

20. Wir ziehen um den Block

Beim Bauen auf euren Anlagen werdet ihr recht schnell feststellen, daß sich viele Dinge immer wieder wiederholen. Als Beispiel sei hier das Anlegen eines kleinen Wäldchens genannt. Sogas braucht man auf Anlagen häufiger und müßte es jedesmal neu bauen. Deshalb gibt es in EEP die Blockfunktion. Als Block werden Objekte eines Layers bezeichnet, deren Lage zueinander gespeichert werden kann.

Man kann Blöcke mit Immobilien, Landschaftselementen, Gütern und Fahrwegen erstellen.

Da das Prinzip immer das Gleiche ist, zeige ich es euch an einem Beispiel mit Landschaftselementen. Wir bauen uns so ein kleines Wäldchen und werden es dann als Block abspeichern.

Beginnen wir...

Zuerst kommen wir nicht drumrum, unseren Wald ganz herkömmlich zu bauen. Also Baum für Baum.

Das könnte dann so aussehen:

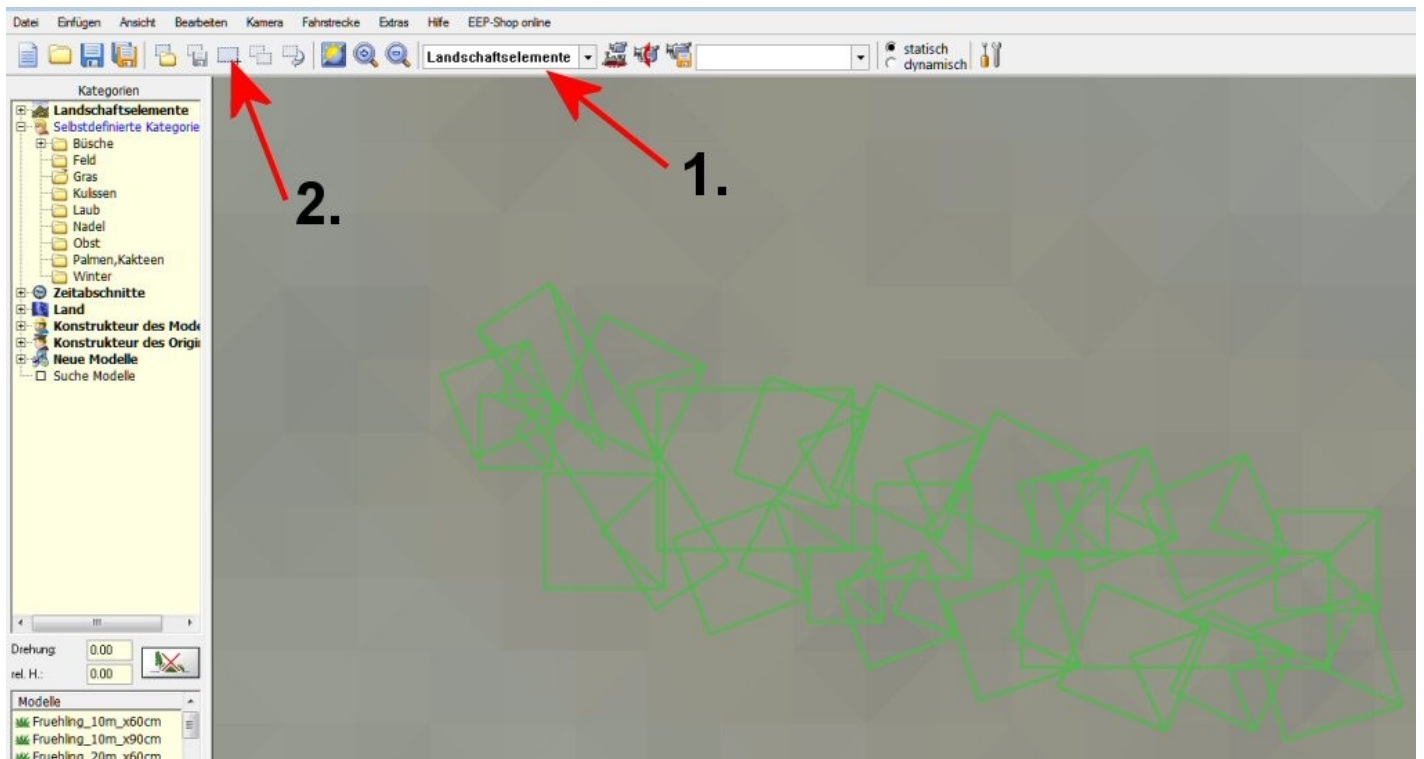


So sieht unser Wald im 3D-Editor aus. Blöcke kann man aber nur im 2D-Editor bauen, abspeichern und wieder laden. Also begeben wir uns dorthin und machen weiter.

