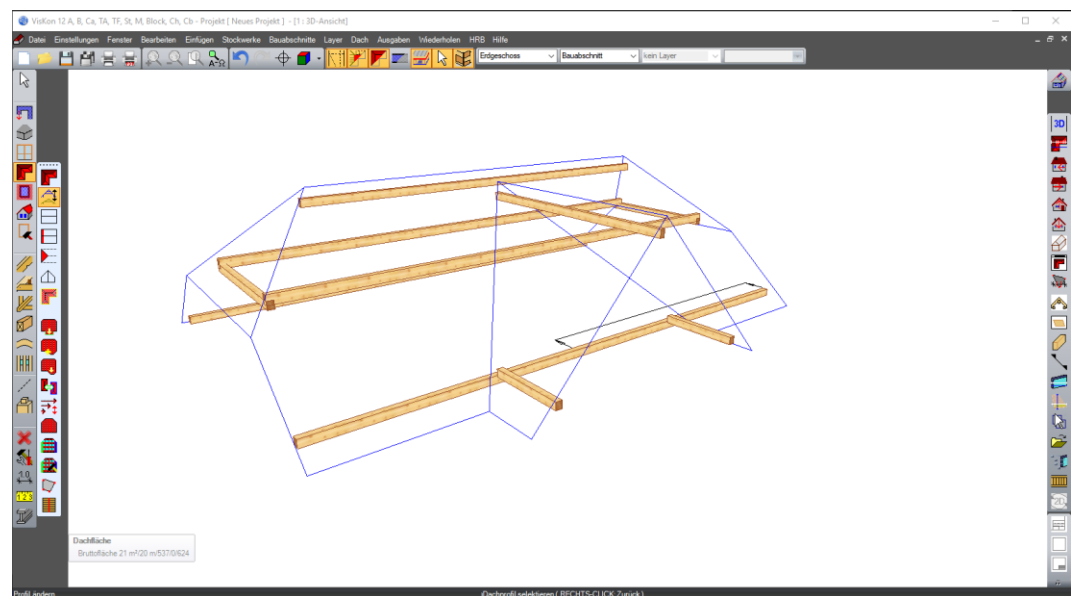
Traufen anpassen

Ist der First angepasst, klicken Sie mit der Maus auf den Schalter hinter der Traufhöhe und anschließend öffnet sich das bereits bekannte Fenster mit den Anpassungsmethoden.

Der Drehpunkt First = fest wird als Anpassungsmethode ausgewählt und anschließend muss noch die neue Traufhöhe wie im Schritt vorher abgegriffen werden. Die neue Traufhöhe kann dann auf die andere Seite übertragen werden.



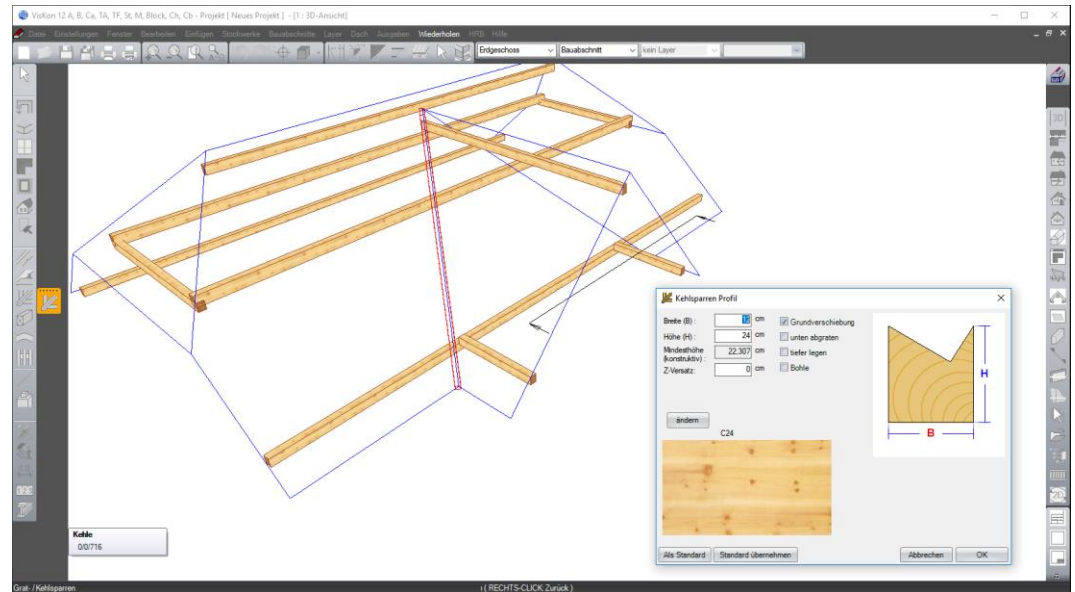
Sind der First und die Traufe angepasst, sollte das Dach wie folgt aussehen:



Gratsparren bzw. Kehlsparren erzeugen



Zuerst wählen Sie die Funktion Grat- / Kehlsparren erzeugen und wählen nacheinander die Gratlinien und anschließend die Kehllinien aus.

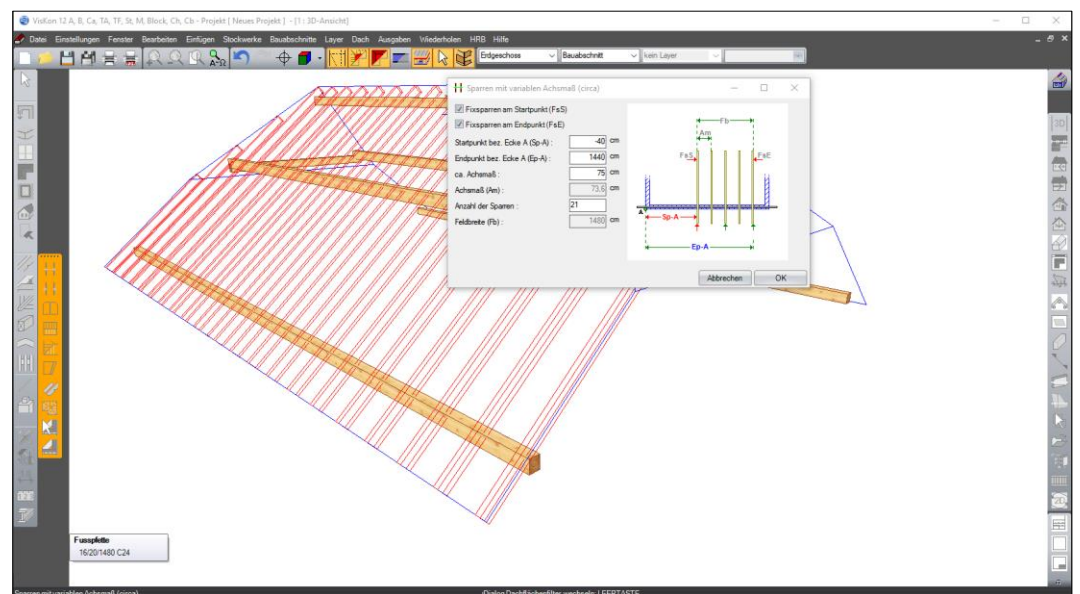


EINTEILUNG DER SPARRENLAGE

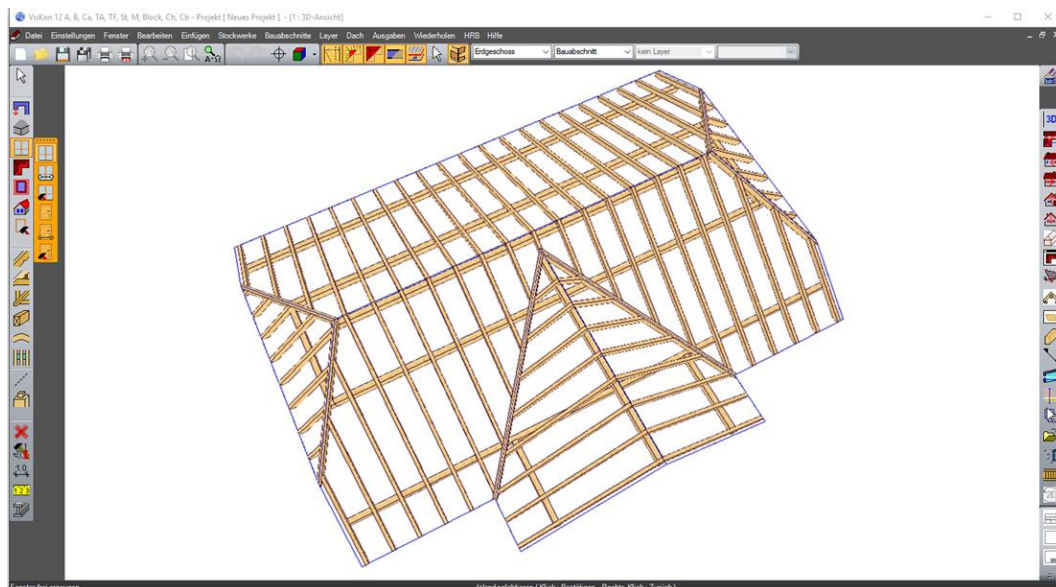
Durch Drücken des Buttons Sparren einfügen öffnet sich die Schaltleiste zum Erzeugen der Sparren. Hier können einzelne Sparren, Sparrenfelder mit festem Achsmaß und Sparrenfelder mit variablem Achsmaß erzeugt werden. Für das Eingabebeispiel wird nur die Funktion Teilen mit variablem Achsmaß verwendet.

- 1.
- 2.

Hierzu die einzelnen Dachflächen auswählen und Start, bzw. Endpunkt des Sparrenfeldes festlegen. Im sich öffnenden Fenster die gewünschten Einstellungen vornehmen. Mit der Funktion Sparren von Fläche in Fläche kopieren können die Sparren in der gegenüberliegenden Fläche eingefügt werden.



Anschließend diesen Prozess durchführen, bis alle Spaltenfelder eingeteilt sind. Erst nach Drücken der F5-Taste werden die Abschnitte und Kerven aus dem definierten Profil übernommen. Das fertige Projekt sollte wie folgt aussehen:



DACHFENSTER AUSWECHSELUNG ERZEUGEN

Dachfenster werden über die Menüleiste Dachfenster erzeugt.



Das Dachfenster setzen Sie links neben den Anbau an den dritten Sparren von außen. Dazu müssen Sie die Fläche und einen Bezugspunkt wählen. Anschließend öffnet sich die nachfolgende Dialogbox, in der die entsprechenden Werte eingetragen werden können:

Dachfensterauswechselung

Allgemein

Zapfenverbindung

Makro

Wechselabstand berechnen über

☒ Gesamt
 ☐ Dachaufbau
 ☐ Manuell

Dachfenster

Breite (B) : cm
 Länge (L) : cm

☒ Auswechslung erzeugen

Wechsel

Breite (B-W) : cm
 Höhe (H-W) : cm

☒ Sparrenstärken übernehmen

Abstand -

oben (Ao) : cm
 unten (Au) : cm

☐ Manuell

Füllholz

Breite (B-F) : cm
 Höhe (H-F) : cm

☒ erzeugen

☒ Sparrenstärken übernehmen

Abstand -

links (Al) : cm
 rechts (Ar) : cm

Maximaler Sparrenabstand -

links : cm
 rechts : cm

☒ Fest setzen.
 ☐ Fest setzen.
 ☐ Fest setzen.
 ☐ Fest setzen.

Abstand zur Latte (AzL) : cm

Dachaufbau (D) : cm

Abstand zur Ecke (AE) : cm

Grundmaß (G) : cm

Durchgangshöhe (Dh) : cm

Brüstungshöhe (Bh) : cm

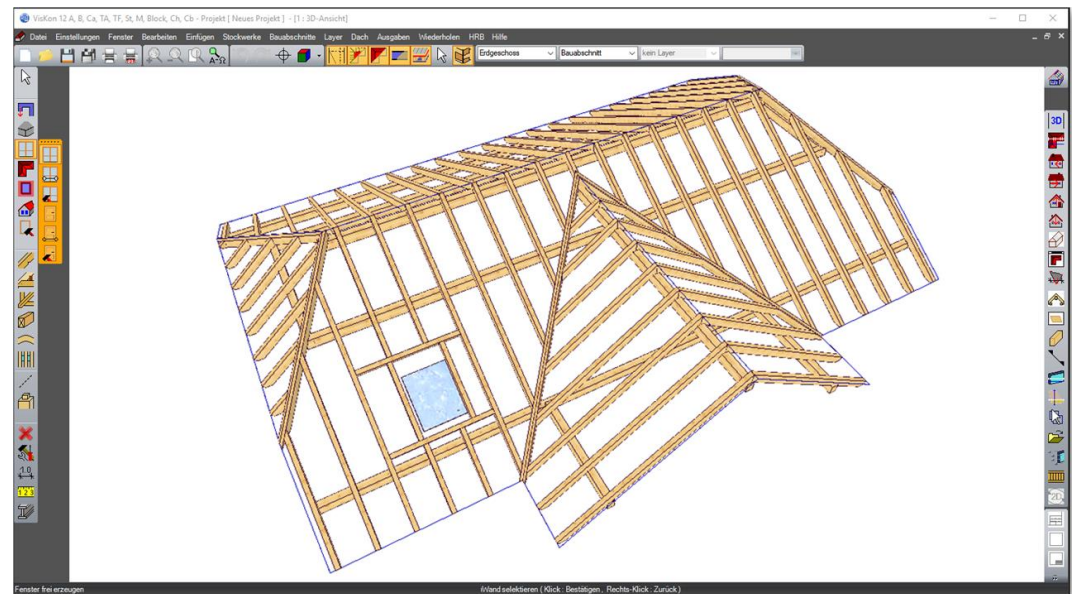
Als Standard

Standard übernehmen

Abbrechen

OK

Wählen Sie als Berechnungsgrundlage die Durchgangshöhe. Dieses Feld wird zur Eingabe freigegeben, wenn nach dem Eingabefeld den Schalter Fest setzen. aktivieren. Der genaue Wert der Durchgangshöhe wird entsprechend der Dachlatten berechnet. Nach Klick auf OK wird das Dachfenster entsprechend generiert. Nachdem Sie das Dachfenster gesetzt haben, sollte Ihr Dach so aussehen:



Falls Sie das Dachfenster ändern möchten, wählen Sie den entsprechenden Button in der linken Menüleiste und klicken auf das entsprechende Dachfenster. Anschließend öffnet sich die gleiche Dialogbox wie bei der Eingabe.

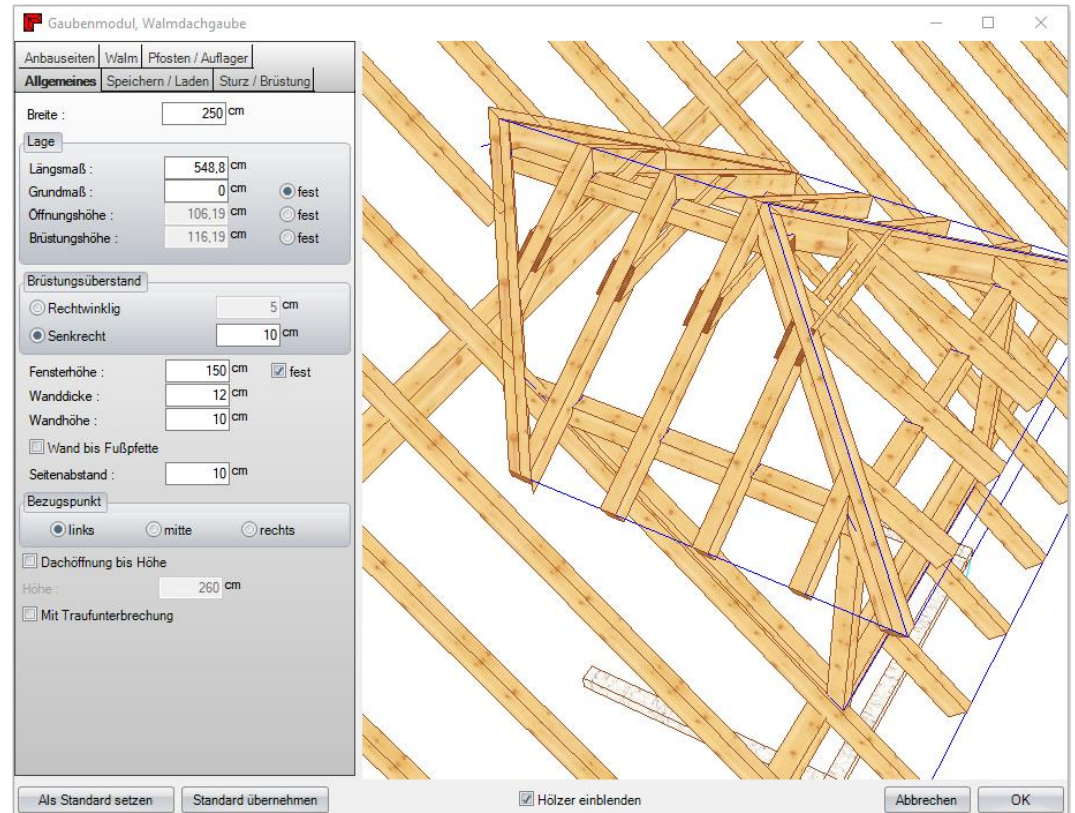
GAUBE SETZEN

Eine Gaube wird durch Auswahl des entsprechenden Buttons in der senkrechten Menüleiste gesetzt. Für das Beispiel wählen Sie die Walmdachgaube aus.

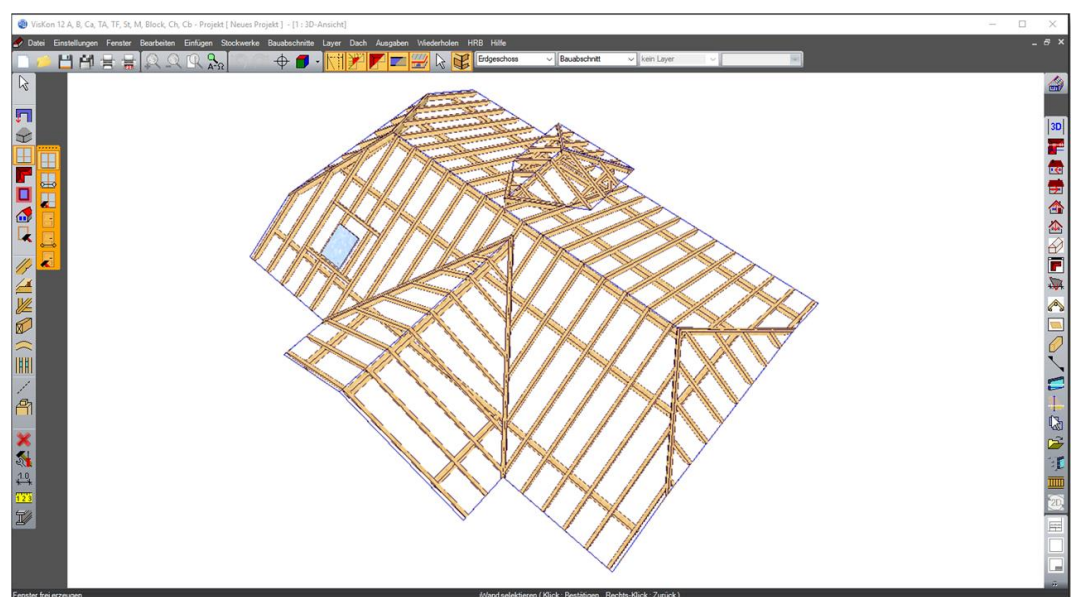


Die Walmdachgaube wird mit Hilfe der Maus auf der Hauptdachseite gegenüber des Anbaus gesetzt. Die Größe und der Abstand werden anschließend im Assistenten genau eingegeben.

Ihr erzeugtes Dach ist nach dem Setzen der Gaube fertiggestellt. Nachdem Sie nun noch die Sparren und Gaupenhölzer erzeugt haben, sollte das Projekt so aussehen:



Es können nun auch noch die Wände an das Dach angepasst und Fenster und Türöffnungen gesetzt werden.



PROFILZEICHNUNG ERSTELLEN

Jetzt kann auch die Profilzeichnung der Dachkonstruktion erstellt werden.

Dazu entweder unter dem Menüpunkt Fenster auf Neue 2D-Ansicht und dann auf Profilzeichnung klicken oder in der rechten Leiste den Button Profilzeichnung benutzen.

Als Nächstes auf die Dachfläche klicken, von der die Profilzeichnung erstellt werden soll.

Nach Eingabe des gewünschten Maßstabs erscheint die Profilzeichnung.

Hinweis: Es wird bereits der beste Maßstab errechnet und angezeigt. Die Dachlatteninformation sowie das Schriftfeld lassen sich mit Hilfe eines Rechtsklicks verschieben.

Neue Ansicht erzeugen:

Ansichtstyp :

Profilzeichnung: Hauptdach 1

Maßstab:

Errechneter Maßstab: 1 : 60

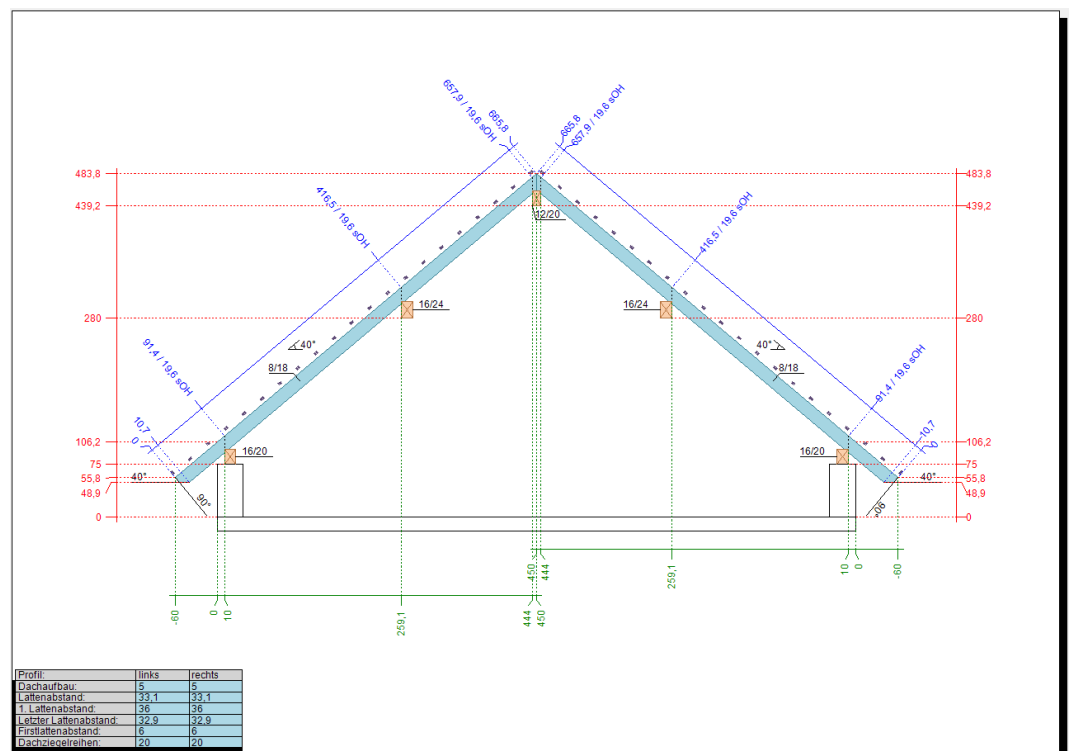
Gewünschter Maßstab: 1 : 60

☐ Hochformat
 ☒ Querformat

PDF24 PDF

Drucker

Abbrechen OK



EINGABEBEISPIEL 2: CARPORT

Grundeinstellungen

Die Eingabe des Projektes wird anhand des Eingabeassistenten durchgeführt. Die nachfolgenden Bilder und Daten sind Anhaltspunkte, die für das Beispiel relevant sind.

Als erster Schritt wird ein neues Projekt angelegt und eine Bodenplatte von 600 x 400 cm erzeugt. Es kann nun ein Name für das 3D-Fenster vergeben werden. Das folgende Fenster dient zur Eingabe der Projektdaten. Danach starten Sie den Dachassistenten und wählen als Grundrisstyp Rechteck einfach aus.

Es folgt die Auswahl der Satteldachform, dann des Satteldach flach. Es wird eine Größe von 600 x 400 cm gewählt. Bei der Profileingabe ist es wichtig, die Daten wie folgt zu übernehmen:

Hauptdach

Profil/Neigung | Sparren links | Sparren rechts | Fußpfette links | Fußpfette rechts | Mittelpfette links | Mittelpfette rechts | Zangen | Firstpfette

linke Seite

☐ Sichtdach Knicke ... 1

Neigung : 25

Profilbreite : 200

Überstand : 60

Traufhöhe : 224.365

Lattung/Dachaufbau Übertragen ==>

rechte Seite

☐ Sichtdach Knicke ... 1

Neigung : 25

Profilbreite : 200

Überstand : 60

Traufhöhe : 224.365

Lattung/Dachaufbau <== Übertragen

First

Höhe : 345.605

Draufsicht:

☐ Profilbreite fix 3D

☐ Sichtdachstuhl

Profil laden/speichern

Zeichnung :

200 200

Detail :

Querschnitt

Breite : 8 Dicke : 16

Sichtsparenabstand

Abstand : 2

First

☒ senkrecht ☐ Rückschnitt : 0

☒ Blattung

Seite Ausblättern

☐ links ☒ rechts

☐ Bohrung erzeugen Ø : 0.8

Traufenabschnitt

☒ rechtwinklig ☐ senkrecht

☐ waagrecht ☐ Winkel 25

☐ Profil

☐ Mit zweitem Abschnitt

☒ waagrecht ☐ Winkel 25

Abchnittlänge einseitig : 8

Kopfprofilierung Übertragen ==>

Detail :

☒ erzeugen ☐ geneigt ☐ Kerne begr.

Maße

Breite : 14

Dicke : 18

Aufholz rechth. : 13

Aufholz senk. : 14.344

Grundmaß : 0

Auflagehöhe : 220

Neigung : 0 Grad

Materialauswahl C24

Abtragung am Sparren

☒ keine ☐ unten ☐ oben

☐ unten Sichtsparen

☐ oben Sichtsparen

☐ Kerne am Sichtsparen

Obholz Sichtsparen berechnen

Kopfprofilierung Knagge erzeugen

Übertragen ==>

Detail :

☒ erzeugen ☐ geneigt ☐ Kerne begr.

