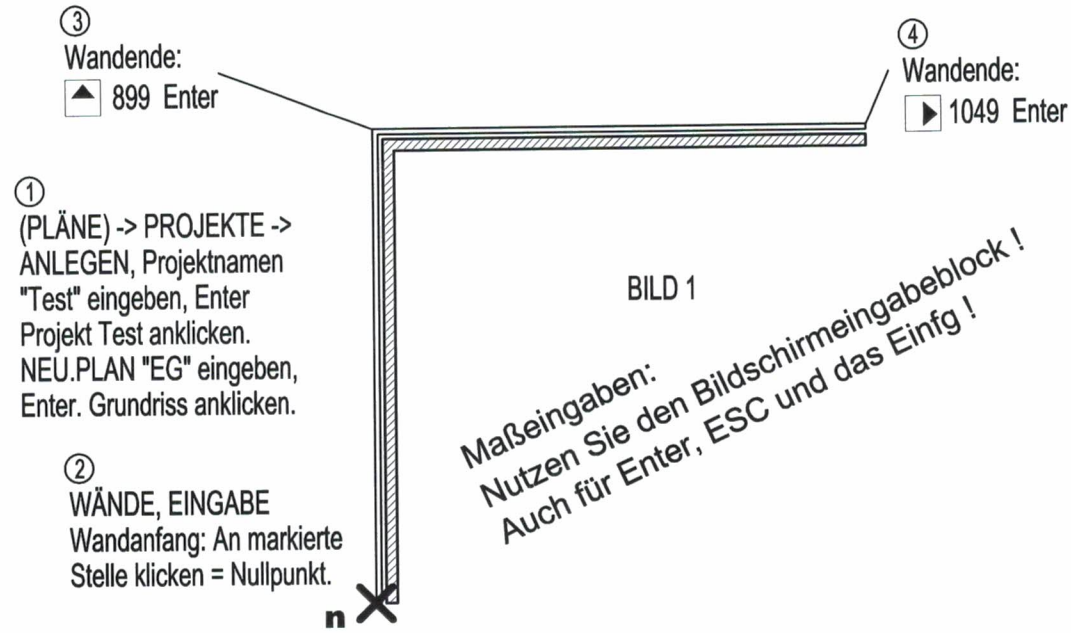
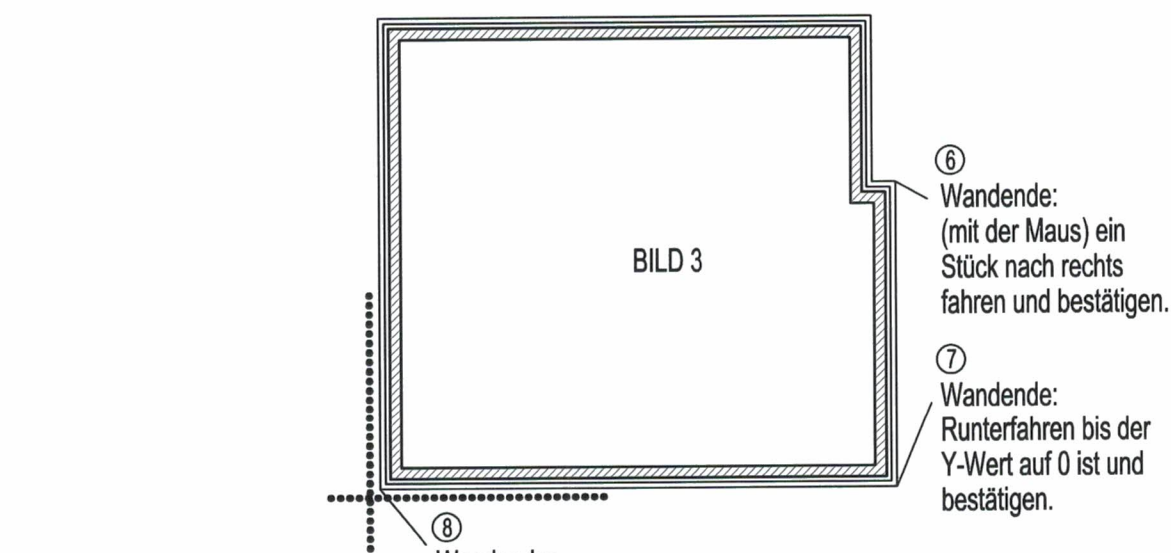
ÄUSSERER GRUNDRISS





⑨

Einen abgespeicherten Anbau einfügen:
Hauptmenü -> SYMBOLE -> EINSETZEN
GRUPPE -> ANBAU -> 2SCHALIG anklicken.
Einfg auf dem Bildschirmeingabeblock anklicken,
markierte Stelle anklicken, Bildschirmeingabeblock und

Tipp: Kopfzeilenmenü: über die Pfeiltasten den Grundriss hochschieben.

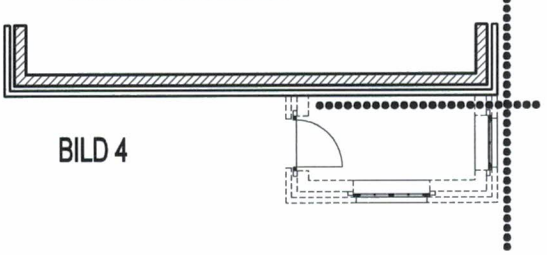


BILD 4

⑩

◀ 350 eingeben und Enter

Mit ESC die Symboleingabe beenden.

Tipp: Falls falsch gesetzt: Im Kopfzeilenmenü ↩ (rückgängig) anklicken!

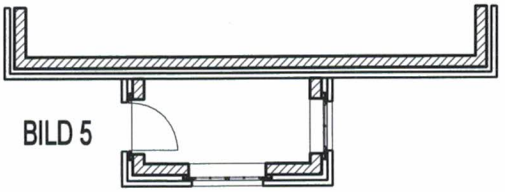


BILD 5

⑪

Hauptmenü -> WÄNDE -> TEILEN
Box legen (wie angedeutet).

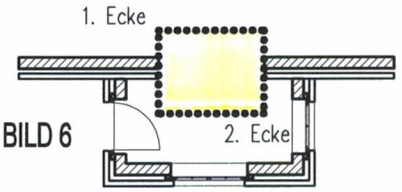


BILD 6

⑫

ECKE anklicken und Box wie angedeutet legen. Andere Seite ebenso.

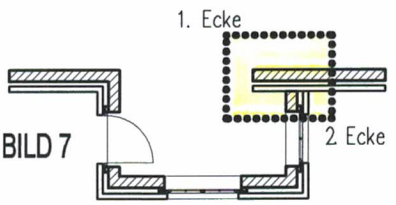


BILD 7

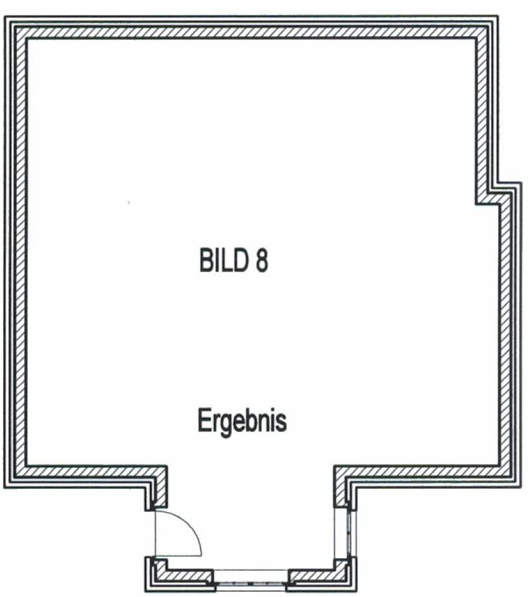


BILD 8

Ergebnis

Tipp:

Ins Hauptmenü gelangen Sie auch über ESC auf dem Bildschirmeingabeblock.
Teilweise mehrere Male erforderlich, da Cadder immer nur einen Schritt zurück geht. Befinden Sie sich in einem Untermenü, müssen Sie 2 x zurück.

