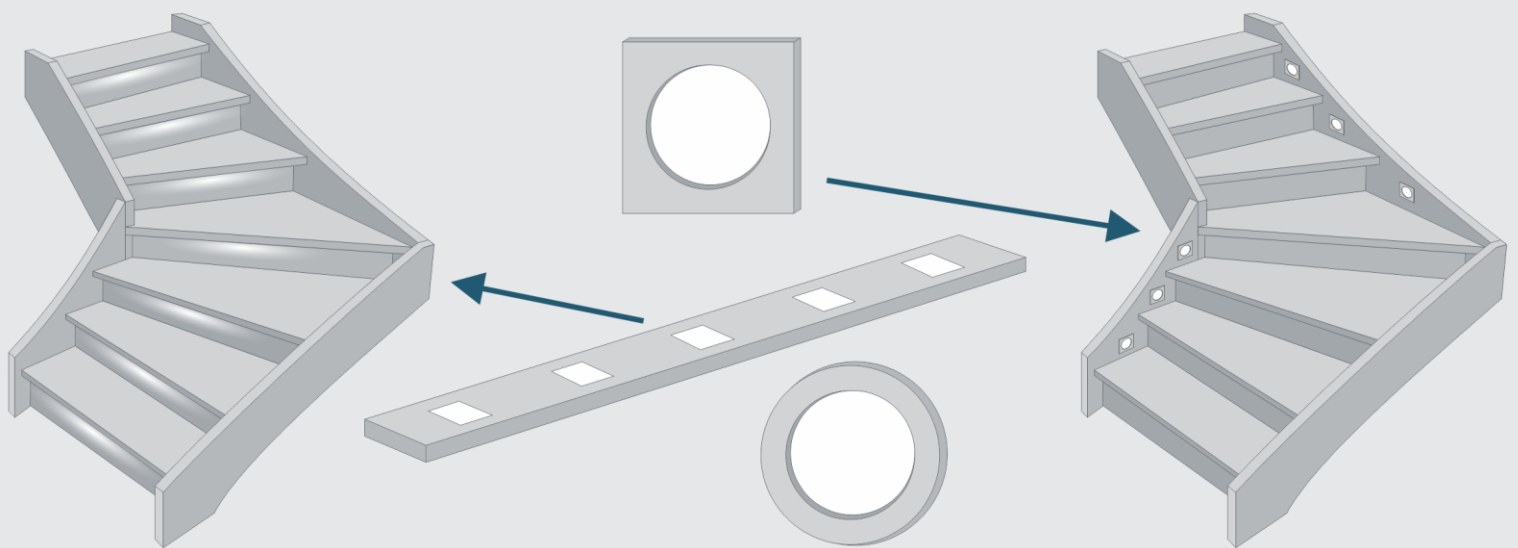


Compass Software

CAD LICHT (LED-LICHTBÄNDER UND SPOTS)



BEDIENUNGSANLEITUNG

Inhaltsverzeichnis

1. Allgemein	3
2. Bohrmuster Lichtleiste anlegen	3
3. Bohrmuster Licht anlegen	5
3.1 Bohrmuster Licht zuordnen	7
4. (Grundriss) Lichtleisten in der Voreinstellung	8
5. (Höhenkonstruktion) Lichtspots in der Voreinstellung	10
6. (Grundriss) Lichtleisten in der Konstruktion	11
6.1 Lichtleisten auf der Stufe einfügen	11
6.2 Lichtleisten unter der Stufe einfügen	11
6.3 Lichtleisten unter der Kinderschutzleiste einfügen	12
6.4 Lichtleisten ändern	12
6.5 Lichtleisten löschen	12
7. (Höhenkonstruktion) Lichtspots in der Konstruktion	13
7.1 Lichtspots frei einfügen	13
7.2 Lichtspots zu einem Bezug einfügen	14
7.3 Lichtspots über Bohrmuster einfügen	15
7.4 Lichtspots ändern	16
7.5 Lichtspots löschen	16

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

1. Allgemein

Licht ist ein Modul, mit dem man die unterschiedlichsten Lichtspots (runde, quadratische oder rechteckige) in den Wangen positionieren kann. Ebenso sind Lichtleisten auf den Stufen (vor den Setzstufen), unter den Stufen (im Stufenüberstand) und unter den Kinderschutzleisten möglich.

Die entsprechenden Parameter werden über Voreinstellungen hinterlegt und können in der Konstruktion zugeordnet werden. Einstellungen für Kabelnuten, Kabeldurchführungen und Trafoboehrungen können in der Konstruktion über die Eigenschaften noch geändert werden.

In den folgenden Kapiteln wird die Vorgehensweise detailliert beschrieben. Dabei wird auch die sinnvolle Reihenfolge der einzelnen Schritte berücksichtigt.

2. Bohrmuster Lichtleiste anlegen

Lichtleisten können, wie unter Kapitel 1 beschrieben, vielfältig eingesetzt werden. Im ersten Schritt müssen dafür Lichtleistentypen im Bohrmusterbaum angelegt werden.

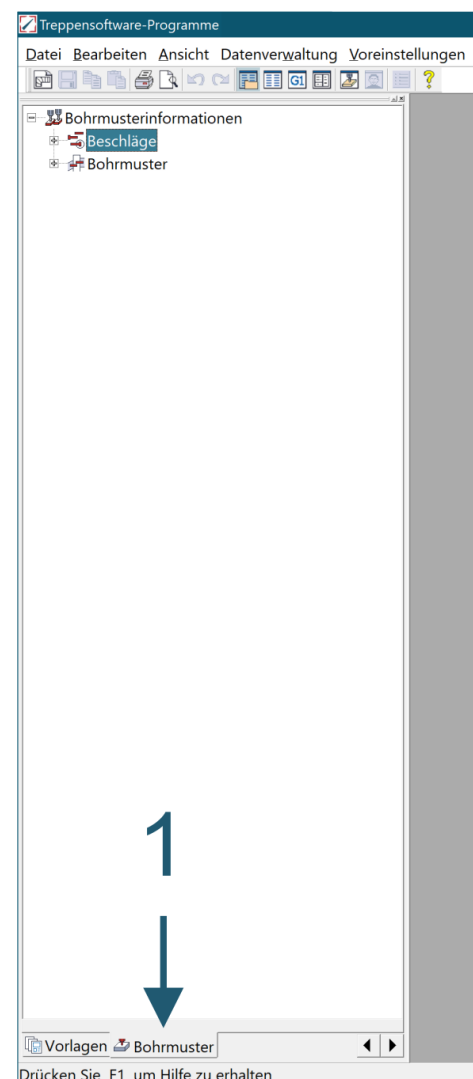
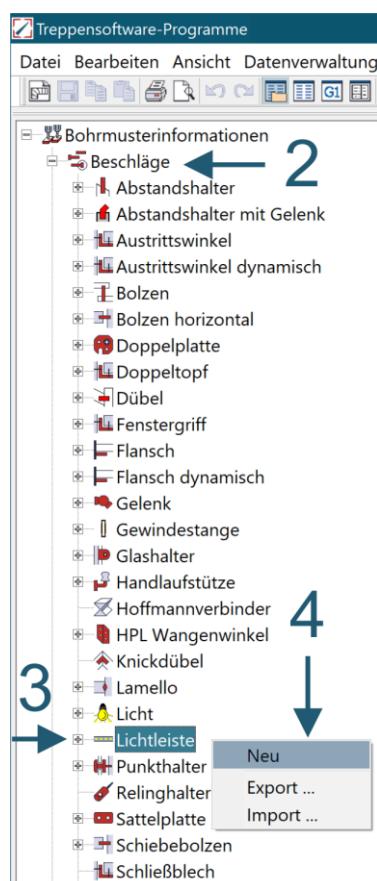
Gehen Sie dazu wie folgt vor:

Wechseln Sie zur Karteikarte **Bohrmuster** (1).

Wählen Sie dort **Beschläge** (2).

Es öffnet sich der Beschlagbaum.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Beschlag **Lichtleiste** (3) und dann auf **Neu** (4).