Ausrichtung

☒ mittig ☐ Aufholz gleich

Maße

Breite : 14

Dicke : 18

Aufholz rechth. : 13

Aufholz senk. : 14.344

Auflagehöhe : 309.997

Neigung : 0 Grad

Materialauswahl C24

Abtragung am Sparren

☒ keine ☐ unten ☐ oben

☐ unten Sichtsparen

☐ oben Sichtsparen

☐ Kerne am Sichtsparen

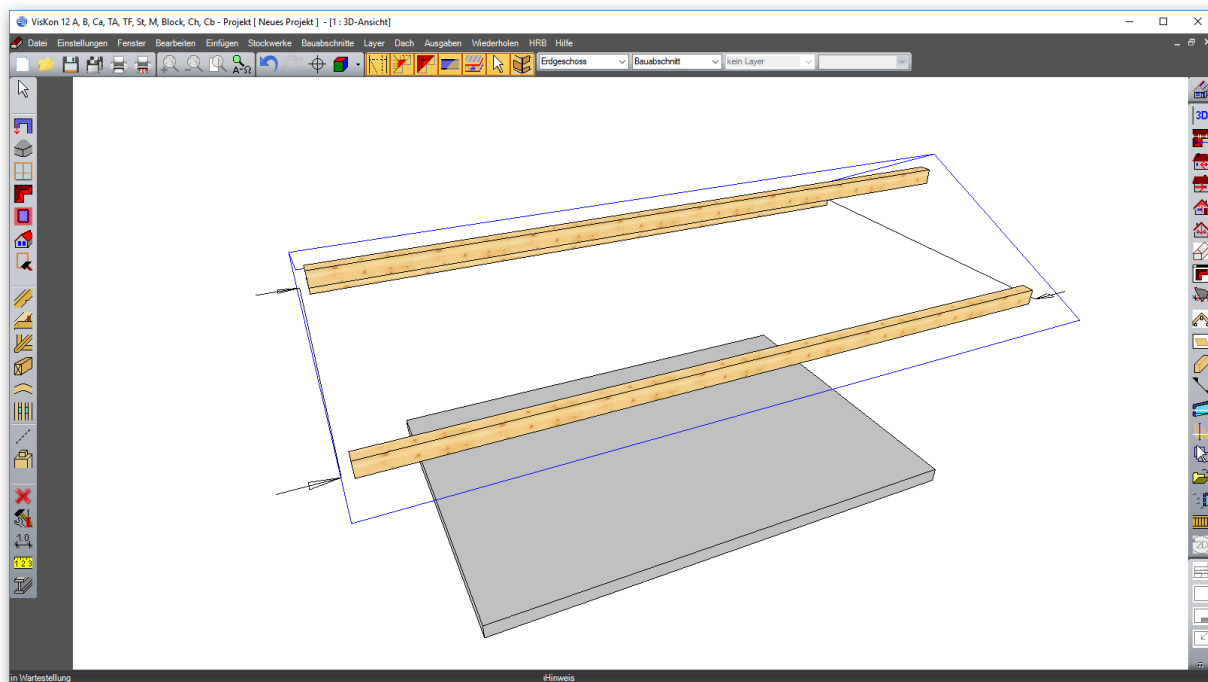
First

Rückschnitt : 0

Kopfprofilierung Firstläschen ...

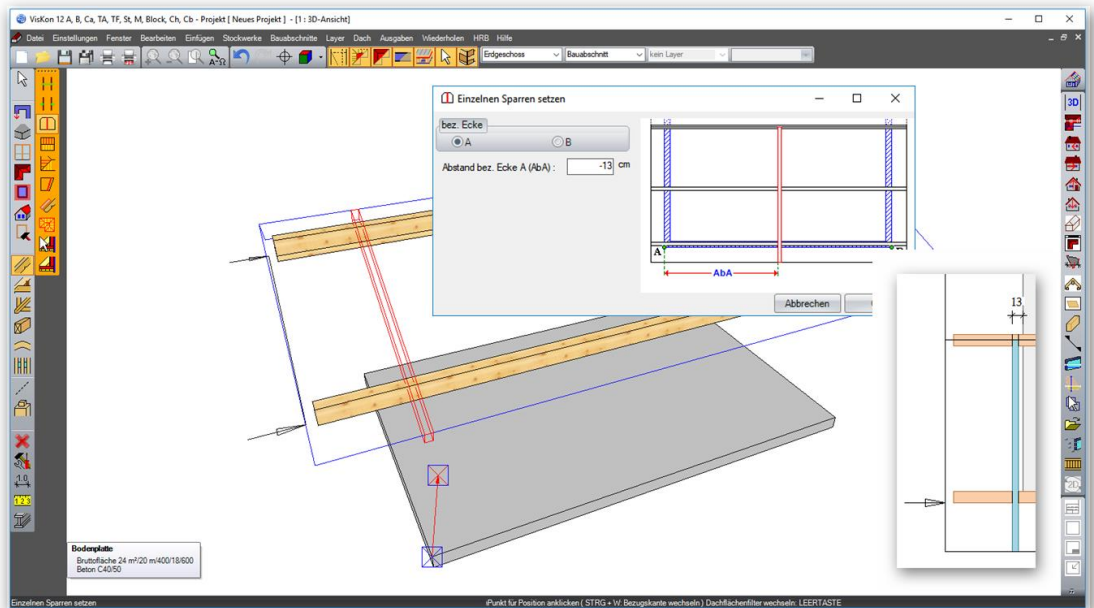
Die Ortsgangüberstände werden auf beiden Seiten auf 85 cm und 10 cm Schalungsüberstand gesetzt.

Im Schritt 6 automatische Holzkonstruktion wird auf die automatische Einteilung der Sparren verzichtet und der entsprechende Haken nicht gesetzt. Wenn Sie auf Fertigstellen klicken, hängt das Dach nun an der Maus und kann jetzt auf der Bodenplatte positioniert und abgesetzt werden.



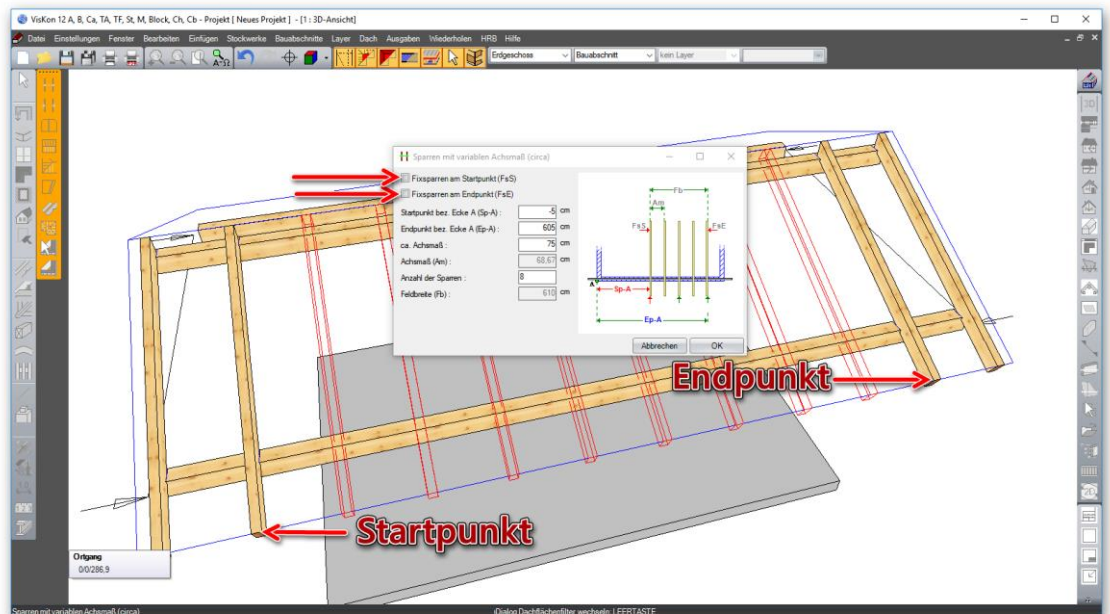
Sparrenlage

Als Nächstes wird die Sparrenlage erzeugt. Dazu die Funktion Sparren einfügen  Einzelholz auswählen und eine Dachseite anklicken. Der Sparren wird so gesetzt, dass 5 cm Abstand zwischen Sparren und Außenkante Wand entsteht. Am anderen Giebel wird der Sparren genauso gesetzt. Ein weiterer Sparren wird am Ende der Pfette gesetzt.



Der Bereich dazwischen wird mit der Funktion Teilen mit variablem Achsmaß aufgeteilt.

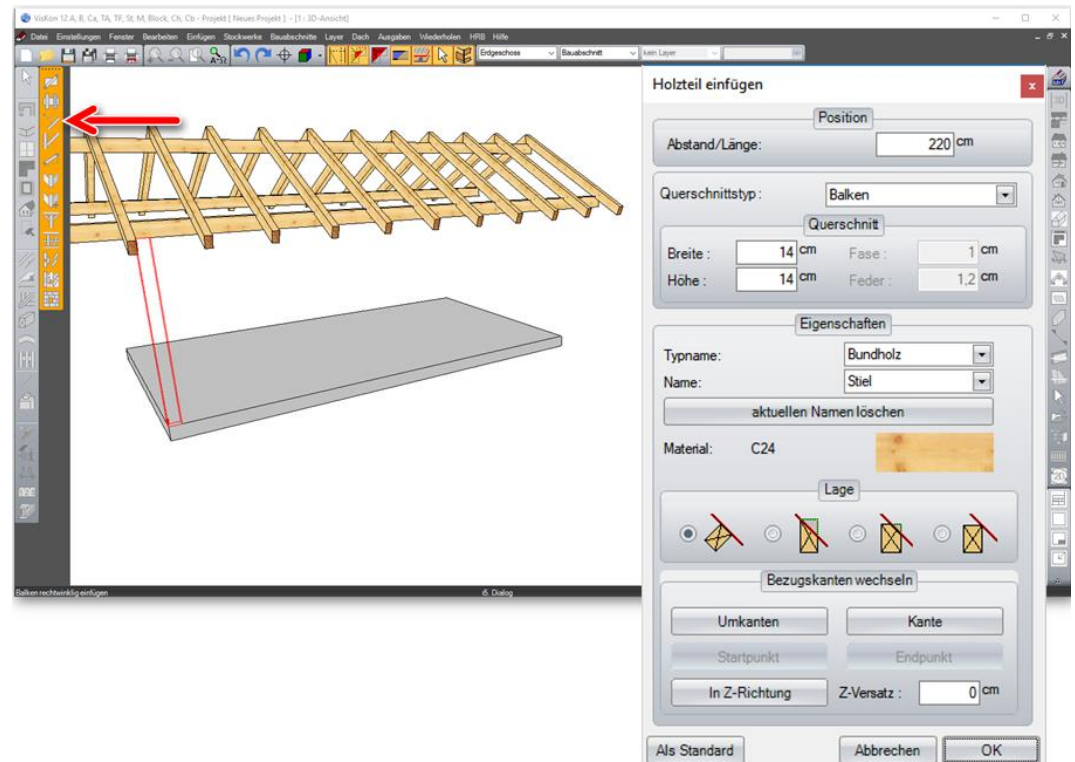
Nach Auswahl der Dachfläche den Start- und Endpunkt anklicken. Im Eingabefenster die Werte wie folgt übernehmen:



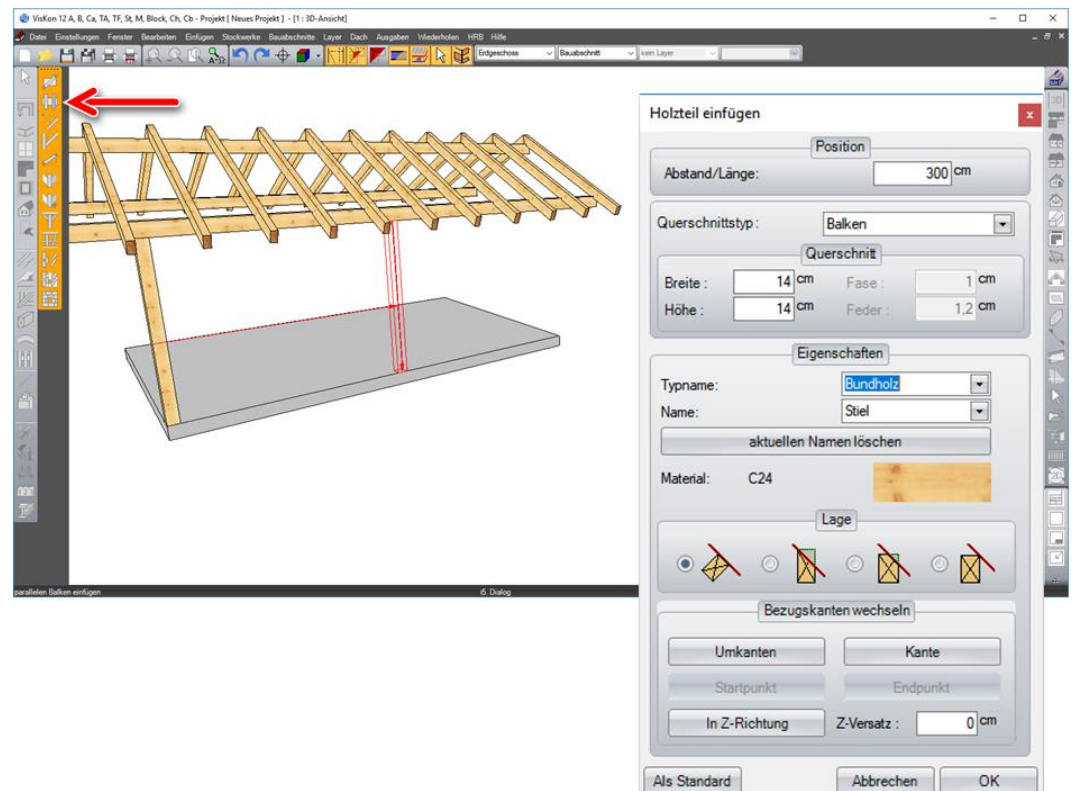
Nun werden die Sparren noch in die andere Dachseite kopiert. Dies geschieht mit der Funktion Sparren von Fläche in Fläche kopieren. Dazu erst die Fläche anklicken, aus der kopiert wird, und anschließend die Zielfläche.

Unterkonstruktion

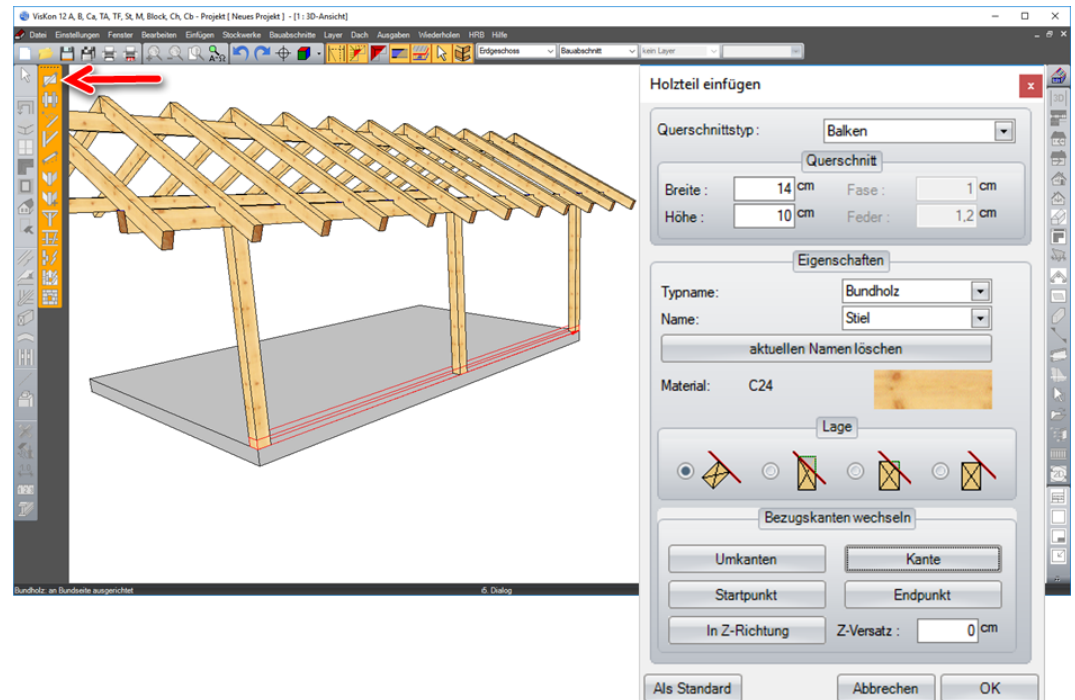
Als Nächstes wird die Unterkonstruktion, sprich die Säulen, die Schwellen sowie die Kopfbänder erzeugt. Eine Ecksäule wird mit der Funktion Holzbalken einfügen  rechtwinklig an Bundseite ausgerichtet erzeugt. Als Bundseite dient dabei die Außenfläche der Fußpfette und als Bezugskante die Unterkante der Pfette.



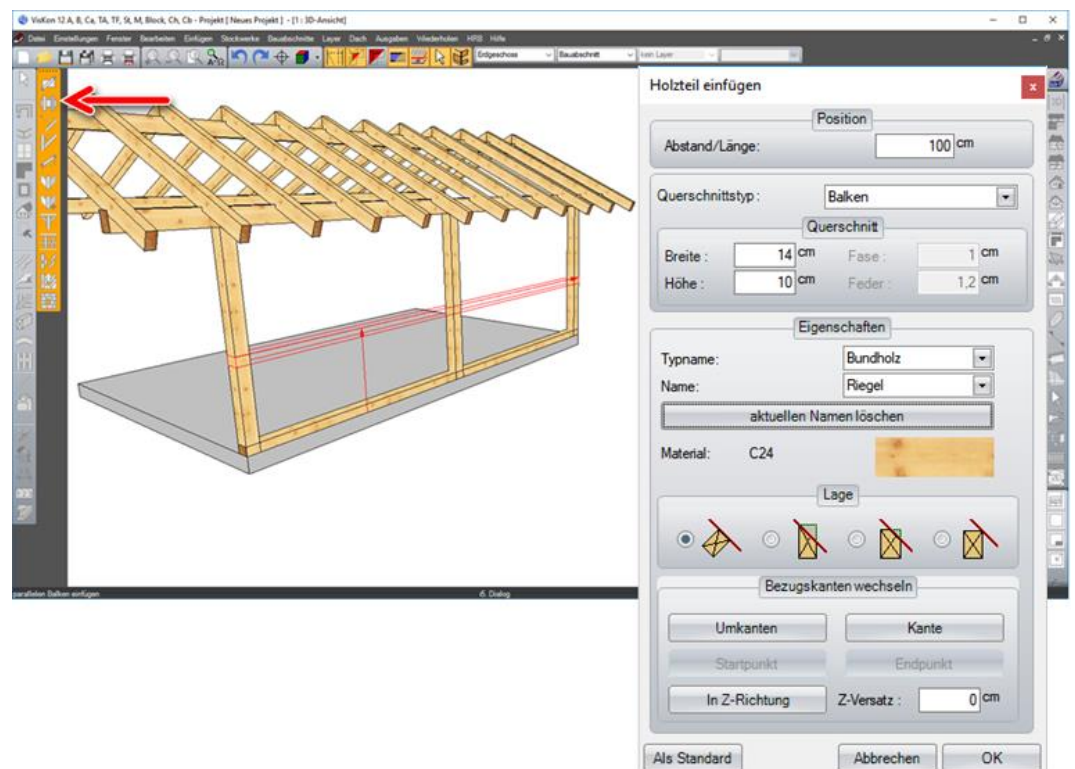
Eine weitere Ecksäule am rechten Giebel und eine Säule genau mittig wird über die Auswahl parallel an Bundseite ausgerichtet erzeugt. Die Bundseite bleibt gleich; als Bezugskante wird jedoch die Außenkante der bereits erzeugten Säule gewählt. Im Eingabefenster können die genauen Werte eingetragen werden.



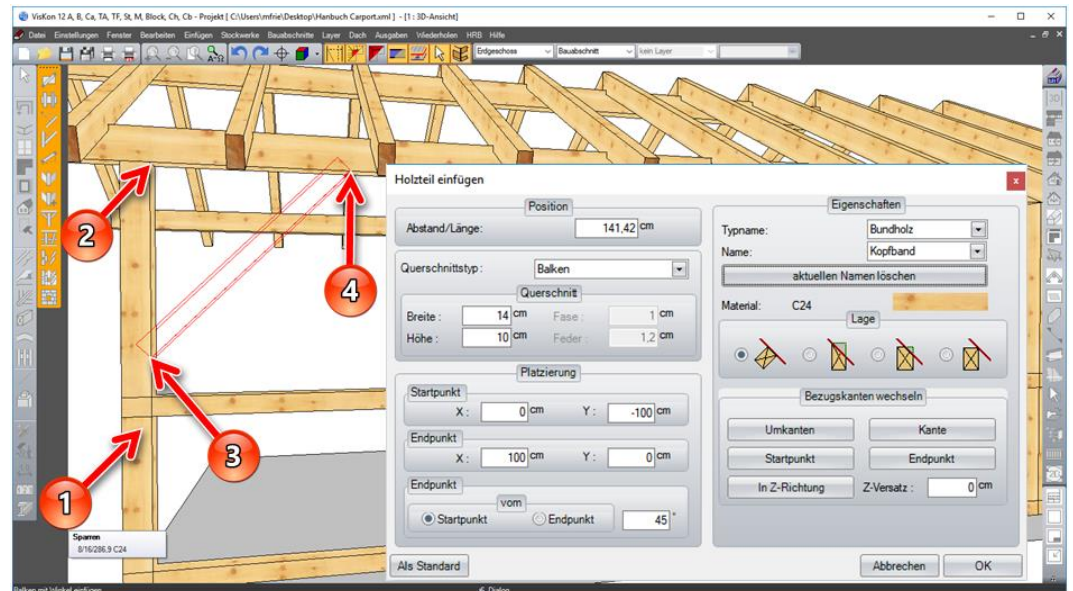
Zum Erzeugen der Schwelle werden die Wände ausgeblendet. Mit der Auswahl an Bundseite ausgerichtet wird die Schwelle über zwei Punkte erzeugt.



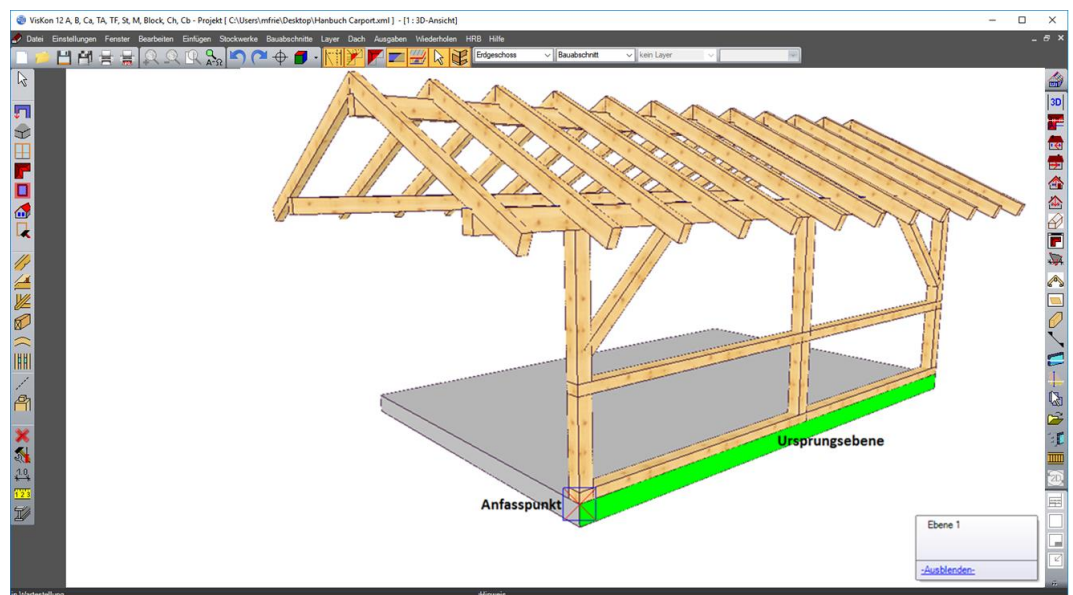
Ein weiteres „paralleles“ Holzteil wird erzeugt mit der Schwelle als Bezugskante und einem Abstand von einem Meter. Dieses wird als Riegel definiert.



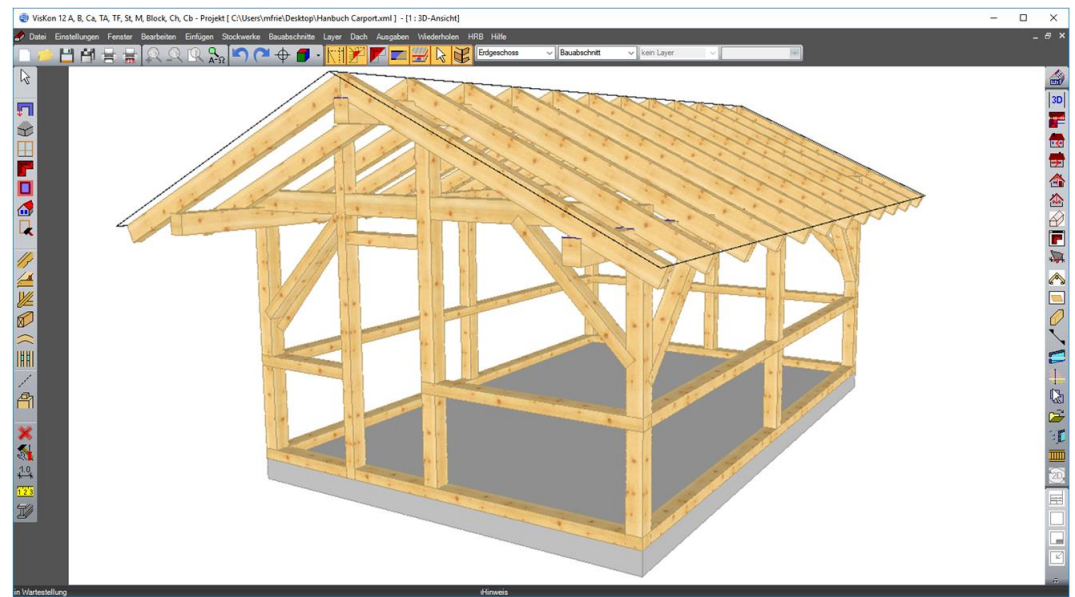
Nun werden noch zwei Kopfbänder mit Winkel an Bundseite ausgerichtet erzeugt. Die Werte können unten entnommen werden.



