

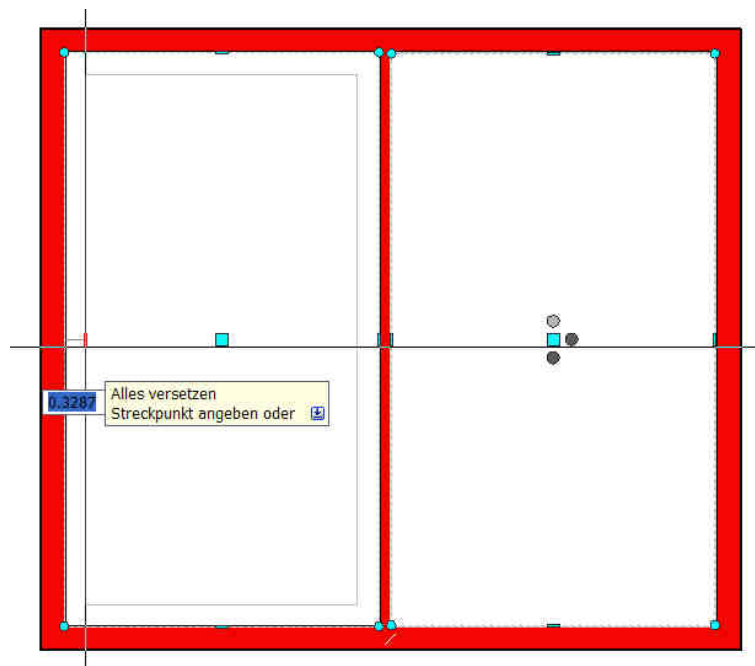
Neues in Architectural Desktop 2006

Autodesk Architectural Desktop (ADT) 2006 basiert auf AutoCAD 2006 und beinhaltet dessen volle Funktionalität. Man kann schon während der Installation (praktisch: dies wird ausdrücklich abgefragt) ein Icon auf dem Desktop einrichten, um AutoCAD 2006 pur, also ohne die erweiterten ADT-Funktionen zu starten. Die Schulpreise für AutoCAD 2006 und ADT 2006 sind identisch, so dass in der Regel keine Notwendigkeit besteht, auf die zusätzlichen Funktionen des Architectural Desktop zu verzichten, zumal die gängigen Applikationen für AutoCAD 2006 auch mit dem ADT lauffähig sind. Auch im Bereich des Innenausbaus oder der Elektroplanung ist es doch praktisch, z. B. die Wand-, Fenster- und Türfunktionen des ADT benutzen zu können, auch wenn man eine eigene Applikation für diese Bereiche besitzt. Ganz zu schweigen von den vielen baubezogenen 2D- und 3D-Blöcken, die beim ADT mitgeliefert werden. Die Neuerungen liegen beim ADT 2006 eher bei Verbesserungen im Detail, dies wird im Folgenden dargestellt.

Da der Architectural Desktop die volle AutoCAD-2006-Funktionalität bietet (man kann schon bei der Installation ein reines AutoCAD-2006-Icon auf dem Desktop erstellen lassen), sind die Neuerungen von AutoCAD 2006 enthalten: z. B. das neue Menüformat mit den .CUI-Dateien (statt .MNU), die jetzt mit einem eigenen Editor (zu starten mit „ABI“ oder „_CUI“) zu bearbeiten sind. Oder die dynamischen Blöcke, der Datenauszugsassistent, der verbesserte Mtext-Editor, die verbesserten Tabellen mit vielen Rechenfunktionen, die verbesserte Schraffur mit Flächenberechnung, die dynamische Eingabe mit dem Grafikkursor, der grafische Rechner usw.

