AECOSIM BUILDING DESIGNER

Ronny Verbruggen

4D Select

Ronny.verbruggen@4dselect.be

+32 3 354 20 81



VIEW MANIPULATIES

Gebruik de shortcut CTRL + SHIFT + RESET (rechtermuisklik) om het screenmenu tevoorschijn te toveren. Daarna klik je op het gewenste icoon en dien je al dan niet nog in het scherm te klikken (lees links onderaan)



Hiermee kan je de viewrotatie wijzigen, alsook de displaystyles, DV presenatie en camera toggle. Dit menu is gedefinieerd in de \Configuration\Organization\Dgnlib\Gui\screenmenus.dgnlib en kan daar ook worden aangepast (mits kleine aanpassingenis dit menu ook bruikbaar in MicroStation connect.



OMGEVING

1. OMGEVING

Open de tekening omgeving.dgn, hier vindt je 2 modellen, een 3D model met een beknopte (eenvoudige) omgeving en een 2D model met wegmarkeringen.

Via het stamp tool gaan we de wegmarkering op het wegdek projecteren. Zet de display van de het model parkeerplaatsen aan.

Kies de visualization workflow \rightarrow Home en klik op het Stencil Icoon.

	Visualizat	tion	• 27	- H F	: 10 🔶 -	**					Omgeving.dgn [3D - V8 D	GN] - AECOsim 8	Building Designer				
Fil	Hor	me	View Animat	e Drawi	ng Aids	CONNECT Ser	rvices								_		
*	None		* A 90-20	(verharding	en - algen *	Q	• 🚮		9 49 X - 69 IN	Edit *	Manage	Apply *	55	-	2		\$ · 0 L · 0
ß	9 *	50 O	. 20 .	90 .	40 *	Explorer	똏,	Element Selection	- 🖻 🛍 -	Place Camera	* 🚱 Environment	🔒 Edit *	1. 10 A		Projections	Render 🛜 Effects Scene 🧒 Manager	Populate
			Attributes			Primi	ary	Sele	ection	Camera	Lighting G		Materials			Rendering 5	Utilities

Zet alle instellingen juist en klik op het stencil reference icoon.



De belijning wordt geprojecteerd op het onderliggend oppervlakte en wordt in een nieuw model geplaatst.

Vervolgens nummeren we de parkeerplaasen, hiervoor werken we met Space, workflow AecoSim \rightarrow Architecture.