Tipp Echtzeitvisualisierung:

"Kamera" im Kopfzeilenmenü anklicken!
Zoomen: Regler rechts unten am Bildschirm.
Mit ESC (Bildschirmeingabeblock) verlassen.

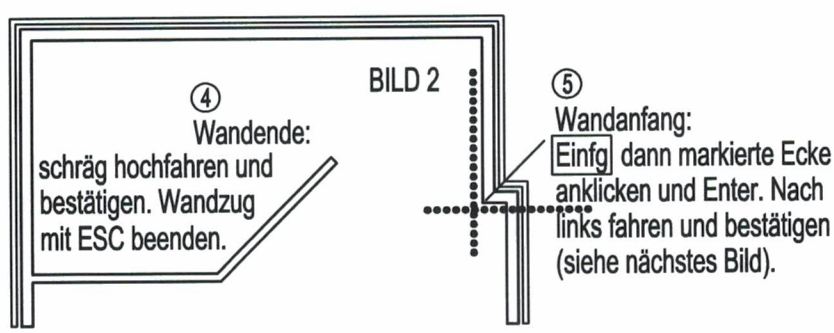
Tipp aktuelle Massen:

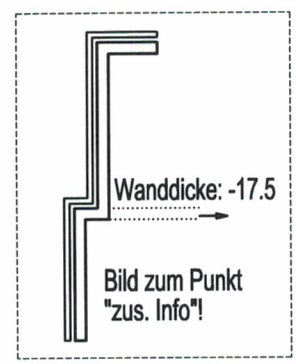
Kopfzeilenmenü -> Listen -> Elemente -> Wände -> Wände. Vorgeschlagenen Drucker mit OK bestätigen.
Die Wandliste erscheint, "Abgezogene Öffnungen" anwählen, dann "Schließen". Wandnummern und -materialien werden temporär in den Grundriss zur Nachvollziehbarkeit eingetragen.
Diese Eintragungen über ↩ im Kopfzeilenmenü löschen.

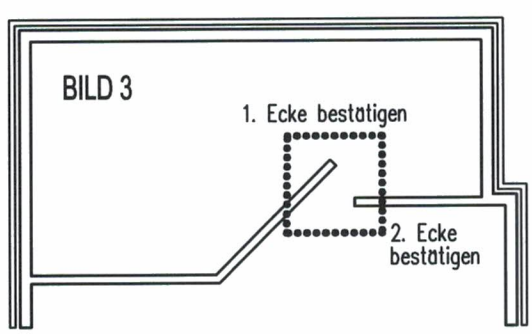
INNENWÄNDE

①
WÄNDE -> DATEN, den Anzeigeschalter durch Anklicken von 2SCHALIG auf 1SCHALIG stellen.
DICKE anklicken, mit 17.5 überschreiben und Enter.
ESC anklicken, um die Wanddaten zu verlassen.
EINGABE anklicken.

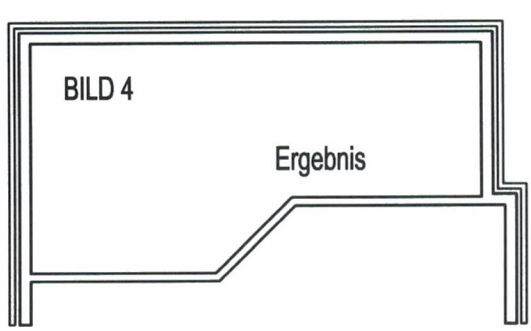
Falls eine Wand nicht angeschlossen wurde:
im Wandmenü auf ANSCHLUSS







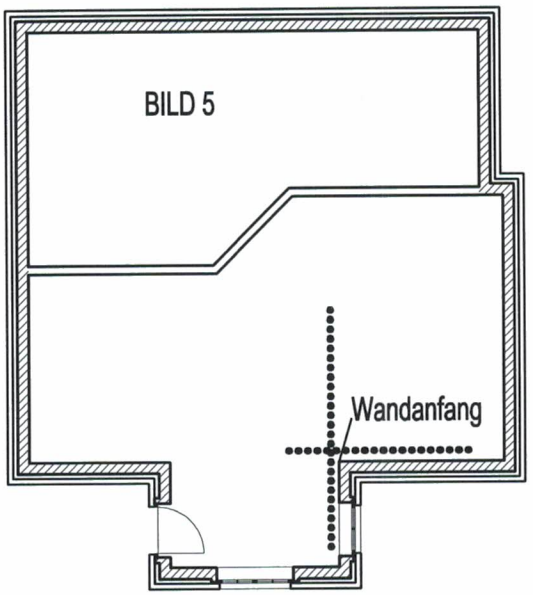
⑥
ECKE
und Box legen.



Zus. Info:
Bei positiver Wandstärke wird die Wand in Zeichenrichtung rechts vom Cursor aufgebaut. Bei negativer Wandstärke wird die Wand entgegengesetzt aufgebaut.

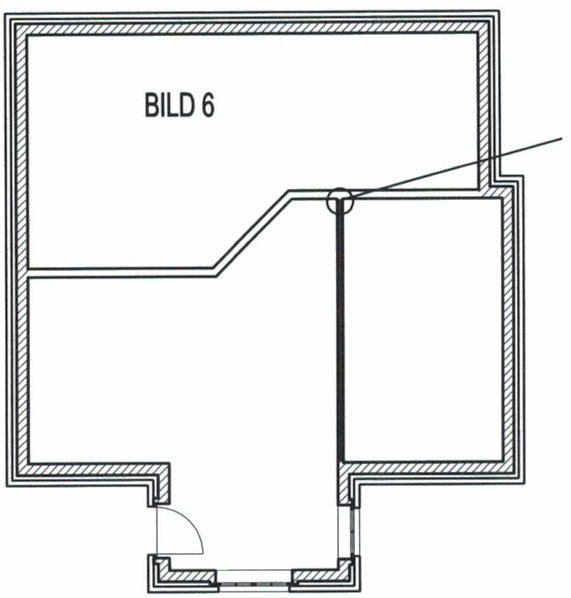
Beim Zeichnen von Außenwänden muss der Cursor immer die Außenkante begrenzen, damit Fensterlage etc. stimmen. Wenn Sie gegen den Uhrzeigersinn zeichnen, am besten die Dicke negativ setzen, z. B. -11.5.

INNENWÄNDE, SCHRAFFUR

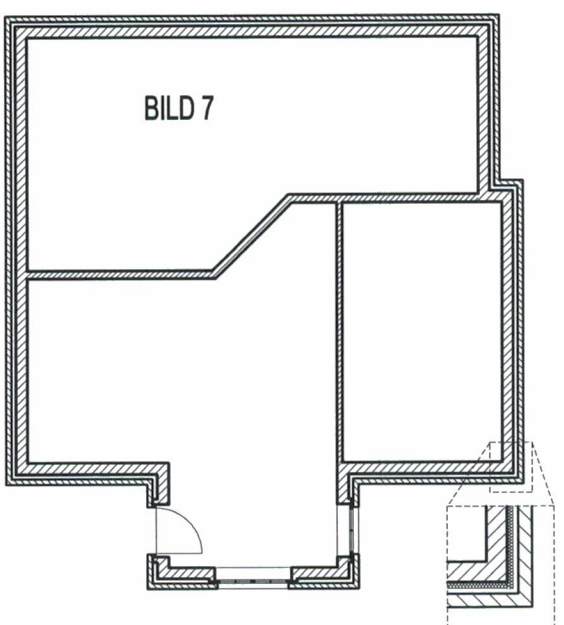


⑦
Wanddicke ändern:
Dicke im Menü anklicken,
mit 11.5 überschreiben.

