

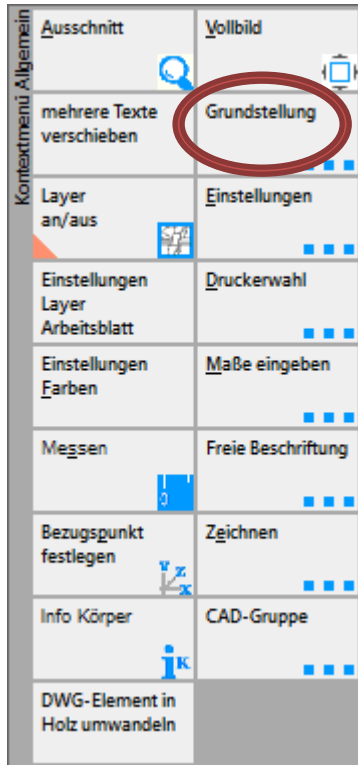
Ausrichten von Ansichten

1. Inhaltsverzeichnis

1.	Inhaltsverzeichnis	1
2.	Das TOUCH Kontextmenü	3
3.	Allgemeine Ansichten	4
3.1.	Die Cursortasten	4
3.2.	Grundstellung: Taste G	5
3.3.	Draufsicht: Taste D	5
3.4.	Vorderansicht: Taste V	5
3.5.	Seitenansicht: Taste S	6
3.6.	Rückansicht: Taste R	6
3.7.	SHIFT R	7
3.8.	STRG D	7

3.9. Benutzerdefinierte Ansicht: Taste SHIFT B/Taste B/ STRG B	7
4. Spezielle Anwendungsbereiche	8
4.1. K Funktionen für Kanten	9
4.1.1. K	10
4.1.2. Shift K	11
4.1.3. STRG K	12
4.1.4. Y	13
3.2. Funktionen für Flächen	14
3.2.1. J	15
3.2.2. Shift J	16
3.2.3. STRG J	17
3.2.4. L	18
3.2.2. STRG ALT W	18
3.3. Funktionen für Hölzer	18
3.3.1. Z	19
3.3.2. Shift Z	20
3.3.3. STRG Z	21
3.3.4. SHIFT W	23

2. Das TOUCH Kontextmenü



Grundstellung	Draufsicht
G	D
Vorderansicht	Seitenansicht
V	S
180° drehen	90° drehen in Sicht Strg +
R	D
180° kippen in Sicht Shift +	Ansicht längs Holzachse
R	Z
Holz Profil Strg +	Holz Seitenansicht Shift +
Z	Z
Ansicht längs Kante	Profil unter Kante Strg +
K	K
Seitenansicht Kante Shift +	Draufsicht Fläche
K	J
Seitenansicht Fläche Strg +	Vorderansicht Fläche Shift +
J	J
Ansicht Fläche zwischen 2 Kanten	Benutzerdefinierte Ansicht setzen Strg +
L	B
Nächste Benutzerdefinierte Ansicht	Vorige Benutzerdefinierte Ansicht Shift +
B	B

Durch längeres Halten von 3 nebeneinander liegenden Fingern wird das Menü für das Ausrichten von Ansichten aufgerufen.

Es ist ebenso über die rechte Maustaste(oder längeres Halten eines Fingers auf den Bildschirm) zu erreichen, indem dann auf das Feld Grundstellung geklickt/getippt wird.

Hier kann dann die gewünschte Ansicht/Ausrichtung per TOUCH oder Maus gewählt werden.

Im Folgenden werden die Schritte bei der Mausbedienung beschrieben.

3. Allgemeine Ansichten

Um verschiedene Perspektiven auf einen Bereich zuzulassen, sind im Abbund Programm einige Tastenkombinationen, sogenannte **HOTKEYS**, angelegt worden, die dieses gewährleisten.

Zunächst gibt es einige **GRUNDANSICHTEN**, die sich über Graphik aufrufen lassen oder direkt mit einer Taste ansteuerbar sind.

<u>G</u> rundstellung	G
<u>D</u> raufsicht	D
<u>V</u> orderansicht	V
<u>S</u> eitenansicht	S
180° dreh <u>e</u> n	R
90° drehen in Sicht	Strg+D
180° kippen in Sicht	Shift+R

3.1. Die Cursortasten


Mit den **CURSORTASTEN** kann um zwei verschiedene Achsen gedreht werden.

LINKS und **RECHTS** drehen um den Sichtvektor.


OBEN und **UNTEN** kippen um die X-Achse der Ansicht.

Es kann über die **+ -UND - -TASTE** noch die Schrittweite der Drehung eingestellt werden. Automatisch steht diese Funktion auf 15°.


3.2. Grundstellung: Taste G

 Der **NULLPUNKT** befindet sich unten links in der Ecke und es wird auf die X- und Y-Achse geschaut. Der **GRUNDWINKEL** (GW) ist 0° und der **HÖHENWINKEL** (HW) 90° .

3.3. Draufsicht: Taste D

 Der **NULLPUNKT** befindet sich unten links in der Ecke und es wird auf die **X- UND Y-ACHSE** geschaut.

3.4. Vorderansicht: Taste V

 **GRUNDWINKEL** (GW) und **HÖHENWINKEL** (HW) sind 0° . Der **NULLPUNKT** befindet sich vorne links.


3.5. Seitenansicht: Taste S

 Der **NULLPUNKT** liegt hinten links. Der **GRUNDWINKEL** (GW) beträgt 90° , der **HÖHENWINKEL** (HW) 0° .

3.6. Rückansicht: Taste R

 Die Rückansicht bezieht sich immer auf die gerade dargestellte Ansicht. Diese wird **UM 180° GEDREHT** (Rechts wird zu Links).



3.7. SHIFT R

  Hier wird auch von der gerade angezeigten Stellung **UM 180°GEDREHT**. Hier über die X-Achse.


3.8. STRG D

  Es erfolgt eine **90°DREHUNG** um den Sichtvektor im Uhrzeigersinn.

3.9. Benutzerdefinierte Ansicht: Taste SHIFT B/Taste B/ STRG B

  Durch Drücken der **TASTEN STRG B** kann eine benutzerdefinierte Ansicht erstellt werden

Grundst	Benutzerdefinierte Ansicht setzen	Strg+B
	Nächste Benutzerdefinierte Ansicht	B
	Vorige Benutzerdefinierte Ansicht	Shift+B

 Um diese (letzte erstellte) wieder Aufzurufen wird einfach auf die **TASTE B** gedrückt.

Es können auch mehrere verschiedene Ansichten festgehalten werden. Durch **MEHRMALIGES DRÜCKEN DER TASTENKOMBINATION SHIFT B** wird dann durch die verschiedenen Ansichten in der Reihenfolge des Erstellens durchgeschaltet. Rückwärts kann dann mit der Taste **B** gegangen werden.

