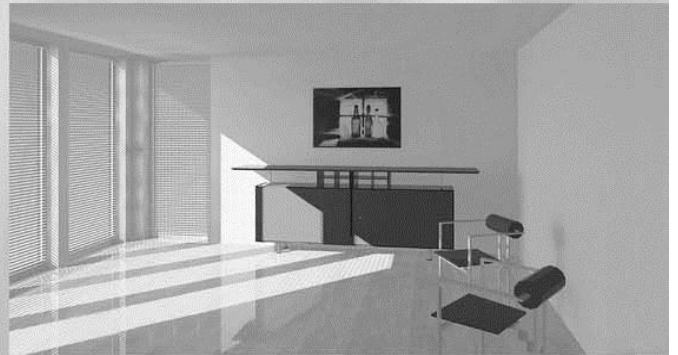
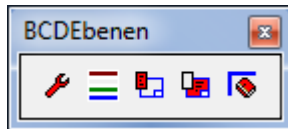
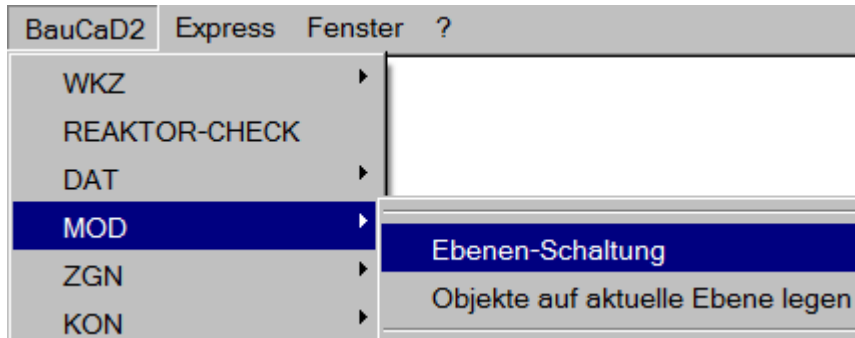


BauCaD *K+R*[®]

Handbuch Ebenen





Seite



Ebenen-Schaltung

3



Ebenen als Layout

13



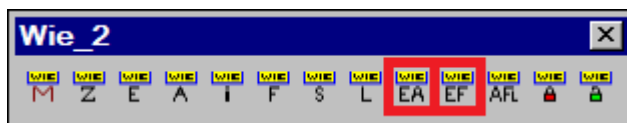
Layout als W-Block

13



Objekten Ebenen zuordnen

14



Gewählte Ebene ausschalten

15



Gewählte Ebene frieren


16

Objekte auf die aktuelle Ebene legen

17

Ebenen-Schaltung

Abrollmenü:
 BauCaD2
 MOD
 Ebenen-Schaltung
 BCDEbenen – Symbol 2



Mit diesem Befehl können Sie Ebenen definieren, steuern und verwalten.

Ebenen dienen als Layerfilter um bspw. einzelne Geschosse zu verwalten. Jeder verwendete BauCaD-Layer erhält die aktuelle Ebenen-bezeichnung vorangestellt.

Als Standardebene wird die Ebene E00 gesetzt.

In den Standard-BauCaD-Vorlagenzeichnungen sind verschiedene Ebenenkonstellationen voreingestellt, die in den Geschossdaten projektspezifisch angepasst werden können.

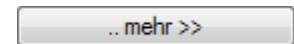
Z.B.: _BauCaD3_13_UG_EG_OG_DG.dwt

Hier sind die Ebenen UG1, EG1, OG1 und DG1 voreingestellt.

- | | | | | |
|----------------|---------------------------|----------------|-------------------------------------|--|
| 1. Abschnitt: | Das Dialogfenster | 11. Abschnitt: | Ebenen kopieren und verschieben | Links sind alle Abschnitte zur Ebenenverwaltung aufgelistet. |
| 2. Abschnitt: | Ebene erstellen | 12. Abschnitt: | Ebene als W-Block speichern | |
| 3. Abschnitt: | Ebene auswählen | 13. Abschnitt: | Ebene als Block | |
| 4. Abschnitt: | Ebene setzen und schalten | 14. Abschnitt: | Ebene in Objektwahl | |
| 5. Abschnitt: | Externe Referenzen: Xref | 15. Abschnitt: | Objekte auf aktuelle Ebene | |
| 6. Abschnitt: | Layer erzeugen | 16. Abschnitt: | Block auf aktuelle Ebene | |
| 7. Abschnitt: | Layerschaltung | 17. Abschnitt: | Ebene Bereinigen | |
| 8. Abschnitt: | Ebenen auflisten | 18. Abschnitt: | Ebene färben | |
| 9. Abschnitt: | Ebenen löschen | 19. Abschnitt: | Ebene farbige unterlegen | |
| 10. Abschnitt: | Ebenen umbenennen | 20. Abschnitt: | Benutzerspezifische Ebenenvariablen | |

1. Das Dialogfenster

Nach Aktivieren des Befehls erhalten Sie das links abgebildete Dialogfenster. Über die Schaltfläche



werden die rot markierten Aktionen eingeblendet. Über die Schaltfläche



werden diese wieder ausgeblendet.

Im Dialogfenster nehmen Sie die Eingaben vor, die zur Ebenendefinition, zur Ebenenverwaltung und -steuerung erforderlich sind.

