

# BauCaD \*K+R\*<sup>®</sup>

## Hilfsbefehle

Zeichnung bereinigen  
Zeichnungsordnung



**Zeichnung bereinigen** **Seite**

BauCaD4	<b>DWG putzen – Nur Sichtbares bleibt</b>	<b>3</b>
BauCaD4	<b>DWG bereinigen mit BauCaD-Standard</b>	<b>3</b>
BauCaD4	<b>DWG ohne Layer bereinigen</b>	<b>4</b>
BauCaD4	<b>DWG mit Ausnahmen bereinigen</b>	<b>4</b>

**Zeichnungsordnung** **Seite**

BauCaD4	<b>Wände nach oben</b>	<b>4</b>
BauCaD4	<b>Merk: Objekte nach OBEN</b>	<b>4</b>
BauCaD4	<b>Merk: Objekte nach UNTEN</b>	<b>4</b>
BauCaD4	<b>Hol: Zeichnungsordnung</b>	<b>4</b>
BauCaD4	<b>Layer(Picken) Objekte nach OBEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Layer(Filter) Objekte nach OBEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Layer(Picken) Objekte nach UNTEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Layer(Filter) Objekte nach UNTEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Schraffuren nach OBEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Schraffuren nach UNTEN</b>	<b>5</b>
BauCaD4	<b>Objekte vor beliebigem Hintergrund</b>	<b>6</b>

## DWG putzen – Nur Sichtbares bleibt erhalten

BauCaD4

DAT

DWG PUTZEN (nur sichtbares bleibt erhalten)

Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü werden sämtliche Objekte gelöscht, die bei der Befehlsausführung im Modellbereich nicht sichtbar sind.

- Originalzeichnung vorher sichern !

### Aktuelle Anzeige im Modellbereich

Nehmen Sie zunächst die gewünschte Layerschaltung vor. Zoomen Sie auf den Bereich, der erhalten bleiben soll. Alle Zeichnungsobjekte außerhalb der Bildschirm-Anzeige werden gelöscht.

### Gesperrte Layer werden entsperrt

Dadurch werden auch nicht sichtbare Objekte auf gesperrten Layern gelöscht.

### Blöcke werden gesprengt

Dadurch werden auch nicht sichtbare Objekte innerhalb von Blöcken gelöscht.

### DWG wird bereinigt

Nachdem nur noch die sichtbaren Objekte vorhanden sind, wird die Zeichnung bereinigt.

### Ausnahme: Externe Referenzen

Externe Referenzen müssen durch die Binde-Option an die Zeichnung angehängt werden.

*°Es wurden 55 Objekte im sichtbaren Bereich gefunden!*

*°Alle anderen Objekte dieser Zeichnung werden nun gelöscht!*

*\* ? Ist das OK ? \* Ja | Nein \* <Ja> :*

Die Löschung der Objekte muss nochmals bejaht werden.

*°DWG-PUTZEN erfolgreich beendet!*

*°Es befinden sich nur noch die sichtbaren Objekte in der Zeichnung!163*

## DWG bereinigen mit BauCaD-Standard

BauCaD4

DAT

DWG BEREINIGEN (3\*)

Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü wird die Zeichnung dreifach bereinigt.

Dadurch ist sicher gewährleistet, dass alle Objekte bereinigt werden.

Im Anschluss kann der bereinigte BauCaD-Standard (Layer, Textstile, Materialien, etc.) wieder hergestellt werden.

*\* ? Zeichnung KOMPLETT bereinigen ? \* Ja | Nein \* <Ja> :*

Die Löschung der zu bereinigenden Objekte muss nochmals bejaht werden.

*°Zeichnung bereinigen ..*

*\* ? BauCaD-Standard wieder herstellen ? \* Ja | Nein \* <Nein> : J*

Im Anschluss kann der BauCaD-Standard wieder hergestellt werden.

*°BauCaD-Materialien ... geladen.*

Dadurch werden Textstile, Layer, Materialien, etc. wieder in die Zeichnung geladen.

## DWG ohne Layer bereinigen

BauCaD4

DAT

Bereinige ALLES außer LAYER

Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü wird die Zeichnung, ausgenommen der Layer, bereinigt. Dadurch bleiben auch nicht verwendete Vorlagen-Layer erhalten, während alle anderen Objekte gelöscht werden, die bereinigbar sind.

## DWG mit Ausnahmen bereinigen

BauCaD4

DAT

Bereinige ALLES außer X, Y, ..

Mit diesem Befehl aus dem Abrollmenü wird die Zeichnung bereinigt.

Durch Komma getrennt können die Parameter angegeben werden, die nicht bereinigt werden sollen. Mit der F2-Taste können die entsprechenden Kürzel als Großbuchstaben in der Befehlszeile nachgelesen werden:

°Bereinige ALLES aber OHNE "Layer, LinienTypen, .." .. oder .. s.o.

°Bereinige ALLES aber OHNE "L, LT, .." ..