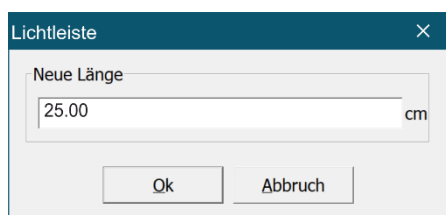


Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

Es erscheint das nebenstehende Menü.

Tragen Sie dort unter **Name** (1) einen Namen ein. Darunter die Breite und Tiefe der Lichtleiste.

Für die **Länge** (2) wählen Sie **Neu** (3), tragen dort die Länge ein und bestätigen mit **OK**.

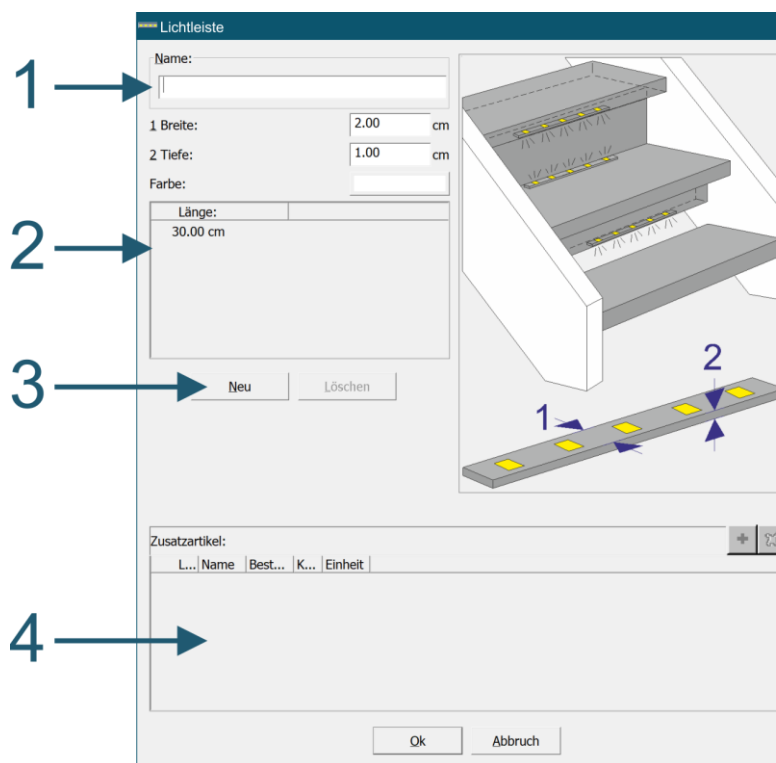


Lichtleiste [X]

Neue Länge

25.00 cm

Ok Abbruch



Lichtleiste

1 → Name: []

2 → Länge: 30.00 cm

3 → Neu Löschen

4 → Zusatzartikel:

Ok Abbruch

Hier können Sie verschiedene Längen hinterlegen, die in der Konstruktion zur Auswahl stehen sollen. Dazu den Vorgang wiederholen.

Unter **Zugehörige Artikel** (4) können bei vorhandener Option noch entsprechende Artikel mit dem **Plusbutton** ausgewählt wählen.

Zum Abschluss bestätigen Sie im Menü unten mit **OK**, um alle Eingaben zu speichern.

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

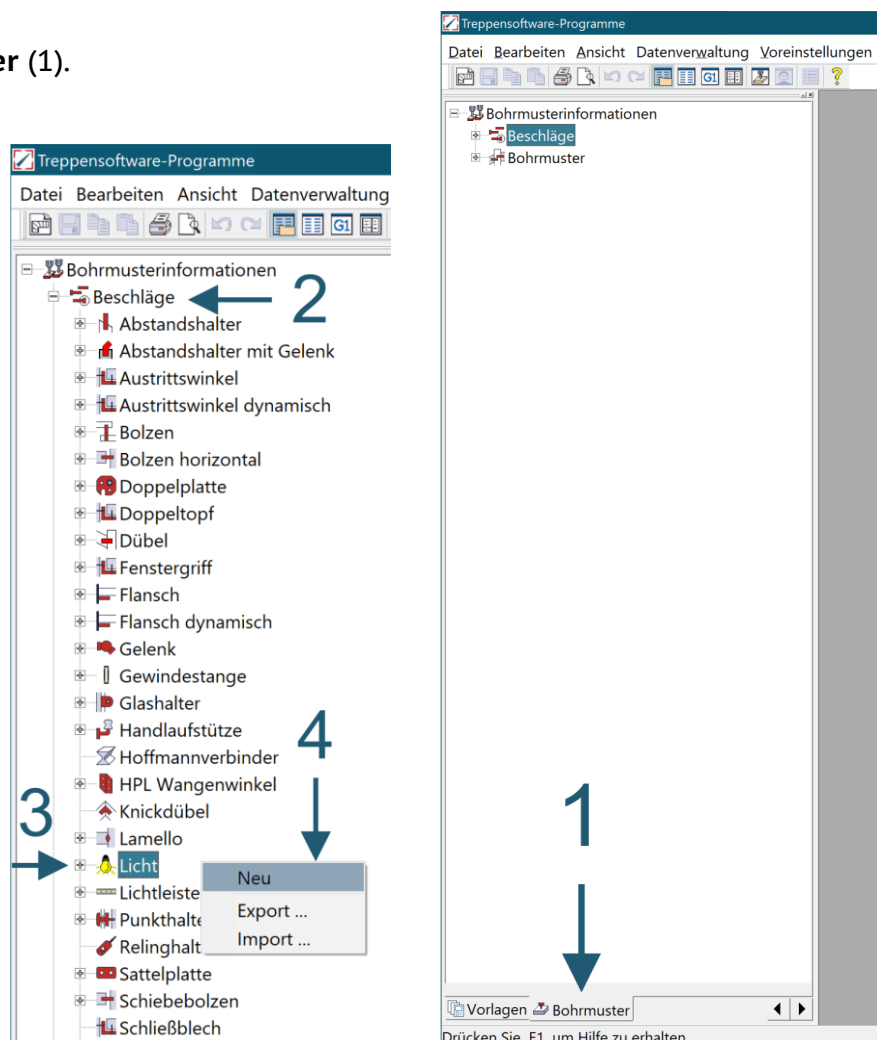
3. Bohrmuster Licht anlegen

Wechseln Sie zur Karteikarte **Bohrmuster** (1).

Wählen Sie dort **Beschläge** (2).

Es öffnet sich der Beschlagbaum.

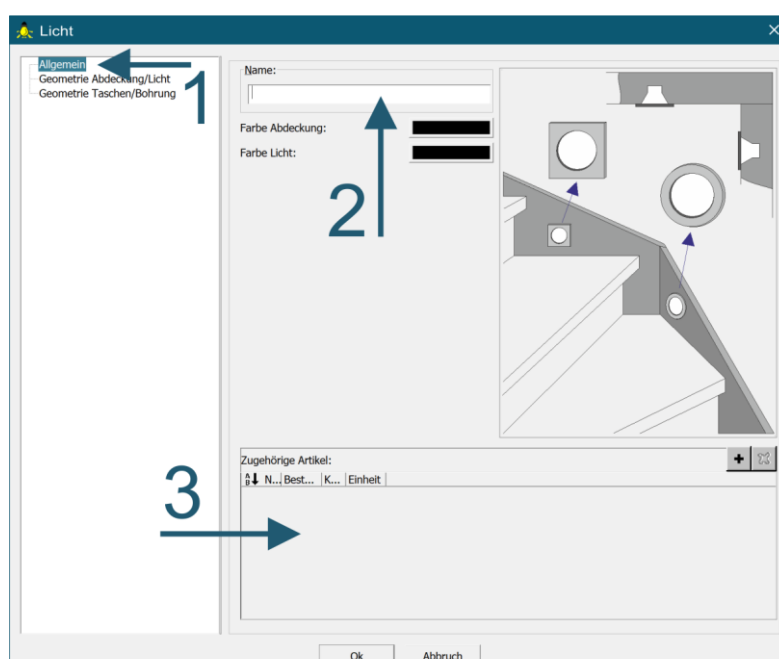
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Beschlag **Licht** (3) und dann auf **Neu** (4).



