

V	Änderung zur letzten Version
---	------------------------------

1.0	Erster Release
-----	----------------

INHALT:

## SOIL-PARTS – Bauzaun

COPYRIGHT:



21AB – Bauzaun



## INHALTSVERZEICHNIS

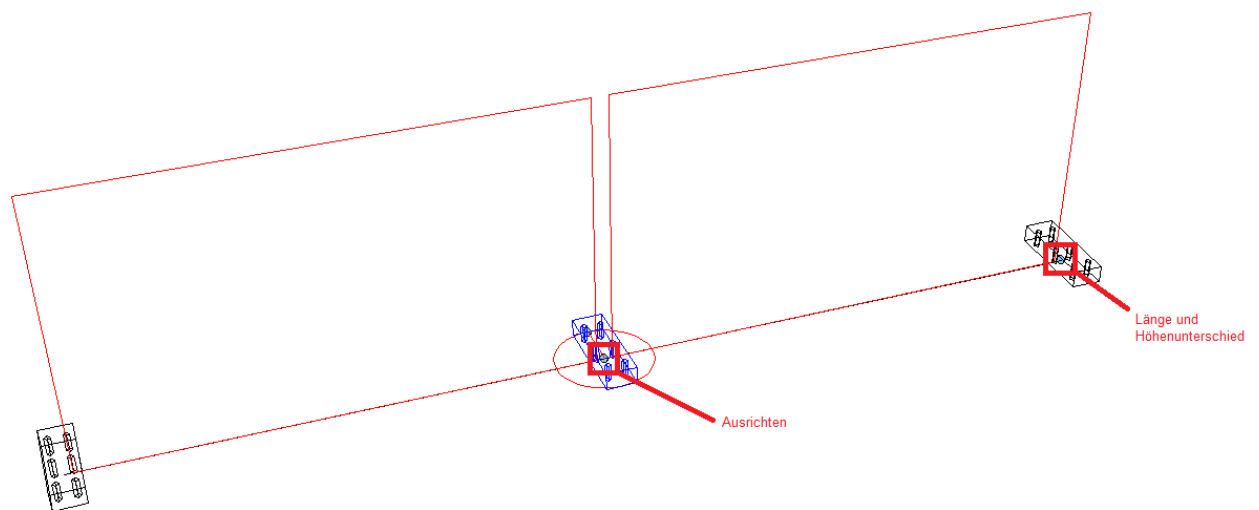
Inhaltsverzeichnis.....	2
1. Austeilung.....	3
1.1. Elemente.....	3
1.2. Ausrichtung.....	4
1.3. Ergebnis.....	8
2. Geometrie.....	9
2.1. Rahmen.....	9
2.2. Sockel.....	10
3. Darstellung.....	12
4. Logo darstellen.....	13



## 1. AUSTEILUNG

Auf dieser Seite erfolgen alle Eingaben, die die Austeilung und Positionierung des Bauzauns betreffen.

### 1.1. Elemente

Mithilfe der beiden Knöpfe können linienförmige Segmente hinzugefügt  oder entfernt  werden. Jedes dieser Segmente kann mit den dafür vorgesehenen Griffen bezüglich Länge, Ausrichtung und Höhe beliebig modifiziert werden.



Da sich gewisse Eingaben immer auf ein Segment beziehen, besteht die Möglichkeit, mit den Knöpfen  und  zwischen den bereits generierten Segmenten zu unterscheiden. Das jeweils aktuell ausgewählte Segment wird im Preview rot markiert.



## 1.2. Ausrichtung

In dieser Sektion kann die Position der Sockel in Bezug auf die Austeilungsachse der Segmente festgelegt werden. Da die Zaunelemente in die Löcher der Sockel „gesteckt“ werden, ergeben sich im ersten Abschnitt folgende Eingabemöglichkeiten:

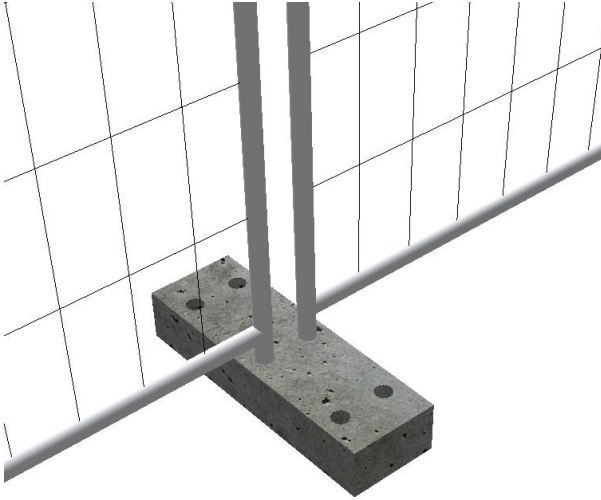
### „Oben“

Wurde diese Auswahl getroffen, orientieren sich die Zaunelemente an den oberen Löchern des Sockels.



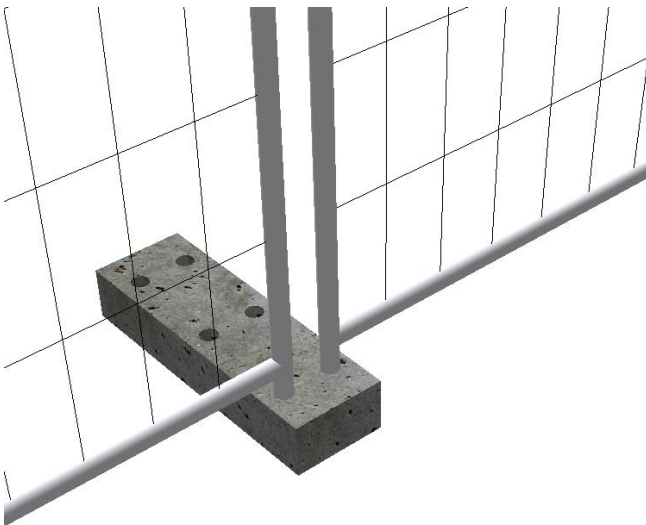
### „Mittig“

Entscheidet man sich für diese Option, orientieren sich die Zaunelemente an den mittleren Löchern des Sockels.





### „Unten“

Im Falle dieser Auswahl orientieren sich die Zaunelemente an den unteren Löchern des Sockels.



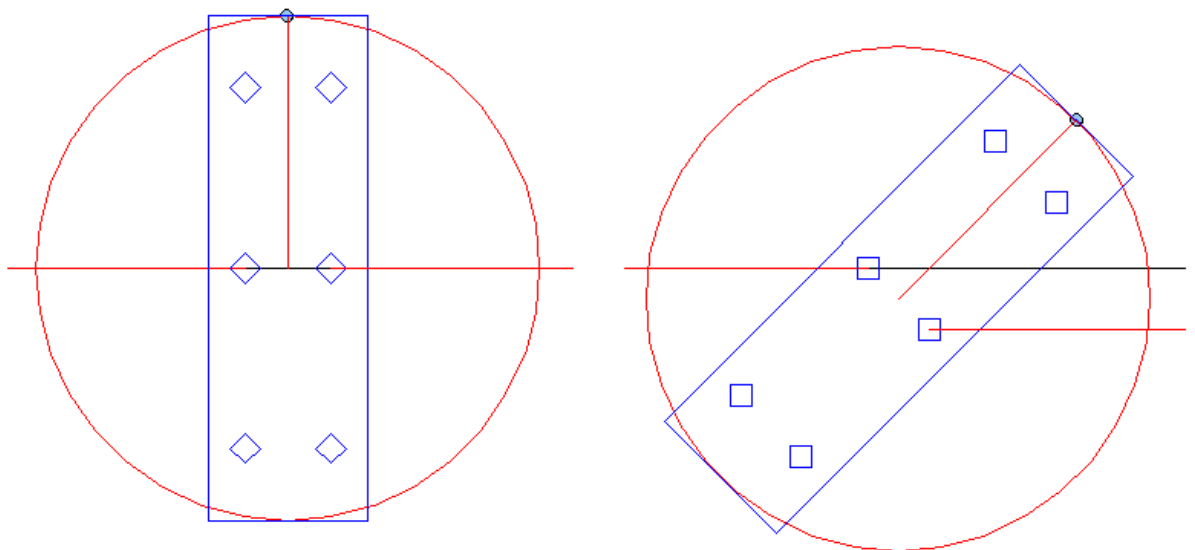
Ist der „alle gleich“-Knopf aktiviert, beziehen sich im aktuellen Segment alle Zaunelemente auf den angegebenen Loch-Horizont. Es besteht jedoch auch die Möglichkeit, den Bezug für jeden Sockel einzeln zu bestimmen – dazu muss dieser Knopf lediglich deaktiviert werden.