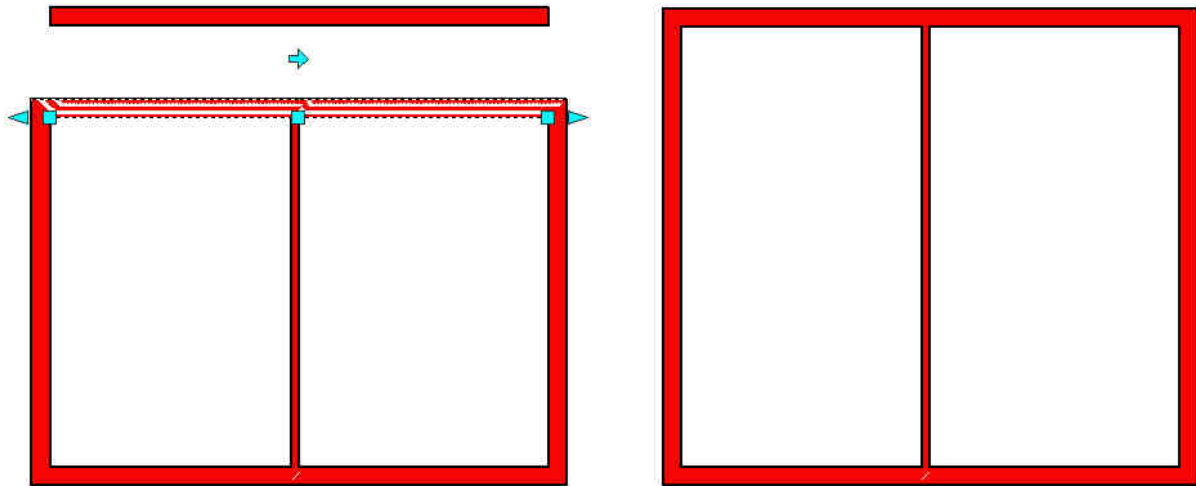
Versatz bei Massenelementen und Raumobjekten

In älteren ADT-Versionen konnte man den Brutto- und Nettoversatz bei Räumen und Massenelementen nur als einzelne Stileinstellung pauschal festlegen. Beim ADT 2006 können kantenspezifische Versätze einschließlich einer neuen nutzbaren Fläche erstellt werden. Bei der Auswahl der Fläche zur Bearbeitung sind nun praktische Griffe behilflich.



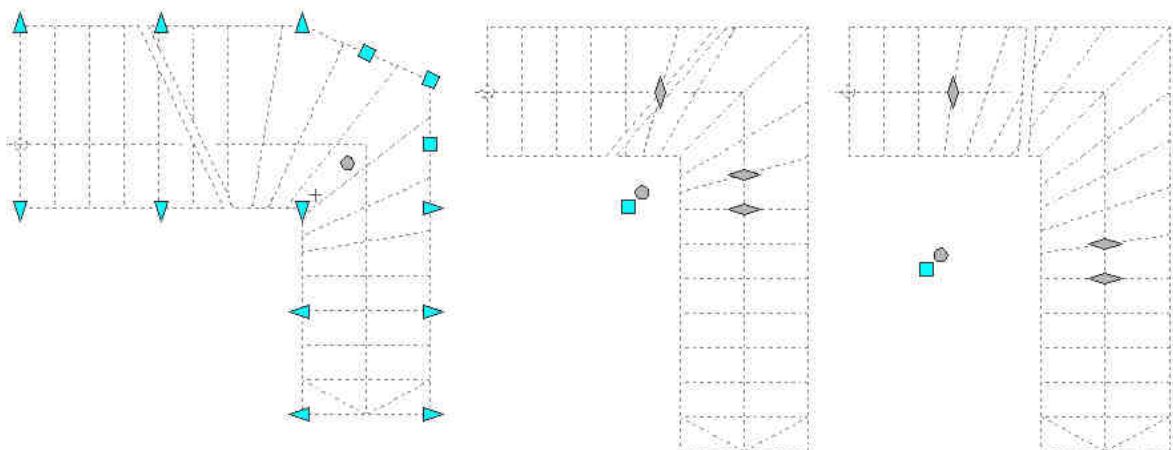
Strecken von verbundenen Wänden

Auch bisher konnte man Wände an ihren Griffen verschieben. Neu in ADT 2006 ist eine erweiterte Funktion zum Strecken von verbundenen Wänden: Die Umschaltung zwischen standardmäßigem Verschieben und der neuen Streckfunktion erfolgt mit der STRG-Taste.