Es erscheint das nebenstehende Menü.

In der Ansicht **Allgemein** (1) tragen Sie den **Namen** (2) ein. Darunter wählen Sie die Farbe für die Darstellung.

Unter **Zugehörige Artikel** (3) können bei vorhandener Option noch entsprechende Artikel mit dem **Plusbutton** ausgewählt werden.



Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

In der Ansicht

Geometrie Abdeckung/Licht (1)

werden die Parameter des gewünschten Artikels angegeben.

Im ersten Block **Abdeckung** (2) wählen Sie in der Auswahlbox die Art der Abdeckung.

Auswahlmöglichkeiten sind:

Rund, Rechteckig oder -nicht vorhanden-.

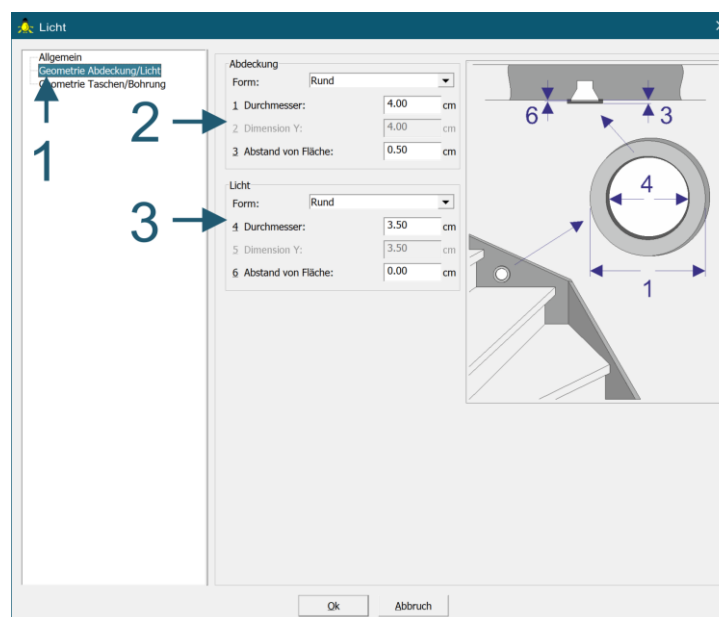
Wenn vorhanden, tragen Sie dort die Parameter ein.

Im zweiten Block **Licht** (3) wählen Sie

in der Auswahlbox die Art des Lichtspots.

Auswahlmöglichkeiten sind:

Rund oder Rechteckig.



In der Ansicht **Geometrie Taschen/Bohrungen** (1) werden die Parameter der benötigten Taschen und Kabelbohrungen angegeben. Es können eine oder zwei Taschen angegeben werden. Eine z.B. für die Abdeckung, wenn diese auch eingelassen werden soll, und eine für den Lichtkörper. Weiter kann eine Bohrung für die Kabeldurchführung angegeben werden.

Im ersten Block **Tasche 1** (2) wählen

Sie in der Auswahlbox die Art der Tasche.

Auswahlmöglichkeiten sind:

Rund, Rechteckig oder -nicht vorhanden-.

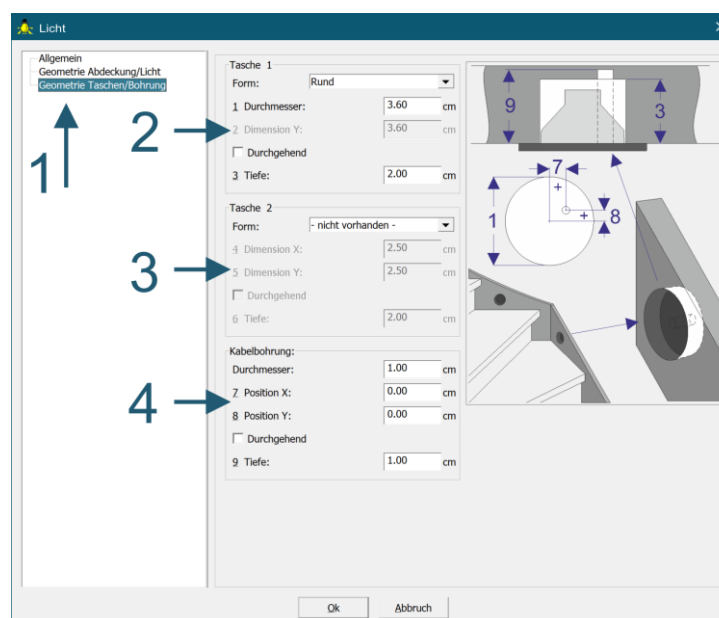
Danach tragen Sie die Parameter ein.

Im zweiten Block **Tasche 2** (3)

verfahren Sie ebenso. Wenn die zweite Tasche nicht benötigt wird, schalten Sie diese auf **nicht vorhanden**.

Im dritten Block **Kabelbohrung** (4)

tragen Sie dann die Bohrparameter ein. Die Hilfegrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.



Zum Abschluss bestätigen Sie im Menü unten mit **OK**, um alle Eingaben zu speichern.

Wiederholen Sie den Vorgang, wenn weitere Lichttypen angelegt werden sollen.

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

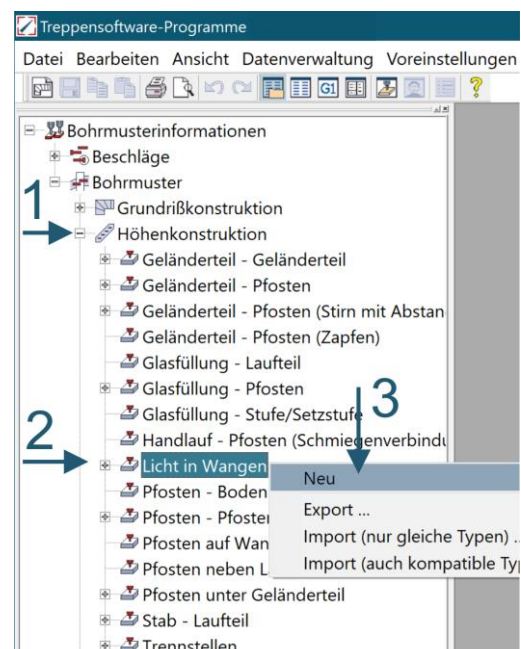
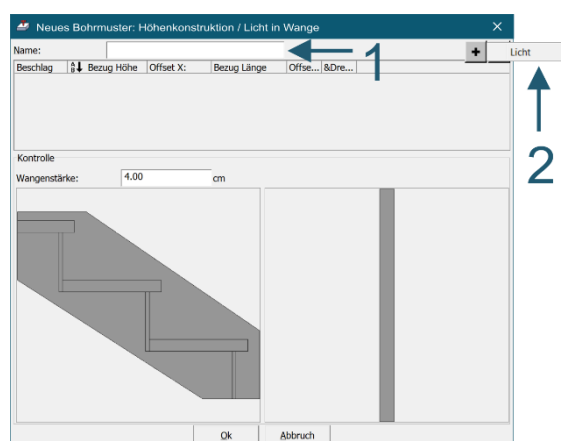
3.1 Bohrmuster Licht zuordnen

Nachdem Sie den Beschlag Licht angelegt haben, muss dieser einem Bohrmuster zugeordnet werden.

Öffnen Sie dazu unter Bohrmuster das Verzeichnis **Höhenkonstruktion** (1) und klicken mit der rechten Maustaste auf **Licht in Wange** (2).

Im dann erscheinenden Menü wählen Sie **Neu** (3).

Tragen Sie hier im Feld **Name** (1) den Namen ein. Wählen Sie dann mit dem **Plusbutton** die Auswahl **Licht** (2).