OMGEVING

Delete Inite Solids T	y: Draw Rectangle Dynamic T	
Piercex Difference Solidas	acement Options	
Create Space		
Create space		
Space		
Parking		*
		+
		-
		.0
	and the state of the state	
	**************************************	24
	Heart Hea	10
	and the second second	,0
	norm has	,0 ,1
	transmer we	,0 ,2
	Carter and), \$
Hide Preview		90 19
tide Preview		,0 %
fide Preview		0, #
fide Preview IIII A-Z € Stando A-Z € Stando		.0
Hide Preview IIII A-Z € Salaria Space Parameters Lokasinaam	Parting	
filde Preview = A-Z 2 2 3 0 • Space Parameters Lokaalnaam Lokaalnammer	Parking 1	0 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
tide Preview A-Z & Solo Space Parameters Lokaalnummer Label 2	Parking 1	0 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2
Hide Preview I A-Z € State to Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Celling Height	Parking 1 2700.0	
filde Preview Table 2 A Z 2 2 3 0 A Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Ceiling Height Perimeter	Parking 1 2700.0 15760.0	
Hide Preview A Z 2 2 2 Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Ceiling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m ⁵)	Parking 1 2700.0 16760.0 12.000000	
Hide Preview I → A-Z ← State Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Ceiling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m ²) Eigenlijke bruto oppervlakte (m ²)	Parking 1 2700.0 12200000 0.000000	
tide Preview A Z & State Parameters Lokaalnummer Lokalnummer Lokalnummer Lokallow Ceiling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m ²) Eigenlijke bruto oppervlakte (m ²) A Materials	Parking 1 2200.0 15760.0 12.000000 0.000000	
Hide Preview A Z 2 2 2 Space Parameters Lokaalnummer Lokaalnummer Label 2 Geling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m*) Eigenlijke bruto oppervlakte (m*) Eigenlijke bruto oppervlakte (m*)	Parking 1 2700.0 16760.0 1.2.000000 0.000000 0.4ANNEMING-WERF-06-00 parking	
Hide Preview Image: A Z Sector Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Ceiling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m ²) Eigenlijke bruto oppervlakte (m ²) Bigenlijke bruto oppervlakte (m ²) • Materials Part Definition • Energy Analysis	Parking 1 2700.0 12700.0 1200000 0.000000 0-AANNEMING-WERF:06-00 parking	
tide Preview ■ A-Z € Non Space Parameters Lokaalnummer Lokalnumker Lokalnumke	Parking 1 2700.0 16760.0 12.000000 0.000000 0-AANNEMING-WERF-06-00 parking	
Hide Preview A.Z. & Social Arguments Lokaalnummer Lokaalnummer Label 2 Ceiling Height Perimeter Voorziene oppervlakte (m²) Eigenlijke bruto oppervlakte (m²) Eigenlijke bruto oppervlakte (m²) Ant Definition Energy Analysis Space Type Energy Analys	Parking 1 2700.0 16760.0 1.2.000000 0.000000 0-AANNEMING-WERF-06-00 parking	ر چ ب ب ب ب ب
Hide Preview A Z C S Start S Space Parameters Lokaalnummer Label 2 Celling Height Perimeter Voorziene oppen/akte (m ²) Eigenlijke bruto oppen/akte (m ²) Energy Analysis Energy	Parking 1 2700.0 12700.0 12700.0 0-AANNEMING-WERF:06-00 parking Interior	() () () () () () () () () () () () () (

In de catalogus kies je Parking en zet je Lokaalnummer op 1, we plaatsen deze Space door middel van een shape.

De eerse shape is de gehandicapten parking.



Plaats deze via een diagonaal. Vervolgens neem je ook de andere parkingen.



DATAGROUP EXPLORER

2. DATAGROUP EXPLORER

Na het plaatsen van de parkeerplaatsen willen we deze oplijsten en eventueel nog data aanpassen.

Klik op Schedules in Data Reporting.

AEC	Osim	• 🙎 •	😑 🖶 🛃 🖡 🗸	*	🚔 =		
File	Architectural	Structural	Mechanical	Electrical	Data/Repo	rting A	ttach
Selectio	☐ Move ▼ ☐ Copy ▼ X Delete ▼		References	Models Le	vels	Schedules	Grap Schedu Data

Klik op de Space Schedule.

Schedules

🗾 New Schedule 🗾 Modify 🗾 Refresh	7	Filter	-	Working Units 🔻		Zoom & Selec	t 🕶 🔛	Place Table 👻 📑 Export 👻 🧹
Show Used	\sim	Lokaalı	nummer	Lokaalnaam	Lab	oel 2	Perimeter	Σ Eigenlij 🛆 Opm
Catalog Types		1		Parking			16.76m	16.9 m²
🖮 📋 Architectural	. 1	2		Parking			16.76m	16.9 m ²
		3		Parking			16.76m	16.9 m²
E- Space		5		Parking			16.76m	16.9 m²
- C Overzicht Afwerking		6		Parking			16.76m	16.9 m ²
Overzicht Voerziene Oppervlakten		7		Parking			16.76m	16.9 m²
		4		Parking			16.76m	16.9 m ²
45		8		Parking			16.76m	16.9 m²
		9		Parking			16.76m	16.9 m²
		10		Parking			16.76m	16.9 m²

Parking 1 is een gehandicapten parking

Parking 9/10 zijn parkeerplaatsen voor het personeel

Rest van de parkings zijn voor de klanten.