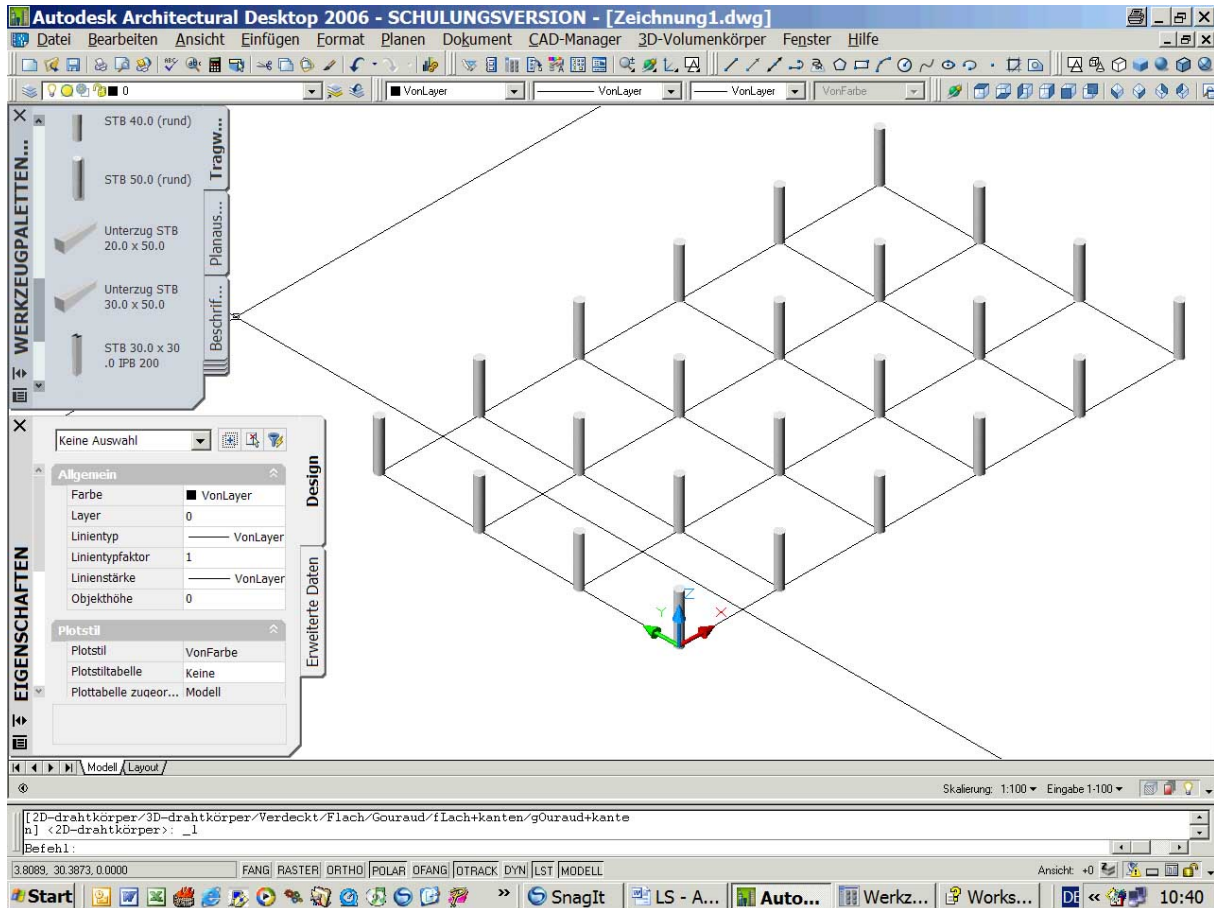
Verbesserte Treppenbearbeitung

Auch die Kanten von Treppen können jetzt wie andere Architectural-Desktop-Objekte direkt bearbeitet werden. Mit der STRG-Taste schaltet man zwischen dem Verschieben einer Kante und dem Erstellen einer neuen Kante um. Die Verziegungsstufen wurden mit einer vereinfachten Windungssteuerung ausgestattet. Der Drehungsmittelpunkt kann jetzt einfach verschoben werden.



Stützen und Unterzüge automatisch am Raster positionieren

Neben dem einzelnen Hinzufügen von Stützen oder Trägern an einem bzw. zwischen zwei Knoten können diese Bauteile („Tragwerkobjekte“) jetzt gleichzeitig zu allen Knoten in einem Stützenraster hinzugefügt werden, indem man die STRG-Taste zum Umschalten zwischen Einzel- und Gesamteinfügemodus drückt.