Es erscheint untenstehendes Menü. Hier können sie folgendes voreinstellen:

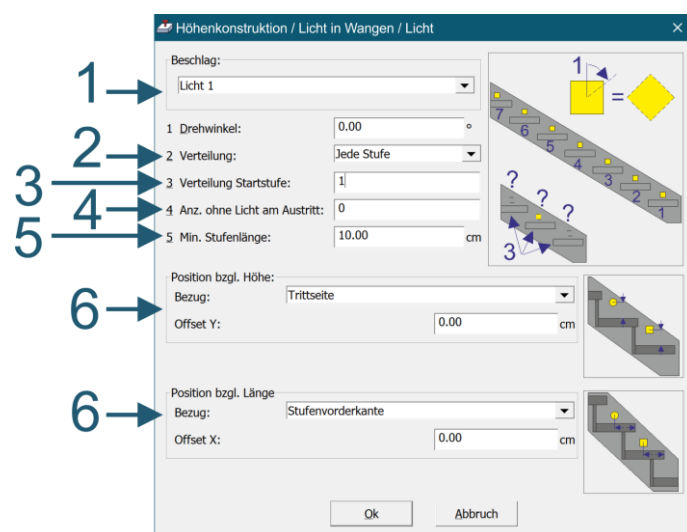
In der **Auswahlbox** (1) wählen Sie den Typ.

In der **Auswahlbox** (2) können Sie auswählen, über welchen Stufen ein Licht gewünscht wird (über jeder Stufe oder über jeder 2, 3, ... Stufe).

Mit **Pos.** (3) legen Sie den Beginn und mit **Pos.** (4) das Ende der Lichtverteilung fest.

Mit **Pos.** (5) legen Sie die minimale Stufenlänge fest, über die noch ein Licht positioniert werden soll.

Mit **Pos.** (6) positionieren Sie das Licht. In den Auswahlboxen wählen Sie die entsprechenden Bezüge. Die Hilfegrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.



Nachdem Sie alle Eingaben gemacht haben, schließen Sie das Menü mit dem Button **OK**.

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

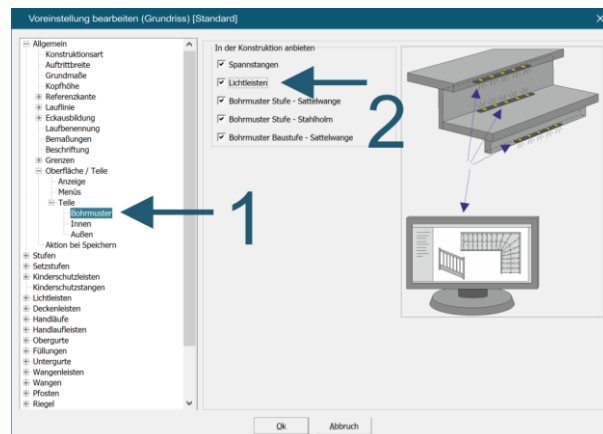
4. (Grundriss) Lichtleisten in der Voreinstellung

Öffnen Sie die Grundriss-Voreinstellung, in der die Lichtleisten berücksichtigt werden sollen.

Wählen Sie unter **Allgemein** dann **Oberfläche/Teile** den Verzeichnisknoten **Teile** (1).

Es erscheint der rechte Menüteil.

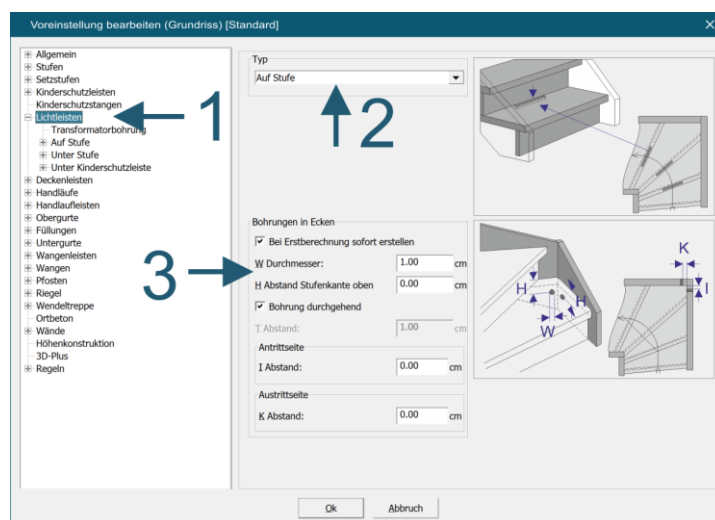
Dort setzen Sie bei **Lichtleisten** (2) einen Haken. Damit wird diese Auswahl in der Konstruktion angeboten und man kann manuell Lichtleisten hinzufügen oder ändern.



Dies kann auch später noch in der Konstruktion unter **Konstruktionsvorgaben** eingeschaltet werden.

Im Verzeichnisknoten **Lichtleisten** (1) kann der **Typ** (2) voreingestellt werden.

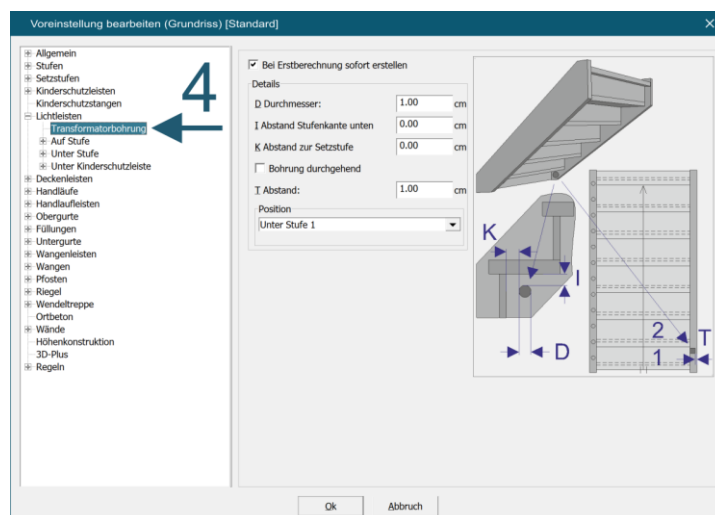
Zur Auswahl stehen
Keine,
Unter Stufe,
Unter Kinderschutzleiste
und **Auf Stufe.**



Unter dem Menüpunkt **Bohrungen in Ecken** (3) werden die dort eingetragenen Bohrungen bei der Erstberechnung der Treppe zugeordnet.

Ebenso die **Transformatorbohrungen** (4).

Die Hilfegrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.

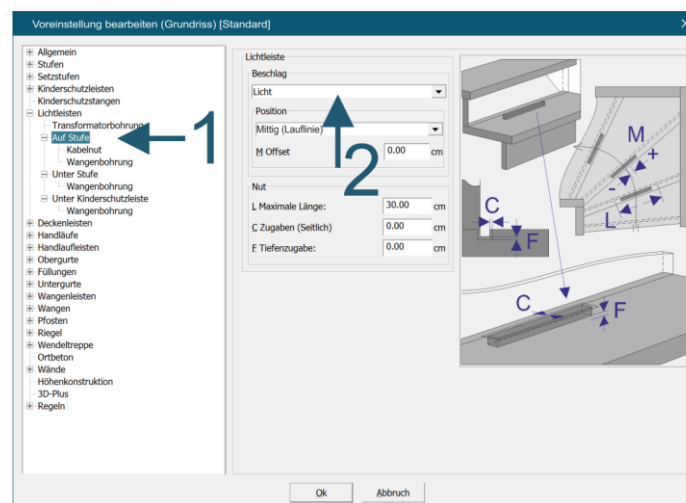


Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

Unter dem Verzeichnis **Lichtleisten** dort **Auf Stufe** (1) können Sie Voreinstellungen hinterlegen, wenn Lichtleisten auf den Stufen positioniert werden sollen.

Hier wählen Sie unter **Beschlag** (2) den gewünschten Lichtleisten-Typ. Das Anlegen der Beschläge ist in Kapitel 3 beschrieben. Danach tragen Sie die Parameter ein. Unter **Position** (3) geben Sie an, ob die Kabelnut zur Innen- oder Außenseite der Treppe verlaufen soll.