We exporteren de data naar excel, vervolgens vullen we de ontbrekende data in in Label 2 en bewaren we het bestand waarna we het terug inlezen in AecoSim.

Klik op Edit in Excel onder Excel Exchange.

Schedules						
🔚 New Schedule 🗾 Modify 📑 Refresh 🌱	Filter 👻 📙	Working Units 👻	🔍 Zoom & Select	t 👻 🔛 🛛 Place Ta	ible 👻 📑 Export 🗸	🌽 Excel Exchange 👻
Show Used \checkmark	Lokaalnummer	Lokaalnaam	Label 2	Perimeter	Σ Eigenlij 🛆 C	Edit in Excel
⊟- 🛅 Catalog Types	1	Parking		16.76m	16.9 m ²	Update from Excel
🗄 🦳 Architactural		D 11		10.70	100 2	
Excel wordt geopend.						
		-				

l		A	B	C	D	E	F	
I	1	Lokaalnummer	Lokaalnaam	Label 2	Perimeter	Eigenlijke bruto oppervlakte	Opmerkingen	
I	2	1	Parking		16.76m	16.9 m ²		
I	3	2	Parking		16.76m	16.9 m²		
I	4	3	Parking		16.76m	16.9 m ²		
l	5	5	Parking		16.76m	16.9 m ²		



EDIT IN EXCEL

Na aanpassing van de data sla je het bestand op onder een tijdelijke naam en vervolgens selecteer je Update from Excel onder de Excel Echange knop.

 Schedules 							
📊 New Schedule 🗾 Modify 📷 Refresh	Ŷ	Filter 👻 🛄	Working Units 👻	🔍 Zoom & Selec	t 🕶 🔛 Place T.	able 👻 💊 Export 🗸	🌽 Excel Exchange 🗸
Show Used	\sim	Lokaalnummer	Lokaalnaam	Label 2	Perimeter	Σ Eigenlij 🛆 C	Edit in Excel
		1	Parking		16.76m	16.9 m²	Update from Exrel
🗄 🦳 Architactural			D 11		46.76	100 2	Vζ'

Selecteer het bestand en klik op Open. Data wordt geimporteerd .

Als laatste exporteren we alle data naar een rapport. Dit doe je via de Export knop

Schedules

New Schedule 🗾 Modify 📷 Refresh '	9	Filter	•	1	Working Units 🗸	٩,	Zoom & Sele	ct 🔻 🋄 🔽		👌 Exp	ort 🗸 🦨	🖗 Excel E>	ichange 👻
Show Used	\sim	Lokaal	Inumm	er	Lokaalnaam	Lab	el 2	Perimeter	Σ	Excel	Ν		
□- Catalog Types		1			Parking			10./6m	16.9	Text	13		
🖮 🛅 Architectural 🥒		2			Parking			16.76m	16.9	CSV			
		3			Parking			16.76m	16.9	YM			
🚊 🕎 Space		5			Parking			16.76m	16.9	AIVIL			
Overzicht Afwarking		6			Parking			16.76m	16.9	Expo	t All Inst	ances as XM	L
		7			Parking			16.76m	16.9	Expo	t All Inst	ances to Exc	el
Parking		4			Parking			16.76m	16.9 m*				

Een template werd op voorhand gekoppeld.

	Α	В	C	D	E	F
1						
2	41	J SEL	ECT PARKING S	CHEL	OLE	
3	NR	NAAM	SOORT	OMTREK	OPPERVLAKTE	OPMERKINGEN
4	1	Parking		16.76m	16.9 m²	
5	2	Parking		16.76m	16.9 m²	
6	3	Parking		16.76m	16.9 m²	
7	5	Park		16.76m	16.9 m²	
8	6	Parking		16.76m	16.9 m²	
9	7	Parking		16.76m	16.9 m²	

Deze tabel kan later ook via place tabel op je sheet geplaatst worden. Plaats een hek aan de buitenkant van het asfalt.