4. Spezielle Anwendungsbereiche

Oftmals ist es beim freien Konstruieren von Hölzern angezeigt, die Blickrichtung in der Zeichnung so auszurichten, dass sich das gewünschte Holz in die Situation richtig einpassen lässt.

So kann zum Beispiel entlang einer Kante „geschaut“ oder senkrecht auf eine Fläche „geguckt“ werden. Es gibt aber noch speziellere Möglichkeiten, die hier im Folgenden dargestellt werden.

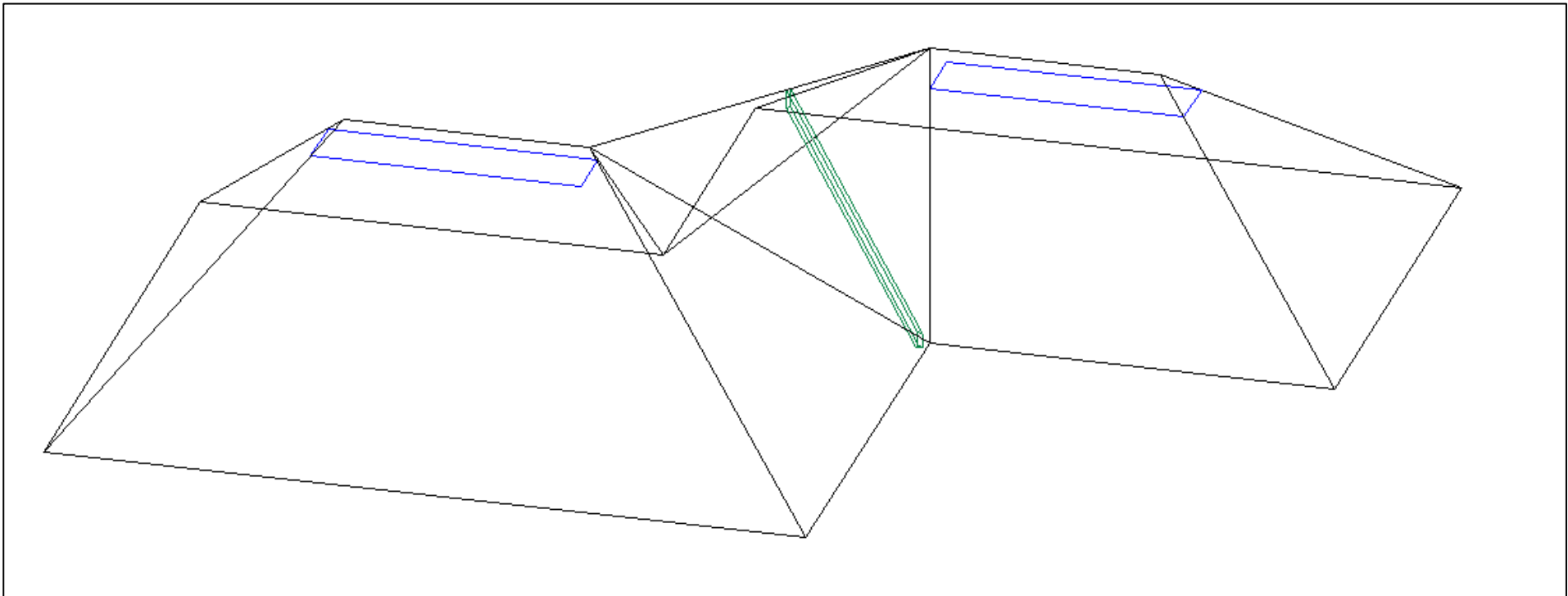
ellung...	Ansicht längs Holzachse	Z
	Holz Profil	Strg+Z
	Holz Seitenansicht	Shift+Z
	Ansicht längs Kante	K
	Profil unter Kante	Strg+K
	Seitenansicht Kante	Shift+K
	Draufsicht Fläche	J
	Seitenansicht Fläche	Strg+J
	Vorderansicht Fläche	Shift+J
	Ansicht Fläche zwischen 2 Kanten	L

4.1. K Funktionen für Kanten


Hier wird ein Holz wieder aus einer der Verfallgratflächen genommen, an dem die Ausrichtungen erklärt werden.

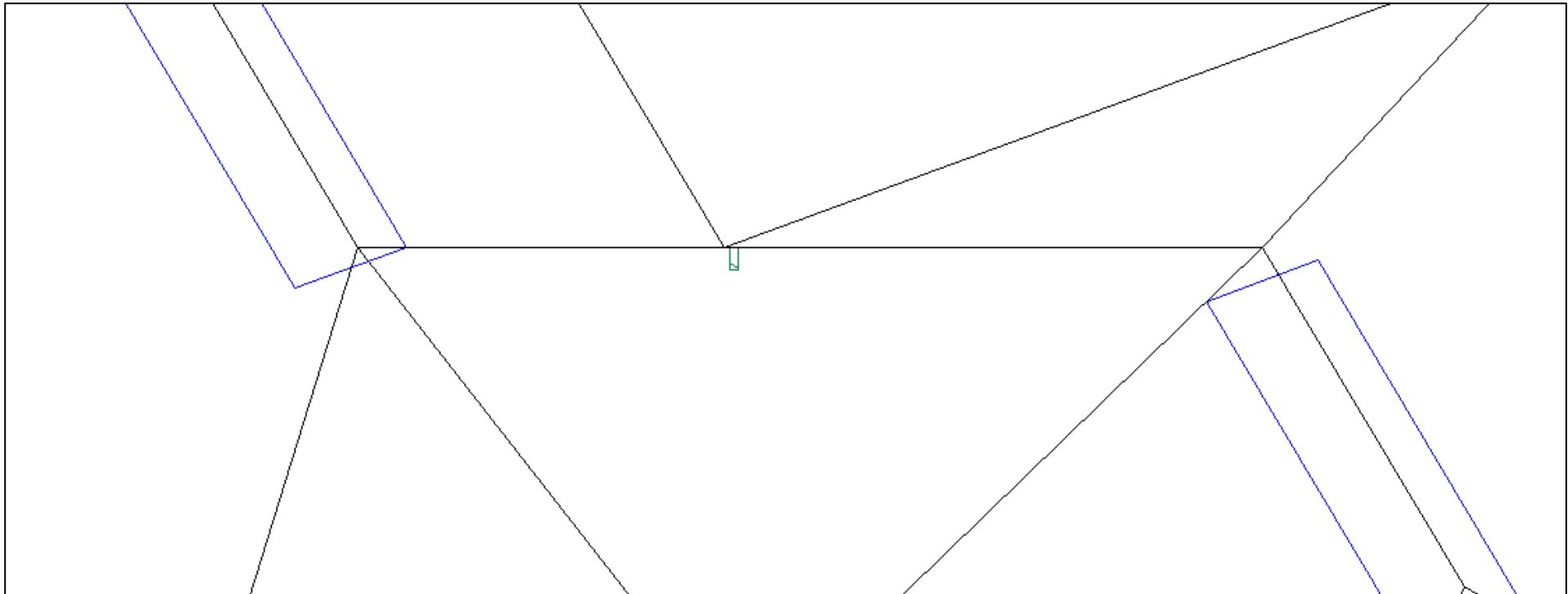
Hinweis

Es ist immer sinnvoll, eine Auswahl an Hölzern zu treffen, um eine bessere Übersicht zu behalten.





