

Übung 22 – Ansichten

Aufgabe

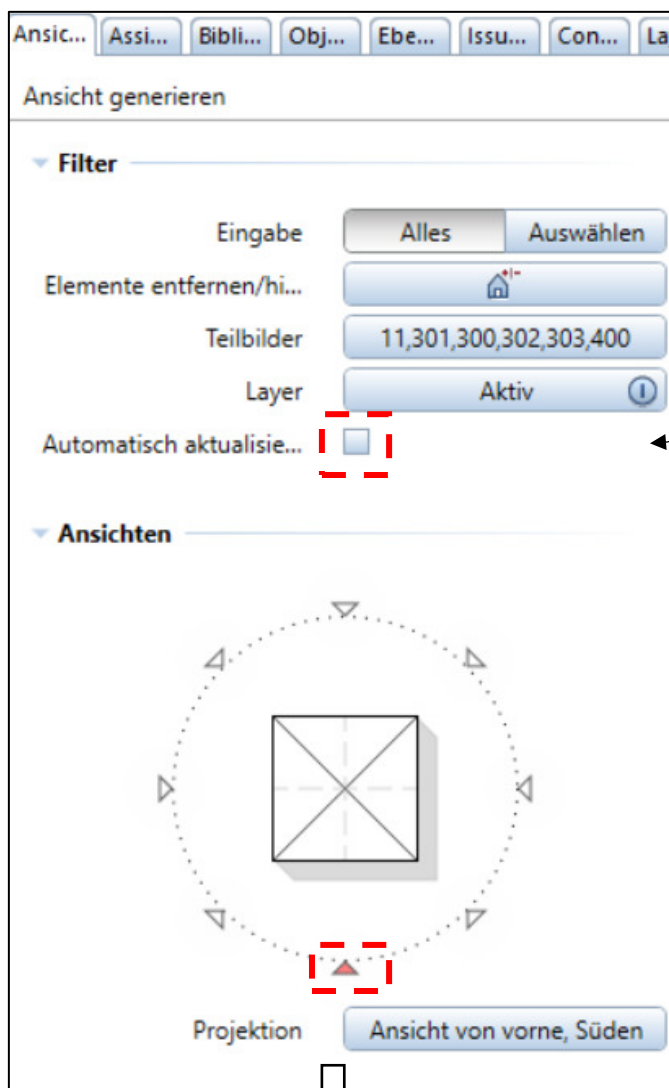
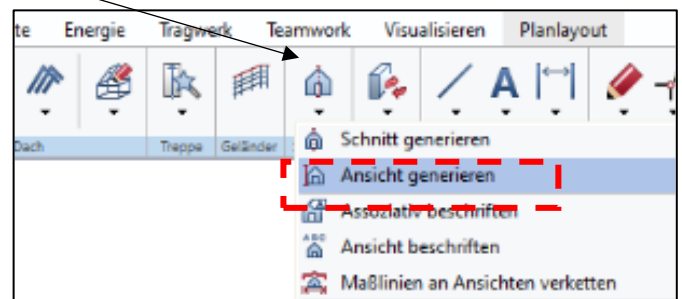
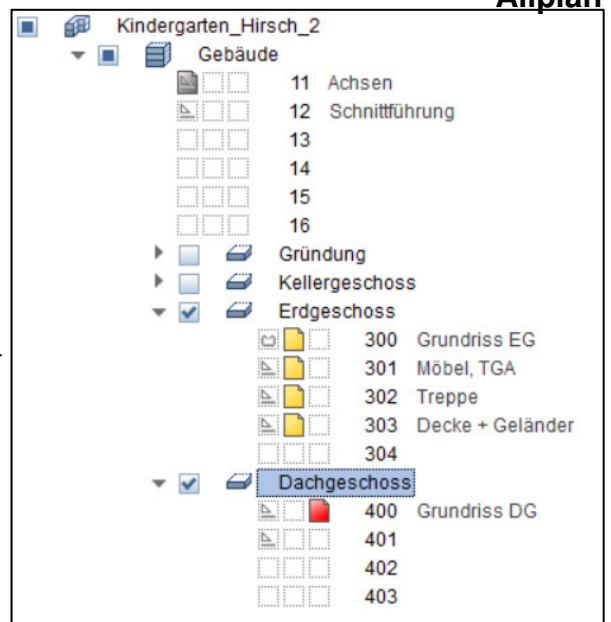
- Ansichten werden wie Schnitte erzeugt

① Teilbildauswahl

- alle oberirdischen TB aktivieren (gelb)

② Ansicht generieren

→ Actionbar → Schnitte → Ansicht generieren



Darstellung

Transportpunkt für Vor...

