

ALLPLAN 2018

Schritt für Schritt

Legenden und Legendenvorlagen

Diese Dokumentation wurde mit der größtmöglichen Sorgfalt erstellt; jedwede Haftung muss jedoch ausgeschlossen werden.

Die Dokumentationen der ALLPLAN GmbH beziehen sich grundsätzlich auf den vollen Funktionsumfang des Programms, auch wenn einzelne Programmteile nicht erworben wurden. Falls Beschreibung und Programm nicht übereinstimmen, gelten die Menüs und Programmzeilen des Programms.

Der Inhalt dieses Dokumentes kann ohne Benachrichtigung geändert werden. Dieses Dokument oder Teile davon dürfen nicht ohne die ausdrückliche Erlaubnis der ALLPLAN GmbH vervielfältigt oder übertragen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln, elektronisch oder mechanisch, dies geschieht.

Allfa® ist eine eingetragene Marke der ALLPLAN GmbH, München.
Allplan® ist eine eingetragene Marke der Nemetschek Group, München.
Adobe® und Acrobat PDF Library™ sind Marken bzw. eingetragene Marken von Adobe Systems Incorporated.

AutoCAD®, DXF™ und 3D Studio MAX® sind Marken oder eingetragene Marken der Autodesk Inc. San Rafael, CA.

BAMTEC® ist eine eingetragene Marke der Fa. Häussler, Kempten.
Microsoft® und Windows® sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

MicroStation® ist eine eingetragene Marke der Bentley Systems, Inc.
Teile dieses Produkts wurden unter Verwendung der LEADTOOLS entwickelt, (c) LEAD Technologies, Inc. Alle Rechte vorbehalten.
Teile dieses Produktes wurden unter Verwendung der Xerces Bibliothek von 'The Apache Software Foundation' entwickelt.

Teile dieses Produktes wurden unter Verwendung der fyiReporting Bibliothek von fyiReporting Software LLC entwickelt; diese ist freigegeben unter der Apache Software Lizenz, Version 2.

Allplan Update-Pakete werden unter Verwendung von 7-Zip, (c) Igor Pavlov erstellt.

CineRender, Render-Engine und Teile der Anwenderdokumentation
Copyright 2014 MAXON Computer GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Alle weiteren (eingetragenen) Marken sind im Besitz der jeweiligen Eigentümer.

© ALLPLAN GmbH, München. Alle Rechte vorbehalten – All rights reserved.

1. Auflage, Januar 2018

Dokument Nr. 180deu01s11-1-DM0118

Inhalt

Bevor Sie beginnen...	1
Voraussetzungen	2
Kommentar zur Dokumentation	3
Informationsquellen	4
Verfügbare Dokumentation	4
Weitere Hilfen	5
Schulung, Coaching und Projektunterstützung	6
Einführung	7
Was sind Legenden?	7
Statische und dynamische (= assoziative) Legenden	8
Funktionsspezifische Legendenvorlagen	8
Bestandteile und Hierarchien von Legenden	10
Legendenelemente	10
Unterlegenden und die Allplan Hierarchien	12
Funktionen im Zusammenhang mit Legenden	13
Erzeugen	13
Ändern	14
Kontextmenü	14
Übersicht möglicher Modifikationen	15
Legendenvorlagen verwalten	18
Kopieren von Legendenvorlagen	18
Umbenennen von Legendenvorlagen	22
Löschen von Legendenvorlagen	24

Übung 1: Auswahlkriterium einer Legende ändern..... 27

Auswahlkriterium erweitern.....	28
Legendenvorlage „Wand- und Stützendarstellung“ testen.....	33
Legendenvorlage „Stützendarstellung“ ableiten.....	35

Übung 2: Legendenvorlage modifizieren 37

Standard-Vorlage kopieren und öffnen.....	38
Vorhandene Elemente verschieben.....	39
Neue Zelle einsetzen.....	40
Büro-Logo aus Symbolbibliothek einsetzen.....	44
Planindex erweitern.....	47
Reihenfolge der Indexeinträge umsordieren.....	48
Modifizierte Legendenvorlage speichern und umbenennen.....	52

Übung 3: Legendenvorlage neu definieren53

Legendenrahmen zeichnen und beschriften.....	54
Büro-Logo als Pixelbild einfügen.....	56
Legendenzellen definieren.....	58
Unterlegende definieren.....	61
Hauptlegende definieren.....	65

Übung 4: Abgesetzte Legenden modifizieren.....69

Legende skalieren.....	70
Seitenumbruch festlegen.....	72
Assoziative Legende auflösen.....	74

Anhang	75
Büro-Logo in Standard-Planlegenden ändern	76
Textattribut mehrzeilig ausgeben.....	77
Zellennummerierung prüfen oder ändern.....	79
Legendbestandteile aus anderen Legendenvorlagen übernehmen.....	81
Mehrere Zwischensummen in einer Zeile bilden.....	83
 Index	 85

Bevor Sie beginnen...

In dieser Schritt-für-Schritt-Anleitung wird Ihnen der Umgang mit Legenden und Legendenvorlagen anhand einiger Beispiele aus der Praxis nähergebracht.

Neben dem theoretischen Rüstzeug erhalten Sie einen Einblick in den Aufbau und die Funktionsweise von Legenden. In vier Beispielen werden die wichtigsten Modifikationsmöglichkeiten dargelegt: Die ersten beiden Beispiele behandeln die Modifikation und Erweiterung bestehender Legendenvorlagen, das dritte Beispiel zeigt in Grundzügen die Neuerstellung einer Legendenvorlage für eine Planlegende während das vierte Beispiel die an einer bereits abgesetzten Legende möglichen Modifikationen zeigt.

Im Anhang finden Sie ergänzend einige wichtige Problemstellungen bzw. deren Lösungen, die im Kontext der Übungen keinen Raum fanden. Ungeachtet dessen könnten diese Themen für Sie vielleicht im Alltag hilfreich sein.

Voraussetzungen

Diese Schritt-für-Schritt-Anleitung setzt voraus, dass Sie mit der Bedienung von Windows und den Grundlagen von Allplan 2018 vertraut sind. Insbesondere beherrschen Sie den Umgang mit den Konstruktions- und Architekturfunktionen sowie die Vergabe von Bauteil- und Planattributen. Die Grundlagen hierzu finden Sie im Allplan Manual und in der Allplan Hilfe beschrieben.

Die Thematik der Legenden ist sehr komplex, die Anforderungen insbesondere im Bereich der Legendenerstellung sind sehr individuell. Wenn Sie diese Funktionalität intensiv für Ihre tägliche Arbeit nutzen möchten, empfehlen wir Ihnen über diese Schritt-für-Schritt-Anleitung hinaus die Teilnahme an einer Spezialschulung, die auf Ihre individuellen Bedürfnisse eingeht.

Kommentar zur Dokumentation

Wir legen größten Wert auf Ihre Kommentare und Anregungen als Anwender unserer Programme und Leser unserer Handbücher – dies ist für uns ein wichtiger "Input" beim Schreiben und Überarbeiten unserer Dokumentation.

Schreiben Sie uns, was Ihnen an diesem Handbuch gefallen oder weniger gefallen hat. Wenn Sie mit uns Kontakt aufnehmen möchten, wenden Sie sich bitte an:

Abteilung Dokumentation



ALLPLAN GmbH
Werinherstr. 79, Eingang 32 d
D-81541 München

E-Mail: dokumentation@allplan.com

Informationsquellen

Verfügbare Dokumentation

Die Dokumentation zu Allplan besteht aus folgenden Teilen:

- Die **Hilfe** ist die Hauptquelle von Informationen zum Erlernen und Arbeiten mit Allplan.
Während Sie mit Allplan arbeiten, können Sie durch Drücken der F1-Taste Hilfe zur aktiven Funktion aufrufen, oder Sie aktivieren  **Allplan-Direkthilfe** in der Dropdown-Liste  **Hilfe** (Titelleiste rechts) und klicken dann mit dem Cursor auf das Symbol, zu dem Sie mehr wissen möchten.
- Das **Handbuch** besteht aus zwei Teilen. Der erste Teil beschreibt die Installation von Allplan. Der zweite Teil gibt eine Übersicht über Grundlagen, Grundbegriffe und allgemeine Eingabemethoden von Allplan.
- Das **Tutorial Basis** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie die wichtigsten Konstruktions- und Modifikationsfunktionen von Allplan nutzen.
- Das **Tutorial Architektur** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie ein vollständiges Gebäude konstruieren, die Konstruktion in Reports auswerten und auf einem Drucker ausgeben können.
- Das **Tutorial Ingenieurbau** beschreibt Schritt für Schritt, wie Sie Positions-, Schal- und Bewehrungspläne erstellen und auf einem Drucker ausgeben.
- **Neues in Allplan 2018** informiert Sie über alle neuen Funktionen und Entwicklungen in der neuen Version.
- Die einzelnen Bände der Serie **Schritt für Schritt** vertiefen die Kenntnisse in Spezialgebieten von Allplan, wie beispielsweise Datenaustausch, Systemadministration, Geodäsie, Präsentation usw. Als Serviceplus Mitglied können Sie diese Bände als PDF-Datei im Bereich Training – Dokumentation von Allplan Connect (<http://connect.allplan.com>) herunterladen.
- Beachten Sie unsere Publikationen in den sozialen Netzwerken.

Weitere Hilfen

Tipps zur effektiven Bedienung

In der Dropdown-Liste von  **Hilfe** (Titelleiste rechts) gibt es den Menüpunkt **Tipps zur effektiven Bedienung**. Dort erhalten Sie eine Zusammenfassung der wichtigsten Tipps und Tricks, um Allplan schnell und sicher zu bedienen.

Anwenderforum (mit Serviceplus Vertrag)

Anwenderforum in Allplan Connect: Tausende Anwender tauschen hier ihr geballtes Wissen aus. Melden Sie sich an unter connect.allplan.com

Im Internet: Ihre häufig gestellten Fragen – unsere Lösungen

Zahlreiche Fragen wurden in der Vergangenheit bereits von den Mitarbeitern des Technischen Supports beantwortet und die Lösungen in der Wissensdatenbank für Sie abgelegt, unter der Adresse
connect.allplan.com/de/support/loesungen.html

Kommentar zur Hilfe

Wenn Sie Vorschläge oder Fragen zur Hilfe haben oder einen Fehler entdecken: Schicken Sie eine E-Mail an dokumentation@allplan.com

Schulung, Coaching und Projektunterstützung

Die Art der Ausbildung hat entscheidenden Einfluss auf die Bearbeitungsdauer Ihrer Projekte: Durch professionelle Einarbeitung in Form von Seminaren, Spezial- und Einzelschulungen sparen Sie bis zu 35% der Bearbeitungszeit!

Ein individuelles Ausbildungskonzept ist entscheidend. Unsere autorisierten Seminarzentren bieten ein umfassendes Trainingsprogramm und stellen mit Ihnen individuell das Ausbildungsprogramm zusammen:

- Das **ausgefeilte, umfassende Seminarprogramm** bietet den schnellsten Weg für den professionellen Anwender, sich in das neue System einzuarbeiten.
- **Spezialseminare** eignen sich für alle Anwender, die ihr Wissen erweitern und optimieren möchten.
- **Individualschulungen** können am effizientesten auf Ihre bürospezifische Arbeitsweise eingehen.
- Eintägige **Crash-Kurse**, gezielt abgestimmt auf Bürochefs, vermitteln das Wichtigste kurz und kompakt.
- Auf Wunsch kommt die Schulung auch zu Ihnen: Dies geht weit über die reine Anwendung von Allplan hinaus, bis hin zu Analyse und Optimierung von Prozessen und Projektorganisation.

Den aktuellen Online-Seminarführer finden Sie auf unserer Schulungsseite (<http://www.allplan.com/training>).

Einführung

Was sind Legenden?

Die Attribute der auf dem aktuellen Teilbild oder Plan befindlichen Konstruktionsobjekte bzw. Planelemente, die Planattribute oder die Projektattribute können gezielt mithilfe von Legenden ausgewertet werden. Im Gegensatz zu den Reports, deren Zielsetzung i.d.R. ein Ausdruck oder Export aus Allplan ist, lassen sich die Resultate von Legendenauswertungen in Form von Zeichnungs- oder Planlegenden direkt auf dem Teilbild oder Plan absetzen.

Der besondere Vorteil von Legenden besteht jedoch darin, dass sie optional „assoziativ“ erzeugt werden können: Abgesetzte Legenden behalten in diesem Fall ihre Verbindung zu den auszuwertenden Objekten, sodass eine Änderung an deren Attributen oder den Objekten selbst sofort in der Legende nachgezogen wird.

Legenden lassen sich daher an vielen Stellen in Allplan nutzbringend einsetzen, so z. B. in der Architektur zum Auswerten von Bauteilen oder Räumen, im Ingenieurbau für Matten- oder Stablisten mit Grafik oder auch als Plankopf, der sich selbstständig mit Plan- und Projektattributen füllt und sich stets vor dem Plotten automatisch aktualisiert.

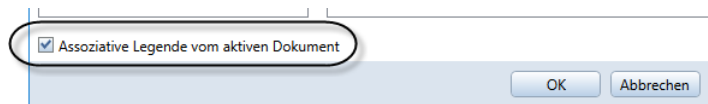
Welche Objekte in welchem Umfang ausgewertet werden und in welcher Form das Ergebnis der Auswertung dargestellt wird, definiert die jeweils verwendete Legendenvorlage. Über die Legendenvorlage werden Form, Inhalt und Layout einer Legende bestimmt.

Legenden und Legendenvorlagen werden direkt in Allplan erstellt oder bearbeitet; Sie benötigen dazu kein externes Programm. Mit den hierfür vorgesehenen Funktionen können Sie bestehende Legendenvorlagen Ihren eigenen Wünschen entsprechend anpassen oder völlig neue Legendenvorlagen erstellen.


Statische und dynamische (= assoziative) Legenden


Legenden können sowohl den Zustand Ihrer Planung zu einem bestimmten Zeitpunkt fixieren als auch dynamisch auf jede Änderung reagieren und so stets den jeweils aktuellen Planungsstand wiedergeben.

Entscheidend hierfür ist nicht die verwendete Legendenvorlage, sondern ob die Legende als „assoziative“ Legende erzeugt wird oder nicht. Diese Eigenschaft bestimmen Sie im Dialogfeld **Legendenauswahl** jeweils vor dem Absetzen einer Legende über die Option **Assoziative Legende vom aktiven Dokument**.



Funktionsspezifische Legendenvorlagen

Manche Legendenvorlagen sind so speziell auf Auswertungen in einem bestimmten konstruktiven Kontext zugeschnitten, dass sie nur in Verbindung mit den diesen Kontext betreffenden Konstruktionselementen sinnvoll eingesetzt werden können. Die Vorlagen für solche Legenden sind daher nicht (oder nicht nur) über die allgemeine Funktion  **Legende** erreichbar, sondern über besondere aufgabenbezogene Legendenfunktionen.

Damit diese aufgabenbezogenen Legendenfunktionen ihre „funktionsspezifischen“ Legendenvorlagen finden, *müssen* diese in der der jeweiligen Funktion zugeordneten Legendendatei abgelegt sein. Beispiel hierfür sind die Vorlagen für die Planlegenden, die in der Legendendatei **7** liegen *müssen*, da sie andernfalls *nicht* von der Funktion  **Legende, Plankopf** gefunden werden.

Wichtig!

Achten Sie daher sowohl beim Kopieren bestehender Legendenvorlagen als auch bei einer völligen Neuerstellung unbedingt auf die *Nummer* der Legendendatei, in der die Legendenvorlage abgelegt werden muss.

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der verfügbaren aufgabenbezogenen Legendenfunktionen und die ihnen jeweils zugeordneten Legendendateien.

Rolle	Aufgabe	Aufgabenbereich	Funktion	Legendendatei
<i>alle</i>	Planlayout	Planbearbeitung	 Legende, Plankopf	7 Planlegenden
 Ingenieurbau	Bewehrung	Matten	 Legende Matten	17 Matten
 Ingenieurbau	Bewehrung	Rundstahl	 Legende Rundstahl	19 Ingenieurbau
 Architektur	Energie	Wärmeschutz	 Legende	31 Wärmebedarf
 Precast	<i>diverse</i>	<i>diverse</i>	 Legende	42 Fertigtelle
 Architektur	Lageplan	Pflanzen, Wege	 Legende Landschaftsplanung	51 Landschaftsbau
 Architektur	Ausbau	Räume, Flächen, Geschosse	 Flächenvisualisierung	56 Flächenvisualisierung
 Umgebung	Städtebau	Städtebau	 Legende Planzeichen	60 Planzeichenverordnung

Bestandteile und Hierarchien von Legenden

Bevor Sie mit der Bearbeitung von Legenden oder Legendenvorlagen beginnen, machen Sie sich bitte mit den Bestandteilen von Legenden und den unveränderbaren Hierarchiebedingungen zwischen Haupt- und Unterlegenden vertraut.

Legendenbestandteile

Hauptlegende

Eine Legendenvorlage beinhaltet in jedem Fall eine „Hauptlegende“, die bereits alle grundsätzlichen Bestandteile und Definitionen enthält, die zum Erzeugen einer Legende erforderlich sind. Über die Hauptlegende werden die wesentlichen Legendenparameter und -inhalte sowie die Form der zu erzeugenden Legende definiert.

Nur Hauptlegenden können Konstruktionsobjekte bzw. Planelemente finden. In eine Hauptlegende können eine oder mehrere Unterlegenden eingebettet werden.

Unterlegende

Teile einer Legendenvorlage oder einer Legendenzeile können als „Unterlegende“ definiert und in eine jeweils übergeordnete Unter- oder direkt in die Hauptlegende eingebettet werden.

In den jeweiligen Unterlegenden wird die Auswertung der von der Hauptlegende gefundenen Objekte nach bestimmten Kriterien angestoßen. Unterlegenden können nicht für sich alleine stehen; es werden keine neuen Objekte gesucht.

Unterlegenden werden insbesondere für die Bildung von Zwischensummen benötigt. Auch Planlegenden *mit* Index enthalten Unterlegenden mit Legendenzeilen für den Index.

Wichtig!

Unterlegenden dürfen *keine Füllflächen* enthalten!

Legendenkopf

Der „Legendenkopf“ erscheint auf jeder Ausgabeseite einer Legende, bei mehrseitigen Legenden also entsprechend mehrmals. Er enthält die statischen Elemente einer Legende (z. B. Linien, Texte für Spaltenbeschriftung und Überschriften), kann aber auch dynamische Zellen enthalten, wie z. B. Seitennummer, aktuelles Datum, Uhrzeit oder Projektbezeichnung.

Zum Legendenkopf zählen auch die Fußzeile einer Seite sowie der Rahmen der Legendenvorlage, über den die Größe der abgesetzten Legende und somit das Ausgabeformat bestimmt wird.

Die Vorlagen für Planlegenden *ohne* Index bestehen i.d.R. ausschließlich aus dem Legendenkopf.

Legendenzeile

Die „Legendenzeilen“ beschreiben den dynamischen Bereich einer Legende. Sie können entweder unmittelbar in die Hauptlegende oder mittelbar über Unterlegenden in eine Legendenvorlage eingebettet sein.

Eine Legendenzeile enthält eine beliebige Anzahl von Zellen, die nach der Auswertung die gefundenen Werte enthalten und dann in Spalten dargestellt werden. Die Reihenfolge, in der die Objekte in einer abgesetzten Legende aufgelistet werden, wird über die Zellennummer bestimmt: Sortiert wird stets nach der Zelle mit der niedrigsten Zellennummer.

Eine Legendenzeile kann auch Texte und Trennlinien enthalten.

Planlegenden *mit* Index enthalten Legendenzeilen für den Index.

Texte und grafische Elemente

Texte und grafische Elemente (Linien, Kreise, Füllflächen, Pixelbilder usw.) dienen zur Beschriftung und Gestaltung des Layouts.

Zellen

Die Zellen bilden die eigentliche Intelligenz der Legenden: Über die in ihnen definierten Parameter erfolgt die Auswertung der auf den betreffenden Teilbildern vorhandenen Objekte.

Wird eine Legende „assoziativ“ abgesetzt, bleiben die Zelleigenschaften erhalten, während bei statisch erzeugten Legenden die Zellen durch das jeweils ermittelte Resultat der Auswertung ersetzt werden.