6 / 22

GRID SYSTEM

3. GRID SYSTEM

we gaan verder met de tekening Architectuur.

In combinatie met de Floormanager / selector bepaal je hiermee de assen en de verdiepingen (eventueel met referentie vloeren) van je gebouw. Grid system en floor manager spelen een belangrijke rol bij exporteren naar IFC formaat. (Industrial Foundation Classes)

ebouw 1 > Gelijkvloers	0.0	▼ 0.00*	

Voeg een Radiale grid toe die geldig is van het gelijkvloers tot en met verdieping 1.

Grid System Settings Grid System Settings Modify • Remove Settings Import/Export • Import/Export • • Othogonal • Y Offset Retation Building Start Floor End Floor Import/Export • • • Y Offset Retation Building Start Floor End Floor Import = • • • • • • • Import = • • • • • • • • Import = • • • • • • • • • • Import = •	
[™] Addi [™] Duplicate [™] Modify [™] © Remove [™] Settings [™] Import/Export [™] Orthogonal [™] Y Offset Rotation Building Start Roor [™] Retation [™] Gebouw Start Roor End Roor [™] Sketch (2 Axis) [™] Gebouw Verdieping Verdieping [™] Sketch (2 Axis)	
Image: Start Poor End Roor End Roor Image: Start Poor End Roor End Roor End Roor Image: Start Poor Image: Start Poor End Roor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor Image: Start Poor </th <th></th>	
Citiz Radiation 0.0 0" Gebouw 1 Verdleping -1 Verdleping 3 • Image: Sketch (2 Axis) Image: Sketch (3 Axis) Image:	
2 Sketch (2 Axis) 認 Sketch (3 Axis)	
Sketch (3 Axis)	
1 Grid Systems	- 🗆 🗙
Grid System Settings	
🕜 Add 🗸 🗅 Duplicate 🦯 Modify 🗸 🖨 Remove 🔯 💱 tings 🔈 Import/Export 🗸 👘 Ge	bouw 1>Verdieping -1 🗸 🗸
Name Type X Offset Y Offset Rotation Building Start Roor End Roor	a a a
OrthogonalGrid 🗱 0.0 0.0 0° Gebouw 1 🔹 Verdieping 1 🔹 Verdieping 3 🔹	
RadialGrid 😥 12000.0 10000.0 22.5° Gebouw 1 🔽 Gelijkvloers 🔽 Verdieping 1 💌	
p.+	
2	
n <u></u>	
a+	
Grid Lines Settings	
Name Spacing Radius A Min Extents Max Extents Label Override Minor	<u></u>
2 8000 0 24000 0 V V Default	
02.1	
6° - X	
	R
	5

Via de modify knop bovenaan kan je een grid interactief verplaatsen of draaien.



Commented [RV1]: Commented [RV2R1]:

PLAATSEN VAN EEN VLOER

Voor het plaatsen van de vloer gebruiken we het transparante rode vlak. Catalogus Platen onderbouw en item Gener. Slab op vaste grond.

Place By Shape en Place From top. Dike 300, zet ook delete constructions aan.



Klik op het gele vlak.

Aanpassen van de vloerplaat kan door deze te selecteren of door er met de rechtermuisknop op te klikken en modify slab te kiezen.



PLAATSEN VAN EEN STANDAARD MUUR

We plaatsen een de Standaard muur uit de Muren Bovenouw catalogus. Deze muur heeft een voorlopig dikte van 300 mm, een hoogte van 2700 en wordt geplaatst op de buitenkant van het orthogonaal assenstelsel. Kijk de instellingen van onderstaand venster na.