Die Unterkonstruktion kann nun mit der Kopierfunktion von dieser Seite des Carports in die Gegenüberliegende kopiert werden. Dazu werden die zu kopierenden Bauteile selektiert (rechte Maustaste selektieren, oder Selektierpfeil links oben) und mit einem Rechtsklick die Funktion Kopieren von Ebene in Ebene ausgewählt. Als Ausgangsebene dient die Seitenfläche der Bodenplatte und als Anfasspunkt das Eck der Bodenplatte. Die Zielebene ist dann dementsprechend die gegenüberliegende Seite der Bodenplatte; der Zielpunkt muss der Gleiche wie der in der Ursprungsebene sein.



Nun können mit der gleichen Vorgehensweise Schwellen, Säulen und Kopfbänder in den Giebelwänden erzeugt werden. Die Holzteile können nun auch angeschnitten oder mit Holzverbindungen versehen werden. Diese Funktionen werden weiter vorne im Handbuch beschrieben.



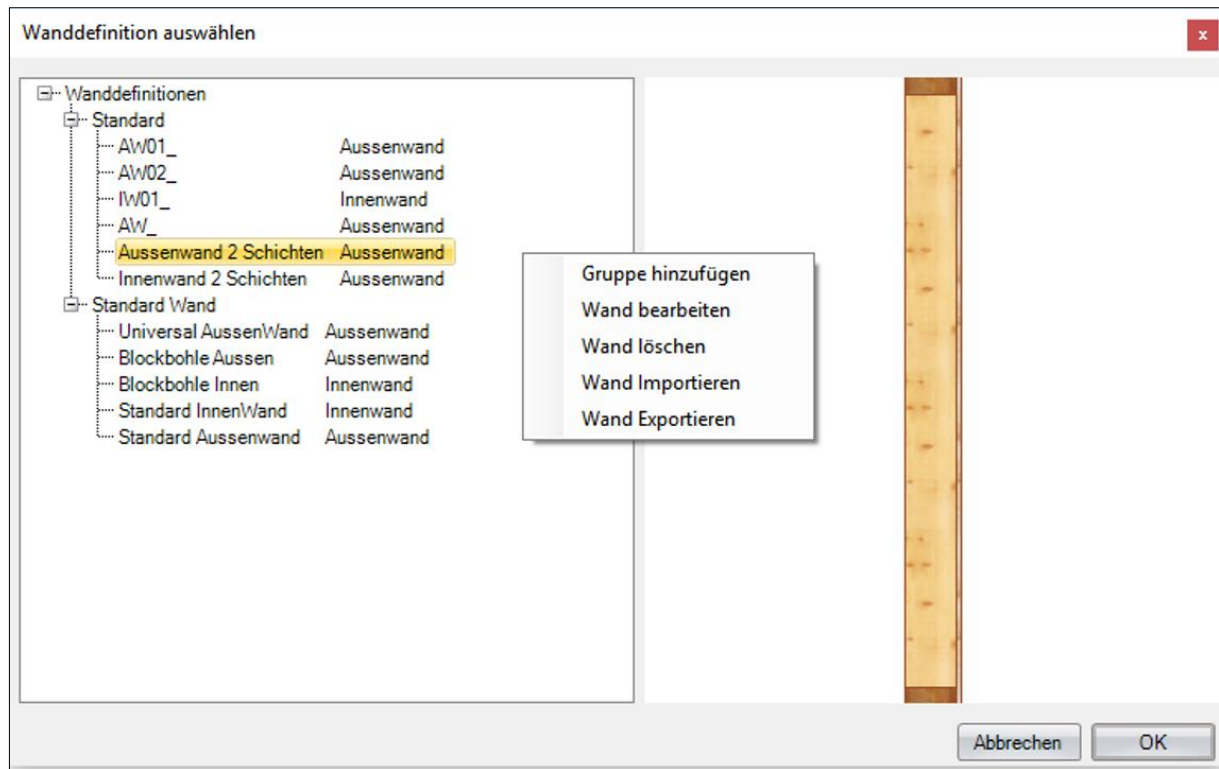
EINGABEBEISPIEL 3: HRB (SEKTOR A)

Viskon (Sektor A) bietet die Möglichkeit, Holzrahmenbauwände mit maximal zwei Schichten zu erzeugen und auszugeben. In diesem Eingabebeispiel wird ein Holzrahmenbauhaus erzeugt. Es werden Wände gezeichnet, Schichtdefinitionen zugewiesen, Dachflächen erzeugt, die Wände angepasst sowie Fenster und Türen gesetzt.

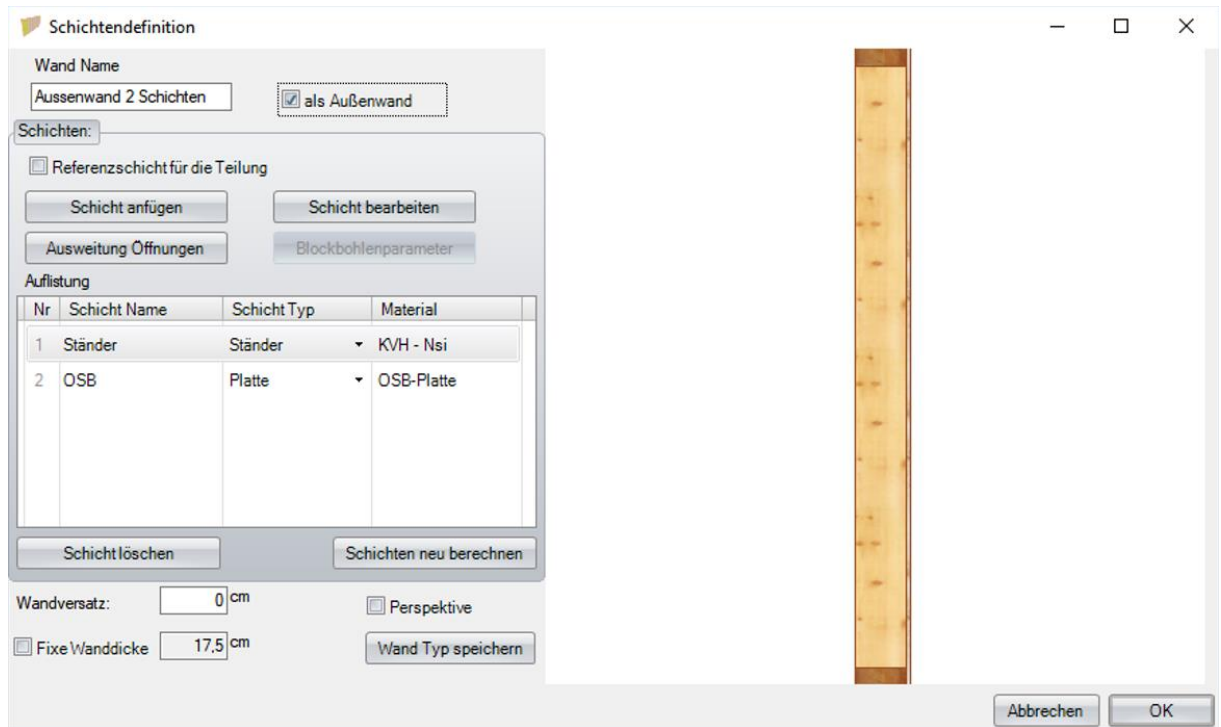


SCHICHTDEFINITION BEARBEITEN

Hier hat man die Möglichkeit, bereits vorhandene Schichtdefinitionen zu bearbeiten. Dazu wählen Sie unter **HRB / Einstellungen / Schichtdefinition bearbeiten** oder den entsprechenden Button. Im Fenster wählen Sie dann den gewünschten Wandtyp und bestätigen diesen mit OK. Für das Eingabebeispiel verwenden wir den bereits vorhandenen Typ Aussenwand 2 Schichten.



In diesem Dialog werden die Einstellungen der ausgewählten Wanddefinition aufgezeigt. Mit einem rechtsklick in das Auswahl Fenster können Sie neue Gruppen anlegen oder Löschen, eine vorhandene Schichtdefinition bearbeiten, nicht mehr benötigte Wandsysteme Löschen oder für ein weiteres Visikon System Importieren und Exportieren.



Wand Name: Hier kann ein Name für den jeweiligen Wandtyp eingegeben werden.

Als Außenwand: Auswahl, ob der neue Wandtyp als Außenwand bezeichnet wird.

Aktuelle Schicht: Anzeige des Schicht Namens und Schicht Typs der ausgewählten Wandschicht.

Schicht bearbeiten: Öffnet das Dialogfenster zum Bearbeiten der Schicht (siehe Eingabebeispiel).

Schicht anfügen: Fügt eine neue Schicht an der Innenseite der bereits vorhandenen Schicht an.

Ausweitungen Öffnungen: Einstellungen für die Ausweitungen von Öffnungen in den jeweiligen Schichten (nur Sektor B).

Material auswählen: Öffnet das Auswahlfenster, um ein Material zu vergeben.

Auflistung: Hier werden alle Schichten der Wand aufgelistet.

Schicht löschen: Löscht die ausgewählte Wandschicht.

Wandversatz: Hier kann ein Versatz eingegeben werden, um die ganze Wand zu versetzen.

Fixe Wanddicke: Anzeige der berechneten Wanddicke oder Setzen einer fixen Wanddicke.

Perspektive: Vorschau mit versetzten Schichten im 3D-Modell.

Wand Typ speichern: Abspeichern der Wanddefinition.

Schicht: 1 [Aussenwand 2 Schichten] X

Nr.	Schicht Name	Schicht Typ		
1	Ständer	Ständer	<<	>>

Schichtparameter

Dicke: cm Starthöhe +/-: cm Überstand +/-: cm

Elementparameter

Bauteil

Breite: cm

☐ Dämmung

Querschnittstyp:

Querschnitt

Breite: cm Fase: cm

Höhe: cm Feder: cm

Teilung

Achsmaß: cm

1. Achsmaß: cm

Schwelle

Anzahl:

Querschnittstyp:

Querschnitt

Breite: cm Fase: cm

Höhe: cm Feder: cm

Rähm

Anzahl:

Querschnittstyp:

Querschnitt

Breite: cm Fase: cm

Höhe: cm Feder: cm

Schicht: 2 [Aussenwand 2 Schichten] X

Nr.	Schicht Name	Schicht Typ		
2	OSB	Platte	<<	>>

Schichtparameter

Dicke: cm Starthöhe +/-: cm Überstand +/-: cm

Elementparameter

Bauteil

Breite: cm

Teilung

Achsmaß: cm

1. Achsmaß: cm

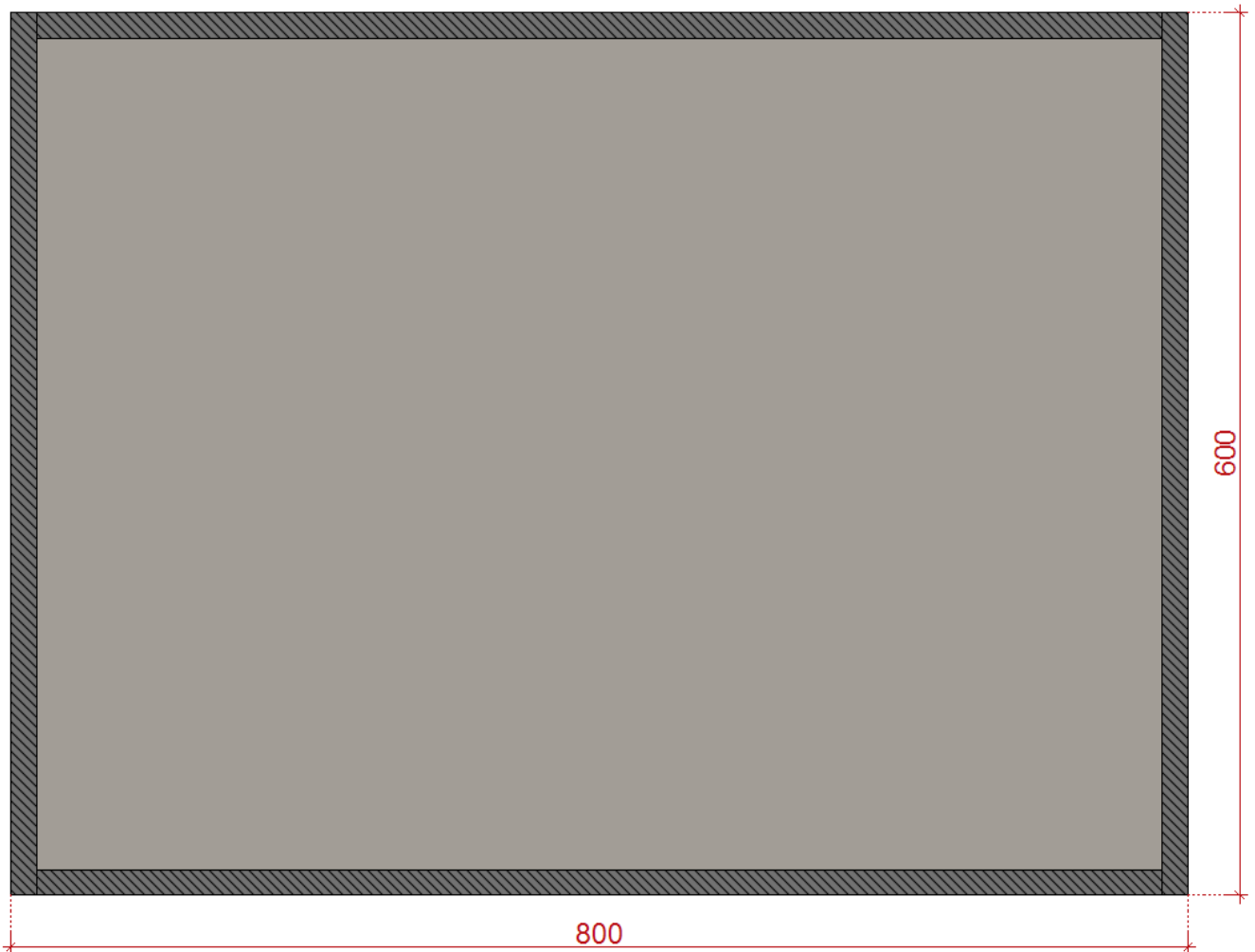


WANDEINGABE

Nach Festlegen des Wandaufbaus werden die Wände erzeugt.

Hinweis: Um Außenwände und Innenwände besser bearbeiten zu können, macht es evtl. Sinn, diese in getrennte Bauabschnitte zu legen.

Die Eingabe der Wände erfolgt entweder in der 3D- oder 2D-Ansicht. Die Wanddicke kann aus der Schichtendefinition entnommen und mit einem Rechtsklick auf das Wandsymbol voreingestellt werden. Hier sollte auch gleich die richtige Wandhöhe eingestellt werden.





ZUWEISEN DER SCHICHTDEFINITION

Ist die Eingabe der Wände abgeschlossen, muss den Wänden die gewünschte Schichtdefinition zugewiesen werden. Dies passiert über **HRB / Wände / Wandeingabe** oder dementsprechenden Button. Es erscheint ein Fenster, in dem alle Wände aufgelistet sind.

Nr	Start_X	Start_Y	End_X	End_Y	Länge	Winke	Höhe	Wandname
1	0	0	800	0	800	0	280	Aussenwand 2 Schichten
2	800	0	800	600	600	90	280	Aussenwand 2 Schichten
3	800	600	0	600	800	180	280	Wand
4	0	600	0	0	600	270	280	Wand

Hier die einzelnen Wände bei Wandname anklicken und den Schalter Ändern anklicken. Es öffnet sich der Dialog mit den verfügbaren Wandtypen. Hier den gewünschten Wandtyp auswählen und mit OK bestätigen. Es können zusätzlich alle Werte der einzelnen Wände geändert werden. Eine Änderung muss jeweils mit Ändern bestätigt werden.

Nach Klick auf OK wird der Schichtaufbau der Wände sichtbar. Eventuell müssen die Wandschichten eingeblendet werden. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Schalter Wände an/aus in der oberen Menüleiste. In dem Auswahlfenster können Sie die Konturen der Schichten ein- oder ausblenden oder nur einzelne Schichten auswählen, die angezeigt werden sollen.

Wand-/Deckenschichten

☒ Wandachse

Wandschichten

☒ mit Konturen ☐ Transparent

☒ Schicht 1 ☒ Schicht 6

☒ Schicht 2 ☒ Schicht 7

☒ Schicht 3 ☒ Schicht 8

☒ Schicht 4 ☒ Schicht 9

☒ Schicht 5 ☒ Schicht 10

☒ Massivplatten ☒ Schornsteine

Auswahl Schichttypen

☒ Massiv/Universal

☒ Platte

☒ Ständer

☒ Blockbohle

☒ Lattung

☒ Schalung

☒ Holzmassivplatte

Fenster

☒ Fenster

☒ Rahmen

☒ Laibung

☒ Fensterbank

☒ Griff

Türe

☒ Türen

☒ Rahmen

☒ Zarge

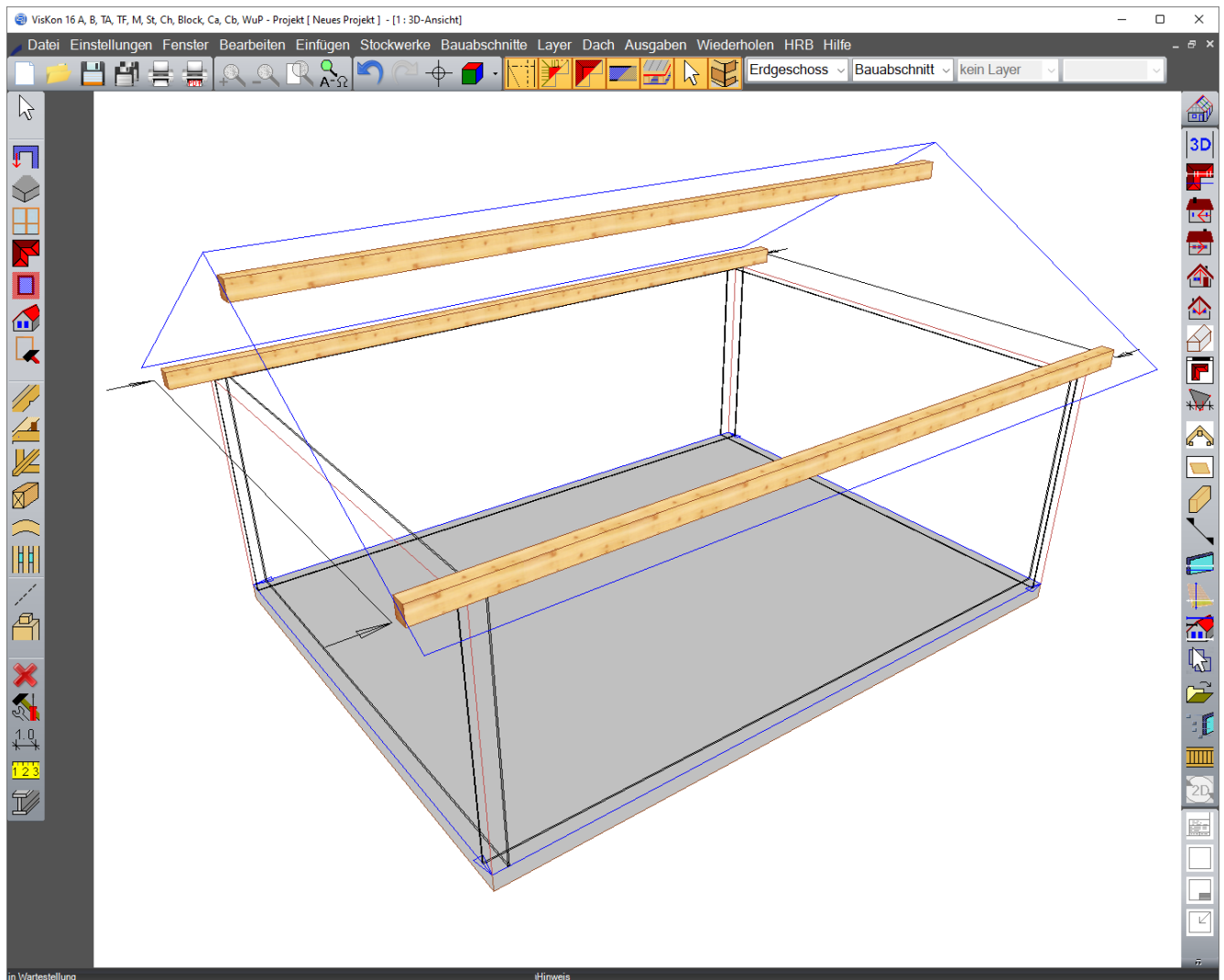
☒ Schwellenbrett

☒ Griff



DACH ERZEUGEN

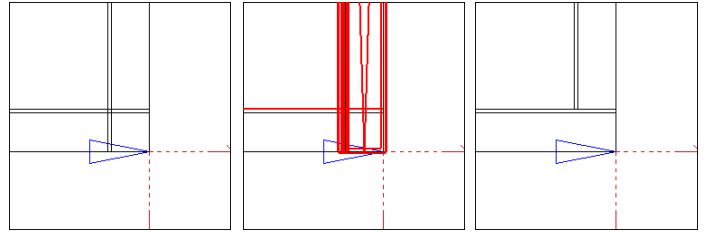
Als Nächstes wird das Dach über die freie Eingabe erzeugt. Dazu wählen Sie im Dachmenü die Funktion **Hauptdach erzeugen** und klicken auf die Außenkanten der beiden Traufwände. Mit der Funktion **Ortgang erzeugen** definieren Sie an den Giebelwänden den Ortgang. Die Abmessungen der Holzkonstruktion und Profildaten sind in diesem Fall nicht relevant.





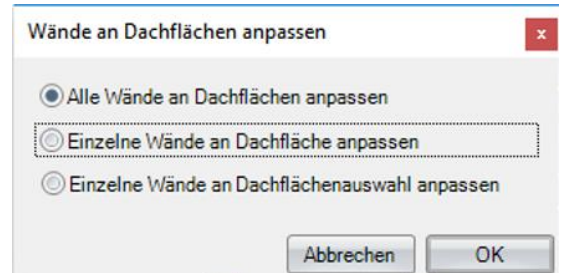
WANDSCHICHTEN VERSCHNEIDEN

Um eine gewünschte Eckverbindung zu erzeugen, müssen im Sektor A die Wandschichten einzeln angepasst werden. Die einzelnen Schichten können über die Funktion Anschmiegen/Abschneiden verlängert oder verkürzt werden.

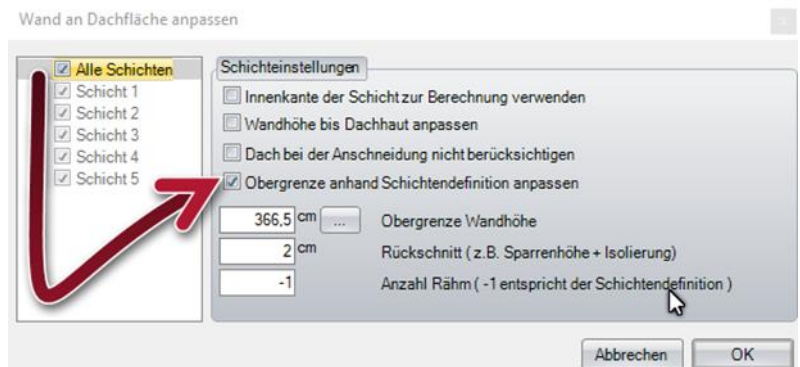


WÄNDE ANS DACH ANPASSEN

Mit dieser Funktion können Wände (Massiv oder HRB) an eine Dachfläche angepasst werden. Diese müssen sich im selben Stockwerk befinden wie das Dach. Es kann über die Dialogbox ausgewählt werden, ob alle Wände oder nur einzelne Wände an das Dach angepasst werden sollen. Soll nur eine einzelne Wand angepasst werden, muss diese angeklickt werden. Einzelne Wände lassen sich außerdem auch nur an bestimmte Dachflächen anpassen. Dies kann z.B. nützlich sein bei der Anpassung von Traufwänden, die auf eine Gaupe treffen würden. Zusätzlich kann die Anpassung nur auf einzelne Schichten angewandt werden.

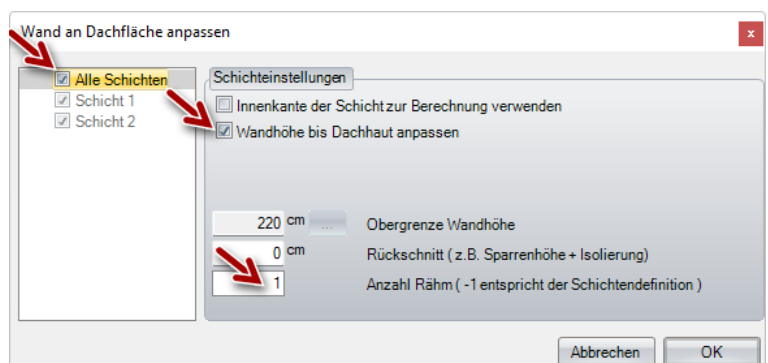


Nach Bestätigung mit OK kann im nächsten Fenster zunächst ausgewählt werden, für welche Schicht die Anpassung vorgenommen werden soll. Der Schichtaufbau verläuft von außen nach innen entsprechend der Schichtdefinition (siehe dazu Funktion Neue Schichtdefinition erstellen). Wird keine Anpassung an die Dachhaut gewünscht, kann der Haken bei Wandhöhe bis Dachhaut anpassen entfernt und bei Obergrenze Wandhöhe die entsprechende Höhe eingegeben werden. Für die Anpassung von Zwischenwänden kann auch die Innenkante der Schicht für die Anpassung verwendet werden. Es kann außerdem ein Rückschnitt zur Dachhaut eingestellt werden oder die Anzahl der Rähm abweichend zur Schichtdefinition eingegeben werden.

