Anleitung: Virtual Steel mit Sketchup verlinken

Sketchup-Erweiterungen installieren

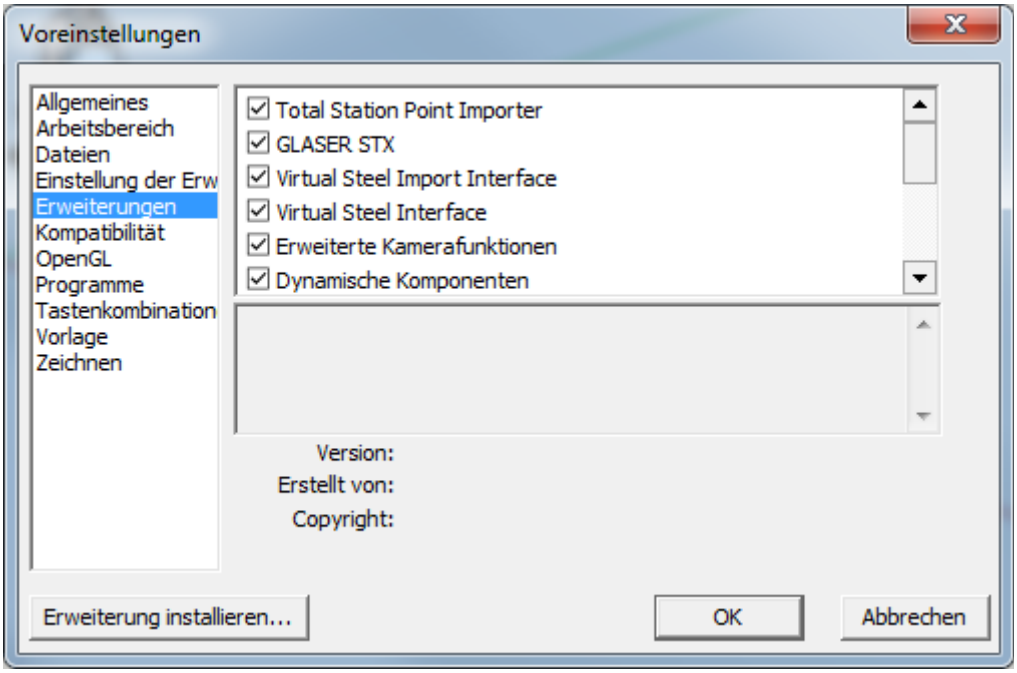
Die Sketchup-Erweiterungen sind in einer RBZ-Datei zusammen gestellt, einem Format, das speziell von Sketchup für die Erweiterungen verwendet wird. Wie Erweiterungen in Sketchup installiert werden, ist von der Version abhängig – derzeit Version 2016 bzw. 2017 (2017 gibt es nur als 64-Bit-Version).

Für Sketchup 2016 gilt:

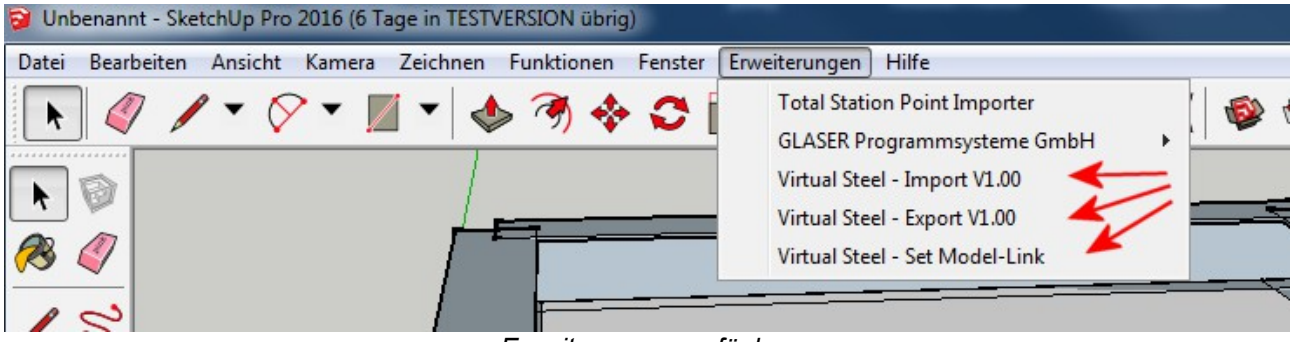
- den Menüpunkt ***Fenster - Voreinstellungen*** aufrufen.
- dann in dem Dialog ***Erweiterungen*** aktivieren
- und unten auf ***Erweiterung installieren*** klicken.