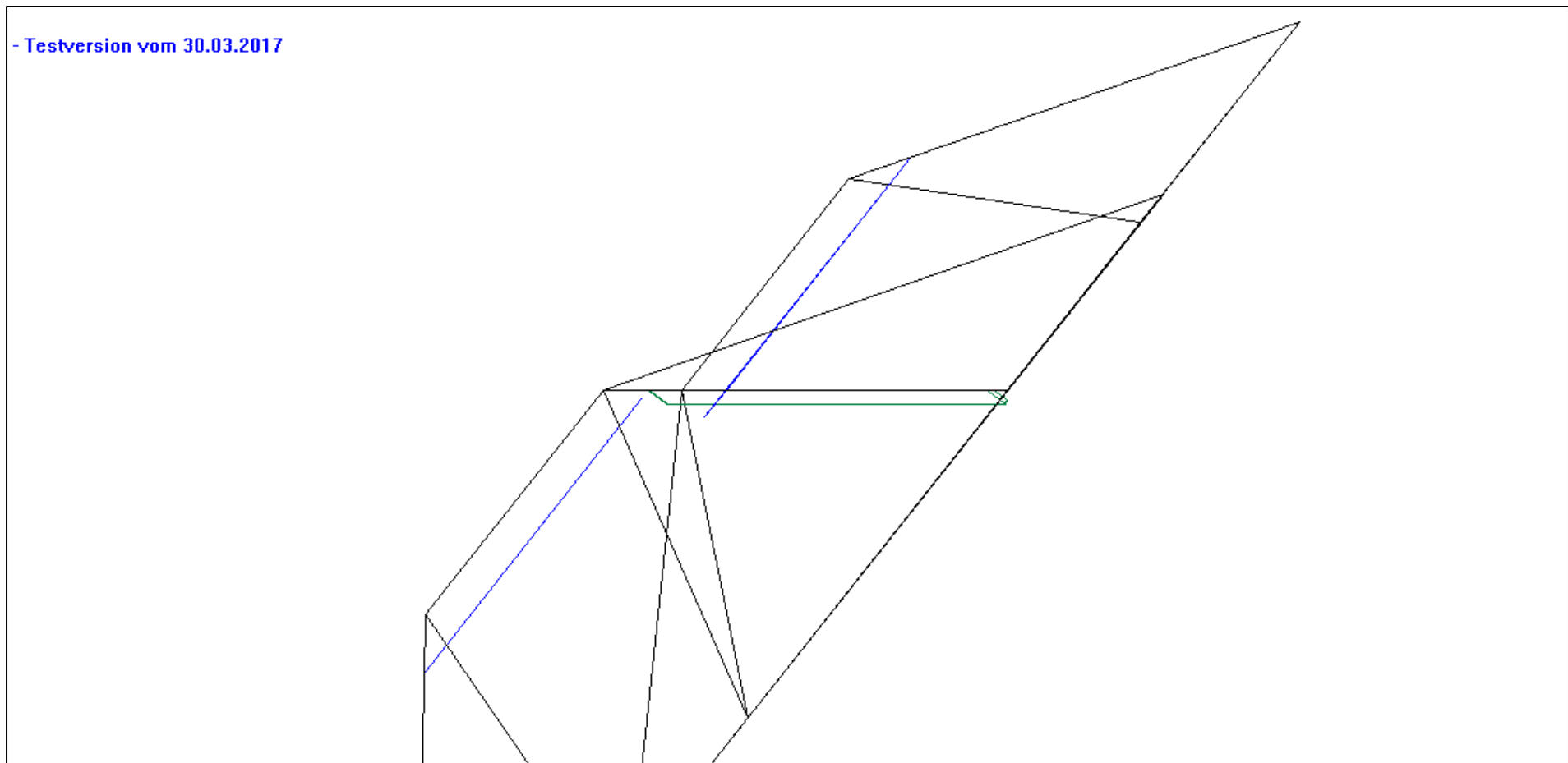
4.1.1. K

 Es wird eine **KANTE** an Holz oder Fläche gewählt, an der dann **IN SICHRICHTUNG** entlang geguckt wird. Hierbei liegt die Oberkante eines Holzes dann oben und wird waagrecht ausgerichtet.