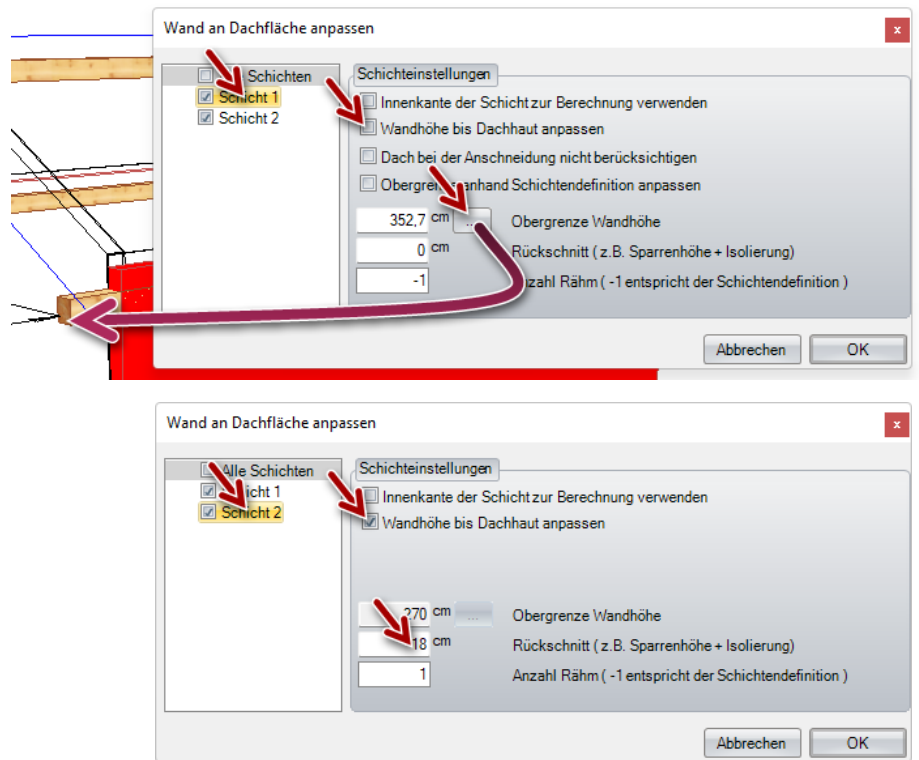


Mit Obergrenze anhand Schichtdefinition anpassen, kann die Wandanpassung mit dem im Schichtensystem hinterlegten Rücksprüngen an die Dachfläche vorgenommen werden.

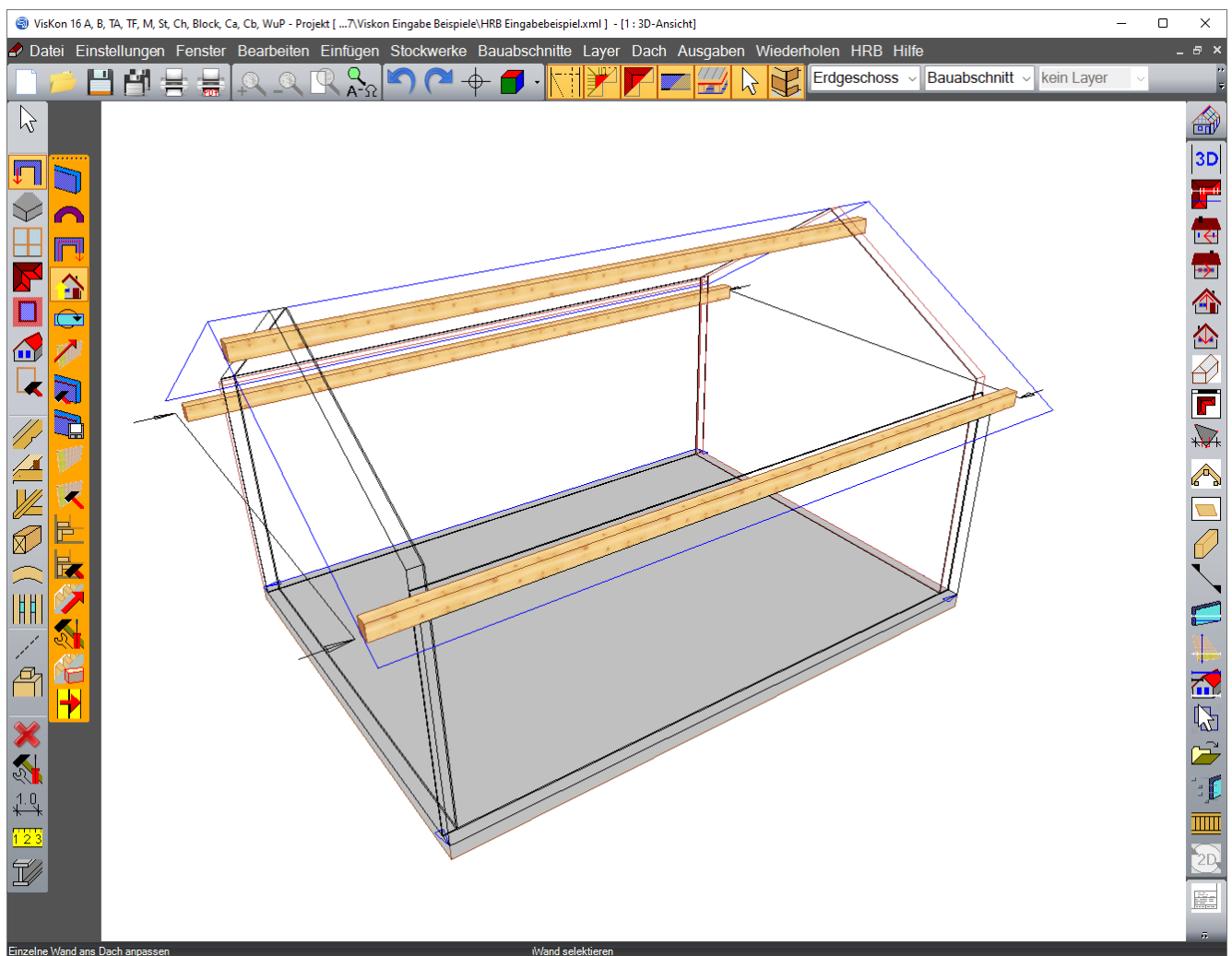
Beispiel Giebelwand:



Beispiel Traufwand:



Viskon Projekt nach der Wandanpassung:





TEILUNG ERZEUGEN

Nachdem die Wände ans Dach angepasst worden sind, kann die Teilung erzeugt werden.

Oder klicken Sie unter HRB Teilung Teilung erzeugen auf Einzelne Wand und dann auf eine Wand im Projekt. Im folgenden Fenster können noch Einstellungen vorgenommen werden. Haben Sie alle Werte eingegeben, klicken Sie auf OK. Durch Anklicken der nächsten Wand erzeugen Sie auch hier die Teilung.

Teilungsart: Hier kann ausgewählt werden, ob ein festes oder variables Teilungsmaß verwendet wird.

Bezugspunkt: Bestimmt den Startpunkt für die Teilung. Die Wand wird dabei von der Außenseite gesehen.

Automatische Teilung: Auswahl, welche Schicht automatisch ausgeteilt werden soll. Hierzu kann die Bezugsschicht für die Ausrichtung der Plattenstöße gewählt werden. Ist hier eine Schicht nicht ausgewählt, kann diese manuell ausgeteilt werden.

Manuelle Teilung: Hat man eine Schicht bei Automatische Teilung nicht gewählt, kann diese über den Button Austeilen und durch Anklicken zweier Punkte im Projekt manuell ausgeteilt werden. Diese Teilung lässt sich über die Werte bei Start-X und End-X sowie über die Stückzahl verändern. Die Schicht, die geteilt werden soll, muss unter aktive Schicht eingestellt werden. Die Teilung kann in einer Wand auch mehrfach ausgeführt werden. Über den Button Löschen kann diese Teilung wieder gelöscht werden (nur Sektor B).

Parameter (aktive Schicht): Einstellen der Abstandsmaße der einzelnen Bauteile der eingestellten Schicht. Zudem lassen sich hier ein Startbauteil und ein Endbauteil auswählen.

Alle Schichten: Legt fest, ob der Bezugspunkt (Links, Mitte, Rechts) für alle Schichten gelten soll.



FENSTER- UND TÜRÖFFNUNGEN

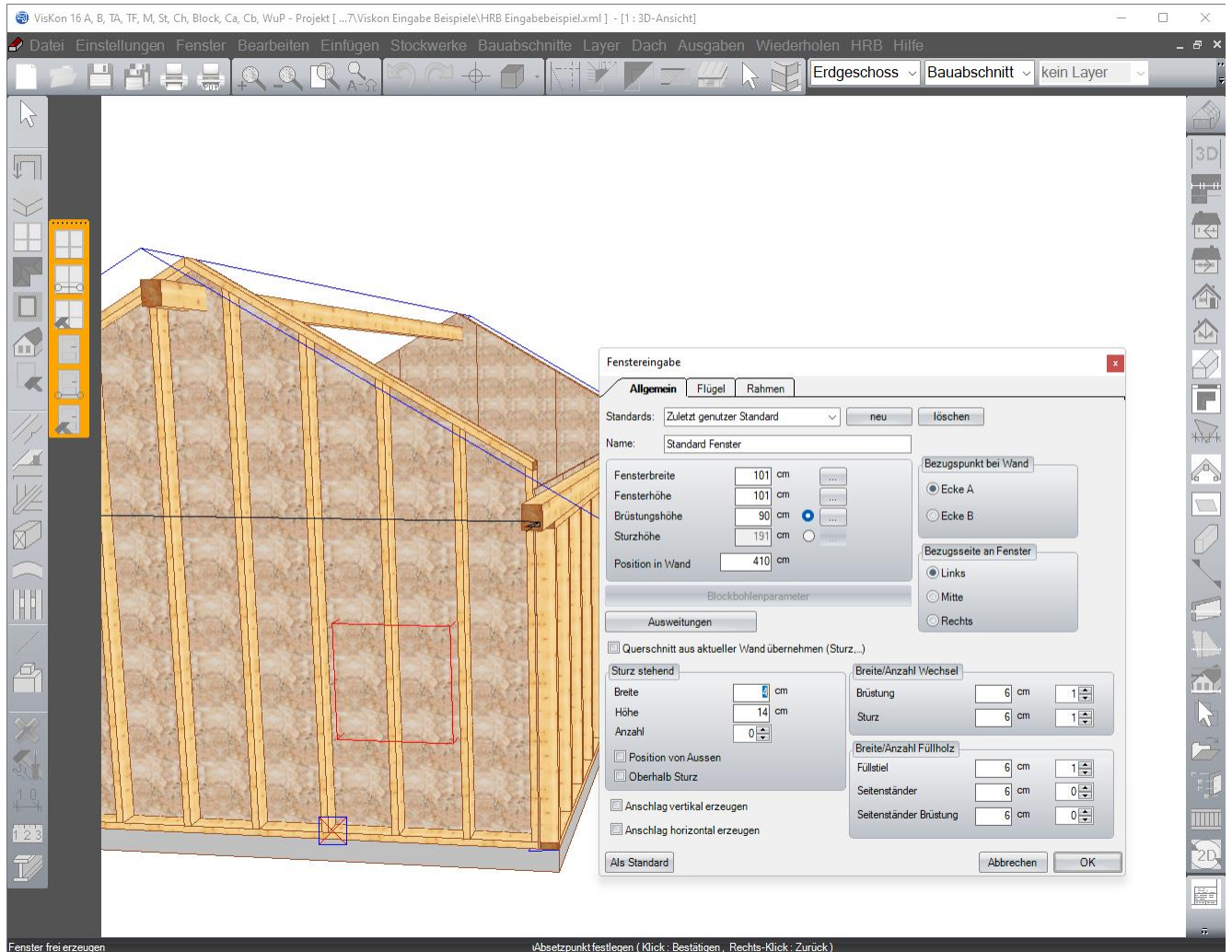
Haben Sie die Teilung erzeugt, können nun noch Fenster- und Türöffnungen erzeugt werden.



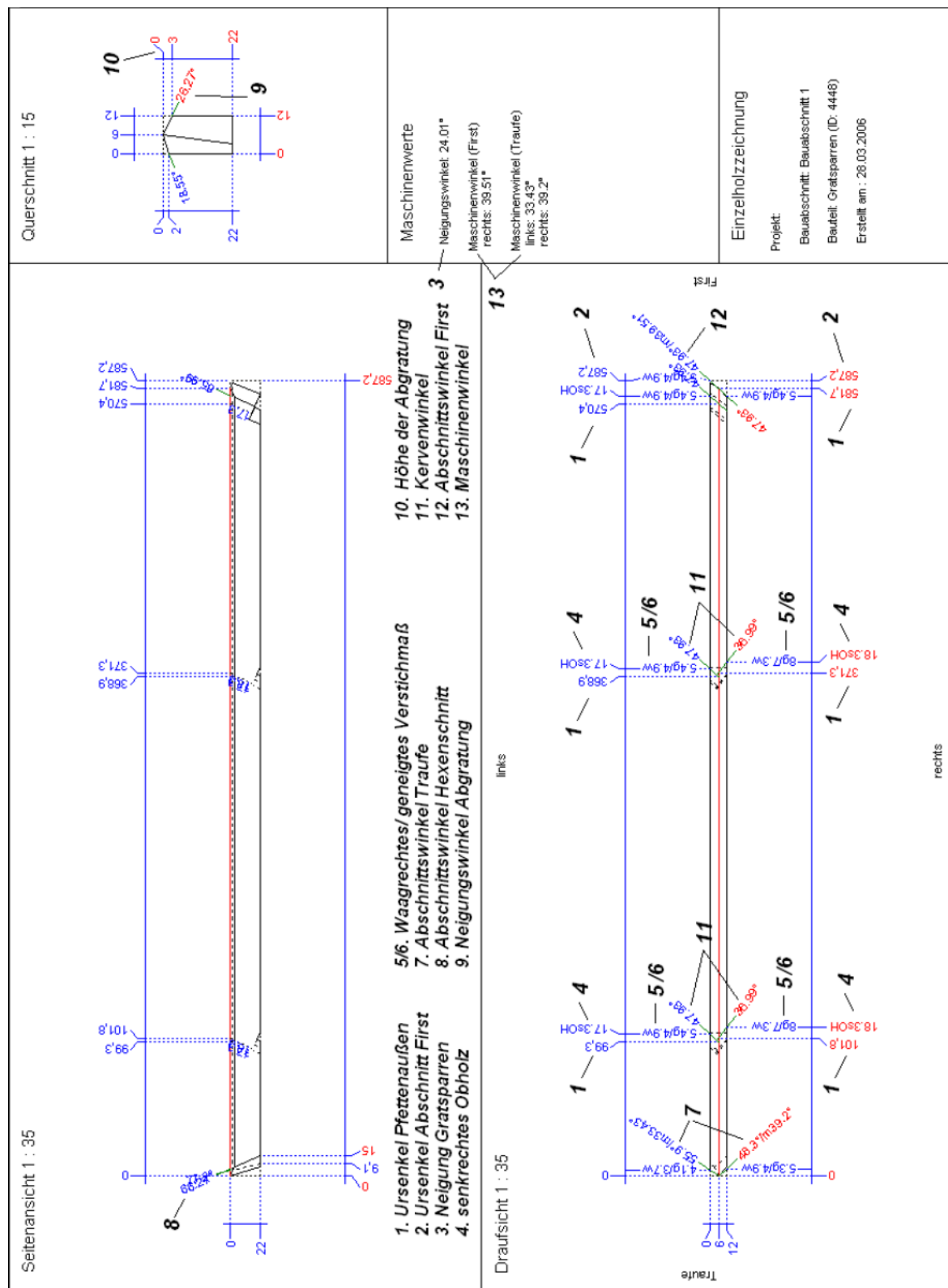
Dies erfolgt entweder über das Menü Elemente unter HRB oder dem entsprechenden Button in der linken Menüleiste.

Die Fenster- und Türöffnungen können „frei“ mit der Maus abgesetzt werden. Anschließend öffnet sich der Eingabedialog zur genauen Positionierung. Hier können dann Größe, Abstand, usw. eingegeben werden.

Analog dazu erfolgt die Eingabe von Türöffnungen.

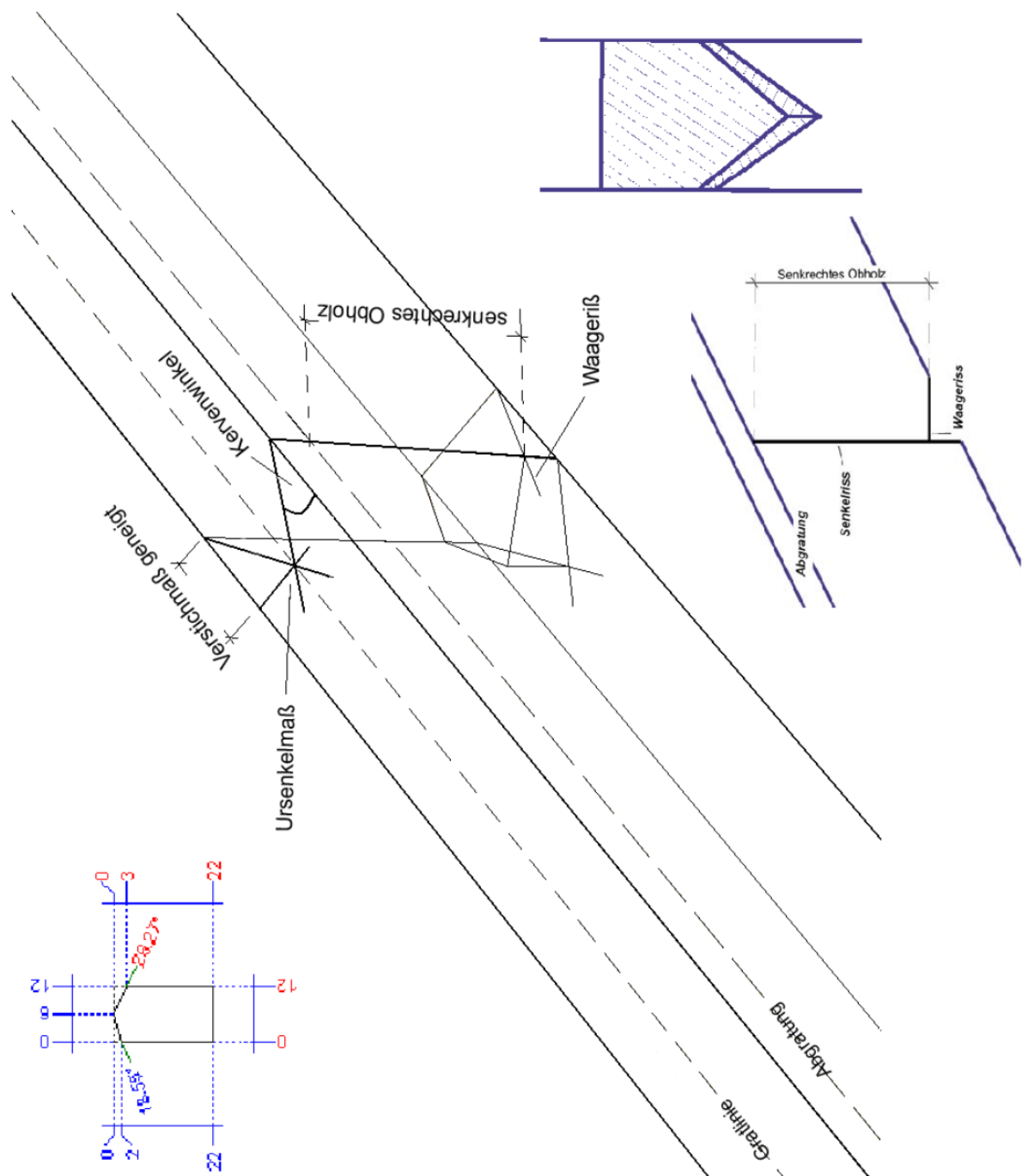


Das folgende Kapitel beschreibt das Anreißen von Grat- und Kehlsparren.



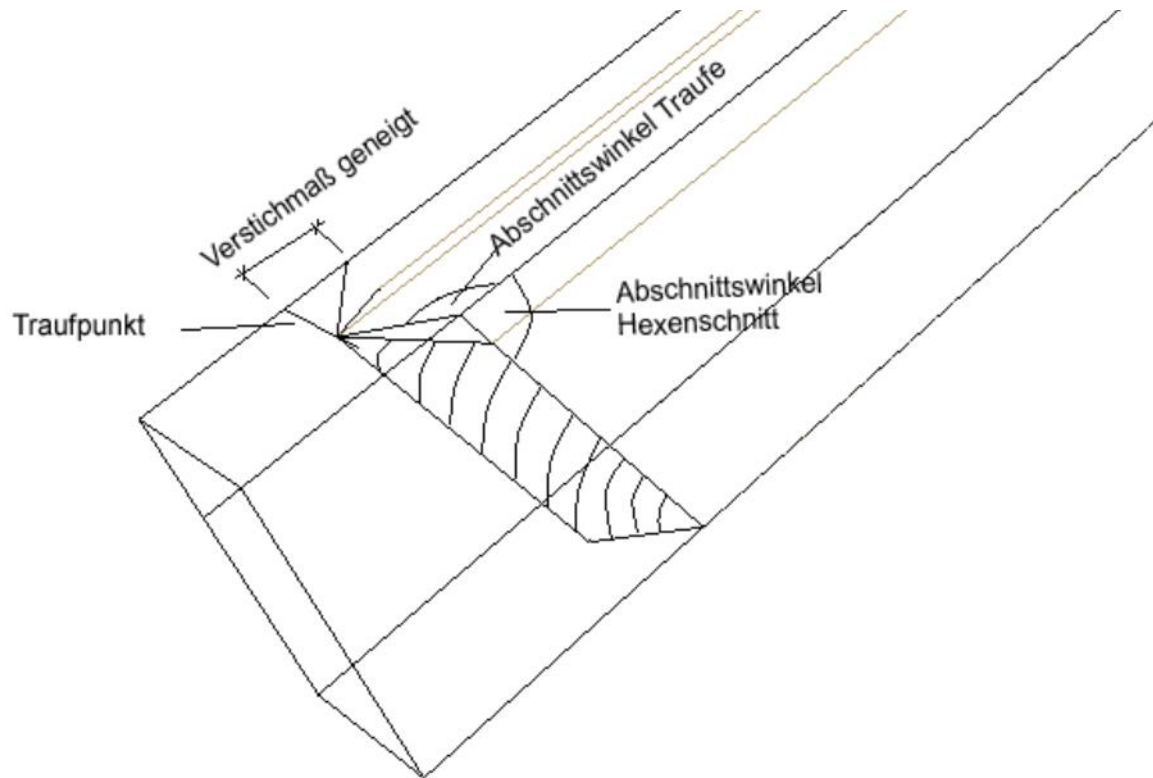
Anreißen einer Gratsparrenkerve

1. Als Erstes tragen Sie auf der Oberseite des Gratsparrens die Gratlinie an. Diese kann entweder mittig (gleich geneigte Dachflächen) oder außermittig (ungleich geneigte Dachflächen) liegen.
2. Danach legen Sie einen Nullpunkt am Traufende des Gratsparrens fest und übertragen die Ursenkelmaße der Kerven und Abschnitte aus der Profilzeichnung an die Gratlinie.
3. Durch den so entstandenen Schnittpunkt ziehen Sie Linien mit dem entsprechenden Kervenwinkel zur Außenseite des Gratsparrens.
4. Von diesen Punkten bringen Sie den Senkelriss (= Gratneigung) an der Außenseite des Gratsparrens an.
5. Als Nächstes reißen Sie die Abgratung auf dem Holz auf.
6. Jetzt legen Sie das senkrechte Obholz, ausgehend von der Abgratung, am Senkelriss fest.
7. Anschließend ziehen Sie den Waageriss durch den entstandenen Schnittpunkt und reißen ihn an der Unterseite des Gratsparrens winklig an.
8. Nun tragen Sie an der Unterseite des Gratsparrens, ausgehend von den Senkelrissen, die entsprechenden Kervenwinkel an.



Anreißen des Traufabschnittes

1. Ausgehend vom bereits festgelegten Traufpunkt werden an der Oberseite des Gratsparrens die Abschnittswinkel der Traufen nach außen angerissen.
2. An der Kante werden die Abschnitte mit den dazugehörigen Winkeln nach unten gezogen.
3. Jetzt können an der Unterseite ebenfalls die Abschnittswinkel der Traufe angerissen werden.
4. Bei ungleich geneigten Dächern muss auf die Verwendung des richtigen Winkels geachtet werden.