Zwischensummen und Summe

Zellen, die durch Formeln definiert sind, können als Summen oder Zwischensummen definiert werden.

Mit Zwischensummen kann differenziert werden, indem der Inhalt von bis zu drei Spalten bei der Auswertung überprüft wird. Bei jeder Änderung eines Spalteninhalts wird die Zwischensumme berechnet, z. B. wird bei jeder Änderung der Flächenart die Summe der Raumflächen ermittelt.

Eine Summe (= Endsumme) steht immer am Ende einer Legende oder Unterlegende. Sie ermittelt also das Endergebnis einer Spalte.

Zwischen- und Endsumme können auch aus mehreren Formelzellen bestehen, z. B. kann die Summe der Spalte **Fläche** und die Summe der Spalte **Volumen** gemeinsam als Endsumme definiert werden.

Unterlegenden und die Allplan Hierarchien

Bei Legendenvorlagen, die aus Unterlegenden und verschachtelten Legendenzeilen aufgebaut sind, müssen die systeminternen Objektbereiche von Allplan und deren hierarchische Abstufung beachtet werden.




Zwei Hierarchiebereiche, die beispielsweise nicht miteinander verbunden werden können, sind **Räume** und **Bautelle**: Eine Raumfläche ist dem Raum untergeordnet, der wiederum der übergeordneten Raumgruppe zugewiesen werden kann. Jedoch kann eine Tür oder ein Fenster niemals einem Raum zugeordnet werden, da diese Objekte aus dem Bereich **Bautelle** stammen und nicht den **Räumen** zugeordnet werden können.

Funktionen im Zusammenhang mit Legenden

Nachfolgend finden Sie eine Übersicht der wichtigsten im Zusammenhang mit Legenden benötigten Funktionen und wo Sie sie finden (Rolle -> Aufgabe -> Aufgabenbereich -> ggf. Flyout).




Erzeugen

Zelle definieren

 Architektur /  Ingenieurbau /  Konstruktion -> Benutzerobjekte -> Label

Mit dieser Funktion definieren Sie die Zellen für eine Haupt- oder Unterlegende; diese ergeben in der Gesamtheit eine Legendenvorlage.

Legende definieren

 Architektur /  Ingenieurbau /  Konstruktion -> Benutzerobjekte -> Label

Mit dieser Funktion definieren Sie eine neue Legendenvorlage.

Legende

alle -> *alle* -> **Auswertungen** -> Flyout  **Reports**

Mit dieser Funktion erzeugen Sie Legenden über Architektur-Bauteile und andere Objekte und setzen diese auf einem (Plan-)Teilbild ab.

Ausgewertet werden hierbei alle aktiven und aktiv im Hintergrund liegenden Teilbilder sowie alle Objekte, die auf bearbeitbaren Layern liegen.

Legende, Plankopf




alle -> **Planlayout** -> **Planbearbeitung**

Mit dieser Funktion erstellen Sie Planlegenden, in denen die aktuellen Plan- und Projektattribute ausgewertet werden.

Die Legenden werden zunächst immer als assoziative Legenden erzeugt, sodass Änderungen der Attribute automatisch aktualisiert werden. Nach dem Absetzen können die Legenden aber auch in ihre Konstruktionselemente aufgelöst werden.




Ändern

Legenden modifizieren

 Architektur /  Ingenieurbau /  Konstruktion -> **Benutzerobjekte** -> **Label**

Mit dieser Funktion bearbeiten Sie bestehende Legendenvorlagen. Die Standard-Vorlagen für Legenden können *nicht* modifiziert werden (erst kopieren, dann modifizieren!!!)

Beschriftungsbilder, Legenden verwalten

 Architektur /  Ingenieurbau /  Konstruktion -> **Benutzerobjekte** -> **Label**

Mit dieser Funktion können Sie Legendenvorlagen dateiweise oder einzeln umbenennen, kopieren oder löschen.

Kontextmenü

Beschriftung aktualisieren

Klick mit rechter Maustaste auf abgesetzte Legende -> Kontextmenü

Mit dieser Funktion aktualisieren Sie die Inhalte der auf einem (Plan-)Teilbild oder einem Dokument abgesetzten Legenden.

Seitenumbruch

Klick mit rechter Maustaste auf abgesetzte Legende -> Kontextmenü

Mit dieser Funktion definieren Sie den Seitenumbruch einer auf einem Teilbild oder einem Dokument abgesetzten Legende neu.

Skalieren

Klick mit rechter Maustaste auf abgesetzte Legende -> Kontextmenü

Mit dieser Funktion skalieren Sie die Größe einer Legende durch Anklicken der neuen Höhe auf der Zeichenfläche oder durch Eingabe des Faktors in der Dialogzeile.

Auflösen


Klick mit rechter Maustaste auf abgesetzte Legende -> Kontextmenü

Mit dieser Funktion lösen Sie eine assoziativ abgesetzte Legende in ihre konstruktiven Bestandteile auf. Die Legende ist damit nicht mehr assoziativ, sondern besteht nur noch aus Text- und Konstruktions-elementen. Ein automatisches Aktualisieren ist nicht länger möglich.



Übersicht möglicher Modifikationen

Die folgende Tabelle zeigt eine Übersicht möglicher Modifikationen an Legendenvorlagen und bereits abgesetzten Legenden sowie das jeweils am besten geeignete Verfahren.


Manche Modifikationen sind auf unterschiedlichen Wegen möglich; in diesen Fällen wird das dafür empfohlene Vorgehen mit **X**, ein ggf. mit Einschränkungen ebenfalls mögliches Vorgehen mit **(X)** angegeben.

Als Faustregel kann gelten: Legendenspezifische Modifikationen am besten mit der Funktion  **Legenden modifizieren** (vgl. Übungen 1 und 2), umfangreichere Modifikationen am Layout am besten an den auf einem Teilbild abgesetzten Bestandteilen einer bestehenden Legendenvorlage mit anschließender Neudefinition (vgl. Übung 3 und „Legendenbestandteile aus anderen Legendenvorlagen übernehmen“ im Anhang).

	 Legenden modifizieren bzw.  Beschriftungsbilder, Legenden verwalten	auf TB abgesetzte Bestandteile einer Legendenvorlage -> Legendenvorlage neu definieren	auf TB abgesetzte Legende -> rechte Maustaste -> Kontextmenü
Legendenvorlagen – Verwaltung			
umbenennen	X	–	–
kopieren	X	–	–
löschen	X	–	–
im-/exportieren	X	–	–
Legendenvorlagen – gesamt			
Legendenbereiche (Kopf, Zeile)	–	X	–
Zeilenabstand/-vorschub (gesamte Legende)	X	(X)	–
Zeilenabstand/-vorschub (Unterlegende)	X	(X)	–
Zelle hinzufügen oder entfernen	X	(X)	–
Sortierkriterium ändern (über Zellenummerierung)	X	(X)	–
Legendenvorlagen – graph. Elemente			
Stift	X	X	–
Strich	X	X	–
Farbe	X	X	–
Punktmod.	X	X	–
löschen	X	X	–
einfügen	–	X	–
Grafikzelle modifizieren (z. B. Grafikdarstellung wechseln)	X	X	–
Pixelbild einfügen/ändern	X Zellentyp „Symbol“	X	–

	 Legenden modifizieren bzw.  Beschriftungsbilder, Legenden verwalten	auf TB abgesetzte Bestandteile einer Legendenvorlage -> Legendenvorlage neu definieren	auf TB abgesetzte Legende -> rechte Maustaste -> Kontextmenü
Legendenvorlagen – einzelne Zellen			
Zellen-/Ausgabeformat	X	X	–
Zellennummerierung	X	(X) Zelle definieren -> Nr-Mod	–
Zellenfunktion und -eigenschaften abrufen	X	X RMT -> Eigenschaften -> Info -> Attributauswahl	–
Zellenfunktion modifizieren	X	X	–
Textparameter	X	X	–
Text	X	X	–
Dimension	X	X	–
Rahmen um Zelle	–	X	–
Ausrichtung (li, mittig, re)	X	X	–
abgesetzte Legende			
Seitenumbruch	–	–	X Seitenumbruch
Skalieren	–	–	X Skalieren
Auflösen	–	–	X Auflösen

Legendenvorlagen verwalten

Die Verwaltung von Legendenvorlagen erfolgt zentral über die Funktion  **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten**. Über diese Funktion kopieren Sie Legendenvorlagen, benennen bestehende um oder löschen nicht mehr benötigte.

Sie finden diese Funktion im Aufgabenbereich **Label** der Aufgabe **Benutzerobjekte** (Rollen  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion**).

Kopieren von Legendenvorlagen

Die im Lieferumfang von Allplan enthaltenen Legendenvorlagen liegen im Ordner **Standard**; diese Standard-Legendenvorlagen können im Original *nicht* modifiziert werden.

Sie können jedoch sehr gut als Ausgangsbasis für die Erstellung eigener Legendenvorlagen verwendet werden: Kopieren Sie dazu eine Legendenvorlage, die Ihren Vorstellungen am ehesten entspricht, aus dem Ordner **Standard** in einen der Ordner **Büro**, **Privat** oder **Projekt** und modifizieren Sie diese Kopie anschließend nach Ihren Vorstellungen.

ACHTUNG!


Legendenvorlagen, die als Unterlegenden in andere Legendenvorlagen eingebunden werden sollen, *müssen* sich im Ordner **Büro** befinden! Nur aus diesem Ordner können bei der Legendendefinition Unterlegenden ausgewählt werden.

Wichtig!

Unabhängig vom Ordner (Ordner **Büro**, **Privat** oder **Projekt**) werden funktionspezifische Legenden nur dann von der Funktion gefunden, wenn sie in der zugeordneten Legendendatei liegen (vgl. Tabelle in „Funktionspezifische Legendenvorlagen“, S. 8). Achten Sie daher sowohl beim Kopieren von bestehenden als auch bei einer völligen Neuerstellung auf die Nummer der Legendendatei, in der die Legendenvorlage abgelegt wird.

So kopieren Sie einzelne Legendenvorlagen oder eine vollständige Legendendatei

- ➔ Allplan ist gestartet.
- ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.

- 1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Beschriftungsbilder**, **Legenden verwalten** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Beschriftungsbilder**, **Legenden verwalten** auf **Legenden**.

Das Dialogfeld **Legenden** wird eingeblendet.

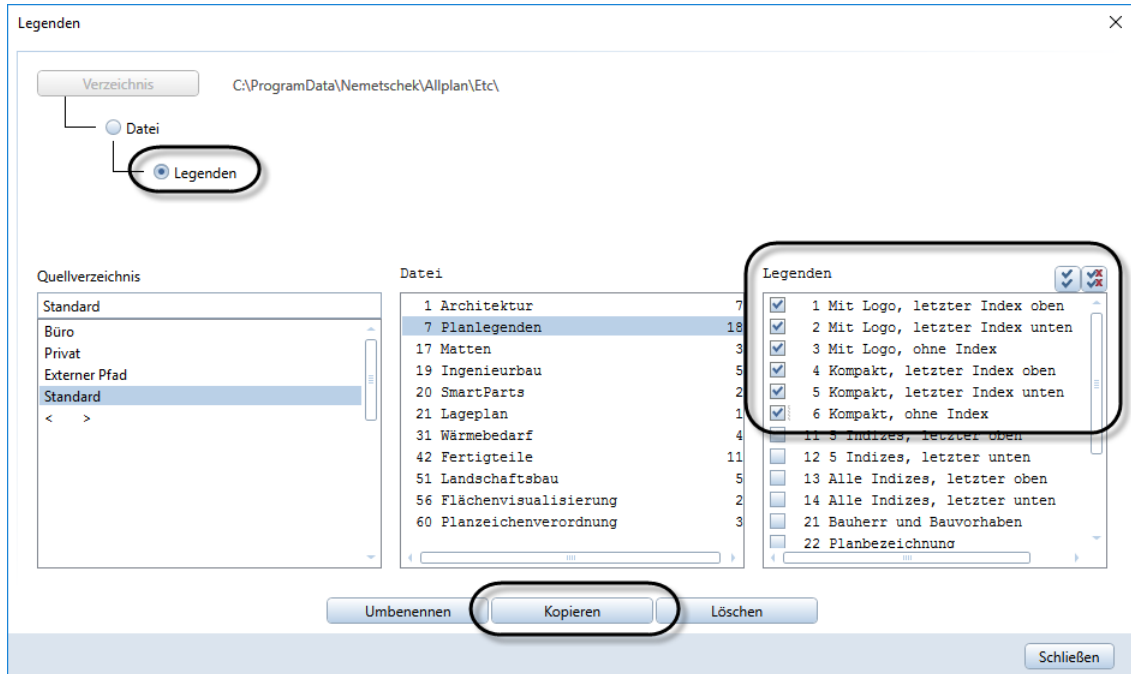
- 3 Bestimmen Sie, was kopiert werden soll.

Wenn Sie ganze Legendendateien mit allen darin enthaltenen Legendenvorlagen kopieren möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Datei**.

Oder:

Wenn Sie einzelne Legendenvorlagen kopieren möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Legenden**.

- 4 Wählen Sie als **Quellverzeichnis** den Ordner, in dem sich die zu kopierenden Legendenvorlagen oder -dateien befinden.
- 5 Aktivieren Sie unter **Datei** bzw. unter **Legenden** die Kontrollfelder für die Einträge, die kopiert werden sollen.

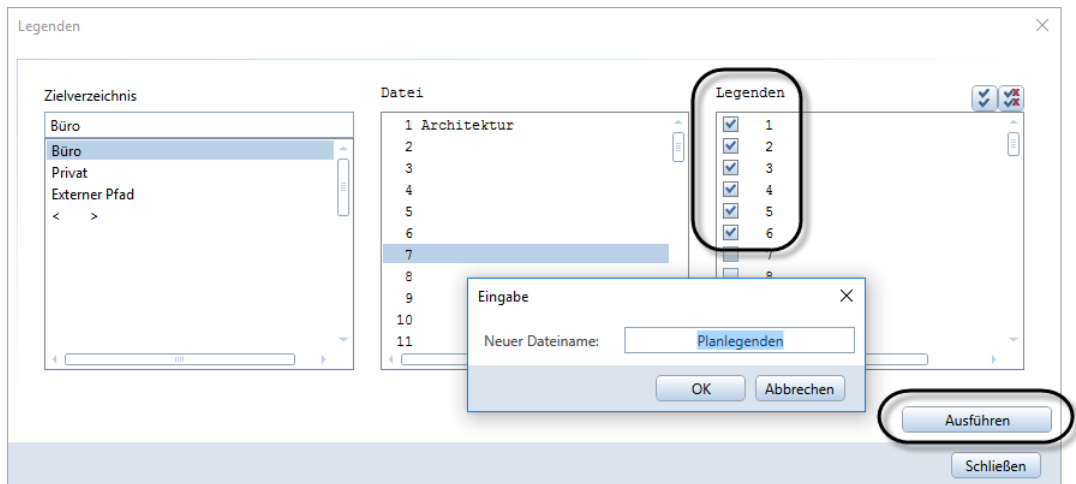
6 Klicken Sie auf **Kopieren**.

- 7 Geben Sie das **Zielverzeichnis** an (**Büro**, **Privat**, **Externer Pfad** oder **Projekt**).
- 8 Klicken Sie die Zieldatei an und bestimmen Sie die Nummern der Ziel-Einträge:
 - Wenn die Abstände zwischen den Dateien bzw. den einzelnen Einträgen im Zielverzeichnis erhalten bleiben sollen, klicken Sie gleich auf **Ausführen** und geben die erste Zielnummer an.
 - Wenn die Dateien bzw. einzelnen Einträge auf aufeinander folgende Nummern kopiert werden sollen, dann aktivieren Sie die erste Zielnummer im Dialogfeld, und klicken Sie dann auf **Ausführen**.
 - Wenn die Dateien bzw. einzelnen Einträge auf beliebige Zielnummern kopiert werden sollen, aktivieren Sie die benötigte Anzahl der Ziel-Einträge im Dialogfeld, und klicken Sie dann auf **Ausführen**.

Wichtig!

Achten Sie beim Kopieren von Vorlagen für *Planlegenden* unbedingt darauf, dass als *Zieldatei* die **Datei** mit der Nr. **7** verwendet werden *muss*!

- 9 *Nur wenn die Zieldatei noch nicht angelegt ist:*
Geben Sie eine Bezeichnung für die Legendendatei ein und bestätigen Sie mit **OK**.



- 10 Schließen Sie das Dialogfeld mit **Schließen**.

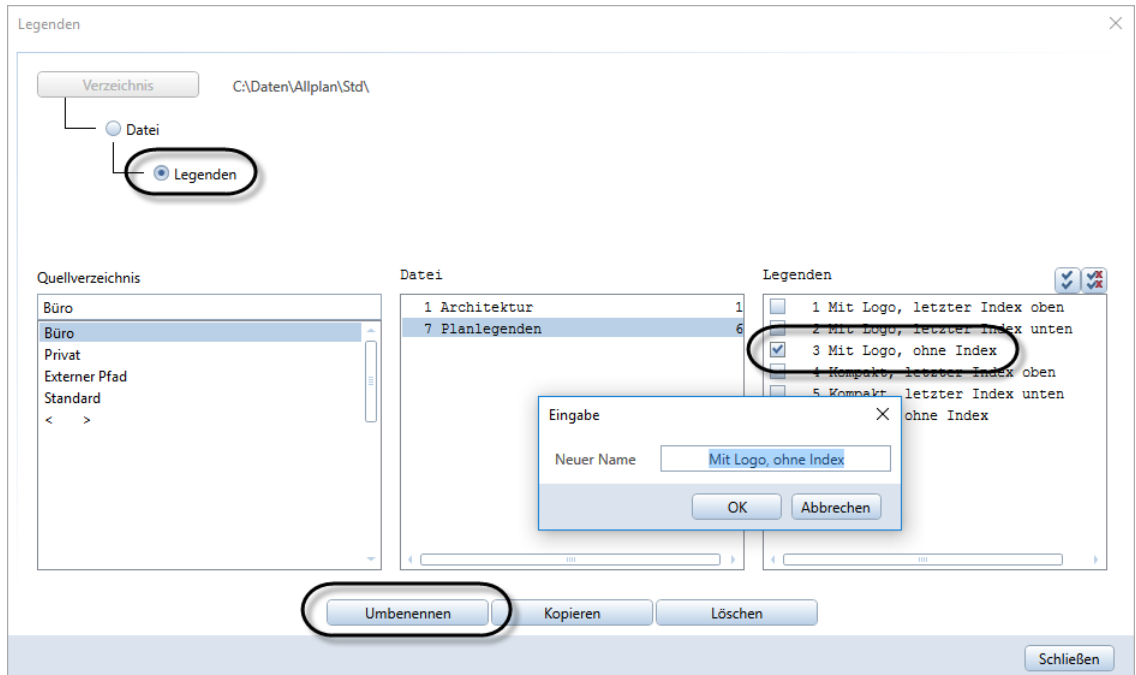
Umbenennen von Legendenvorlagen

Die im Lieferumfang von Allplan enthaltenen Standard-Vorlagen (Ordner **Standard**) können im Original *nicht* umbenannt werden. Nur die in einem der Ordner **Büro**, **Privat**, **Externer Pfad** oder **Projekt** befindlichen Legendenvorlagen können umbenannt werden.

So benennen Sie eine Legendenvorlage oder eine Legendendatei um

- ➔ Allplan ist gestartet.
- ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.
- 1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten** auf **Legenden**.
Das Dialogfeld **Legenden** wird eingeblendet.
- 3 Bestimmen Sie, was umbenannt werden soll.
Wenn Sie eine Legendendatei umbenennen möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Datei**.
Oder:
Wenn Sie eine Legendenvorlage umbenennen möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Legenden**.
- 4 Wählen Sie als **Quellverzeichnis** den Ordner, in dem sich die umzubennende Legendenvorlage oder -datei befindet.
- 5 Haben Sie in Schritt 3. die Option **Datei** gewählt, aktivieren Sie unter **Datei** das Kontrollfeld für die Legendendatei, die Sie umbenennen möchten.
Oder:
Haben Sie in Schritt 3. die Option **Legenden** gewählt, markieren Sie unter **Datei** die Legendendatei, in der sich die umzubennende Legendenvorlage befindet, und aktivieren dann unter **Legenden** das Kontrollfeld für die betreffende Legendenvorlage.