Verbesserte Platzierung von Trägern

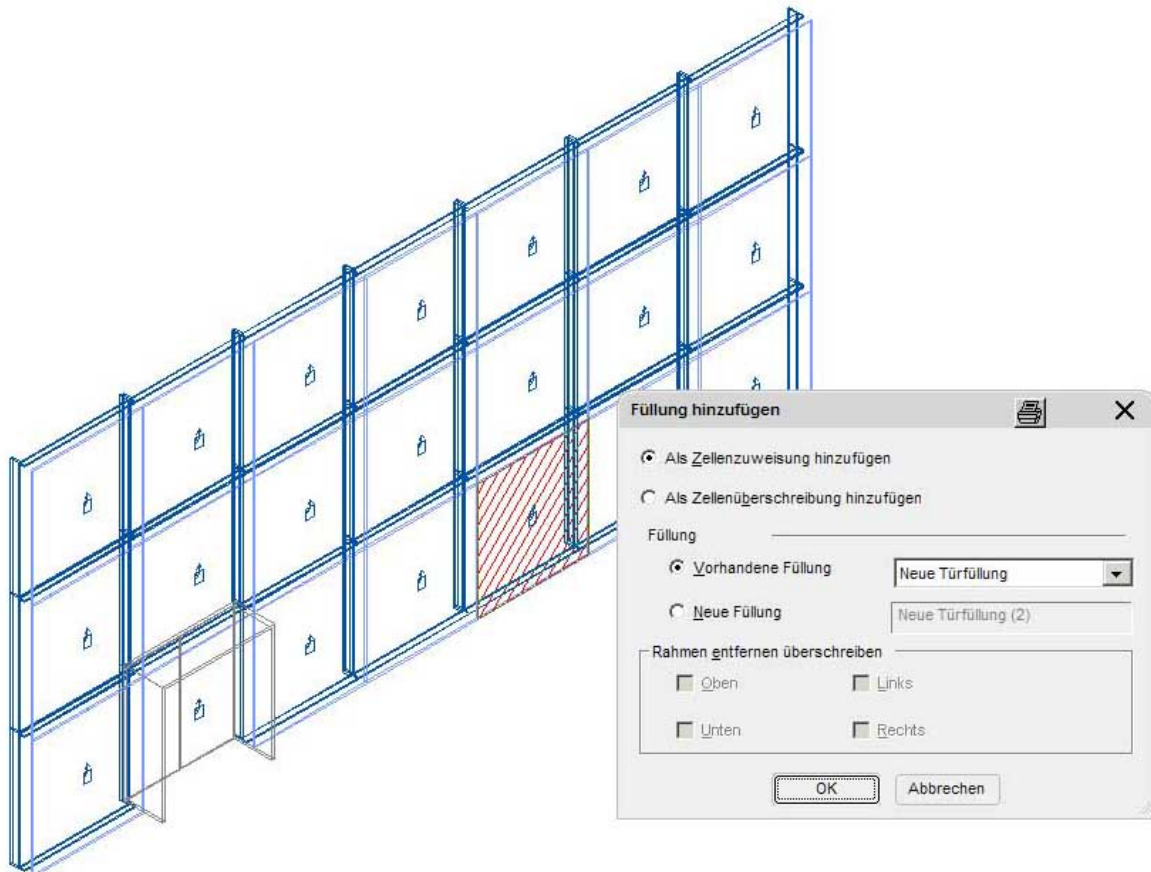
Das Einfügen von Tragwerken zwischen vorhandene Tragwerke (Träger, Stützen, Unterzüge) wurde wesentlich verbessert.

Man kann nun die Platzierungsmethode entlang der Stütze und dem Unterzug auswählen, wobei die nur die begrenzenden Tragwerke angeklickt werden müssen.



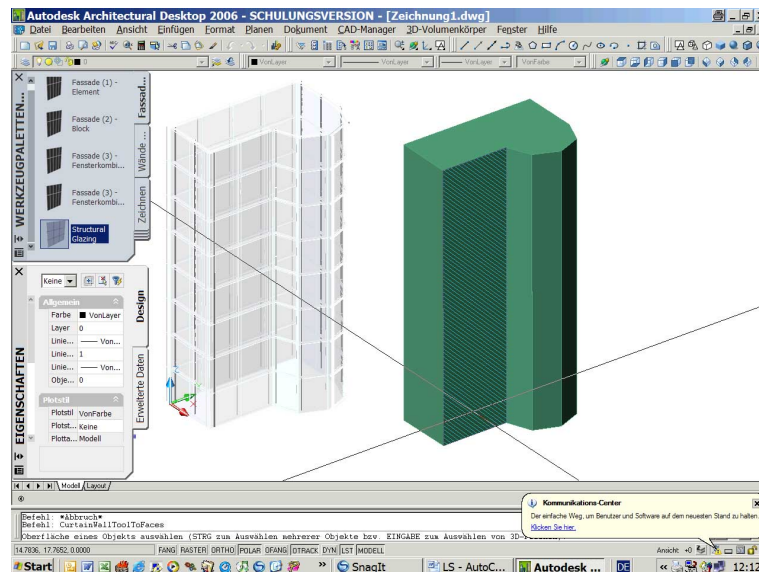
Vereinfachte Fassaden-Bearbeitung

Alle Aspekte von Fassaden, Fassadenelemente und Tür- und Fensterkombinationen können jetzt grafisch bearbeitet werden. Man wählt z.B. mehrere Zellen aus und ändert sie gleichzeitig.