				Search Ribbon (F4)
Place By: Tolerance:	Grid 20.0 Chi	Side Offset: 0.0 Direction: Left Base Offset: 0.0 Offsets	Close Wall Auto Connect Fip Wall Placement Options	×
1	_			
	Muren bovenbo			-
	Se	elect Catalog Type		
	Standaar	d muur 🔶		* ¥
				- • * * * *
	Hide Preview			
	1 A-Z	Search		٩
	Wall Dimensio	ns		
	Width		290.0	•
	Height		2700.0	•
	Top Options		Fixed Height	¥
	Delete Constru	ction		
	 Wall Parameter 	rs		
	Compound Wa	II Assembly		
	Cavity			Ŧ
	Wall Type			Ψ.
	Manufacturer			T
	IsLoadBearing		×	
	A Structural Usa	ge		
	Structural Fur	iction	Structural	
	Structural Ma	terial	Baksteen	
	▲ Materials			
	Part Definition		2-BOVENBOUW::22-20 dragende buitenmu	ur v v

Plaats de muur op de gridlijnen, met de CTRL+SHIFT toets ingedrukt kan je een volledige lijn selecteren, zoniet selecteer je de aparte stukken maar die kan je met de CTRL toets samenvoegen.









GORDIJNGEVEL

4. GORDIJNGEVEL

Plaatsen van een gordijngevel is een nieuwe tool in de 4^{de} update. We plaatsen een gordijngevel volgens een element (rode lijn op level A_constructie) met onderstaande parameters.

AECOsim	• 🔔 🗅 😑 🔬 🖡	🖌 + 🤌 📌 🚔 = 👘	Architecture voorb	oereiding.dgn [3D -	V8 DGN]
File Architectural	Structural Mechanical	Elecuical Data/Repo	rting Attach	Drawing Production	on Vie
Selection Copy *	→ + top + ✓ ✓ ✓ ✓ → A	Models Levels	Space Wall Curtain Wall	n Door Window	Object
	Common Tools				Plac
Hoogte 2500, o	ffset 50 mm				

Place By: From El	ement * Side Offset:	50.0		
Height: 2500.0	Direction:	Left *		
11	Base Offset:	0.0		
Place nent C	ptions Offs	ets		
11				
		~		
/ / 🚺 PI	ace Curtain Wall			– 🗆 X
Gore	liin aaval			
	ijii gevei			
	THE STREET			\bigcirc
	Generisch Max afsta	nd		· .
			<u></u>	
			1	Ŧ
				-
				-
				20
\rightarrow			FULL	Ű,
< 11				*
	Description		· /	
	Preview			
	A-Z 🚡 Search			٩
	Curtain Wall Parameters			A
	Curtain Wait Type		Punched Opening	Ŧ
	Layout Horizontal Layout		Maximum Spacing	v
< $ $ $ $	Layour Horizontal Justine	ation	Bottom	
	Layout Horizonal Numb	er	4	· · ·
	Layout Horizontal Spacin	9	500.0	v
	Layout Vertical Layout		Maximum Spacing	*
\rightarrow	Layout Vertical Justification	on	Start	
	Layout Vertical Number		2	
	Layout Vertical Spacing		700.0	*
	Curtain Wall Properties			
< $ $ [Hurricane Resistant			
	dentification			
	ID Type ID			•
	ID Nummer			· ·
\rightarrow	ID Name (Alternate)			· ·

Na instellen van de parameters klik je op de rode lijn. De gordijngevel wordt geplaatst. Dit doe je ook voor de rode boog in de achtergevel.



AANPASSEN MUREN

5. AANPASSEN MUREN

Er wordt beslist om de buitenmuren aan te passen, in plaats van een enkele muur gaan we deze vervangen door een samengestelde muur,dit doen we voor de 3 buiten muren met uitzondering van de achtergevel.

Selecteer de muren met het selectiepijltje, klik met de rechtermuisknop en kies modify Instance Data.