- 6 Klicken Sie auf **Umbenennen**.
- 7 Geben Sie im Dialogfeld **Eingabe** die neue Bezeichnung ein.
Für die Bezeichnung von Legendenvorlagen oder -dateien stehen maximal 32 Zeichen zur Verfügung.







- 8 Bestätigen Sie mit **OK**.
- 9 Schließen Sie das Dialogfeld mit **Schließen**.

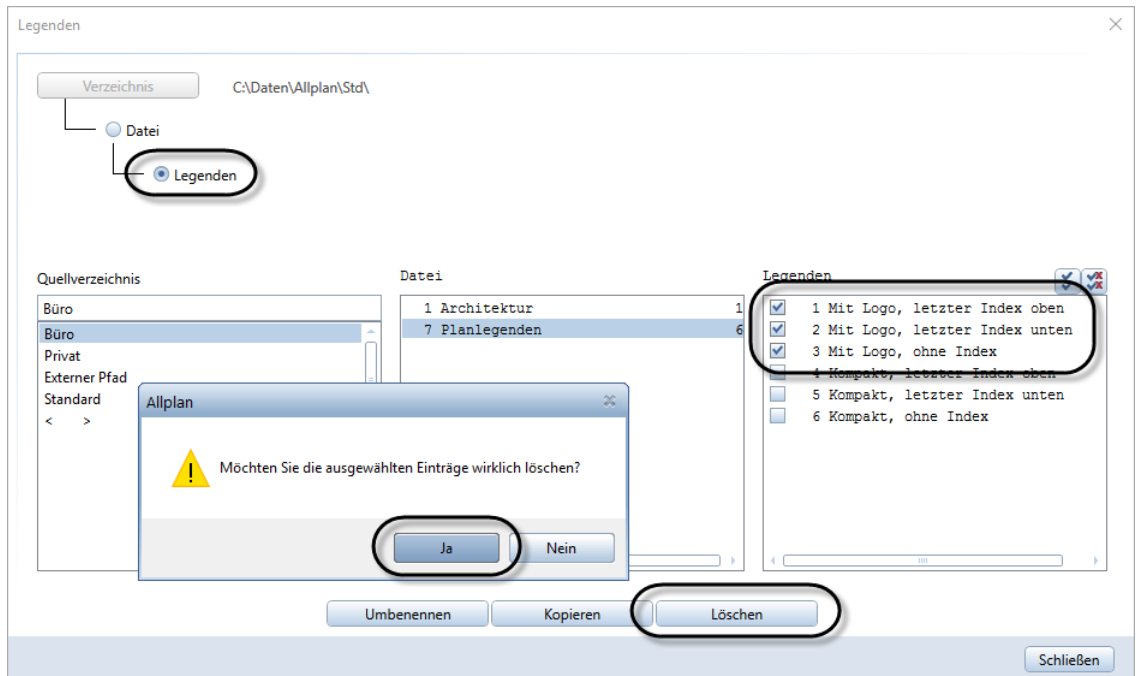
Löschen von Legendenvorlagen

Die im Lieferumfang von Allplan enthaltenen Standard-Vorlagen (Ordner **Standard**) können *nicht* gelöscht werden. Nur die in einem der Ordner **Büro**, **Privat**, **Externer Pfad** oder **Projekt** befindlichen Legendenvorlagen können gelöscht werden.

So löschen Sie einzelne Legendenvorlagen oder eine vollständige Legendendatei

- ➔ Allplan ist gestartet.
- ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.
- 1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten** auf **Legenden**.
Das Dialogfeld **Legenden** wird eingeblendet.
- 3 Bestimmen Sie, was gelöscht werden soll.
Wenn Sie ganze Legendendateien mit allen darin enthaltenen Legendenvorlagen löschen möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Datei**.
Oder:
Wenn Sie einzelne Legendenvorlagen löschen möchten, klicken Sie im oberen Teil des Dialogfeldes auf **Legenden**.
- 4 Wählen Sie als **Quellverzeichnis** den Ordner, in dem sich die zu löschenden Legendenvorlagen oder -dateien befinden.
- 5 Haben Sie in Schritt 3. die Option **Datei** gewählt, aktivieren Sie unter **Datei** die Kontrollfelder für die Legendendateien, die Sie löschen möchten.
Oder:
Haben Sie in Schritt 3. die Option **Legenden** gewählt, markieren Sie unter **Datei** die Legendendatei, in der sich die zu löschenden Legendenvorlagen befinden, und aktivieren dann unter **Legenden** die Kontrollfelder für die betreffenden Legendenvorlagen.

6 Klicken Sie auf **Löschen**.



7 Bestätigen Sie die Sicherheitsabfrage mit **Ja**.

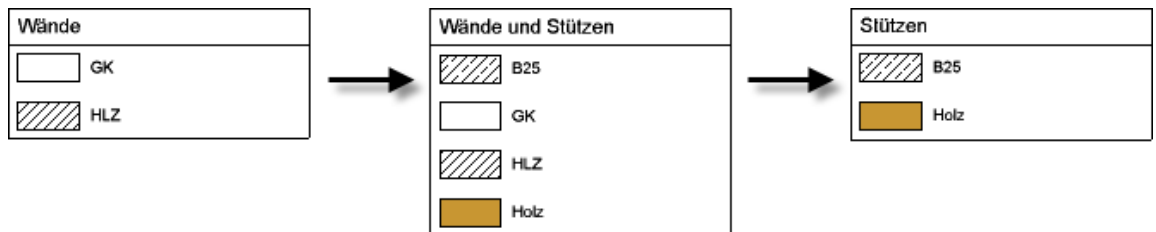
8 Schließen Sie das Dialogfeld mit **Schließen**.

Übung 1: Auswahlkriterium einer Legende ändern


Die Objekte, die in einer Legende ausgewertet werden sollen, werden über das in der Legendenvorlage (d. h. der Haupt-Legende) definierte Auswahlkriterium typisiert.

In der folgenden Übung soll eine Modifikation am Auswahlkriterium einer Legendenvorlage durchgeführt werden, sodass in der Legende nicht nur Wände, sondern auch Stützen ausgewertet werden. In einem weiteren Schritt wird das Auswahlkriterium so abgeändert, dass nur noch Stützen ausgewertet werden.

Ausgangspunkt für unsere Übung ist die Standard-Vorlage für die Legende **Wanddarstellung**.






Wichtig!


Während der Modifikation gelten *ausschließlich* die Schaltflächen der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren**. Die allgemeinen Funktionen können hier *nicht* angewendet werden. Dem entsprechend steht auch die Funktion  **Rückgängig** hier *nicht* zur Verfügung.


Auswahlkriterium erweitern

So erweitern Sie das Auswahlkriterium der Legenden- vorlage „Wanddarstellung“


- Im aktuellen Grafikfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
- In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.

- 1 Kopieren Sie die Legendenvorlage **Wanddarstellung** (Legenden-
datei **1 Architektur**) aus dem Ordner **Standard** in einen Ordner,
in dem Änderungen erlaubt sind (z. B. den Ordner **Büro**).

Verwenden Sie dazu die Funktion  **Beschriftungsbilder, Legenden
verwalten** (vgl. „Kopieren von Legenden-
vorlagen“, S. 18).

- 2 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Legenden modifizieren** (Auf-
gabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Pfad einstellen** den Ordner, in den Sie
die Legendenvorlage kopiert haben (z. B. **Büro**) und klicken Sie
auf **OK**.
- 4 Markieren Sie im Dialogfeld **Dateneingabe** unter **Datei** die
Legendendatei, in die Sie die Legendenvorlage kopiert haben,
markieren Sie unter **Eintrag** die kopierte Legendenvorlage
Wanddarstellung und klicken Sie auf **OK**.

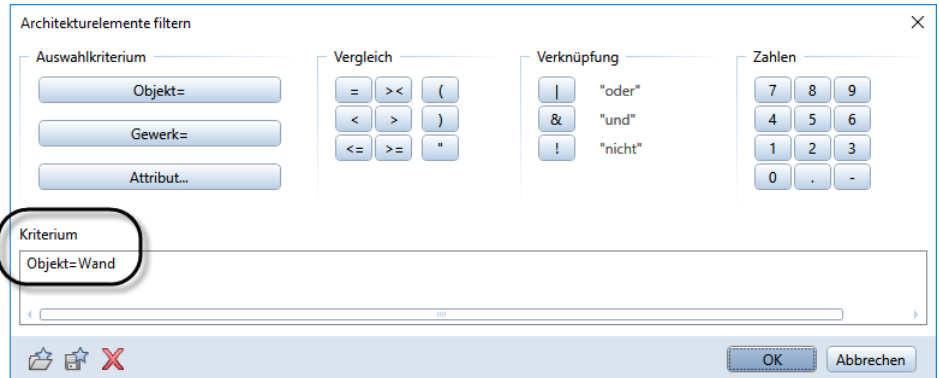
Die Bestandteile der Legendenvorlage werden in einem eigenen
Grafikfenster dargestellt.

Tipp: Weitere Informa-
tionen zu  **Legenden
modifizieren** erhalten
Sie auch in der Hilfe zu
Allplan. Drücken Sie ein-
fach die F1-TASTE.



- 5 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legenden modifizieren** auf **Select**, um das Auswahlkriterium abzurufen, nach dem die Objekte aktuell ausgewertet werden.

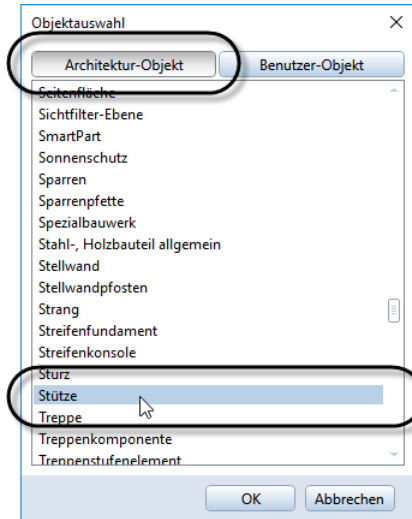
Das Dialogfeld **Architekturelemente filtern** wird eingeblendet; unter **Kriterium** ist das aktuelle Auswahlkriterium eingetragen.



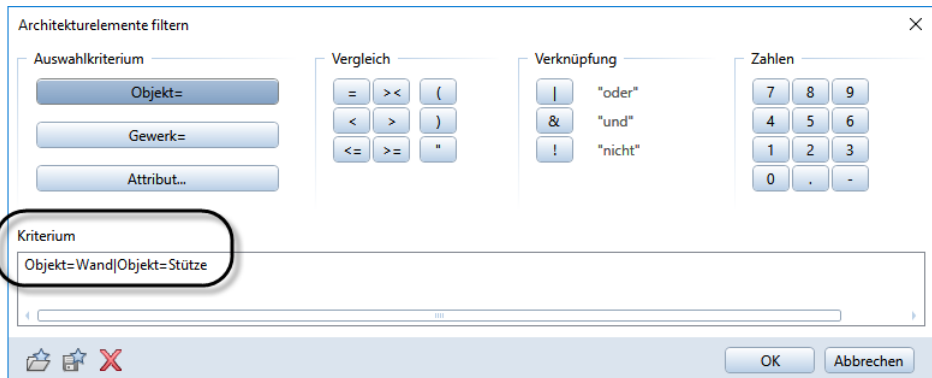
Tipp: Weitere Beispiele für die Definition des Auswahlkriteriums finden Sie in der Hilfe zu Allplan unter „Auswahlkriterium, Beispiele“.

Der Eintrag bedeutet, dass nach dem Objekttyp **Wand** gesucht wird. Damit auch die Objekte des Typs **Stütze** ausgewertet werden, muss das Kriterium entsprechend ergänzt werden.



- 6 Verwenden Sie die Schaltflächen im Dialogfeld, um das Kriterium zu erweitern:
- Klicken Sie im Bereich **Verknüpfung** auf die Schaltfläche | „oder“.
 - Klicken Sie im Bereich **Auswahlkriterium** auf die Schaltfläche **Objekt=**.
 - Markieren Sie im Dialogfeld **Objektauswahl** auf der Registerkarte **Architektur-Objekt** den Eintrag **Stütze** und bestätigen Sie mit **OK**.

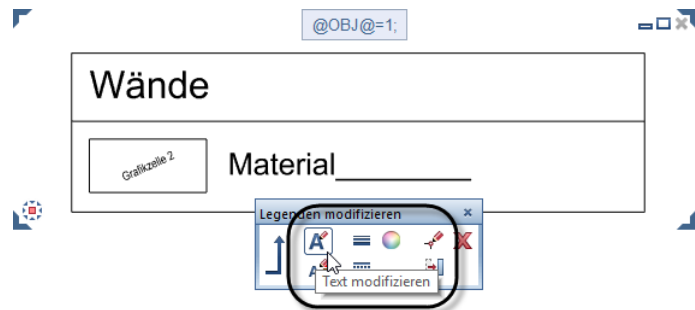


Damit ist der Objekttyp **Stütze** als zusätzliches Auswahlkriterium aufgenommen.

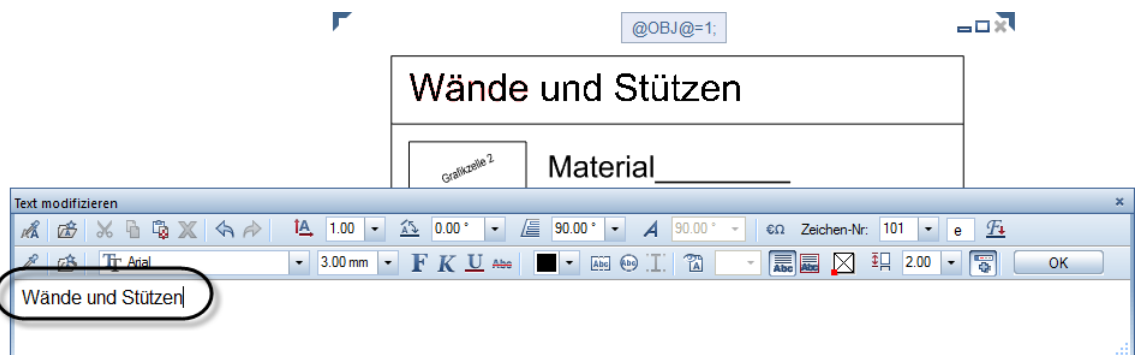


- 7 Bestätigen Sie das Dialogfeld **Architekturelemente filtern** mit **OK**.

- 8 Nun müssen Sie noch die Beschriftung der Legende anpassen. Klicken Sie dazu in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf  , um auf die allgemeinen Modifikationsfunktionen umzuschalten.
- 9 Klicken Sie auf  **Text modifizieren** und dann auf den Text **Wände**.




- 10 Ergänzen Sie im Dialogfeld **Text modifizieren** den Text **und Stützen** und bestätigen Sie mit **OK**.



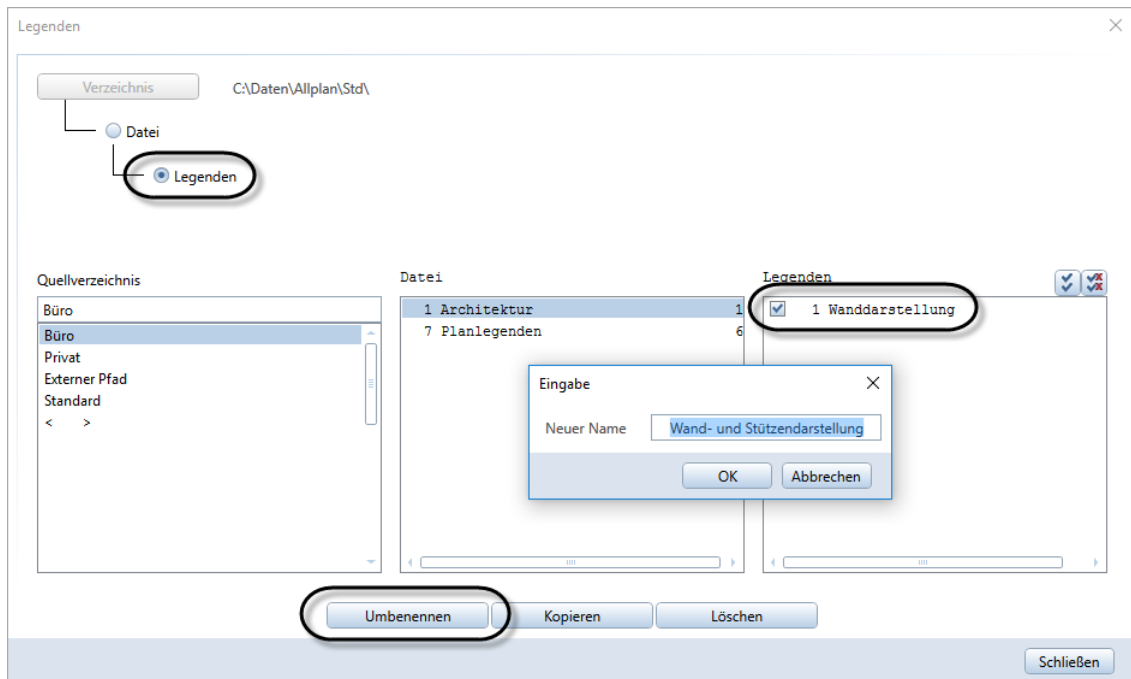
- 11 Bestätigen Sie die Änderung mit **OK**.
- 12 Beenden Sie die Textmodifikation mit **ESC**.
- 13 Speichern Sie die geänderte Legendenvorlage.
Drücken Sie dazu erneut **ESC**, wählen Sie im folgenden Dialogfeld die Option **speichern** und bestätigen Sie mit **OK**.

14 Benennen Sie abschließend die geänderte Legendenvorlage um.

Klicken Sie dazu erneut auf  **Beschriftungsbilder, Legendenvorlagen verwalten** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**) und dann im Dialogfeld **Beschriftungsbilder, Legendenvorlagen verwalten** auf **Legendenvorlagen**.

15 Stellen Sie im Dialogfeld **Legendenvorlagen** das Quellverzeichnis und die Legendendatei ein, markieren Sie die eben modifizierte Legendenvorlage **Wanddarstellung** und klicken Sie auf **Umbenennen**.

16 Geben Sie im Dialogfeld **Eingabe** den neuen Namen **Wand- und Stützendarstellung** ein und bestätigen Sie mit **OK**.