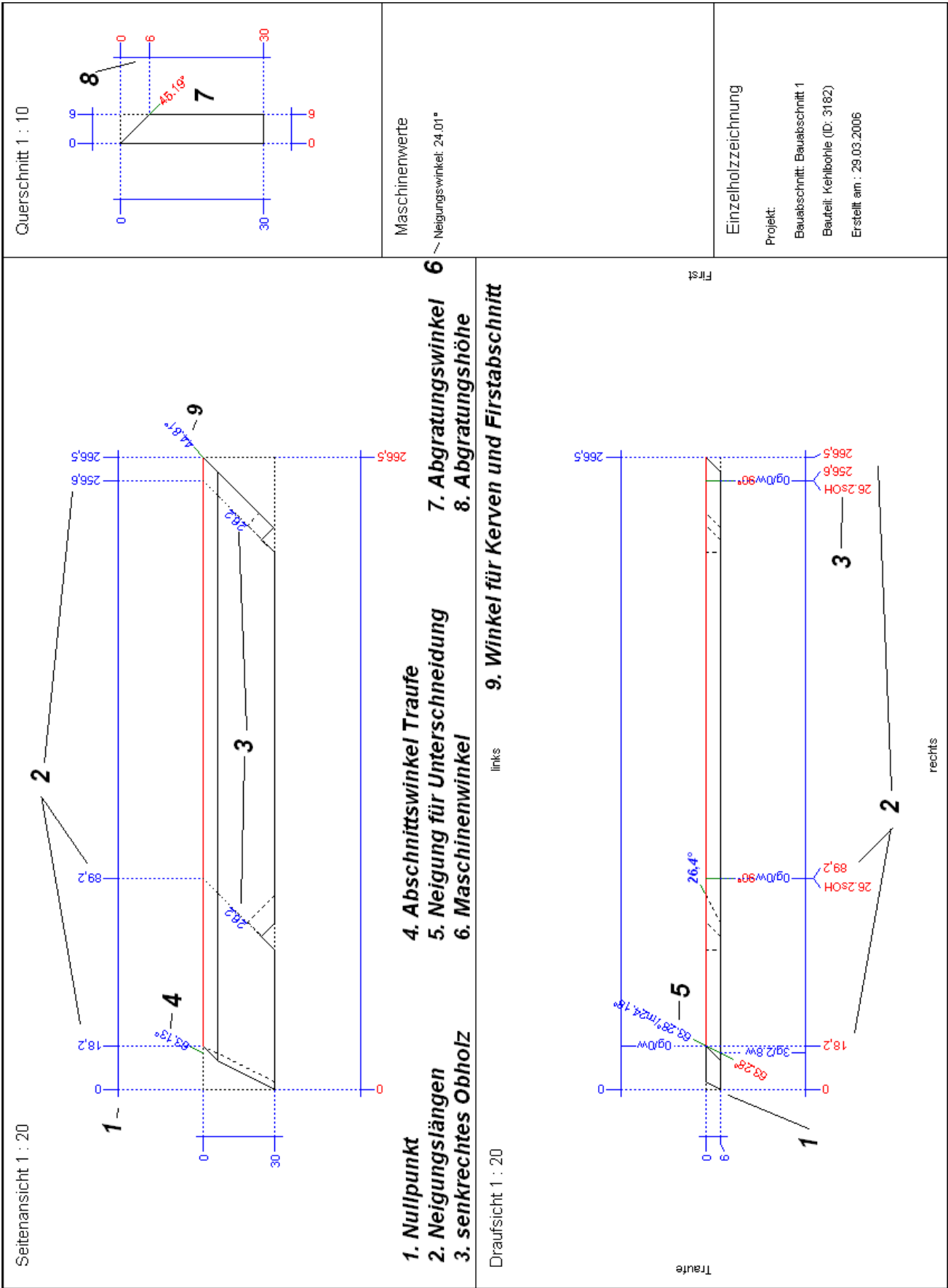


Anreißen des Firstabschnittes

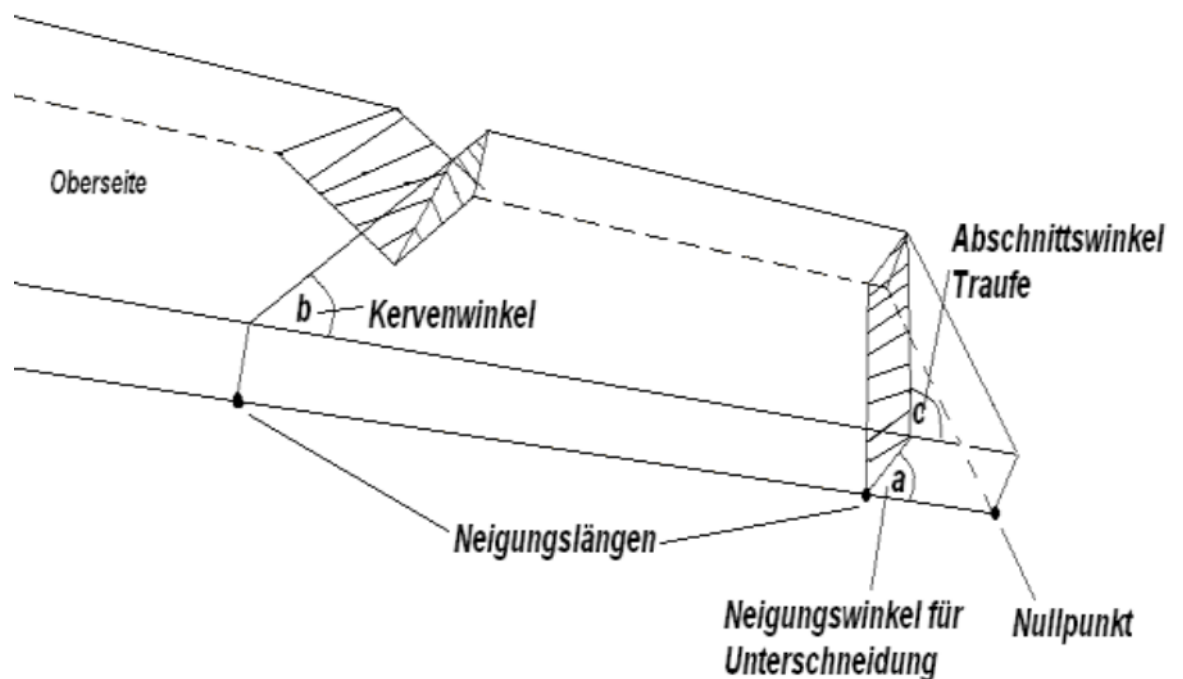
Der Firstabschnitt wird ähnlich wie der Traufabschnitt gehandhabt. Durch den Firstpunkt wird mit dem entsprechenden Winkel der Abschnitt angerissen.

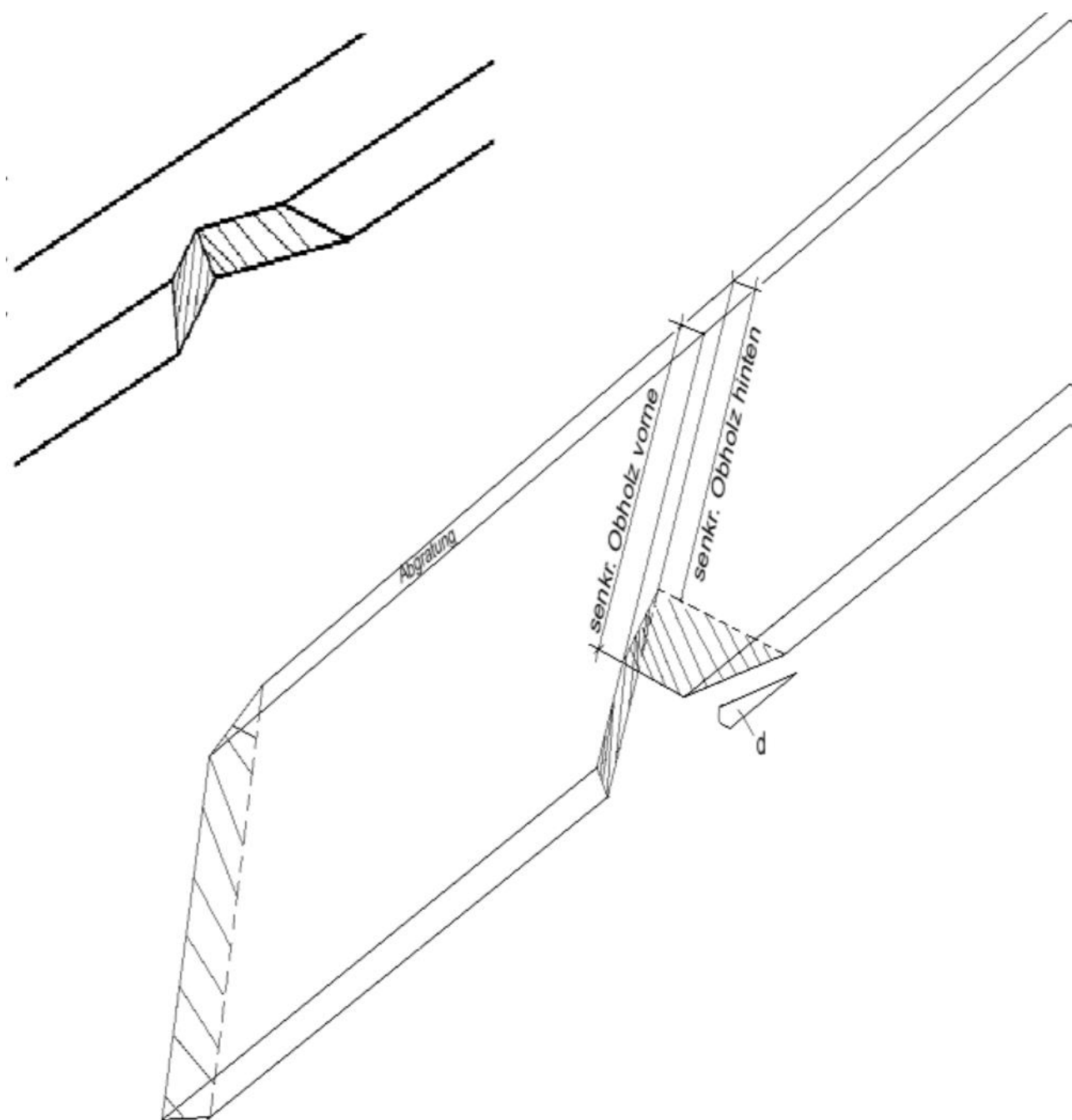
Mit dem Neigungswinkel werden die beiden Punkte an der Kante nach unten gesenkt.

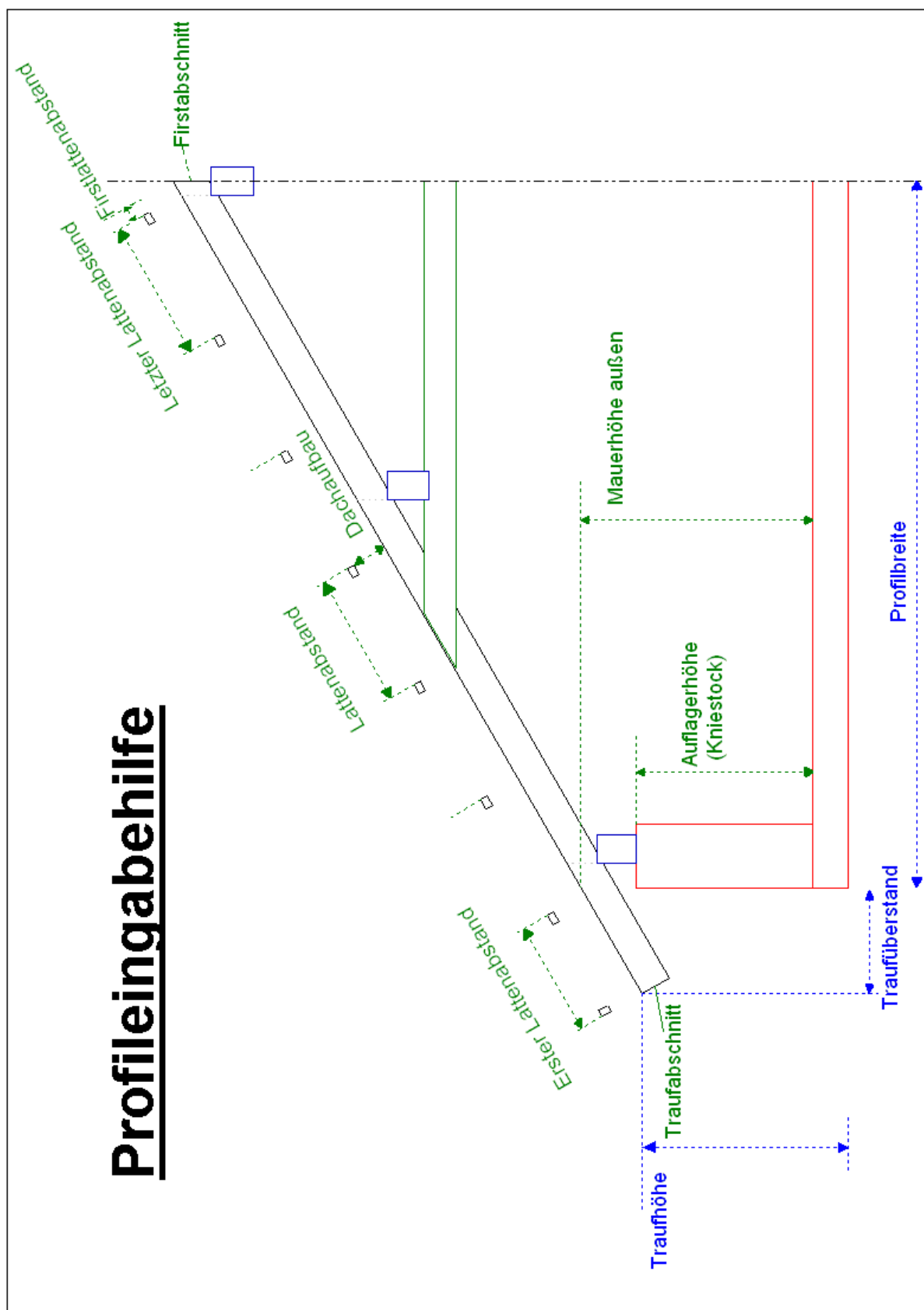
Anreißen einer Kehlbohle



1. Zu Beginn legen Sie einen Nullpunkt an der Traufseite fest. Die Bohle wird grundsätzlich von der Oberkante (wo später die Bohle abgegratet wird) angerissen.
2. Nun tragen Sie alle Abstandmaße an der oberen Seite der Kehlbohle an. Die Punkte für die Kerven und den Firstabschnitt winkeln Sie auf die Oberseite. Den Punkt des Traufabschnitts reißen Sie im entsprechenden Winkel (a) nach oben.
3. Von diesen oberen Punkten tragen Sie den Neigungswinkel (b) für die Kerven auf der Oberseite nach unten.
4. Dasselbe machen Sie auf der Unterseite und verbinden die Risse an der Vorderkante. Für den Traufabschnitt muss der separate Winkel (c) verwendet werden.
5. Optional kann die Vorderkante der Bohle auch mit dem Winkel (d) angerissen werden, wodurch sich das Obholz auf der Unterseite ergibt.
6. Übertragen Sie nun die Abgratung auf die Kehlbohle.
7. Im nächsten Schritt bestimmen Sie nun das senkrechte Obholz an den Kervenrissen (Oberseite und Unterseite), jeweils von der Abgratungsfläche an.
8. An den entstandenen Schnittpunkten wird ein Winkelriss in Richtung First benötigt (ebenfalls wieder Ober- und Unterseite).
9. Verbinden Sie nun diese Risse auf der schmalen Seite.
10. Der Firstabschnitt wird durch den Neigungswinkel bestimmt und winklig zum Holz geschnitten.







Profileingabe erweitert um das Abgreifen von Profilwerten im 3D

Sie finden diese Funktion unter:

Dach / Profil ändern

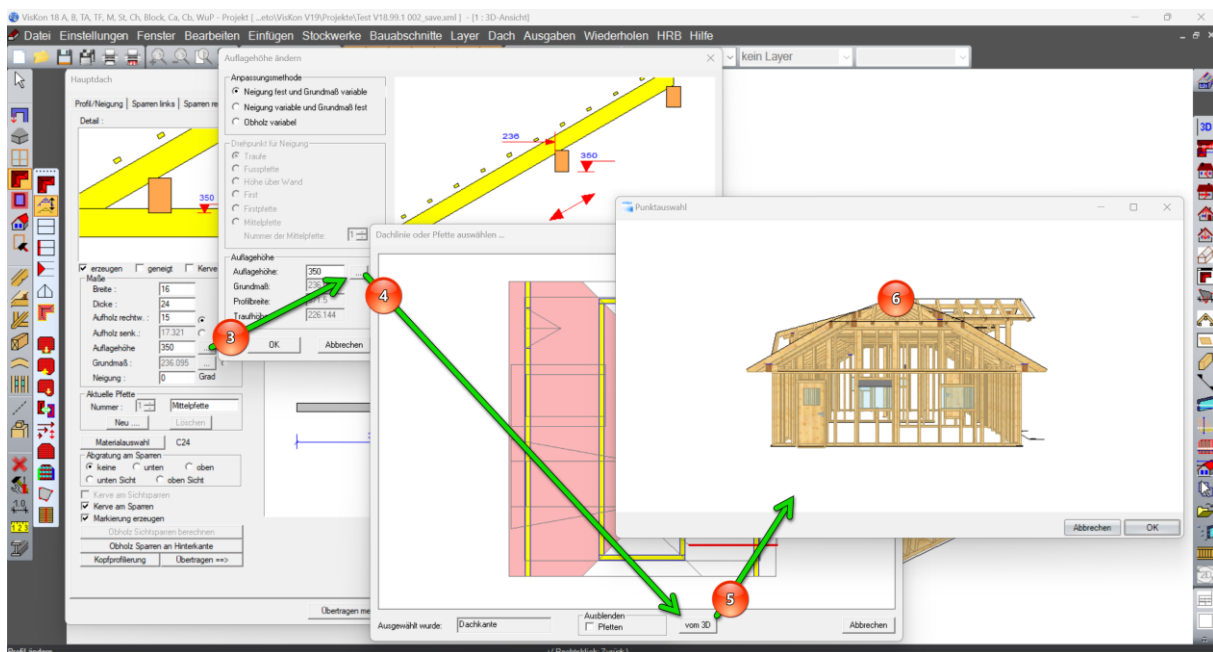
Mit der Funktion **"Profil ändern"** können Sie auch Punkte in einem 3D-Fenster einfach abgreifen.

Diese Funktion ist für die folgenden Funktionen möglich:

1. Profilbreitenanpassung
2. Anpassung des Grundmaßes für Mittelpfetten
3. Anpassung der Auflagerhöhe für Mittelpfetten
4. Anpassung der Firsthöhen
5. Anpassung der Traufhöhen

Bitte beachten Sie, dass diese Funktion nicht für das Arbeiten über den Dach-Assistenten gedacht ist, da im Assistenten noch kein Projekt existiert, aus dem ein Punkt abgegriffen werden kann.

Beispiel Anpassung der Mittelpfetten Auflagerhöhen:



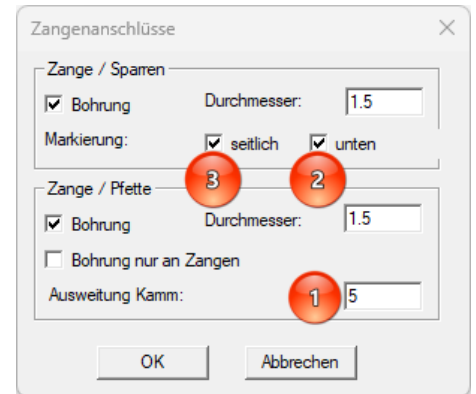
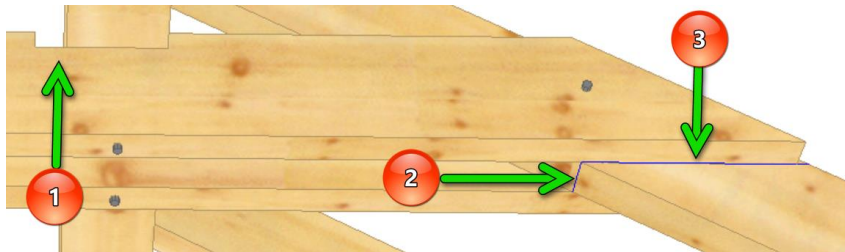
1. Das gewünschte Profil mit **"Profil ändern"** öffnen.
2. Reiter **"Mittelpfette links"** auswählen
3. Beim Grundmaß auf den Kasten mit den ... es öffnet sich das Fenster Grundmaß ändern.
4. Hinter dem Grundmaß den Kasten mit den ... es öffnet sich das Fenster Punktauswahl.
5. Mit der Linken Maustaste können Sie jetzt einen beliebigen Punkt im 3D anklicken den sie für das Grundmaß nutzen möchten, nach dem klick wird das Fenster automatisch geschlossen und das Grundmaß aktualisiert. Das 3D-Fenster übernimmt die Ansicht mit den Sichteinstellungen aus dem Hauptfenster

Profileingabe Zangenanschlüsse erweitert

Sie finden diese Funktion unter:

Dach / Profil ändern

Unter dem Reiter „Zangen“ bei „Anschlüsse“ können automatisierte Bearbeitungen wie Ausblattung für Mittelpfetten und Zangen Positionsmarkierungen erzeugt werden.



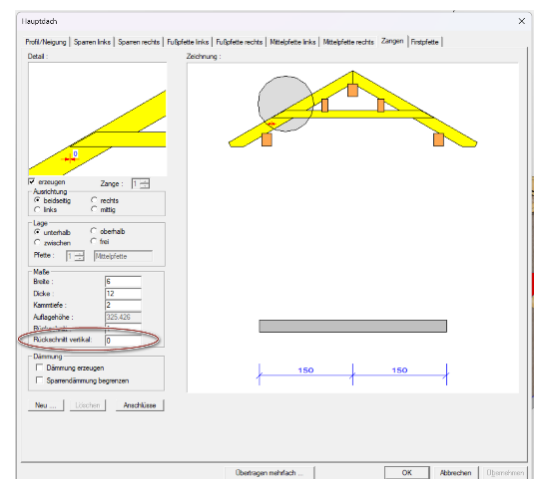
1. Erweiterung Kamm:
mit dieser Funktion können Sie eine Ausblattung der Zange für eine Mittelpfette größer ausblatten lassen. Die Ausblattung der Zange bekommt nur auf der Innenseite eine Aufweitung damit die Außenseite der Pfette an der Ausblattung anliegt. Bei den Firstlaschen wird die Ausweitung mittig ausgeführt
2. Markierung seitlich
Sparren mit erzeugter Zange bekommen seitlich eine Markierung der Zangenposition.
3. Markierung unten
Sparren mit erzeugter Zange bekommen unten eine Markierung der Zangenposition.

Profileingabe um vertikalen Rückschnitt an Zangen erweitert

Sie finden diese Funktion unter:

Dach / Profil ändern

Sie haben nun die Möglichkeit, zusätzlich zu dem parallelen Abschnitt in Dachneigung einen weiteren Abschnitt vertikal zu erzeugen, indem Sie das gewünschte horizontale Maß für den zusätzlichen vertikalen Abschnitt eingeben.

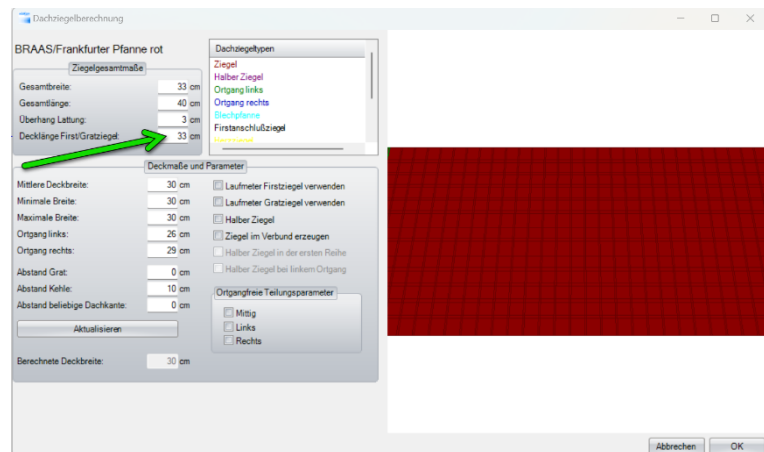


Decklänge für den First-/Gratziegel

Sie finden diese Funktion unter:

Dach / Ziegelstückzahl / Ziegelstückzahl berechnen

Im Fenster Ziegelstückzahl berechnen Sie eine Decklänge der First- und Gratziegel festlegen, die später in der Ziegelliste verwendet wird, um First-Gratziegel zu berechnen und auszuwerten. Die Berechnung erfolgt der Dachkantenlängen, welche für die gewählt wurden



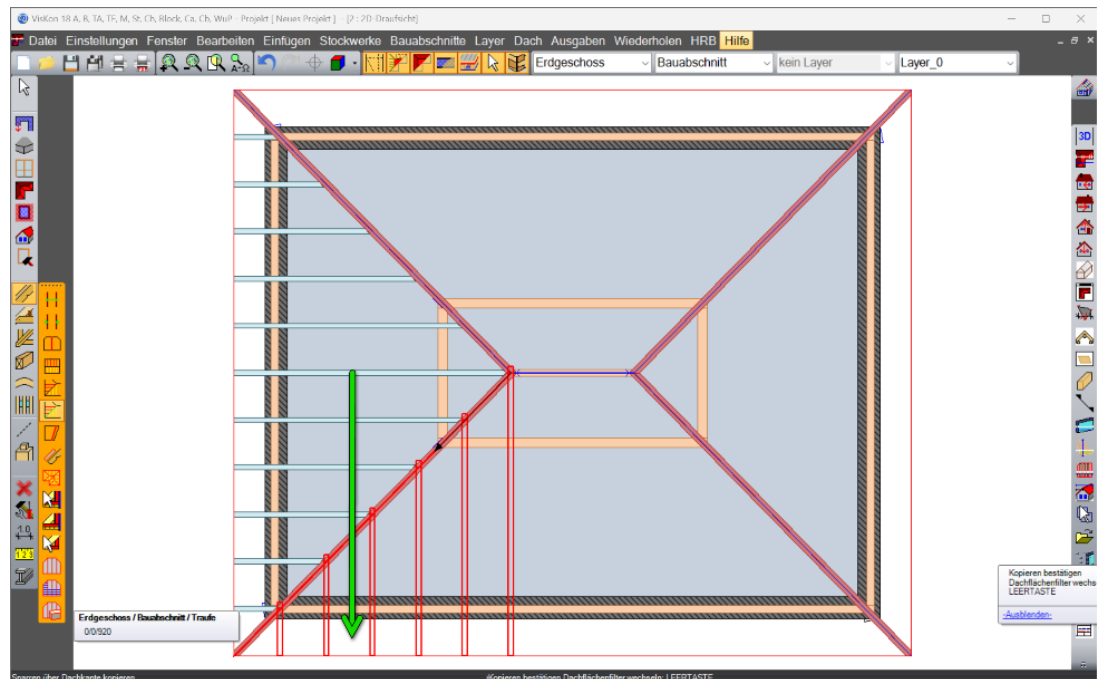
können
und
anhand
Liste

Sparren kopieren über DachKantenbereich

Sie finden diese Funktion unter:

Einfügen / Sparren / Sparren über Dachkantenbereich kopieren (neues Icon)

Mit dieser neuen Funktion "Sparren über Dachkantenbereich kopieren" werden nur Sparren über die Dachkante kopiert die auch an der Dachkante der zu kopierenden Fläche anliegen.