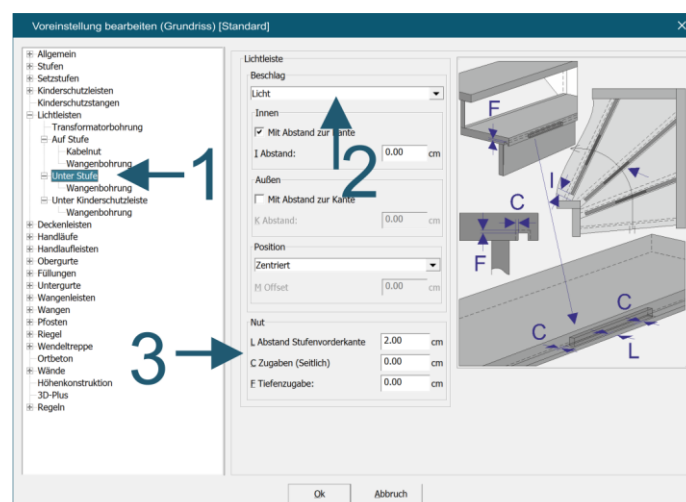
Abschließend die Parameter im Unterverzeichnis **Wangenbohrung** eingeben. Die Hilfefgrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.



Unter dem Verzeichnis **Lichtleisten** dort **Unter Stufe** (1) können Sie Voreinstellungen hinterlegen, wenn Lichtleisten unter den Stufen positioniert werden sollen.

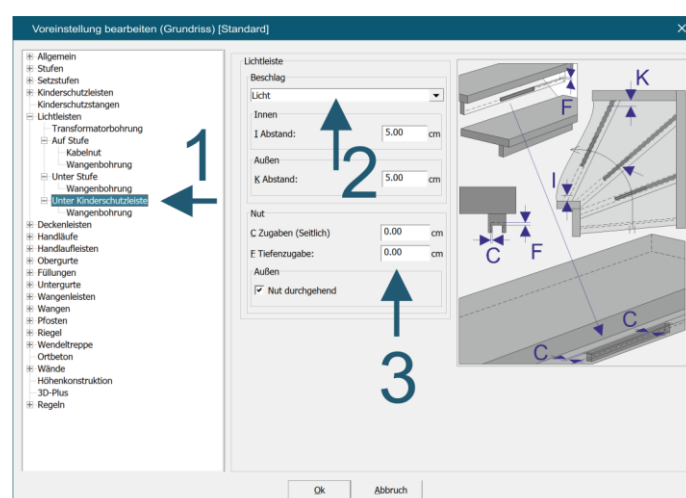
Hier wählen Sie unter **Beschlag** (2) den gewünschten Lichtleisten-Typ. Das Anlegen der Beschläge ist in Kapitel 3 beschrieben. Danach tragen Sie die Parameter ein. Unter **Position** (3) haken Sie an, ob die Nut innen und/oder außen über den Stufenrand gehen soll.

Abschließend die Parameter im Unterverzeichnis **Wangenbohrung** eingeben. Die Hilfefgrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.



Unter dem Verzeichnis **Lichtleisten** dort **Unter Kinderschutzleiste** (1) können Sie Voreinstellungen hinterlegen, wenn Lichtleisten unter den Kinderschutzleisten positioniert werden sollen.

Hier wählen Sie unter **Beschlag** (2) den gewünschten Lichtleisten-Typ. Das Anlegen der Beschläge ist in Kapitel 3 beschrieben. Danach tragen Sie die Parameter ein. Unter **Position** (3) haken Sie an, ob die Nut nach innen oder außen verlaufen soll. Abschließend die Parameter im Unterverzeichnis **Wangenbohrung** eingeben. Die Hilfefgrafiken im Programm erklären dazu detailliert die Bedeutung der Parameter.



Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

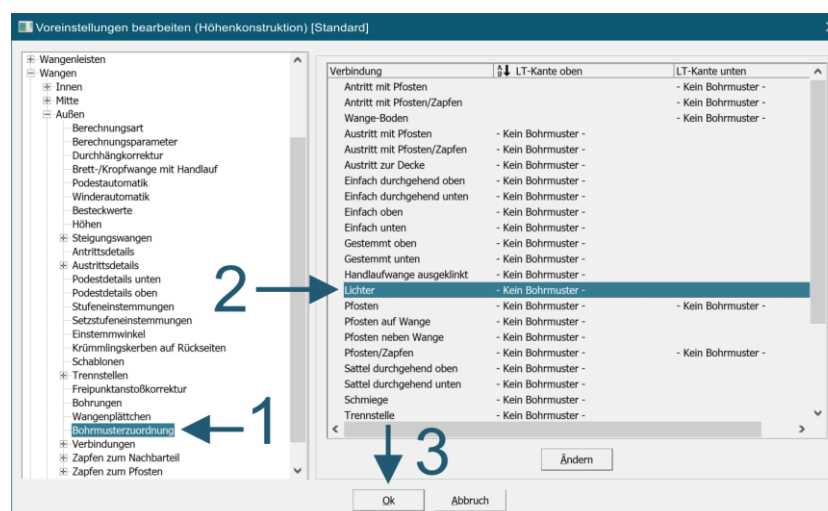
5. (Höhenkonstruktion) Lichtspots in der Voreinstellung

In der Höhenkonstruktionsvoreinstellung können Sie eine Lichtmusterzuordnung für die Wangen einstellen. Dieses Lichtmuster wird dann bei der Erstberechnung der Treppe berücksichtigt und kann bei Bedarf in der Konstruktion noch verändert werden.

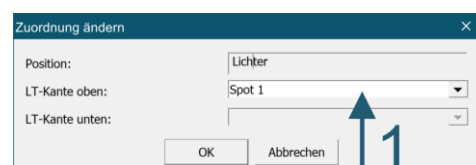
Zum Einfügen eines Bohrmusters gehen Sie wie folgt vor:
Öffnen Sie die Voreinstellung der Höhenkonstruktion in der die Lichter eingetragen werden sollen.

Wählen Sie im Verzeichnis Wangen die Wangenart (z.B. Außen).
Im Unterverzeichnis wählen Sie die **Bohrmusterzuordnung** (1) und dort **Lichter** (2).

Mit einem Maus-Doppelklick oder dem Button **Ändern** (3) erscheint das folgende Menü.



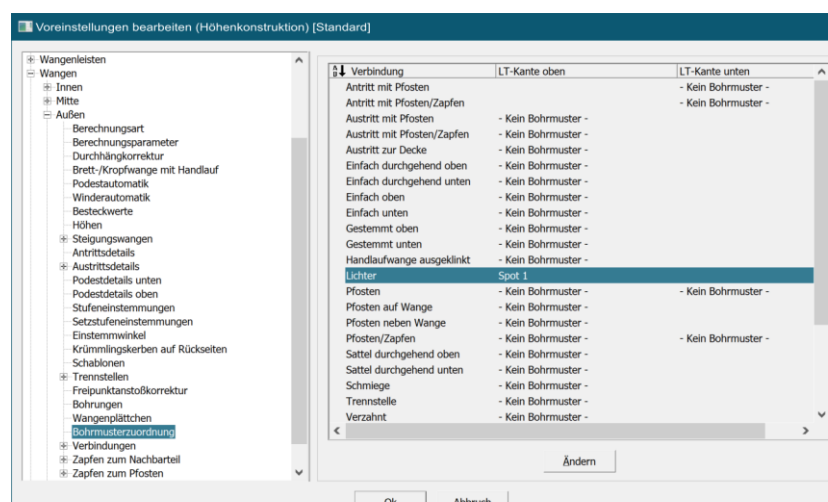
Hier wählen Sie in der **Auswahlbox** (1) das passende Bohrmuster aus der Liste aus, das Sie vorab im Bohrmusterbaum (s. Kapitel 3) erstellt haben.



Mit dem Button **OK** kehren Sie zum Hauptfenster zurück.

Wiederholen Sie den Vorgang, wenn für einen anderen Wangentyp (Innen, Mitte) eine Zuordnung eingetragen werden soll.

Am Ende speichern Sie die Voreinstellung mit dem Button **OK** im Fenster unten.



Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

6. (Grundriss) Lichtleisten in der Konstruktion

In der Grundrisskonstruktion werden die Lichtleisten, die in der Voreinstellung zugeordnet wurden, bei der Erstberechnung dargestellt.

