

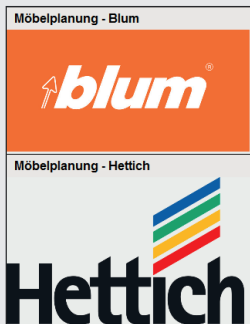
# KURZERKLÄRUNG

Basiswissen zum ZEG Raumplaner

raumplaner

konfigurieren visualisieren realisieren

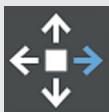
ZEG



Mittels der Auswahl **Blum** oder **Hettich** geben Sie an, welche Beschläge in Ihrer Möbelplanung verwendet werden sollen.



Im **Planungsmenü** erstellen Sie Ihre Korpusplanung chronologisch beginnend beim Korpus.



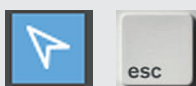
Mit dem **Steuerkreuz** geben Sie an, auf welcher Seite ein neues Objekt eingefügt werden soll.






Mit dem **Einfügeraster** können Sie bestimmen, wie groß die Rasterschritte sind, mit denen Fronten oder das Innenleben eingefügt werden kann.

Höhe	<input type="text" value="2200"/> mm <small>(min. 200 - max. 2.750 mm)</small>
Breite	<input type="text" value="800"/> mm <small>(min. 200 - max. 1.200 mm)</small>
Tiefe	<input type="text" value="550"/> mm <small>(min. 200 - max. 800 mm)</small>

Die zum Start eingegebenen Maße beziehen sich immer auf das Außenmaß des Korpus. So wird beim Einfügen eines Sockels die Sockelhöhe von der Gesamthöhe abgezogen. Beim Einfügen der Front wird die Frontstärke von der Gesamttiefe des Korpus abgezogen.

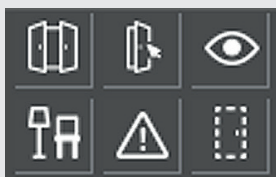


Über den **Normalmodus (Escape)** werden andere Modi beendet. Der Normalmodus wird beispielsweise benötigt, um Passleisten in der Länge ziehen zu können. Möchten Sie mehrere Korpusse markieren oder die Kamera frei bewegen, wird ebenfalls der Normalmodus benötigt.

	<b>Allen Artikeln zuweisen</b>
<input checked="" type="checkbox"/>	<b>Lokale Eigenschaften beibehalten</b>
	<b>Einem Artikel zuweisen</b>
	<b>Einem Bauteil zuweisen</b>

Dimensionen
Rückwand
Sockel
Passleiste
Abdeckplatte
Aufdopplung
Eigenschaften

Katalogseite öffnen
Selektion >
Löschen >
<b>Schieben</b>
Drehen >
Dimension ändern >
Objekte auswerten >
Gruppierung >
PlacerFormType PFT >
POS einstellen >
Property Transfer



Über die **Eigenschaftsübertragung** lassen sich einzelnen Objekten unterschiedliche Eigenschaften zuweisen.

**Allen Artikeln zuweisen:** gewünschte Eigenschaften auf die gesamte Planung übertragen

**Einem Artikel zuweisen:** gewünschte Eigenschaften auf einen Korpus übertragen

**Einem Bauteil zuweisen:** gewünschte Eigenschaften auf einzelne Bauteile übertragen

Bitte beachten Sie bei der Möbelplanung die vorgegebene Reihenfolge. Arbeiten Sie sich dabei von oben nach unten durch das Menü. Die konstruktiven Einstellungen eines Abschnitts werden immer am Ende einer Gruppe unter den Eigenschaften durchgeführt.

Über einen Rechtsklick auf bereits bestehende Objekte erreichen sie für diese das passende Kontextmenü, in dem sie Objekte in den Dimensionen ändern, schieben, drehen oder löschen können.

Alle Fronten animieren | Einzelne Fronten animieren | Fronten aus- oder einblenden

Dekoobjekte einfügen | Warnungen schalten | Rendering erzeugen

Schnellzugriff auf diverse 2D-Ansichten

Schnellzugriff auf diverse 3D-Ansichten

Über den **Youtube-Button** gelangen Sie direkt zum entsprechenden Youtube Tutorial. Über das **Info Icon** erhalten Sie Tipps zum entsprechenden Planungsschritt.

Über den **Hilfe-Button** erreichen Sie die Handbücher, können eine Bildschirm Spiegelung starten, die Raumplaner Website öffnen und unseren Telefonsupport erreichen.