# BauCaD **\*K+R\***®

## Architektur Symbole









## Seite





Z

Ħ

Ы

西

H)

S

2D-Symbolbibliothek	3
Brandschutz-Symbolbibliothek	5
3D-Symbolbibliothek	6
Schrank zeichnen	7
Einzel- und Doppelbett zeichnen	8
Einbauküche zeichnen	9
Bad zeichnen	11
123-Bib (Veraltet)	12
Symbib (Veraltet)	12
Block-Bearbeitung	12
Elektrosymbole	13



## 2D-Symbol-Bibliothek



Mit diesem Befehl werden 2D-Symbole in die Zeichnung eingefügt.

#### Themenverzeichnis

Baum	Sanitär
Büro	Schlafen
Essen	Sonstiges
KFZ	Technik
Kochen	Wohnen
Mensch	Verkehrszeichen

Wählen Sie zunächst das gewünschte Themenverzeichnis im linken, unteren Bereich des Dialogfensters aus.

Im Auswahlfenster werden die zugehörigen Symbolnamen und im Vorschaufenster die entsprechenden Vorschau-Dias angezeigt.

Bäume können wahlweise in 2D oder 3D eingefügt werden:

\* ? baum020 in \* 3D | 2D \* verwenden <2d> : 3D

## Symbolauswahl



#### Layerschaltung

Plandarstellung: ☐ Fassade Arbeits-Plan Baueingabe-Plan Schalungs-Plan

#### Layersteuerung

Die Layersteuerung für die 2D-Symbole wird über folgende EV-Variable gesteuert:

#### bb\_smb\_auf\_aktuellem\_layer



Das Symbol wird über den Namenseintrag oder das Vorschaudia ausgewählt.

172

e o

Mit diesen Schaltflächen blättern Sie zwischen den Diaseiten.

Ist die Mehrfach-Wahl aktiviert, können mehrere Symbole mit der Strg- oder der Hochstelltaste ausgewählt und im Anschluss nacheinander in die Zeichnung eingefügt werden.

Legen Sie hier fest, für welche Plandarstellung der voreingestellte Symbol-Layer sichtbar sein soll.

- **ZS1:** Der ebenenabhängige BauCaD-Möbel-Layer wird für alle 2D-Symbole verwendet.
  - Z.B.: E00-MOBL-200AB00-SYMBOLE
- **ZS2:** Die Symbole werden auf dem aktuellen Layer eingefügt.
- **ZS3:** In der ACADZ.LSP wird der ebenenabhängige Layer MOBL-200AB00-MEINLAYER eingetragen, welcher mit dem Texteditor angepasst werden kann.

	4 <u>–</u>	acadz.isp - Editor	
	Datei Bearbeiten Format	Ansicht 2	
	;;; BauCaD (set_bb "bb_smb_auf	_aktuellem_layer" " <mark>MOBL-200AB</mark>	DO-MEINLAYER")
ZS4:	Für jeden Symbo Diese sind eben Layergruppe MC Dadurch lassen gruppenabhängi	oltyp wird ein separate enabhängig und lieger DBL. sich die 2D-Symbole ty g oder ebenenabhäng	r Layer angelegt. auf der ypabhängig, ig schalten und
Z.B.	bearbeiten. <sub>Sanitär</sub>	E00-MOBL-200AB	S0-SANI
	Schlafen	E00-MOBL-200AB	S0-SCHLAFZ