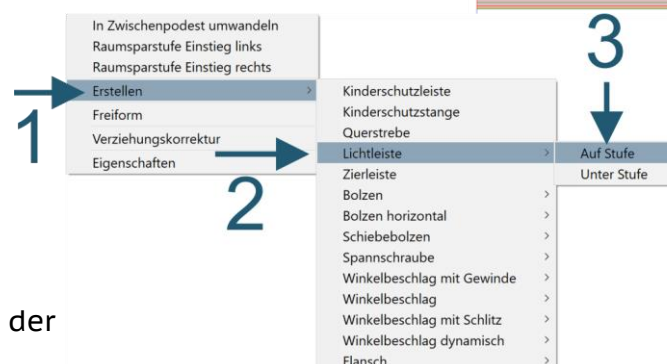
In der Konstruktion ist es nun möglich, über die Eigenschaften Änderungen zu machen. Ebenso ist es möglich, nachträgliche Lichtleisten zuzuordnen, zu löschen oder zu ändern. Auch wenn in der Voreinstellung keine Lichtleisten berücksichtigt wurden, können diese in der Konstruktion noch manuell zugeordnet werden.

Sollte in einer Voreinstellung die Lichtleistenauswahl nicht aktiviert sein, kann diese in der Konstruktion (in den Konstruktionsvorgaben unter Allgemein/Teile) nachträglich aktiviert werden.

6.1 Lichtleisten auf der Stufe einfügen

Wichtig! Eine Lichtleiste auf der Stufe kann nur bei vorhandener Setzstufe eingegeben werden. Wenn eine Kabelnut gewünscht wird, sollte die Setzstufe auf der Stufe stehen. Damit wird die Kabelnut von der Setzstufe verdeckt. Ansonsten entfällt diese Nut.

Gehen Sie auf eine Stufe. Rufen Sie mit der rechten Maustaste nebenstehendes Menü auf. Fahren Sie mit der Maus auf **Erstellen** (1), dann auf **Lichtleiste** (2) und klicken dort auf **Auf Stufe** (3).



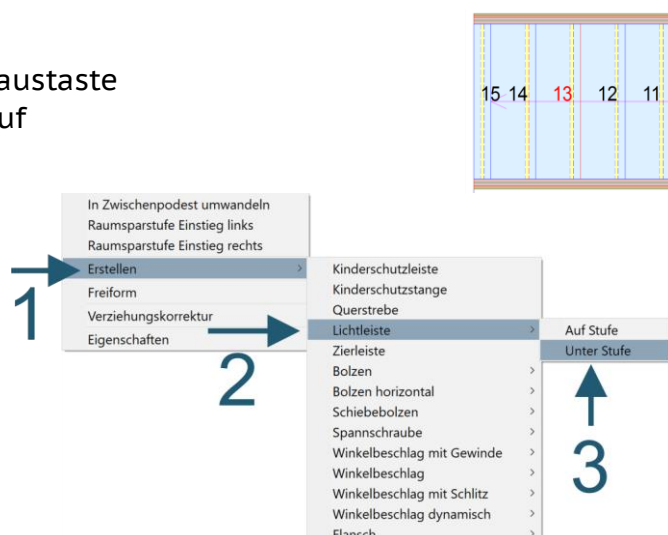
Damit wird die Lichtleiste mit den Werten, die Sie im Bohrmuster hinterlegt haben, zugeordnet. Das Ändern der Lichtleisten wird in Kapitel 6.4 beschrieben.

6.2 Lichtleisten unter der Stufe einfügen

Gehen Sie auf eine Stufe. Rufen Sie mit der rechten Maustaste nebenstehendes Menü auf. Fahren Sie mit der Maus auf **Erstellen** (1), dann auf **Lichtleiste** (2) und klicken dort auf **Unter Stufe** (3).

Damit wird die Lichtleiste mit den Werten, die Sie im Bohrmuster hinterlegt haben, zugeordnet.

Das Ändern der Lichtleisten wird in Kapitel 6.4 beschrieben.



Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

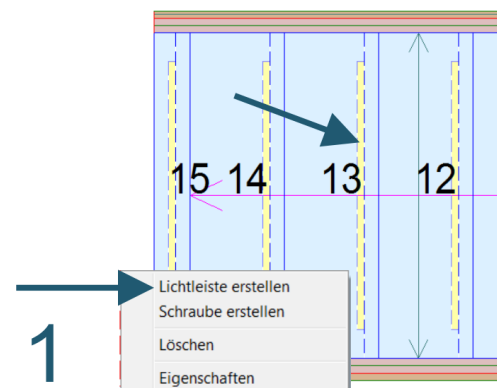
6.3 Lichtleisten unter der Kinderschutzleiste einfügen

Wählen Sie die gewünschte Kinderschutzleiste.

Gehen Sie auf eine Kinderschutzleiste. Rufen Sie mit der rechten Maustaste das nebenstehende Menü auf und wählen **Lichtleiste erstellen** (1).

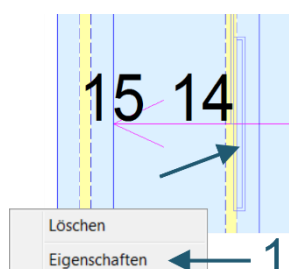
Damit wird die Lichtleiste mit den Werten, die Sie im Bohrmuster hinterlegt haben, zugeordnet.

Das Ändern der Lichtleisten wird im nächsten Kapitel beschrieben.



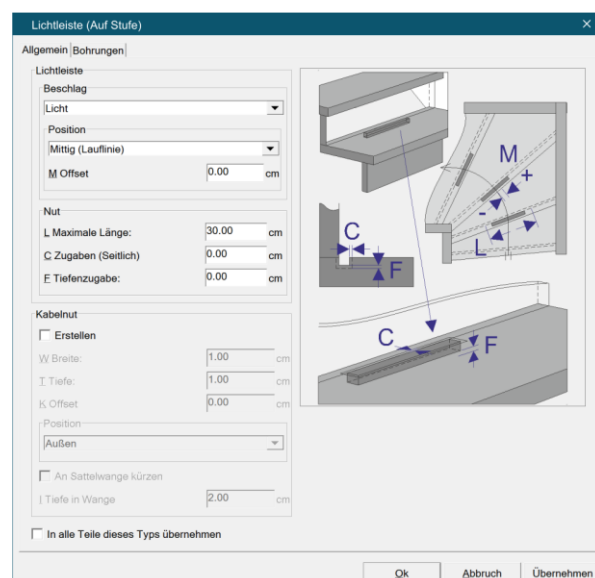
6.4 Lichtleisten ändern

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die zu ändernde Lichtleiste. Rufen Sie dort mit der rechten Maustaste das Menü auf und wählen Sie **Eigenschaften** (1).



Es erscheint nebenstehendes Menü.

Hier können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen. Die entsprechenden Einstellungen werden in den Hilfefgrafiken der Treppensoftware detailliert erklärt.

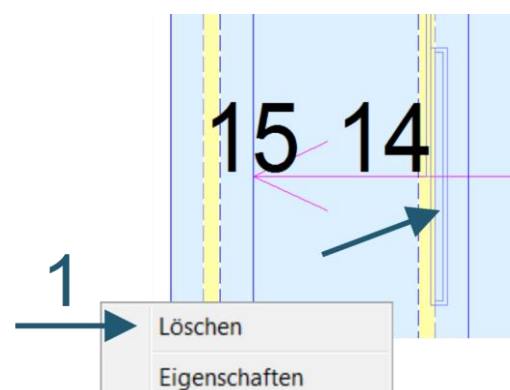


6.5 Lichtleisten löschen

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die zu löschende Lichtleiste.

Rufen Sie dort mit der rechten Maustaste das Menü auf und wählen Sie **Löschen** (1).

Damit ist die Lichtleiste entfernt.



7. (Höhenkonstruktion) Lichtspots in der Konstruktion

In der Höhenkonstruktion können die Lichter automatisch in die Wangen positioniert werden. Dies ist über Voreinstellungen möglich (in Kapitel 5 beschrieben).

Es ist aber auch möglich, Lichter manuell in der Höhenkonstruktion einzufügen, zu ändern oder zu löschen.