Bezugsmaßstab für Be... 100.00

Formate **Einstellen**

Beschriftung **Einstellen**

Flächenelemente

Transparenzen berücks... ☐

Licht berücksichtig... ☒

Lichtwinkel in der Ansi... 45 °

Lichtwinkel auf Sichtac... 45 °

Licht-Intensität 100

Aufhelllicht-Intensität 100

Schatten darstellen ☒

Oberflächen

Ergebnis

Speichern **Teilbilder**

Vorschau

Flächenstoß

Eliminieren ☒

Maximaler Stoßwinkel 25.00 °

Flächenstoß bei Architekturbauteilen

Zwischen unterschiedl... ☒

Bei runden Bauteilen... ☐

Darstellung der Kanten

Ansichtskanten ☒

Stift ☒ 0.25

Strich ☒ 1

Farbe ☒ 1

Layer ☒ STANDARD

Verdeckte ☐

Kanten

Ausbauelemente

- das Ergebnis auf ein Teilbild speichern

Zielteildbild wählen

Ableitungen der Bauwerksstruktur

Kindergarten_Hirsch_2

Ansichten Kindergarten

Ansicht 1

☒ 1000

☐ 1001

☐ 1002

☐ 1003

Ergebnis

Speichern **Teilbilder**

Ergebnis gespeichert in Teilbild 1000

Ansicht generieren ▶ Formate

Vorschau

Darstellung

Deckenflächen darst... ☒

Bodenflächen darstel... ☒

Seitenflächen darstell... ☒

Nur Gesamtaufbau d... ☒

Jede Schicht darstellen ☐

Ausbaufächen mit FL... ☐

Formateigenschaften

Stift 0.25

Strich 1

Farbe 1

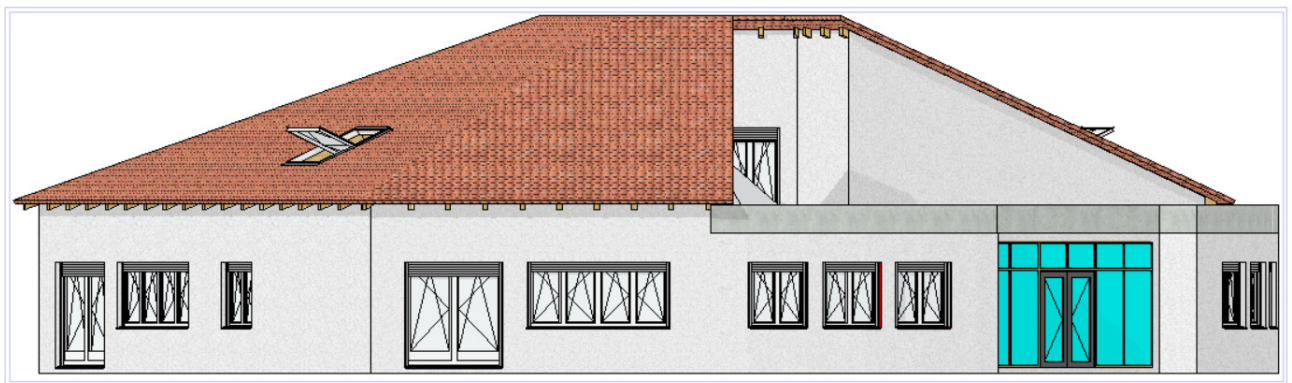
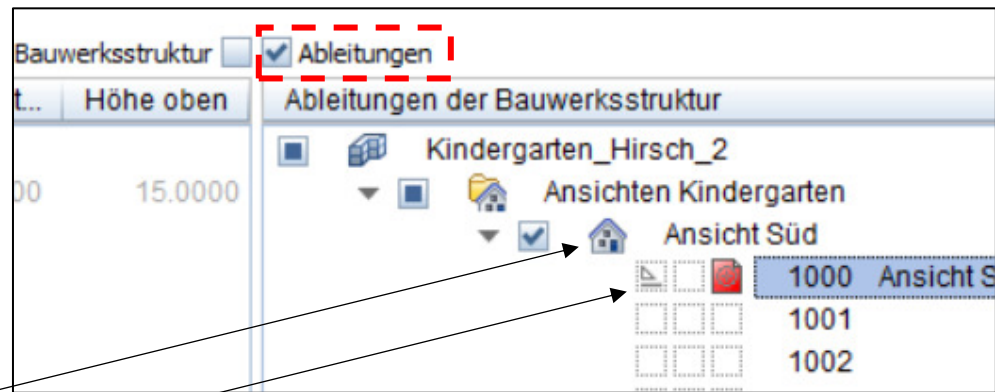
Layer STANDARD