## BauCaD \*K+R\*®

## ASymbole

#### **Einfügepunkt**

bb\_smb\_mit\_ofang

#### Einfügerichtung

#### bb\_smb\_mit\_drehwinkel

#### Eigene Symbolverzeichnisse

BnuSym01	Br	nuSym03	
BnuSym02	Br	nuSym04	
	a 📗 sy	MBIB	
	a 📗 2	d	
		baum	
		BnuSym01	
		buero	
lock in Datei schreiben			
lock in Datei schreiben Zieldatei			
lock in Datei schreiben Zieldatei Name und Pfad:	BauCaD50\v\\$YMBIB\2	ld\8nuSym01\Kehlnaht.dwg	~
lock in Datei schreiben Zieldatei <u>Va</u> me und Pfad: C:\CAD\KempterGmbH\}	BauCaD 50 \v \SYMBIB\; Einfüge_Einheiten:	id (BnuSym01) (Kehinaht, dwg Zentimeter	~ ~
lock in Datei schreiben Zieldatei Name und Pfad: CADIKempterGmbHI Block Quelle	iauCaD50 (v (SYMBIB)) Einfüge,Einheiten:	d\BruSym01\Kehnaht.dwg Zentimeter	<ul> <li></li></ul>
lock in Datei schreiben Zieldatei Same und Pfad: St (GAD) Kempter Gmbbl ( Slock Quelle O Block:	iauCaD50\v\SYM8118\v Einfüge,Einheiten:	d BruSym01 (Kehhaht.dwg Zentimeter	· .
Jock in Datei schreiben Zeidatei St (CAD) Kempter GmbH ( St (CAD) Kempter GmbH ( Block: Slock Quelle Slock: Slock: Slock:	iauCaD50\v\\$YMB1B\z Einfüge,Einheiten:	di SruSym01 Vehinshi dwg Zentimeter	·
lock in Datei schreiben Zeldatei Sal (CAD) Kempter GmbH   Sal (CAD) Kempter GmbH   Slock Quelle Block: Gesamte Zeldnung Disekte Disekte	laucad 50 (v (SYMBIB)) Einfüge, Einheiten:	<mark>äl jonus ymd i Vicel inalitikkus</mark> Zentimeter Basicon okt	
lock in Datei schreiben Zeldatei Same und Pfad: Stock Quelle O Book: O gesamte Zeichnung O gbiekte Objekte	lauCaD50 (v (shvista) (v Enfûge Enheiten:	<mark>dişmusymoti Vehinaitadıvo</mark> Zentimeter Basispunkt	✓
lock in Date i schreiben 2eldate jame und Pfad: (2400 / Kengter (mbh)) Biock Quelle () glock: () gesamte Zeichnung () glojekte Objekte () glojekte wählen	Baucados (N (SYMBIB)) Einfuge Einheiten:	2 <mark>1 Snu5ym01 Vehinaht dwo</mark> Zentimeter Basispunkt <b>*</b> Ausgahl Punkt	×
lock in Date i schreiben Deldate jame und Pfad: (ALA) (Kengter Cm24) (Block: (Blo	Jaucado (N (SYMAIB)) Enfuge Enheiten:	Zentimeter Basispunkt t t t t t t t t t t t t t t t t t t	×
lock in Date schreiben zeldatel Seld-Os Kompter (on 241) Slock Quelle Oglock: Oglock: Oglock: Opjekte Objekte Objekte ausgewählt Objekte ausgewählt Objekte ausgewählt	Innendsolw(anvsta)k	2entimeter Basispunkt Basispunkt St. 1120 25.520	✓
lock in Date schreiben Dedate Same und Pfad: Same und Pfad: Same und Pfad: Same und Pfad: Same und Pfad: Same und Pfad: Same Zeichnung Sabete Sabete Sabete Objekte Objekte ausgewählt Sabete ausgewählt	Enfüge,Einheiten:	Alsousymolitycehnshtudwy Zentimeter Basispunkt * Ausgahl Punkt 3: 1120 1: 520 2: 0	× •





Sollen die voreingestellten Objektfänge für den Einfügepunkt aktiviert werden, muss folgende EV-Variable mit ZS2 in die ACADZ.LSP eingefügt werden.

Soll zusätzlich nach dem Einfügen die Einfügerichtung abgefragt werden, muss folgende Variable mit ZS2 in die ACADZ.LSP eingetragen werden.

In der 2D-Symbolbibliothek können vier benutzerspezifische Symbolgverzeichnisse angelegt werden, die über eigene Schaltflächen im Dialogfenster aufgerufen werden können.

Schritt 1:

Erstellen Sie für die Schaltfläche "BnuSym01" ein gleichnamiges Verzeichnis im Bibliotheksordner "2d".

c:/cad/kemptergmbh/baucad50/v/symbib/2d/bnusym01

#### Schritt 2:

Fügen Sie mit dem Befehl "**WBLOCK**" das gewünschte Symbol als Block in dieses Verzeichnis ein.