Selecteer de samengestelde muur

st	andaard muur		/		·
Enter Nan	ne 👂	Group By:		• = = 4	-
Recently	Used			~	
Catalog I	nstances			^	-
	Binnenmuur / isolatie / plaa 20/16/2	ister	Gener. spouwisolatie bovenbouw	v	
\overline{Z}					



AANPASSEN MUREN

Change Type		- 0	>
Changing Standaard muur	to		
Binnenmuur / is	olatie / plaaster 20/16/2		
k≡ A-Z Search			P
Property *	Old Value	New Value	-
Acoustic Rating (STC)			
Cavity			
Class. BB/SfB	22.1	21.3	
Class. NL/SfB	21.2	21.1	
Compound Wall Assembly	false	true	
Discipline	Architecture	Architecture	
Fire Compartmentation	false	false	
Fire IsCombustible	false	false	
Fire Rating			
Height	2700.0	2700.0	
IFC Entity/Type Override	IfcWallStandardCase		
Is Below Grade	false	false	
Is External	true	true	
Is Space Bounding	true	true	
IsLoadBearing	true	false	
Manufacturer			

Het is de bedoeling dat het plaasterwerk langs de buitenkant zit, het is dus mogelijk dat sommige muren gespiegeld moeten worden. Dit doe je door te muur te selecteren en op het pijltje flip in place te klikken.



AANPASSEN MUREN

Pas nu ook nog de 2 kleine muren op de achtergevel aan.

Er word beslist om de hoogte van de buitenmuren op te trekken tot 3.5 meter. Dit doen we nu met via de datagroup explorer.

AECOsim	• 🏄 🖨 🔂 🖧	🔦 = 🏕 📌 🚔 =				Architecture v	/oorbereiding.dgn [3D - V8 DGN] - AECOs
File Architectural	Structural Mechanical	Electrical Data/Repo	orting Attach D	rawing Product	tion View	Analysis	Drawing Aids	Modify
Selection	Image: state	Models Levels	Schedu vs Graphical Schedules	Refresh	Attach 🔹 Detach Apply Part	Reload Atta	ach Detach Pick	Place Table
	Common Tools		Data	Gi di	Data	Catalogs	Item Types 🛛 🕞	Tables
2-BOVENBC -	20-00 Binnenmuur + isolatie 🕶	Compound	Schedules		Style 👻 F	Part Weight 🔻	1 🔥 🏤 🏂	Î.
View 1. Desire Mar			open Report Window t and modify reports	o view, create,				

Selecteer de muren bovenbouw, rechtermuisklik en kies Edit Values



Pas de waardes aan naar 3500.

De muren aan de achterkant kan je met het selectiepijltje of met Modify wall geometry aanpassen (rechtermuisklik)



PLAATSEN DEUR IN VOORGEVEL

6. DEUR PLAATSEN IN DE VOORGEVEL

We maken nu een gat in de voorgevel door een aantal glaspanelen en profielen weg te halen. Klik op een paneel of een profiel, zet je cursor op een handle en klik op Toggle Visibility voor de panelen of delete voor de traversen of profielen.



Je kan zo ook nog profielen verplaatsen of kopieren





BETONNEN KOLOMMEN

7. BETON STRUCTUUR

we plaatsen 4 kolommen met een afmeting van 200x400 mm. Dit doen we met de structural tools, hoogte 4000



De eerste 2 kolommen plaatsen we op de intersectie van de grid, de buitenste kopieren we.



Om de kolommen te plaatsen klik je op een vertikale gridlijn vervolgens op een horizontale + datapunt



BETONSTRUCTUUR



Bovenop de kolommen plaatsen we liggers met ongelijke secties. Buitenkant 400x400 midden 400x1000. Dit doen we met het tapered section tool.



BETONSTRUCTUUR





DOORSNEDE

Open de tekening maquette, hierin zit het terrein en het gebouw gerefereerd. Neem het vooraanzicht en kies het Place Plan Calout tool, drawing seed Horizontale snede.

