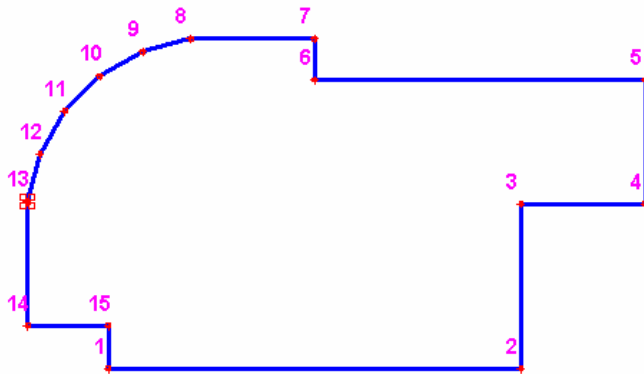


Arbeitsraum Assistent

Der Arbeitsraum Assistent ist gut geeignet um aus einem Haus-Grundriss direkt einen Arbeitsraum zu erzeugen



Der Umriss des Hauses wurde von einem Gebäudeplan übernommen und in die Punkteliste eingetippt.

Punkte suchen Eigen bearb							
neue löschen einfügen kopieren Zoom							
	Messpunkt	X	Y	Z	Code	Polygon	Netz
1	P_1	1,000	0,000	0,000		Polygon_1	
2	P_2	11,000	0,000	0,000		Polygon_1	
3	P_3	11,000	4,000	0,000		Polygon_1	
4	P_4	14,000	4,000	0,000		Polygon_1	
5	P_5	14,000	7,000	0,000		Polygon_1	
6	P_6	6,000	7,000	0,000		Polygon_1	
7	P_7	6,000	8,000	0,000		Polygon_1	
8	P_8	3,000	8,000	0,000		Polygon_1	
9	P_9	1,841	7,689	0,000		Polygon_1	
10	P_10	-0,957	7,089	0,000		Polygon_1	
11	P_11	-0,047	6,241	0,000		Polygon_1	
12	P_12	-0,647	5,202	0,000		Polygon_1	
13	P_13	-0,957	4,043	0,000		Polygon_1	
14	P_14	-0,957	1,043	0,000		Polygon_1	
15	P_15	1,0	1,043	0,000		Polygon_1	