Verwenden Sie als DWG-Name den gewünschten Symbolnamen.

Sie können auch eine vorhandene Symbol-DWG in das Verzeichnis kopieren.

#### Schritt 3:

Für das Auswahl-Dia verwenden Sie den Befehl "**MACHDIA**" und speichern die SLD-Datei unter dem gleichen Namen wie der Symbolblock in dasselbe Verzeichnis.

#### Schritt 4:

Die Zuweisung erfolgt zeilenweise über die Textdatei "d\_sym2d.bnu".

Kopieren Sie diese z.B. aus dem Verzeichnis ..\2d\kochen und ändern Sie diese mit einem Texteditor.

<u>Aufruf:</u>

	Kehinaht V-Naht	
BnuSym01 BnuSym03	Y-Naht	$   \setminus  $
BnuSym02 BnuSym04		

## Brandschutz-Symbol-Bibliothek

Mit diesem Befehl werden Brandschutz-Symbole in die Zeichnung eingefügt.

Zusätzlich kann eine beschriftete Legende mit allen Symbolen des jeweiligen Themenbereichs eingefügt werden.



#### Symbolauswahl





Mehrfach gew.: 3

MF<u>V</u>= 150

#### <u>Einfügepunkt</u>

Einfüge-Punkt:				
Indirekt	d <u>X</u> =	0.0 d <u>Y</u> =	0.0 d <u>Z</u> =	0.0

\*? 0 2 3 4 6 NI \* Einfüge-Punkt :

\*? EL \* Einfüge-Richtung <0.0> :

\*? 0 2 3 4 6 NI \* Auf welche Seite :

\*? E R \* Abstand in Einfüge-Richtung <0.0> :

\*? E R \* Abstand im 'Rechten Winkel' zur Einfüge-Richtung <0.0> : \*? E R \* Einfüge-Höhe <0.0> :

#### Layersteuerung





Das Symbol wird über den Namenseintrag oder das Vorschaudia ausgewählt.

Mit diesen Schaltflächen blättern Sie zwischen den Diaseiten.

Ist die Mehrfach-Wahl aktiviert, können mehrere Symbole mit der Strg- oder der Hochstelltaste ausgewählt werden.

Der Abstand der der Blöcke in Y-Richtung wird durch den MFV-Wert festgelegt.

Als Einfügepunkt wird der linke, untere Eckpunkt des Symbols verwendet.

Wird für den Einfügepunkt die Option "Indirekt" gewählt, kann mit diesen Werten die Verschiebung der Blöcke zum Einfügepunkt bestimmt werden.

Bleiben die Einträge auf Null, werden zusätzlich zum Einfügepunkt und der Einfügerichtung, die Einfügeseite und die Abstandswerte abgefragt.

Für den verwendeten Standard-Layer der Symbole wird die gewählte Bemerkung als Zusatztext im Layernamen verwendet.

Die Layerzusätze werden über folgende Textdatei verwaltet:

C:\ CAD \ KempterGmbH \ BauCaDxx \ v \ BIBSYM\BRANDSCHUTZ \\_MKRO.TXT

Öffnen Sie diese mit einem Texteditor und speichern diese, ohne Unterstrich, als **MRKO.TXT**.

Die Layerzusätze für den Standard-BauCaD-Layer werden ohne Vorzeichen eingetragen.

Mit einem Stern \* als Vorzeichen wird ein Layername mit der zugehörigen Farbnummer in Klammer eingetragen.

## 3D-Symbol-Bibliothek



Mit diesem Befehl werden 3D-Symbole in die Zeichnung eingefügt.





#### Themenverzeichnis

Anlagen	Möbel 1
Bad_WC	Möbel2
Büro	Möbel3
Garten	Möbel4
KFZ	Musik
Kochen	Pflanzen
Lampen	Sonstiges
Menschen	Tiere

## Symbolauswahl

<< <u>V</u> orher	<u>W</u> eiter >>

Mehrfach-Wahl gew.: 3

#### Layerschaltung

Plandarstellung: Fassade Arbeits-Plan Baueingabe-Plan Schalungs-Plan

## Einfügepunkt und Einfügerichtung

Wählen Sie zunächst das gewünschte Themenverzeichnis im linken, unteren Bereich des Dialogfensters aus.