**Nicht-Bereinigen-Liste durch ", " getrennt <L, LT> : B,MA**

°Blöcke °DETAil ansichts stile °BEmaßungs stile  
 °Gruppen °Layer °LinienTypen °MAterialien  
 °MLinien stile °Mehrfachführungs stile °Plot-stile  
 °Regapps °SCHnitt ansichts stile °SYmbole  
 °TAbellen stile °Text stile °Visuelle stile  
 °Null-längen-geometrie °leere teXt objekte  
 °verWaiste daten

## Wände nach oben

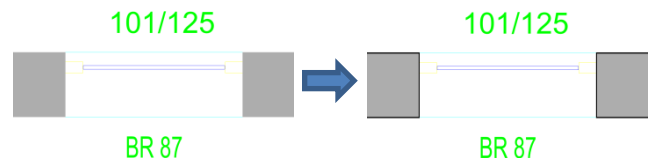
BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Wände nach oben

Dieser Befehl legt BauCaD-Wandlinien nach oben.



## Merk: Objekte nach OBEN / UNTEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Merk: Objekte nach OBEN

Merk: Objekte nach UNTEN

Diese Befehle legen auszuwählende Objekte in der Anzeigereihenfolge nach unten / oben und speichern diese Einstellung in einer Merk-Datei.

Mit nachfolgendem Befehl wird diese Anzeigereihenfolge wieder hergestellt.

## Hol: Zeichnungsordnung

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Hol: ZeichnungsOrdung

Mit diesem Befehl wird die Anzeigereihenfolge wieder hergestellt, die mit den vorigen Befehlen gespeichert wurde.

## Layer(Picken) Objekte nach OBEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Layer(Picken): Objekte nach OBEN

Mit diesem Befehl werden alle Objekte eines Layers nach oben gelegt.

Der Layer wird durch Picken eines Objektes ausgewählt.

## Layer(Filter) Objekte nach OBEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Layer(Filter): Objekte nach OBEN

Mit diesem Befehl werden alle Objekte eines Layers nach oben gelegt.

Der Layer wird durch Eingabe des Layernamens in der Befehlszeile ausgewählt.

## Layer(Picken) Objekte nach UNTEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Layer(Picken): Objekte nach UNTEN

Mit diesem Befehl werden alle Objekte eines Layers nach unten gelegt.

Der Layer wird durch Picken eines Objektes ausgewählt.

## Layer(Filter) Objekte nach UNTEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Layer(Filter): Objekte nach UNTEN

Mit diesem Befehl werden alle Objekte eines Layers nach unten gelegt.

Der Layer wird durch Eingabe des Layernamens in der Befehlszeile ausgewählt.

## Schraffuren nach OBEN / UNTEN

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Schraffuren nach OBEN

Schraffuren nach UNTEN

Diese Befehle legen sämtliche Schraffuren nach oben / unten.

## Objekte vor beliebigem Hintergrund

BauCaD4

MOD

ZEICHNUNGSORDNUNG

Objekte vor beliebigem Hintergrund

Objekte wählen: **(1) – (4)**

Objekte im Satz: 4

°Hintergrund .. Umfahrung ..

\* eXit | ? | Rechteck | pick=Defi | Intern | Polylinie \* <D> : **(5)**

\*? 0 2 3 4 6 NI \* <ENTER>=Fertig \* 2. Punkt : **(6)**

\*? 0 2 3 4 6 NI \* ZURück \* 3. Punkt : **(7)**

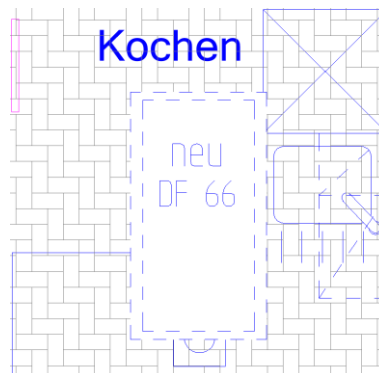
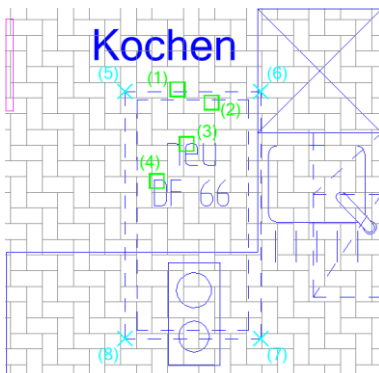
\*? 0 2 3 4 6 NI \* ZURück | Vlreck \* 4. Punkt : **(8)**

Mit diesem Befehl definieren Sie eine Abdeckung und wählen die Objekte aus, die dennoch sichtbar bleiben.

Wählen Sie zunächst die Objekte **(1)-(4)**, die über der Abdeckung sichtbar bleiben sollen.

Definieren Sie nun die Umfahrung der Abdeckung **(5)-(8)**.

Die Abdeckung kann auch mit den anderen Umfahrungsoptionen über eine Polylinie, als Rechteck oder über einen internen Punkt definiert werden.



Die sichtbaren Objekte werden mit der Abdeckung als Gruppe verwaltet und können mit den entsprechenden Gruppen-Befehlen bearbeitet werden.