Kanten

Ausbauelemente

③ Ansicht nachbearbeiten

- Teilbildauswahl
- Überschrift umbenennen
- **TB 1.000** aufrufen

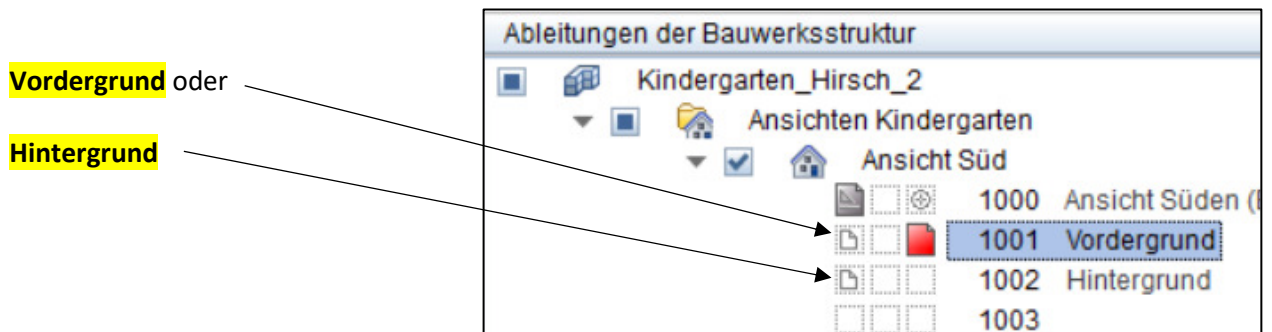


Nachbearbeitung (z.B.):

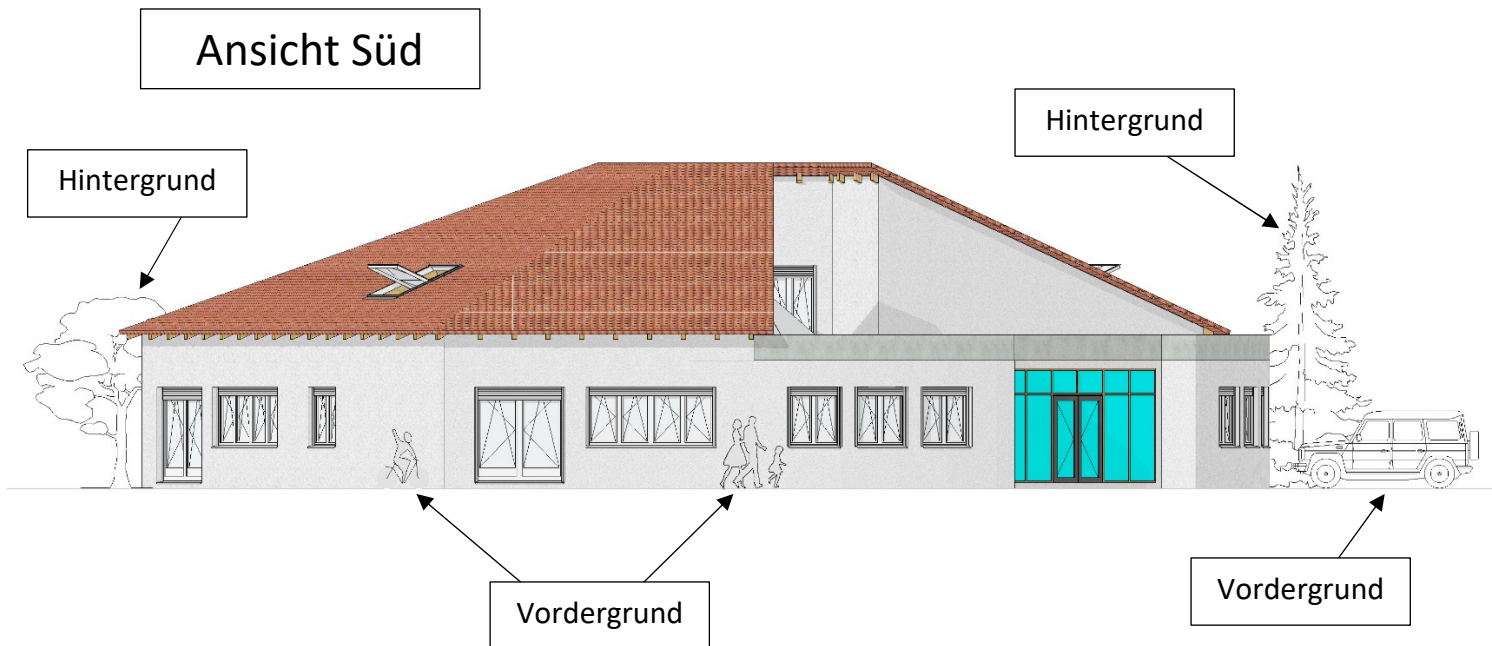
- unterste Treppenstufen löschen
- Linien ohne „Sinn“ löschen
- Leibungen bei den Fenstern in der Rundung → Textur verändern