2. Ebene erstellen

Neue Ebene ('2xE', X=Fix) -->>

DG1

-...???	
a...DG1...	(Dachgeschoß)
e*.EG1+++	(Erdgeschoß)
e...OG1...	(Obergeschoß)
a...UG1...	(Untergeschoß)

<< Tiefer Höher >>

Daten:

Planänderung (alle Ebenen)

OKRB-Höhe

Boden-Aufbau

Wand-Höhe

Decken-Dicke

<< Hol Def >>

Geben Sie den Namen der neuen Ebene ein und bestätigen Sie mit Return.

Der Name muss aus 3 Zeichen bestehen.

Wird der Buchstabe "X" verwendet, bleibt die OKRB-Höhe dieser Ebene bei Höhenänderungen der darunterliegenden Ebenen unverändert.

In der Ebenenliste werden alle Ebenen angezeigt. Die aktuell gesetzte Arbeitsebene ist mit +++ gekennzeichnet (EG1+++).

Befinden sich Objekte in der Ebene, wird diese vor dem Namen mit einem * gekennzeichnet (*.EG1+++). Ebenen ohne Objekte werden mit 3 Punkten markiert (...DG1...).

Der Buchstabe vor der Ebene gibt an ob die Ebene ein(e*.EG1+++)- oder ausgeschaltet(a...DG1) ist.

Die drei Fragezeichen -.??? stehen für alle Ebenen, außer der Arbeitsebene. Durch deren Auswahl können alle diese Ebenen ein- oder ausgeschaltet werden.

Mit den Schaltflächen "<<Tiefer" und "Höher>>" kann zwischen den Ebenen in der Ebenenliste geschaltet werden. Von der Standardebene E00 kann fortlaufend höher geschaltet werden in die Ebenen E**, dann O** und D**. Tiefer wird in die Ebenen U** geschaltet.

Für die gesetzte Arbeitsebene können die Geschossdaten eingegeben werden:

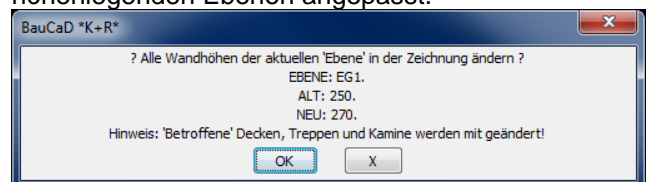
Die Z-Höhe der Ebene wird in Zentimeter als OKRB-Höhe über Null eingegeben.

Der Bodenaufbau wird in cm über OKRB angegeben.

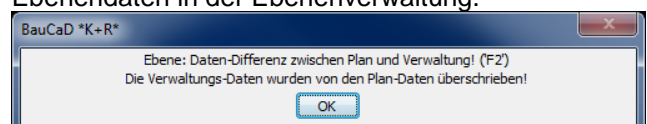
Die Wandhöhe wird in cm über OKRB angegeben.

Die Deckendicke wird in cm angegeben.

Bei nachträglichen Höhenänderungen innerhalb einer Ebene werden alle Objekte dieser Ebene und der höherliegenden Ebenen angepasst.



Werden Ebenenobjekte aus einer anderen Zeichnung eingefügt, haben die Höhendaten dieser Objekte Vorrang und überschreiben die entsprechenden Ebenendaten in der Ebenenverwaltung.

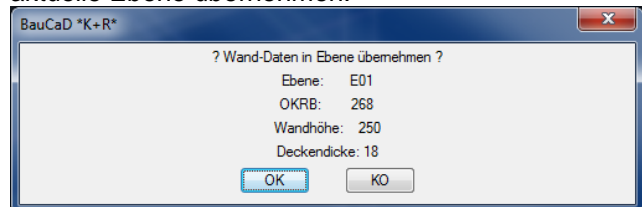


In allen Ebenen ändern

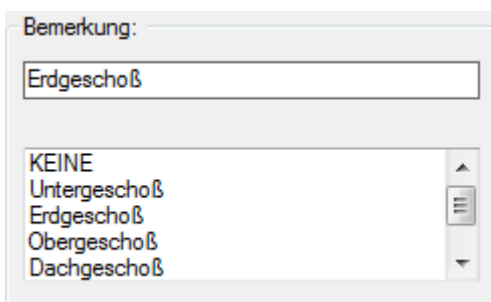
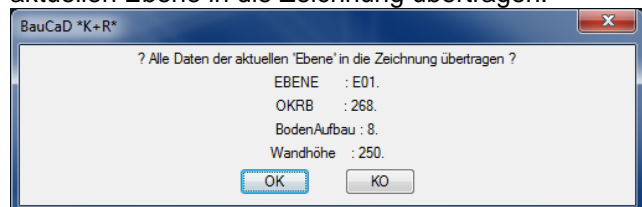
Ist diese Option aktiv, werden Höhenänderungen ohne Dialogfensterhinweise durchgeführt. Ausnahme sind die Ebenen, die ein X in ihrem Namen haben. Deren Höhendaten bleiben bei Änderungen in anderen Ebenen unverändert.

<< Hol Def >>

Über die Schaltfläche “<<Hol“ können Sie Wanddaten durch Picken eines Wandobjektes in die aktuelle Ebene übernehmen.



Über die Schaltfläche “Def>>“ werden alle Daten der aktuellen Ebene in die Zeichnung übertragen.



Die Angabe einer Bemerkung aus der Liste oder durch manuelle Eingabe erleichtert die Auswahl in der Ebenenliste.