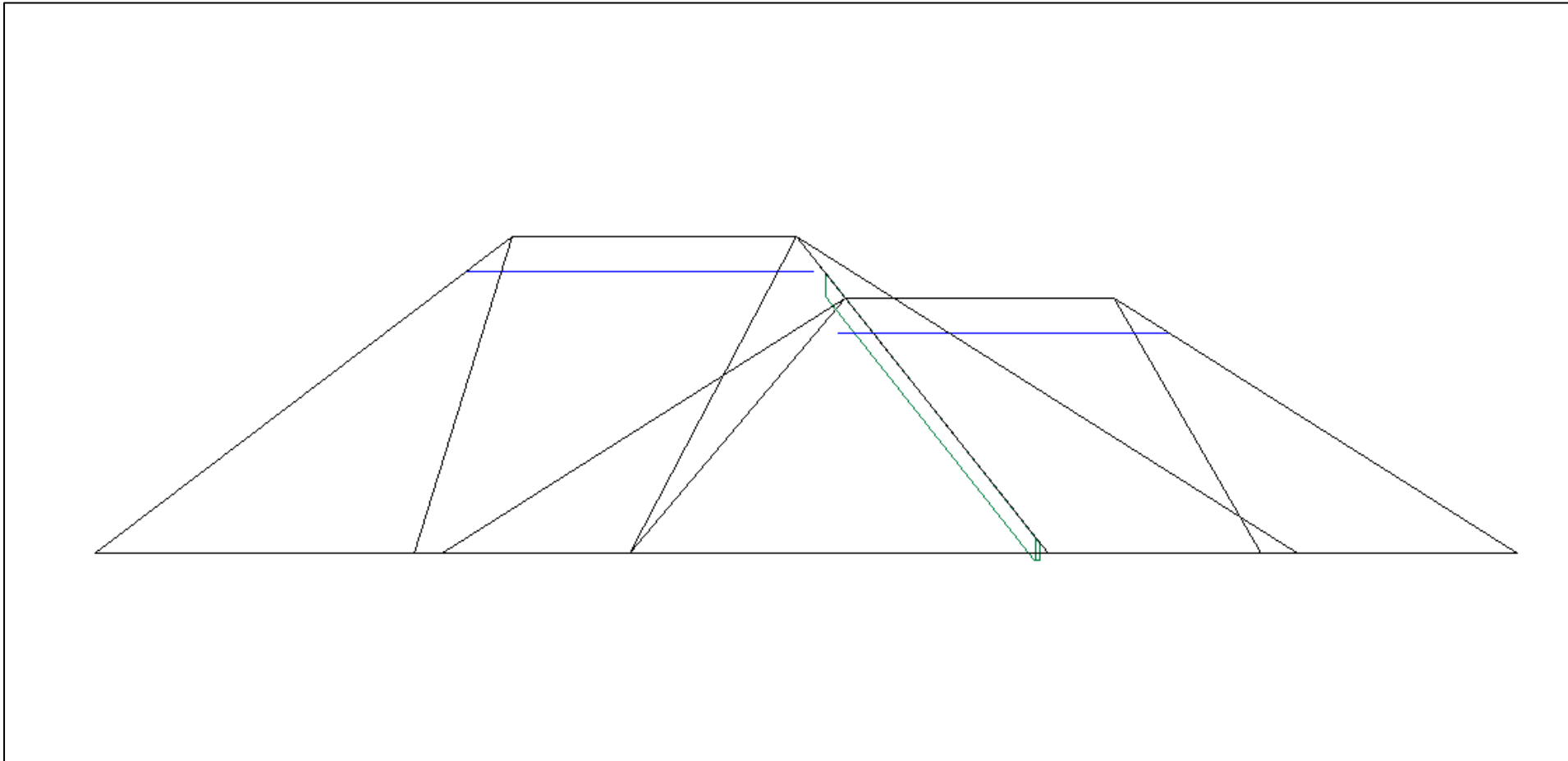
4.1.2. Shift K

  Die gewählte **KANTE** des Holzes wird horizontal ausgerichtet und die Ansicht wird dabei so gedreht, dass sie oben im Bild liegt. Es wird winklig auf die Seitenfläche geschaut.



4.1.3. STRG K

  Hier wird die gewählte Kante des Holzes mit Z gleich oben ausgerichtet und das Holz von derSeite gezeigt. Ähnlich der Ansicht des Sparrenprofils.



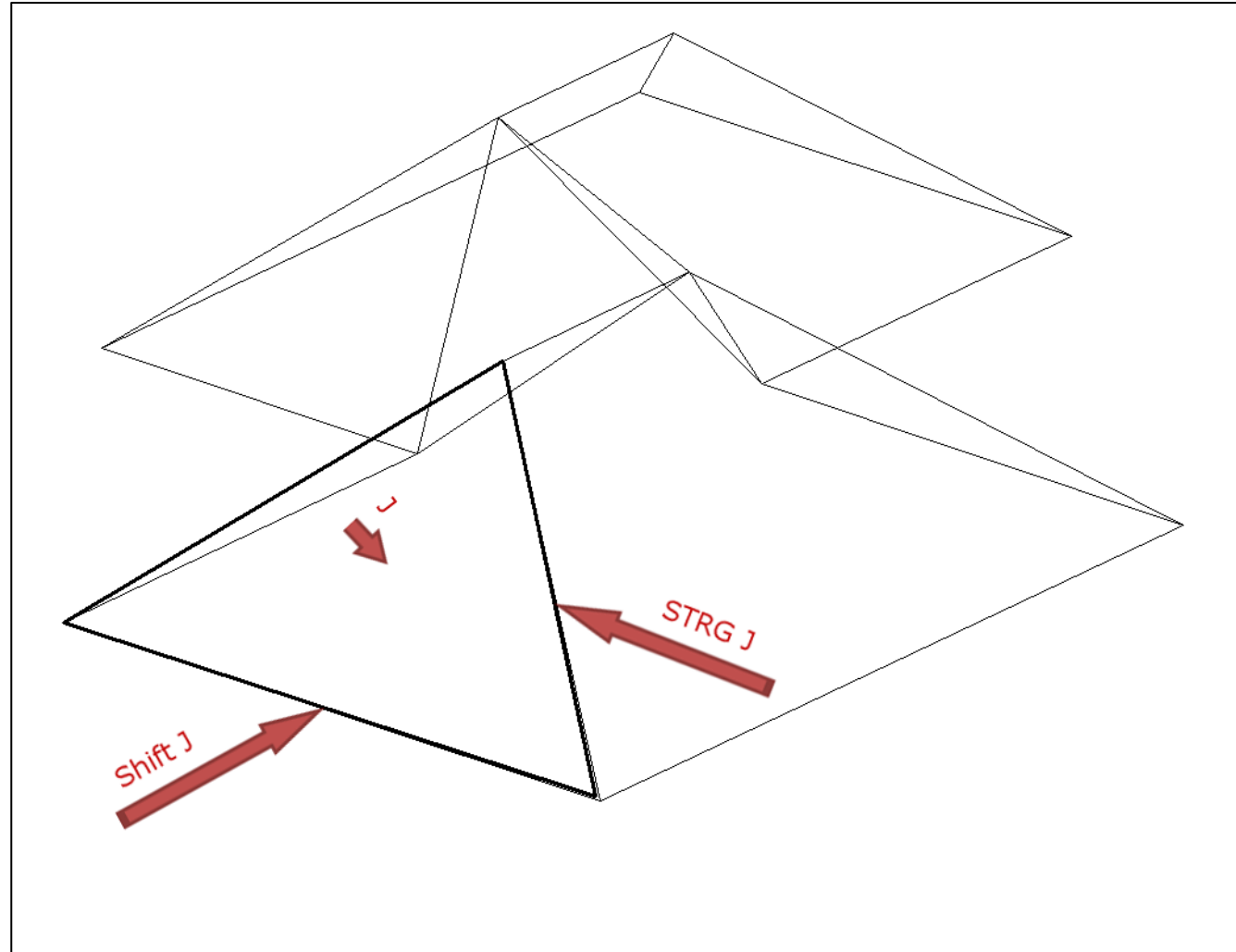
4.1.4. Y

Hier wird zunächst eine Hölzerfläche gewählt und dann eine der Kanten, die seitlich liegen soll. Es wird entlang der KANTE des Holzes in Sichtrichtung MIT Y-ACHSE SEITLICH (90° gedreht) geguckt.