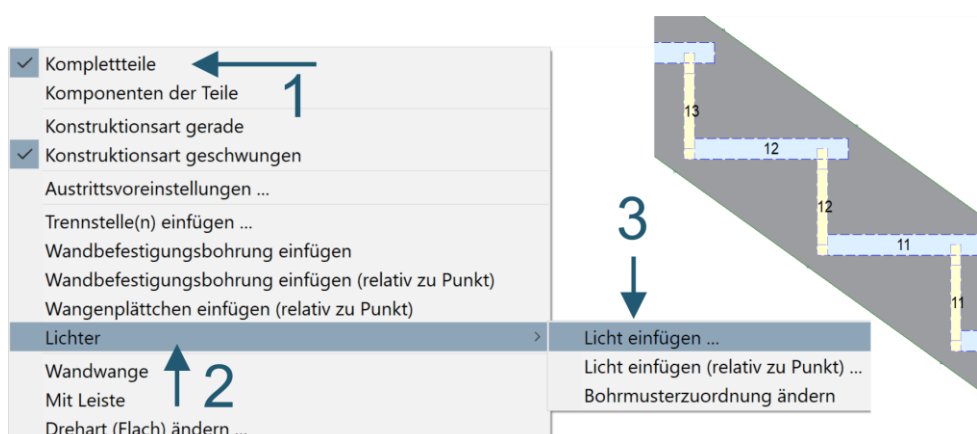
7.1 Lichtspots frei einfügen

Um Lichter frei mit der Maus in eine Wange einzufügen, öffnen Sie die Höhenkonstruktion mit der gewünschten Wange.

Wichtig! Lichter können nur bei der Konstruktionsart **Komplettteile** (1) gewählt werden.

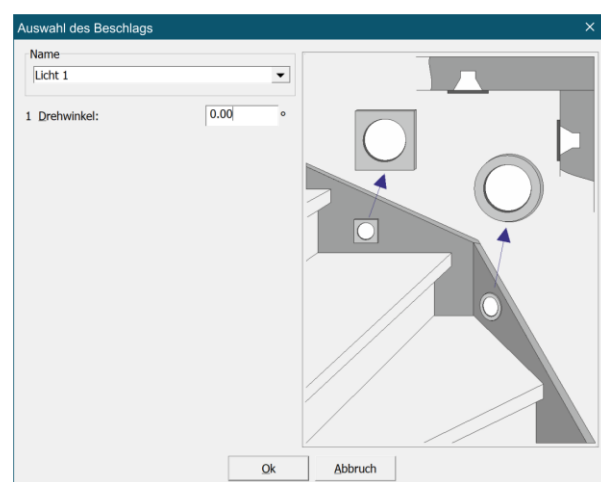
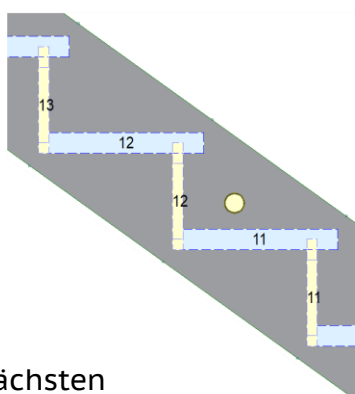
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ober- oder Unterkante der Wange.

Im dann erscheinenden Menü rechts wählen Sie **Lichter** (2) und weiter **Licht einfügen** (3).



In diesem Menü wählen Sie aus der Auswahlbox den gewünschten Lichtbeschlag (den Sie im Bohrmusterbaum eingegeben haben) und bestätigen unten mit dem Button **OK**.

Gehen Sie nun mit der Maus an die gewünschte Position der Wange und setzen mit einem Mausklick das erste Licht.



Wenn mehrere Lichter gesetzt werden sollen, gehen Sie zur nächsten Position und setzen ein weiteres Licht etc. Mit **ESC** auf der Tastatur wird die Eingabe beendet.

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

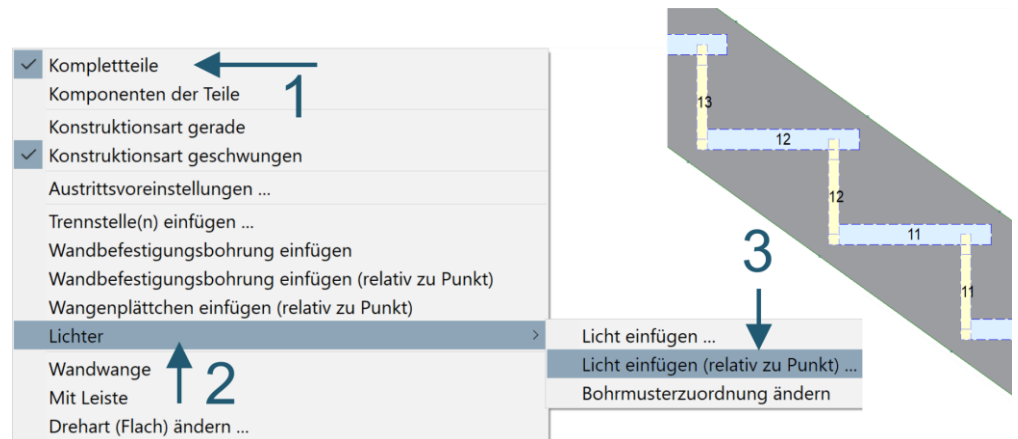
7.2 Lichtspots zu einem Bezug einfügen

Um Lichter zu einem Bezugspunkt in eine Wange einzufügen, öffnen Sie die Höhenkonstruktion mit der gewünschten Wange.

Wichtig! Lichter können nur bei der Konstruktionsart **Komplettteile** (1) gewählt werden.

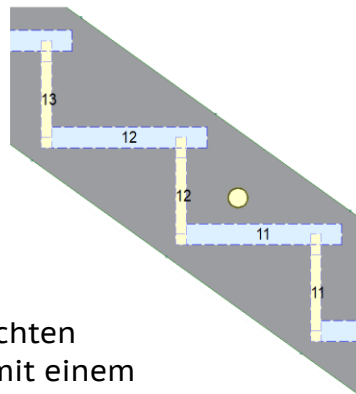
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ober- oder Unterkante der Wange.

Im dann erscheinenden Menü rechts wählen Sie **Lichter** (2) und weiter **Licht einfügen (relativ zu Punkt)** (3).



In diesem Menü wählen Sie aus der Auswahlbox den gewünschten **Lichtbeschlag** (1) (den Sie im Bohrmusterbaum eingegeben haben) und bestätigen unten mit dem Button **OK**.

Der Mauszeiger hat jetzt ein Kreuz. Wenn Sie nun mit der Maus über die Wange wandern, springt das Kreuz auf den nächstgelegenen Bezugspunkt.

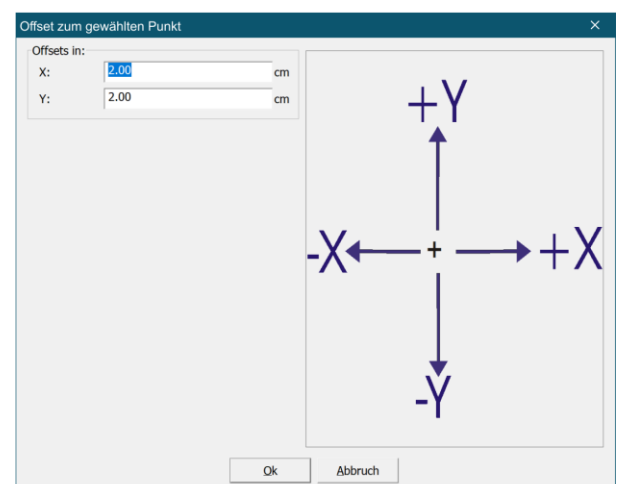
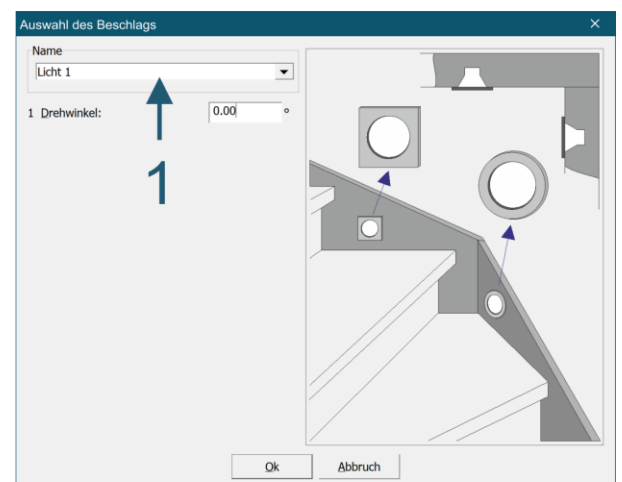


Wählen Sie damit den gewünschten Bezug und bestätigen diesen mit einem Mausklick.