3. Ebene auswählen

Setz Wie Pick Ino

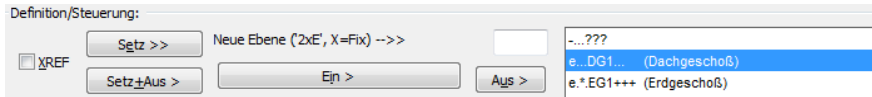
Die Auswahl einer Ebene im Dialogfenster erfolgt durch Picken in der Auswahlliste.

Mit “SetzWiePick“ kann die Ebene eines Objektes durch Picken gesetzt werden (Siehe auch 4.).

Durch Picken auf “Info“ wird ein Textfenster mit einer Kurzbeschreibung aller Ebenen-Zustände und Aktionen angezeigt.

4. Ebene setzen und schalten

Die gesetzte Ebene ist die Arbeitsebene in der gezeichnet wird. Das Ein- und Ausschalten einer Ebene steuert die Sichtbarkeit einer Ebene in der Zeichnung. Dies erfolgt durch Frieren bzw. Tauen der entsprechenden Layer.

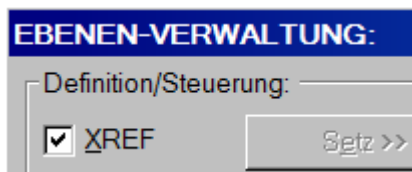


Um eine Ebene zu setzen, geben Sie im Ebenen-Dialog die gewünschte Ebene ein, oder wählen Sie eine Ebene aus der Auswahlliste. Betätigen Sie die Schaltfläche "Setz".

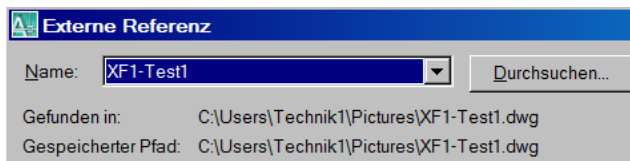
Beim Ein- und Ausschalten von Ebenen gehen Sie entsprechend vor.

Mit "Setz+Aus>" wird die Ebene gesetzt und alle anderen Ebenen ausgeschaltet.

5. Externe Referenzen: Xref

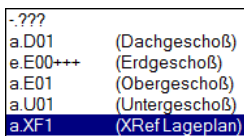


Ist diese Option aktiviert, so können auch referenzierte Objekte, die sich auf ebenenspezifischen BauCaD-Layern befinden, in der Ebenenverwaltung gesteuert werden.



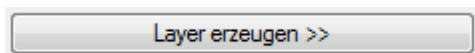
Soll eine komplette Zeichnung als X-Ref auf eine separate Ebene gelegt werden, muss diese Referenz wie folgt in die Zeichnung eingefügt werden:

XF1-Zeichnungsname.dwg

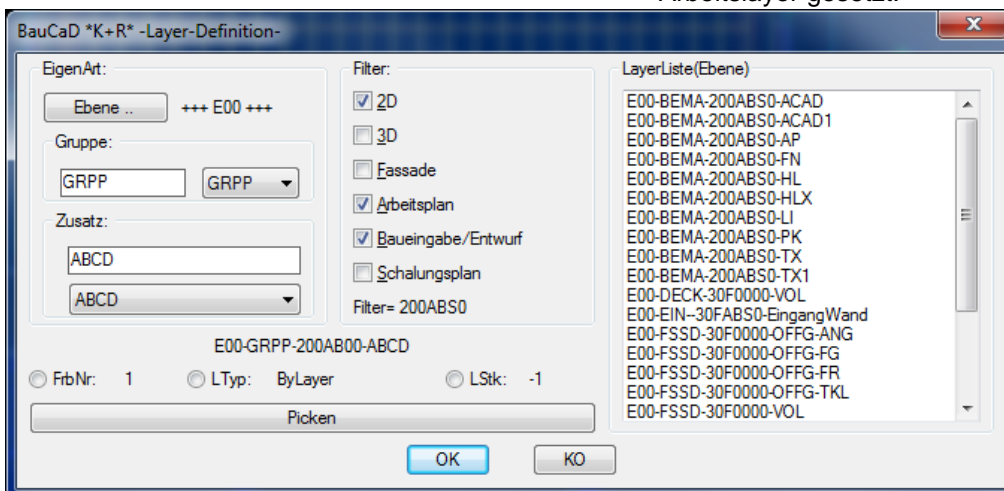


Die komplette externe Referenz ist dann als Ebene XF1 schaltbar.

6. Layer erzeugen



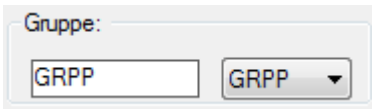
Mit diesem Befehl wird ein neuer Layer nach der BauCaD-Struktur erzeugt und als aktueller Arbeitslayer gesetzt.



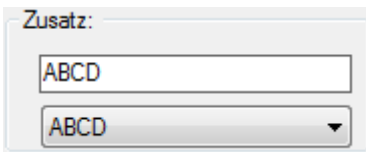
Über das Dialogfenster werden sämtliche Befehls-Optionen durchgeführt.



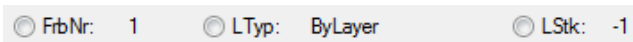
Wählen Sie aus der Ebenenverwaltung die gewünschte Ebene für den neuen Layer aus.



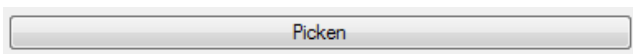
Geben Sie den Gruppennamen ein (max. 4 Zeichen) oder wählen Sie aus den vorhandenen Gruppen aus.