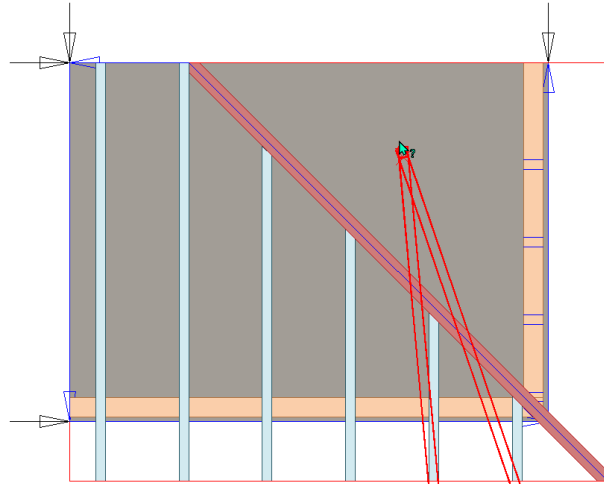
Vergatterung Strahlenschifter

Sie finden diese Funktion unter:

Bearbeiten / Vergatterung Strahlenschifter

Die Funktion "Vergatterung Strahlenschifter" ermöglicht es Ihnen, einzelne oder mehrere Sparren oder Schifter in einem Schritt auf einen beliebigen Punkt zu drehen.

1. Wählen Sie die Funktion "Vergatterung Strahlenschifter".
2. Sie befinden sich nun im Mehrfachauswahlmodus und können ein oder mehrere Sparren anklicken, die gedreht werden sollen.
3. Beenden Sie den Mehrfachauswahlmodus mit einem langen Linksklick auf der Maus.
4. Ziehen Sie nun auf einen beliebigen Zielpunkt, auf den die Strahlenschifter gezogen werden sollen.
5. Mit einem weiteren kurzen Linksklick Sie diese Funktion.



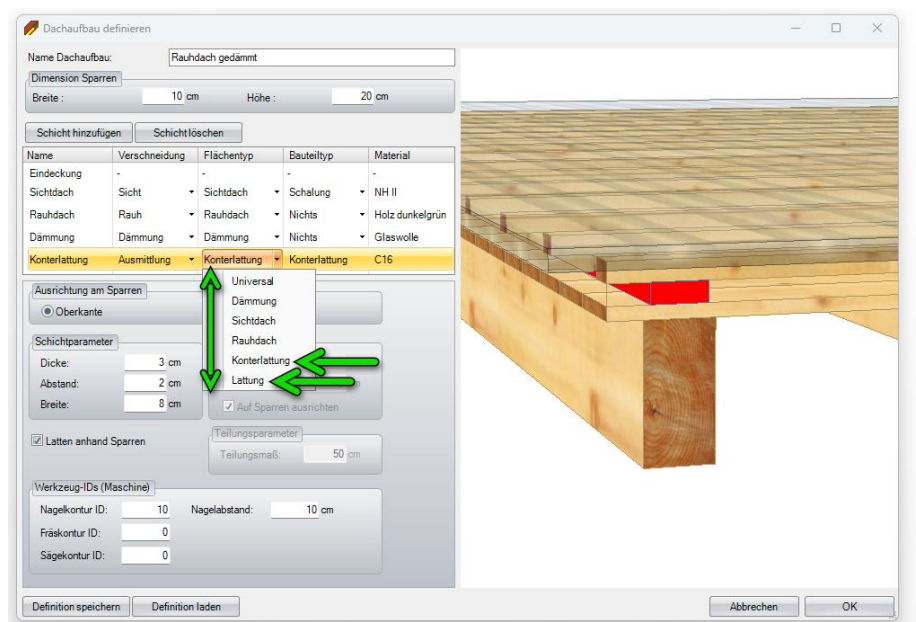
beenden

separate Flächentypen Lattung und Konterlattung (Dachaufbau)

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Dach / Dachaufbau Katalog

Im Zuge der Weiterentwicklung des Dachaufbaus wurden die Flächentypen Lattung und Konterlattung hinzugefügt. Dies ermöglicht eine präzisere Zuordnung der Bauteile zu den jeweiligen Flächentypen und erleichtert somit den Export von Maschinendaten.



Das Kontextmenü, das Sie mit der rechten Maustaste aufrufen können, wurde um die Option "Bauteil einer Dachebene zuordnen" erweitert. Damit können Sie jetzt auch beliebige Bauteile einer Dachebene zuordnen, wie es auch bei Wänden und Decken möglich ist. Um die Bauteile einer Dachebene zuordnen zu können, achten Sie bitte darauf, dass Sie die Dachebenen auch auf sichtbar geschaltet haben und anklicken können.

Sie finden diese Funktioalternativ unter:

Bearbeiten / Auswahl zuordnen / zu Dachfläche

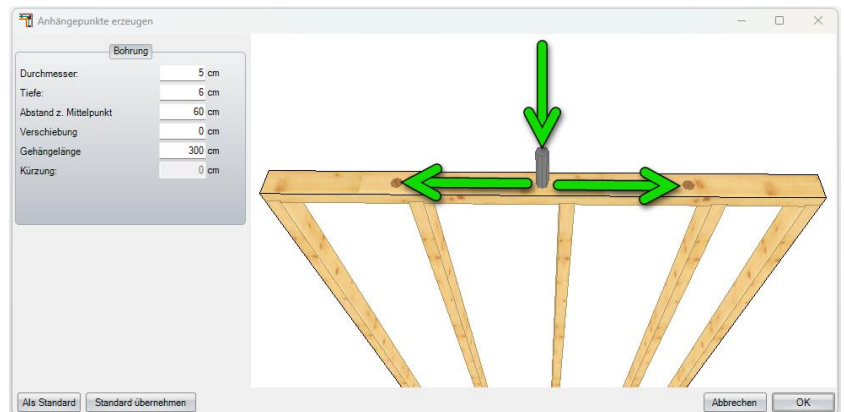


Bohrungen bei Anhängepunkt erzeugen

Sie finden diese Funktion unter:

HRB / Bearbeitung / Anhängepunkt erzeugen

Der Anhängepunkt für Holzrahmenbauwände wurde erweitert, so dass Bohrungen ausgehend vom Schwerpunkt erzeugt werden können. Um diese Funktion nutzen zu können, müssen die Wandkonturen aktiviert sein. Klicken Sie anschließend auf die Schicht, in welcher der Anhängepunkt erzeugt werden soll. Zum Setzen der Bohrungen wird im Dialogfenster auch nur die eine Schicht angezeigt, in der die Bohrung gesetzt werden soll.

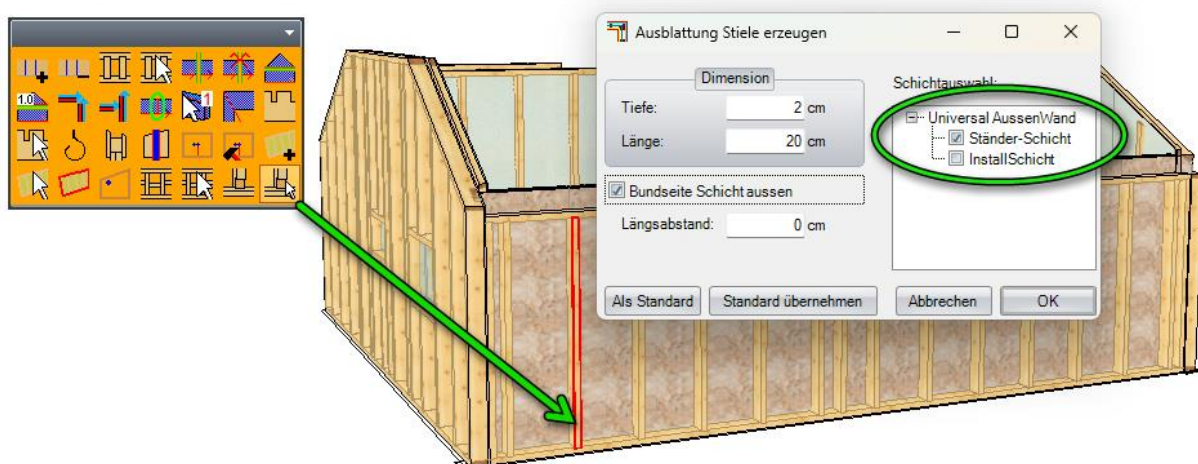


Ausblattung Stiele

Sie finden diese Funktion unter:

HRB / Bearbeitung / Ausblattung Stiele erzeugen

Bei der Funktion "Ausblattung Stiele erzeugen" werden auf der rechten Seite alle vorhandenen Ständerschichten angezeigt. Dort können Sie dann bequem auswählen, für welche Ständerschichten Sie die Ausblattung erzeugen möchten.

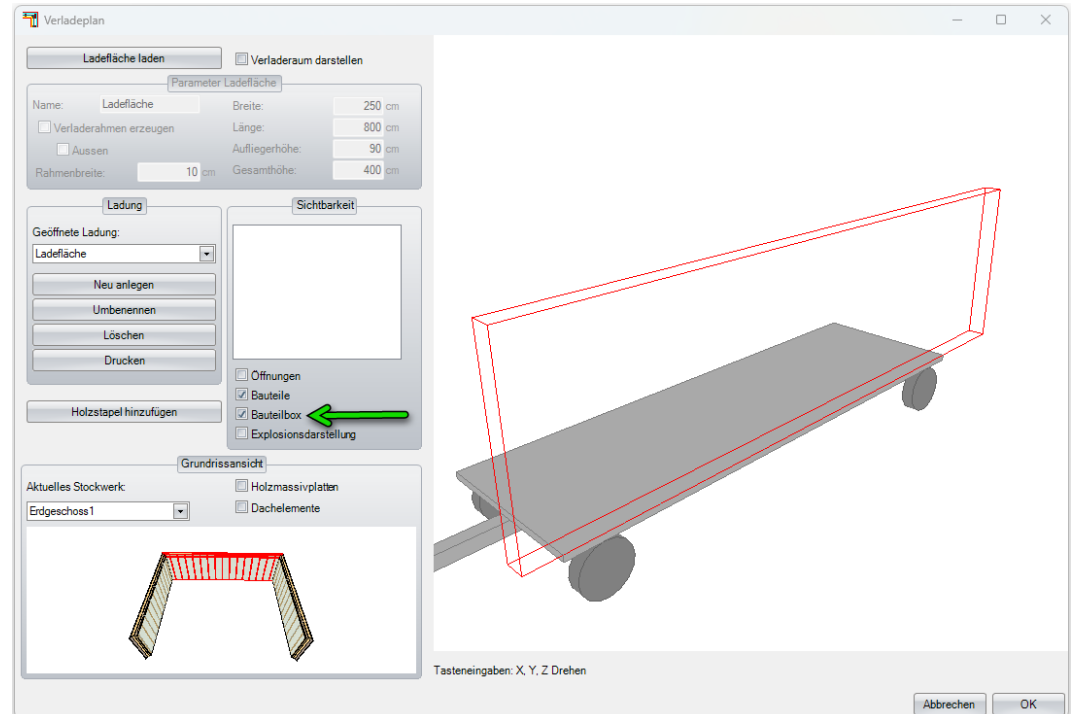


Verladeplan BauteilBox

Sie finden diese Funktion unter:

HRB / Ladeplan

Die Bauteilbox steht Ihnen jetzt für ein komfortables und unkompliziertes Verladen zur Verfügung. Alle Bauteile und Schichten des Wandsystems werden ausgeblendet, sodass Sie nur einen großen, leeren Körper erhalten, den Sie verladen können. Dieser Körper entspricht der Größe aller gewählten Schichten und deren Bauteile.

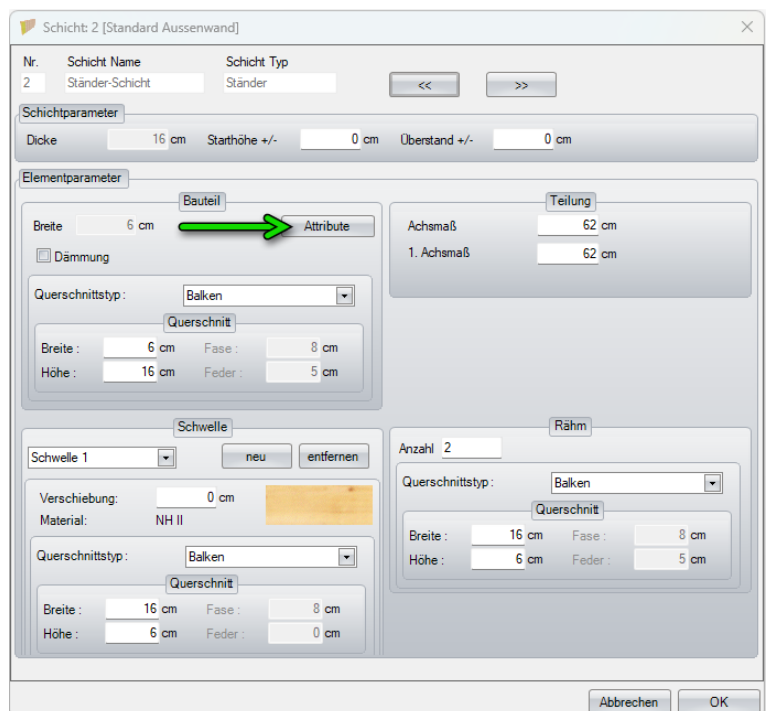


Wanddefinition Bauteile Attribute

Sie finden diese Funktion unter:

HRB / Einstellungen / Schichtdefinition bearbeiten

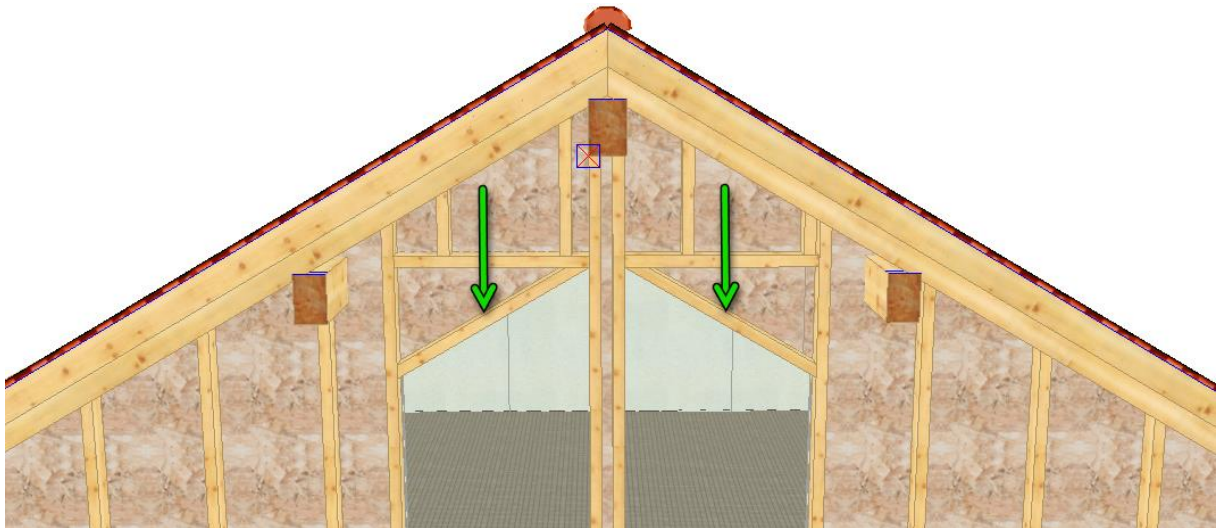
Für eine detailliertere Materialerfassung ist es nun auch möglich, im Schichtsystem in den einzelnen Schichten Attribute zu vergeben, die anschließend in der Materialliste ausgewertet werden können.



Sie finden diese Funktion unter:

HRB / Fenster und Türen

Bei der Erstellung von Fensteröffnungen werden nun, wenn diese nicht rechteckig sind, Futterhölzer als Sturz und Brüstung an der Öffnung erzeugt.

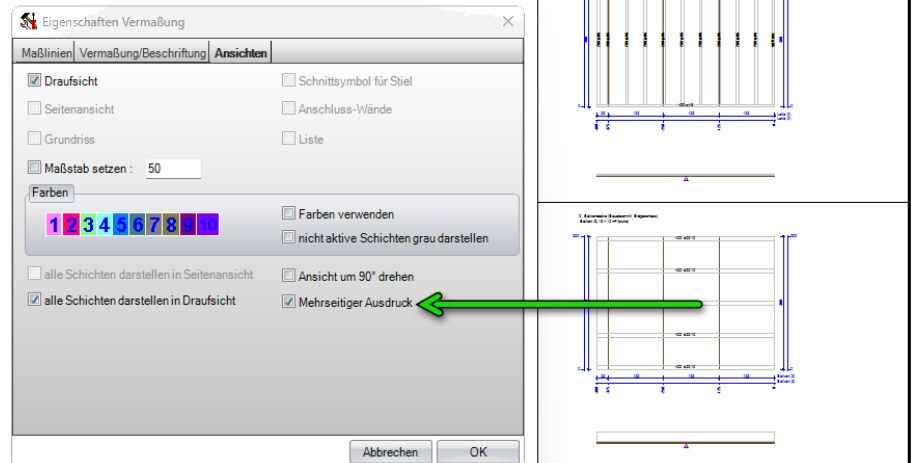


Deckenansicht mehrseitig ermöglicht.

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Vermaßung / Deckenansicht

Die mehrschichtige Deckenausgabe wurde um die Funktion des mehrseitigen Ausdrucks erweitert, die es ermöglicht, jede Schicht auf einer separaten Seite auszudrucken.

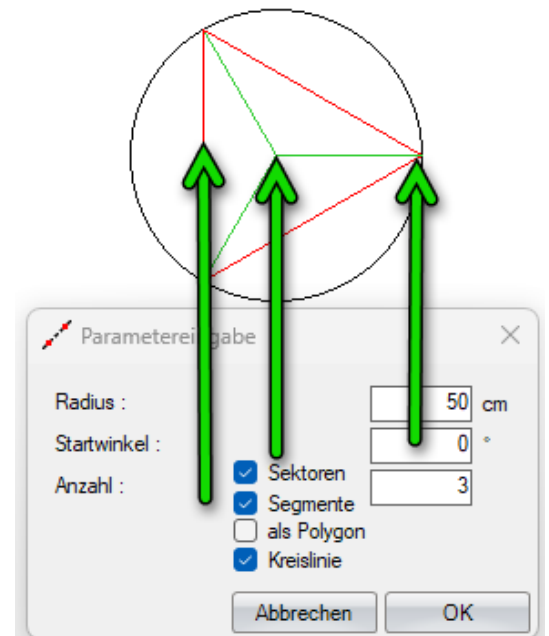


2D-Kreis

Sie finden diese Funktion unter:

Einfügen / 2D-Objekte / Kreis

Mit der erweiterten 2D-Kreisfunktion können Sie jetzt nicht nur Kreise mit einem bestimmten Radius erzeugen, sondern auch beliebig viele Segmente hinzufügen. Dies ist besonders nützlich für vieleckige Grundrisse. Darüber hinaus können Sie auch Sektoren anzeigen lassen und die Ausrichtung über den Startwinkel festlegen.

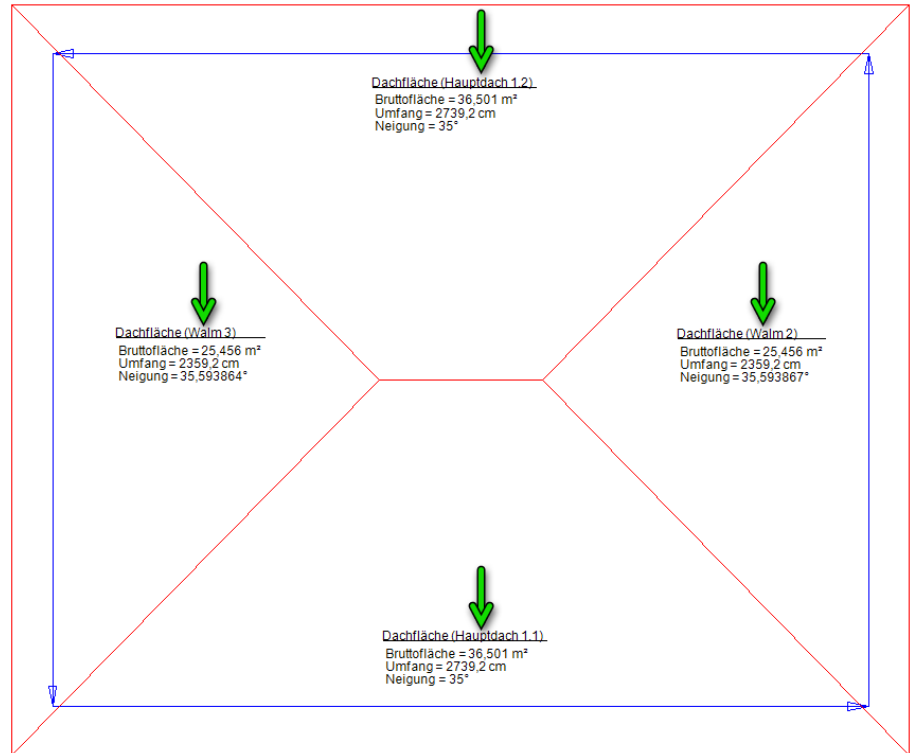


Polygonbeschriftung Dachflächen

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Platten/Flächen / Dachflächen

Die zweidimensionale Beschriftung der Dachflächen wurde um die analoge Bezeichnung der Dachflächen, wie z.B. in der Dachteileliste, erweitert. Dies erleichtert die Zuordnung und den Abgleich mit den Bezeichnungen der Listenausgabe.



Beschriftung der Balkenbauteile Optionaler gestaltet

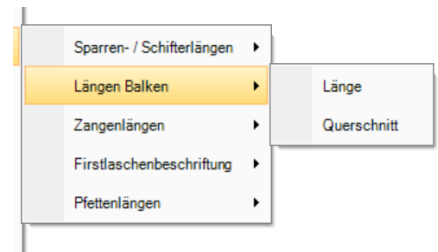
Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Balkenbauteile / Länge/Querschnitt.

Die Beschriftung der Balkenbauteile kann nun für jede Bauteilart individuell festgelegt werden. Dabei kann sowohl die Länge als auch der Querschnitt separat ein- und ausgeblendet werden.

Diese Beschriftungsauswahl ist für folgende Bauteile möglich:

- Sparren-/Schifterlängen
- Längen der Balken
- Zangenlängen
- Firstlaschenbeschriftung
- Pfettenlängen

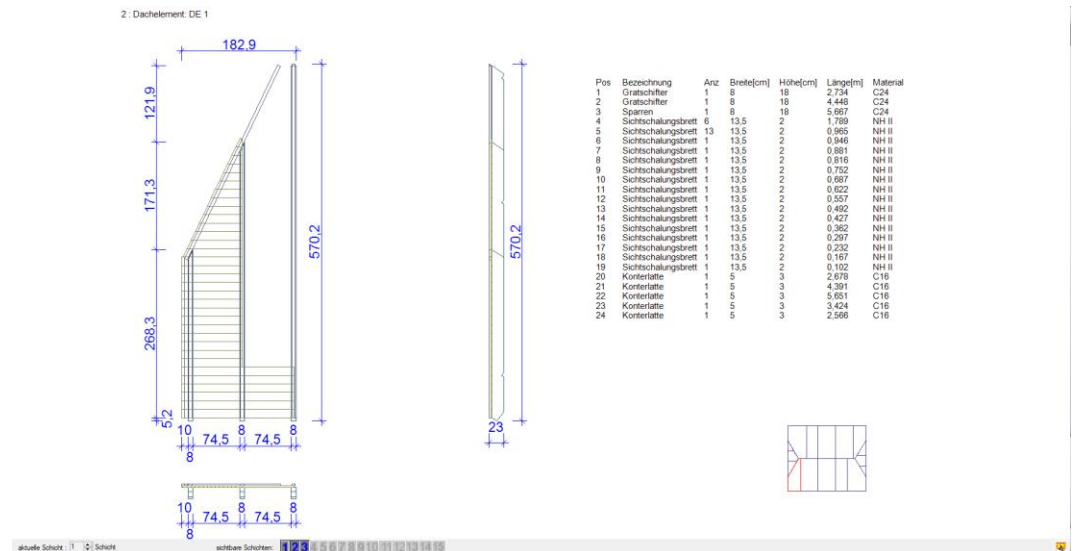


2D-Zeichnung für die Dachelemente

Sie finden diese Funktion unter:

Fenster / Neue 2D-Ansicht / Ansicht Dachelement

Die Dachelementierung wurde dahingehend weiterentwickelt, dass man nun, wie beim Wandsystem, die Möglichkeit hat, einzelne Dachelemente anzuklicken, um eine detaillierte 2D-Zeichnung des Dachelements zu erhalten. Dabei hat man eine Übersicht, wo sich das Dachelement befindet, und kann auch wieder durch die einzelnen Schichten klicken, die dann bemaßt dargestellt werden. Außerdem können zusätzliche Schichten ein- und ausgeblendet werden. Die Bauteile der Dachelemente müssen zuvor paketierrt werden, damit eine Zuordnung in der Ansicht möglich ist



Wandansicht

Sie finden diese Funktion unter:

Fenster / Neue 2D-Ansicht / Wandansicht

Die Wandansicht zeigt nun bereits in der Überschrift an, ob die Ansicht von außen oder innen erstellt wurde.