Ähnlich wie bei den Segmenten kann mit den Knöpfen  und  zwischen den jeweiligen Sockeln des aktuellen Segments differenziert werden. Der aktuelle Sockel wird im Preview blau gekennzeichnet.

Für jeden Sockel können nun folgende Eingaben getroffen werden:

### **Winkel normal zur Achse**

Dieser Wert kann entweder händisch eingegeben oder mit dem dafür vorgesehenen Griff modifiziert werden.

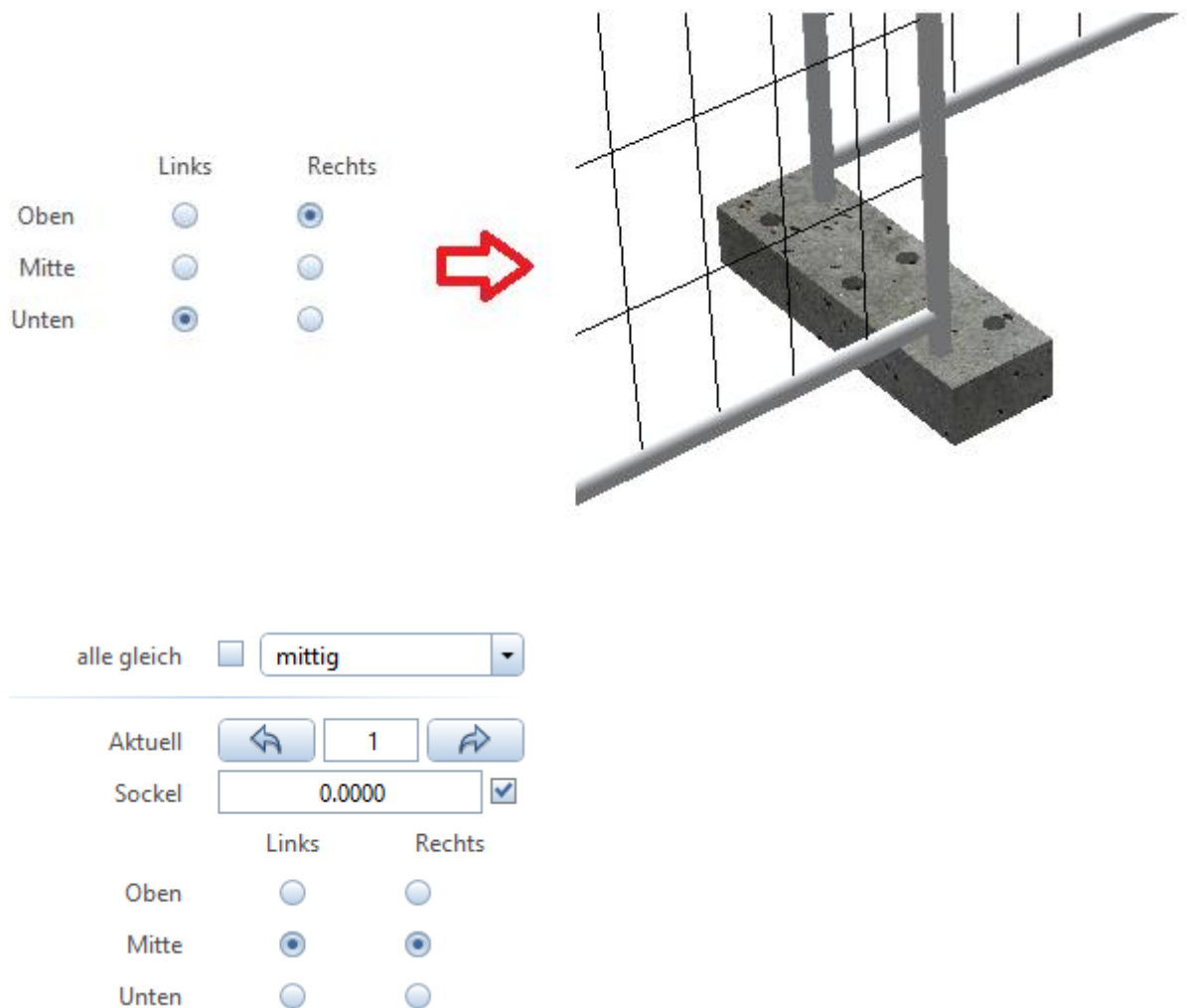


### **Socket deaktivieren**

Mit dem „aktuellen Sockel darstellen?“-Button kann man einzelne Sockel deaktivieren, die somit nicht generiert werden.

### Individueller Bezug Zaunelemente

Ist, wie bereits erwähnt, der „alle gleich“-Button deaktiviert, kann der Bezug der Sockel und der Zaunelemente individuell bestimmt werden. Mit den dafür vorgesehenen Radio-Buttons wird festgesetzt, in welches Loch des Sockels das vorherige Zaunelement einbindet bzw. aus welchem Loch des Sockels das nächste Zaunelement herausragt.



### 1.3. Ergebnis

In dieser Sektion wird die Anzahl der generierten Zaunelemente und Sockel aufgelistet.  
Wurde ein Sockel in einem Segment ausgelassen, wird das an dieser Stelle berücksichtigt.

Anzahl Sockel = 4 Stk.

Anzahl Zaunelemente = 3 Stk.

