



Cursor-Tasten oder Pfeil-Tasten

Beachten Sie die eingestellten Werte im grünen Parameterfeld für Schrittweite und Winkel.

Bei jedem Tastendruck wird der jeweilige Wert beim Gehen, Verschieben oder Drehen ausgeführt.

Tip:

Wählen Sie die Werten eher niedrig:

> Schrittweite: 0.10 m

> Winkel : 1 °

Wenn Sie nun die Cursor-tasten gedrückt halten, bewegen sie sich Ruckfrei durch Ihre Szene.

Mit den Menüpunkten **VIEW** und **GEH** bewegen Sie sich durch das Modell wie in einem Computerspiel, wobei der Menüpunkt **GEH** mehr Funktionen und Möglichkeiten bietet! Grundsätzlich stellen beide Werkzeuge die drei Bewegungen

- > Verschieben
- > Drehen
- > Gehen

zur Verfügung, welche mit Tastatur- oder Maussteuerung bediente werden.

Im folgenden Abschnitt wird die Steuerung mit den Cursor-Tasten auf Tastatur beschrieben, die in beiden Menüpunkten gleich funktioniert.

Um sich im Modell bewegen zu können, muss die Bildeinstellung **Rendern** aktiv sein und dem Menüpunkt (VIEW/GEH) entsprechend müssen Bedingungen erfüllt werden:

> **VIEW**

Am Bildschirm muss eine Perspektive (gerendert) aktiv sein! Bewegungen in Orthogonalen Ansichten (Drauf, Vorne, Schnitt, ...) sind nicht sinnvoll und bleiben daher unberücksichtigt, und die Bewegung funktioniert nicht.

> **GEH**

Auch mit **GEH** muss eine Perspektive (gerendert) am Bildschirm sichtbar sein. Man hat aber hier die Möglichkeit in der Bildschirmansicht **Transformation:Drau** ein neue Perspektive mit Startpunkt / Augpunkt und horizontaler Blickrichtung zu generieren:

- > Wählen Sie mit dem Curoso die Koordinatenposition
- > Bestätigen Sie den Startposition mit <ESC>
- > Bestimmen die Blickrichtung (Dreieck)
- > Und bestätigen den Blickpunkt mit <ESC>

> Abschließend drücken Sie <F1> um die Bewegungsmodus zu starten

> Gehen (Cursor-Tasten)

Beim **Gehen** veränder Sie den Standort, die Blickrichtung bleibt aber unverändert.

- Cursor nach Links:** Sie bewegen sich nach Links
- Cursor nach Rechts:** Sie bewegen sich nach rechts
- Cursor nach Oben :** Sie bewegen sich nach Vorne
- Cursor nach Unten :** Sie bewegen sich zurück

> Verschieben (Strg + Cursor-Tasten)

Beim **Verschieben** verändert sich wie beim **Gehen** der Standort, die Blickrichtung bleibt ebenfalls gleich, aber Sie können sich nach Oben und Unten auf der Z-Koordinate verschieben:

- Umschalt + Cursor nach Links:** Sie bewegen sich nach Links
- Umschalt + Cursor nach Rechts:** Sie bewegen sich nach Rechts
- Umschalt+ Cursor nach Oben:** Sie bewegen sich nach Oben
- Umschalt + Cursor nach Unten:** Sie bewegen sich nach Unten

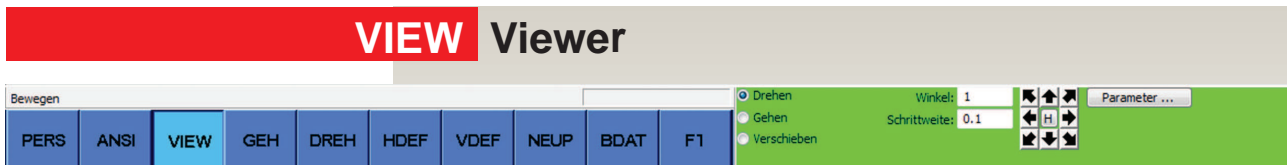
> Drehen (Strg + Cursor-Tasten)

Beim **Drehen** verändert sich Blickrichtung und der Kamerastandort bleibt konstant.

- Strg + Cursor nach Links:** Sie drehen sich nach Links
- Strg + Cursor nach Rechts:** Sie drehen sich nach Rechts
- Strg + Cursor nach Oben:** Sie drehen sich nach Oben
- Strg + Cursor nach Unten:** Sie drehen sich nach Unten

Beachten Sie bitte das beim Drehen nach Oben und Unten vertikal Kanten nicht mehr parallel abgebildet werden.

- > Drehen nach Oben: **Froschperspektive**
- > Drehen nach Unten: **Vogelperspektive**



Die Bewegung mit dem Menüpunkt VIEW lässt sich auch per Mausklick steuern:

- > Bestimmen Sie eine der drei Bewegungsmöglichkeiten im grünen Parameterfeld.
- > Klicken mit gedrückter linker Maustaste auf einen der Pfeil auf den 8 teiligen Pfeilblock
- > Die gewünschte Bewegung wird ausgeführt.

Wenn durch Drehen nach Oben oder Unten die vertikalen Kanten nicht mehr parallel sind, können Sie mit einem Klick auf den Button **H** im Pfeilblock ihre Blickrichtung wieder horizontal stellen.