3.2. Funktionen für Flächen

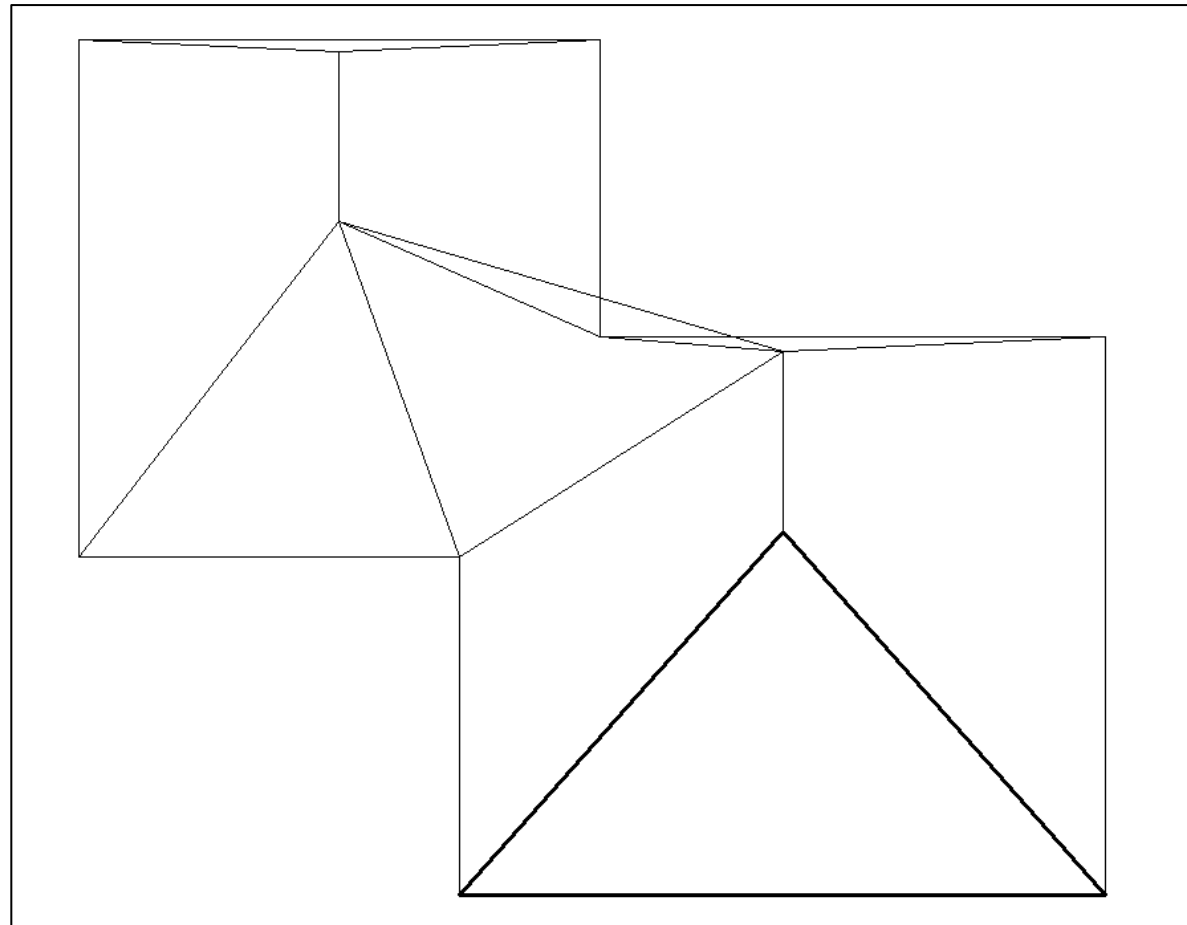
Hier wird im Folgenden ein Ausrichten auf eine Fläche erklärt.

Es wird hier das Beispiel einer Walmfläche genommen. Die zu wählende Fläche ist schwarz markiert:



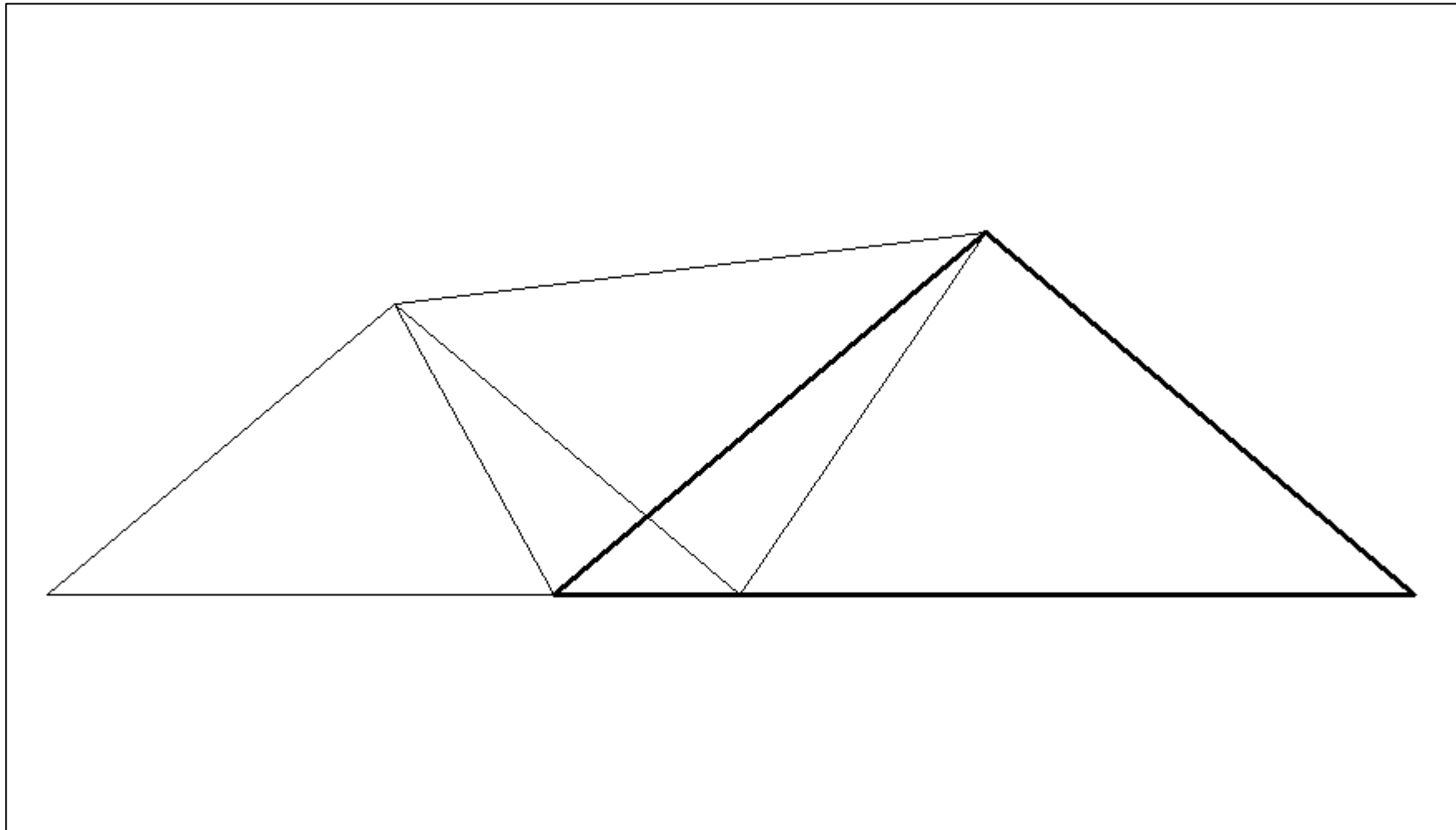
3.2.1. J

Es wird auf die wahre Fläche geguckt und dabei darauf geachtet, dass die (gedachte) Traufe horizontal im Bild liegt.