Öffnen des Arbeitsraum Assistenten

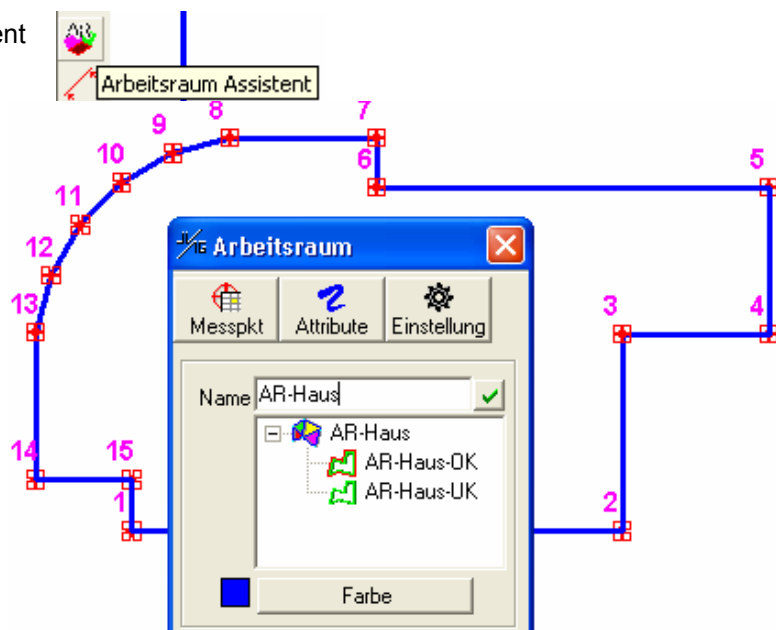
Symbolleiste -> Arbeitsraum Assistent



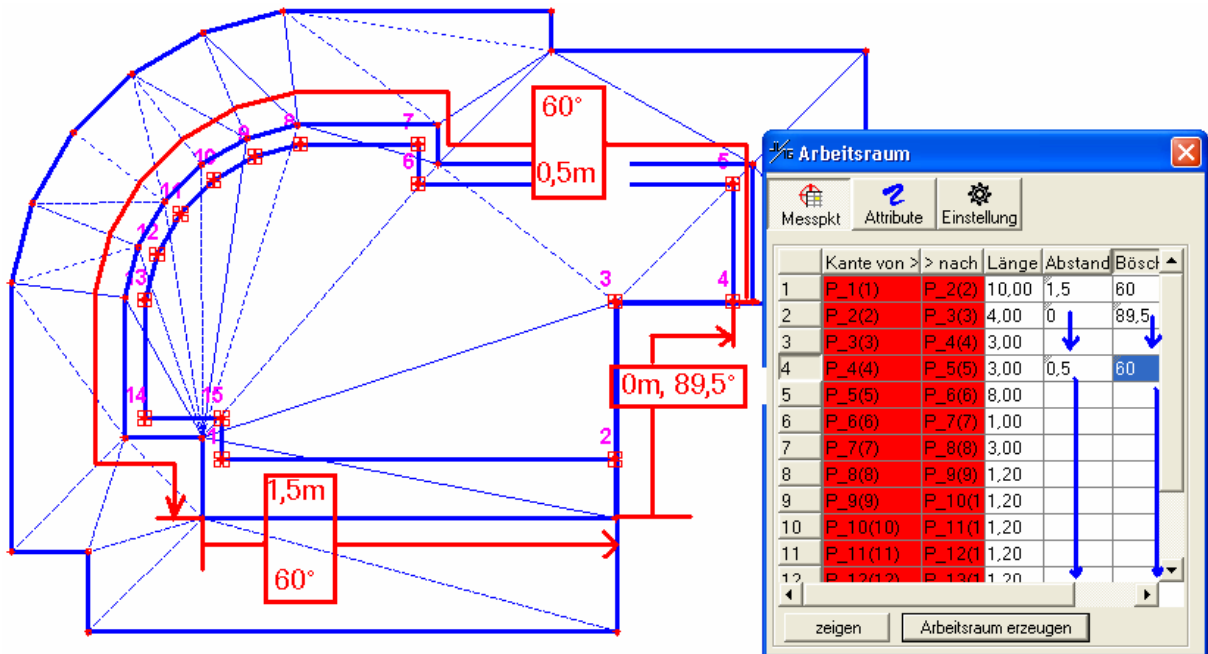
Klicken Sie das Polygon des vorhin erzeugten Haus-Grundrisses an. Der Arbeitsraum Assistent öffnet sich.

Wählen Sie einen Namen für den Arbeitsraum, anhand dessen Sie später auch noch genau wissen, um welches Objekt es sich handelt.

Der Vorteil ist, wenn Sie's jetzt machen, dann wird auch sofort ein sinnvoller Name für die Polygone vergeben.



Böschung erzeugen



Gehen Sie auf die Seite **Messpkt.**

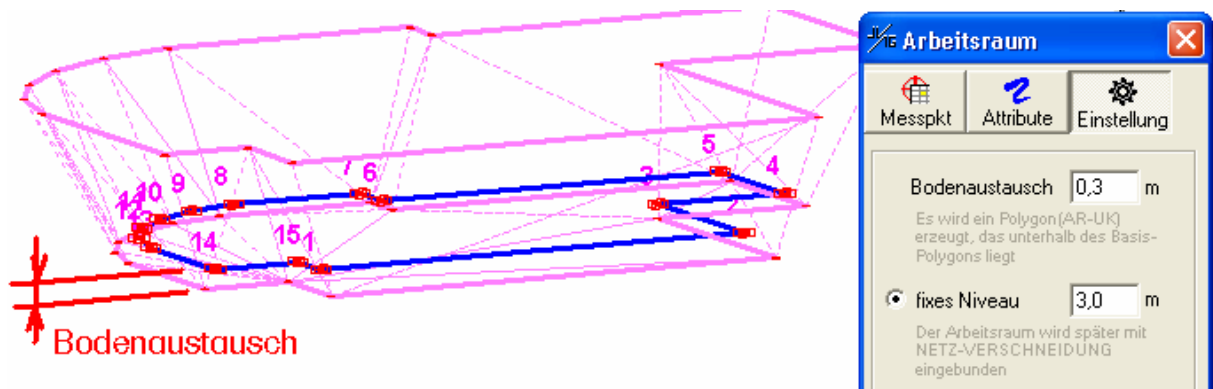
Abstand bedeutet den Abstand von der Hauskante zur unteren Aushubkante des Arbeitsraum. Geben Sie den passenden Böschungswinkel ein.