Im Auswahlfenster werden die zugehörigen Symbolnamen und im Vorschaufenster die entsprechenden Vorschau-Dias angezeigt.

Das Symbol wird über den Namenseintrag oder das Vorschaudia ausgewählt.

Mit diesen Schaltflächen blättern Sie zwischen den Diaseiten.

Ist die Mehrfach-Wahl aktiviert, können mehrere Symbole mit der Strg- oder der Hochstelltaste ausgewählt und im Anschluss nacheinander in die Zeichnung eingefügt werden.

Legen Sie hier fest, für welche Plandarstellung der voreingestellte Symbol-Layer sichtbar sein soll.

Nachdem Sie das Dialogfenster mit "**OK**" geschlossen haben, picken Sie den Einfügepunkt und die Einfügerichtung in der Zeichnung

## Schrank zeichnen



Mit diesem Befehl werden Schränke mit den gewünschten Abmessungen als einfache Körper in 3D gezeichnet.

Eine 2D-Darstellung kann ebenfalls geschaltet werden.



\* <Definieren> \* Bezugs-Linie wählen : (1) Bezugs-Linie für "linke" Seite : (2) Bezugs-Linie für "rechte" Seite : (3)

\*? E R \* Abstand <10.0> : A \*? E R \* Schrank-Breite <60.0> : B \*? E R \* Schrank-Länge <549.0> : L



\* ? Änderung \* Linksbündig | Mittig | Rechtsbündig | Schieben \* <//>



\*? E R \* Schrank-Höhe <200.0> :



\* ? Diagonale OK \* Ja | Nein | Beide \* <B> :



Wählen Sie zunächst die Bezugslinie (1) für den Schrank-Rücken.

Dann, mit Blickrichtung in den Raum, die Bezugslinie für die linke (2) und die rechte (3) Schrankseite.

Zur Bestimmung der Abmessungen über <Definieren> lesen Sie die Beschreibung zum Zeichnen von Küchen.

Geben Sie dann den Abstand zur Bezugslinie (A) und die Schrankabmessungen (B,L) ein.

Weicht die eingegebene Schranklänge von der ermittelten Schranklänge ab, kann der Schrank wie folgt in Bezug auf die Definitionslinie platziert werden. Links- und rechtsbündig wird der gewählte Abstand eingehalten.

Durch die Schieben-Option kann der Schrank aus der mittigen Position um einen anzugebenden Wert verschoben werden.

Geben Sie nun die Schrankhöhe für die 3D-Darstellung ein.

Für den Schrankboden gilt ebenfalls der angegebene Abstand **(A)** zur Bodenfläche.

Zuletzt wählen Sie noch die Diagonalenrichtung für die 2D-Darstellung.

## **Einzel- und Doppelbett zeichnen**



Mit diesen Befehlen werden Einzel- und Doppelbetten mit den gewünschten Abmessungen als einfache Körper in 3D gezeichnet. Eine 2D-Darstellung kann ebenfalls geschaltet werden.

#### **Einzelbett**

\* <Definieren> \* Bezugs-Linie wählen : (1) Bezugs-Linie für "linke" Seite : (2) Bezugs-Linie für "rechte" Seite : (3)

\*? E R \* Abstand <2.5> : A

\*? E R \* Einzel-Bett (Breit) <100.0> : B \*? E R \* Einzel-Bett (Lang) <200.0> : L :Einzel-Bett:

\* ? \* Schieben | eXit \* <X> :



## **Doppelbett**

\* <Definieren> \* Bezugs-Linie wählen : (1) Bezugs-Linie für "linke" Seite : (2) Bezugs-Linie für "rechte" Seite : (3)

\*? E R \* Abstand <2.5> : A

\*? E R \* Doppel-Bett (Breit) <210.0> : B \*? E R \* Doppel-Bett (Lang) <200.0> : L :Doppel-Bett:

\* ? \* Schieben | eXit \* <X> :





Wählen Sie zunächst die Bezugslinie (1) für die Kopfseite des Bettes.