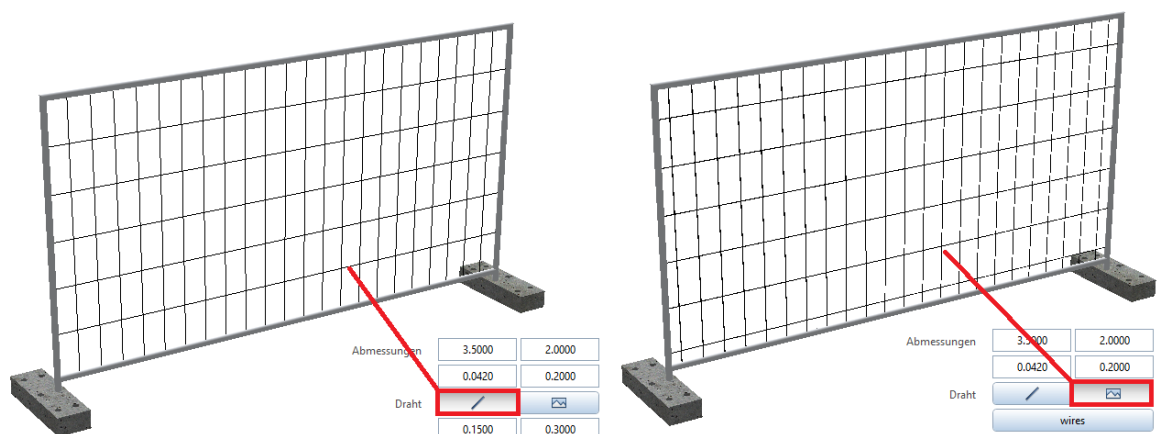


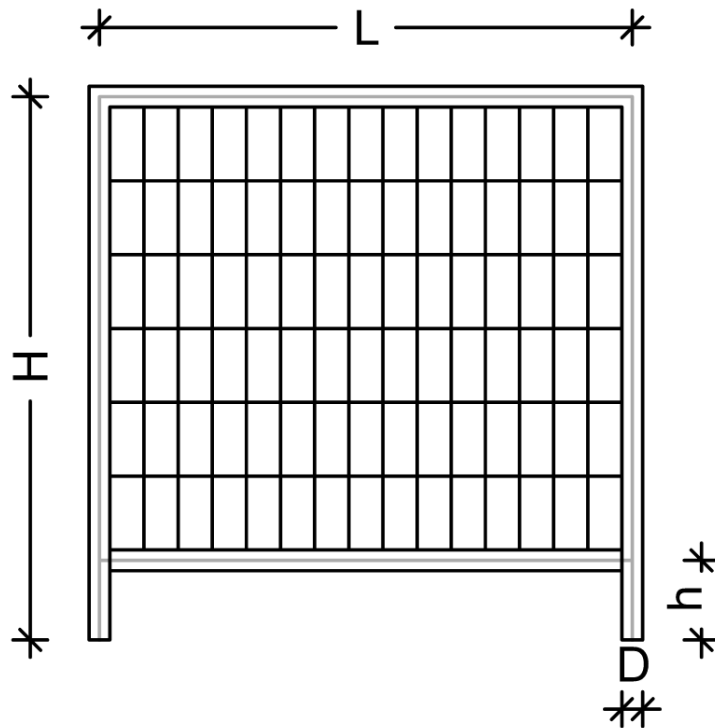
## 2. GEOMETRIE

Auf dieser Seite werden alle geometrischen Angaben zu den Zaunelementen und Sockeln getroffen.

### 2.1. Rahmen

In dieser Sektion werden alle Angaben zu den Zaunelementen festgelegt. Bezogen auf die Achse werden Länge und Höhe bestimmt. Auch der Durchmesser und der Abstand zum Boden können an dieser Stelle beliebig verändert werden. Weiters ist es möglich, die Darstellung der Drähte zu modifizieren. Die Drähte können als 3D-Linien oder als 3D-Fläche mit einer Draht-Oberfläche generiert werden. Werden die Drähte als 3D-Linien dargestellt, besteht zusätzlich die Möglichkeit, die vertikalen und horizontalen Abstände der einzelnen Drähte zu modifizieren.

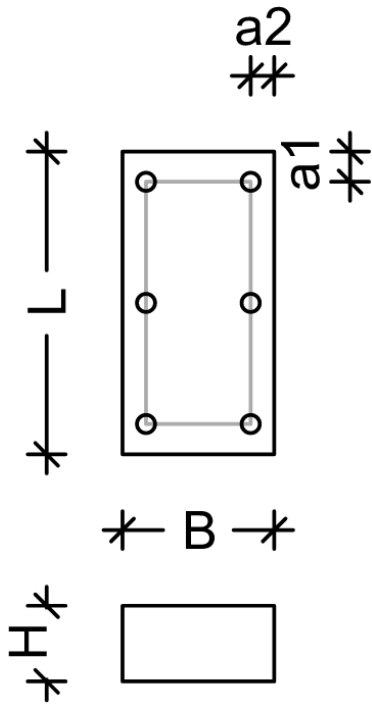




## 2.2. Sockel

An dieser Stelle werden alle Angaben zu den Sockeln getroffen. Der Sockel wird als Quader generiert, und es können die Länge, Breite und Höhe des Quaders nach Wunsch eingegeben werden. Außerdem kann der Randabstand zu den Löchern des Sockels bestimmt werden.


Abmessungen	<input type="text" value="0.7000"/>	<input type="text" value="0.2200"/>	<input type="text" value="0.1250"/>
Löcher	<input type="text" value="0.1000"/>	<input type="text" value="0.0500"/>	




### 3. DARSTELLUNG


Auf dieser Seite kann die Darstellung im Grundriss und in den Ableitungen sowie in der Visualisierung modifiziert werden.


Zuerst wird ein Layer definiert. Es besteht die Möglichkeit, Linienfarbe, Strichart und Stiftdicke von diesem Layer zu übernehmen oder nach Wunsch einzugeben.

Layer  TB\_GLOBAL ▼

Format  von Layer


Linienfarbe 1  ▼

Strichart 1  ▼

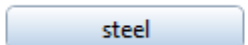

Stiftdicke 0.13  ▼

Nun kann bestimmt werden, ob und wie Flächen ausgefüllt werden sollen. Es kann zwischen Füllfläche, Schraffur und Muster gewählt werden.

Flächendarstellung


Füllfläche ▼ 0  ▼

Auch die Oberfläche kann gewählt oder zurückgesetzt werden.