WÄNDE -> EINGABE,
Einfg dann markierte Ecke
anklicken und Enter.
Kurz vor die waagerechte
Wand klicken (siehe 8).



⑧
Wandende:
(mit der Maus) bis kurz
vor die Wand hochfahren
und bestätigen.



⑨
Wandschraffur ändern:
WÄNDE -> SCHRAFFUR, Schraffurwerte
festlegen und über ERSATZ einzelne
Wände fangen oder Box legen.

Durch Anklicken des Anzeigeschalters
nur MW -> nur VB -> MW+VB kann z. B.
auch der Verblender schraffiert werden.

Kopfzeilenmenü -> Menü -> Parameter ->
Wände: die Wärmedämmdarstellung kann
hier aktiviert werden oder die Darstellung
ohne Innenlinien.

FENSTER und TÜREN

①

Fenster setzen:

Hauptmenü -> FENSTER -> EINGABE
Wand 1 anfahren und frei setzen
oder durch Maßeingabe.

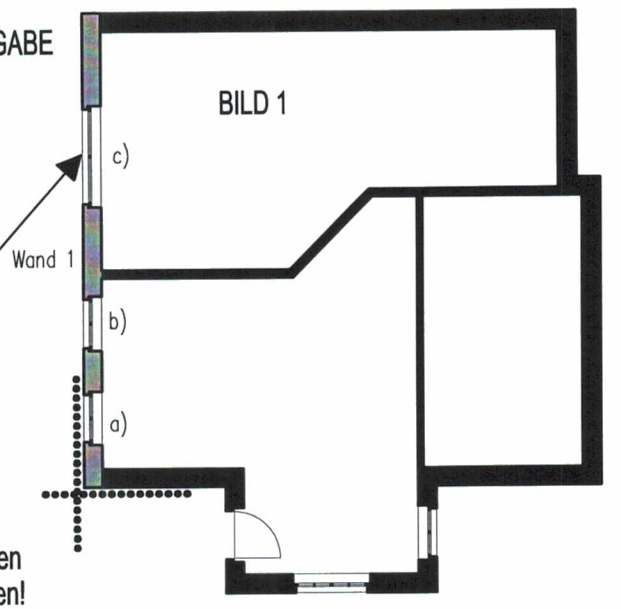
Bei Maßeingabe:

Am linken unterem Eck [Einfg]

a) Anfang eingeben:
[▲] 99 Enter

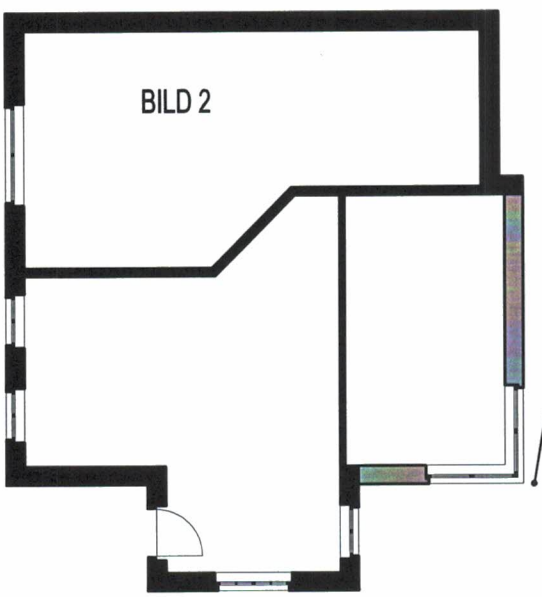
b) [▲] 99 Enter

c) [▲] 199 Enter



Fenster -> ÄNDERN, Fenster anklicken,
Breite mit 201 überschreiben, mit FERTIG setzen!

Touchscreen ohne Tastatur: In diesen Elementeditoren kann nur über die Bildschirmtastatur gearbeitet werden!



②

Abgespeicherten Fenstertyp setzen:
AUSBAU -> SPR2T-T2 anklicken,
mit ESC zurück in die EINGABE.

③

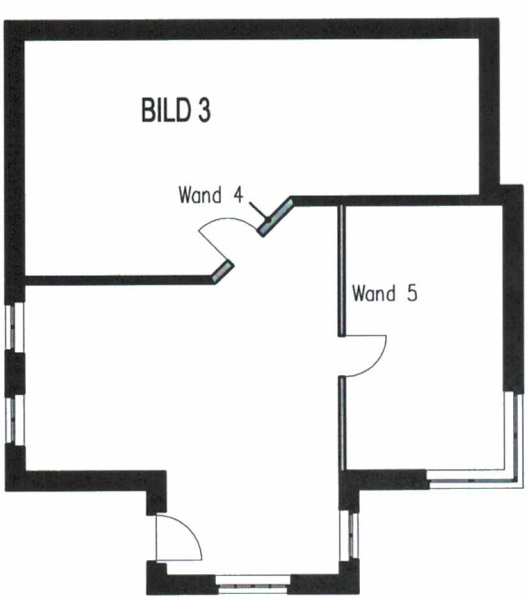
[Einfg] anklicken, dann diese Außenecke und Enter.
Das nächste Eckfenster wieder über [Einfg] aber etwas näher an die Wandseite klicken, in die das Fenster gesetzt werden soll. Falls zur falschen Seite gesetz wurde: Kopfzeilenmenü ↩

Fensterliste mit Dreh-/Kipprichtung:

FENSTER -> ÄNDERN -> Fenster anklicken ->
HOLME -> Drehrichtung festlegen, mit Fertig setzen.

Wahlweise Darstellung der Dreh-/Kipprichtungen in der Ansicht/Grundriss (betrifft auch die Fensterlisten):
FENSTER -> DETAILS. Unter Aufschlag Grundriss und Ansicht aktivieren, Alt-a = Alle (unten rechts am Bildschirm) anklicken.

Ausgabe über das Kopfzeilenmenü: Listen -> Elemente -> Fenster und Türen -> Fenster (ausführlich).



④

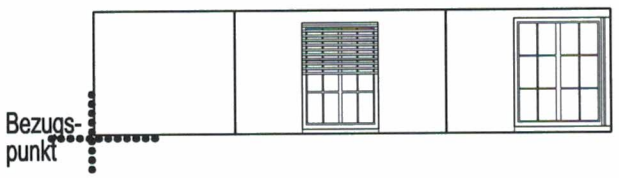
Türen setzen:

TÜREN -> EINGABE, Wand 4 anfahren und die Lage festlegen. Türanschlag wählen (in linkes oberes Kästchen klicken). Siehe auch: Kopfzeilenmenü ? Hilfe Fenster und Türen: Darstellung der Türanschläge.

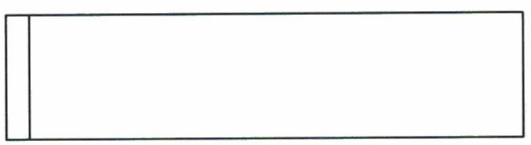
Wand 5 anfahren, Lage festlegen
oder durch Maßeingabe (analog der Fenstereingabe).

ANSICHTEN

①
Ansichten erstellen:
Hauptmenü -> 3D -> AKTUAL -> ANSICHT anklicken. Den Grundriss mit den Pfeiltasten im Kopfzeilenmenü etwas nach unten schieben. Der Bezugspunkt (linker unterster Punkt der Ansicht) wird abgefragt. Diesen oberhalb des Grundrisses platzieren.

