

Beschreibung Höhenkoten Funktion ArchiBem

Setzen von Höhenkoten:

Grundsätzlich funktioniert diese Funktion im WKS als auch im BKS. Wobei die Höhenkoten immer in Leserichtung gesetzt werden.

Befehl: DIMKOTE

Es öffnet sich eine Dialogbox zur Einstellung von Parametern wie Layer, Anfangshöhe und Präfix/Suffix, sowie Darstellungsform der Koten.

Nach Verlassen der Dialogbox mit OK können nun Höhenkoten nacheinander in einem ‚Kettenverbund‘ gesetzt werden. Dies kann durch Return oder rechte Moustaste beendet werden.

Die Höhenkoten werden dabei mit verändertem Y-Wert dargestellt.

Die erste Kote erhält den Anfangswert der in der Dialogbox festgelegt wurde.

Alle folgenden Koten, erhalten den Zuwachswert in Y-Richtung, ausgehend von dem Anfangswert.


Wurden Präfix und/oder Suffix Werte in der Dialogbox eingetragen, so erhalten nun alle Koten, die im Rahmen dieses einen Befehlsaufrufes gesetzt werden, diese Werte vor, bzw. dem Höhenzuwachs, nachgestellt.

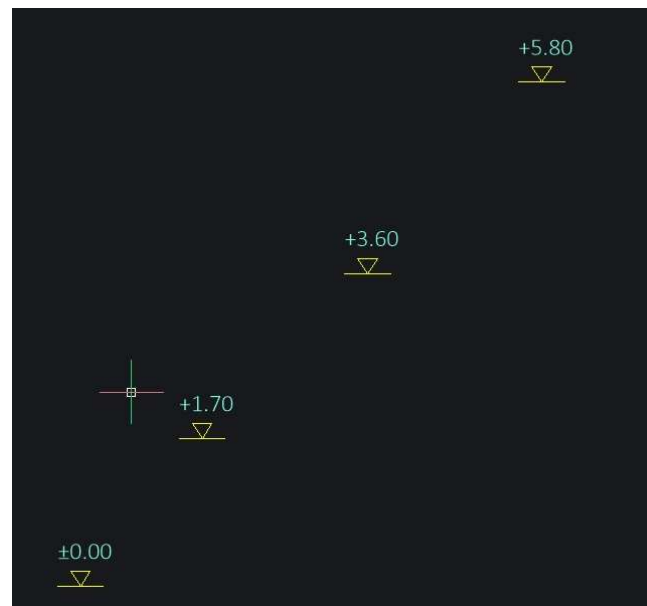
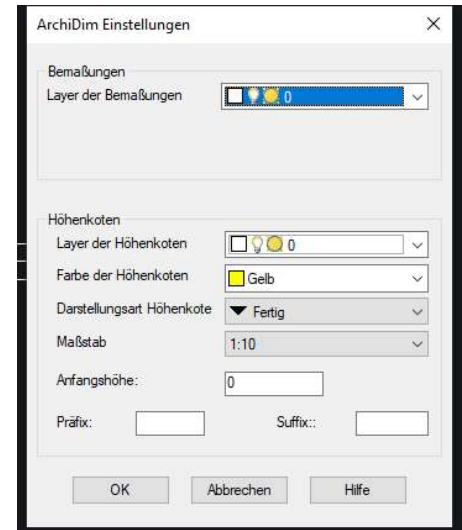
Der Zuwachs endet mit Beenden der Funktion.

Wird die Funktion erneut aufgerufen, um eine an eine vorherige

Kotenkettenbemaßung anschließende Kette zu setzen, so muss in der Dialogbox ein Anfangswert festgelegt werden der dem letzten der vorherigen Kote entspricht.

Die so im Folgenden gesetzten Koten sind dann allerdings nicht Bestandteil der vorher erstellten Kette. D.h. Jede Kotenkette steht für sich und kann auch nur einzeln bearbeitet werden.

Die Möglichkeit Koten zu einer bestehenden Gruppe zuzuordnen bietet der Befehl addkotegrp  aus dem Flyout Werkzeugkasten ArchiBemGrp



Bearbeiten von gesetzten Höhenkoten:

Um eine Kote oder eine Kotenkette zu bearbeiten muss eine Kote markiert werden.

Dann mit der rechten Moustaste das Kontextmenü aufrufen.