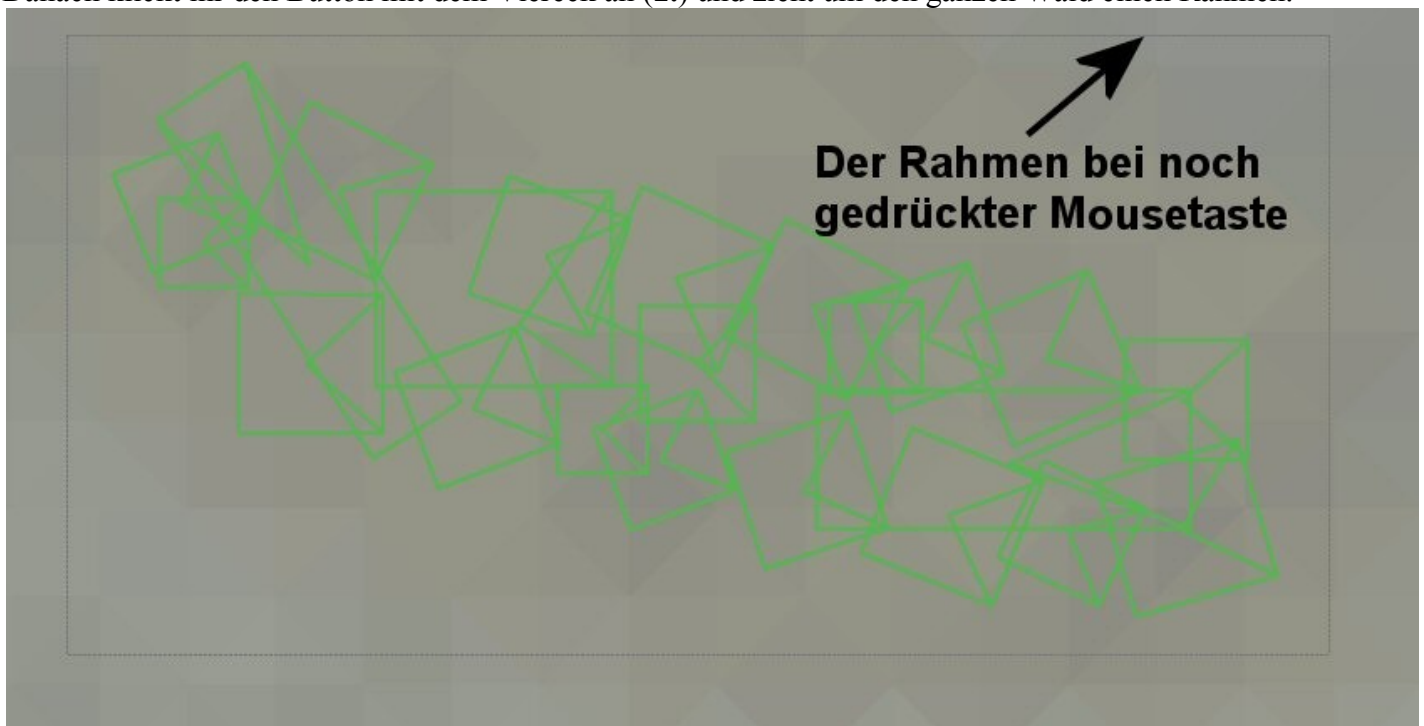
Im 2D-Editor stellt sich der Wald nun so dar:



Wenn ihr im 3D-Editor gebaut habt und nun in den 2D-Editor wechselt, vergeßt nicht, den Layer "Landschaftselemente" aufzurufen (1.)



