



## Straßenlampen der Serie BG

### Allgemein:

Die Lampen der Serie BG sind grob in drei Gruppen einzuteilen: BG 0, BG I und BG II.

Die **Serie BG 0** ist für die Beleuchtung von Ortsstraßen mit mittlerem Lichtbedarf und einer Lichtpunkthöhe von 6 bis 8 m ausgelegt.

Diese Leuchten sind als ein- und zweiarmige Auslegerleuchten verfügbar.



Die **Serie BG I** ist für die Beleuchtung von Kraftfahrstraßen mit mittlerem Lichtbedarf und einer Lichtpunkthöhe von 8 bis 10 m ausgelegt.

Diese Leuchten sind als ein- und zweiarmige Auslegerleuchten verfügbar.



Die **Serie BG II** ist für die Beleuchtung von Kraftfahrstraßen und Plätzen mit hohem Lichtbedarf und einer Lichtpunkthöhe von 10 bis 12 m ausgelegt.

Diese sind als ein-, zwei-, drei- und fünfarmige Auslegerleuchten verfügbar.





**EEP-Modellbezeichnungen:**

Im Modellnamen sind der Leuchtentyp (BG0, BGI und BGII), die Masthöhe in Metern sowie die Mastfärbung zu ersehen.

Mast mit hellgrauer Färbung  
(kein Zusatz im Modellnamen):

Mast mit dunkelgrauer Färbung  
(Zusatz im Modellnamen *-grau*):



Der Zusatz -oL im Modellnamen bedeutet, dass diese Leuchten ohne Lichtkegel ausgeführt ist. Weiteres dazu im folgenden Abschnitt.

Beispiel:

Strassenlampe\_BG-II-3x\_10m\_Betonmast-grau\_SK2

Es handelt sich hierbei um eine Leuchte der Serie BG II, dreiarmig, Lichtpunkthöhe 10 m, mit Lichtkegel und grauem Betonmast.

**Das Licht:**

Die Leuchten besitzen alle einen Lichtpunkt am Boden.

Dieser Lichtpunkt ist auf 0,60 m Höhe eingestellt, um auch auf höher liegenden Objekten einen Lichtschein zu simulieren.

Sollte der Lichtpunkt am Boden beim Einsetzen der Leuchten zu hoch liegen, so können die Leuchten über das Eigenschaftsmenü des Modelles in der Höhe korrigiert werden, bis sich der Lichtpunkt knapp über dem Boden befindet.

Weiterhin besitzen alle Modelle ohne den Zusatz -oL einen Lichtkegel, welcher den Lichtschein von der Lichtquelle zum Boden simulieren soll.

In Situationen, in denen der Lichtkegel nicht gewünscht wird, können die Modelle mit dem Zusatz -o/ eingesetzt werden. Hier ist nur der Lichtschein direkt an der Lichtquelle simuliert.

Viel Spaß mit den Modellen

SK2