

TRAF Gehen

Transformation

GEH



Der Menüpunkt **GEH** bietet weitere Optionen, um sich noch komfortabler zu bewegen.

Sie bestimmen in der **Transformation:Drau** eine neue Perspektive mit Startpunkt / Augpunkt mit horizontaler Blickrichtung, oder starten mit **<F1>** aus einer vorhandenen Perspektive.

Tip:

Aufruf der GEH-Funktion mit einem Short-Cut:

Die Tastenkombination **Strg + W** bringt Sie gleich in den Bewegungsmodus ohne dass Sie den Menüpunkt wechseln müssen.

Zusätzliche Parameter sind:

ZA: bestimmt die Höhe des Augpunktes
ZH: Höhe des Augpunktes bei Verwendung der Schwerkraft
<: Öffnungswinkel (Größe des Sichtbereichs / ZOOM)

Option: **Drehen nur horizontal**
Die Blickrichtung bleibt immer horizontal

Option: **Schwerkraft**
Bei einer Bewegung mit aktivierter Schwerkraft sucht sich ABIS einen Boden auf dem Sie laufen können. Die Aughöhe im Bezug zum gefundenen Boden bestimmen Sie mit **ZH**. Damit können Sie Treppen oder Gelände hinauf und hinunter laufen.

Im Gegensatz zum Menüpunkt **VIEW** können Sie hier **Tastatursteuerung** und **Maussteuerung** gleichzeitig verwenden!

Mit dieser Steuerung, wie in einem Computerspiel, bewegen Sie sich am besten um und durch Ihr Gebäude:

Cursor-Tasten: Gehen nach Links, Rechts nach Vor und Zurück
Maus: Drehen in alle Blickrichtungen

Somit gehen und drehen Sie gleichzeitig und verlieren Ihr Gebäude nie aus den Augen!

> Optionen

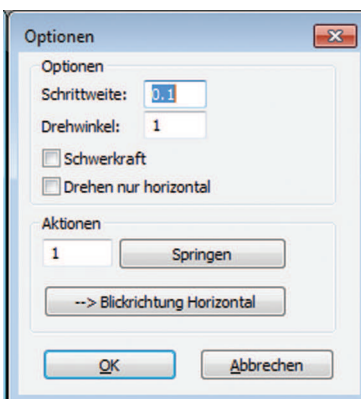
In der aktiven GEH-Funktion können mit der Taste **<ESC>** oder der linken Maustaste Optionen aufgerufen werden.

Änderungen an der **Schrittweite**, **Drehwinkel**, **Schwerkraft** und **Drehen nur horizontal**.

Mit der Button **--> Blickrichtung Horizontal** können Sie wieder Ihre vertikalen Kanten aufrichten und parallel zueinander stellen.

Mit der Aktion **Springen** können um den eingetragenen Wert und einem Klick auf den Button **Springen**, auf der Z-Koordinaten nach Oben und Unten springen.

Dieser eingetragene Wert wird auch bei der Tastatursteuerung **Strg + Cursor-Taste** nach **Oben** und **Unten** verschieben verwendet.



Beendet wird die GEH-Funktion / Bewegung mit **<F1>**