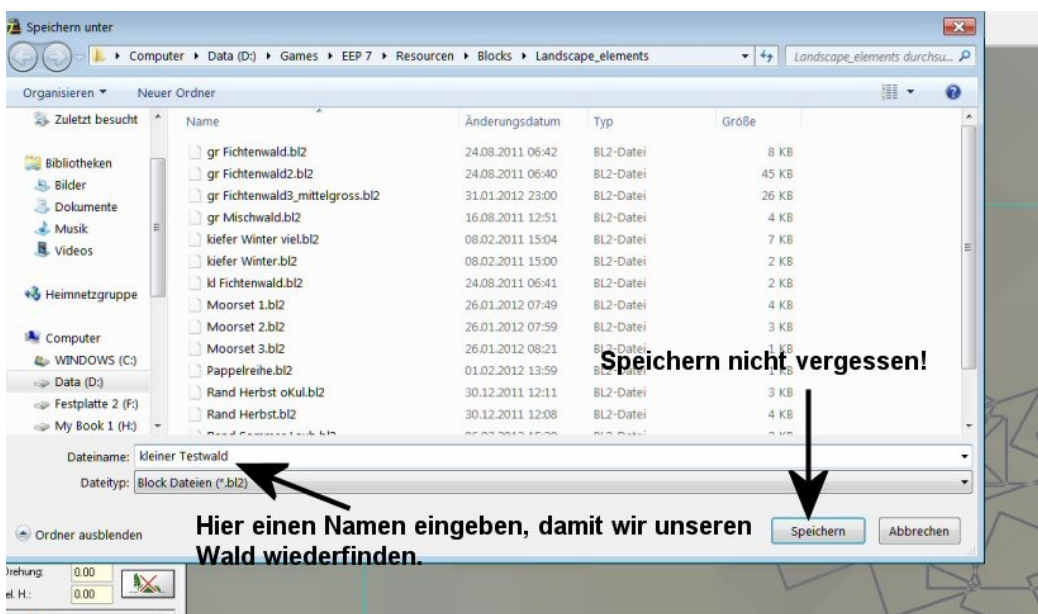
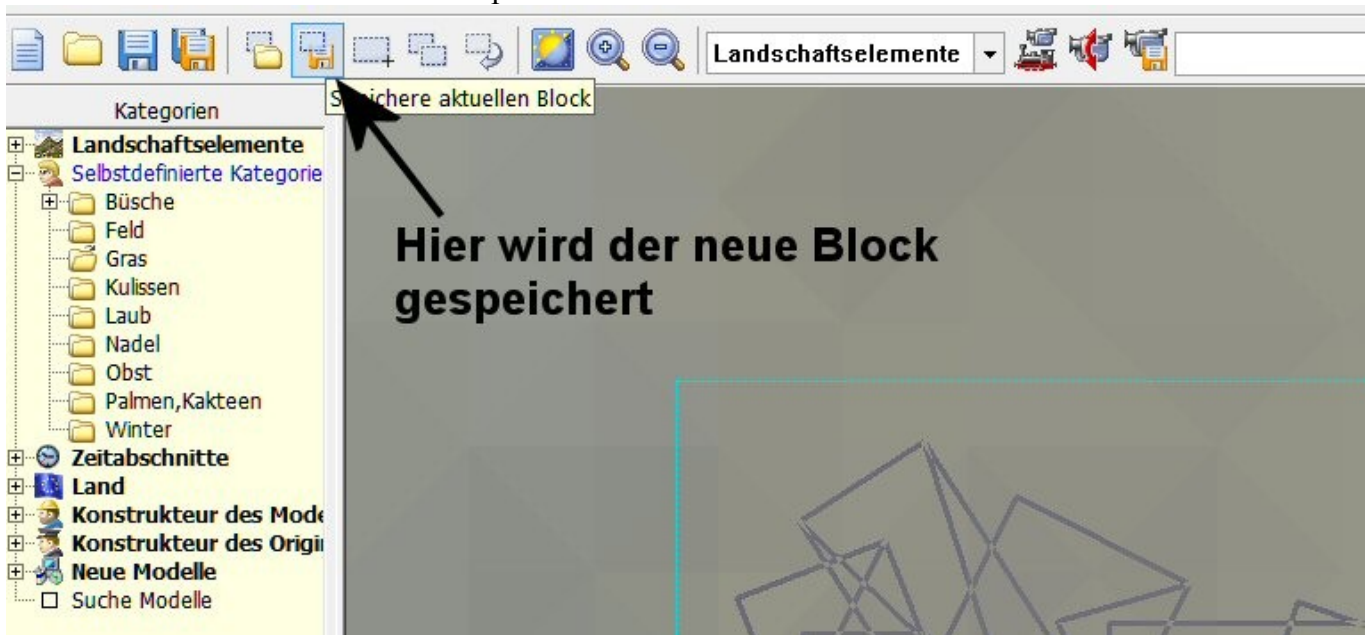
Danach klickt ihr den Button mit dem Viereck an (2.) und zieht um den ganzen Wald einen Rahmen.