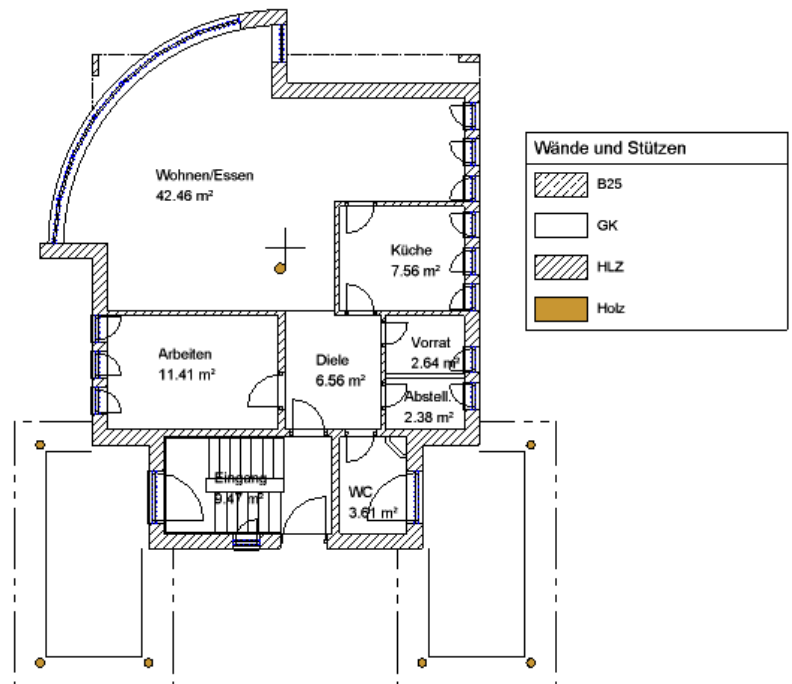


17 Schließen Sie das Dialogfeld **Legendenvorlagen** mit **Schließen**.



Legendenvorlage „Wand- und Stützen- darstellung“ testen

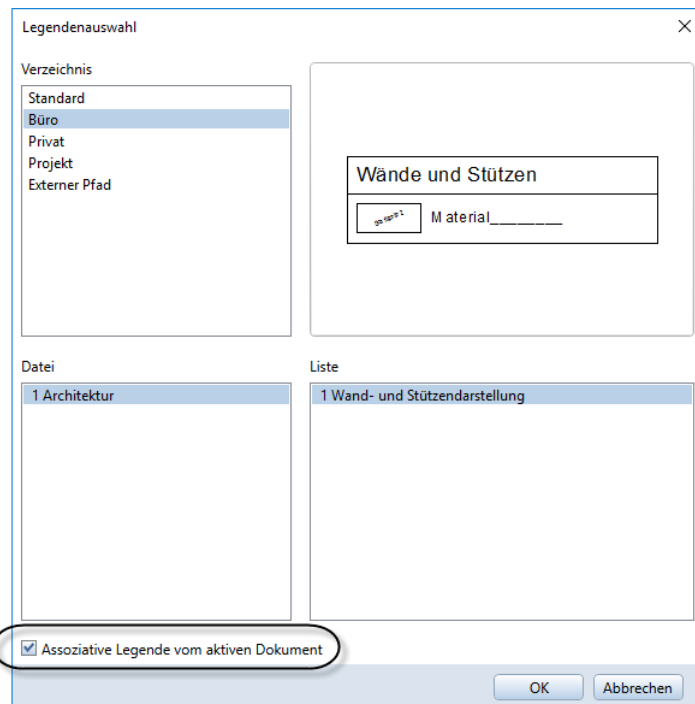
Bevor Sie die modifizierte Legendenvorlage **Wand- und Stützen-
darstellung** in Ihrem Planungsalltag einsetzen, sollten Sie sie testen.
Erstellen Sie dazu ein Teilbild mit verschiedenen Wand- und Stützen-
typen oder verwenden Sie ein bestehendes Teilbild, das diese Kriterien
erfüllt. Setzen Sie dann die Legende testweise darauf ab.

Tipp: Hier verwenden wir das Beispielprojekt aus dem Tutorial Architektur. Haben Sie keine für den Test geeigneten Daten griffbereit, können Sie sich auch das Projekt von Allplan Connect herunterladen (**Training** -> **Dokumentation**).



So setzen Sie die Legende auf einem Teilbild ab

- Teilbild mit verschiedenen Wand- und Stützentypen ist aktiv.
 - Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Legende** (Aufgabenbereich **Auswertungen** -> Flyout  **Reports**).Das Dialogfeld **Legendenauswahl** wird eingeblendet.
- Wählen Sie im Dialogfeld **Legendenauswahl** unter **Verzeichnis** den Ordner (z. B. **Büro**) und unter **Datei** die Legendendatei, in dem/der sich die modifizierte Legendenvorlage befindet.
- Markieren Sie unter **Liste** die Legendenvorlage **Wand- und Stützendarstellung** und aktivieren Sie die Option **Assoziative Legende vom aktiven Dokument**.



- Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit **OK** und setzen Sie die Legende auf dem aktiven Teilbild ab.

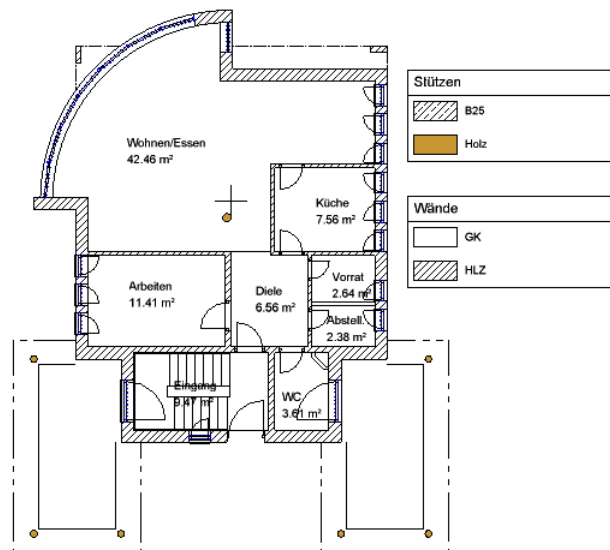
Legendenvorlage „Stützendarstellung“ ableiten

Eine Legendenvorlage, die nur die Stützen auswertet, ist sehr einfach zu erstellen:

- Kopieren Sie erneut die Legendenvorlage **Wanddarstellung** (Legendendatei **1 Architektur**) aus dem Ordner **Standard** in einen Ordner, in dem Änderungen erlaubt sind (z. B. den Ordner **Büro**).
- Ersetzen Sie das bestehende Auswahlkriterium **Objekt=Wand** durch **Objekt=Stütze**.



- Ändern Sie den Text in der Legendenvorlage.



- Speichern Sie die neue Legendenvorlage und vergeben Sie eine aussagekräftige Bezeichnung.

Übung 2: Legendenvorlage modifizieren

In der folgenden Übung wird wiederum durch Modifikation einer vorhandenen Legendenvorlage eine neue Legendenvorlage definiert. Ausgangspunkt für unsere Übung ist die Standard-Vorlage für die Planlegende **Mit Logo, letzter Index oben**.


Diese soll um das Projektattribut „Bauvorhaben Allgemeines“ erweitert werden. Bevor jedoch eine neue Zelle für das Projektattribut eingefügt werden kann, muss zunächst der erforderliche Platz geschaffen werden. Dazu werden die im unteren Bereich der Legendenvorlage bereits vorhandenen Zellen, Texte und Linien entsprechend verschoben und modifiziert.

Tipp: Wie Sie das Allplan Logo durch Ihr Büro-Logo ersetzen, finden Sie im Anhang unter „Büro-Logo in Standard-Planlegenden ändern“ beschrieben.

Außerdem soll das dynamische Grafikfeld, das das aktuell als Büro-Logo definierte Pixelbild in die Legende einbettet, nur in dieser einen Legendenvorlage durch eine eigenständige Grafik ersetzt werden (auf diese Art kann eine vom Bürostandard abweichende Grafik in einzelne Legendenvorlagen eingesetzt werden). Das hierfür vorgesehene Pixelbild wurde bereits im Vorfeld als Symbol in der Symbolbibliothek abgelegt (vgl. Allplan Hilfe unter „Symbol in Palette Bibliothek speichern“).

Abschließend wird der Planindex von 5 auf 10 Einträge erweitert und sein Sortierkriterium so geändert, dass der Index nach dem Datum aufsteigend sortiert wird; als „letzter“ Index soll also nicht der zuletzt erzeugte Index, sondern derjenige mit dem neuesten Datum gewertet werden.

Wichtig!




Während der Modifikation gelten *ausschließlich* die Schaltflächen der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren**. Die allgemeinen Funktionen können hier *nicht* angewendet werden. Dem entsprechend steht auch die Funktion  **Rückgängig** hier *nicht* zur Verfügung.

Standard-Vorlage kopieren und öffnen


Wie alle im Lieferumfang von Allplan enthaltenen Standard-Vorlagen kann auch die Vorlage für die Planlegende **Mit Logo, letzter Index oben** im Original *nicht* modifiziert werden.


Bevor Sie die Planlegende **Mit Logo, letzter Index oben** modifizieren können, müssen Sie sie also zuvor in einen Ordner kopieren, in dem die Bearbeitung von Legendenvorlagen erlaubt ist (Ordner **Büro, Privat** oder **Projekt**).

So modifizieren Sie eine Standard-Legendenvorlage

- Im aktuellen Grafikfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
- In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.

- 1 Kopieren Sie die Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** (Legendendatei **7 Planlegenden**) aus dem Ordner **Standard** in den Ordner **Büro**.

Verwenden Sie dazu die Funktion  **Beschriftungsbilder, Legendenden verwalten** (vgl. „Kopieren von Legendenvorlagen“, S. 18).

- 2 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Legenden modifizieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Pfad einstellen** den Ordner, in den Sie die Legendenvorlage kopiert haben (hier der Ordner **Büro**) und klicken Sie auf **OK**.
- 4 Stellen Sie im Dialogfeld **Dateneingabe** die Legendendatei ein, in die Sie die Legendenvorlage kopiert haben, markieren Sie die kopierte Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** und klicken Sie auf **OK**.



Die Bestandteile der Legendenvorlage werden in zwei eigenständigen Grafikfenstern dargestellt: In einem Grafikfenster befindet sich die Unterlegende mit den Bestandteilen des Index, in dem anderen Grafikfenster die Bestandteile der Hauptlegende.

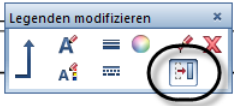
Die folgenden Abschnitte zeigen Ihnen, wie Sie nun Modifikationen vornehmen und die geänderte Vorlage speichern.



Vorhandene Elemente verschieben

Verschieben Sie zunächst diejenigen Elemente der Hauptlegende nach unten, oberhalb derer die neue Zelle eingefügt werden soll (in unserem Beispiel alle Elemente unterhalb von „Bauvorhaben“).

So verschieben Sie Elemente einer Legendenvorlage

- ➔ Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).
- 1 Klicken Sie in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf , um auf die allgemeinen Modifikationsfunktionen umzuschalten.
- 2 Klicken Sie auf  **Verschieben** und ziehen Sie einen Aktivierungsbereich über den betreffenden Elementen auf.

Grafikzell 27	Architekt _____ Architekt Straße _____ Architekt Plz/Ort _____ Telefon Architekt Telefonnum Telefax Architekt Telefaxnum E-Mail Architekt E-Mail-Adresse _____ Architekt Homepage _____							
Bauherr: Bauherr _____ Bauherr Straße _____ Bauherr Plz/Ort _____								
Bauvorhaben: Bauvorhaben _____ Bauvorhaben Straße _____ Bauvorhaben Plz/Ort _____								
Planinhalt: Planbezeichnung _____	Standort/Grundstück _____ Liegenschaftsnummer _____							
Planungsstand: Plantyp _____	Maßstab: _____ Maßstab	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">gezeichnet Index</td> <td style="font-size: 0.8em;">Datum</td> <td style="text-align: center;">01.01.2018</td> </tr> <tr> <td style="font-size: 0.8em;">geprüft Prüfer</td> <td style="font-size: 0.8em;">Datum</td> <td style="text-align: center;">01.01.2018</td> </tr> </table>	gezeichnet Index	Datum	01.01.2018	geprüft Prüfer	Datum	01.01.2018
gezeichnet Index	Datum	01.01.2018						
geprüft Prüfer	Datum	01.01.2018						
Darstellungsart: Darstellungsart _____	Index	Projektnummer: _____ Projektnummer	Plannummer: _____ Plan	Plandatum: _____ 01.01.2018				
Bauherr _____ Verfasser								

- 3 Bestätigen Sie für **dx** den Wert **0,000** und geben Sie für **dy** den Wert **-1,000** ein.
- 4 Beenden Sie die Funktion  **Verschieben** mit ESC.
- 5 Schließen Sie mit  **Punkte modifizieren** die entstandene Lücke in den beiden Rahmenlinien und beenden Sie auch diese Funktion anschließend wieder mit ESC.




Sie haben damit den benötigten zusätzlichen Raum für die neue Zelle geschaffen.

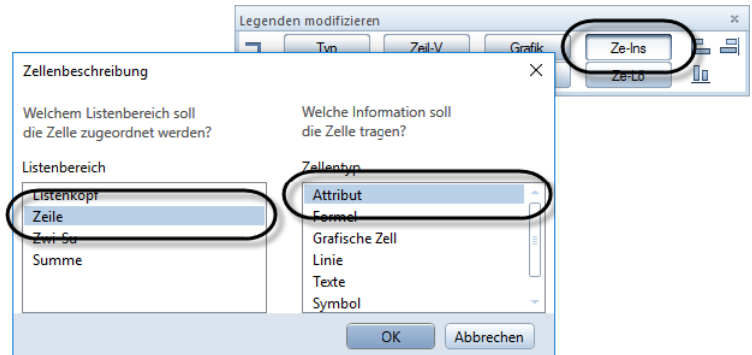
Neue Zelle einsetzen

Setzen Sie nun für das Projektattribut „Bauvorhaben Allgemeines“ eine neue Zelle in die Legendenvorlage ein.

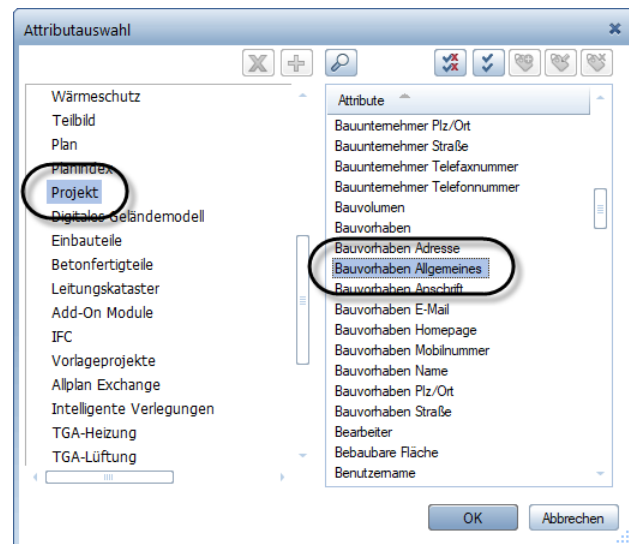
So setzen Sie eine neue Zelle in eine Legendenvorlage ein

- Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).
- 1 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legenden modifizieren** auf , um zurück zu den Legendenfunktionen zu schalten.
 - 2 Klicken Sie auf **Ze-Ins**.


- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Zellenbeschreibung** im Listenbereich **Zeile** den Zellentyp **Attribut** und bestätigen Sie mit **OK**.



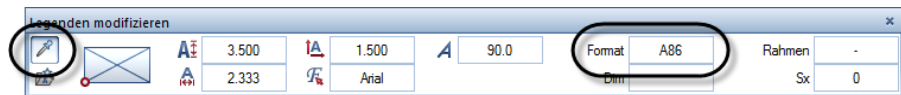
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld **Attributauswahl** in der Attributgruppe **Projekt** das Attribut **Bauvorhaben Allgemeines** und bestätigen Sie mit **OK**.



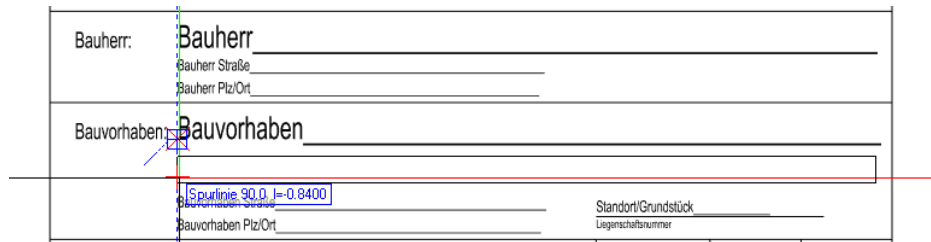
- 5 Stellen Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legenden modifizieren** die Text- und Zellenparameter ein.

Übernehmen Sie z. B. mit  **Parameter direkt durch Anklicken übernehmen** die Textparameter von einer bestehenden Zelle.

Passen Sie insbesondere auch das Ausgabeformat der Zelle an die gewünschte Form und Länge an: Hier können z. B. aufgrund der Spaltenbreite lediglich die ersten 86 alphanumerischen Zeichen der Attributbelegung ausgegeben werden.



- 6 Setzen Sie die Zelle an der dafür vorgesehenen Stelle ab.



Hinweis: Das Attribut „Bauvorhaben Allgemeines“ kann mit bis zu 128 Zeichen belegt werden. Für eine vollständige Ausgabe der Attributbelegung bräuchte man demnach in unserem Beispiel eine zweite Textzeile, in der die Zeichen 87 bis 128 ausgegeben werden können. Möchten Sie ein Textattribut zwei- oder mehrzeilig ausgeben verfahren Sie, wie im Anhang unter „Textattribut mehrzeilig ausgeben“ (S. 77) beschrieben.

Sie haben damit die Legendenvorlage um eine Zelle erweitert, die das Projektattribut „Bauvorhaben Allgemeines“ auswertet und die Zeichen 1 bis 86 der Attributbelegung als einzeiligen Textblock ausgibt.

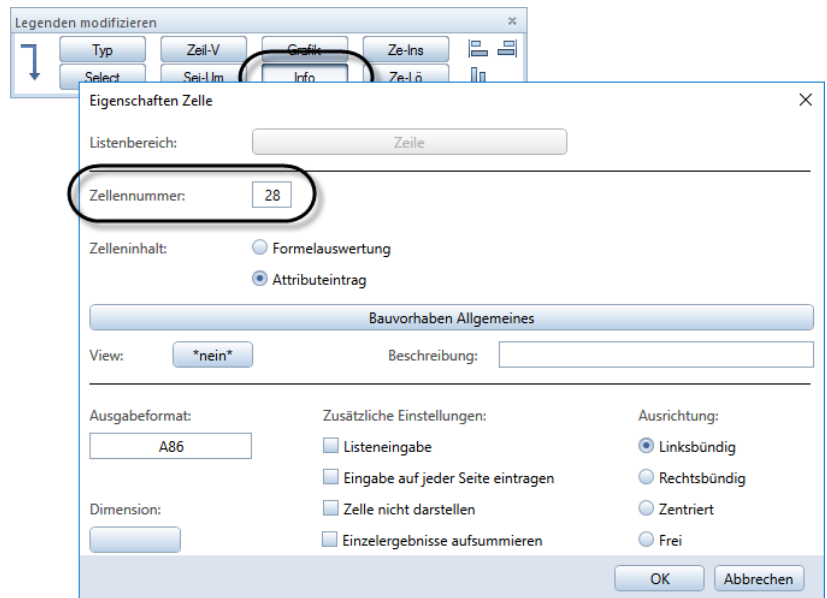
- 7 Legenden können nur dann fehlerfrei arbeiten, wenn ihre Zellen fortlaufend nummeriert sind; kontrollieren Sie daher zur Sicherheit die Nummer der neu eingefügten Zelle.

In unserem Beispiel besitzt die Grafikzelle mit der Beschriftung **Grafikzell 27** die höchste Zellennummer (Nr. 27), die neue Zelle müsste demnach automatisch die Nr. 28 erhalten haben.

Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legenden modifizieren** auf **Info**.

8 Klicken Sie auf die neu eingefügte Zelle.

Die Eigenschaften der Zelle werden im Dialogfeld **Eigenschaften Zelle** angezeigt: Unter **Zellennummer** finden Sie die korrekte Nr. **28** eingetragen.



9 Schließen Sie das Dialogfeld **Eigenschaften Zelle** mit **OK** und beenden Sie die Funktion **Info** mit **ESC**.

Büro-Logo aus Symbolbibliothek einsetzen

Ersetzen Sie nun das dynamische Grafikfeld, das das aktuell als Büro-Logo definierte Pixelbild in die Legende einbettet, durch eine eigenständige Grafik.

So setzen Sie ein Symbol aus der Bibliothek in eine Legendenvorlage ein

- Das Pixelbild wurde als Symbol in der Symbolbibliothek abgelegt.
- Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).

- 1 Entfernen Sie als Erstes das vorhandene Grafikfeld.

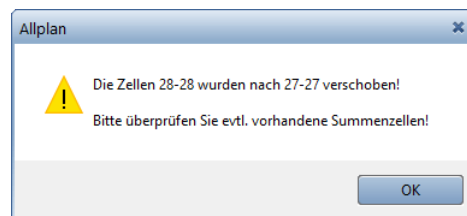
Klicken Sie dazu in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf **Ze-Lö**.

Wichtig!

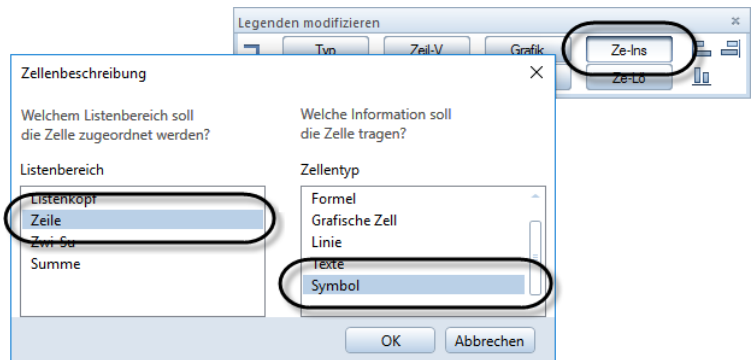
Verwenden Sie zum Löschen von Zellen *immer* die Funktion **Ze-Lö**, denn nur bei Verwendung dieser Funktion wird die Zellenummerierung automatisch angepasst. Verwenden Sie *niemals* die Funktion **Löschen**; diese ist ausschließlich zum Löschen von grafischen Elementen und Texten, also Elementen *ohne* Zellenummerierung vorgesehen!