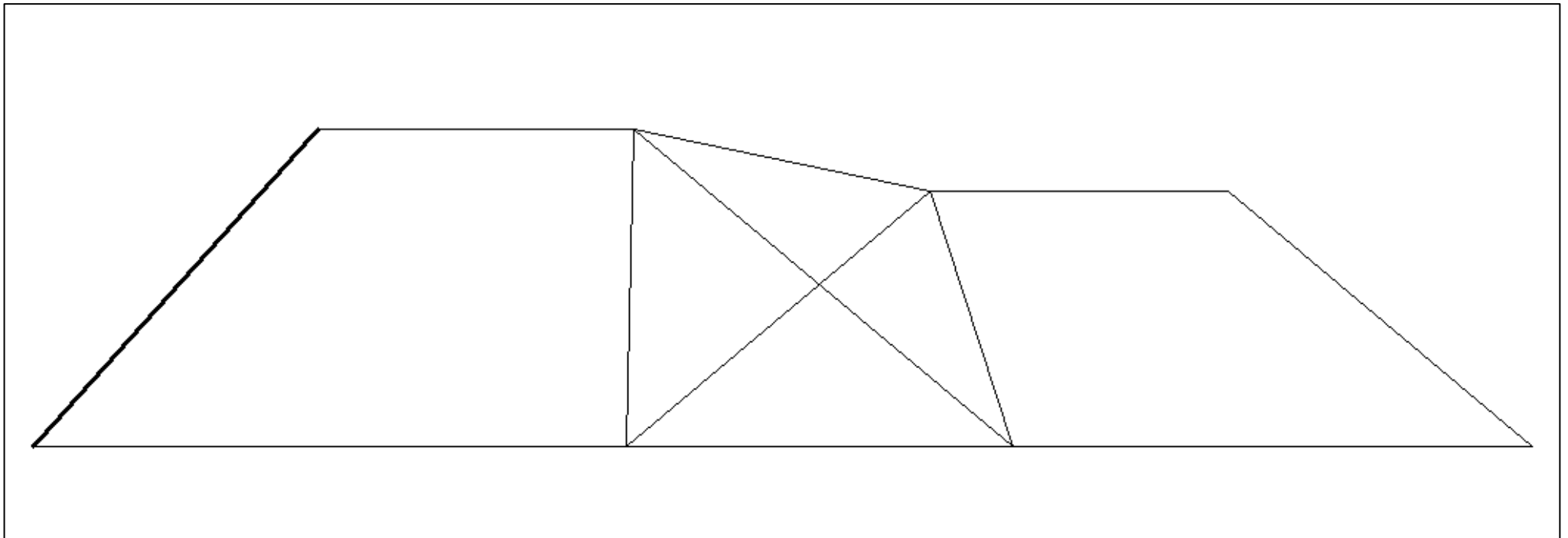
3.2.2. Shift J

Die gewählte Fläche wird so betrachtet, dass z oben liegt und die Traufen der Flächen waagrecht im Bild liegen.




3.2.3. STRG J




Es wird entlang der gewählten Fläche geguckt (die Fläche ist nur noch als Strich zu sehen). Z ist wieder oben und die Ansicht orthogonal ausgerichtet.



3.2.4. L

 Hier werden mit gedrückter Steuerungstaste **2 KANTEN** ausgewählt, die eine **FLÄCHE** aufspannen. Durch die Wahl dieser ändert sich die Perspektive in die **DRAUFSICHT SENKRECHT AUF DIESE FLÄCHE**. Es wird so die wahre Größe der Fläche abgebildet.


3.2.2. STRG ALT W

   Zuerst muss eine Fläche gewählt werden und dann eine zugehörige Kante. Die Blickrichtung ist **SENKRECHT AUF DIE GEWÄHLTE FLÄCHE**. Die **Z-ACHSE** liegt dabei oben.
Es muss eine seitliche Fläche sein, da sonst Z nicht oben liegen kann.