Dann die Datei, die mit dem Virtual Steel-Update, bzw. der Virtual Steel Version mit ausgeliefert wurde, auswählen und mit OK den Dialog verlassen. Die Erweiterungseinträge erscheinen sodann in dem Pulldown.Menü.

Man kann sie da auch deaktivieren, falls man sie nicht mehr braucht.



Virtual Steel Erweiterungen installieren



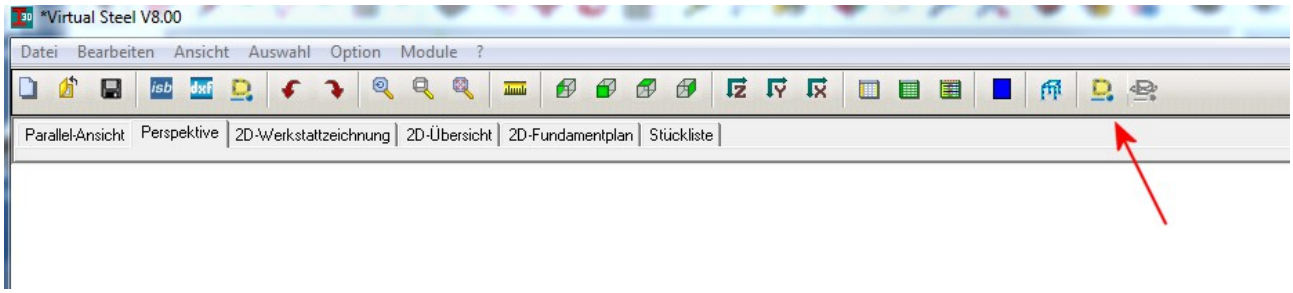
Erweiterungen verfügbar

Verlinkung einrichten

Zuerst muss die Verlinkung in Sketchup vorgenommen werden. Dazu Sketchup starten und den Menüpunkt Virtual Steel – Set Model-Link anwählen. Im Dateidialog, der sich dann öffnet, gibt man einen Dateinamen vor, wobei die Erweiterung .smr lauten muss.

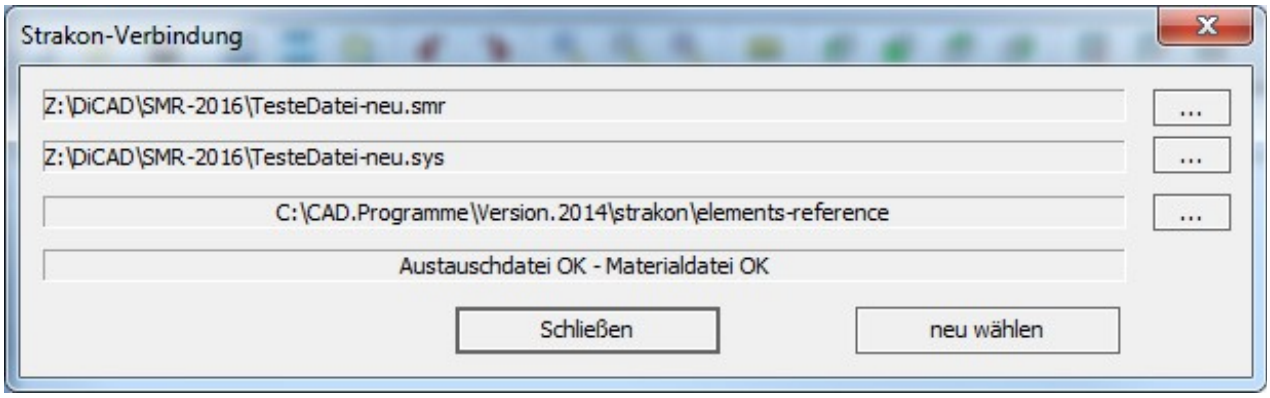
Für die ersten Versuche empfiehlt es sich, ein leeres Verzeichnis anzulegen und die „SMR-Datei“ in diesem Verzeichnis anzulegen.

Als nächstes erfolgt die Verlinkung in Virtual Steel. Dazu Virtual Steel starten und auf das vorletzte Icon in der Symbolleiste klicken.



In dem durch diesen Klick geöffneten Dateidialog in das Verzeichnis wechseln, in dem die „SMR-Datei“ zuvor über Sketchup angelegt wurde. Dort befindet sich eine Datei mit dem Namen aber der Erweiterung „.kon“. Diese Datei auswählen.