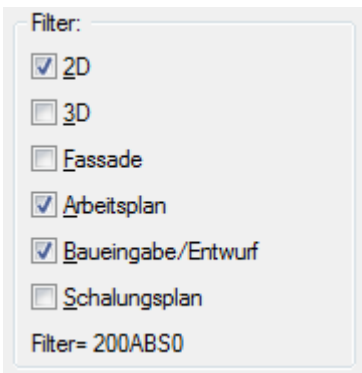
Als Zusatz kann ein beliebiger Kommentar zu dem Layer eingetragen oder aus den vorhandenen Kommentaren ausgewählt werden.



Hier weisen Sie dem neuen Layer die Farbe, den Linientyp und die Linienstärke zu.

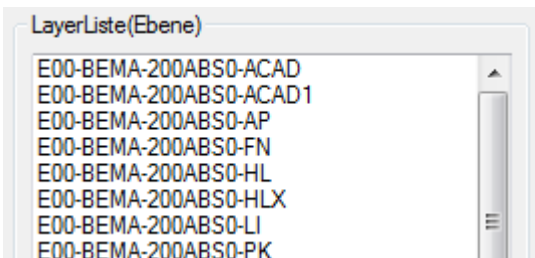


Durch Picken auf ein Objekt in der Zeichnung wird dessen Layerstruktur als Basis für den neuen Layer in das Dialogfenster übernommen.



Den Feinfilter für die Plandarstellung definieren Sie durch Picken der gewünschten Layerschaltung.

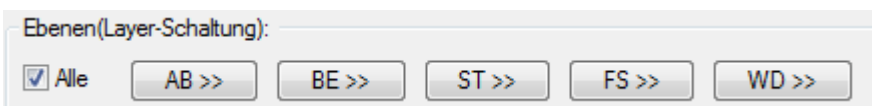
Der gewählte Filter wird darunter angezeigt.



Im rechten Bereich des Dialogfensters wird die Layerliste der aktuellen Ebene angezeigt.

Durch Picken eines Layers wird dessen Layerstruktur als Basis für den neuen Layer in das Dialogfenster übernommen.

7. Layerschaltung



- AB>> Arbeitsplan
- BE>> Baueingabeplan
- ST>> Statikplan (Schalungsplan)
- FS>> Fassadenplan
- WD>> Wandplan

In diesem Bereich des Dialogfensters können Layerschaltungen für die aktuelle Ebene oder für alle Ebenen vorgenommen werden.

Hierbei kann zwischen Arbeitsplan, Baueingabeplan, Statikplan, Fassadenplan und Wandplan gewählt werden.

8. Ebenen auflisten

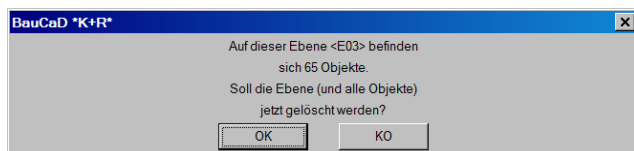
Liste >>

Über diese Schaltfläche erhalten Sie eine Auflistung sämtlicher Ebenen im Befehlstextfenster.

9. Ebenen löschen

Löschen >>

Mit dieser Schaltfläche kann eine ausgewählte Ebene aus der Ebenenliste entfernt werden.



Befinden sich noch Objekte auf der zu löschenden Ebene, erscheint das links dargestellte Dialogfenster. Mit "OK" werden alle Objekte der Ebene, deren Layer und die Ebene in der Ebenenliste gelöscht.

10. Ebenen umbenennen

Umbenennen >>

Neue Bezeichnung für die Ebene <E01> : OG1

Wählen Sie zunächst die Ebene aus der Liste aus, die umbenannt werden soll.

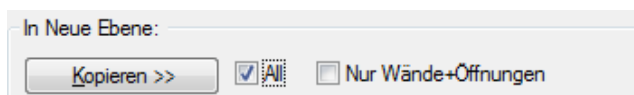
Nun picken Sie auf die Schaltfläche "Umbenennen>>" und geben in der Befehlszeile den neuen Namen ein.

11. Ebene in Objektwahl

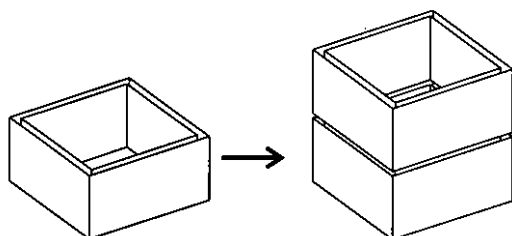
Wahl >>

Mit dieser Option werden sämtliche Objekte einer Ebene temporär gespeichert. Diese Ebene kann dann an die Objektwahl von AutoCAD mit der Option "V"orher übergeben werden.

12. Ebenen kopieren



Mit dieser Schaltfläche können einzelne Objekte, alle Objekte, oder nur Wände und Öffnungen einer Ebene in eine neue Ebene kopiert werden.



In unserem Beispiel wurden Wände der Ebene EG1 auf die Ebene E01 kopiert und um 270 cm in Z-Richtung verschoben.

Wählen Sie zunächst die Ebene aus der Liste aus, die kopiert werden soll.