- 2 Klicken Sie auf die Grafikzelle mit der Beschriftung **Grafikzell 27**.

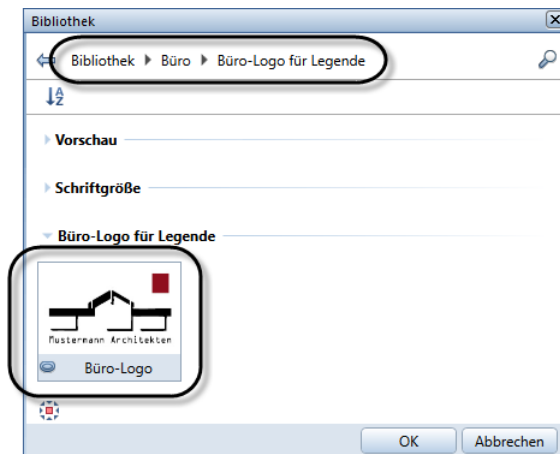
Die Zellenummerierung wird automatisch angepasst: Die Zellennummer der neu eingefügten Zelle wird auf die Nr. 27 geändert, sodass eine fortlaufende Nummerierung der Zellen gewährleistet ist.



- Bestätigen Sie die Meldung mit **OK**.
- Fügen Sie anstelle des gelöschten Grafikfeldes das als Symbol gespeicherte Pixelbild ein.
Klicken Sie dazu in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf **Ze-Ins**.
- Wählen Sie im Dialogfeld **Zellenbeschreibung** im Listenbereich **Zelle** den Zellentyp **Symbol** und bestätigen Sie mit **OK**.

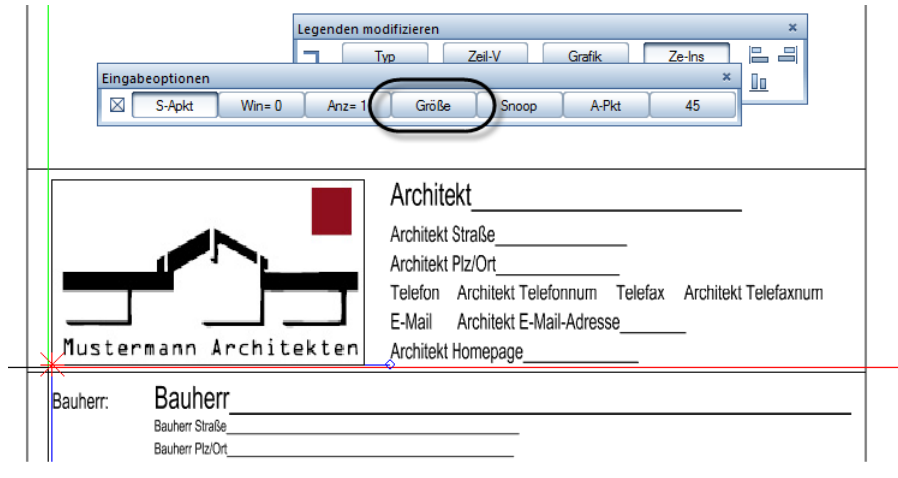


- Stellen Sie in der Palette **Bibliothek** den Ordner und die Symbolgruppe ein, in der das Pixelbild als Symbol abgelegt wurde, und doppelklicken Sie auf das Pixelbild.



7 Setzen Sie das Pixelbild an der gewünschten Stelle ab.

Falls notwendig können Sie die Größe des Pixelbildes anpassen, indem Sie in den Eingabeoptionen auf **Größe** klicken.



Planindex erweitern

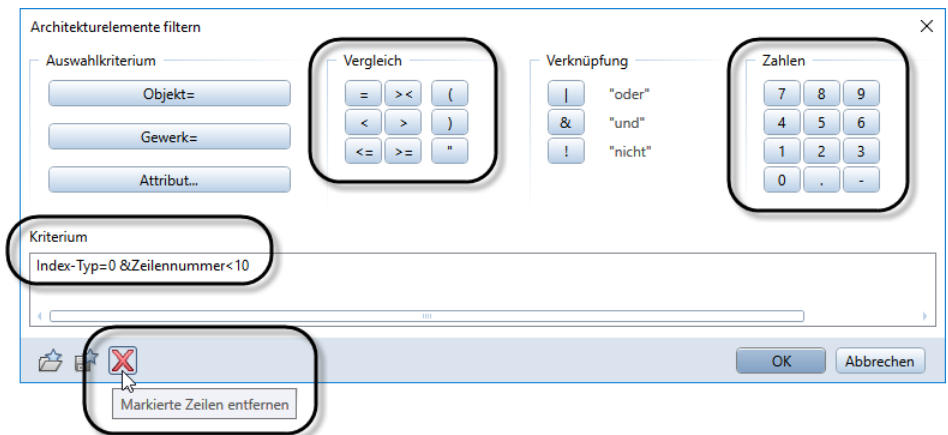
Der Planindex soll von 5 auf 10 Einträge erweitert werden.

So erweitern Sie den Planindex

➔ Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).

- 1 Klicken Sie in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf **Select**.
- 2 Klicken Sie in das Grafikfenster mit den Bestandteilen des Index.
Das Dialogfeld **Architekturelemente filtern** wird eingeblendet; unter **Kriterium** sehen Sie das aktuelle Auswahlkriterium des Index eingetragen.
- 3 Ändern Sie im Kriterium den Teil „Zeilennummer<5“ auf „Zeilennummer<10“.

Klicken Sie dazu 1x (!) auf **X Markierte Zeilen entfernen** und ergänzen Sie mit den Schaltflächen unter **Vergleich** und **Zahlen** das Kriterium.



- 4 Bestätigen Sie mit **OK**.

Im Index werden damit bis zu 10 Indexeinträge ausgegeben.

Reihenfolge der Indexeinträge umsortieren

Der dynamische Bereich einer Legende wird stets nach dem Inhalt der Zelle mit der niedrigsten Zellnummer sortiert. In allen Standard-Legendenvorlagen, die einen Index enthalten, ist dazu eine spezielle, in der abgesetzten Legende *nicht sichtbare* Zelle enthalten, über die die Indexeinträge sortiert werden.

Hinweis: Das Attribut „Index-ID“ wird programmintern mit einer linear aufsteigenden Nummerierung für jeden neu angelegten Indexeintrag belegt, ist also vom Benutzer nicht direkt beeinflussbar.

Als Auswahlkriterium wird dabei das Attribut „Index-ID“ verwendet, die Indexeinträge also in der chronologischen Reihenfolge ihrer Erzeugung sortiert. Dieses Auswahlkriterium soll nun dahingehend geändert werden, dass die Indexeinträge nach dem Datum (Eintrag in Spalte **Index-Datum** der Indextabelle) sortiert werden; als „letzter“ Index soll also nicht der zuletzt erzeugte Index, sondern derjenige mit dem neuesten Datum gewertet werden.

Gleichzeitig soll die Sortierfolge umgedreht werden, sodass der „letzte“ Eintrag im Planindex nicht mehr oben, sondern unten angeordnet ist.

So ändern Sie die Sortierung der Einträge im Planindex

- ➔ Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).
- 1 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legenden modifizieren** auf **Info**.
- 2 Klicken Sie im Grafikenfenster mit den Bestandteilen des Index im linken oberen Feld auf die mit „99“ beschriftete Zelle.

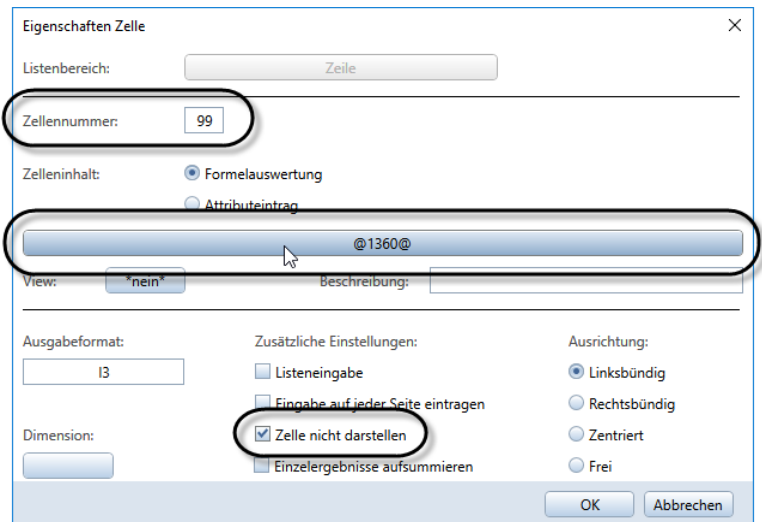


Das Dialogfeld **Eigenschaften Zelle** wird eingeblendet. Sie sehen, dass die Zelle tatsächlich die **Zellennummer** 99 und damit die niedrigste Nummer aller Zellen im Index trägt (vgl. nachfolgende Abbildung); die Indexeinträge werden demzufolge nach dieser Zelle sortiert.

Weiterhin ist unter **Zusätzliche Einstellungen** die Option **Zelle nicht darstellen** aktiviert, sodass die Zelle in den abgesetzten Legenden *nicht sichtbar* ist.

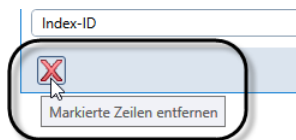
- 3 Ändern Sie das Auswahlkriterium der Zelle.

Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche unter **Zelleninhalt**.



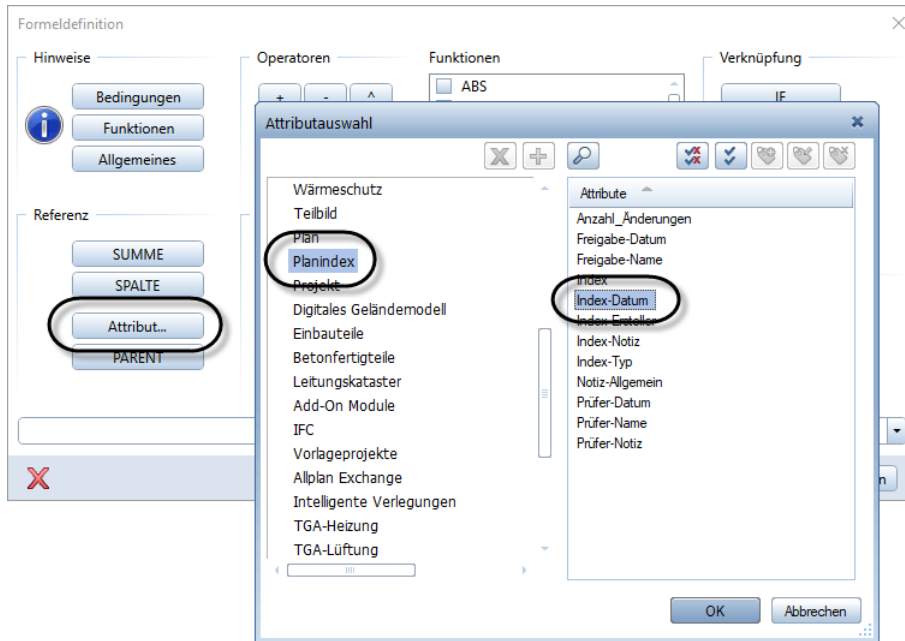
Im Dialogfeld **Formeldefinition** wird das aktuelle Auswahlkriterium angezeigt.

- 4 Löschen Sie das Auswahlkriterium mit **X Markierte Zellen entfernen**.

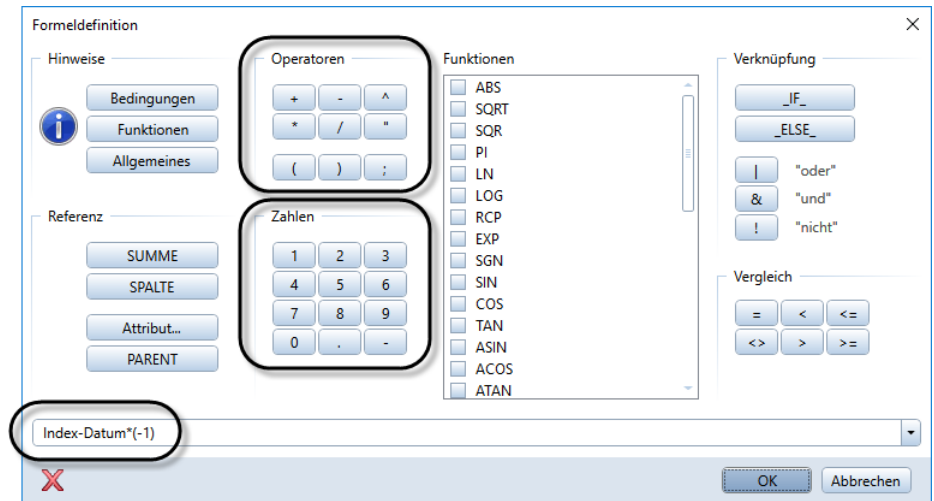


5 Definieren Sie das neue Auswahlkriterium.

Klicken Sie dazu unter **Referenz** auf **Attribut**, wählen Sie im Dialogfeld **Attributauswahl** in der Attributgruppe **Planindex** das Attribut **Index-Datum** und bestätigen Sie mit **OK**.



- 6 Drehen Sie die Sortierfolge um, indem Sie das Auswahlkriterium „Index-Datum“ mit dem Faktor „-1“ multiplizieren.
- Benützen Sie dazu die Schaltflächen unter **Operatoren** und **Zahlen**.



- 7 Bestätigen Sie die Dialogfelder **Formeldefinition** und **Eigenschaften Zelle** mit **OK**.
- 8 Beenden Sie die Funktion **Info** mit **ESC**.


Modifizierte Legendenvorlage speichern und umbenennen


Nach Abschluss der Modifikationen wird die geänderte Legendenvorlage gespeichert und mit einer aussagekräftigen Bezeichnung versehen.

So speichern Sie die geänderte Legendenvorlage

- ➔ Die Kopie der Legendenvorlage **Mit Logo, letzter Index oben** ist zur Bearbeitung geöffnet (siehe „Standard-Vorlage kopieren und öffnen“, S. 38).
 - ➔ In der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** ist *keine* Funktion aktiv.
- 1 Drücken Sie ESC.
 - 2 Wählen Sie im folgenden Dialogfeld die Option **speichern** und bestätigen Sie mit **OK**.
 - 3 Benennen Sie abschließend die geänderte Legendenvorlage um, z. B. in **10 Indizes, aktuellstes Datum u.** (siehe „Umbenennen von Legendenvorlagen“, S. 22).
-

Übung 3: Legendenvorlage neu definieren

Wie in den Übungen 1 und 2 ersichtlich, bietet Ihnen die Funktion  **Legenden modifizieren** erhebliche Vorteile im Hinblick auf die Verwaltung der Zellen, ihrer Eigenschaften sowie ihrer Auswertungs- und Sortierkriterien. Zur grafischen Gestaltung von Legenden hingegen lässt die Funktion nur wenig Spielraum.

Umgekehrt verhält es sich, wenn Sie Legendenvorlagen von Grund auf neu erstellen. Bei dieser Vorgehensweise stehen Ihnen zwar die legendenspezifischen Funktionalitäten nicht im gleichen Umfang bzw. mit dem gleichen Komfort zur Verfügung wie bei der Funktion  **Legenden modifizieren**, dafür aber nahezu uneingeschränkt alle 2D-Konstruktionsmöglichkeiten von Allplan.

Um Ihnen auch diesen Lösungsansatz näher zu bringen, wird in der folgenden Übung eine einfach aufgebaute Planlegende von Grund auf neu definiert.

BAUHERR		PROJEKT	ARCHITEKT
Dr. Karl Bauherr Im Bauherrenweg 16 12345 Auftragshausen k.bauherr@auftragshausen.com		Wohnhaus mit Garage Musterstraße 1 67891 Musterstadt EX-123-A	ALLPLAN ALLPLAN GmbH Konrad-Zuse-Platz 1 81829 München Tel. 0 89 / 92 7 93 - 0 eMail: info@allplan.com
Fred Maler		01.01.2018	Maßstab: 1:100
Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
1	01.01.2018	F. Maler	Änderung Gründungsdetail
2	01.01.2018	Max Maier	Korrektur Fenster Eingangsbereich
2a	01.01.2018	Max Maier	Änderung Brüstungshöhe
2b	01.01.2018	Max Maier	Änderung Fensterhöhe
3	01.01.2018	F. Maler	Verschieben Innenwände Wohnbereich
4	01.01.2018	F. Maler	Verschieben Treppenhaus

Dazu werden als erstes Rahmen und Einteilung des Plankopfs und des Indexbereichs konstruiert. Über die so entstandene Grundkonstruktion wird ein Raster von Hilfspunkten gelegt, das die Positionierung der Texte und Legendenzellen erleichtert.

Anschließend werden die fixen Beschriftungstexte sowie ein Büro-Logo in Form eines Pixelbilds eingefügt. Bis hierher sind sämtliche Arbeitsschritte aus dem normalen Planungsalltag bekannt.

Tipp: Fertig definierte Zellen könnten Sie auch aus bestehenden Legendenvorlagen übernehmen. Verfahren Sie hierzu, wie im Anhang unter „Legendenbestandteile aus anderen Legendenvorlagen übernehmen“ beschrieben.



Nun folgen die legendenspezifischen Arbeitsschritte: Die Definition der Zellen, die die Belegung der jeweiligen Plan- und Projektattribute auslesen und in die Legende einfügen, sowie die Definition einer Unterlegende und der Hauptlegende zur eigentlichen Legendenvorlage.

Wenn Sie diese Schritte beherrschen, können Sie auf dem gleichen Weg ausgefallenerere oder komplexere Layouts nicht nur für Planlegenden, sondern auch für andere Anwendungsbereiche realisieren.

Legendenrahmen zeichnen und beschriften

Für die Konstruktion und Beschriftung des Legendenrahmens werden ausschließlich grundlegende Funktionen aus den Aufgabenbereichen **Konstruieren** und **Beschriftung** benötigt.

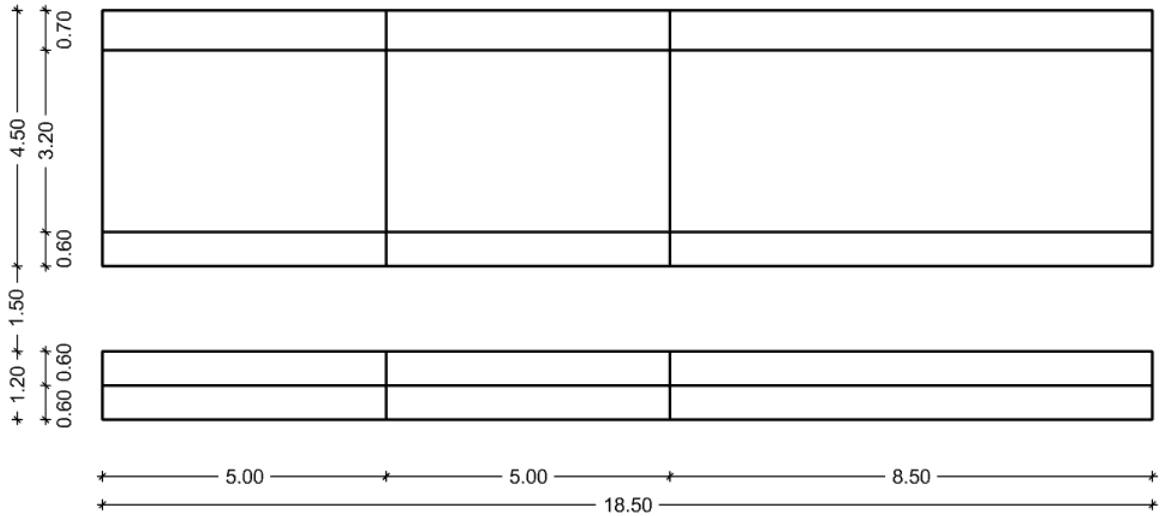
So zeichnen und beschriften Sie den Rahmen für die Planlegende


- ➔ Im aktuellen Grafikfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
- ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Konstruktion** angewählt.
- 1 Aktivieren Sie das Teilbild, auf dem Sie die Legendendefinition vornehmen möchten.
- 2 Kontrollieren Sie den  **Bezugsmaßstab** (dieser *muss* auf 1:100 eingestellt sein) sowie die Dimension für die Längeneingaben (nachfolgende Maßangaben sind in m angegeben).

