

# SPRING Menünavigator



SPRING 3.4	SPRING 4
<b>Projekt</b>	
Neues Projekt	Datei   Neu
Projekt öffnen	Datei   Öffnen
Projekt sichern	Datei   Speichern
Projekt sichern als...	Datei   Speichern unter...
Projekt Ende	Datei   Schließen
Projekt Ende & modifizieren	Bearbeiten   Projekt
Projekt Quit	Datei   Beenden
Datei ueberlagern	Datei   Importieren   Überlagern
susi.plx schreiben	Datei   Exportieren   SPRING-Plotdatei
Xsusi Ende	Datei   Beenden
<b>Struktur</b>	
ein/ausblenden   <i>Picken/Liste/alle Ein./alle Ausb. erzeugen</i>   <i>Punkte/Linien/Flaeche</i> aus Datei	Ansicht   Strukturen   <i>Fangen/Liste/Alle</i>
kopieren   <i>Picken/Liste</i>	Struktur   Neu   <i>Punkte/Linienzug/Fläche</i>
trennen   <i>Picken/Liste</i>	Struktur   Importieren...
zusammenlegen   <i>2p-Strukturen picken/2p-Strukturen aus Liste/2l-Strukturen picken/2l-Strukturen aus Liste</i>	Struktur   Kopieren   <i>Fangen/Liste</i>
modifizieren   <i>Picken/Liste</i>	Struktur   Teilen   <i>Fangen/Liste</i>
umwandeln->instationaer   <i>Picken/Liste</i>	Struktur   Zusammenlegen   <i>Fangen/Liste</i>
loeschen   <i>Picken/Liste/Bereich/alle</i>	Struktur   Bearbeiten   <i>Fangen/Liste</i>
Alle I-Strukturen: Werte aus p-Struktur uebernehmen	Struktur   Bearbeiten   Zu instationärer Struktur
zuweisen   <i>Picken/Liste/Alle</i>	Struktur   Löschen   <i>Fangen/Liste/Polygon/Alle</i>
	Struktur   Bearbeiten   Werte: aus p-Struktur übernehmen
	Strukturen   zuweisen   <i>Fangen/Liste/Alle</i>
<b>Kontur</b>	
ein/ausblenden	Ansicht   Konturen
Struktur uebertragen   <i>Picken/Liste/alle/vergroeberte I-Strukturen</i>	Kontur   Neu   Aus Struktur
erzeugen   <i>Punkte/Linien</i>	Kontur   Neu   <i>Punkte/Linien</i>
Konturpunkte verschieben	Kontur   Punkte verschieben
I-Kontur modifizieren	Kontur   I-Kontur bearbeiten
max. Abstand setzen   <i>I-Konturen picken/Alle im Bereich</i>	Maximalen Abstand setzen   <i>Fangen/Polygon</i>
alle n-mal teilen   <i>I-Konturen picken/Alle im Bereich</i>	n-mal teilen   <i>Fangen/Polygon</i>
Teilungspunkte picken   <i>I-Konturen picken/Alle im Bereich</i>	Teilungspunkte selektieren   <i>Fangen/Polygon</i>
trennen   <i>I-Konturen picken/Alle im Bereich</i>	an Teilungspunkten auftrennen   <i>Fangen/Polygon</i>
p-Kontur modifizieren	Kontur   p-Kontur bearbeiten
Brunnenparameter setzen   <i>p-Kontur picken/Alle im Bereich</i>	Brunnenparameter   <i>Fangen/Polygon</i>
loeschen   <i>p-Konturen picken/I-Konturen picken/Konturen picken</i>	Kontur   Löschen   <i>Fangen</i>
loeschen   <i>Alle p-Konturen/Alle I-Konturen/Alle Konturen/Alle im Bereich</i>	Kontur   Löschen   <i>Alle p-Konturen/Alle I-Konturen/Alle Konturen/Polygon</i>
optimieren	Kontur   Optimieren
<b>Geometrie</b>	
Knoten ein-/ausblenden	Ansicht   Knoten
Elemente ein-/ausblenden	Ansicht   Elemente
Knoten verschieben	Netz   Knoten   Verschieben
Knoten zusammenlegen   2 Picken/2 Nummern/nach Abstand	Netz   Knoten   Zusammenlegen   <i>Zwei Picken/Zwei nach Nummern/Nach Abstand</i>
Viereck teilen	Netz   Verfeinern   Viereckselement teilen
Knoten loeschen   <i>Picken/Bereich/Alle/Nummer/ohne Elemente und Kluefte</i>	Netz   Knoten   Löschen   <i>Fangen/Bereich/Alle/Nummer/Ohne Elemente und Klüfte</i>