Der Abstand und der Böschungswinkel gelten für so viele Kanten, bis wieder ein neuer Eintrag eingegeben wurde. Sie sehen dies in der Liste an den **blauen Pfeilen**. In der Grafik wird es durch **rote Pfeile** angedeutet.

Mit **zeigen** wird der Arbeitsraum in der Vorschau dargestellt.

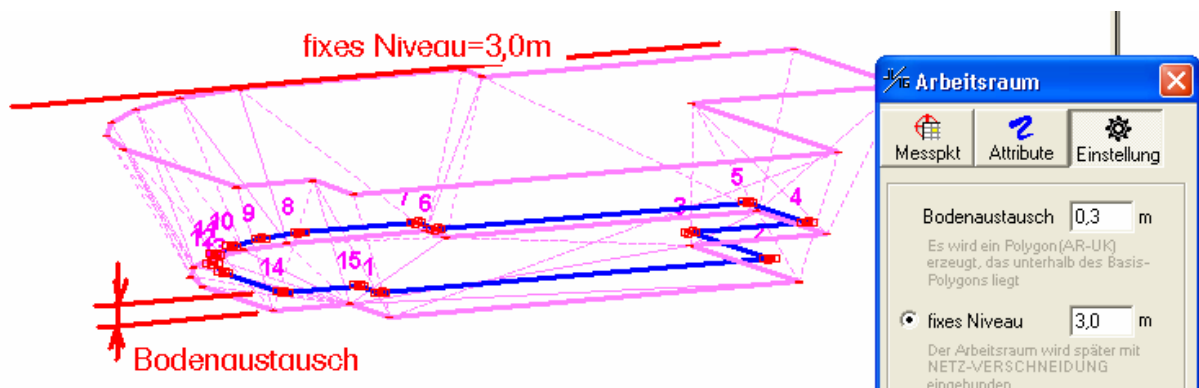
Höhe der Böschung

Bodenaustausch



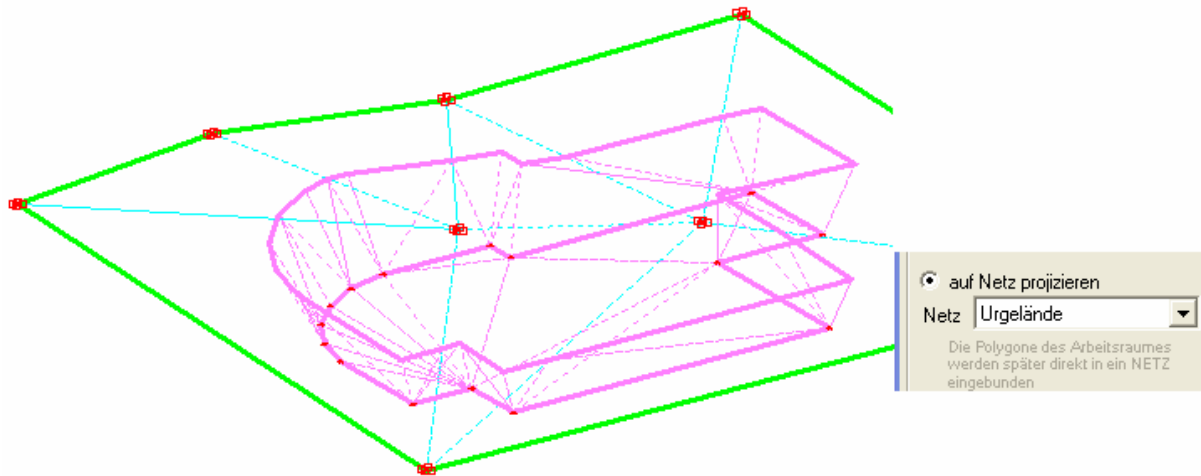
Wenn Sie für Bodenaustausch einen größeren Wert als 0m angeben, dann wird für die Unterkante des Arbeitsraumes ein Polygon erzeugt, das den entsprechenden Wert unter dem Hausgrundriss liegt.