3.3. Funktionen für Hölzer

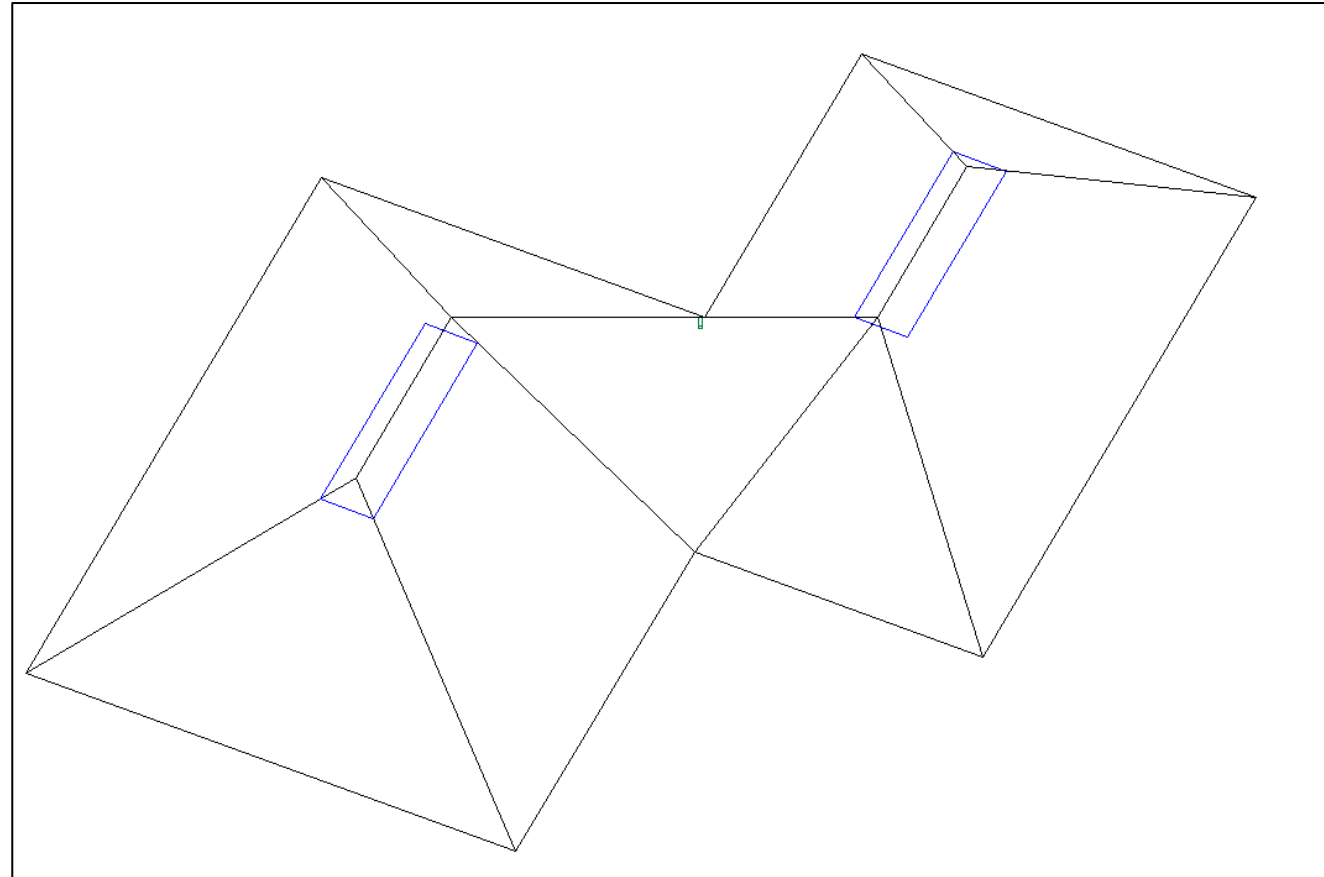
Bei diesen Funktionen werden direkt die Hölzer gewählt, die auf eine besondere Art und Weise ausgerichtet werden sollen.

3.3.1. Z

 Hier wird ein Holz gewählt, an dem dann entlang **IN SICHTRICHTUNG** geguckt wird.

Sinnvoll ist es, über Ansicht oder Ansichtsmodus eine **VORAUSWAHL** der anzuzeigenden Hölzer vorzunehmen.

Verwendet wird diese Funktion gerne für Grat- und Kehlsparren. Zusammen mit den 3DCAM Funktionen **ABGRATUNG LÄNGSSCHNITT AN EINER KANTE** oder **AUSKEHLUNG LÄNGSSCHNITT AN 2 KANTEN**.

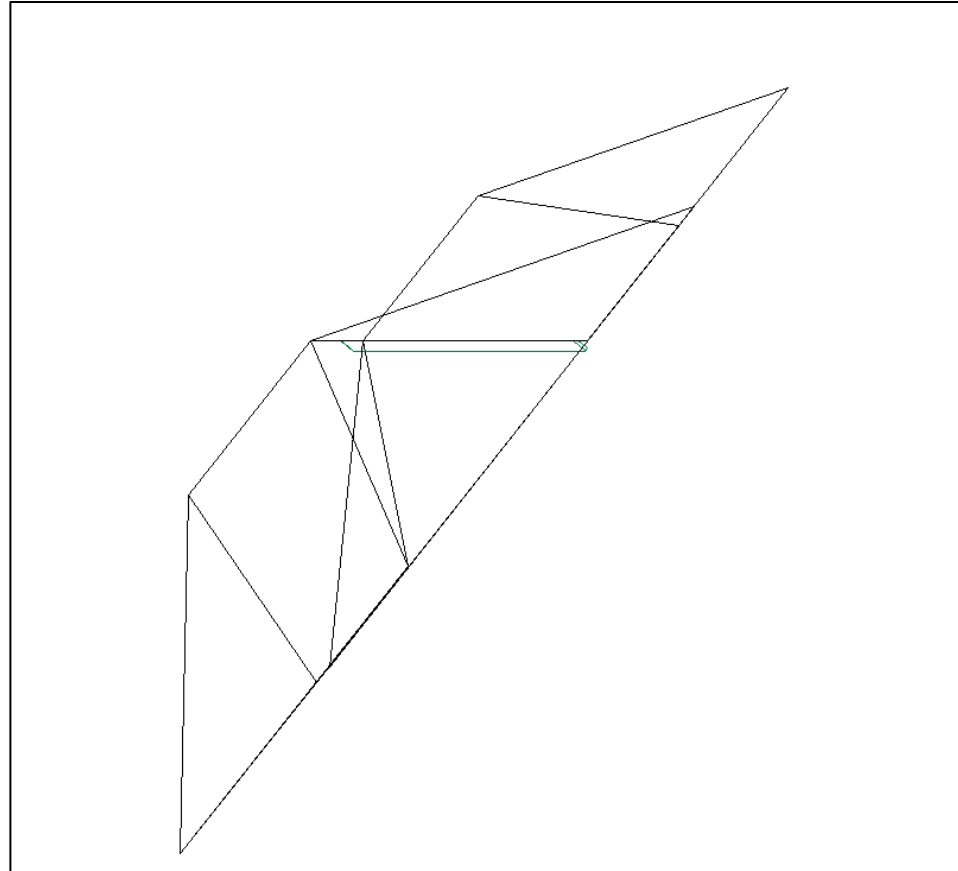


3.3.2. Shift Z



Es wird ein Holz gewählt, welches **WAAGERECHT MIT STÄRKE OBEN** dargestellt wird (ähnlich einer um 90° gedrehten Seitenansicht).

