

Blockmarken

Jeder, der Anlagenteile kopieren und an anderer Stelle einfügen will, kennt das Problem, dass Blöcke nur layerweise erstellt werden können. So ist es z.B. immer sehr schwierig, wenn man Immobilien kopiert hat, den Block mit den dazu gehörenden Landschaftselementen an die richtige Stelle zu „pflanzen“. Abhilfe schaffen hier die „Blockmarken“. Sie werden in die Ordner "Immobilie", "LSElemente" und die der Verkehrswege (hier als GO mit unsichtbarem Gleistil einzusetzen) installiert. In der 3D-Ansicht sind sie unsichtbar. Sie besitzen alle die gleiche Größe. Durch Setzen einer „Blockmarke“ in der Anlage schaffen wir uns einen Referenzpunkt. Wer nun einen Anlagenteil kopieren will, setzt zunächst eine "Blockmarke_Immo" an eine bestimmte Stelle in diesen Bereich; z.B. links oben in die Ecke. Die x- und y-Koordinaten der "Blockmarke_Immo" notieren. Als nächstes wird eine "Blockmarke_LS" deckungsgleich durch Eingabe der x- und y-Koordinaten auf die "Blockmarke_Immo" gesetzt. Das gleiche Prinzip gilt für die Verkehrswege. Wenn alle Marken gesetzt sind, können die Blöcke layerweise gespeichert werden. In jedem Block befindet sich nun ein Referenzpunkt. Beim Einfügen der Blöcke in eine neue Anlage muß jetzt nur darauf geachtet werden, dass die einzelnen "Blockmarken" deckungsgleich übereinander liegen. Dies funktioniert bei größter Vergrößerung im Bereich von +/- 1cm.

Viel Spaß
Phraenz
Im Juli 2013