Fixes Niveau



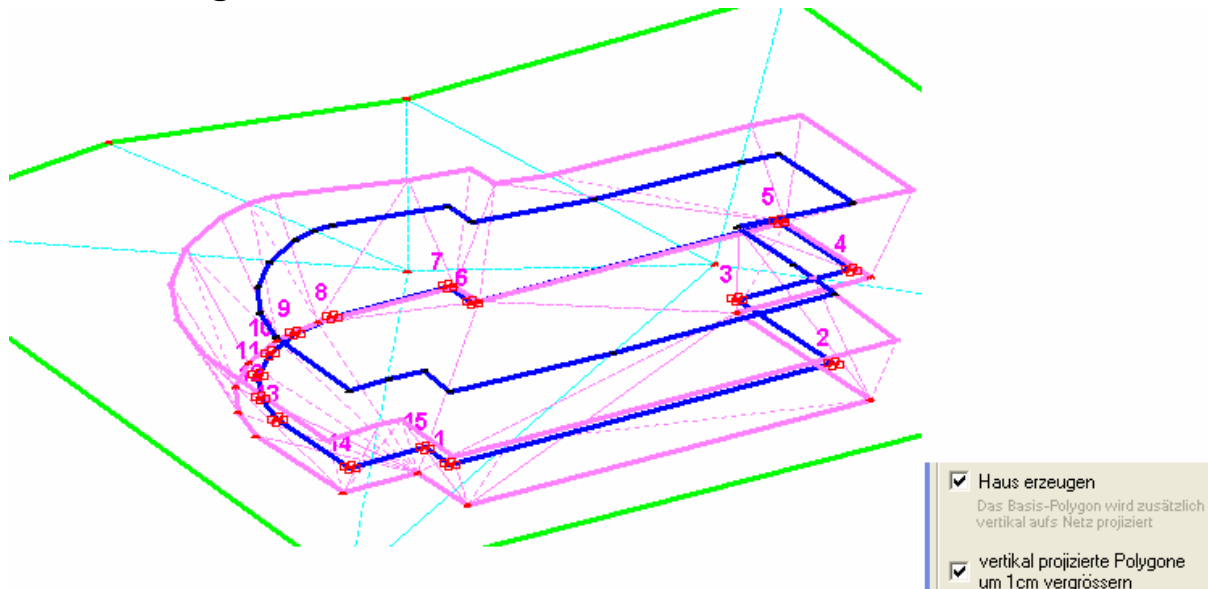
Die Höhe des Arbeitsraumes reicht rundherum bis auf 3,0m. Die Höhe ist eine absolute Angabe, d.h., wenn Ihr Haus-Grundriss auf 569,30m liegt und Sie möchten einen Arbeitsraum mit einer Böschungshöhe von 5m anwenden, so müssen Sie $569,30\text{m} + 5\text{m} = \underline{574,30\text{m}}$ eingeben.

Arbeitsraum bis zur Höhe eines Netzes erzeugen



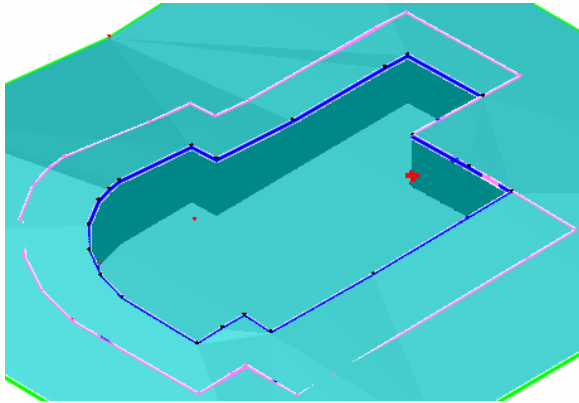
Wählen Sie in der Auswahlliste das entsprechende Netz. Die Höhe des Arbeitsraumes reicht nun umlaufend bis ans gewählte Netz und ist dementsprechend ungleichmäßig ausgeformt.