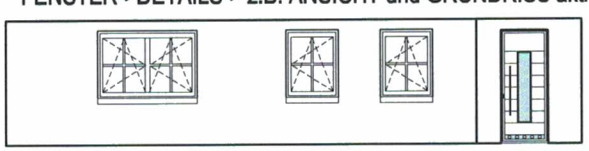


② Betrachtung V. VORN



③ Betrachtung V. HINTEN

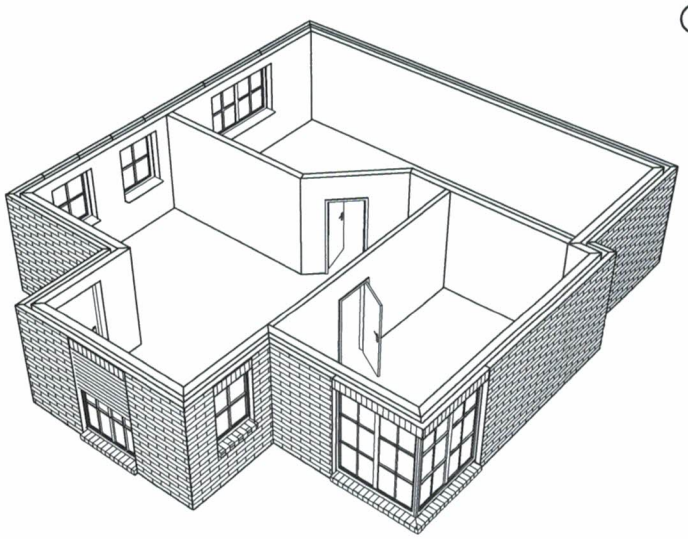
Div. Fensterdarstellung, z.B. Dreh/Kipp über:
FENSTER->DETAILS-> z.B. ANSICHT und GRUNDRISS aktivieren.



④ Betrachtung V. LINKS

Div. Schraffuren autom. generieren über:
3D->SCHRAFFUR, z.B. für den Verblender "Klinker" wählen.

⑤ Betrachtung V. RECHTS



⑥ Das Erdgeschoss schwenken:
Mit der Maus: linke Maustaste gedrückt halten.
Touchscreen: Mit Fingerbewegung.

Mit FERTIG setzen Sie die am Bildschirm dargestellte Ansicht endgültig. Sie kann über das Linienmenü bearbeitet werden.

Ein neuer Plan "Ansichten" wird später erstellt. Falls eine Ansicht gesetzt wurde, kann diese über das Kopfzeilenmenü ↩ zurückgenommen werden. Mit ESC die Ansichten verlassen.

MASSENAUSGABE

Kopfzeilenmenü -> LISTEN -> ELEMENTE -> WÄNDE -> WÄNDE
Planausgabe siehe nächste Seite.

Tipp:
Kopfzeilenmenü: Menü -> Parameter -> Massen:
Hier wird festgelegt ob die Wandmassen noch VOB
oder die Bestellmengen ausgegeben werden.
Wandnummern im Plan ausblenden: Kopfzeilenmenü ↻

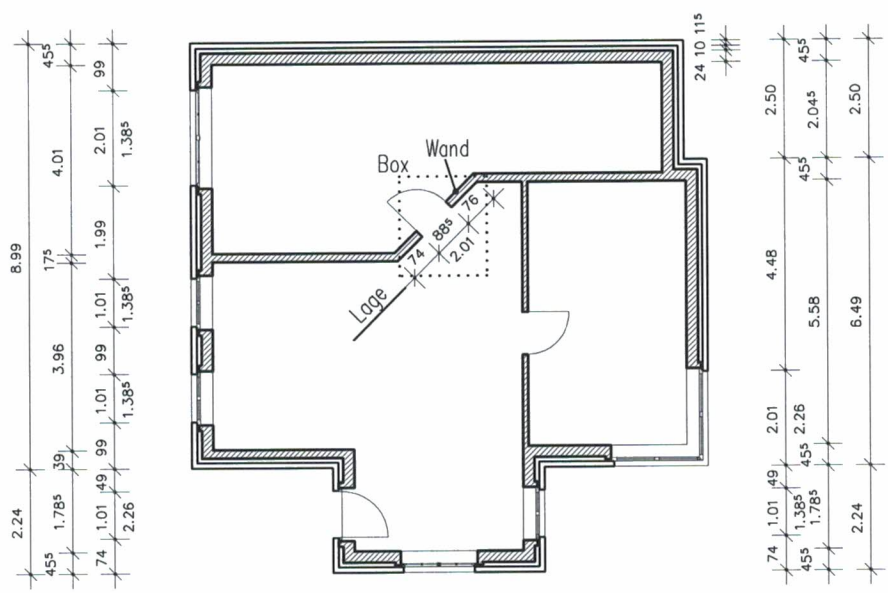
BEMAßUNG

Hauptmenü -> BEMAßUNG -> STANDARD
Alt a = Alle unten rechts am Bildschirm anklicken.

Tipp:
Die Bemaßung kann über DETAILS Maßzahl
Löschen, Ergänzen etc. verändert werden.

Bereiche gezielt bemaßen:

KETTEN anklicken und Box wie angedeutet
legen, Wand anklicken, Lage der Maßkette
festlegen und im Menü ÖFFNUNGEN und
AUSFÜHREN anklicken.



ÄNDERUNGEN

Ändern über das Menü, z. B. die Fensterlage:

Hauptmenü -> FENSTER -> SCHIEBEN -> Fenster anklicken
und neue Lage über Maßeingabe oder frei festlegen.

Ändern über das Kontextmenü:

Beliebiges Element anklicken (keine andere Funktion darf aktiv sein)
-> Aktion wählen.

Ändern durch Maßüberschreibung:

Maßzahl ändern (überschreiben) -> Plan ändert sich! - modulübergreifend! -
BEMAßUNG -> DETAILS -> MAßZAHL: ÄNDERN: Maß anklicken und mit
dem gewünschten Maß überschreiben, ggf. vorher in die Richtung klicken,
in die geändert werden soll (nur bei Abfrage).

Auch über das Kontextmenü! Maß anklicken!

FLÄCHEN und AUFMAß

Hauptmenü -> RÄUME -> ERFASSEN -> in einen Raum klicken.
Gewünschten Raumtyp in der Menüleiste anklicken, wieder in den Raum klicken = Lage der Raumdaten festlegen.
Erfassen Sie alle Räume!

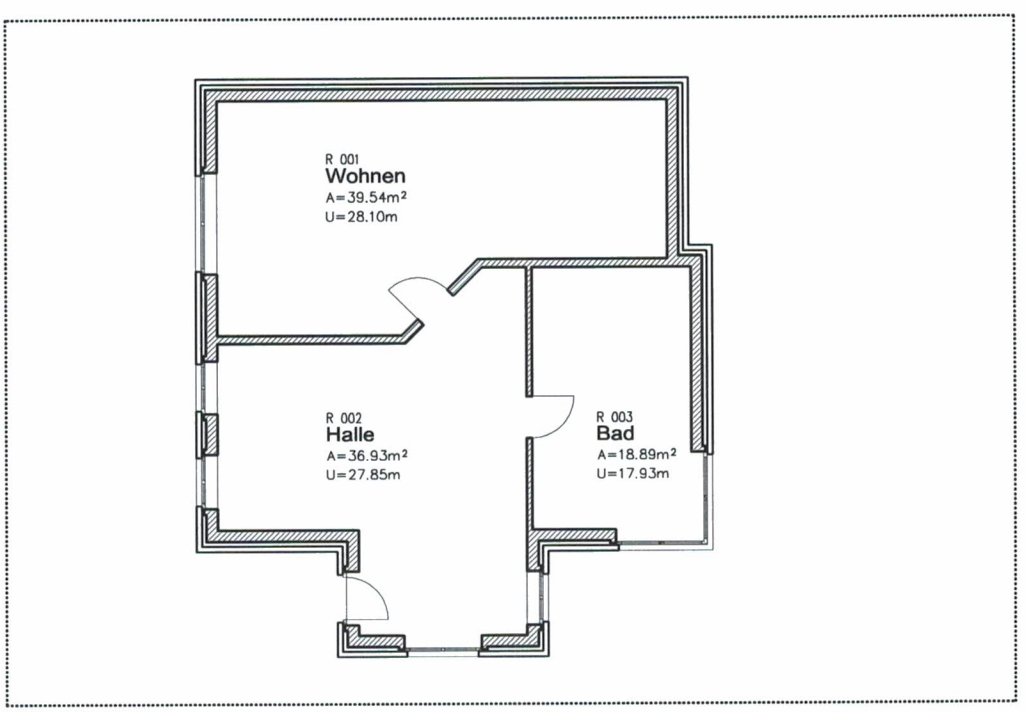
Durch den Raumtyp wurden allen Räumen die Wand-, Decken- und Fußbodenaufbauten sowie Standardausstattungen des jeweiligen Raumtyps zugewiesen. Zu jedem Zeitpunkt können Raumbücher, Baukosten etc. ausgegeben werden über:

Kopfzeilenmenü: Listen -> Räume -> Nutzflächen nach Wohnflächenverordnung
ALLE im Menü anklicken.
Das Aufmaß wird autom. in den Grundriss gelegt.
Unter Listen -> Räume -> Raumbuch (f. Ihre Abrechnungen) anklicken...
Unter Listen -> Extra Module -> Für den Bauherren -> Raumbuch etc. anschauen.
Unter Listen -> Extra Module -> Sonst. Berechnungen -> Leistungsabrechnung (gewerkbezogene Aufmaßlisten) -> Auswahl -> Maler- und Tapezierarbeiten: Haken setzen, dann "Fertig".

Tipp: Aufmaßeintragungen ablöschen:
Kopfzeilenmenü ↻

PLANAUSGABE

Kopfzeilenmenü: Lupe- und den Grundriss stark verkleinern.
Hauptmenü -> AUSGABE -> Drucker ist aktiv, ggf. PAPIER und MAßSTAB anklicken und abändern. Es wird DIN A4 und Maßstab 1 : 100 vorgeschlagen.
DRUCKEN anklicken und in die Zeichenfläche fahren.
Touchscreen: Mit dem Finger über den Bildschirm gleiten.
Die Blattkontur wird sichtbar. Legen Sie diese über den Grundriss und bestätigen diesen.



Kopfzeilenmenü: Lupe+ und Grundriss wieder vergrößern.

Um einen speziellen Bereich am Bildschirm zu vergrößern:
Kopfzeilenmenü: Ansicht - Ausschnitt vergößern, Box legen.

Gesamtbild über:
Kopfzeilenmenü: Ansicht - Gesamtbild.

TREPPEN

Hauptmenü -> 3D -> TREPPEN -> VIERTELW : Punkt der Antrittsstufe festlegen:
Einfg , an Stelle "1" klicken und Enter, Äußerer Eckpunkt: Einfg an Stelle "2" klicken und Enter,
Austrittsrichtung: nach rechts fahren und bestätigen,
Bezugspunkt für Treppendaten anfahren und bestätigen. Siehe auch Kopfzeilenmenü ? Hilfe Treppen

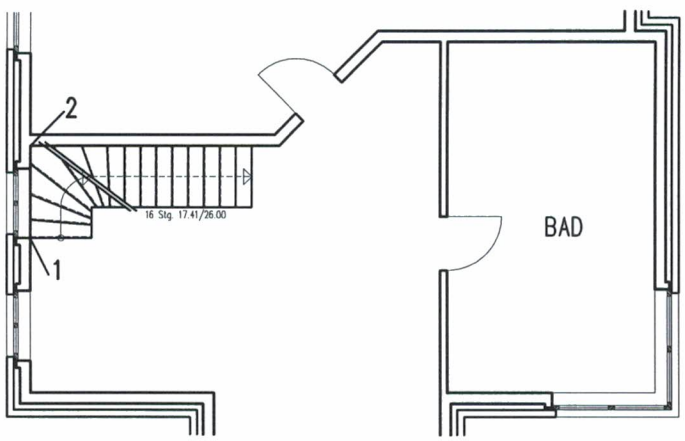
Änderungsdienste z. B. über ÄNDERN2: Der Antrittspunkt soll geändert werden, der Auftritt unverändert bleiben, der Austrittspunkt sei variabel! ANTRITT anklicken, Treppe anklicken, der Cursor springt an den Anfangspunkt. Diesen neu festlegen, z. B. durch Maßeingabe von ▲10 und Enter. Mit ESC das Untermenü Details verlassen.

Schnittlinie:
SCHNITTL anklicken, Schnitthöhe 100 wird vorgeschlagen. Wert bestätigen, Treppe anklicken,
Schnittlinie bestätigen.

3D-Darstellung: "KAMERA" im Kopfzeilenmenü anklicken. Mit ESC die Visualisierung wieder verlassen.

DECKEN

Hauptmenü -> 3D -> DECKEN ->ERFASSEN (ggf. Lupe-), Box über den gesamten Grundriss legen,
Deckendaten bestätigen. Die Deckendaten werden unsichtbar hinterlegt - nur in 3D und Massen aktiv.
Deckendaten einblenden: Kopfzeilenmenü -> Menü -> Parameter -> Decken: Deckendaten aktivieren
und mit Fertig setzen.



BAUKOSTEN / Datenbank und deren Bearbeitung

Baukostenausgabe über: Kopfzeilenmenü -> LISTEN -> KOSTEN -> LANGLISTE.

Beispiel Wände: WÄNDE -> MATERIAL -> VERBLEND -> BEARBEIT anklicken. Preise, Materialien und Texturen sind hier hinterlegt. Hier können Sie Preise ändern, neue Materialien anlegen und wahlweise in qm oder cbm abrechnen. Über KOPIEREN können Materialien vervielfältigt werden. Eine neutrale Zeile sollte für jedes Material vorhanden sein. Falls dann eine Abmessung nicht vorhanden ist, erscheint eine "Unklar" - Meldung.

Mit ABBRUCH und ESC zurück zum MATERIAL -> AUFBAU.
Beispiel: Das Bad soll nur bis zu 2 m hoch gefliest werden, darüber Anstrich für Naßräume:
WANDHÖHE anklicken, 1Teilung ist aktiviert! TEILUNG1 anklicken, 200 eingeben, AUFBAU1 anklicken und FliBad anklicken. AUFBAU2 anklicken und AnNaßr anklicken. Jetzt Wände anklicken die diesen Aufbau erhalten sollen.

Raumbuchausgabe: Kopfzeilenmenü -> LISTEN -> RÄUME -> RAUMBUCH.