Elemente loeschen   <i>Picken/Bereich/Alle/Nummer</i>	Netz   Element   Löschen   <i>Fangen/Bereich/Alle/Nummer</i>
Knoten erzeugen   Picken	Netz   Netzgenerierung   Knoten einfügen
Knoten erzeugen   <i>Raster generieren - global/Raster</i>	Knoten erzeugen   <i>Raster generieren - global/Bereich</i>
generieren - Bereich	
Knoten erzeugen   <i>Randknoten generieren - global/Rand-</i>	Knoten erzeugen   <i>Randknoten generieren - global/Bereich</i>
knoten generieren - Bereich	
Elemente erzeugen   Picken	Netz   Netzgenerierung   Elemente erzeugen   <i>Drei- und Vierecke (Bereich)</i>
Elemente erzeugen   lokaler Netzgenerator   <i>nur Dreiecke/Drei- und Vierecke/aus innerem Rand</i>	Netz   Netzgenerierung   Elemente erzeugen   <i>Dreiecke (Bereich)/Drei- und Vierecke (Bereich)/ Drei- und Vierecke (aus innerem Rand)</i>
Elemente erzeugen   globaler Netzgenerator   <i>nur Dreiecke/Drei- und Vierecke/Vierecke generieren</i>	Netz   Netzgenerierung   Elemente erzeugen   <i>Dreiecke (global)/Drei- und Vierecke (global)/ Vierecksgenerator</i>
Gene-Netz	Netz   Netzgenerierung   Regelmäßiges Netz
Netz entspannen	Netz   Entspannen
Netzverfeinerung   <i>im Bereich/Global</i>	Netz   Netzverfeinerung   <i>Bereich/Global</i>
Geometrie-Kontrollen	Netz   Kontrollen

SPRING 3.4	SPRING 4
<b>Kluefte</b>	
1D-Kluefte darstellen	Extras   Klüfte   1D-Klüfte anzeigen
1D-Kluefte: Geometriekontrollen	Extras   Klüfte   1D-Geometriekontrollen
2D-Kluefte: Geometriekontrollen	Extras   Klüfte   2D-Geometriekontrollen
<b>Attribut</b>	
Knoten bearbeiten   <i>Picken/Nummer</i>	Attribute   Knoten bearbeiten   <i>Fangen/Nummer</i>
Elemente bearbeiten   <i>Picken/Nummer</i>	Attribute   Elemente bearbeiten   <i>Fangen/Nummer</i>
Attribute bearbeiten	
Knoten -> Elemente	Attribute   Kopieren   Knoten->Elemente
Elemente -> Knoten	Attribute   Kopieren   Elemente->Knoten
Knotendaten glaetten	Attribute   Berechnen   Glätten
Knotendaten verrechnen	Attribute   Berechnen   Attribute verrechnen
Knotendaten kopieren	Attribute   Berechnen   Attributweise
Knotenattr. Kopieren   <i>Basiskn. Picken/ Basiskn. Nummer</i>	Attribute   Kopieren   Knotenweise   <i>Fangen/Nummer</i>
Elementdaten glaetten	Attribute   Berechnen   Glätten
Elementdaten verrechnen   <i>Basisel. Picken/ Basisel. Nummer</i>	Attribute   Berechnen   Attribute verrechnen
Elementdaten kopieren	Attribute   Berechnen   Attributweise
Elementattr. Kopieren	Attribute   Kopieren   Elementweise   <i>Fangen/Nummer</i>
Verrechnen mit Konst. exp,10^,ln,log (Attr.)	Attribute   Berechnen   Mit Konstante verrechnen
Werte Begrenzen	Attribute   Berechnen   Exponentieren, Logarithmieren
Loeschen   <i>Einzelnes Attribut/Mehrere Attribute</i>	Attribute   Berechnen   Werte begrenzen
Zeichen setzen	Attribute   Löschen
Van-Genuchten-Parameter (USAT)	Attribute   Zuweisen   Zeichen setzen
Flutungparameter (GRUB)	Attribute   Extras   Van-Genuchten-Parameter
KFVH bearbeiten	Attribute   Extras   Flutungparameter
	Attribute   Extras   Faktor vertikaler/horizontaler k-Wert (KFVH) anpassen
	-
	Bearbeiten   Projekt   Nummerierung anpassen
	Attribute   Berechnen   Neubildung   ...