Haus erzeugen

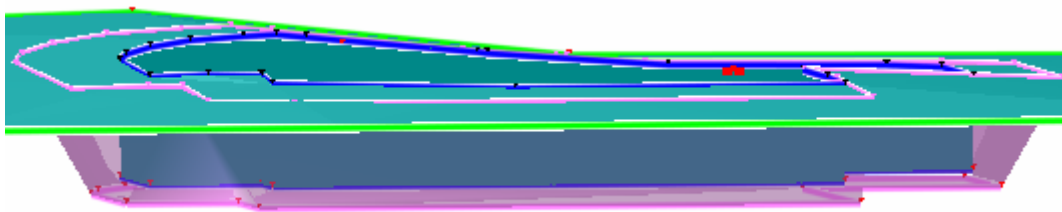


Wenn Sie Haus erzeugen wählen, dann wird zusätzlich das Grundpolygon unseres Arbeitsraumes(=Haus) vertikal auf das Netz projiziert. Wählen Sie auch die darunter liegende Option „**vertikal projizierte Polygone um 1cm vergrößern**“, denn ein DGM kann keine absolut vertikalen Versprünge berechnen!

Massenermittlung des Arbeitsraumes ohne Haus

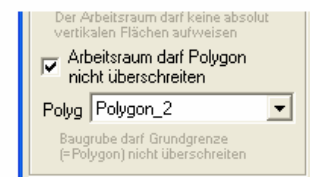
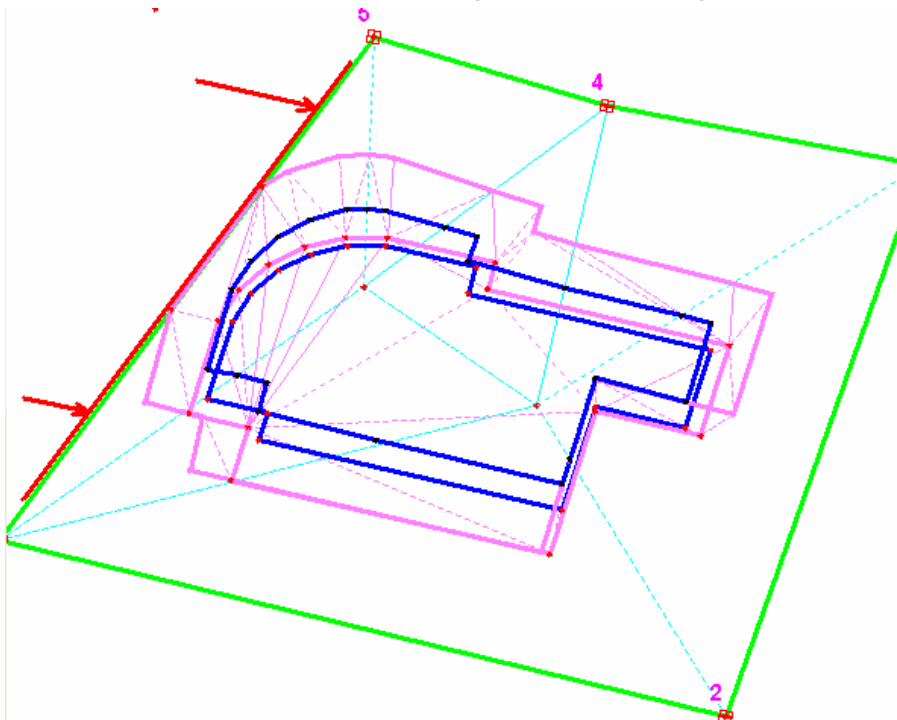


Das Haus-Polygon und das vertikal aufs Urgelände projizierte-Hauspolygon wurden ins Urgelände eingebunden (siehe Netze -> innenliegende Elemente)



Es wäre jetzt möglich eine Massenermittlung mit Schnitten oder Prismen durchzuführen: **Masse des Arbeitsraumes ohne Haus**

Arbeitsraum darf Nachbargrundstücksgrenze nicht überschreiten



Wenn der vorgeschriebene Arbeitsraum an mancher Stelle ein Polygon überschreitet, das eine Grenze darstellt, so kann dies verhindert werden. Erzeugen Sie dazu ein Polygon, das die Grundstücksgrenze bildet (falls dies noch nicht in Ihrem Projekt enthalten ist).