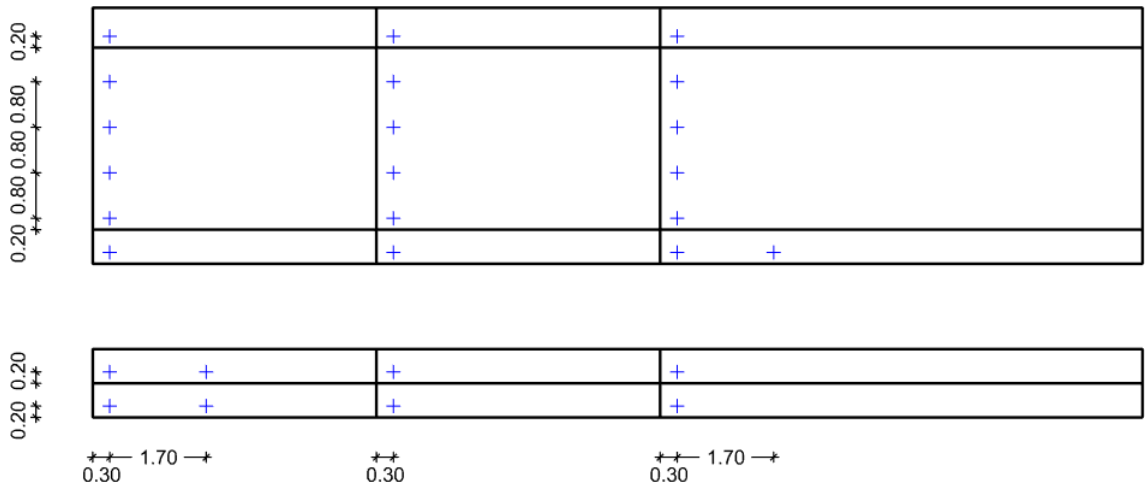
Wichtig!

Erstellen Sie Legendenvorlagen *immer* im Bezugsmaßstab 1:100! Nur dann ist gewährleistet, dass Legenden nach dem Absetzen auf dem Teilbild in jedem Bezugsmaßstab korrekt dargestellt werden.

- 3 Zeichnen Sie mit  **Linie** jeweils einen eigenen Rahmen für den Plankopf und den Planindex mit den angegebenen Maßen.



- 4 Legen Sie z. B. mit  **Einzelpunkt** ein Raster von Hilfspunkten, an denen die Beschriftungselemente abgesetzt werden sollen, auf den Layer **KO_HK** (hier z. B. im Abstand von $dX = 0,3\text{ m}$ und $dY = 0,2\text{ m}$ vom jeweiligen linken unteren Eckpunkt eines Feldes und $0,8\text{ m}$ Zeilenabstand im mittleren Bereich des Plankopfes).



- 5 Fügen Sie mit **A Text horizontal** die fixen Beschriftungstexte ein (hier z. B.: Überschriften im Plankopf in Arial 3,00 mm fett, alle übrigen Einträge in Arial 2,00 mm normal; Überschriften im Planindex in Arial 2,00 mm fett, alle übrigen Einträge in Arial 2,00 mm normal).

BAUHERR	PROJEKT	ARCHITEKT
+	+	+
+	+	+
+	+	ALLPLAN GmbH Konrad-Zuse-Platz 1 81829 München
+	+	Tel. 0 89 / 92 7 93 - 0 eMail: info@allplan.com
+	+	Maßstab: +

Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
+	+	+	+



Büro-Logo als Pixelbild einfügen

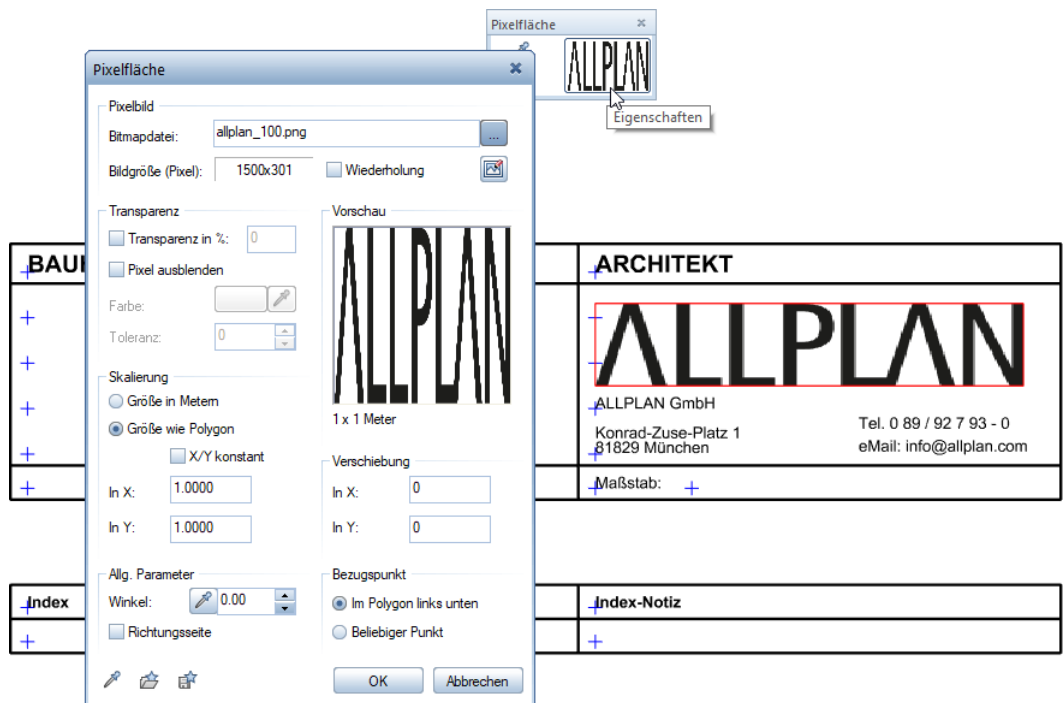
Tip: Möchten Sie stattdessen ein dynamisches Grafikfeld einsetzen, übernehmen Sie es aus einer bestehenden Legendenvorlage (vgl. „Legendbestandteile aus anderen Legendenvorlagen übernehmen“, S. 81).

Als Büro-Logo ist in diesem Beispiel ein fest in der Legendenvorlage verankertes Pixelbild vorgesehen. Im Gegensatz zu einem dynamischen Grafikfeld, wie es in den Standard-Legendenvorlagen „**Mit Logo ...**“ enthalten ist, reagiert ein statisch eingebettetes Grafikobjekt *nicht* auf die Einstellungen über die Definition Ihrer Bürodaten (vgl. „Büro-Logo in Standard-Planlegenden ändern“, S. 76).

Das hierfür vorgesehene Pixelbild wurde bereits im Vorfeld erzeugt, z. B. als Scan aus einem Briefkopf oder als Screenshot.

So fügen Sie ein Pixelbild in eine Legendenvorlage ein

- ➔ Im aktuellen Grafikenfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
 - ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Konstruktion** angewählt.
- 1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Pixelfläche** (Aufgabe **Konstruieren** -> Aufgabenbereich **2D-Objekte**).
 - 2 Klicken Sie ggf. in der Dialog-Symbolleiste **Pixelfläche** auf **Eigenschaften**.
 - 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Pixelfläche** das gespeicherte Pixelbild und fügen Sie es in der gewünschten Größe in den Entwurf ein.







Wichtig!

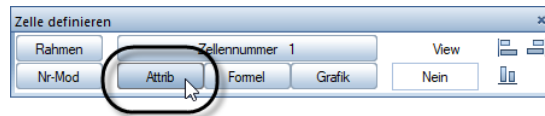
Da eine Legendenvorlage i.d.R. büroweit verwendet werden soll, muss auch die Bitmap-Datei büroweit verfügbar sein; beantworten Sie daher die Abfrage, ob das Pixelbild auch dem Büro-Ordner (Std\Design) hinzugefügt werden soll, mit **Ja**.

Legendenzellen definieren

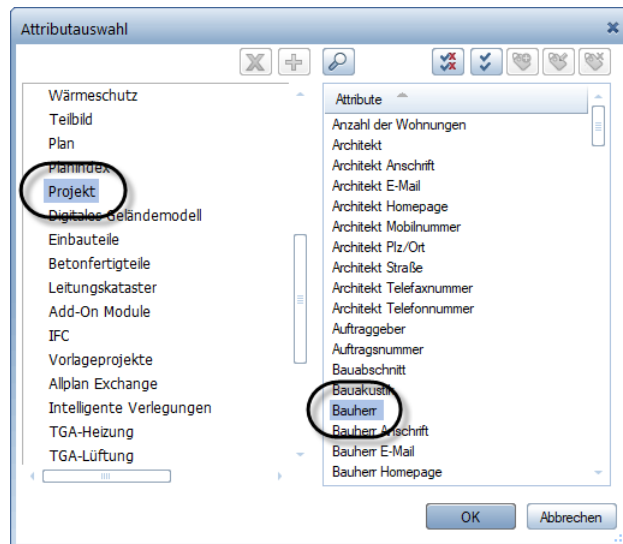
Definieren Sie nun die Zellen, die die Plan- und Projektattribute des aktuellen Planteilbildes auslesen.

So definieren Sie die Legendenzellen

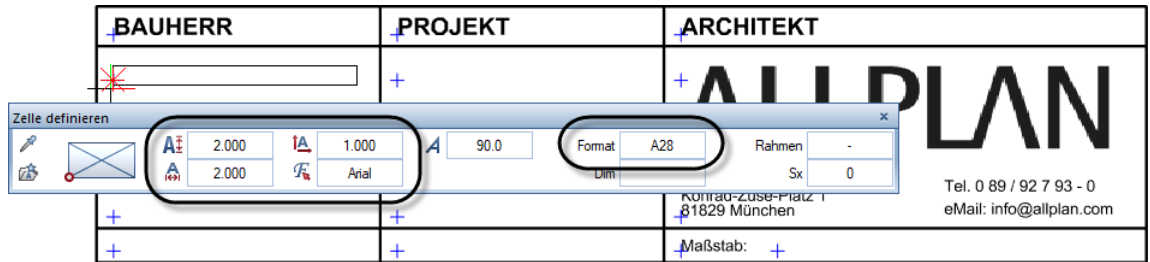
- Im aktuellen Grafikenfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
 - In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** angewählt.
- 1 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Zelle definieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
 - 2 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Zelle definieren** auf **Attrib.**



- 3 Wählen Sie im Dialogfeld **Attributauswahl** in der Attributgruppe **Projekt** das Attribut **Bauherr** und bestätigen Sie mit **OK**.



- Stellen Sie die Textparameter und das Zellenformat ein (hier z. B.: Arial 2,00 mm normal; Zellenformat alphanumerisch, Ausgabe von 28 Zeichen) und setzen Sie die Zelle an der dafür vorgesehenen Stelle ab.



Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
+	+	+	+

Tipp: Soll der Inhalt eines Attributs mehrzeilig ausgegeben werden, verfahren Sie wie im Anhang unter „Textattribut mehrzeilig ausgeben“ beschrieben.

- Wiederholen Sie die Schritte 2. bis 4., um die übrigen Zellen zu definieren.

Wichtig!

Beachten Sie dabei, dass die Zellen innerhalb eines Legenden- oder Unterlegendenbereichs *fortlaufend* nummeriert sein *müssen!* Die nächste Zelle des Plankopfs muss in unserem Beispiel somit die Zellennummer 2, die letzte Zelle die Zellennummer 11 erhalten. Besitzt eine Zelle irrtümlich eine falsche Zellennummer, können Sie dies mit **Nr-Mod** (Dialog-Symbolleiste **Zelle definieren**) korrigieren.



In Spalte **BAUHERR**:

Nr.	Attributgruppe	Attribut	Format
2	Projekt	Bauherr Straße	A28
3	Projekt	Bauherr PLZ/Ort	A28
4	Projekt	Bauherr E-Mail	A28

In Spalte **PROJEKT**:

Nr.	Attributgruppe	Attribut	Format
5	Projekt	Bauvorhaben	A28
6	Projekt	Bauvorhaben Straße	A28
7	Projekt	Bauvorhaben PLZ/Ort	A28
8	Projekt	Projektnummer	A28


Unterste Zeile des Plankopfs:

Nr.	Attributgruppe	Attribut	Format
9	Plan	Plan-Ersteller	A28
10	Allgemein	Aktuelles_Datum	D11
11	Plan	Maßstab	A28

Vergeben Sie für die vier Zellen im Planindex (= Unterlegende) die Zellennummern 100 – 103:

Nr.	Attributgruppe	Attribut	Format
100	Planindex	Index	A8
101	Planindex	Index-Datum	D11
102	Planindex	Index-Ersteller	A28
103	Planindex	Index-Notiz	A52

Der Entwurf für Ihre Legendenvorlage sollte nun folgendermaßen aussehen:

BAUHERR	PROJEKT	ARCHITEKT
Bauherr _____	Bauvorhaben _____	 ALLPLAN GmbH Konrad-Zuse-Platz 1 81829 München Tel. 0 89 / 92 7 93 - 0 eMail: info@allplan.com
Bauherr Straße _____	Bauvorhaben Straße _____	
Bauherr Plz/Ort _____	Bauvorhaben Plz/Ort _____	
Bauherr E-Mail _____	Projektnummer _____	
Plan-Ersteller _____	01.01.2018	Maßstab: Maßstab _____




Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
Index	01.01.2018	Index-Ersteller _____	Index-Notiz _____

Unterlegende definieren


Die Definition der Legendenvorlage erfolgt in zwei Schritten: Zunächst wird der Planindex als Unterlegende definiert; während der anschließenden Definition der Hauptlegende wird diese Unterlegende in die eigentliche Hauptlegende eingebettet.

Tipp: Haben Sie eine fertige Unterlegende vorliegen, die Sie in eine Hauptlegende einbetten möchten, entfällt dieser Schritt; sie verfahren in diesem Fall, wie nachfolgend unter „Hauptlegende definieren“ beschrieben.

So definieren Sie eine Unterlegende

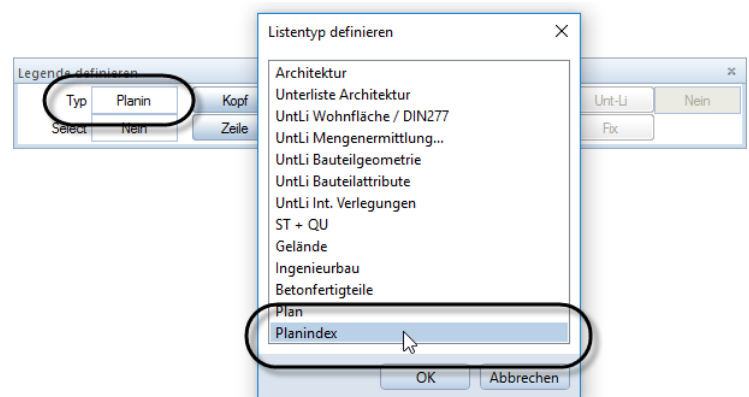
- ➔ Im aktuellen Grafikfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
- ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** ausgewählt.

- 1 Blenden Sie die Hilfskonstruktionen aus, indem Sie den Layer **KO_HK** unsichtbar schalten.
- 2 Definieren Sie nun die Legendenvorlage.

Klicken Sie dazu in der **Actionbar** auf  **Legende definieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).

- 3 Da die Definition einer Legendenvorlage grundsätzlich mit der untersten Hierarchiestufe beginnen muss, definieren Sie zunächst den Index als Unterlegende.

Klicken Sie dazu in der Dialog-Symbolleiste **Legende definieren** auf das Eingabefeld **Typ** und dann im Dialogfeld **Listentyp definieren** auf den Eintrag **Planindex**.



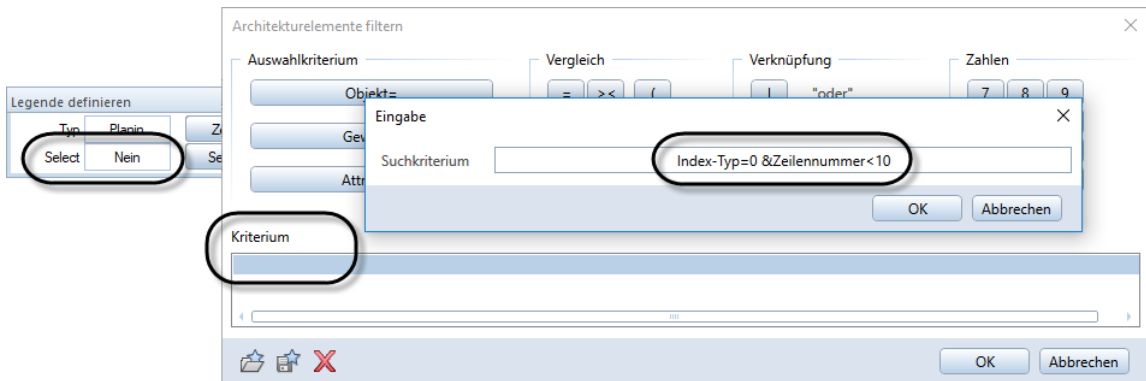
- 4 *Nur, wenn im Index z. B. bestimmte Indextypen oder eine maximale Anzahl von Indexeinträgen enthalten sein sollen:*

Klicken Sie auf das Eingabefeld **Select** und im Dialogfeld **Architekturelemente filtern** auf die Eingabezeile unter **Kriterium**.

Geben Sie dann im Dialogfeld **Eingabe** das Select-Kriterium ein (mehrere Select-Kriterien mit Leerzeichen und „&“ aneinanderfügen) und bestätigen Sie beide Dialogfelder mit **OK**.

Beispiele für indextypische Select-Kriterien:

- sollen nur Haupt-Indizes enthalten sein: **Index-Typ=0**
- sollen max. 10 Indizes enthalten sein: **Zeilennummer<10**



5 Definieren Sie den Kopf der Unterlegende.

Klicken Sie dazu in der Dialog-Symboleiste **Legende definieren** auf das Eingabefeld **Kopf** und ziehen Sie über dem Tabellenkopf des Index einen Aktivierungsrahmen auf.

BAUHERR	PROJEKT	ARCHITEKT
Bauherr _____	Bauvorhaben _____	<p>ALLPLAN GmbH Konrad-Zuse-Platz 1 81829 München Tel. 0 89 / 92 7 93 - 0 eMail: info@allplan.com</p>
Bauherr Straße _____	Bauvorhaben Straße _____	
Bauherr Plz/Ort _____	Bauvorhaben Plz/Ort _____	
Bauherr E-Mail _____	Projektummer _____	
_____	_____	

Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
Index _____	01.01.2018	Index-Ersteller _____	Index-Notiz _____

Legende definieren

Typ	Planin	Kopf	Nein	Zwi-Su	Nein	Unt-Li	Nein
Select	Nein	Zelle	Nein	Summe	Nein	Fix	

6 Definieren Sie die Zeile der Unterlegende.

Klicken Sie dazu in der Dialog-Symboleiste **Legende definieren** auf das Eingabefeld **Zelle** und ziehen Sie über der Tabellenzeile des Index einen Aktivierungsrahmen auf.

