

# Tipps+Tricks: Taste „T“ – die praktische Konstruktionshilfe Teil 4

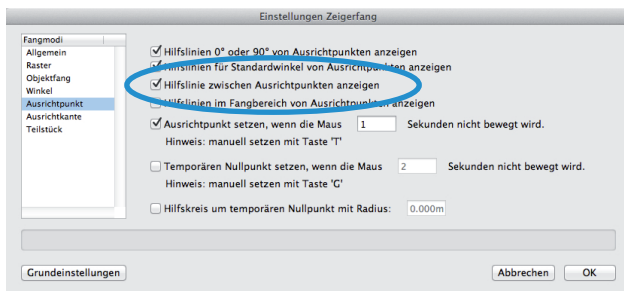
## Ausgangssituation

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 Objekte am Mittelpunkt zwischen zwei Ausrichtpunkten ausrichten.

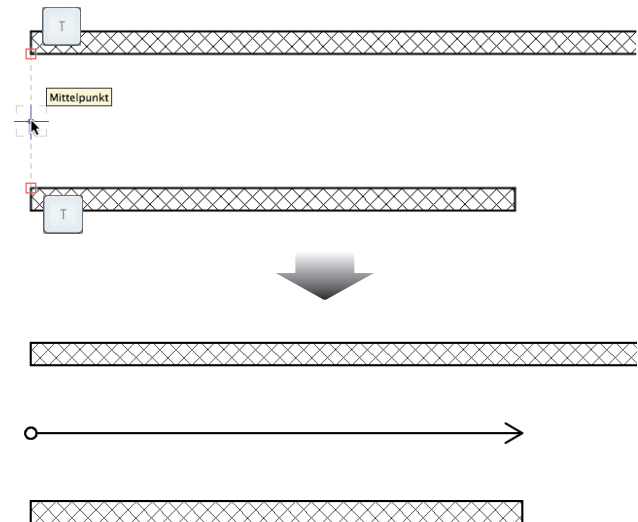
## Arbeitsweise

Die T-Taste kann auch dabei helfen, weitere Fangpunkte anzuzeigen. So können Sie z. B. den Mittelpunkt zwischen zwei beliebigen Ausrichtpunkten anzeigen. Auf diese Weise lässt sich dann bequem beispielsweise ein Objekt genau zwischen zwei Wänden oder einer beliebigen Öffnung zeichnen oder einfügen.

Stellen Sie zuerst sicher, dass im Dialogfenster „Einstellungen Zeigerfang“ im Bereich „Ausrichtpunkt“ die Option „Hilfslinie zwischen Ausrichtpunkten anzeigen“ eingeschaltet ist.



Bewegen Sie den Zeiger nacheinander auf die beiden Ausrichtpunkte, zwischen denen Sie den Mittelpunkt anzeigen wollen, und drücken Sie jeweils die Taste „T“. Bewegen Sie den Zeiger dann ungefähr auf die Mitte zwischen den Ausrichtpunkten, bis der Hilfetext „Mittelpunkt“ angezeigt wird.



**Tip:** Haben Sie den Mittelpunkt zwischen zwei Ausrichtpunkten gefunden, können Sie auch einen Ausrichtpunkt auf den Mittelpunkt setzen (mit Taste „T“). Dann können Sie wieder den Mittelpunkt zwischen dem ersten Mittelpunkt und einem der Ausrichtpunkte anzeigen und so die Strecke vierteln.