🚺 🛛 AECOsim 🔹 🏂 🖨 🔚 🛃 🎼 🛧 🔹	🖈 🚔 = 🛛 🛌
File Architectural Structural Mechanical Elect	cal Data/Reporting Attacr Drawing Production View
$ \begin{array}{c c} & & & & & & & & & & & & & & & & & & &$	Plan Section Elevation Detail Saved Views
Common Tools	Create Views 🕞 Named Boun
	Compound 🔲 Part Level 👻 Part Color 👻 Part Style 👻 Part V
📦 View 1 - Front, Design Model	🖉 Place Plan Callout — 🗆 🗙
	Drawing Seed: Horizontale snede
	Detailing Symbol Style: Default
	Create Drawing

Gebruik de rode lijn als referentie. Datapunt op het linkeruiteinde, datapunt op het rechteruiteinde, beweeg de cursor naar beneden om de snede diepte te bepalen en zet een datapunt, kijk de instellingen in onderstaand venster na en klik op ok.



De snede wordt gegenereerd en geopend.



MAKEN VAN EEN DISPLAY RULE VOOR DE PARKING

8. DISPLAY RULE

via een display rule kan je nog een aantal zaken gaan hersymboliseren op je 2D of 3D tekeningen.

In dit voorbeeld willen we de types van parking nog anders tonen.

Gehandicapt in het blauw gearceerd

Personeels parking in het groen gearceer

Klantenparking in het geel gearceerd.

De display rule die we willen instellen moet getoond worden in het planzicht. Vermits het forward view de Forward Drawing display style als instelling heeft, maken we de rule in deze style ook aan. Open het venster van de display styles



4) 4D select

20 / 22

DISPLAY RULE

Daarna stel je de criteria in. Klik op Applies Always en vervolgens op Pick Property

Display Rules				- 0	×
🖟 New 🗅 占 🗙 🖕	🖟 New 🚷 Generate 🖌 🖻 💼 🔿	× ×			
Name *	# 🖌 Condition	Actions	Stop if true		
😔 Parking	1 🖌 Applies always	🕂 <- Add new action	~		
	Condition Editor Description: Applies of Pichgeroperty Add new criterion	vays		ОК	X V Cancel

Blader naar Space \rightarrow space Parameters \rightarrow Label 2.

⊳		Railing			_
4	攝	Space	-		
		🖌 ls Sp	pace		
		🖌 ls N	ot Space		
	⊳	🕞 Prop	perties		
	⊳	🗔 Clas	sification		
	⊳	🗔 Con	struction Phase		
	\triangleright	🕞 Disc	ipline		
	⊳	🗔 Ener	rgy Analysis		
	⊳	🕞 IFC	Override		
	⊳	🕞 Mat	erials		
	⊳	🗔 Spa	ce		
	4	🗔 Spa	ce Parameters	-	
		3.14	Ceiling Height		
		3.14	Eigenlijke bruto o	ppervlakte	
		ABG	Label 2		
		and I			

Vul de voorwaarde in en klik op OK

Description:	ELEMENT.Space.Label 2 = ""					
+ ELEMEN	IT.Space.Label 2	· =	▼ Klant	Ι		×
+ Add nev	v criterion					



DISPLAY RULES

Daarna klik je op het +-tekentje bij Add New Action en kies Hatch Area.



Stel de properties in en zet Stop is true uit.

📮 New 🛛 🔮	Generate 🔀 🛅 📩 🔨	× ×			
# 🗸	Condition	Actions		Stop if true	
1 🔽	ELEMENT.Space.Label 2 = "Klant"	+			
] @ @		
		<u> – –</u>	10.0mm		A
		<u>ר</u> י	45°		
			4	Ŧ	
		≡ □		- 0 -	
				- 0 -	

Daarna sluit je het venster en kies je de display rule Parking