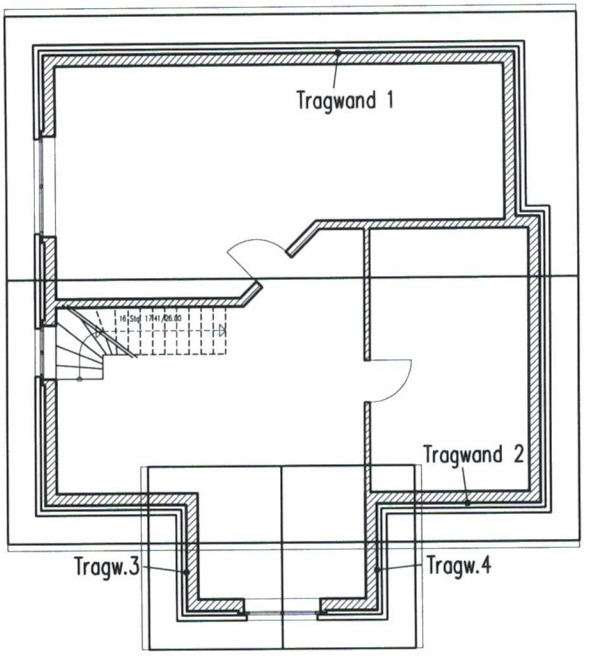
Beispiel Bodenbelag mit div. Schichten: RÄUME -> DATEN -> unter Fußboden AUFBAU -> BEARBEIT:
zu bearb. Aufbau markieren, dann im Menü AUFBAU anklicken: Fenster wird eingeblendet:
Linke Seite: verwendete Schichten. Rechte Seite: zur Verfügung stehende Schichten.
Durch Anklicken dieser Schichten kann der Aufbau beliebig zusammengestellt werden. Wird eine Schicht des Aufbaus angeklickt, wird sie dort entfernt. Bestätigen Sie mit Fertig. Klicken Sie nun auf SCHICHT: die Schichtliste kann überarbeitet werden. Mit Abbruch (Schichten) u. nochmals Abbruch (Aufbau) Datenbank verlassen.

Einfachste Überarbeitung der Einheitspreise: Hauptmenü -> MASSEN -> MATERIAL.

DACHGESCHOSS

Bei 3D auf DÄCHER, den Anzeigeschalter von AutoAus auf AutoEin stellen.

SATTEL anklicken, beide Traufen anklicken (Tragwand 1 und 2).
Der neue Planname wird vorgeschlagen; DG bestätigen! Wände, Fenster, Türen und Treppen werden ins DG kopiert.



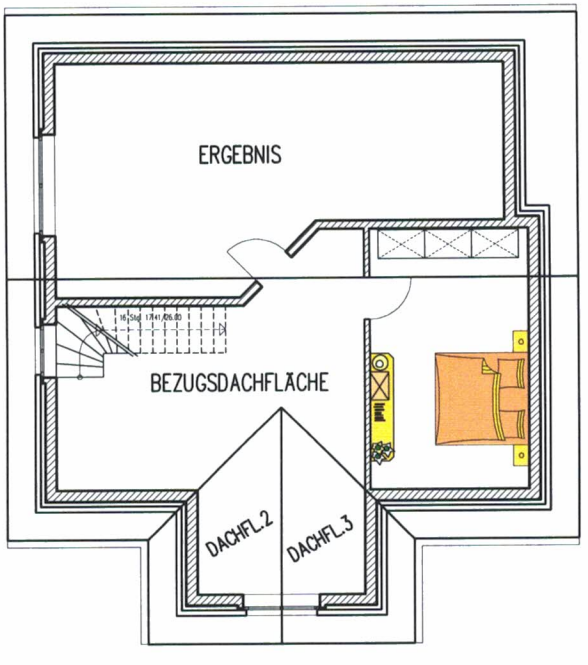
Dieser Plan wird automatisch geladen. Treppen werden in 2D-Linien umgesetzt; die Etagenverwaltung erstellt.

Die Dachgeschossautomatik hat sich wieder auf AutomAUS gestellt. Dies so lassen (sonst würde ein weiterer Plan erstellt)!

SATTEL wieder anklicken und Tragwand 3 und 4 für den Vorbau jeweils anklicken.

Dächer verschneiden

Im Dachmenü: ÄNDERN -> ANSCHLUSS:
in die Bezugsfläche klicken, dann jeweils in die anzuschließenden Dachflächen klicken (Dachfl. 2 und 3). Mit ESC verlassen.



Symbole für die Einrichtung

Hauptmenü -> SYMBOLE -> EINSETZEN, ggf. GRUPPE:
die Hauptgruppen erscheinen: z. B. BUNTESYMBOLE -> BETT-200 anklicken. In die Zeichenfläche fahren und das Symbol platzieren. Symbolwinkel ändern: Zurück in die Menüleiste fahren, Winkel ändern und platzieren. Mit ESC beenden.

Tipp: Mit Maus oder Finger über die Symbolbezeichnungen in der Menüleiste fahren: Symbole werden angezeigt!

In der Hauptgruppe 3D-AUßEN bzw. 3D-INNEN sind einige 3D-Symbolbeispiele. Ansonsten finden Sie die 3D-Symbole unter 3D -> KÖRPER -> EINSETZEN...

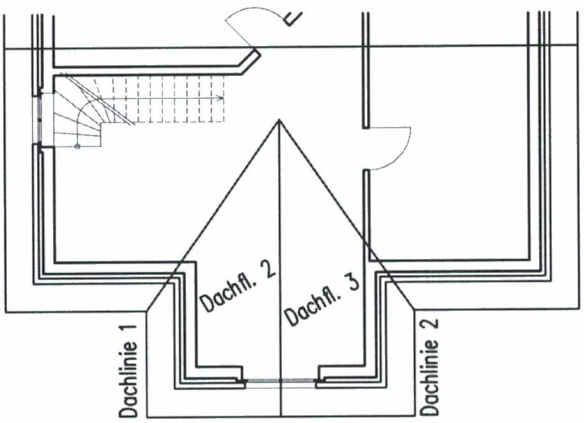
Symbole nachträglich ändern über die Menüleiste oder das Kontextmenü:
Symbol anklicken (keine andere Funktion darf aktiv sein) -> Aktion wählen.

DACH - Änderungsdienste

3D -> DÄCHER -> ÄNDERN -> NEIGUNG (Neigungsänderung), in Dachfläche 2 klicken,
Dachlinie 1 anklicken, 55 eingeben und Enter. In Dachfläche 3 klicken,
Dachlinie 2 anklicken, 55 eingeben und Enter.

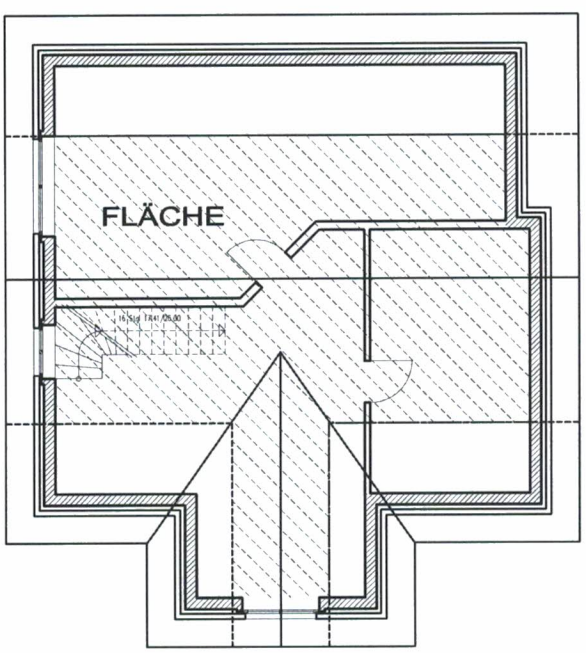
Wände an das Dach anpassen:

3D -> Dächer -> Ändern unter WAND/DACH ANPASSEN anklicken und eine
Box über den gesamten Grundriss legen, oder Alt - a = Alle unten rechts am Bildaschirm anklicken.
Die Wände werden automatisch an das Dach angepasst.



DECKENPLATTE im DG

3D -> DECKEN -> HÖHE anklicken und gewünschte Höhe eingeben: Hilfslinien werden eingetragen.
DGErfass anklicken, danach in den Grundriss klicken. Die Deckenlinien werden automatisch eingezeichnet.
Deckendaten bestätigen.



Hinweis: Wände erneut an das Dach (und Decke) anpassen (siehe oben): Die Innenwände werden an die Deckenunterkante angepasst!