Geben Sie im erscheinenden Menü die gewünschten Abstände (horizontal und vertikal zum Lichtmittelpunkt) ein und speichern mit **OK**.

Wiederholen Sie den Vorgang, wenn weitere Lichter gesetzt werden sollen.

Mit **ESC** auf der Tastatur wird die Eingabe beendet.



Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

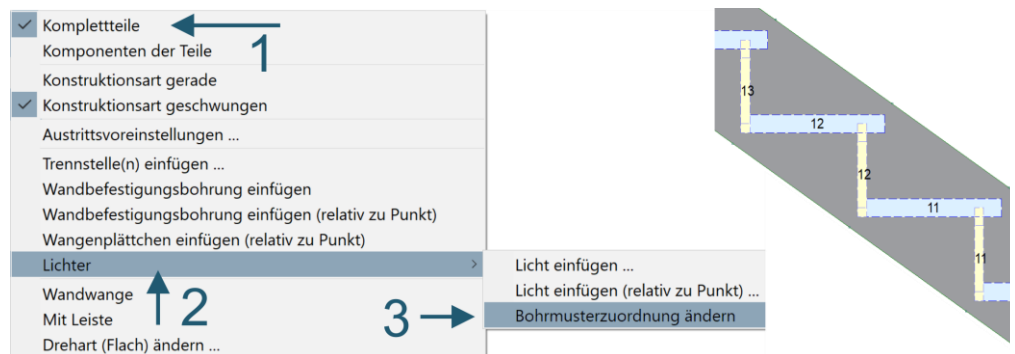
7.3 Lichtspots über Bohrmuster einfügen

Um Lichter über ein Bohrmuster in eine Wange einzufügen oder ein vorhandenes zu ändern, öffnen Sie die Höhenkonstruktion mit der gewünschten Wange.

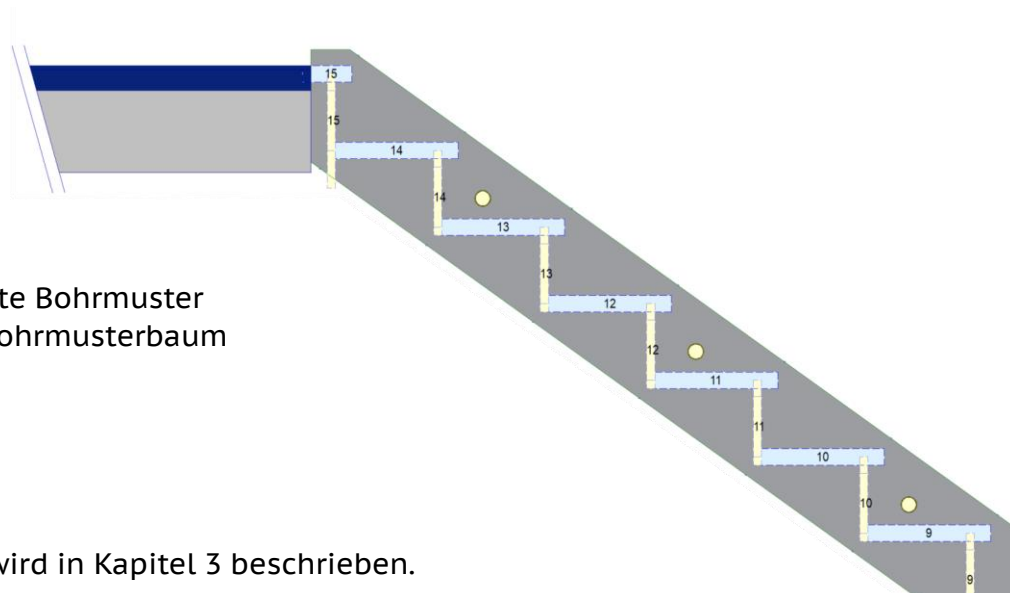
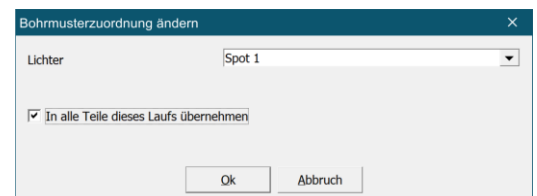
Wichtig! Lichter können nur bei der Konstruktionsart **Komplettteile** (1) gewählt werden.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Ober- oder Unterkante der Wange.

Im dann erscheinenden Menü rechts wählen Sie **Lichter** (2) und weiter **Bohrmusterzuordnung ändern** (3).



In diesem Menü wählen Sie das gewünschte Bohrmuster aus der Auswahlbox oder, wenn ein Bohrmuster schon vorhanden ist, wählen Sie das neue gewünschte und bestätigen mit dem Button **OK**.



Dann erscheint das ausgewählte Bohrmuster mit den Vorgaben, die Sie im Bohrmusterbaum hinterlegt haben.

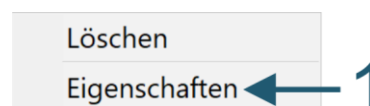
Das Erstellen der Bohrmuster wird in Kapitel 3 beschrieben.

Bedienungsanleitung für LED-Lichtbänder und Spots

7.4 Lichtspots ändern

Um Lichter zu ändern, wählen Sie das zu ändernde Licht mit der Maus. Mit einem Rechtsklick öffnen Sie das unten gezeigte Menü.

Wählen Sie hier **Eigenschaften** (1).



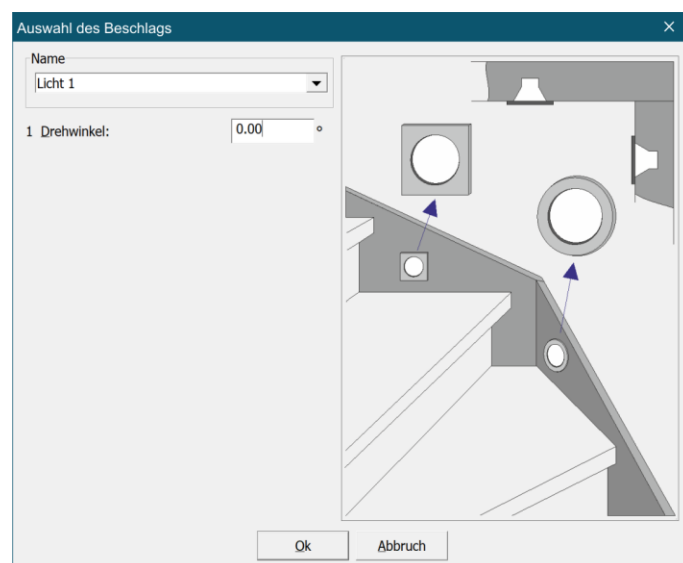
Es erscheint ein weiteres Menü.

Hier können Sie den neuen gewünschten Lichtbeschlag aus der Auswahlbox wählen.

Dies ist natürlich nur möglich, wenn Sie vorab mehrere Lichtbeschläge im Bohrmusterbaum definiert haben.

Siehe dazu Kapitel 3 (Bohrmuster Licht anlegen).

Das Ändern der Koordinaten ist nur über Löschen und Neusetzen möglich.



7.5 Lichtspots löschen

Um ein Licht zu löschen, wählen Sie das zu löschende Licht mit der rechten Maustaste.

Mit einem Klick auf **Löschen** (1) wird das ausgewählte Licht entfernt.