BAUHERR	PROJEKT	ARCHITEKT
Bauherr _____	Bauvorhaben _____	<p>ALLPLAN GmbH Konrad-Zuse-Platz 1 81829 München Tel. 0 89 / 92 7 93 - 0 eMail: info@allplan.com</p>
Bauherr Straße _____	Bauvorhaben Straße _____	
Bauherr Plz/Ort _____	Bauvorhaben Plz/Ort _____	
Bauherr E-Mail _____	Projektummer _____	
_____	_____	

Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
Index _____	01.01.2018	Index-Ersteller _____	Index-Notiz _____

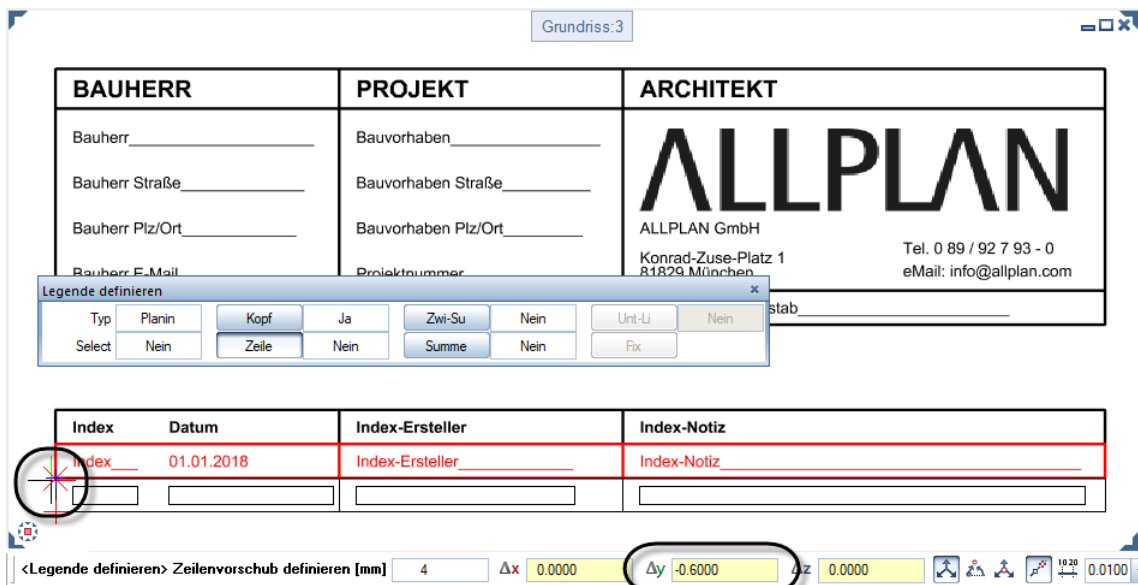
Legende definieren

Typ	Planin	Kopf	Ja	Zwi-Su	Nein	Unt-Li	Nein
Select	Nein	Zelle	Nein	Summe	Nein	Fix	

- 7 Definieren Sie den Zeilenvorschub für die einzelnen Indexeinträge.

Die Indexzeilen sollen nach unten aufgefüllt werden. Da sich der Transportpunkt für die Zeilenvorschau am unteren Rand der Min-Max-Box befindet, lässt sich die Zeile in diesem Fall nicht so ohne weiteres exakt platzieren.

Verschieben Sie daher den Transportpunkt um eine Zeilenhöhe (0,60 m) nach oben, indem Sie ihren negativen Wert unter **dY** angeben, und setzen Sie die Zeilenvorschau an der linken unteren Ecke der bestehenden Indexzeile ab.



- 8 Für die Unterlegende sind damit alle Elemente aufgenommen. **Select**, **Zwischensumme**, **Summe** und **Unterliste** werden hier nicht benötigt.

Schließen Sie die Definition der Unterlegende ab, indem Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legende definieren** auf **Fix** klicken.



- 9 Wählen Sie als Speicherort unter **Verzeichnis** den Eintrag **Büro**.

Wichtig!

Legenden, die als Unterlegenden in andere Legenden eingebunden werden sollen, *müssen* sich im Ordner **Büro** befinden! Nur aus diesem Ordner können bei der Legendendefinition Unterlegenden ausgewählt werden.

- 10 Geben Sie für **Datei** und **Liste** eine Bezeichnung Ihrer Wahl an und bestätigen Sie mit **OK**.





Die Funktion  **Legende definieren** bleibt aktiv.

Hinweis: Eine einmal definierte Unterlegende kann in beliebig viele andere Unter- oder Hauptlegenden eingebettet werden. Bedenken Sie aber, dass sich Änderungen an einer eingebetteten Unterlegende durch alle Legenden ziehen, in die diese eingebettet ist.

Hauptlegende definieren

Definieren Sie nun die nächsthöhere Hierarchiestufe der Legende; da die Planlegende nur aus zwei Hierarchiestufen besteht, ist dies zugleich die Hauptlegende.

So definieren Sie eine Hauptlegende

- ➔ Im aktuellen Grafikfenster ist die Grundrissdarstellung eingestellt.
 - ➔ In der **Actionbar** ist die Rolle  **Architektur**,  **Ingenieurbau** oder  **Konstruktion** ausgewählt.
 - ➔ Die Funktion  **Legende definieren** ist noch aktiv.
- 1 Klicken Sie in der Dialog-Symboleiste **Legende definieren** auf das Eingabefeld **Typ** und wählen Sie den Eintrag **Plan**.

- Klicken Sie auf **Zelle** und aktivieren Sie den gesamten Plankopf (*ohne* den Indexbereich!).

Index	Datum	Index-Ersteller	Index-Notiz
Index__	01.01.2018	Index-Ersteller_____	Index-Notiz_____

- Setzen Sie die Zeilenvorschau deckungsgleich mit dem Plankopf (*nicht* mit dem Indexbereich!) ab.

Oder:

Geben Sie in der Dialogzeile den Zeilenvorschub mit **0** an.

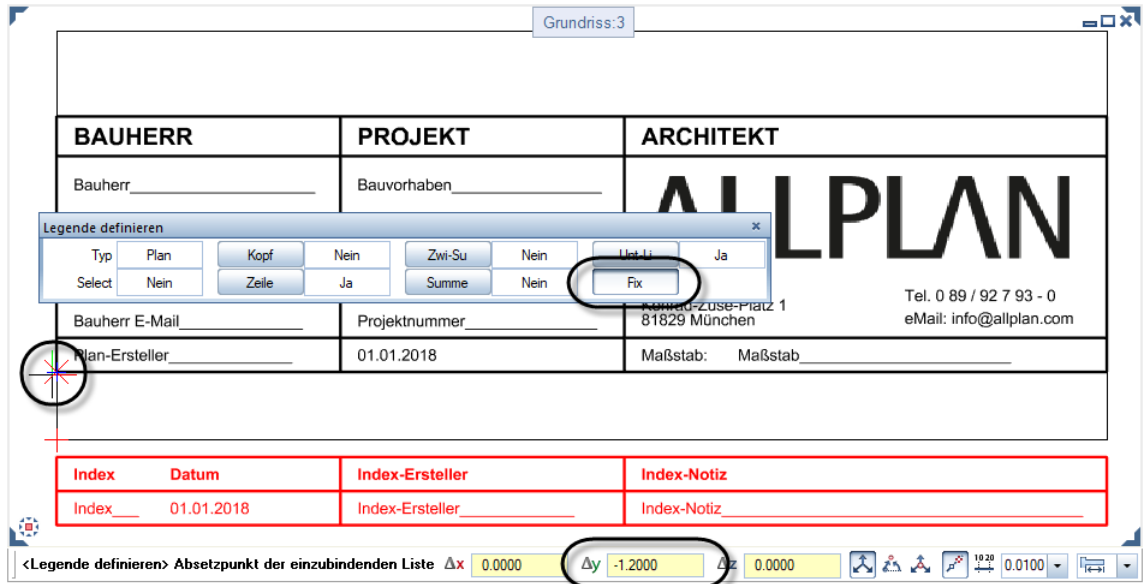
- Klicken Sie auf **Unt-Li**, wählen Sie die von Ihnen erzeugte Unterlegende (= Planindex) und bestätigen Sie mit **OK**.
- Select, Kopf, Zwischensumme** und **Summe** werden hier nicht benötigt.

Schließen Sie die Definition der Legendenvorlage ab, indem Sie in der Dialog-Symbolleiste **Legende definieren** auf **Fix** klicken.

- Platzieren Sie die eingebettete Unterlegende (= Planindex).


Der Planindex soll direkt an den unteren Rand des Plankopfs anschließen und nach unten aufgefüllt werden. Auch jetzt befindet sich der Transportpunkt für die Zeilenvorschau am unteren Rand der Min-Max-Box.


Verschieben Sie daher den Transportpunkt um die Höhe des Index (1,20 m) nach oben, indem Sie ihren negativen Wert unter **dY** angeben, und setzen Sie die Zeilenvorschau an der linken unteren Ecke des Plankopfs (*nicht* des Indexbereichs!) ab.



- Wählen Sie als Speicherort unter **Verzeichnis** den Eintrag **Büro** und als **Datei** (unabhängig vom Dateinamen) die Nummer **7**.

Wichtig!

Legenden, die als Planlegenden identifiziert werden sollen, *müssen* sich in der Datei **7** befinden! Nur aus dieser Datei können mit der Funktion  **Legende, Plankopf** Legenden ausgewählt werden (siehe „Funktionsspezifische Legendenvorlagen“, S. 8).

- Wählen Sie unter **Liste** einen Speicherplatz, geben Sie der Legendenvorlage eine Bezeichnung und bestätigen Sie mit **OK**.
- Beenden Sie die Funktion  **Legende definieren** mit **ESC**.

Übung 4: Abgesetzte Legenden modifizieren






Auf einem Teilbild oder Plan bereits abgesetzte Legenden können auch nachträglich noch modifiziert werden. Entscheidend für den Umfang der Änderungsmöglichkeiten ist, ob die Legende als statische oder assoziative Legende abgesetzt wurde (siehe „Statische und dynamische (= assoziative) Legenden“, S. 8).

Wurde eine Legende als *statische* Legende abgesetzt, handelt es sich bei ihren Bestandteilen von vorne herein um reine 2D-Konstruktionselemente. Diese können uneingeschränkt mit den herkömmlichen 2D-Modifikationsfunktionen bearbeitet werden.






Bei *assoziativen* Legenden hingegen handelt es sich um integrierte Objekte, die mit den herkömmlichen Modifikationsfunktionen *nicht* bearbeitet werden können. Bei ihnen beschränken sich die möglichen Änderungen auf Seitenumbruch, Position und Größe der Legende. Alle anderen Änderungen sind nur über eine Modifikation der verwendeten Legendenvorlage (mit anschließendem erneuten Absetzen auf dem Teilbild/Plan) oder nach Auflösen der Legende (Verlust der Assoziativität) möglich.

In dieser Übung soll zunächst eine abgesetzte assoziative Legende skaliert werden. Für eine weitere assoziative Legende wird ein Seitenumbruch festgelegt und die Legende abschließend zur Veranschaulichung aufgelöst, sodass ihre Bestandteile wie normale Konstruktionselemente behandelt werden können.

Legende skalieren

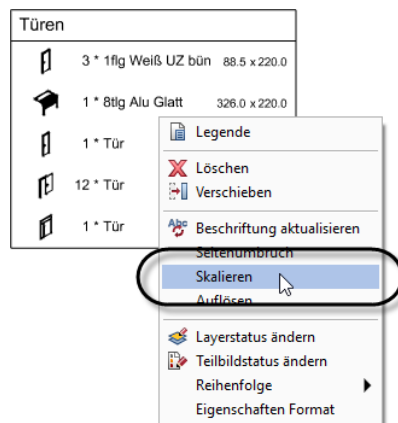
Türen		
	3 * 1flg Weiß UZ bün	88.5 x 220.0
	1 * 8tlg Alu Glatt	326.0 x 220.0
	1 * Tür	76.0 x 220.0
	12 * Tür	88.5 x 220.0
	1 * Tür	188.5 x 275.0

→

Türen		
	3 * 1flg Weiß UZ bün	88.5 x 220.0
	1 * 8tlg Alu Glatt	326.0 x 220.0
	1 * Tür	76.0 x 220.0
	12 * Tür	88.5 x 220.0
	1 * Tür	188.5 x 275.0

So skalieren Sie eine abgesetzte Legende

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Legende und dann im Kontextmenü auf **Skalieren**.








2 Zoomfaktor






Geben Sie in der Dialogzeile einen Zoomfaktor an, um den die Legende verkleinert (Zoomfaktor < 1) bzw. vergrößert (Zoomfaktor > 1) werden soll.

Oder:

Klicken Sie für die untere Kante der Legende (bzw. im *Planlayout* die *obere* Kante) einen Punkt an, auf den die Höhe der Legende skaliert werden soll (das Verhältnis Breite/Höhe bleibt beim Skalieren konstant, sodass sich die Breite der skalierten Legende automatisch ergibt).

Türen		
	3 * 1flg Weiß UZ bün	88.5 x 220.0
	1 * 8tlg Alu Glatt	326.0 x 220.0
	1 * Tür	76.0 x 220.0
	12 * Tür	88.5 x 220.0
	1 * Tür	188.5 x 275.0

Die Legende wird entsprechend skaliert:

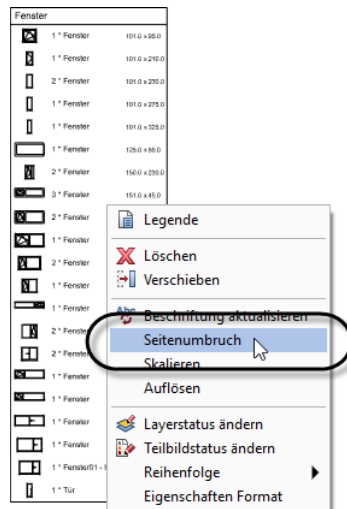
Türen		
	3 * 1flg Weiß UZ bün	88.5 x 220.0
	1 * 8tlg Alu Glatt	326.0 x 220.0
	1 * Tür	76.0 x 220.0
	12 * Tür	88.5 x 220.0
	1 * Tür	188.5 x 275.0

Seitenumbruch festlegen

Fenster			Fenster			Fenster		
	1 * Fenster	101.0 x 95.0		1 * Fenster	101.0 x 95.0		3 * Fenster	151.0 x 45.0
	1 * Fenster	101.0 x 210.0		1 * Fenster	101.0 x 210.0		2 * Fenster	151.0 x 63.5
	2 * Fenster	101.0 x 230.0		2 * Fenster	101.0 x 230.0		1 * Fenster	213.5 x 95.0
	1 * Fenster	101.0 x 275.0		1 * Fenster	101.0 x 275.0		2 * Fenster	238.5 x 140.0
	1 * Fenster	101.0 x 325.0		1 * Fenster	101.0 x 325.0		1 * Fenster	238.5 x 210.0
	1 * Fenster	125.0 x 55.0		1 * Fenster	125.0 x 55.0		1 * Fenster	262.5 x 55.0
	2 * Fenster	150.0 x 230.0		2 * Fenster	150.0 x 230.0		2 * Fenster	262.5 x 230.0
	3 * Fenster	151.0 x 45.0		3 * Fenster	151.0 x 45.0		2 * Fenster	326.0 x 275.0
	2 * Fenster	151.0 x 63.5		2 * Fenster	151.0 x 63.5		1 * Fenster	338.5 x 95.0
	1 * Fenster	213.5 x 95.0		1 * Fenster	213.5 x 95.0		1 * Fenster	376.0 x 95.0
	2 * Fenster	238.5 x 140.0		2 * Fenster	238.5 x 140.0		1 * Fenster	601.0 x 210.0
	1 * Fenster	238.5 x 210.0		1 * Fenster	238.5 x 210.0		1 * Fenster	601.0 x 325.0
	1 * Fenster	262.5 x 55.0		1 * Fenster	262.5 x 55.0		1 * Fenster01 - bode	426.0 x 275.0
	2 * Fenster	262.5 x 230.0		2 * Fenster	262.5 x 230.0		1 * Tür	101.0 x 275.0
	2 * Fenster	326.0 x 275.0						
	1 * Fenster	338.5 x 95.0						
	1 * Fenster	376.0 x 95.0						
	1 * Fenster	601.0 x 210.0						
	1 * Fenster	601.0 x 325.0						
	1 * Fenster01 - bode	426.0 x 275.0						
	1 * Tür	101.0 x 275.0						

So legen Sie den Seitenumbruch für eine abgesetzte Legende fest

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Legende und dann im Kontextmenü auf **Seitenumbruch**.

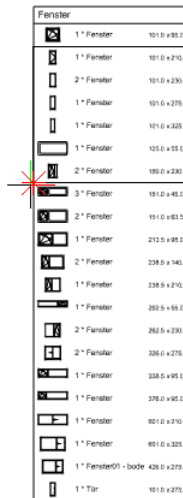


2 *Neuen Seitenumbruch festlegen*

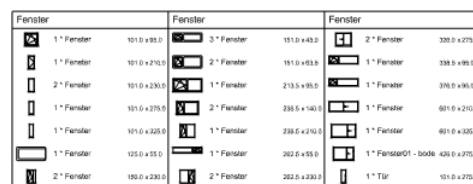
Geben Sie die Anzahl der Zeilen (= Zellen) ein, nach denen jeweils ein Seitenumbruch erfolgen soll.

Oder:

Klicken Sie an die Stelle der Legende, an der der erste Seitenumbruch erfolgen soll.



Die Legende wird umgebrochen:



3 Vervollständigen Sie die nach dem Seitenumbruch unvollständige untere Rahmenlinie der Legende mit Linie.

Assoziative Legende auflösen

Jede assoziative Legende kann in ihre konstruktiven Bestandteile (Texte, Linien, Pixelflächen usw.) aufgelöst werden. Da sämtliche Zellen und Felder dabei in einfache Texte umgewandelt werden, geht dadurch allerdings auch die Assoziativität zum Teilbild oder Plan verloren. Die aktuelle Planungssituation des Teilbilds/Plans wird somit „eingefroren“.

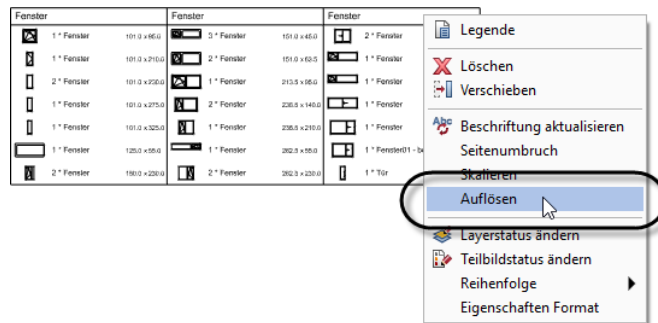
Die einzelnen Bestandteile der (ehemaligen) Legende können anschließend mit den herkömmlichen 2D-Funktionen bearbeitet werden.

ACHTUNG!

Ist eine Legende einmal aufgelöst, kann eine Assoziativität zu den Elementen des Teilbilds oder Plans *nicht* wiederhergestellt werden.

So lösen Sie eine abgesetzte assoziative Legende auf

- 1 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Legende und dann im Kontextmenü auf **Auflösen**.



Die Legende wird ohne weitere Sicherheitsabfrage aufgelöst.

- 2 Bearbeiten und ergänzen Sie die Legende mit den 2D-Konstruktions- und 2D-Modifikationsfunktionen.

Anhang

Hier finden Sie einige typische Problemstellungen behandelt, die den Rahmen der Übungen sprengen würden. An den entsprechenden Stellen wird jedoch auf den jeweiligen Kontext verwiesen, in dem eine Problemstellung in der Praxis auftreten könnte.

Büro-Logo in Standard-Planlegenden ändern

In den Standard-Legendenvorlagen „**Mit Logo ...**“ und „**Architekt ausführlich**“ ist ein Grafikfeld enthalten, das das als aktuelles Büro-Logo definierte Pixelbild in die abzusetzende Legende einbettet. Dieses Grafikfeld kann nicht unmittelbar verändert werden.

Möchten Sie in Ihren Legenden anstelle des als Standard enthaltenen Allplan Logos Ihr eigenes Büro-Logo verwenden, ändern Sie dies an zentraler Stelle über die Definition Ihrer Bürodaten.

Kontext:

In Übung 2 finden Sie beschrieben, wie Sie das dynamische Grafikfeld durch eine eigenständige Grafik ersetzen.

Tipp: Blenden Sie dazu die Menüleiste mit der ALT-TASTE temporär ein.

Hinweis: Diese Änderung wirkt sich auch auf die Reports aus, in die das Büro-Logo ebenfalls eingebettet ist. Möchten Sie das Logo ausschließlich in einer der oben genannten Planlegenden ändern, müssen Sie das dort enthaltene Grafikfeld durch eine fest in der Legendenvorlage verankerte Grafik ersetzen.