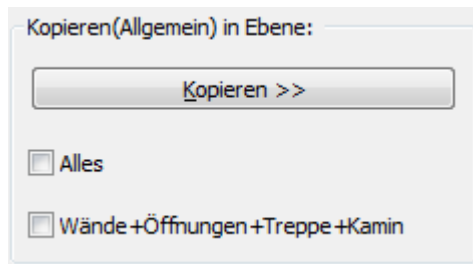
Bezeichnung für die neue Ebene <E00> : E01

Geben Sie nun den Namen der neuen Ebene ein.

*? E R * Veränderung in Z-Richtung <268.0> :270

Dann die Verschiebung in Z-Richtung.

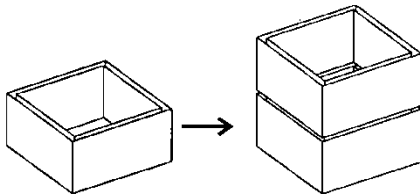
Allgemein: Objekte in eine neue Ebene kopieren



Mit dieser Schaltfläche können einzelne Objekte, alle Objekte, oder nur Wände und Öffnungen einer Ebene in eine neue Ebene kopiert werden.

In unserem Beispiel wurden Wände der Ebene EG1 nach oben auf die Ebene EG2 kopiert.

Setzen Sie zunächst die Ebene (EG1) als aktuelle Ebene, aus der die Wände kopiert werden sollen.



Objekte wählen:

Wählen Sie die zu kopierenden Objekte aus der Zeichnung.

Neue Ebene (Name z.B 'XYZ') <EG1> : EG2

Geben Sie nun den Namen der neuen Ebene ein.

*? E R * Wand-Höhe für neue Ebene <250.0> : 260

Geben Sie nun die Wandhöhe und die Deckendicke für die neue Ebene ein.

*? E R * Decken-Dicke für neue Ebene <20.0> :

* ? Neue Ebene * 'O'berhalb | 'U'nterhalb * der aktuellen Ebene <O> :

In Z-Richtung kann die neue Ebene über (O) oder unter (U) die neue Ebene kopiert werden.

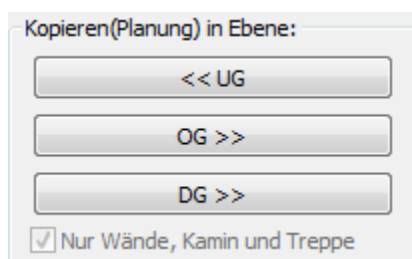
*? 0 2 3 4 6 NI * Neuer Punkt im Grundriss (X,Y) | <ENTER> für gleichen Ort * :

Mit "Enter" erfolgt die Kopie lediglich in Z-Richtung. Soll die Lage für die neue Ebene im Grundriss geändert werden, klicken Sie den Einfügepunkt für die XY-Lage in der Zeichnung.

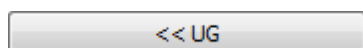
* ? Objekte auf der Ursprung-Ebene löschen ? * Nein | Ja * <N> :

Geben Sie an, ob die Originalobjekte auf der Ursprungsebene gelöscht werden sollen.

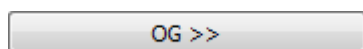
Planung: Wände, Kamine und Treppen in eine neue oder vorhandene Ebene kopieren



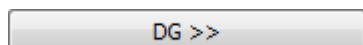
Mit diesen Befehlen werden nur Wände, Kamine und Treppen in die angrenzenden Ebenen kopiert. Die kopierten Objekte werden entsprechend der neuen Ebene höhenmäßig angepasst.



Die Objekte werden in Z-Richtung unterhalb der aktuellen Ebene kopiert.



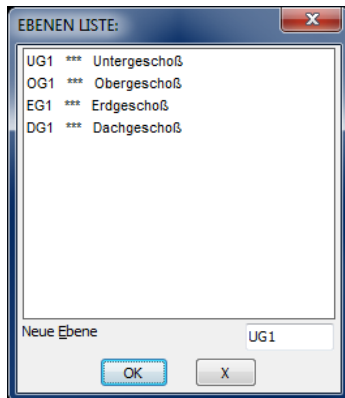
Die Objekte werden in Z-Richtung oberhalb der aktuellen Ebene kopiert.



Die Objekte werden in Z-Richtung oberhalb der aktuellen Ebene kopiert. Zudem werden die Wandhöhen für die spätere Dachanpassung auf Null gelegt.

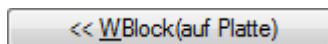
* ? * WANDKOPIE(UG): WandSorte wählen | <ENTER für alle Wände der aktuellen Ebene> * :

Mit "ENTER" werden alle Wände der aktuellen Ebene kopiert. Durch Picken einer Wand werden lediglich alle Wände dieser Wandsorte (z.B. Aussenwände) kopiert.



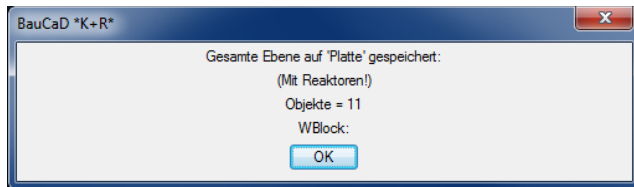
Wählen Sie aus den vorhandenen Ebenen die Zielebene für die Kopie aus oder geben Sie den Namen der neuen Ebene im unteren Bereich des Dialogfensters ein.

13. Ebene als W-Block speichern



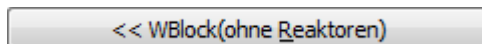
Mit dieser Schaltfläche werden alle Objekte einer Ebene als W-Block gespeichert.

