


Tipps+Tricks: Taste „T“ – die praktische Konstruktionshilfe Teil 2

Ausgangssituation

Wenig bekannt, aber eine Riesenhilfe: Durch Drücken der Taste „T“ können Sie eine Ausrichtkante oder einen Ausrichtpunkt setzen. In den Tipps und Tricks Nr. 75 bis 78 zeigen wir Ihnen, wie Sie mit Hilfe der Taste „T“ Objekte bequem an bestehenden Punkten und Kanten ausrichten können. In diesem Tipp zeigen wir, wie Sie Ausrichtkanten auf Standardwinkel setzen.

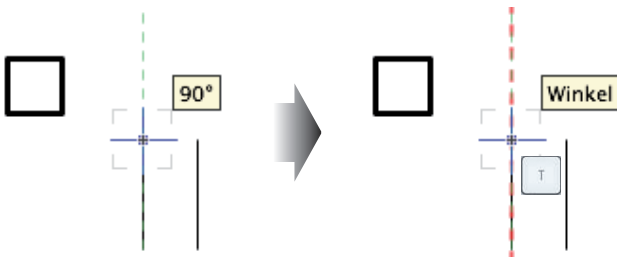
Arbeitsweise

Wird ein Objekt neu gezeichnet, umgeformt oder verschoben und bewegen Sie den Zeiger in einem Standardwinkel von 0°, 45°, 90° usw., wird eine Hilfslinie angezeigt. Drücken Sie die Taste „T“, wird eine Ausrichtkante auf die Hilfslinie gesetzt und der Zeiger lässt sich nur noch entlang der Ausrichtkante bewegen.

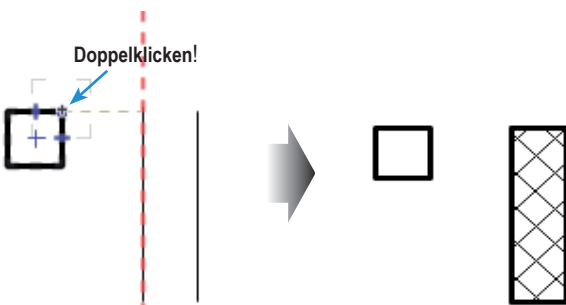
Achtung: Ausrichtkanten lassen sich nur dann auf Standardwinkel setzen, wenn der Fangmodus „An Winkel ausrichten“  eingeschaltet ist.

Objekte mit Standardwinkel zeichnen

Fangen Sie an z. B. eine Wand zu zeichnen. Sobald die Wand einen Standardwinkel aufweist, wird eine grüne (bei 90°), rote (bei 0°) oder graue (andere Standardwinkel) Hilfslinie eingeblendet. Drücken Sie jetzt die Taste „T“, wird eine rote Ausrichtkante angezeigt. Der Winkel des Objekts (in unserem Beispiel der Wand) ist dann nicht mehr veränderbar.

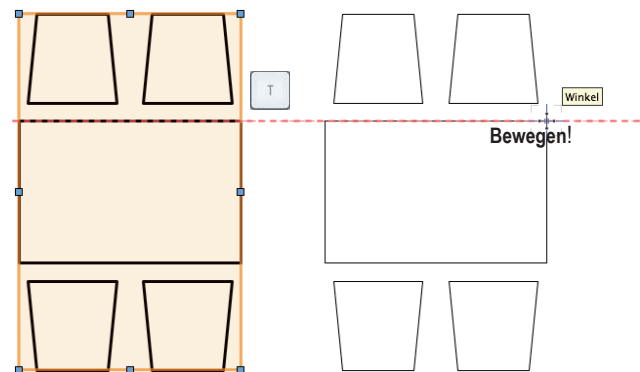


Da der Winkel nicht mehr verändert werden kann, können Sie den Endpunkt des Objekts jetzt mit einem Doppelklick an jedem beliebigen Punkt ausrichten, auch wenn dieser weit vom Objekt entfernt liegt.



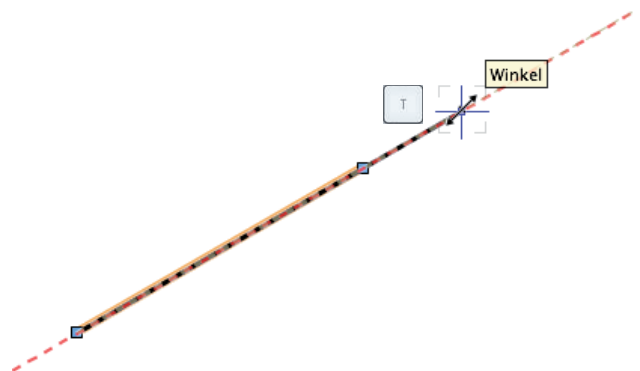
Objekte im Standardwinkel verschieben

Objekte lassen sich auch bequem in Standardwinkeln verschieben. Wenn Sie ein Objekt horizontal oder vertikal bewegen, wird eine rote bzw. grüne Hilfslinie eingeblendet. Drücken Sie dann die Taste „T“, wird eine Ausrichtkante auf die Hilfslinie gesetzt und die Objekte können nur noch in diesem Winkel verschoben werden. Das funktioniert natürlich auch mit anderen Standardwinkeln wie 30°, 45° usw.



Objekte im Standardwinkel umformen

Werden linienartige Objekte (Geraden, Wände, Polygonseiten usw.) umgeformt und der Zeiger befindet sich in der direkten Verlängerung (oder einem Standardwinkel) zum Objekt, wird eine Hilfslinie eingeblendet. Drücken Sie die Taste „T“, wird der Zeiger auf die Ausrichtkante gezwungen und Sie behalten den Winkel beim Umformen bei.



Tip: Wollen Sie in einem anderen Winkel als einem Standardwinkel zeichnen, können Sie diesen einfach in der Objektmaßanzeige eingeben.