④ Vordergrund und Hintergrund bearbeiten

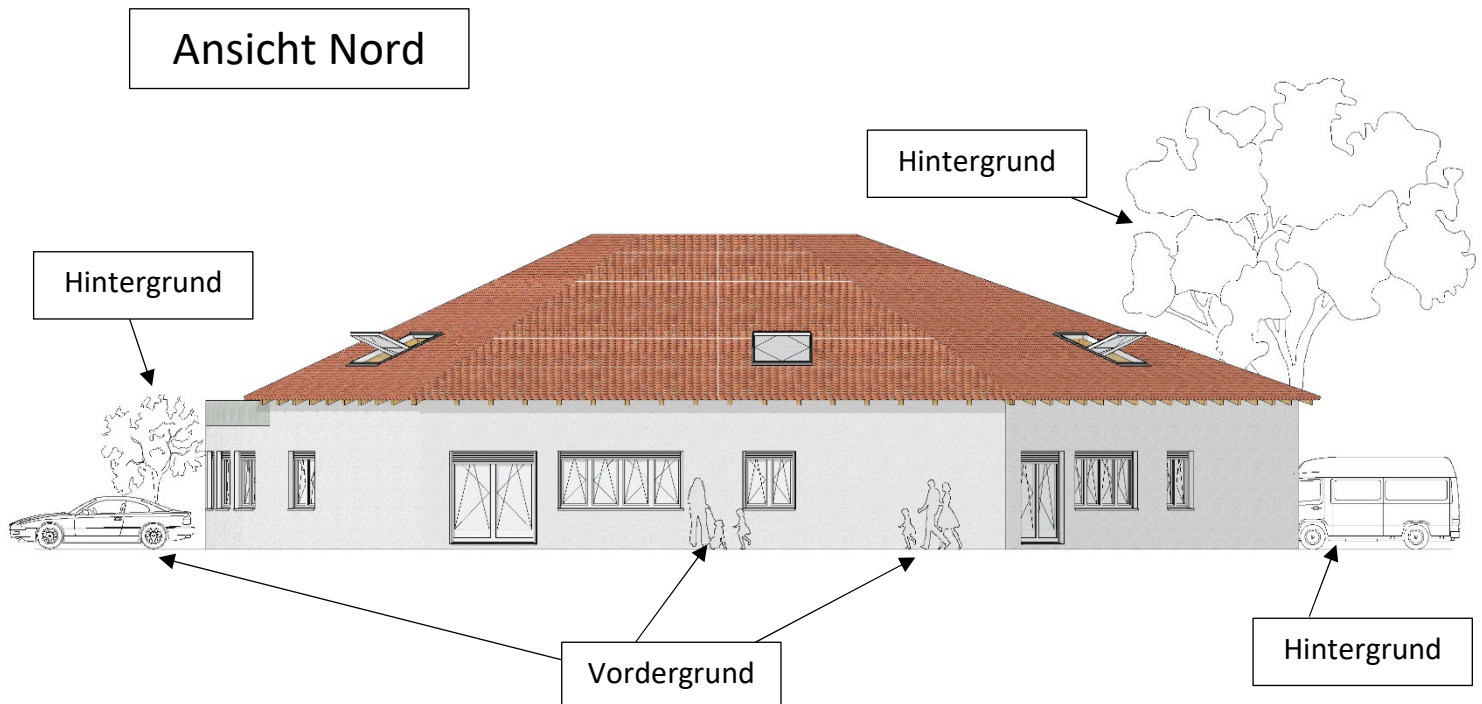
- es gibt Objekte (Personen, Autos, Pflanzen, Bäume) die stehen im



- nun also das jeweilige Teilbild bearbeiten



- die zweite Ansicht (Nord) mit gleichem Ablauf erstellen



- oder mal eine Isometrie
erstellen