	Attribute   Berechnen   Elementflächen
	Attribute   Berechnen   Formfaktor
	Attribute   Berechnen   Schichtmächtigkeiten
	Attribute   Exportieren
	Attribute   Berechnen   VORF an Schicht anpassen   <i>Durch</i>
	GLEiche Potentiale/Durch Verschieben
	Attribute   Berechnen   Attribute Summieren
	Attribute   Zuweisen   Direkt
Attribute zuweisen (stochastisch)   <i>unkorreliert/korreliert (turn3d)</i>	Attribute   Zuweisen   Stochastisch   <i>Unkorreliert/Korelliert</i>
Aus Struktur zuweisen   <i>Picken/Liste/Alle</i>	Attribute   Zuweisen   Aus Struktur   <i>Fangen/Liste/Alle</i>
Attribute interpolieren   Knotendaten <i>interpolieren/Elementdaten interpolieren</i>	Attribute   Zuweisen   Durch Interpolation
Ergebnisdaten lesen	Attribute   Modelldaten/Berechnungsergebnisse importieren
Daten darstellen   Netzrand darstellen	Ansicht   2D-Rand
Daten darstellen   3D-Rand darstellen	Ansicht   3D-Rand
Daten darstellen   Markierungen darstellen	Ansicht   Markierungen
Daten darstellen   Attribute darstellen	Ansicht   Attribute darstellen   Isolinien/Flächenplots/Werte
Daten darstellen   Attributzeichen darstellen	Ansicht   Attribute darstellen   Attributzeichen
Daten darstellen   Geschw. (VV_X/Y) darstellen	Ansicht   Attribute darstellen   Geschwindigkeiten
Daten darstellen   Legende einblenden	<i>Über Projektmanager</i>
einzelnes/alle Gruppenattribute pruefen	Attribute   Extras   Gruppen- bzw. Polygonzugattribute prüfen   Einzelnes Attribut/Alle Attribute
<b>Instationaer</b>	
Attribute darstellen	Ansicht   Attribute darstellen   instationäre
Attribute loeschen	Extras   Instationär
Erweitert   <i>Flutungparameter loeschen/zuwweisen</i>	Extras   Instationär   Zeit- und Mengenparameter
Zeitparameter aendern	
Zeitschritte importieren	Extras   Instationär   Instat. Eingabedate imp.
Eingabedatei importieren	Extras   Instationär   Instat. Eingabedate exp.
Eingabedatei exportieren	

SPRING 3.4	SPRING 4
<b>Layer</b>	
loeschen	Layer   Löschen
Farben aendern	Layer   Farben ändern
Liste	Über Projektmanager
eins vor	Layer   Anordnung   eine Position vor
eins zurueck	Layer   Anordnung   eine Position zurück
nach vorn	Layer   Anordnung   Nach vorne
nach hinten	Layer   Anordnung   Nach hinten
<b>Objekt</b>	
loeschen	Objekt   Löschen   Einzeln
Bereich loeschen	Objekt   Löschen   Bereich
zurueckholen	Bearbeiten   Rückgängig
Flaeche berechnen	Ansicht   Fläche berechnen
Strecke berechnen	Ansicht   Strecke/Winkel messen
Winkel (x-achse) ber.	Ansicht   Strecke/Winkel messen
Attribute vorwaehlen/zuweisen/aendern	<i>über Symboleiste Objekteigenschaften</i>
eins vor	Objekt   Anordnung   eine Position vor
eins zurueck	Objekt   Anordnung   eine Position zurück
nach vorn	Objekt   Anordnung   Nach vorne
nach hinten	Objekt   Anordnung   Nach hinten
Koordinaten bestimmen	Ansicht   Koordinaten bestimmen
<b>Zoom</b>	
Fadenkreuz	Ansicht   Koordinaten bestimmen
Zurueck	<i>mittlere Maustaste</i>
Totale	<i>rechte Maustaste</i>
Verschieben	<i>mittlere Maustaste halten</i>
Repaint	Ansicht   Aktualisieren
Farben	
Opts	Bearbeiten   Optionen
Ende	Datei   Beenden
?	
Hilfethemen	Hilfe   Handbuch
Info	Hilfe   Über
<b>Berechnung</b>	
DADIA	Berechnung   Modellprüfung
INTERPOL	Berechnung   Interpolation
EICHEN	Berechnung   Modellkalibrierung (Gradientenverfahren)
GEONEU	Berechnung   Stationäre Strömung   Erweitert
INSTAT	Berechnung   Instationäre Strömung   Erweitert
SITRA	Stationäre Strömung/Instationäre Strömung / Stofftransport/Wärmetransport/Transport mit invertierter Strömung
SITRA/INVERS	-
XTRA	-
NACHLAUF	Datei   Exportieren
PLOGEO	Datei   Plotterstellung
<b>3D-Menue</b>	
3d-Rand neu definieren	Netz   3D
3d-Rand modifizieren	Netz   3D
3D-Check Knoten/Elemente	Netz   3D   Knoten und Elemente prüfen
Neue Schicht-Einteilung	Netz   3D   Neue Schichteinteilung
Schicht teilen	Netz   3D   Schicht teilen
Modelltyp aendern	Netz   3D   3D-Rand   <i>Netzrand=3D-Rand oder 3D-Rand erzeugen</i>
Warnungsdatei einsehen	-