So ändern Sie die Definition des Büro-Logos

- 1 Klicken Sie im Menü **Extras** auf **Definitionen**.
- 2 Klicken Sie im Dialogfeld **Definitionen** auf den Eintrag **Büroname und Adresse**.
- 3 Bestätigen Sie in der Dialog-Symbolleiste **Eingabe** die vorhandenen Einträge für **Büroname**, **Büroadresse**, **Bürotelefonnummer** und **Büro E-Mail** jeweils mit **OK**.
- 4 Wählen Sie im Dialogfeld **LOGO Auswahl** Ihr Pixelbild und klicken Sie auf **Öffnen**.

Wichtig!

Das Logo muss im PNG-, JPG- oder BMP-Format in den original zu verwendenden Abmessungen vorliegen.

Textattribut mehrzeilig ausgeben

Kontext:

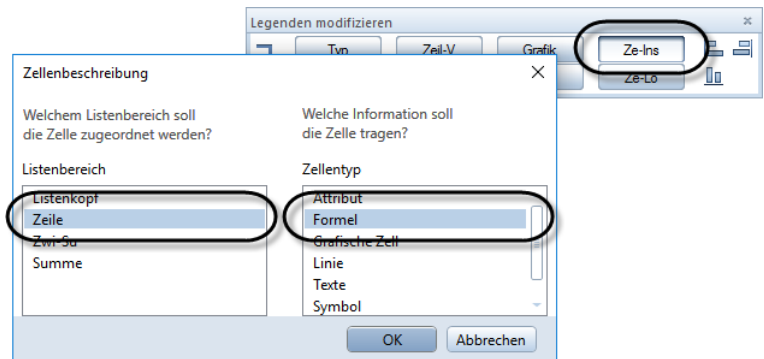
In Übung 2 soll das Projektattribut „Bauvorhaben Allgemeines“ vollständig und somit 2-zeilig ausgegeben werden.

Innerhalb einer Zelle kann kein Zeilenumbruch definiert werden. Soll ein Textattribut mehrzeilig ausgegeben werden, ist daher die normale Attributauswertung nicht ausreichend. In diesem Fall muss der Inhalt des Textattributes über eine Formelauswertung auf mehrere Zellen verteilt werden.

So definieren Sie ein mehrzeiliges Textattribut

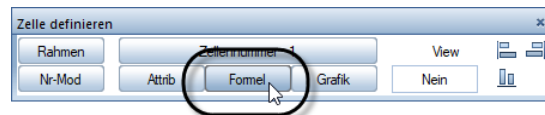
- 1 Definieren Sie für die erste Zeile des Attributs eine Zelle.

Wenn Sie eine bestehende Legende modifizieren (vgl. Übung 2): Klicken Sie in der Dialog-Symboleiste **Legenden modifizieren** auf **Ze-Ins**, wählen Sie dann im Dialogfeld **Zellenbeschreibung** im Listenbereich **Zelle** den Zellentyp **Formel** und bestätigen Sie mit **OK**.



Oder:

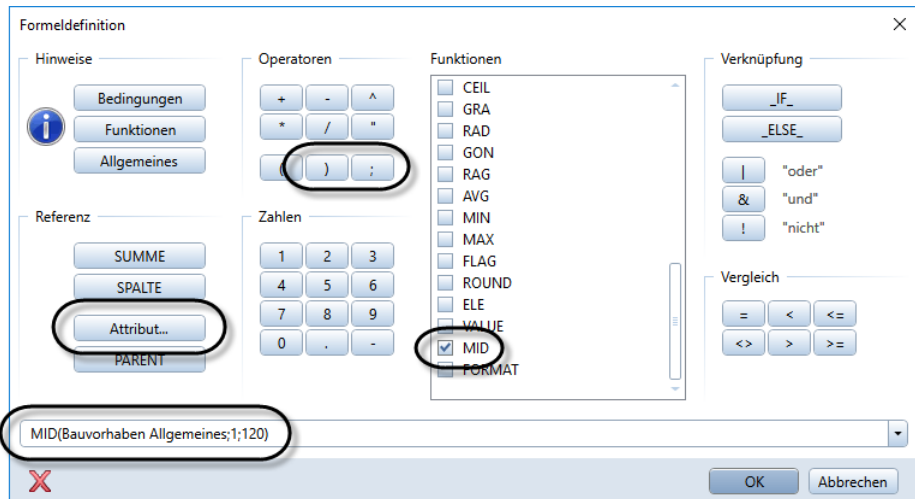
Wenn Sie eine Legende neu aufbauen (vgl. Übung 3): Klicken Sie in der **Actionbar** auf **Zelle definieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**) und dann in der Dialog-Symboleiste **Zelle definieren** auf **Formel**.



- 2 Setzen Sie im Dialogfeld **Formeldefinition** die Formel für die Auswertung zusammen (hier z. B. sollen in einer ersten Zeile die ersten 120 Zeichen des Attributs „Bauvorhaben Allgemeines“ ausgegeben werden):

MID(Bauvorhaben Allgemeines;1;120)

- Aktivieren Sie unter **Funktionen** den Eintrag **MID**.
- Klicken Sie unter **Referenz** auf **Attribut** und wählen Sie das gewünschte Attribut.
- Klicken Sie unter **Operatoren** auf das Semikolon ; und geben Sie die Stelle des Zeichens in der Attributbelegung ein, mit dem die Zeile beginnen soll.
- Setzen Sie erneut ein Semikolon ; und geben Sie die Anzahl der Zeichen aus der Attributbelegung ein, die in der Zeile ausgegeben werden soll.
- Schließen Sie die Definition mit dem **Operator** Klammer zu) und bestätigen Sie mit **OK**.




- 3 Stellen Sie die übrigen Parameter für die Zelle ein (stimmen Sie insbesondere das **Format** auf die Anzahl der auszugebenden Zeichen ab) und setzen Sie die Zelle ab.


- 4 Definieren Sie nun für die zweite Zeile des Attributs auf die gleiche Weise eine weitere Zelle.

Im Unterschied zur Zelle für die erste Zeile enthält die Formel für die Auswertung nun als Startzeichen die dem letzten Zeichen der vorhergehenden Zeile folgende Stelle (hier z. B. sollen in einer zweiten Zeile die Zeichen 121-240 des Attributs „Bauvorhaben Allgemeines“ ausgegeben werden):

MID(Bauvorhaben Allgemeines;121;120)

- 5 Stellen Sie auch für diese Zelle die übrigen Parameter ein (z. B. indem Sie diese mit  **Parameter übernehmen** von der ersten Zelle übernehmen) und setzen Sie die zweite Zelle mit dem gewünschten Zeilenabstand unterhalb der Ersten ab.
- 6 Verfahren Sie bei Bedarf mit weiteren Zeilen auf die gleiche Weise.

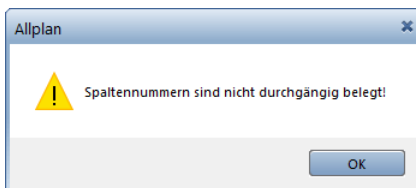
Zellennummerierung prüfen oder ändern

Für das fehlerfreie Funktionieren einer Legende ist eine durchgängige Nummerierung ihrer Zellen erforderlich. Wenn Sie eine bestehende Legende über die Funktion  **Legenden modifizieren** bearbeiten, wird die Zellennummerierung beim Löschen oder Einfügen von Zellen automatisch abgeglichen (siehe Übung 2 unter „Büro-Logo aus Symbolbibliothek einsetzen“, S. 44).

Kontext:





In Übung 3 könnte diese Meldung beim Definieren der Zeilen für die Unter- oder die Hauptlegende eingeblendet werden.

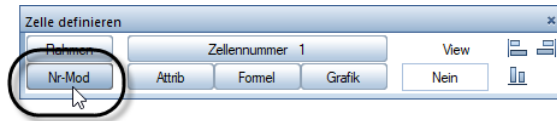
Anders verhält es sich bei der Neudefinition einer Legende aus den auf einem Teilbild abgesetzten Legendenbestandteilen. Ist hier eine durchgängige Nummerierung nicht gegeben, erhalten Sie beim Versuch, die Legendenzeile zu definieren, eine entsprechende Meldung.




In diesem Fall muss die Nummerierung der Zellen überprüft und ggf. händisch korrigiert werden.

So prüfen oder korrigieren Sie die Nummer einer Zelle

- Sie haben mit  **Zelle definieren** mehrere Zellen als Legendenbestandteile auf einem Teilbild abgesetzt.
- Sie haben die Funktion  **Legende definieren** aktiviert und versucht, mit **Zeile** die Legendenzeile zu definieren.
- 1 Beenden Sie die Funktion  **Legende definieren** mit ESC.
- 2 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Zelle definieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).
- 3 Klicken Sie in der Dialog-Symbolleiste **Zelle definieren** auf **Nr-Mod**.



- 4 Klicken Sie auf die Zelle, deren Nummer Sie prüfen oder ändern möchten.
Die aktuelle Zellennummer wird in der Dialogzeile angezeigt.
 - 5 Doppelklicken Sie auf die nächste Zelle, deren Nummer Sie prüfen möchten.
Oder:
Ändern Sie die Zellennummer und bestätigen Sie mit der EINGABETASTE.
 - 6 Beenden Sie die Funktion  **Zelle definieren** mit ESC.
-

Legendenbestandteile aus anderen Legendenvorlagen übernehmen

Kontext:

In Übung 3 könnten Sie auf diese Weise auch Zellen bestehender Legenden-vorlagen verwenden, wie z. B. das dynamische Grafik-feld für das Büro-Logo.

Bauen Sie eine Legendenvorlage vollständig neu auf, können Sie geeignete Bestandteile auch aus anderen Legendenvorlagen übernehmen.


Dazu setzen Sie sämtliche Bestandteile der ausgesuchten Legendenvorlage(n) auf dem Teilbild ab, auf dem Sie Ihre eigene Legendenvorlage bearbeiten. Anschließend übernehmen Sie die geeigneten Bestandteile in Ihre eigene Legendenvorlage und löschen die überflüssigen Bestandteile.

So übernehmen Sie Bestandteile einer bestehenden Legendenvorlage auf ein Teilbild

- 1 *Nur, wenn Sie Bestandteile einer Standard-Legendenvorlage verwenden möchten:*


Kopieren Sie die Legendenvorlage aus dem Ordner **Standard** in einen Ordner, in dem Änderungen erlaubt sind (z. B. den Ordner **Büro**).

Verwenden Sie dazu die Funktion  **Beschriftungsbilder, Legenden verwalten** (vgl. „Kopieren von Legendenvorlagen“, S. 18).

- 2 Aktivieren Sie das Teilbild, auf dem Sie die Legendendefinition vornehmen möchten, und stellen Sie die Grundrissdarstellung ein.
- 3 Kontrollieren Sie den  **Bezugsmaßstab**; dieser *muss* auf 1:100 eingestellt sein.

Wichtig!

Erstellen Sie Legenden *immer* im Bezugsmaßstab 1:100! Nur dann werden die Legenden beim Absetzen auf dem Teilbild in jedem Bezugsmaßstab korrekt dargestellt.

- 4 Klicken Sie in der **Actionbar** auf  **Legenden modifizieren** (Aufgabe **Benutzerobjekte** -> Aufgabenbereich **Label**).

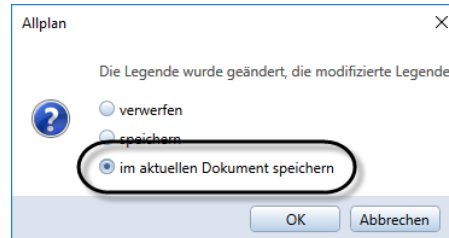
5 Wählen Sie im Dialogfeld **Pfad einstellen** den Ordner, in dem sich die Legendenvorlage mit den gewünschten Bestandteilen befindet (z. B. **Büro**).

6 Stellen Sie im Dialogfeld **Dateneingabe** die Legendendatei ein, markieren Sie die Legendenvorlage und klicken Sie auf **OK**.

Die Bestandteile der Legendenvorlage werden in einem oder mehreren Grafikfenstern dargestellt.

7 Übernehmen Sie die Bestandteile der Legendenvorlage unverändert auf das Teilbild.

Drücken Sie dazu ESC, wählen Sie im folgenden Dialogfeld die Option **im aktuellen Dokument speichern** und bestätigen Sie mit **OK**.



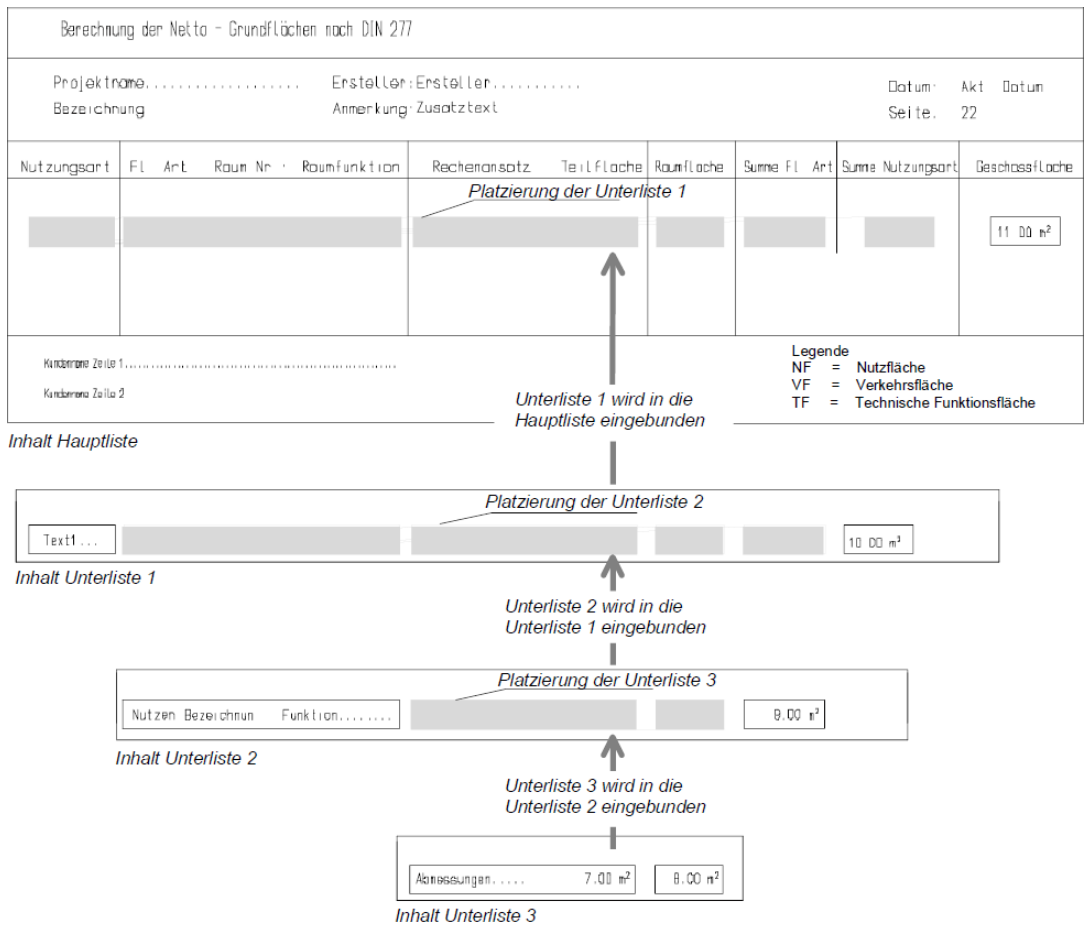
8 Setzen Sie die Bestandteile (bei mehreren Grafikfenstern der Reihe nach) auf dem Teilbild ab.

9 Übernehmen Sie die geeigneten Bestandteile in Ihre eigene Legendenvorlage; passen Sie ggf. Parameter und Nummerierung der Zellen an Ihre eigenen Anforderungen an.

10 Löschen Sie alle überflüssigen Bestandteile.

Mehrere Zwischensummen in einer Zeile bilden

Möchten Sie mehrere Zwischensummen in einer Zeile bilden, müssen Sie die Legendenzeile mithilfe mehrerer Unterlegenden verschachteln.



Index

A

Ändern

- Auswahlkriterium 27
- Büro-Logo 44, 76
- Legende, Größe 70
- Legende, Seitenumbruch 72
- Planindex, Sortierfolge 48
- Planindex, Umfang 47
- Text 28
- Zellennummerierung 79

assoziativ 7, 8, 74

Attribut

- auswählen, Auswahlkriterium 58
- auswerten 40
- Index-ID 48
- Textattribut, mehrzeilig 77

Attribut, Allgemeines 7

Auswahlkriterium

- ändern 27, 35
- erweitern 28

B

Büro-Logo

- aus Symbolbibliothek 44
- Grafikfeld, dynamisch 56, 76
- Pixelbild, statisch 56

D

Definieren

- Auswahlkriterium 48
- Hauptlegende 65
- Legendenvorlage 53
- Seitenumbruch 72
- Textattribut, mehrzeilig 77
- Unterlegende 61
- Zelle 58
- Zwischensumme 83

dynamisch

- Grafikfeld 56, 76
- Legende 8
- Legendenbereich 11, 48

E

Elemente, grafische 11

F

Funktionen 13

G

- Grafik 11, 44, 56, 76
- Grafikfeld 37, 44, 76, 81

H

- Hauptlegende 10, 65
- Hierarchien 12

K

Kopf 11

Kopieren

- Legendendatei 18
- Legendenvorlage 18, 38

L

Legende

- Allgemeines 7
- assoziativ 7, 8
- auflösen, assoziative 74
- dynamisch 8
- Einführung 7
- erzeugen 33
- Funktionen 13
- Modifikationsmöglichkeiten, mögliche 15
- modifizieren 69
- Seitenumbruch 72
- skalieren 70
- statisch 8

- Legendenauswertung 7
- Legendendatei 8
 - kopieren 18
 - löschen 24
 - umbenennen 22
- Legendenkopf 11
- Legendenvorlage 7
 - Auswahlkriterium, ändern 35
 - Bestandteile 10
 - definieren, neu 53
 - Elemente, verschieben 39
 - erzeugen 53
 - funktionspezifisch 8
 - Grafikfeld, dynamisch 76, 81
 - Hauptlegende 65
 - Hierarchien 12
 - kopieren 18, 38
 - löschen 24
 - löschen, Zelle 44
 - Modifikationsmöglichkeiten, mögliche 15
 - modifizieren 37
 - speichern 52
 - Symbol, einsetzen 44
 - Text 54
 - umbenennen 22, 52
 - Unterlegende 61
 - verwalten 18
 - zeichnen 54
 - Zelle, definieren 58
 - Zelle, löschen 44
 - Zelle, neu 40
 - Zelle, übernehmen 81
 - Zellennummerierung 44, 79
- Legendenzeile 11
- Legendenzelle 11
 - definieren 58
 - Löschen 44
 - neu 40
 - Nummerierung, ändern 79
 - Nummerierung, prüfen 79
 - übernehmen 81
- Löschen
 - Legendendatei 24
 - Legendenvorlage 24
 - Legendenzelle 44
- M**
- Modifikation 15
 - Auswahlkriterium 27
 - Büro-Logo 44, 76
 - Legende, abgesetzte 69
 - Legendenvorlage 37
 - Seitenumbruch 72
 - Sortierfolge 48
 - speichern 52
- P**
- Planindex
 - erweitern 47
 - umsortieren 48
- Planlegende 7
- Prüfen
 - Zellennummerierung 79
- S**
- Seitenumbruch 72
- statisch
 - Legende 8
- Stützendarstellung 35
- Summe 12
- Symbol 44
- T**
- Text 11
 - ändern 28
 - beschriften, Legendenvorlage 54
- U**
- Umbenennen
 - Legendendatei 22
 - Legendenvorlage 22, 52
- Unterlegende 10, 12, 61

V

- Verschieben
 - Elemente 39
- Verwaltung 18
- Voraussetzungen 2

W

- Wanddarstellung 28

Z

- Zeichungslegende 7
- Zeile 11
- Zelle 11
 - definieren 58
 - Löschen 44
 - neu 40
 - Nummerierung, ändern 79
 - Nummerierung, prüfen 79
 - übernehmen 81
- Zwischensumme 12
 - mehrere, in einer Zeile 83