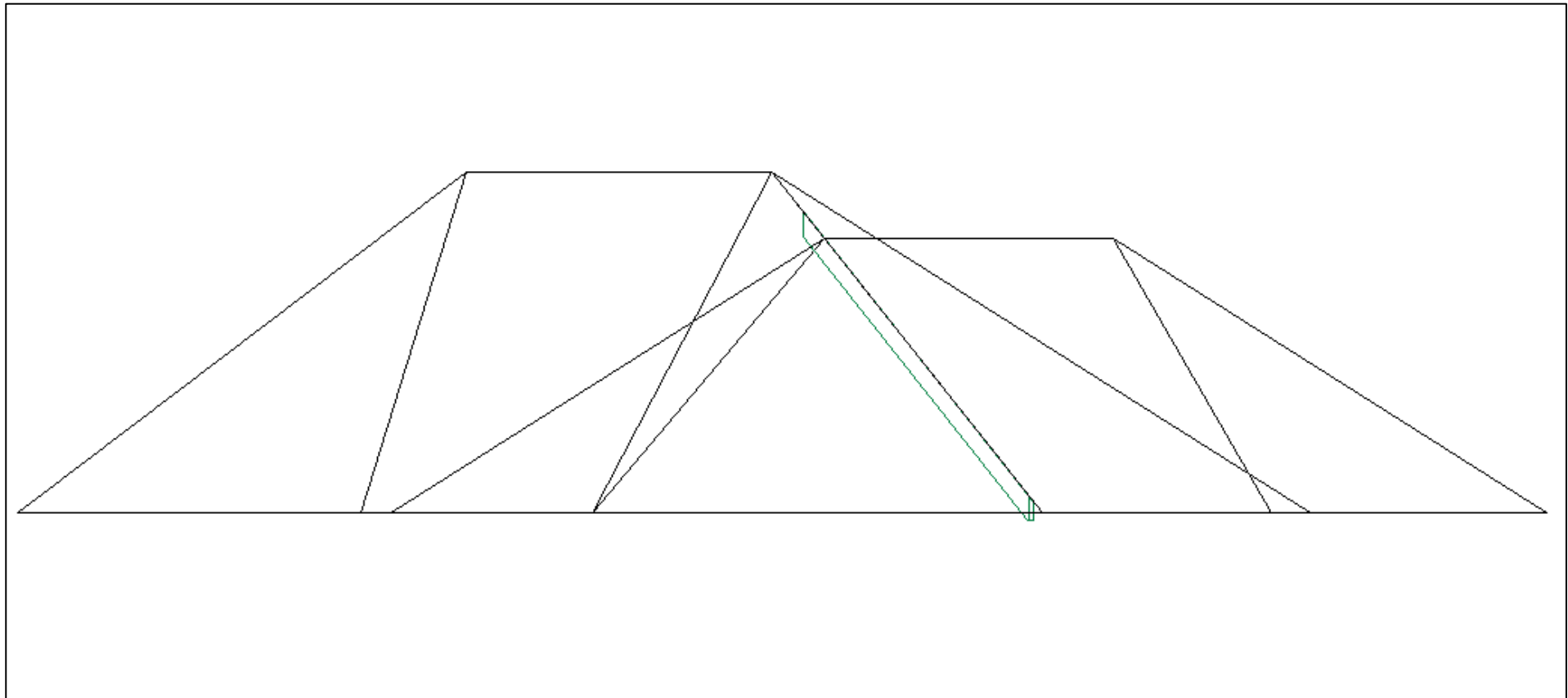
Des Holzes Oberkante wird also waagrecht oben ausgerichtet.



3.3.3. STRG Z

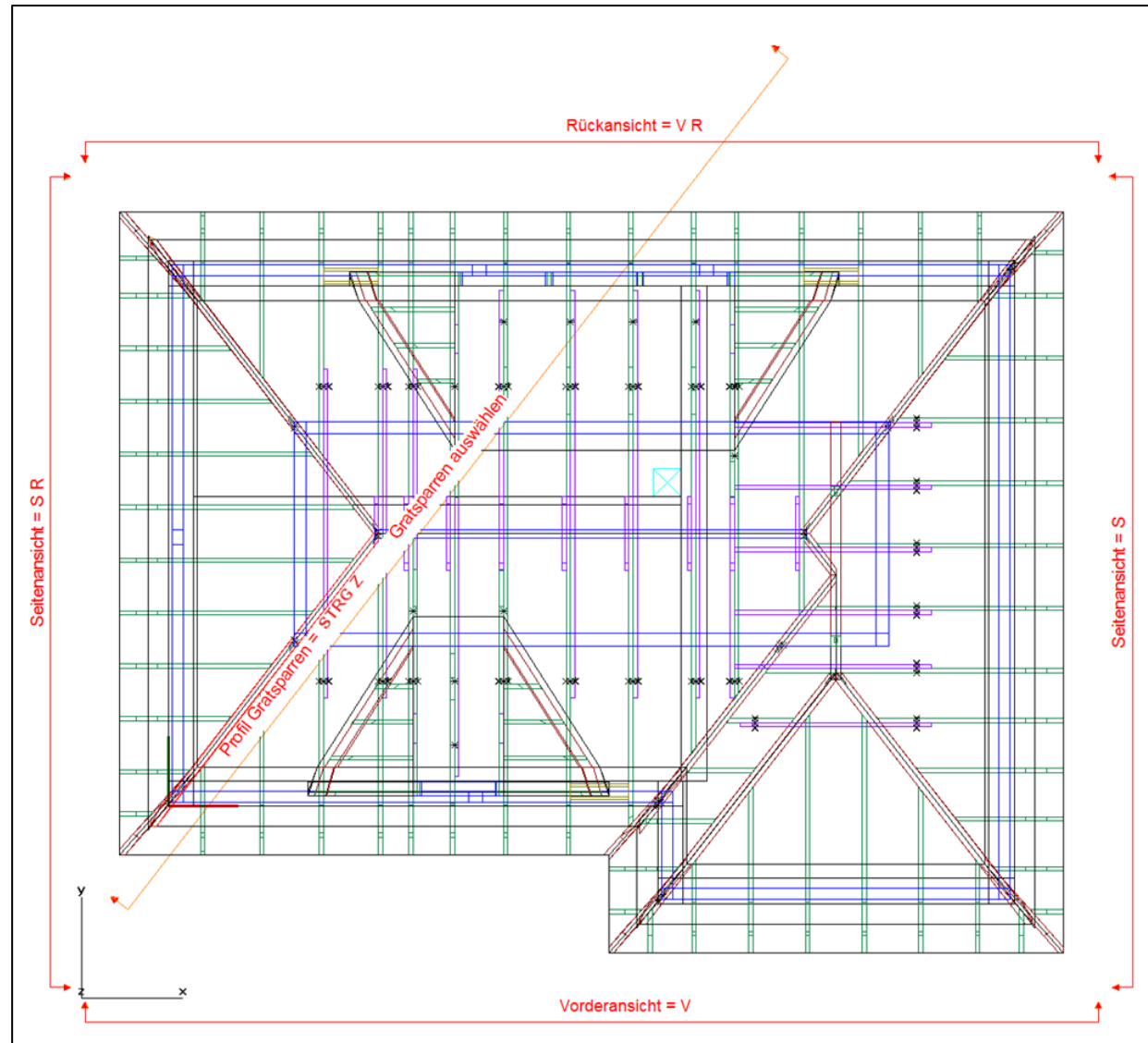
Das gewählte Holz wird von der Seitenansicht gezeigt.

Z liegt hier oben.





Wie wird mit allen Hölzern richtig gewählt:



3.3.4. SHIFT W

Holzansicht von der Seite (**BREITE**) mit **ACHSE Z NACH OBEN**. So sind zum Beispiel **SPARREN- UND GRATSPARRENPROFIL** angelegt.