Es stehen drei Einträge im oberen Bereich des Kontextmenü's zur Verfügung:

- Setze neue Basis
- Kote Bearbeiten
- Koten Kette wählen

Setze neue Basis:

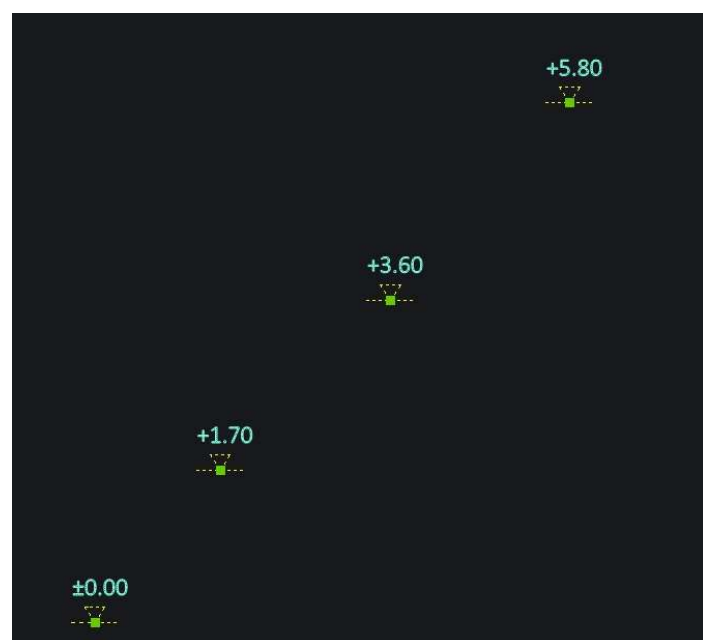
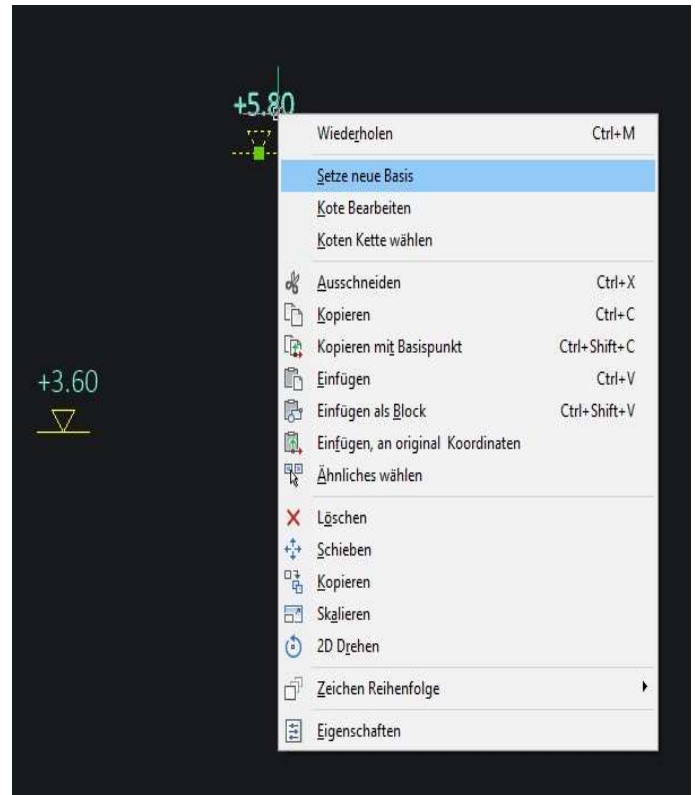
Nach Auswahl von ‚Setze neue Basis‘ im Kontextmenü wird der Anwender nach Eingabe einer neuen Höhe in der Befehlszeile gefragt. Die neue Höhe wird nun diese gewählten Kote als Basishöhe eingetragen. Alle Koten, die zu dieser Kotenkette gehören, werden nun automatisch mit dem Delta zwischen der neu gesetzten Höhe und der jeweiligen Y-Koordinate einer jeden Koordinate neu Beschriftet.

Kote Bearbeiten:

Dieser Kontextmenüeintrag ermöglicht das Bearbeiten der ausgewählten Kote. Es erscheint die Dialogbox für die Einstellungen, in welcher Sie nun Anpassungen für diese eine Kote vornehmen können. Die gemachten Einstellungen wirken sich jedoch nicht auf die anderen Koten der Kette aus. Es sind alle Optionen, bis auf die Änderung der Kotendarstellung, änderbar.

Koten Kette wählen:

Um sich alle, zu einer ‚Kette‘ gehörenden Koten anzeigen zu lassen, nutzen Sie den Eintrag: ‚Koten Kette wählen‘ im Kontextmenü. Wählen Sie dazu erst eine Kote, dann im Kontextmenü den Eintrag: Koten Kette wählen‘. Es werden nun alle Koten dieser Kette markiert und mit Griffen versehen.



Per Griff sind die Koten in Ihrer Lage verschiebbar. Wenn eine Kote an Ihrem Basispunkt angeklickt wird, so dass der Griff Rot wird, ist sie nun mit der Mouse frei positionierbar. Von der Position, an der sie dann abgesetzt wird, zu der Ausgangsposition, von welcher sie wegbewegt wurde, wird nun eine Linie erstellt, die dem Anwender die eigentlich zugewiesene Position der Kote anzeigt.