Setzen Sie zunächst die Ebene als aktive Ebene, von der ein Block erzeugt werden soll.



Nach dem Befehlsaufruf erscheint der links dargestellte Dialog. Der W-Block wird im Zeichnungsverzeichnis unter dem Namen "bcd-ebene-Zeichnungsname-Ebenenname.dwg" abgelegt.

14. Ebene als W-Block speichern (Ohne Reaktoren)



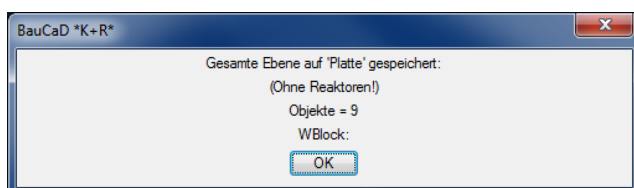
Mit dieser Schaltfläche werden Objekte einer Ebene als W-Block gespeichert.

Hierbei werden die CAD-Objekte ohne die zugehörigen Reaktorfunktionen übertragen.

Setzen Sie zunächst die Ebene als aktive Ebene, von der ein Block erzeugt werden soll.

*Objekte wählen | <ENTER = Alle Objekte der aktuellen Ebene> ..
Objekte wählen: Entgegengesetzte Ecke angeben: 9 gefunden

Wählen Sie die Objekte aus oder übernehmen Sie alle Objekte der aktuellen Ebene mit <ENTER>.



15. Objekte auf aktuelle Ebene

Objekte(auf akt.Ebene) >>

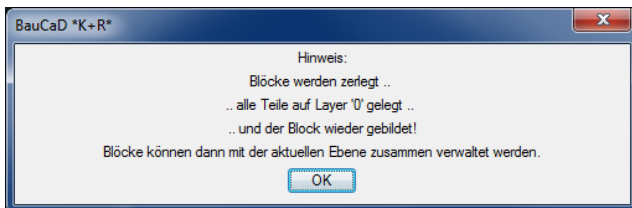
°Objekte auf 'Aktuelle Ebene': <U01> legen ..
Objekte wählen: 1 gefunden

Mit diesem Befehl werden Objekte auf die aktuelle Ebene gelegt.

Wählen Sie die Objekte aus, die auf die aktuelle Ebene gelegt werden sollen.

16. Block auf aktuelle Ebene

Block(auf akt. Ebene) >>



* ? Block-Objekte wählen * Keine | Alle | Einzel * <E> :

Objekte wählen: 1 gefunden

Objekte wählen:

** Interne Blocklayer, Farben und Linientypen:

** 0 -> Layer=0 + Color=Vonblock + LTyp=Vonblock

** CL -> Layer=0 + Color=Layer + LTyp=Layer

* ? Interne Layer * 0 | CL | Vorhanden * <V> :

°Ebenen-Block-Zerlegung in <U01> ..

.. fertig.

Mit diesem Befehl werden Blöcke auf die aktuelle Ebene gelegt. Hierzu werden die Blöcke zerlegt, alle Teile auf Layer 0 gelegt und die Blöcke wieder gebildet

Wählen Sie die Blöcke einzeln oder alle.

Der interne Blocklayer, die Farben und Linientypen können, wie vorhanden, übernommen werden.

Durch "0" werden für Farbe und Linientyp "VonBlock" verwendet, durch "CL" werden für Farbe und Linientyp "VonLayer" verwendet

17. Ebene Bereinigen

Bereinigen >>

Mit dieser Option wird die Ebenen-Verwaltung überprüft und bereinigt.

18. Ebene färben

Färben Ein/Aus >>



Mit diesem Befehl können Sie eine Ebene mit der Farbe 137 einfärben. Wird der Befehl nochmals für diese Ebene ausgeführt, wird die Färbung gelöscht und die Objekte erhalten ihre ursprüngliche Farbe.