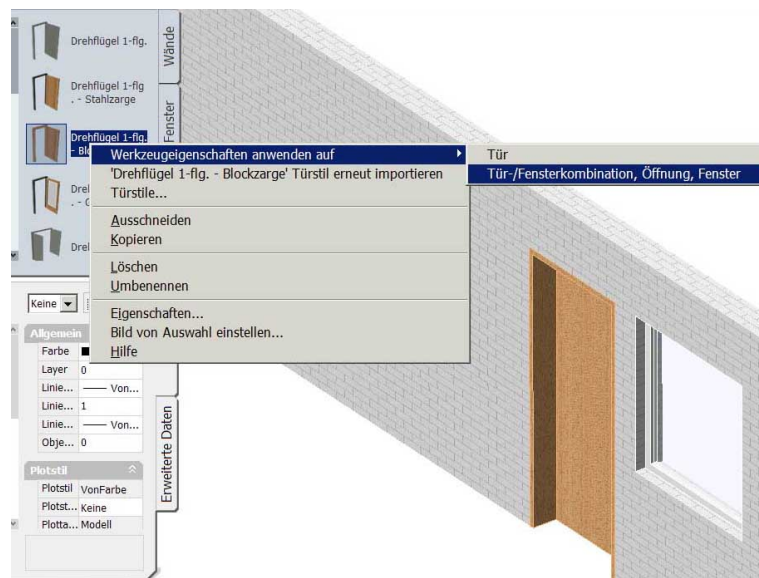
Fassaden direkt auf ein Massenmodell legen

Die Fassaden-Werkzeuge sind jetzt direkt auf die Flächen eines Objektes anwendbar, z.B. auf die Oberflächen eines Massenmodells, das wiederum aus einer Polylinie erstellt wurde. Mit der STRG-Taste werden mehrere Flächen ausgewählt.



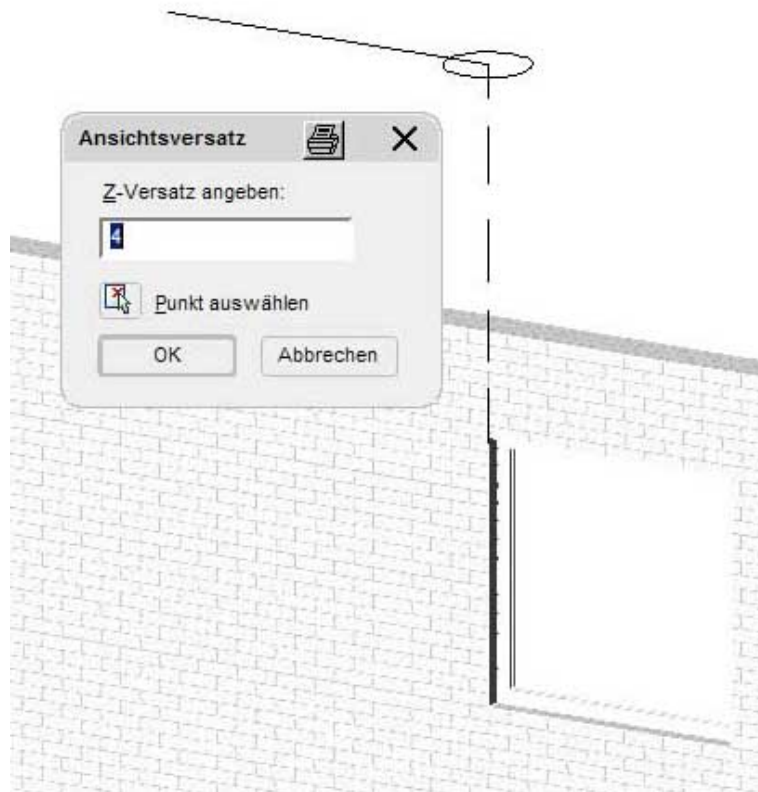
Verbessertes Übertragen von Objekteigenschaften

In Architectural Desktop 2006 können viele Objekte in verwandte Objekte konvertiert werden, z.B. Fenster in Türen.



Z - Objektfang

Mit dem Z - Objektfang kann man Punkte in einer vorgegebenen Höhe fangen, d.h. auch im Grundriss ist bei einem 3D-Objekt jetzt eine eindeutige Zuordnung in Z-Richtung möglich. Das funktioniert natürlich auch in Benutzerkoordinatensystemen (BKS).



Bearbeitung in der Ansicht oder im Schnitt

Mit der Option „Objekte isolieren“ im Kontextmenü (rechte Maustaste) werden Grundrissdetails im Schnitt oder der Ansicht direkt bearbeitet. Dazu werden die gewünschte Arbeitsebene und Tiefe der zu bearbeitenden Objekte (z.B. Wände, Fenster oder Türen) angegeben.