Es erscheint nun ein Dialog mit dem Titel „Strakon-Verbindung“. Rechts sind drei Buttons mit jeweils drei Punkten gekennzeichnet. Die oberen beiden muss man jeweils einmal anklicken, im oberen die „SMR-Datei“ in dem besagten Verzeichnis auswählen, im unteren eine „sys-Datei“.



Im vorliegenden Beispiel wurde im Verzeichnis „Z:\DICAD\SMR-2016“ eine Datei namens „TesteDatei-neu.smr“ angelegt und zu dieser auch eine Datei mit der Erweiterung .kon und eine mit der Erweiterung .sys.

Mit einem Klick auf „Schließen“ verlässt man den Dialog und hat die Verlinkung abgeschlossen.

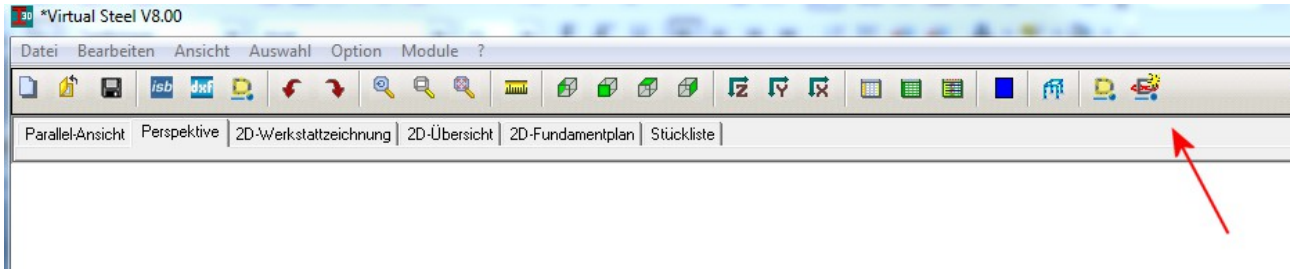
Wenn man beide Projekte, also das Virtual Steel-Projekt und auch das Sketchup-Projekt speichert, bleibt diese Verlinkung erhalten. Sie muss also nur einmalig eingerichtet werden.

Modellabgleich / Datenaustausch

Die Stahlbau-Objekte werden ganz einfach zu Sketchup übertragen. Man braucht lediglich alle Elemente, die man ins Sketchup exportieren möchte, in die 2D-Übersicht zu nehmen, dann in Sketchup auf die Erweiterung „Virtual Steel – Import V1.00“ zu klicken, und die Elemente werden eingelesen. Man muss darauch achten nicht Sketchup-Elemente mit dazu zu wählen, da diese dann in Sketchup durch das erneute Einlesen, doppelt vorhanden wären.

Sketchup-Objekte müssen als Komponenten zusammen gefasst werden. Man kann dabei das komplette Gebilder als eine Komponente deklarieren, was zur Folge hat, dass man in Virtual Steel ein Objekt erhält, dass man mit einem Klick auswählen und auch löschen kann. Man kann auch viele kleine Elemente definieren, die in Virtual Steel ebenfalls als einzelne Objekte erkannt und behandelbar wären.

Zum Export wählt man lediglich die Erweiterung „Virtual Steel – Export V1.00“ an. In Virtual Steel wird das Symbol ganz rechts aktiv geschaltet und farbig dargestellt.



Durch einen Klick auf dieses Symbol werden die Sketchup-Körper in Virtual Steel eingelesen. Körper, die über die Verlinkung bereits vorhanden sind, werden ersetzt bzw. sind dann nicht mehr vorhanden, wenn sie in Sketchup gelöscht wurden. Elemente, die aus Virtual Steel stammen, werden dagegen nicht übertragen, damit diese nicht das Virtual Steel Projekt, an dem man ja in der Zwischenzeit gearbeitet haben könnte, zerstören.

Der derzeitige Stand der Sketchup-Plugins sieht noch nicht vor, dass die Virtual Steel-Objekte nur upgedatet werden. Wenn man also erneut eine Übertragung aus Virtual Steel nach Sketchup vornimmt, dann sollten die Stahlbau-Objekte zuvor gelöscht werden. Es empfielht sich für diese Zwecke, die Objekte auf verschiedenen Layern zu verwalten. Das Plugin setzt die eingelesenen Stahlbau-Objekte auf den aktuellen Layer. Somit ist das recht einfach möglich.