19. Ebene farbig unterlegen

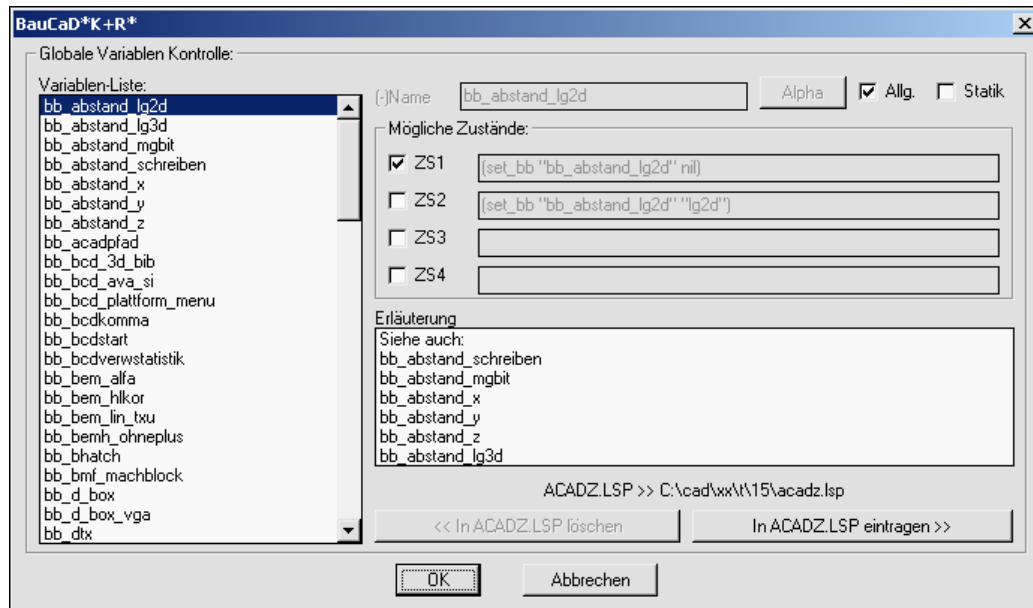
Unterlegung Ein/Aus >>



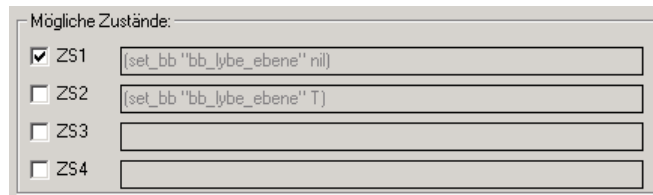
Durch Unterlegen einer Ebene sperren Sie diese. Sie bleibt jedoch im eingeschalteten Zustand. Wählen Sie dazu im Ebenen-Dialog die gewünschte Ebene aus und rufen den Befehl auf. Die Ebene wird mit der Farbe 227 eingefärbt und mit dem Linientyp ULEG dargestellt. Durch nochmaligen Befehlsaufruf wird die Unterlegung ausgeschaltet.

20. Benutzerspezifische Ebenenvariablen

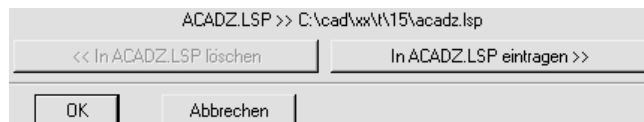
Befehl: EV



Sie aktivieren den Befehl durch Eingabe von **EV** über die Tastatur. Daraufhin wird das links abgebildete Dialogfenster eingeblendet. Die Ebenenvariablen befinden sich in der Allg. Variablen-Liste.



Im Feld "Mögliche Zustände" erhalten Sie die Einstellungsmöglichkeiten zur jeweils aktuell markierten Variablen. Markieren Sie das Feld der gewünschten Einstellung. Die Beschreibung der Einstellungsmöglichkeiten finden Sie im Feld "Erläuterung".



Soll die Einstellung dauerhaft bestehen, lassen Sie diese in eine Datei ACADZ.LSP eintragen, indem Sie auf die Schaltfläche "In ACADZ.LSP eintragen" klicken.

Um die Einstellung für die aktuelle Arbeitssitzung zu übernehmen, verlassen Sie den Dialog durch Picken der Schaltfläche OK.

bb_ebene_alfa

Die Ebenen-Liste wird alphabetisch sortiert.

bb_ebene_auto_alle_ein

Am Ende einer Ebenen-Aktion werden automatisch alle Layer eingeschaltet (ZS2).

bb_ebene_benu

Die Bemerkungsbezeichnungen aus der Textdatei EBENE.BM aus dem Verzeichnis BENU werden Dialogfenster angeboten (ZS2).

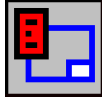
bb_ebene_bks

bb_ebene_okrb

Die Geschosshöhe der Ebene wird beim Setzen eingestellt.

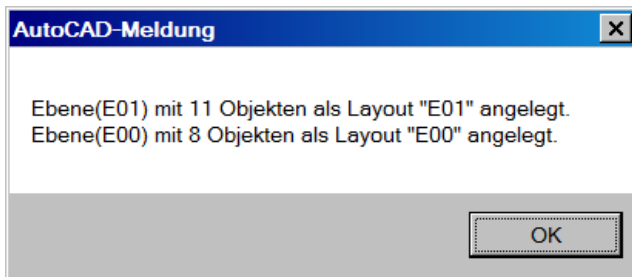
Ebenen als Layout

BCDEbenen – Symbol 2



Mit diesem Befehl wird für jede Ebene ein gleichnamiges Layout erstellt.

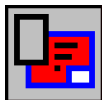
Innerhalb dieser Layouts sind die Layer der anderen Ebenen gefroren, so dass im Modellbereich dieser Layouts nur die Objekte der jeweiligen Ebene sichtbar sind.



Nach dem Befehlsaufruf erscheint das links dargestellte Dialogfenster und die Layouts werden angelegt.

Layout als W-Block

BCDEbenen – Symbol 3



Mit diesem Befehl wird aus einem Layout ein W-Block erstellt.

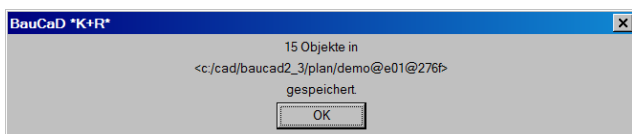
Es werden sämtliche sichtbaren Objekte innerhalb eines Ansichtsfensters und alle Objekte des Papierbereichs verwendet.

Wechseln Sie zunächst vom Modellbereich in das gewünschte Layout.

Befehl: papblo

* ? * Bitte 'Fenster'-Rahmen wählen :

Nach dem Befehlsaufruf wählen Sie zunächst den Rahmen des Ansichtsfensters durch Picken aus.



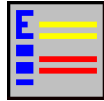
Der W-Block wird im Zeichnungsverzeichnis unter dem Namen

“Zeichnungsname@Ebenenname@xyz.dwg“ abgelegt.