Tipp: Hilfsschnitte zu Überprüfungszwecken setzen:
3D -> AKTUAL., dann Schnitt... siehe Seite 14.
Der Hilfsschnitt kann auch über den Grundriss gesetzt werden, mit ESC wieder verlassen.

Echtzeitvisualisierung:
"KAMERA" im Kopfzeilenmenü anklicken.
Mit ESC verlassen.

Deckenaufbau: Abwicklung / Konstruktionsmaßeintr./ nachvollziehb. Flächen

Hauptmenü -> RÄUME -> DATEN: Unter Decke die DICKE (des Aufbaus) anklicken,
z. B. 5 eingeben und Alt - a = Alle unten rechts am Bildschirm anklicken.
Ausdruck über das Kopfzeilenmenü: Listen oder direkt unter RÄUME.

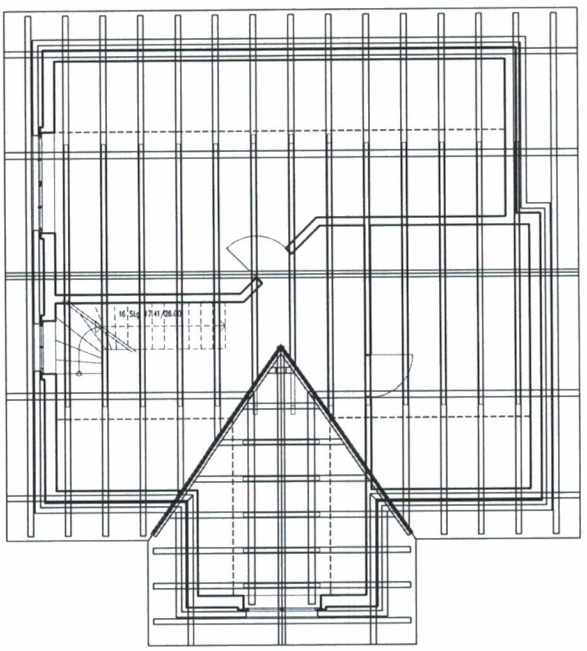
SPARRENPLAN und SPARRENLISTE

Im 3D-Menü auf SPARREN und EINGABE anklicken.

Die Sparren werden automatisch gesetzt. Die Vorwahlwerte können z. B. unter DACHHAUT (Sparrenabstand und äußerer Sparrenabstand) oder UNTERKON (Höhe der Kehlbalken und Mittelpfette) eingestellt werden.

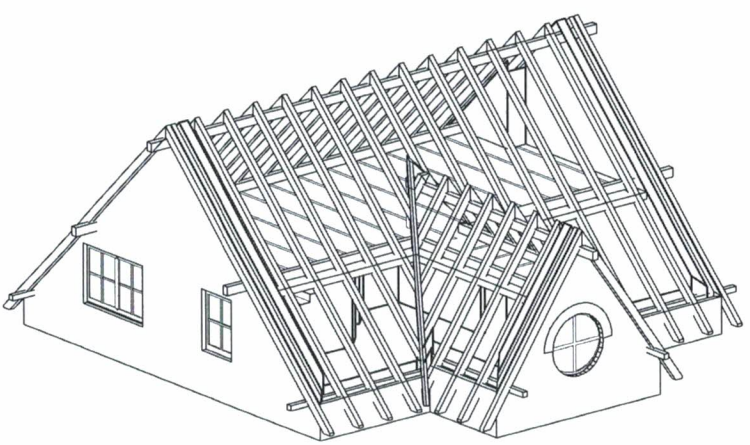
Unter DATEN werden die Abmessungen der veschiedenen Hölzer festgelegt.

Holzlistenausgabe über DRUCKEN.



Schauen Sie sich das ganze im Schnitt an oder blenden Sie die Dachebene aus über: Kopfzeilenmenü -> Menü -> Ebenenmenü; in der linken Menüleiste 2 x ZURÜCK anklicken und die Ebene DACH anklicken. Die Dachhaut ist jetzt nicht mehr aktiv. ↻ anklicken.

Im Kopfzeilenmenü "Kamera" anklicken. Mit ESC beenden.
Gehen Sie wieder ins Ebenenmenü und klicken DACH wieder an, dann ↻



ANSICHTEN / PERSPEKTIVE

3D, Anzeigeschalter PLAN auf PROJEKT stellen, AKTUAL und ANSICHT anklicken.
Den Bezugspunkt an eine beliebige Stelle setzen.

Einen neuen Plan "Ansichten" anlegen:
Anzeigeschalter unter FERTIG auf NEUPLAN stellen.
Mit dem Anzeigeschalter unter ANSICHTEN kann gewählt werden, ob ALLE oder nur die AKTUELLE Ansicht generiert werden soll. Aktivieren Sie ALLE.
Mit FERTIG erstellen Sie den Ansichtenplan endgültig (neuen Plannamenvorschlag "Ansicht" bestätigen). Bei Abfrage "Plan speichern" JA im Menü anklicken!

Hinweis:
Unter EINSTELL kann z. B. SCHATTEN aktiviert werden.
Unter 3D -> SCHRAFFUR kann ein Schraffurtyp mit Farbe, Winkel, etc. Bauteilen zugewiesen werden.

Laden Sie wieder den Plan DG über: Hauptmenü -> Pläne -> DG!

FOTOREALISTIK: "Kamera" im Kopfzeilenmenü anklicken: Bilder können hier hinterlegt werden:
EINSTELL -> BILD -> IMPORT -> (Programme) -> Cadder -> Geländebilder -> Beispiel1 -> Importieren.
Im Menü Beispiel1 anklicken. Mit ESC 1 x zurück, über BILD N. OBEN etc.
Haus in Position bringen und STANDPKT merken. Über FÄRBEN oder TEXTUR können schnell Varianten von Fassadenfarben durchgespielt werden. Nach dem AKTUALisieren und erneuter Wahl der Fotorealistik sind die Ursprungsfarben (wie im Grundriss gewählt) wieder aktiv. Standpunkte wurden mit Einfärbungen gespeichert und können abgerufen werden.

Fotoüberlagerungen für "echte" Fotorealistik: 3D -> Fotoreal -> Einstell -> Objekte -> Eingabe.
Mit Maus / Finger über die Objekte im Menü fahren damit diese angezeigt werden.
Durch anklicken auswählen.

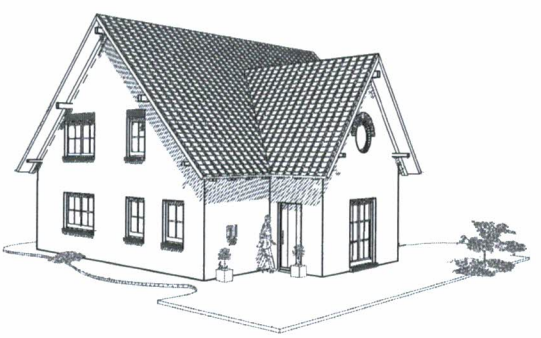
Ansichten ausarbeiten:

über LINIEN, SCHRAFFUR/Füllfarbe und SYMBOLE!

Symbole: Hauptmenü -> SYMBOLE -> EINSETZEN -> GRUPPE -> ANSICHT
z. B. WEG anklicken und setzen.

Perspektivische Ansicht :
Unter EINSTELL den Anzeigeschalter von ORTHO auf PERSPEKT stellen.
Für Ansichten und Schnitte ORTHO verwenden.