3 : Universal AussenWand 2 (Bauabschnitt 1, Erdgeschoss1) (Außen)

Ständer-Schicht 2 = 21,2 m² (brutto) Gewicht (kg) 237,58 (NH II) ↑

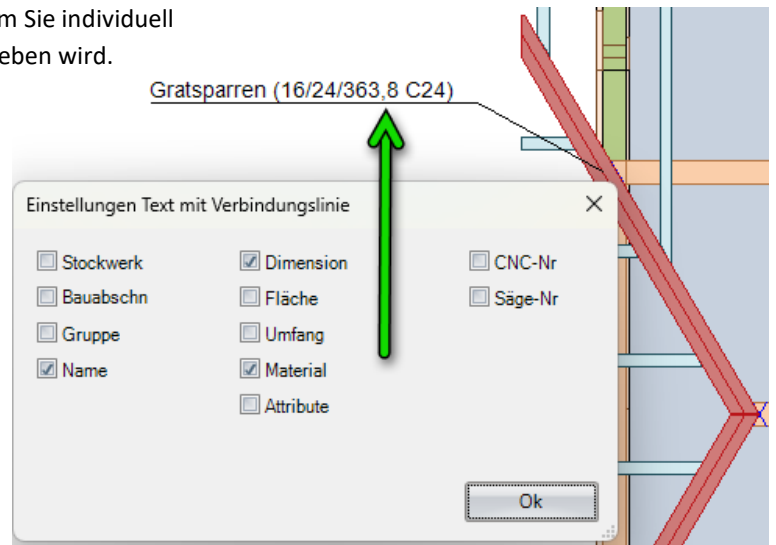
Text mit Verbindungslinie

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Beschriftungen / Einstellungen / Text mit Verbindungslinie

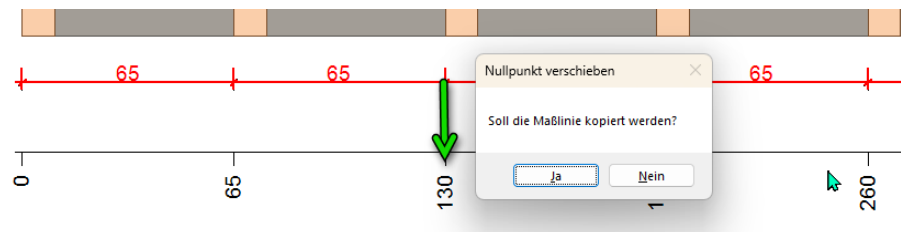
Die Funktion „**Text mit Verbindungslinie**“

wurde um einen Einstellungsdialog erweitert, in dem Sie individuell festlegen können, was automatisch als Text ausgegeben wird.



Maßlinie Konvertieren

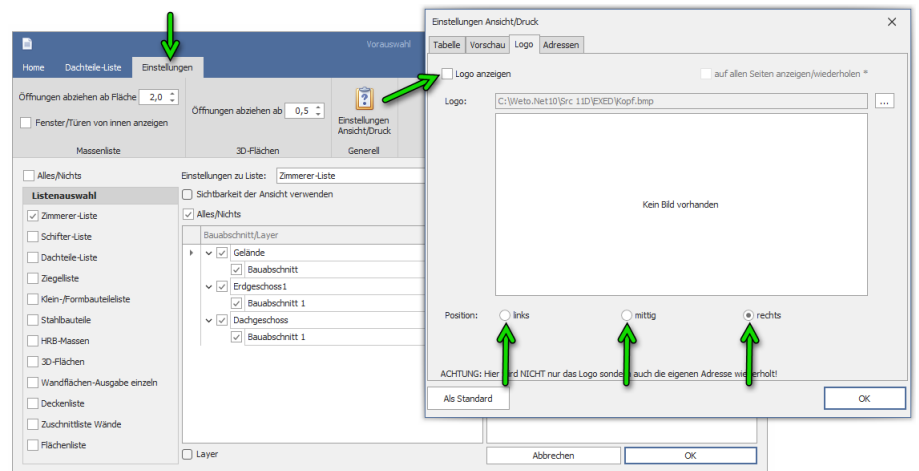
Bei der Konvertierung von Maßlinien steht Ihnen nun eine neue Dialogfunktion zur Verfügung, mit der Sie direkt eine Kopie der vorhandenen Maßkette anlegen können. Diese neue Funktion können Sie sowohl für freie Vermaßungen, die Sie selbst erstellt haben, als auch für automatische Vermaßungen, beispielsweise im Dach- oder Wandbereich, nutzen.



Druckvorschau erweitert:

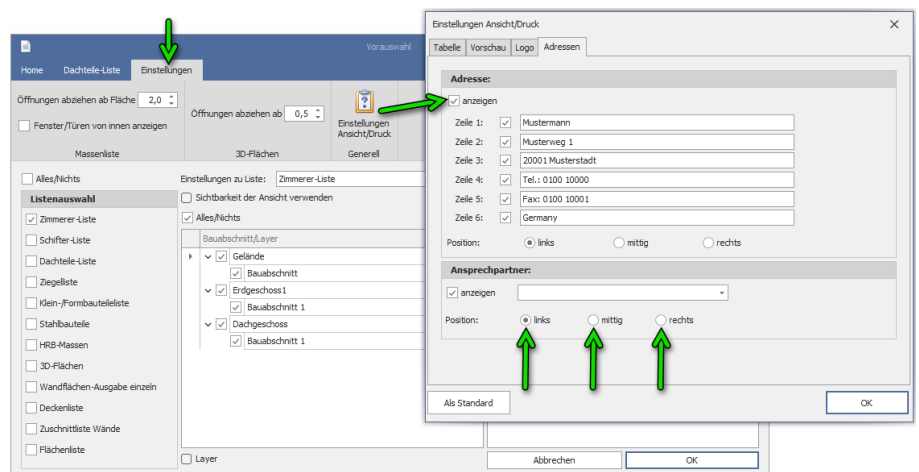
Position Firmenlogo

Das Firmenlogo kann nun wahlweise links, mittig oder rechts platziert werden.



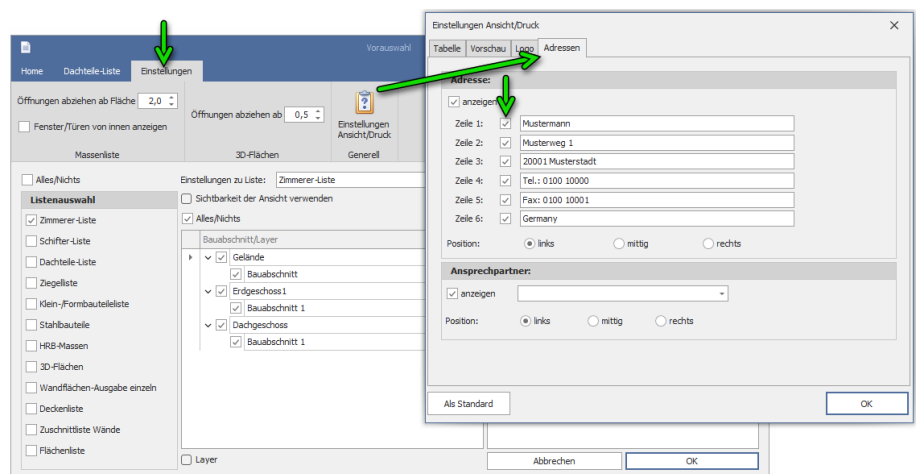
Position Firmenadresse

Die Firmenadresse kann nun wahlweise links, mittig oder rechts platziert werden.



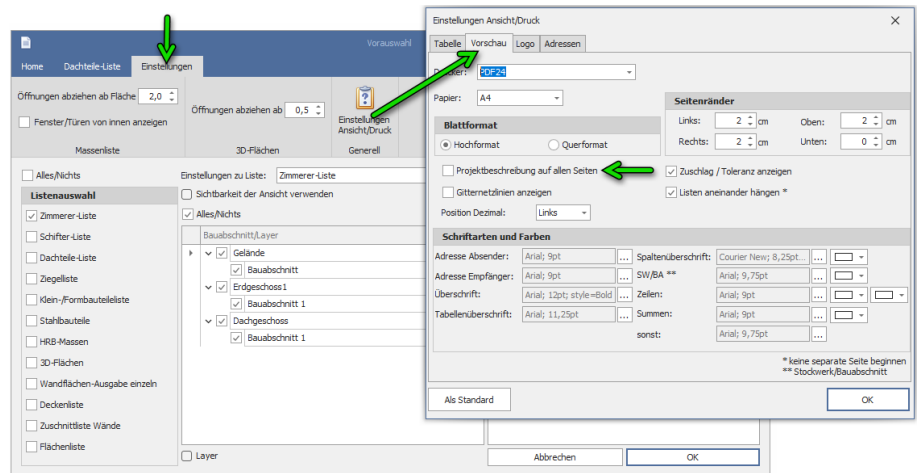
Zeilen der Firmenadresse

Für jede Zeile der Adresse kann jetzt festgelegt werden, ob sie auf der Vorschau angezeigt wird oder nicht.



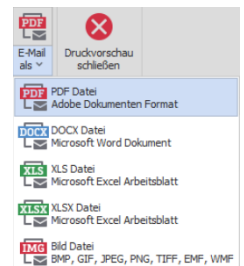
Projektdaten

Projektdateien können jetzt optional auf allen Seiten angezeigt werden.



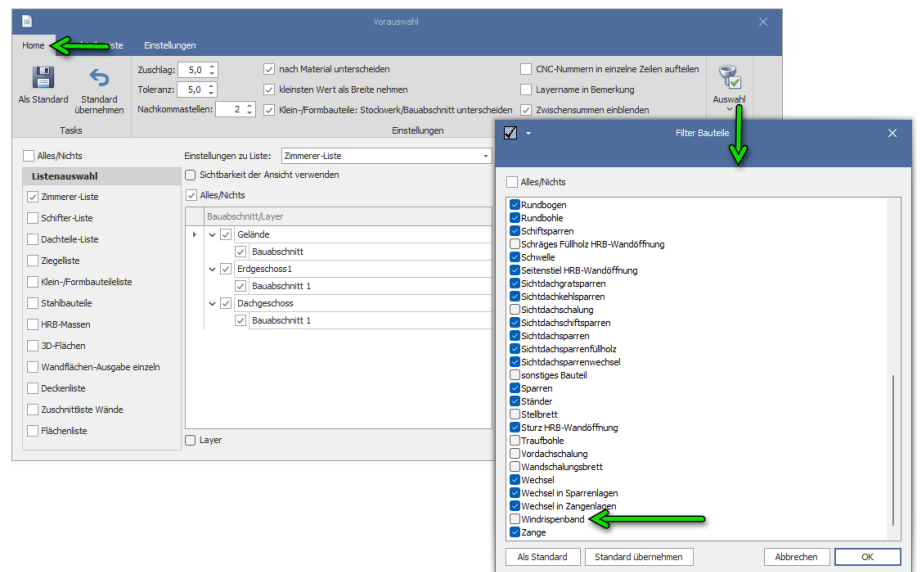
E-Mail-Export

Es ist nun möglich, die Listenausgabe in verschiedenen Formaten direkt als E-Mail zu versenden.



Bauteilfilter um Windrispenband erweitert

Die Bauteilart Windrispenband wurde in den Bauteilfilter aufgenommen, sodass Windrispenbänder nun auch in der Listenausgabe berücksichtigt werden.



Firstziegelberechnung

Die Stückzahl der Firstziegel wird nun ebenfalls in der Ziegelliste ausgegeben. wird anhand der zuvor definierten Firstziegellänge beim Erzeugen der Dachziegelteilung errechnet.

Bezeichnung	Anzahl	F
Dachgeschoss		
Bauabschnitt 1		
Firstziegel	34	
Ortgang rechts	32	
Ziegel	1152	
Ortgang links	32	
Längen	0	

Diese

MASCHINENAUSGABE

- BTL Export: Fertigung HRB-Wandelemente eingebaut
- WuP Export: Fertigung Dachelemente hinzugefügt
- BVX, BTL: Beschriftung der CNC-Nummer an Schwelle u. Rähm der eingeklappeten Stiele (nur für Blatt quer geneigt!)
- Längsbearbeitung Nut, Falz, Fase, Abgratung u. Auskehlung bezüglich des Trennens und der Maschinenausgabe überarbeitet

Das Update der Maschinenübergabe für BVX, BTL und WUP-Export bringt wesentliche Verbesserungen in der Übergabe von Holzrahmenbau-Wandelementen und Dachelementen mit sich. Konkret wurden Anpassungen vorgenommen, um den Datentransfer und die maschinelle Verarbeitung dieser Elemente effizienter und präziser zu gestalten. Darüber hinaus wurde die Kennzeichnung der CNC-Nummern an Schwellen und Rahmen erweitert, was die Zuordnung und Verarbeitung dieser Bauteile vereinfacht. Die Optimierung der Ausblattungen sorgt außerdem für genauere Bearbeitungen und eine erhöhte Passgenauigkeit. Diese Verbesserungen tragen zu einem reibungsloseren Produktionsablauf bei und steigern die Gesamtqualität der Verarbeitung.

Zusätzliche Variante des HTML exports

Sie finden diese Funktion unter:

Datei / Exportieren / Html extended

Mit dem neuen HTML Extended Viewer können Sie nun in der exportierten Datei Stockwerke, Bauabschnitte oder Bauteile ein- und ausblenden sowie CNC-Nummern ein- und ausblenden und nach bestimmten CNC-Nummern suchen, die rot angezeigt werden.

Vorgehensweise zum Exportieren:

1. Es werden alle sichtbaren Bauteile exportiert. Hier die entsprechenden Sichteinstellungen vor dem Export festlegen
2. Exportieren über **Datei/ Exportieren/ HTML Extended**
3. Datei speichern
4. Die gespeicherte Datei mit einem Doppelklick öffnen.
(Die HTML-Datei wird mit dem Standardbrowser geöffnet.)

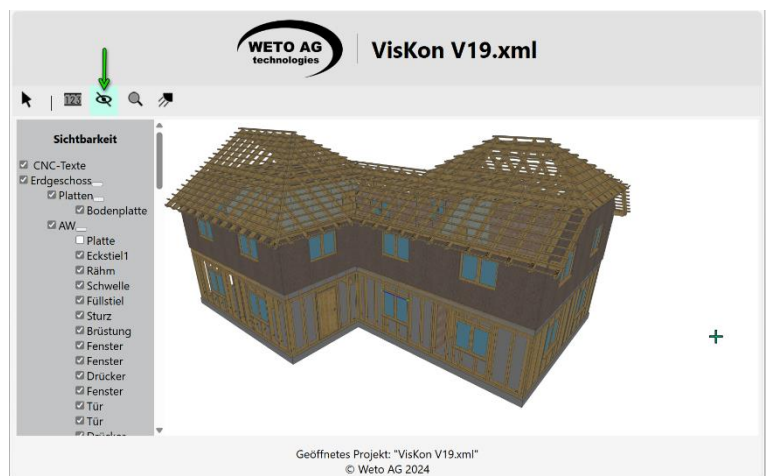
[Reiter Messen]

Über den Reiter "Messen" können Sie zwei Punkte anklicken. Anschließend werden Ihnen auf der linken Seite die Koordinaten für Punkt 1 sowie Punkt 2 angezeigt und auch die entsprechenden Distanzen der beiden Punkte.



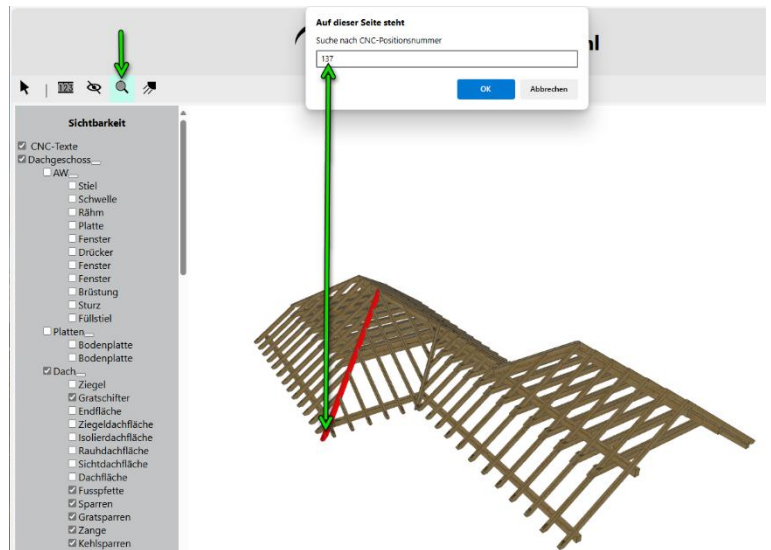
[Reiter Sichtbarkeit]

Über den Reiter "Sichtbarkeit" haben Sie die Möglichkeit, erstens CNC-Nummern und Texte ein- und auszublenken. Und zu entscheiden, welche Geschosse, Bauabschnitte Sie sichtbar sehen möchten.



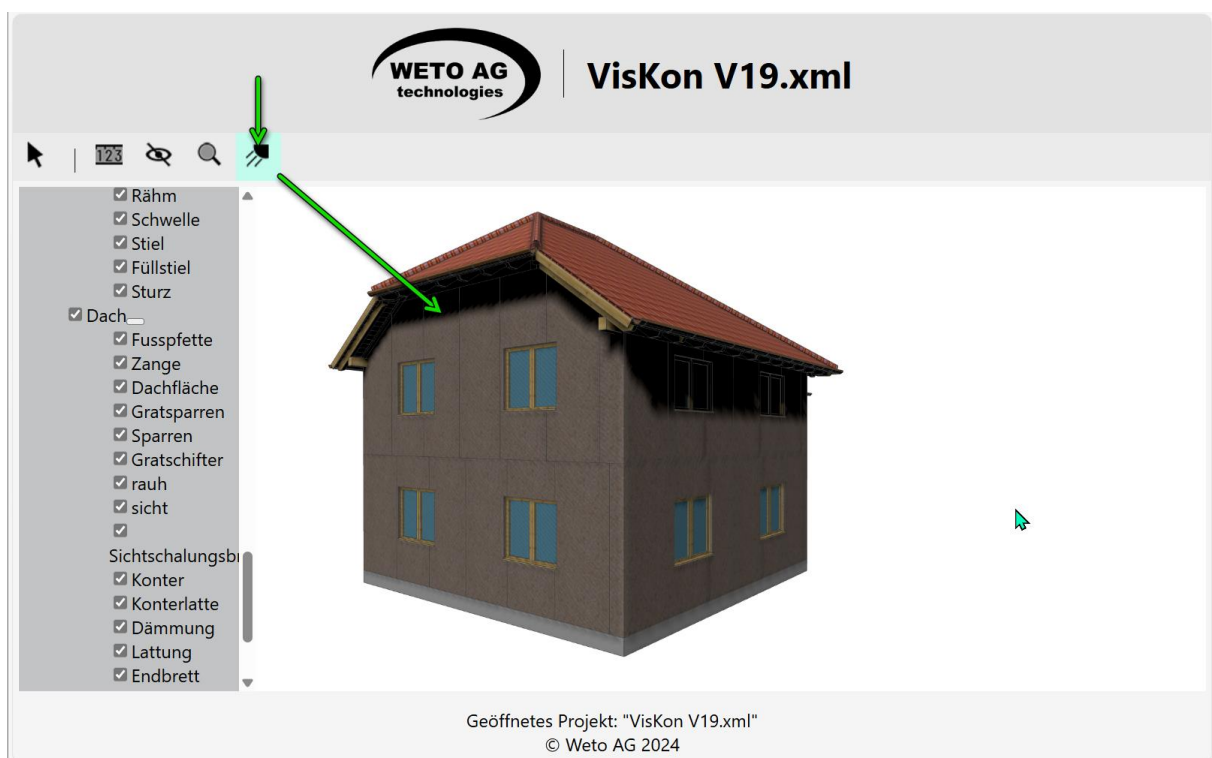
[Reiter der Suche nach CNC-Positionsnummer]

Über den Reiter "CNC-Positionsnummer suchen" haben Sie die Möglichkeit, wenn CNC-Nummern vorhanden sind, nach bestimmten CNC-Nummern zu suchen, die anschließend rot dargestellt werden.



[Reiter Schatten ein-/ausblenden]

Für eine schönere optische Darstellung haben Sie die Möglichkeit, auch einen Schatten erzeugen zu lassen, wodurch das Ganze natürlicher aussieht.



3D-Modell Export

Sie finden diese Funktion unter:

Datei / Exportieren / Export 3d Model

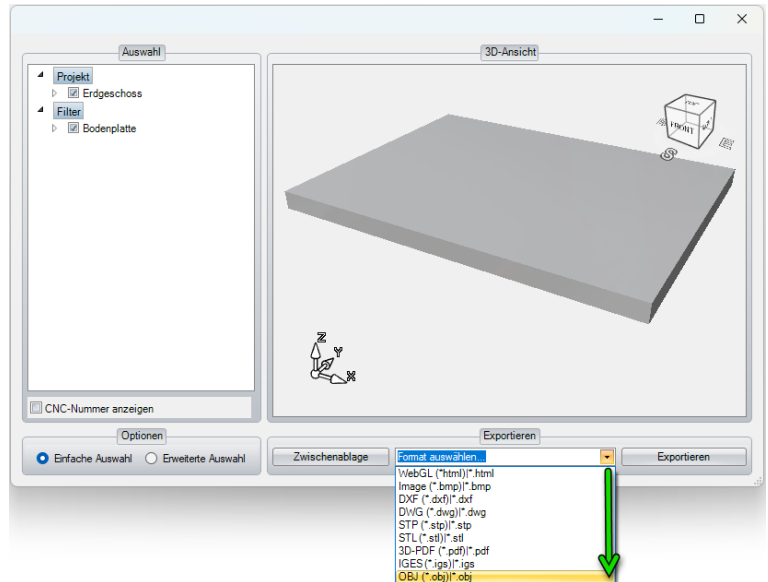
Der 3D-Modellexport wurde auf Körper umgestellt, um die Formate .iges und .step strukturierter für die Weiterbearbeitung ausgeben zu können.

3D Obj Export

Sie finden diese Funktion unter:

Datei / Exportieren / Export 3d Model

Die 3D-Modellexportfunktion wurde um den OBJ-Export erweitert.

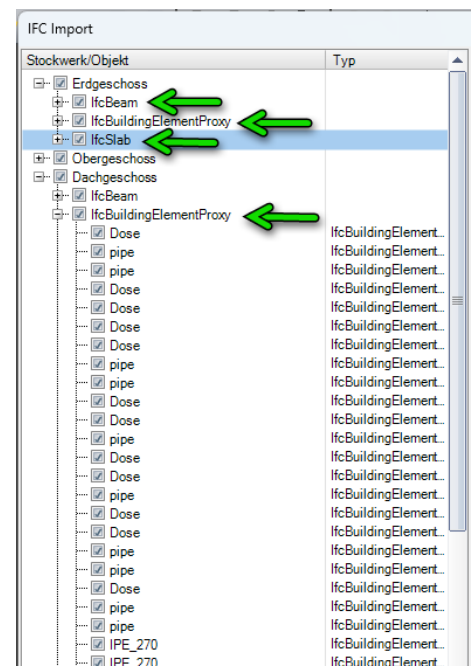


IFC

Sie finden diese Funktion unter:

Datei / Importieren / IFC

Der IFC-Import wurde um Objektgruppenknoten erweitert, um beispielsweise Kleinstbauteile aus einer IFC-Datei herauszufiltern. Dies ermöglicht ein einfacheres und komfortableres Arbeiten in Viskon.



Importieren von OBJ 3D-Objekten

Sie finden diese Funktion unter:

Datei / Importieren / 3D-Objekte (.obj)

Der Import von OBJ-Objekten erfolgt direkt an der Mausposition, was das gezielte Platzieren und Drehen der Objekte erleichtert.

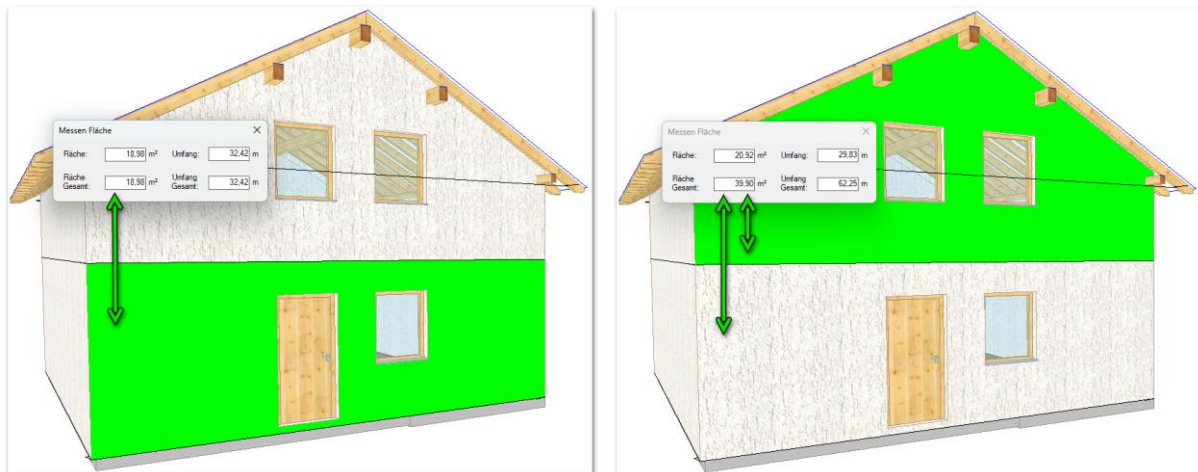
Messen Fläche/Umfang im 3D

Sie finden diese Funktion unter:

Bearbeiten / Messen

Die 3D-Messfunktion wurde dahingehend erweitert, dass die ausgewählte Funktion aktiv bleibt und so beispielsweise mehrere Flächen zusammengerechnet werden können.

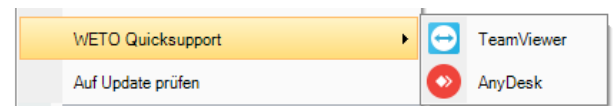
Klicken Sie dazu einfach nacheinander die gewünschten Flächen an, wie beispielsweise Wandflächen, Dachflächen usw., um schnell die gewünschten Quadratmeter zu ermitteln.



Remote-Desktop-Software um AnyDesk erweitert

Sie finden diese Funktion unter:

Hilfe / WETO Quicksupport / AnyDesk



Gerne bieten wir Ihnen weiterhin unseren komfortablen Kunden Service an, indem wir auf Ihren PC zugreifen. In der Vergangenheit gab es teilweise Probleme mit der TeamViewer-Verbindung. Daher haben wir reagiert und unsere Remote-Desktop-Software um Anydesk erweitert. Ab sofort können wir wahlweise mit TeamViewer oder Anydesk eine Verbindung zu Ihrem PC herstellen.