Ebene – Ebene ändern

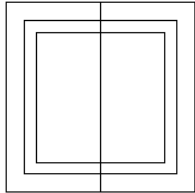
Abrollmenü: BauCaD2
 WIE
 Ebene wie..

Werkzeugkasten: Basis-Menü – Symbol 19
 Werkzeuge – Symbol 28
 Wie_1 – Symbol 9

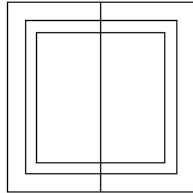


Mit dem Befehl "Ebene wie" können Sie ausgewählten Objekten die Ebene eines anderen auszuwählenden Objektes zuordnen.

Layer: E00-1W030PA



Layer: E00-1W030PA

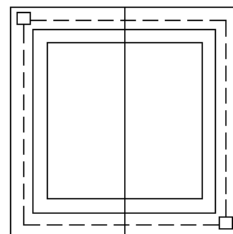


Die Abbildung links zeigt die Änderung der Ebene im Layer.

Befehl: ebwie
 :! EBENE ÄNDERN!
 :Zu ändernde
 Objekte wählen: Andere Ecke: 8 gefunden

Objekte wählen:

Picken
 erste Ecke



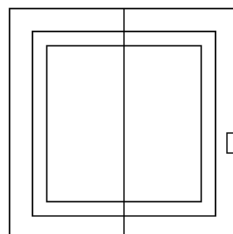
Picken
 andere Ecke

Objekt der neuen Ebene picken :

nil

Befehl:

Picken Sie nun das Objekt an, dessen Ebene übernommen werden soll.



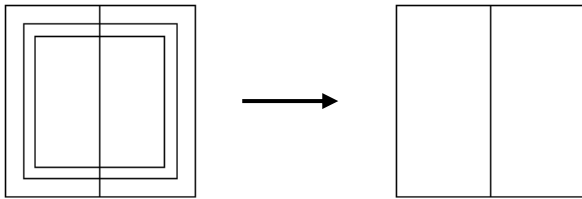
Picken
 neue Ebene

Ebene – Gewählte Ebene ausschalten

Abrollmenü: BauCaD2
WIE
LAYER
EbeneAus wie..

Der Befehl "Ebene aus wie" schaltet die Ebene eines ausgewählten Objektes aus.

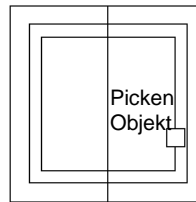
Werkzeugkasten: Basis-Menü – Symbol 19
Werkzeuge – Symbol 29
Wie_2 – Symbol 9



Die Abbildung links zeigt eine Zeichnung vor und nach Ausführung dieses Befehls.

Befehl: eb-ausw
: ! EBENE AUS !
Objekt wählen: E00-
: 000 BCD D00 E00
: ** ! **Ebene ausgeschaltet ** ! **
nil

Picken Sie ein Objekt an, wird die dazugehörige Ebene ausgeschaltet.

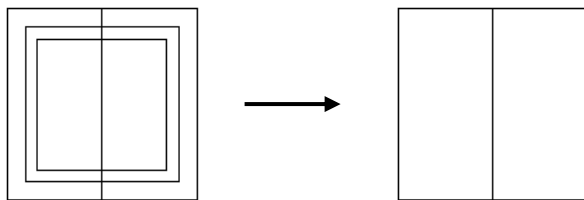


Ebene – Gewählte Ebene frieren

Abrollmenü: BauCaD2
WIE
LAYER
EbeneFrieren wie..

Der Befehl "Ebene aus wie" schaltet die Ebene eines ausgewählten Objektes aus.

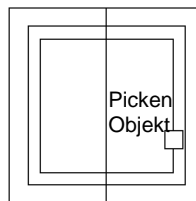
Werkzeugkasten: Basis-Menü – Symbol 19
Werkzeuge – Symbol 29
Wie_2 – Symbol 10



Die Abbildung links zeigt eine Zeichnung vor und nach Ausführung dieses Befehls.

Befehl: eb-friw
:! EBENE FRIER !
Objekt wählen: E00-
: 000 BCD D00 E00
:** ! **Ebene gefroren ** ! **
nil

Picken Sie ein Objekt an, wird die dazugehörige Ebene ausgeschaltet.



Ebene – Objekte auf die aktuelle Ebene legen

Abrollmenü: BauCaD2
MOD
Objekte auf aktuelle Ebene legen

Mit diesem Befehl können Objekte, die keine Ebenenzuweisung haben, auf die aktuelle Ebene gelegt werden. Ausgenommen sind Objekte, die auf den Layern BauCaD, 0 oder Aufmaß liegen.

Layer: TEST

Layer: TEST

Bei diesem Beispiel wurden zwei Linien auf dem LayerTEST der Ebene E00 zugewiesen.

Layer: TEST

Layer: E00-TEST



Befehl: eb_obj_akt_ebn::
:~~Ausnahmen: Objekte auf Layer "BAUCAD, 0, AUFMASS":~~
:~~Alle gewählten Objekte werden auf die aktuelle Ebene gelegt...~~

Objekte wählen: Andere Ecke: 2 gefunden
Objekte wählen:

Picken Sie die Objekte an, denen die aktuelle Ebene zugeordnet werden soll und beenden Sie die Objektwahl mit Enter.

:Layer-> E00-TEST.... fertig.
nil

Picken Objekt

Picken Objekt

Befehl:

