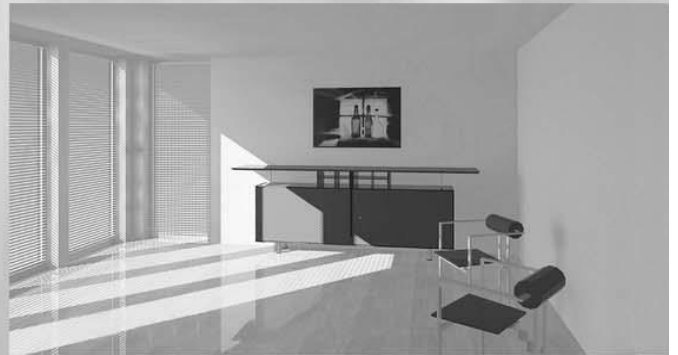


# BauCaD \*K+R\*<sup>®</sup>

## Handbuch Farben





## Standardfarbe zuweisen

2

BauCaD4

WIE

ÄNDERN

Farbe wie ..

## Farbe übertragen

2



## Farbbücher

3



## RGB-Farbdefinitionen

4

BauCaD4

WIE

Layer wie Farbe ..

## Layer wie Farbe

5

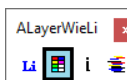
BauCaD4

WIE

Layer-Farben tauschen

## Layerfarben tauschen

5



## Alle Objekt- und Layerfarben anzeigen

6

## Standardfarbe zuweisen



Zur Erweiterung des Werkzeugkastens mit weiteren Farben wenden Sie sich an den BauCaD-Support.

Mit diesen Befehlen werden Farben wählbaren Objekten zugewiesen.

Zur Verfügung stehen die ersten sechs Standardfarben.

Der Layer und sonstige Objekteigenschaften bleiben unverändert.

## Farbe übertragen

BauCaD4

WIE

ÄNDERN

Farbe wie ..

Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü übertragen Sie die Farbe eines Objektes auf andere.

Die Zuweisung kann auch auf die Layer der gewählten Objekte erfolgen.

°Zu ändernde Objekte wählen:

Wählen Sie zunächst die zu ändernden Objekte.

\* ? \* <FarbTabelle> | Objekt mit neuer Farbe picken \* :

Picken Sie nun ein Objekt, dessen Farbe verwendet werden soll.

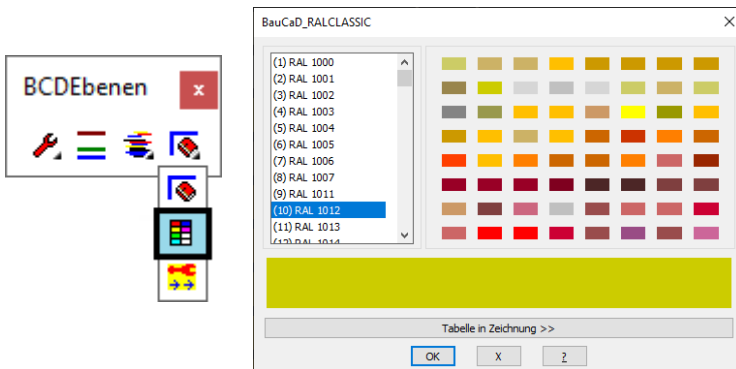


Alternativ kann mit **ENTER** eine Farbe aus der Farbtabelle ausgewählt werden.

\* ? \* Layer ändern | Farbe setzen \* <L> :

Geben Sie nun noch an, ob die Farbänderung auf die Layer der gewählten Objekte oder nur auf die Objekte (Farbe setzen) angewendet werden soll.

## Farbbücher verwenden



Mit diesem Befehl können Farben aus verschiedenen Farbbüchern verwendet werden.

Die Farben können objekt- oder layerspezifisch zugewiesen werden.

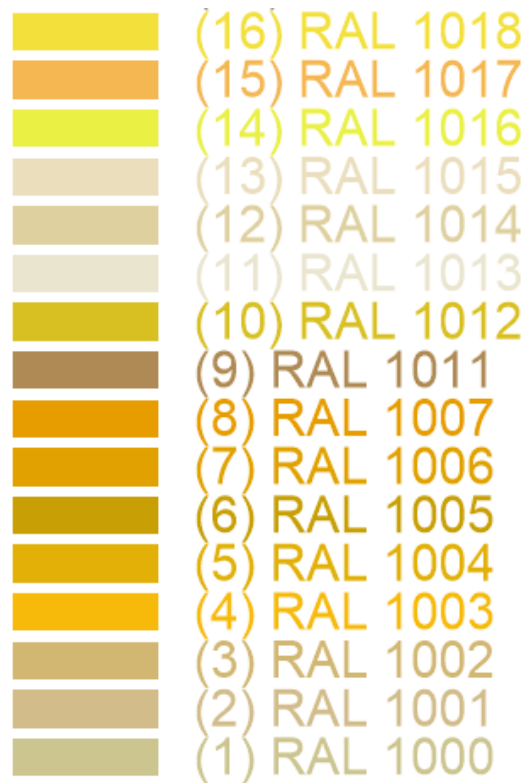
Zusätzlich können die Farbmuster mit der zugehörigen Bezeichnung einzeln oder als komplette Tabelle in die Zeichnung eingefügt werden.

Wenn kein Farbbuch ausgewählt wird, stehen die 255 Standardfarben zur Auswahl.

### Farbbuch auswählen

Wählen Sie zunächst das gewünschte Farbbuch aus der Explorerliste aus.

Wenn Sie das Dialogfenster ohne Auswahl schließen, erhalten Sie die Standardfarben im nachfolgenden Dialogfenster zur Auswahl.



### Farbe wählen

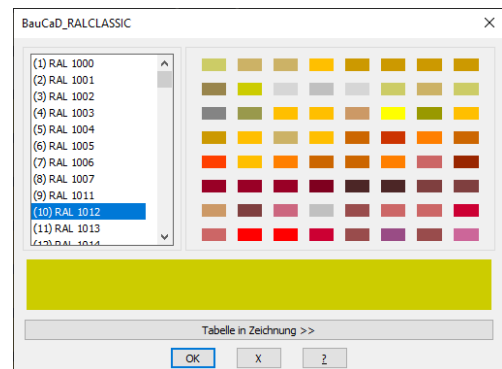
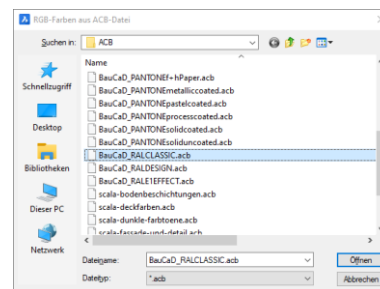
Wählen Sie nun die Farbnummer aus der Liste oder klicken auf ein Farbmuster.

Mit "OK" schließen Sie das Dialogfenster und wählen die Objekte zur Farbzuzuweisung in der Zeichnung.

*Objekte wählen:*

Geben Sie nun an, ob nur die gewählten Objekte oder auch die zugehörigen Layer geändert werden.

*\* ? RGB-Farbe zuweisen \* Layer | Objekten \* <O> :*



### Farbmuster in die Zeichnung einfügen

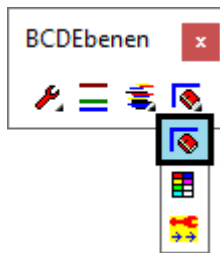
Über die Schaltfläche "Tabelle in Zeichnung>>" können alle Farben des Farbbuches, die in der Dialogfensteransicht sichtbaren oder nur die ausgewählte Farbe, als Farbmuster in die Zeichnung eingefügt werden.

*\* ? RGB-Farben in Zeichnung: \* Keine | ALle | ANsicht | AKtuelle \* <AK> :*

*\*? 0 2 3 4 6 NI \* RGB-Farben in Zeichnung: EinfügePunkt <0,0,0> : (1)*



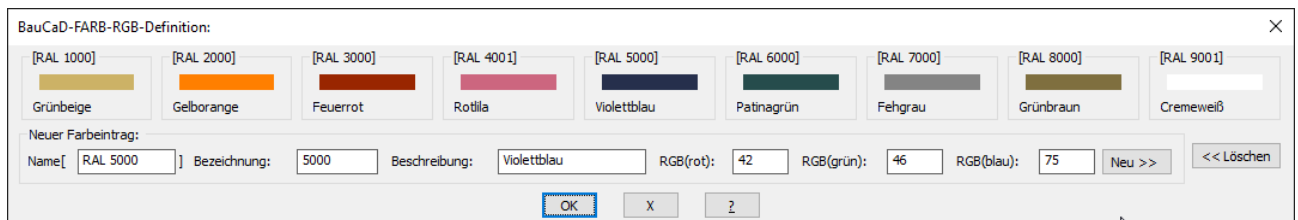
## RGB-Farben definieren und zuweisen



Mit diesem Befehl können eigene Farbdefinitionen erstellt und Objekten oder Layern zugewiesen werden.

Zusätzlich kann ein separater Layer mit dem Farbnamen und der entsprechenden RGB-Farbe erstellt werden.

Die RGB-Definitionen werden mit Name, Bezeichnung, Beschreibung und einer Farbvorschau im Dialogfenster verwaltet.



### Farbe zuweisen

*°Zur Farbzueweisung bitte Objekte wählen .. <ENTER=LAYER> ..*

**Objekte wählen:**

*\* ? RGB-Farbe zuweisen \* **Layer** | **Objekten** \* <O> :*

Wählen Sie zunächst die gewünschte Farbe durch Picken auf die Farbvorschau im Dialogfenster aus. Wählen Sie nun die Objekte in der Zeichnung für die Farbzueweisung.

Geben Sie nun an, ob die Zuweisung nur für die gewählten Objekte oder auch für die zugehörigen Layer gelten soll.

### Neuer Farblayer

*°Zur Farbzueweisung bitte Objekte wählen .. <ENTER=LAYER> ..*

**Objekte wählen: ENTER**

*°°Layer <RAL 2000> neu angelegt!*

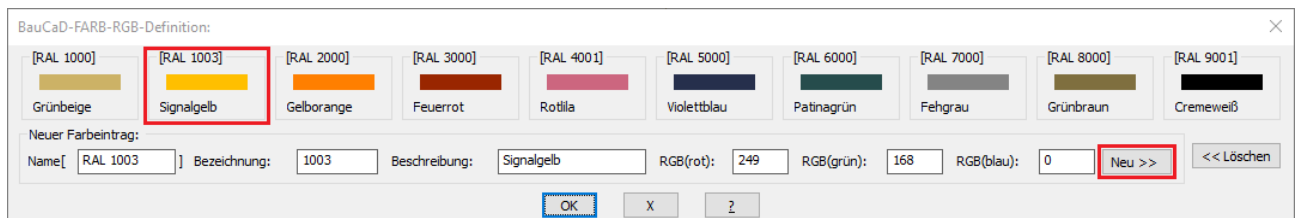
Nach der Farbauswahl im Dialogfenster bestätigen Sie die Objektwahl mit **ENTER**.

Der entsprechende Layer mit der zugehörigen RGB-Farbe wird angelegt.



### Farbe definieren

Nachdem Sie die Farbeinträge in den entsprechenden Feldern vorgenommen haben, wird die Farbe über die Schaltfläche "**Neu>>**" gespeichert und numerisch in die Farbliste einsortiert.

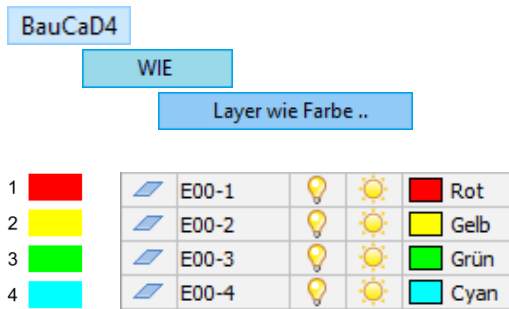


Über die Schaltfläche "**<<Löschen**" wird der aktuell angezeigte Farbeintrag gelöscht.

### RGB-Definitionen verwalten

Die zugehörige Definitionsdatei BCDFARB.RGB liegt im BauCaD-Verzeichnis.. \ V \ BENU und wird auch über die Benutzerdaten verwaltet.

## Layer wie Farbe



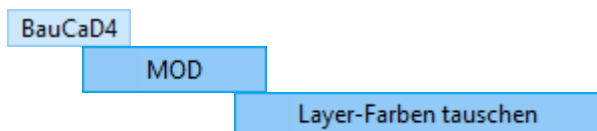
Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü wird für jede verwendete Farbe gewählter Objekte ein Layer mit der zugehörigen Farbnummer angelegt.

Die Objektfarbe darf hierbei nicht "VonLayer" sein.

Alle gewählten Objekte werden dann auf die zugehörigen Farblayer gelegt.

Der Layername beinhaltet lediglich die Ebenenbezeichnung und die Farbnummer.

## Layerfarben tauschen



Mit diesem Befehl ändern Sie die Farbzweisung eines Layers.

Nach der Angabe der zu ändernden Farbe, wird den zu wählenden Objektlayern eine neue Farbe zugewiesen.

### Alle Objektlayer

Geben Sie zunächst die zu ändernde Farbnummer (3=grün) und im Anschluss die neue Layerfarbe (1=rot) ein.

\* ? \* Vorhandene Layer-Farbe <1> : 3

\* ? \* Neue Layer-Farbe <2> : 1

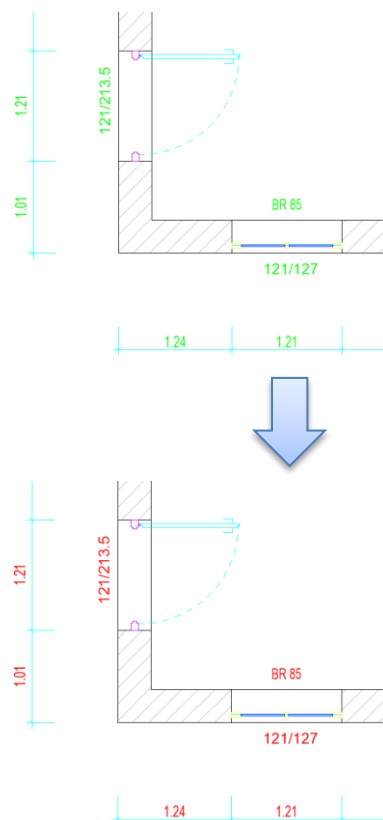
Mit **ENTER** werden alle entsprechenden Layer geändert.

\* <Alle> \* Für die Umwandlung ...

Objekte wählen: **ENTER**

Die geänderten Layer werden in der Befehlszeile angezeigt.

Umwandlung für Layer --> E00-OFFG-200A000-TX  
 Umwandlung für Layer --> E00-OFFG-200A000-RB  
 Umwandlung für Layer --> E00-BEMA-200ABS0-HT\_BP50\_SH25  
 Umwandlung für Layer --> E00-BEMA-200ABS0-AP\_BP50\_SH25  
 Umwandlung für Layer --> E00-BEMA-200ABS0-FN\_BP50\_SH25  
 Umwandlung für Layer --> E00-BEMA-200ABS0-TX\_BP50\_SH25



Einzelne Objektlayer

Wählen Sie nach der Farbzweisung die Objekte in der Zeichnung, deren Layerfarbe geändert werden soll.

\* ? \* Vorhandene Layer-Farbe <1> : 4

\* ? \* Neue Layer-Farbe <2> : 6

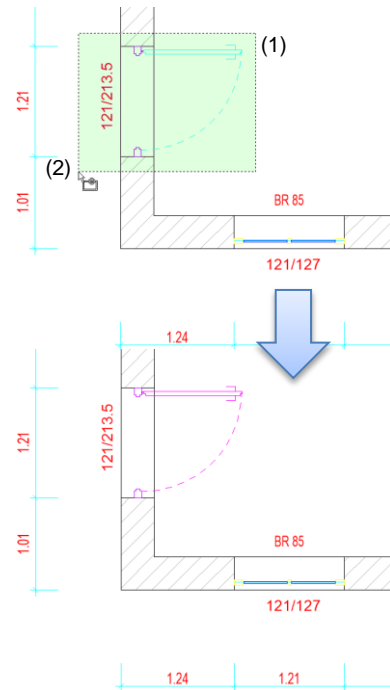
\* <Alle> \* Für die Umwandlung ...

Objekte wählen: (1) (2)

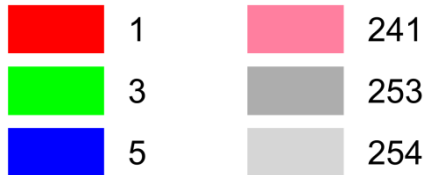
Die geänderten Layer werden in der Befehlszeile angezeigt.

Umwandlung für Layer --> E00-OFFG-200A000-TBL

Umwandlung für Layer --> E00-OFFG-2000B00-TBL



## Objekt- und Layerfarben anzeigen



Dieser Befehl erfasst alle verwendeten Objekt- und Layerfarben einer Zeichnung und fügt diese als Tabellen-Block in die Zeichnung ein.