Oberfläche  

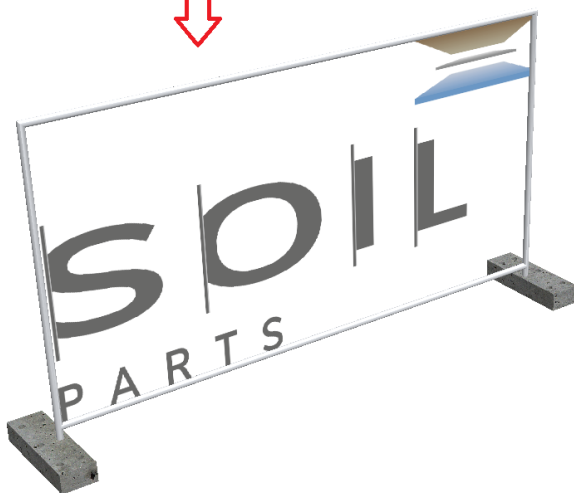
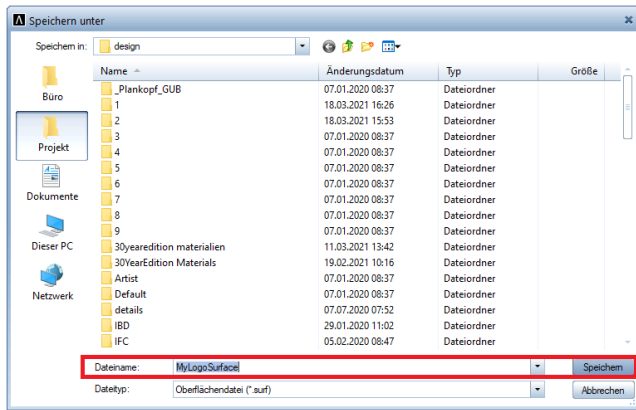
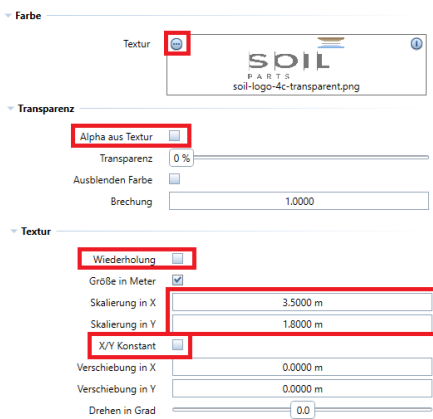
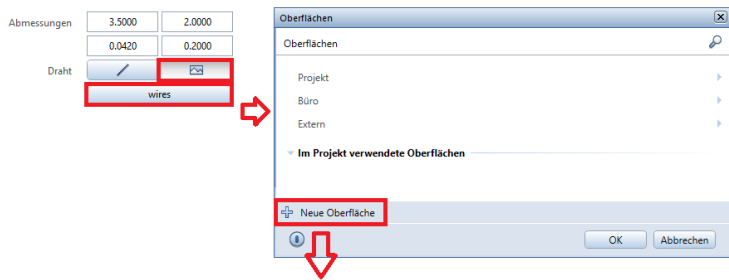
#### 4. LOGO DARSTELLEN

Es besteht die Möglichkeit, statt Draht auch das eigene Firmenlogo abzubilden. Dazu wird auf der Seite „Geometrie“ im Feld „Draht“ auf eine Darstellung als Bild umgeschaltet.

Anschließend klicken Sie auf den Button, mit dem die Oberfläche bestimmt werden kann. Wählen Sie nun „Neue Oberfläche“. Anschließend entscheiden Sie sich in der Sektion „Farbe“ für eine Textur. Wenn Sie den -Knopf drücken, können Sie ein Pixelbild wählen – z. B. Ihr Firmenlogo.

Nun sind noch die Felder „Alpha aus Textur“, „Wiederholung“ und „X/Y Konstant“ zu deaktivieren. Unter „Skalierung in X“ und „Skalierung in Y“ geben Sie nun die Maße Ihres Zaunelements ein (Skalierung in X = Rahmen Länge, Skalierung in Y = Rahmen Höhe – Rahmen Abstand von unten).

Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit OK und speichern Sie die Oberfläche.



**YouTube-Tutorial:** <https://youtu.be/MQs2LOgpzJQ>