Dann die Einfügeseite (2) und die Einfügerichtung (3) für das Einzelbett.

Geben Sie nun den Abstand (A) zur Kopf- und Einfügeseite ein.

Nachdem Sie die Bettabmessungen **(B,L)** angegeben haben kann durch die Schieben-Option das Bett entlang der Stirnseite verschoben werden.

Wählen Sie zunächst die Bezugslinie (1) für die Kopfseite des Bettes.

Dann, mit Blickrichtung in den Raum, die Bezugslinie für die linke (2) und die rechte (3) Bettseite.

Geben Sie nun den Abstand (A) zur Kopfseite ein.

Nachdem Sie die Bettabmessungen **(B,L)** angegeben haben, kann das mittig eingefügte Doppelbett, durch die Schieben-Option entlang der Stirnseite verschoben werden.

## Einbauküchen zeichnen



Mit diesen Befehlen werden Küchenzeilen in I-, Lund U-Form mit den gewünschten Einbauteilen als einfache Körper in 3D gezeichnet. Eine 2D-Darstellung kann ebenfalls geschaltet werden.

#### Einzelzeile: I-Form

- \* <Definieren> \* Bezugs-Linie wählen : ENTER \* ? \* Definieren | Polylinie | Wandverfolgung \* <D> : \*? 0 2 3 4 6 NI \* <ENTER>=Fertig \* 1. Punkt : \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück \* 2. Punkt : \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück \* 3. Punkt :
- \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück | Vlereck \* 4. Punkt : Enter

#### \*? E R \* Abstand <2.5> :



:Definitions-Länge = 455 cm.

Küchen-Zeilen-Satz <KHUSBX> :

:Zeilen-Länge = 360 cm < vorhandene Länge = 455 cm. :Pass-Teil-Länge = 95 cm.

\* ? Einteilung OK \* Ja | Nein \* <J> :

## Einbauteile

- :\* K --> Kühlschrank (60/60).
- :\* H --> Herdplatten (60/60).
- :\***U** --> U/O-Schrank-Teil (60/60).
- :\* u --> U/O-Schrank-Teil (40/60).
- :\***S** --> Spülbecken (120/60).
- :\*X --> Pass-Teil (X/60 Unter/Ober).
- :\* **x** --> Pass-Teil (X/60 Besen).
- :\***W** --> Waschmaschine (60/60). :\***B** --> Besenschrank (60/60).
- :\* **b** --> Besenschrank (40/60).



Zur Definition der Einbaulängen über Pickpunkte bestätigen Sie diese Abfrage mit ENTER.

Zur Bestimmung der Abmessungen über Bezugslinien lesen Sie die Beschreibung zum Zeichnen von Schränken oder Betten.

Durch den ersten Pickpunkt (1) wird die Einbauseite festgelegt.

Durch den zweiten (2) und dritten (3) die Einbaulänge.

Nachdem Sie die Abfrage nach dem vierten Punkt mit ENTER bestätigt haben geben Sie den Abstand (A) zu den gepickten Bezugsseiten ein.

Die Einbaulänge wird ermittelt und angezeigt. Geben Sie nun die Kürzel für die gewünschten Einbauteile ein.

Die Beschreibung dazu wird nachfolgend erläutert und kann während der Befehlsausführung mit F2 in der Befehlszeile nachgelesen werden.

Passteile (X,x) werden für die vorhandene Definitionslänge entsprechend angepasst.

Sämtliche Einbauteile, außer die Besenschränke, werden mit 40cm tiefen Oberschränken eingebaut.

Die Einbau-Oberkante beträgt 2,05 m.

Die Oberkante für die Einbaugeräte und die Unterschränke beträgt 90 cm.

## BauCaD \*K+R\*®

## ASymbole

#### 2D-Symbolblöcke







Für die 2D-Symboldarstellung des Kühlschranks, des Herdes, der Spüle und der Waschmaschine werden vordefinierte Blöcke verwendet.

Diese befinden sich im BauCaD-Verzeichnis: V \ BLOCK

und können beliebig angepasst werden.

## Layer E00-MOBL-30F0000-3D



Es werden drei verschiedene Layer für die 2D-Darstellungen der Ober- und Unterschränke sowie für die 3D-Darstellungen verwendet.

## L- und U-Küche





Die Definition bei L- und U-Küchen über Pickpunkte erfolgt wie links dargestellt.

Die Eingabe der Einbauteile erfolgt analog zur I-Form für die jeweilige Küchenzeile.

## **Bad zeichnen**



Mit diesen Befehlen werden Badzeilen in I-Form mit den gewünschten Einbauteilen als einfache Körper in 3D gezeichnet.

Eine 2D-Darstellung kann ebenfalls geschaltet werden.

#### Verlauf definieren

- \* <Definieren> \* Bezugs-Linie wählen : ENTER
- \* ? \* Definieren | Polylinie | Wandverfolgung \* <D> :
- \*? 0 2 3 4 6 NI \* <ENTER>=Fertig \* 1. Punkt :
- \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück \* 2. Punkt :
- \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück \* 3. Punkt :
- \*? 0 2 3 4 6 NI \* ZUrück | Vlereck \* 4. Punkt : Enter





:Definitions-Länge = 455 cm.

Bad-Zeilen-Satz <DBXpX> : DbXpXC \_Zeilen-Länge = 425 cm < vorhandene Länge = 455 cm. :Pass-Teil-Länge = 15 cm.

\*? Einteilung OK \* Ja | Nein \* <J> :

#### **Einbauteile**

- :\* D --> Dusche (90/90).
- :\* **d** --> Dusche (80/90).
- :\* e --> Dusche (70/90).
- :\* B --> Badewanne (190/90).
- :\* **b** --> Badewanne (175/90).
- :\***C** --> WC (40/60).
- :\* W --> Waschbecken (60/50).
- :\* w --> Waschbecken (45/50).
- :\* p --> Doppelwaschbecken (120/50).
- :\* **S** --> Schrank (80/45).
- :\* **s** --> Schrank (60/45).
- :\* X --> Nichts (x/0).

#### Layer





Zur Definition der Einbaulängen über Pickpunkte bestätigen Sie diese Abfrage mit ENTER.

Zur Bestimmung der Abmessungen über Bezugslinien lesen Sie die Beschreibung zum Zeichnen von Schränken oder Betten.

Durch den ersten Pickpunkt (1) wird die Einbauseite festgelegt.

Durch den zweiten (2) und dritten (3) die Einbaulänge.

Nachdem Sie die Abfrage nach dem vierten Punkt mit ENTER bestätigt haben geben Sie den Abstand (A) zu den gepickten Bezugsseiten ein.

Die Einbaulänge wird ermittelt und angezeigt.

Geben Sie nun die Kürzel für die gewünschten Einbauteile ein.

Die Beschreibung dazu wird nachfolgend erläutert und kann während der Befehlsausführung mit F2 in der Befehlszeile nachgelesen werden.

Mit X werden Lücken zwischen die Einbauteile eingefügt.



E00-MOBL-30F0000-2D



Für die 2D- und die 3D-Darstellung werden zwei verschiedene Layer verwendet.

## 123-Bib / Symbib



Bei diesen Befehlen handelt es sich um veraltete Bibliotheken, die nicht mehr aktualisiert werden. Sollten Sie dennoch hierzu eine Beschreibung benötigen, wenden Sie sich an Ihren BauCaD-Support.

UG-Subord Ad-Casterdam KO-Soboth SOB-Sobre SOB-Sobre MIL-Augen MIL					
0.00-0.0000 0.04-0.0400 0.05-	ENMensch	~	(ELP		
UG-Suborn HAI-Lapon SOI-Softs SDI-Sala UG-Senseten U	UTAuto		1		
UAC-GARANTER AMA-Garaketan SCH-Soften SCH SCH SCH SCH SCH SCH SCH SCH SCH SCH	IVDiverses		100		
US-0J2091 CAR-Carbon OX-Carbon UM-Layon STI-Stati	VCCWe			2	
DAGe-Galance Alexandre Alexandre Stransfor Stransfo	/ASWaschbecken		-		
UDUUDUPH GAR-Gardroben UDUUDUPH UDUUDUPH UDUUDUPH UDUUDUPH UDU	TUStubl				
UCS-UCARRENT GAR-Garderoben NOC-Kochen NOC-Kochen	OF-Sofas				X APPI
USS-USSTIEN  GAR-Garderoben  KUT	AM-Lampen		-		North A
US-Uschen SS-Essimmer GB-Getrohen	OC-Korben				
DUSDuschen	AR Garderohen	_			
11 0 - (1) - (2000)	SS-Exercised				
	LSTeurchen				· 🖪
SUR-SUTARK	Un-Schrank				
COL Odward	Cl Scharzminer				



## Blockbearbeitung



Mit diesem Befehl können ganze Blockverzeichnisse für die Verwendung in Bibliotheken bearbeitet und mit Vorschau-Dias ergänzt werden.

Genaue Informationen zur Befehlsausführung erhalten Sie bei Ihrem BauCaD-Support.

back0 94P X BackDetAleny  Files   Files   CockNergenere(that_CockNerge			
Biochardentragi Biochardentragi Part Calor of Color	BauCaD	*K+R*	$\times$
Para     C.Aling     us       10. Charanger-Schollen, Aline, Ali	Blockbez	rbeitung:	
Piel (C.C.C.Newportains/BacaCSU/hymbb) d Isteres private Istante private Mark 2 + 0 Mark 2 + 0 Ma	Filter	*.dng	
41 Datem getraden. bertefnakungen de 2 = 0 de 2 = 0	Pfad	C:/CAD/KempterGmbH/B	auCaD50/v/symbib/
Meriteriorung     Adv 2 = -0	61 Da	teien gefunden.	
Ale 2 = 0	Mehr	fachursprung	
All Foods - Allader Techall  Biologies  All Constant of the second of t	Alle 2	1 = 0	
Biol 4,4er;	Alle 1	extstle – Aktueller Texts	al
Light > > profile Americ (particular)  Table - Americ (particular)  Table - Americ (particular)  Light - Americ (particular)  Light - Americ (particular)  Edit  Light - Americ (particular)  Edit  Dentropic (particular)  Edit  Edit Edit	Block-L	ayer:	
Image:	Lay	er u >> (rarbe+LinienTy	p=vonLayer)
Note:     I.0       indicator faitor     I.0       idode traine:     Idode traine:	L Fai	be+Linientyp voneLOCK	
Control C	Varia:		
Lidofer : Lidofer : Lidofer : Berengrein 2-Mat Derengrein 2-Ma	Var	iations-Faktor	1.0
do fe rathe ∪ doot per John (Fate, -) to energe/Lawr (Fate, -) is the rational is th	Lösche	n:	
Lochope 2.Mat     Decompose 2.Mat     De	Lõs	ch die Hälfte	
Demonstration Super State ()     Demonstration Super State ()     Demonstration     Demonstration     Demonstration     Defaultion	Lös	ch per Zufall	
B46	OBer	einigen(Layer/Stile/)	
Conception     C	Bid:		
the Indigenetie way     workstar	🗹 Dia	erzeugen	
Control C	Mit Mit	Einfügemarkierung	
detect     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detecttt     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detectt     detecttt     detecttt     detecttt     detectttt     detectttt     detectttt     detecttttt     detectttttttt     detecttttttttttttttttttttttttttttttt	Ver	deckt	
Sinch-Neme in Daterbank Shok-Neme in Daterbank Vorhatien: Vorhadene Enheit- (on) Enheiter verenden Kentrolistop QK X	Sch	attiert	
Bidol-Hame in Daterbank Erhieter: Vorhandere Erhieter (m) Erhieter verwenden Kontrolistop OK. X	[] Iso	netrie	
Erhelten: Vorhandene Erhetz- [cm] Erheiten verwenden Controlistop OK X	Block	Name in Datenbank	
Vorhandene Einheiter (cm) Einheiten verwenden Kontrolistop OK X	Enheit	ien:	
Kontrolistop	Vorhan	dene Einheit= [cm]	
OK X	En	heiten verwenden	
ОК	Konb	rollstop	
		OK	x

## Brandschutz-Symbol-Bibliothek



Mit diesem Befehl werden Elektro-Symbole in die Zeichnung eingefügt.

BauCaD: Elektro-Symbole	$\times$
Einfüge-Punkt: indirekt $d\underline{X} = \begin{bmatrix} 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} d\underline{X} = \begin{bmatrix} 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix} d\underline{Z} = \begin{bmatrix} 0.0 \\ 0.0 \end{bmatrix}$	
Prad= C:/cad/kemptergmbn/baucad50/V/bibsym/elektro Pfad >> Layer-Zusatz: Elektro VMFY= 0.0	
Auswahl-Dia: Hotchspannung 1-pol_Schatter 2-pol_Schatter 3-pol_Schatter Wechzel-Schatter Wechzel-Schatter Wechzel-Schatter Zug-Schatte	
Zusatz-Text         Mehrfach gew.: 0         Vorher         Weiter           OK         X         2	

Das Symbol wird über den Namenseintrag oder das Vorschaudia ausgewählt.

## Symbolauswahl



Mehrfach gew.: 3

150 MF<u>V</u>=

## Einfügepunkt

Einfüge-Punkt:							
✓ Indirekt	d <u>X</u> =	0.0	d <u>Y</u> =	0.0	d <u>Z</u> =	0.0	

\*? 0 2 3 4 6 NI \* Einfüge-Punkt :

\*? EL \* Einfüge-Richtung <0.0> :

\*? 0 2 3 4 6 NI \* Auf welche Seite :

\*? E R \* Abstand in Einfüge-Richtung <0.0> :

\*? E R \* Abstand im 'Rechten Winkel' zur Einfüge-Richtung <0.0> : \*? E R \* Einfüge-Höhe <0.0> :

> 1 Grün

Gelt

## Layersteuerung

Layer-Zusatz: Elektro \*MKRO.TXT - Edi... \_ П × Datei Bearbeiten Format Ansicht Hilfe Elektro Installation Strom \*Elektro\_Allg\_Elt(Farbe=2) \*Elektro\_Bodentanks(Farbe=2) Layer 📑 🗙 💧 🎕 🔍 Suchen 1 ∼ 🖉 Alle A... Name 0 BAUCAI E. G., Earbe E. Weiß BAUCAD E00-INST-200ABS0-ELEKTRO E00-INST-200ABS0-INSTALLATION

E00-INST-200ABS0-STROM

Elektro\_Allg\_Elt Elektro\_Bodenta

Mit diesen Schaltflächen blättern Sie zwischen den Diaseiten.

Ist die Mehrfach-Wahl aktiviert, können mehrere Symbole mit der Strg- oder der Hochstelltaste ausgewählt werden.

Der Abstand der der Blöcke in Y-Richtung wird durch den MFV-Wert festgelegt.

Als Einfügepunkt wird der linke, untere Eckpunkt des Symbols verwendet.

Wird für den Einfügepunkt die Option "Indirekt" gewählt, kann mit diesen Werten die Verschiebung der Blöcke zum Einfügepunkt bestimmt werden.

Bleiben die Einträge auf Null, werden zusätzlich zum Einfügepunkt und der Einfügerichtung, die Einfügeseite und die Abstandswerte abgefragt.

Für den verwendeten Standard-Layer der Symbole wird die gewählte Bemerkung als Zusatztext im Layernamen verwendet.

Die Layerzusätze werden über folgende Textdatei verwaltet:

C:\ CAD \ KempterGmbH \ BauCaDxx \ v \ BIBSYM \ ELEKTRO \ \_MKR0.TXT

Öffnen Sie diese mit einem Texteditor und speichern diese, ohne Unterstrich, als MRKO.TXT.

Die Layerzusätze für den Standard-BauCaD-Layer werden ohne Vorzeichen eingetragen.

Mit einem Stern \* als Vorzeichen wird ein Layername mit der zugehörigen Farbnummer in Klammer eingetragen.