Automatisches Speichern

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Automatische Sicherung

Die automatische Sicherungsfunktion wurde dahingehend optimiert, dass sie beim Öffnen eines neuen Projekts mit den hinterlegten Standardeinstellungen neu gestartet wird. Dies erhöht die Zuverlässigkeit der Sicherungen und stellt sicher, dass die Daten des Projekts regelmäßig und zuverlässig gesichert werden.

Terrassenplaner

Sie finden diese Funktion unter:

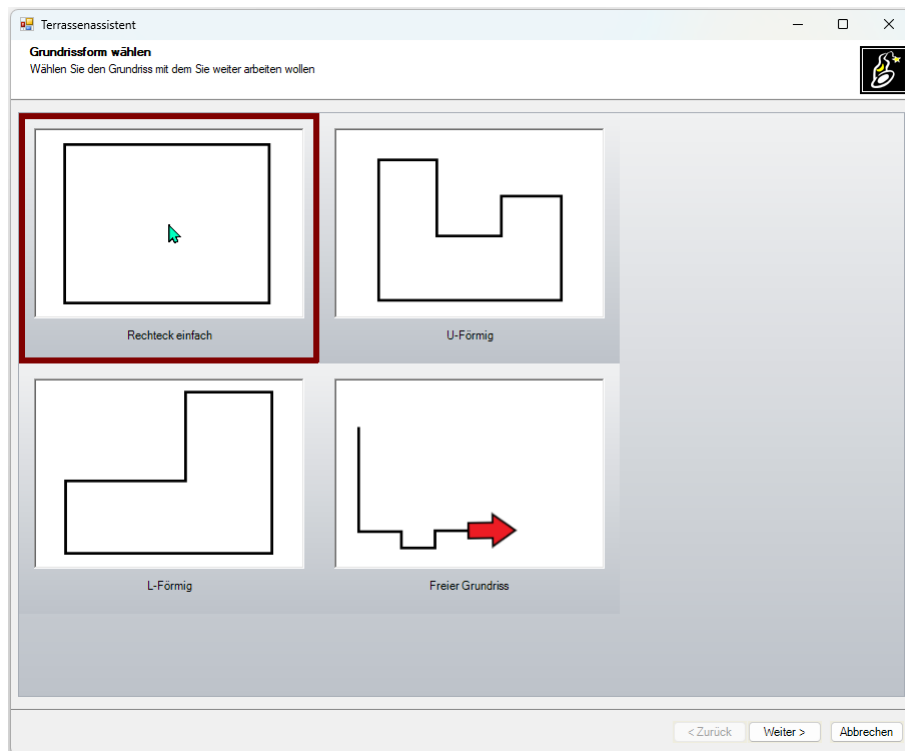
Einfügen / Terrasse einfügen

Bearbeiten / Terrasse bearbeiten

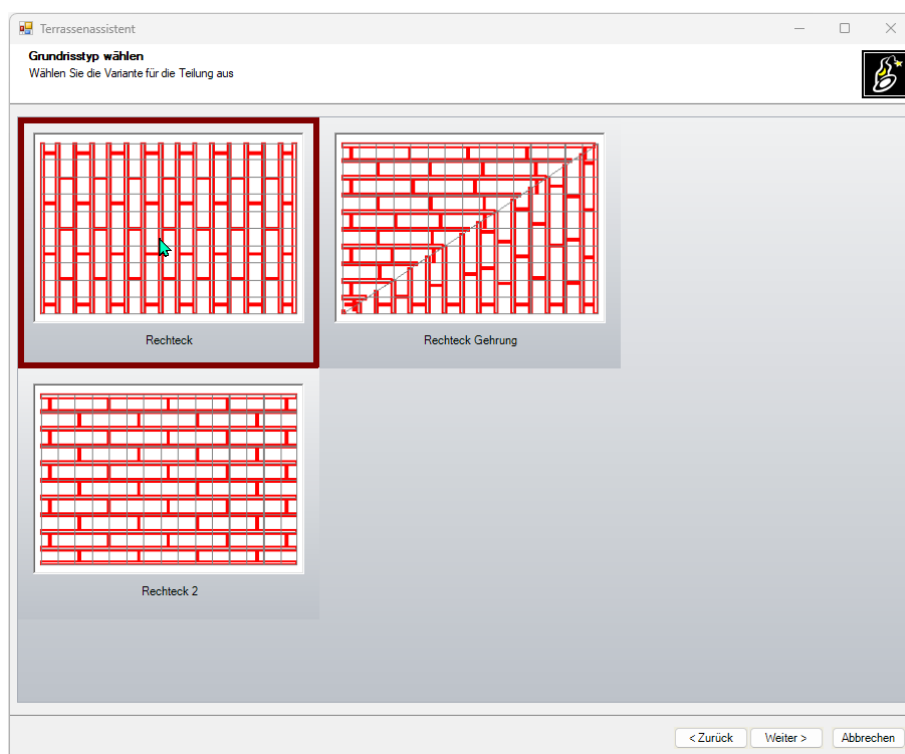
Mit unserem innovativen Terrassenplaner können Sie effizient und unkompliziert eine Terrassenplanung erstellen. Dabei haben Sie die Flexibilität, auf Kundenwünsche einzugehen, indem Sie den Terrassenplaner-Dialog jederzeit erneut öffnen und die Terrasse überarbeiten können.

[Eingabe]

1. Starten Sie den Terrassenplaner.
2. Wählen Sie den passenden Grundriss aus oder nutzen Sie die freie Grundrisseingabe für komplexere Grundrisse.



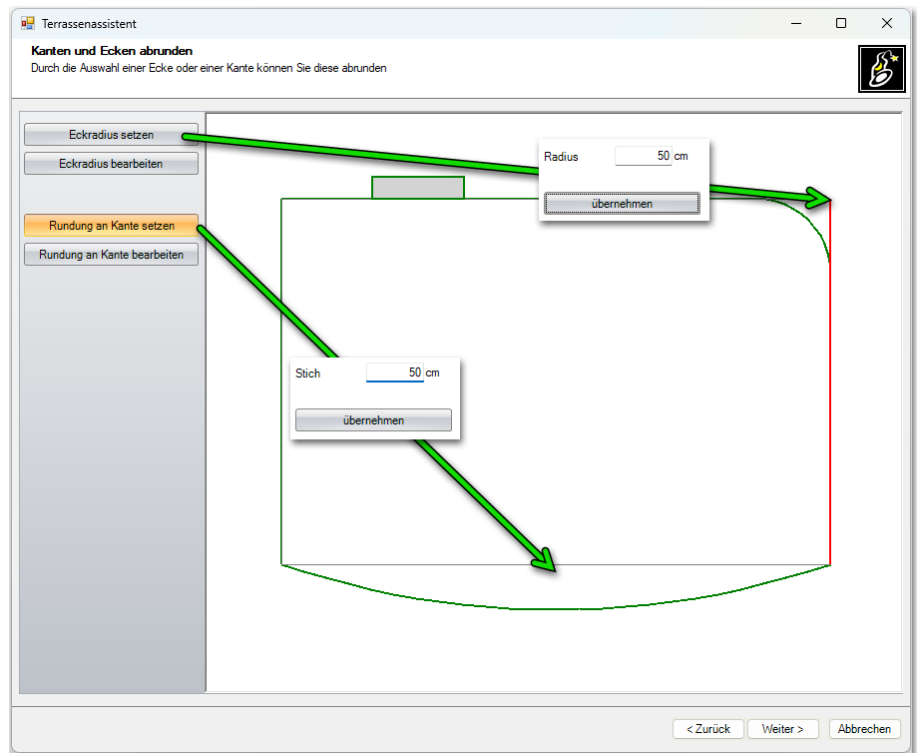
3. Wählen Sie die Verlegerichtung der Unterkonstruktion.



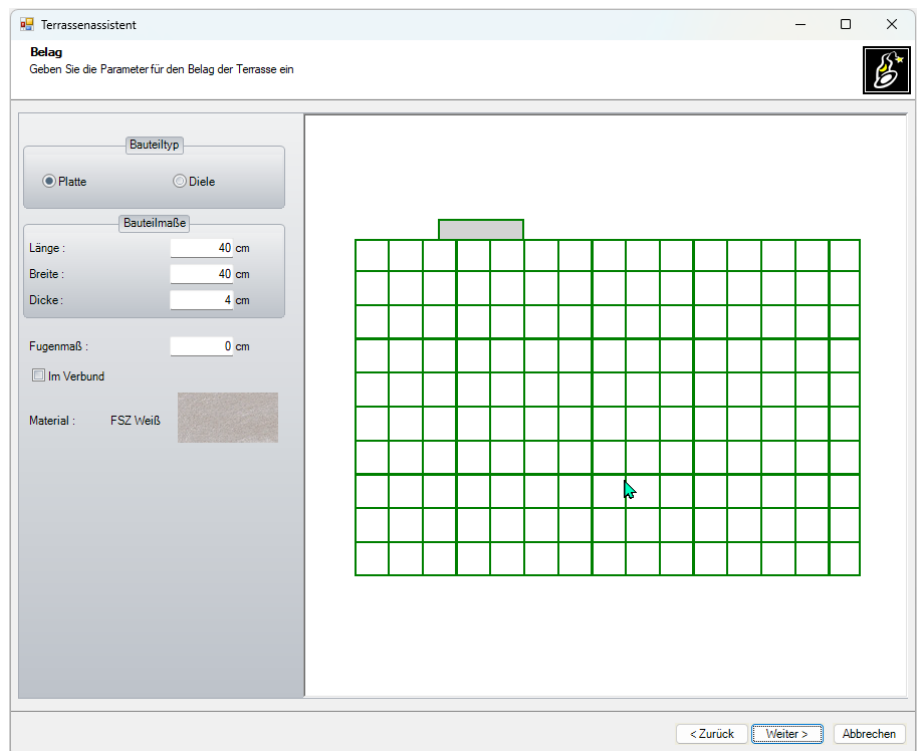
4. Geben Sie hier die Größe der Terrasse ein.

5. Setzen Sie nun Versprünge, beispielsweise für eine Tür.

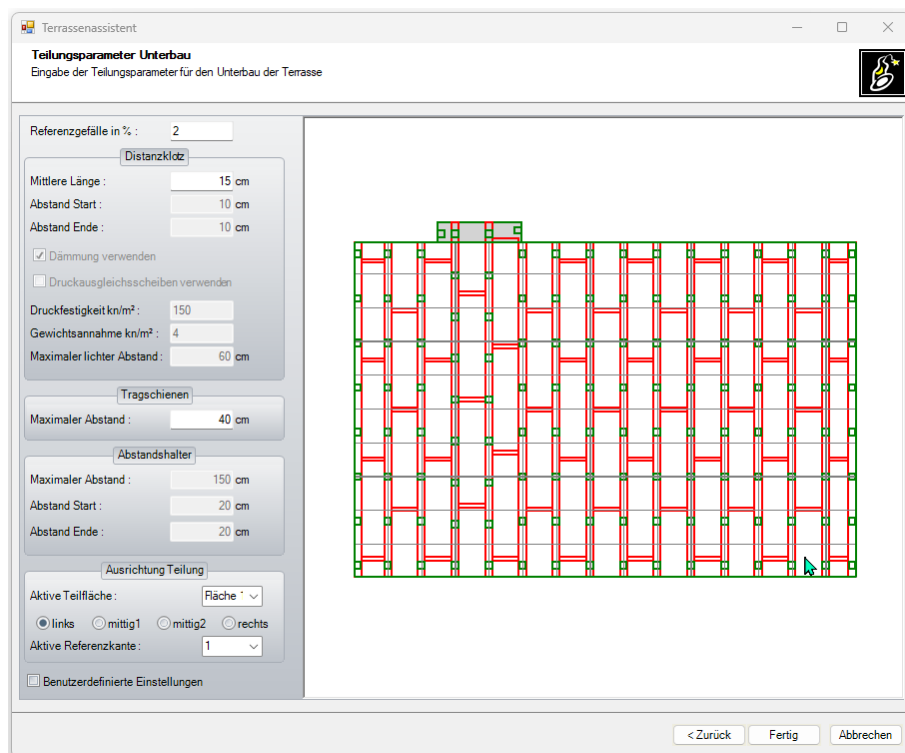
6. Im Fenster „Kanten und Ecken abrunden“ haben Sie die Möglichkeit, entweder eine Ecke oder eine Kante abzurunden.



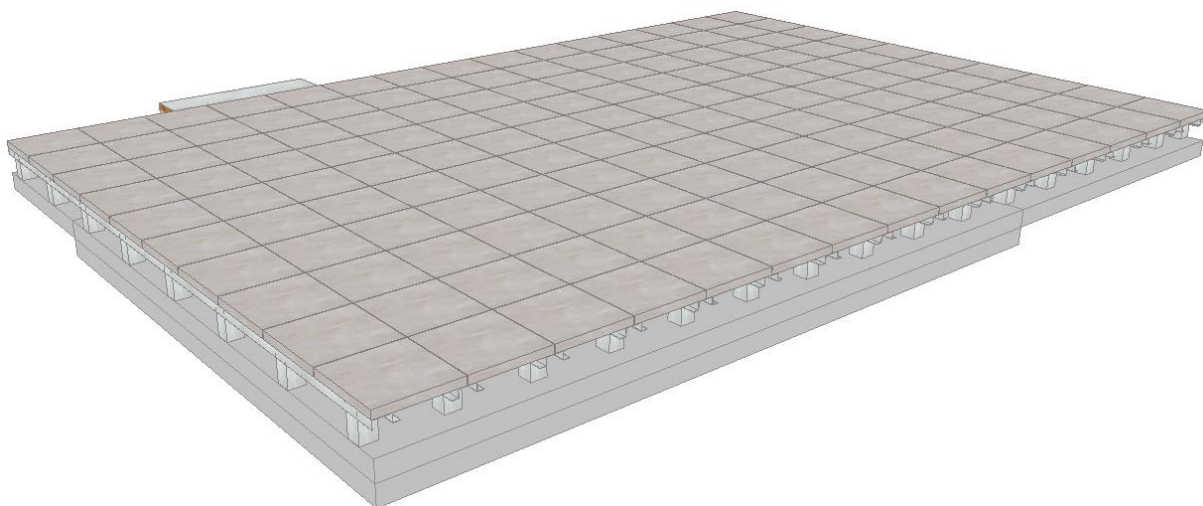
7. Wählen Sie in diesem Fenster den Belag (Platte oder Diele), dann die entsprechenden Bauteilmaße, ggf. das Fugenmaß und das Material, mit dem es visualisiert werden soll.



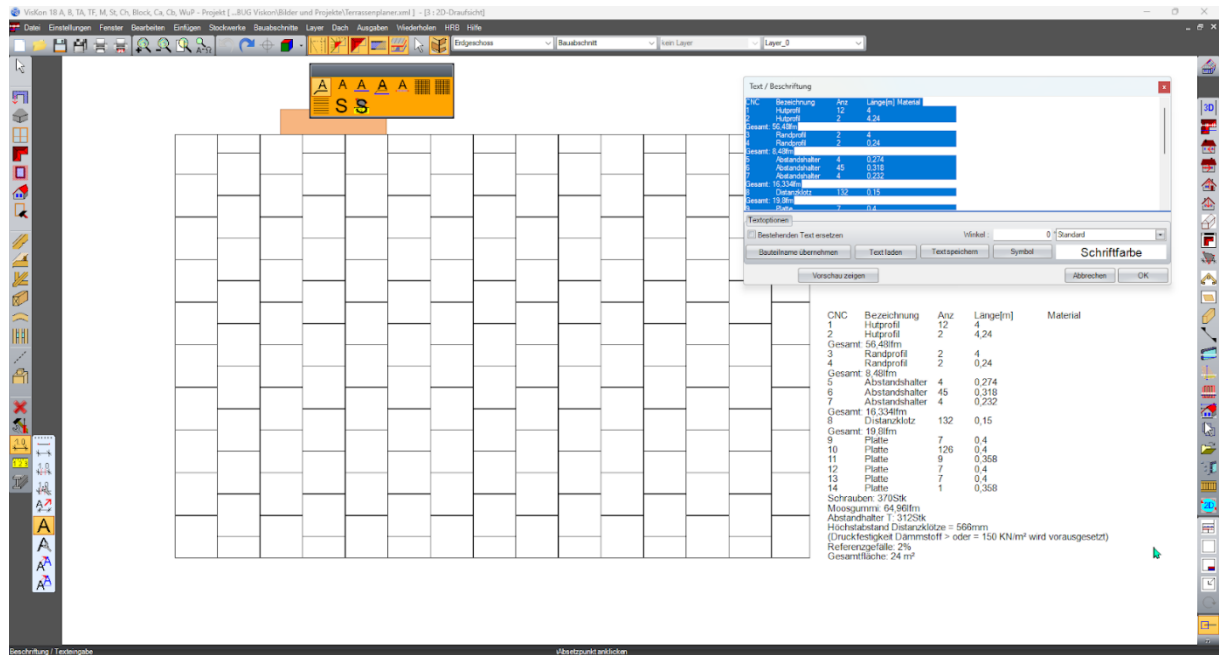
8. Im letzten Fenster können Sie die Distanzklotzlänge, Druckfestigkeitseinstellung für die Tragschiene und Abstandshalter sowie die Ausrichtung festlegen. Die ausgegrauten Werte können unten über den kleinen Haken „Benutzerdefinierte Einstellungen“ freigeschaltet werden.



9. Bestätigen Sie im Anschluss Ihre Eingabe mit dem Button "Fertig". Anschließend wird Ihnen das Ganze automatisch im VisKon visualisiert. Möchten Sie etwas an der Terrasse ändern, können Sie dies über "Bearbeiten / Terrasse bearbeiten" vornehmen. Standardmäßig wird die Terrasse auf dem Nullpunkt des VisKon-Systems abgesetzt. Dies können Sie jedoch über die Verschiebefunktion ändern. Wählen Sie dazu "Selektieren / Elemente / Gruppen-Selektion". Es werden alle Terrassen Bauteile automatisch erfasst und können in einem Zug verschoben werden.



10. Eine detaillierte Materialausgabe erhalten Sie über “Einfügen / Text/Beschriftung / Text mit Verbindungslinie”. Klicken Sie anschließend ein beliebiges Bauteil der Terrasse in einer 2D-Ansicht an. Es erscheint ein Dialog. Wollen Sie die komplette Terrasse auswerten? Bestätigen Sie diesen mit Ja. Anschließend erhalten Sie an der Maus die Materialliste. Setzen Sie sie an einer beliebigen Stelle auf der 2D-Zeichnung ab.



Favoritendialog

Sie finden diese Funktion unter:

Einstellungen / Oberflächeneinstellungen / Favoriten einstellen

Um die Erstellung von Favoriten zu beschleunigen und zu vereinfachen, wurde ein neuer Dialog entwickelt, der das Anlegen neuer Favoritenleisten erleichtert.

1. Mit dem Pluszeichen auf der linken Seite können Sie eine neue Favoritenliste erstellen.

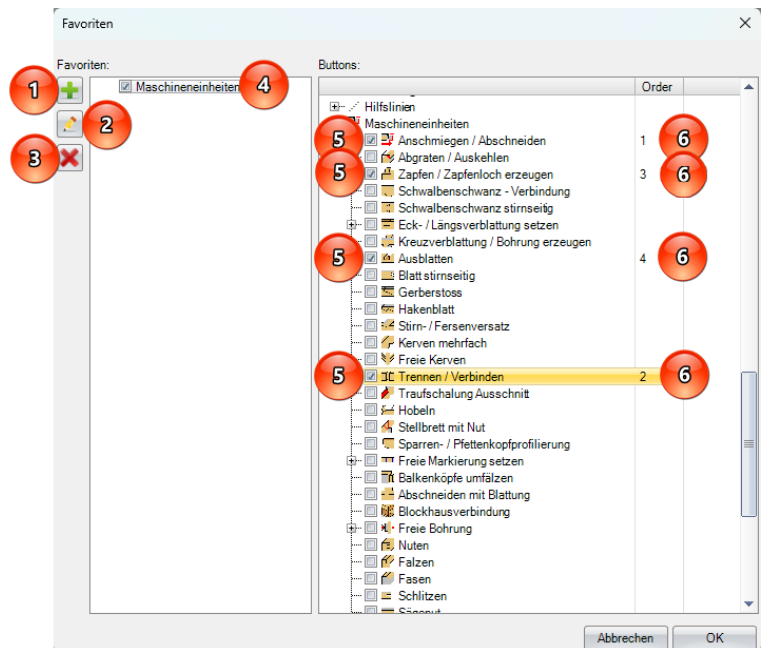
2. Mit dem Stift auf der linken Seite können Sie eine Favoritenliste umbenennen.

3. Mit dieser Schaltfläche können Sie eine ausgewählte Favoritenliste löschen.

4. Im weißen Feld auf der linken Seite werden Ihnen alle gespeicherten Favoritenlisten aufgelistet.

5. Wenn Sie unter Punkt 4 eine Favoritenliste ausgewählt haben, werden Ihnen unter Punkt 5 alle Maschineneinheiten oder Werkzeuge angezeigt, die Sie in dieser Favoritenliste aufgenommen haben.

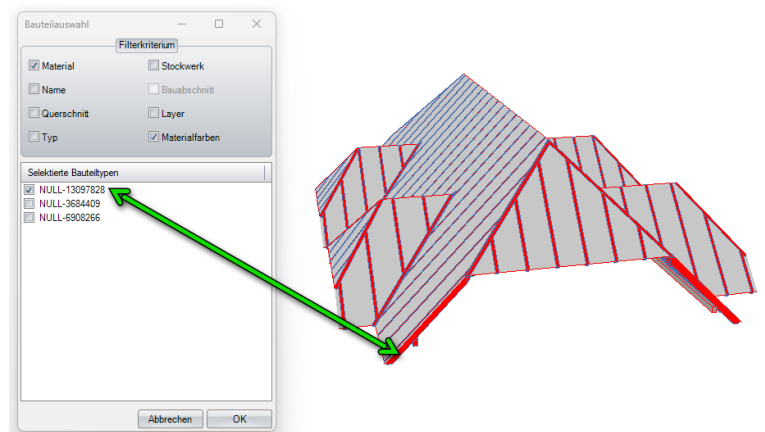
6. Hier können Sie die Reihenfolge der Funktionen einsehen, in der sie in Ihrer Favoritenliste angezeigt werden.



Materialselektion um die Option Materialfarben erweitert.

Sie finden diese Funktion unter: **Materialselektion**

Die Filtermöglichkeiten bei importierten Projekten wurden erweitert. Nun können Sie auch nach Materialfarben filtern. Diese Materialfarben beziehen sich nicht auf Farben, die im VisKon einem Bauteil zugewiesen wurden, sondern auf Farben, die durch einen Projektimport, beispielsweise durch einen IFC-Import, wo diese automatisch übernommen werden. Die Materialfarbenauswahl soll bei importierten Projekten helfen, schneller und einfacher bestimmte Bauteile zu selektieren.

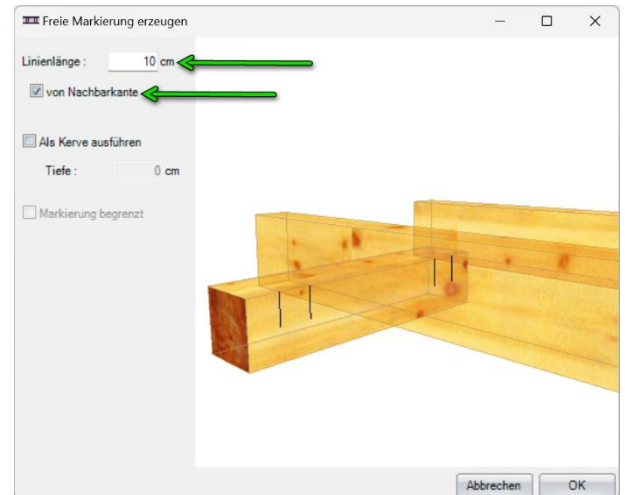


Markierung setzen um Markierungslänge erweitert

Sie finden diese Funktion unter:

Bearbeiten / Maschineneinheiten / Freie Markierung setzen

Die Funktion „Markierung setzen“ wurde erweitert, sodass es nun möglich ist, eine Markierungslinienlänge vorzugeben. Dazu muss lediglich oben eine Linienlänge vorgegeben werden. Standardmäßig steht diese auf null, das heißt, sie wird komplett durchgezogen. Anschließend kann entschieden werden, von welcher Kante diese Markierung gesetzt werden soll. In dem Beispiel könnten Sie jetzt entscheiden, von oben 10 cm oder von der unteren Kante eine 10-cm-Markierung zu setzen.

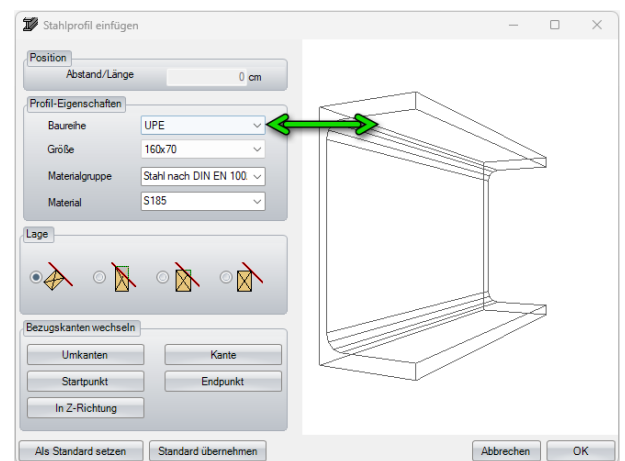


Stahlträgerkatalog erweitert

Sie finden diese Funktion unter:

Einfügen / Stahlteile / Stahlprofil einfügen

Der Stahlträgerkatalog wurde um UPE-Träger erweitert.



WinkelAssistent

Sie finden diese Funktion unter:

Hilfe / Winkelassistent

Der Winkelassistent wurde um den DXF/OBJ-Export erweitert. Dies ist besonders hilfreich bei nicht rechtwinkligen Grundrissen, da diese nach der Eingabe direkt nach VisKon exportiert werden können.