Fenstergrenadierschichten können wahlweise dargestellt werden über: FENSTER -> ÄNDERN

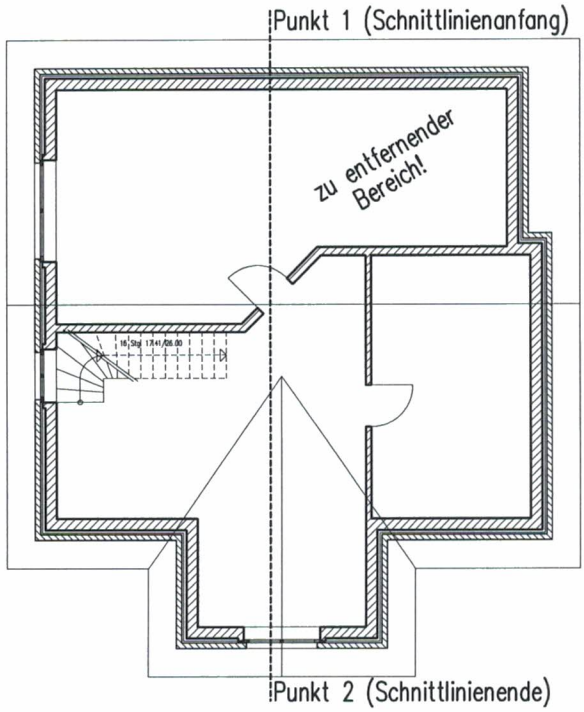


Hinweis:
Bei der Ausgabe der Ansichten sollten die Strichdicken teilweise geändert werden über:
AUSGABE, EINSTELL, Stärke1, z. B. Helltürkis von 1 auf 4 und Hellrot von 4 auf 2.
Den Farben werden Stichdicken zugeordnet. 1 ist die dünnste Stärke, 20 die dickste!

SCHNITTE:

Im 3D-Menü auf SCHNITTE klicken.
Anfang der Schnittlinie: Punkt 1 anfahren und bestätigen. Ende der Schnittlinie: Punkt 2 anfahren und bestätigen.
Mit ESC Schnittlinienzug beenden. In den zu entfernenden Bereich klicken.

Bezugspunkt für Schnittdarstellung angeben und unter Ansicht VON RECHTS anklicken.
Schnitt dreidimensional ansehen: bei gedrückter linker Maustaste Maus bewegen. Touchscreen: Durch Fingerbewegung.



Einen neuen Plan "Schnitt" anlegen:

Anzeigeschalter unter FERTIG auf NEUPLAN stellen.
FERTIG anklicken, Plannamenvorschlag "Schnitt" bestätigen.
Der Schnitt erscheint sofort. Bei der Abfrage ob die Schnittlinie in andere Pläne kopiert werden soll NEIN anklicken.

Schnitt bemaßen:

Hauptmenü -> BEMAßUNG ->EINZEL
Eine senkrechte Linie anklicken, z. B. die Außenwand.
Lage der Maßkette festlegen. Restliche Maßzahlen ergänzen:
BEMAßUNG -> DETAILS, Maßzahl -> ERGÄNZEN,
Maß anklicken, dann die gewünschten Punkte.

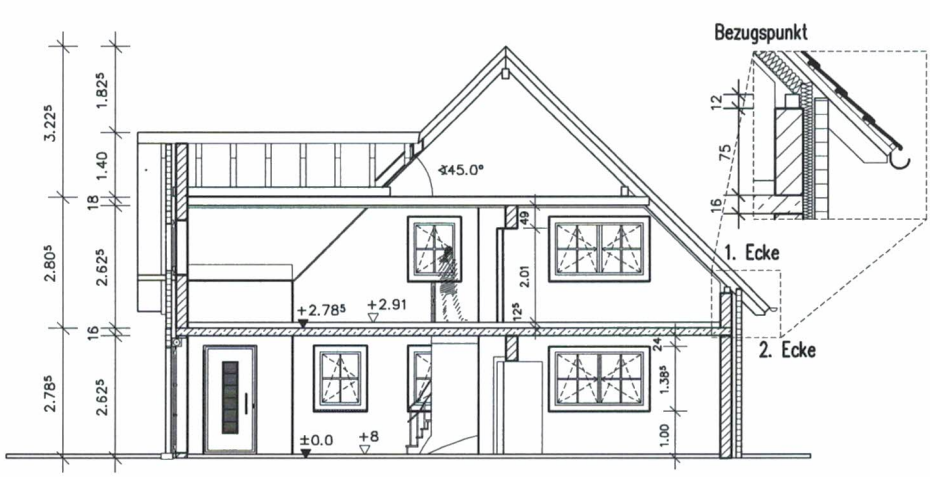
Nachträgliche Schraffuren:

Hauptmenü -> SCHRAFFUR oder z. B. eine Wärmedämmlinie zeichnen über:
Hauptmenü -> LINIEN -> MUSTER, WÄRMED42 anklicken, die gewünschte Breite einstellen:
X-Dehn: gewünschter Wert / 42 eingeben. Bei Y-Dehn ebenso.

DETAIL vergrößern

Hauptmenü -> DETAILS -> EINGABE anklicken und Box um den zu vergrößernden Bereich legen. Bezugspunkt festlegen.

Im Detailmenü: InLinUms: In Linien umsetzen. Das Detail wird durch diese Funktion abgekoppelt!. Es kann nun über Linien ausgearbeitet werden, mit Texten beschriftet und über Bemaßung bemaßt werden.



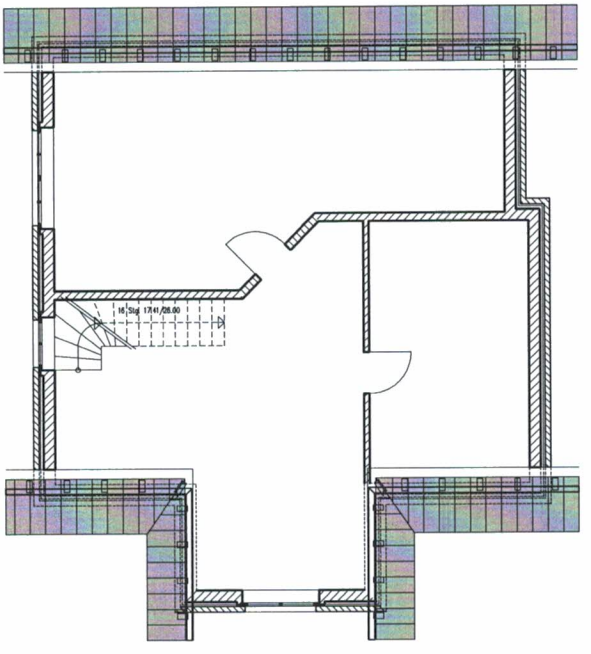
Die Bodenplatte wird auch über 3D -> Decken erfasst! Fundamente über Wände ->Fundament! Siehe auch Kopfzeilenmenü ? Hilfe

1- und 2- METERLINIE im DG

Den Plan DG laden über: HAUPTMENÜ - PLÄNE - DG anklicken.
RÄUME -> HILFSLIN -> STANDARD und Alt - a = Alle unten rechts am Bildschirm anklicken:
die 1- und 2-Meterlinien werden eingetragen.
Im Räumemenü unter Raumfl. DRUCKEN und ALLE anklicken.
Kopfzeilenmenü: Menü -> Parameter -> Räume: wahlweise Einstellung der Fläche (u. a. brutto, netto).

HORIZONTALSCHNITT

Hauptmenü -> 3D -> Dächer -> HORZSCHN anklicken. AUSFÜHREN anklicken, neuen Plan anlegen:
JA anklicken, Plannamen DG-BA bestätigen, Alt - a anklicken.



Nun kennen Sie das Prinzip und die wichtigsten Funktionen von CADDER!
Wenn Sie CADDER etwas beherrschen, können Sie Gebäude extrem schnell entwickeln und verfügen zu jedem Zeitpunkt über die aktuellen Berechnungen in prüfbarer und kompakter Form.

Die Datenbank ist sehr gut pflegbar!