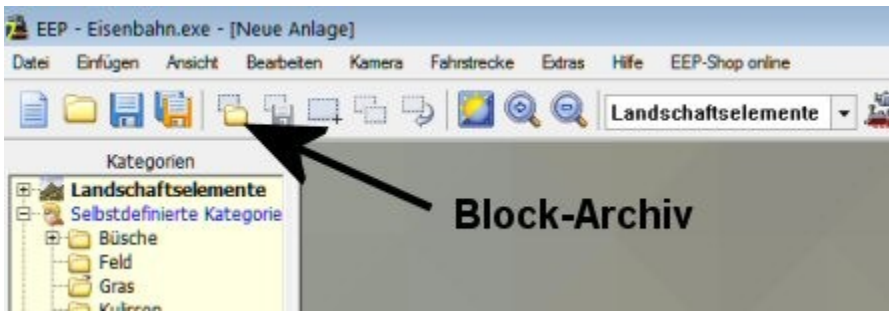
Nach dem Loslassen der Mousetaste sieht es dann so aus:



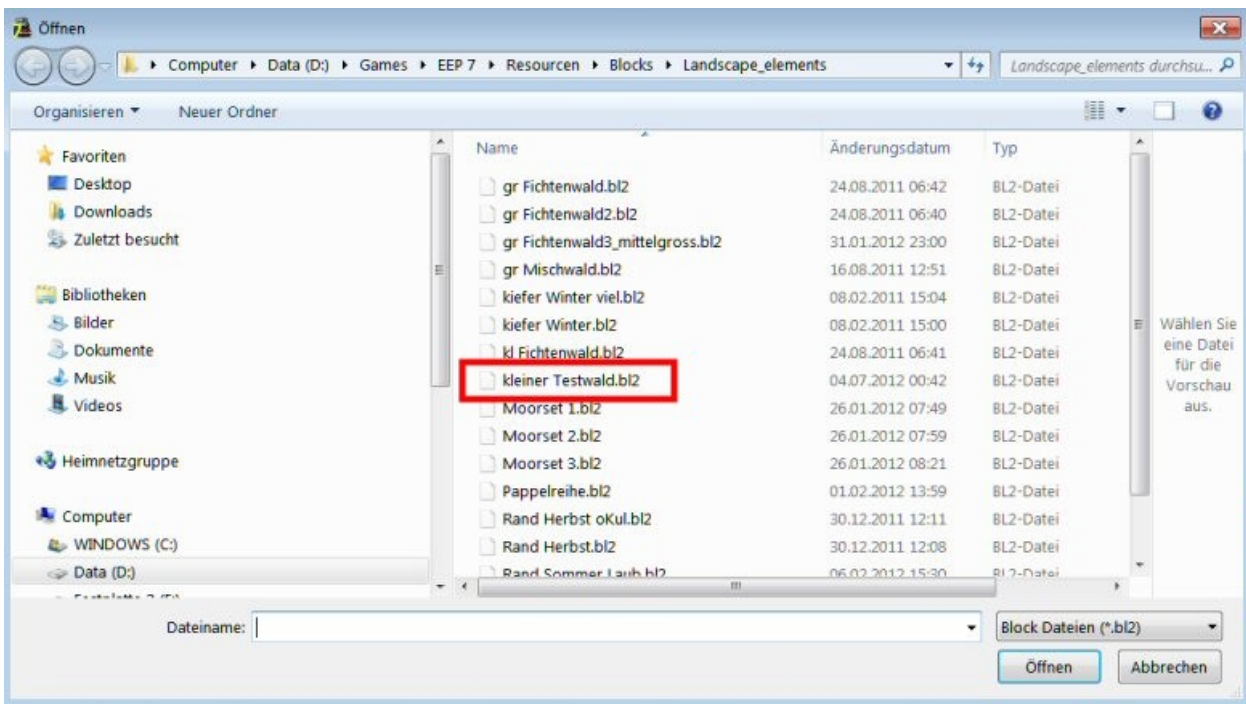
Nun kann man den neuen Block hier speichern.



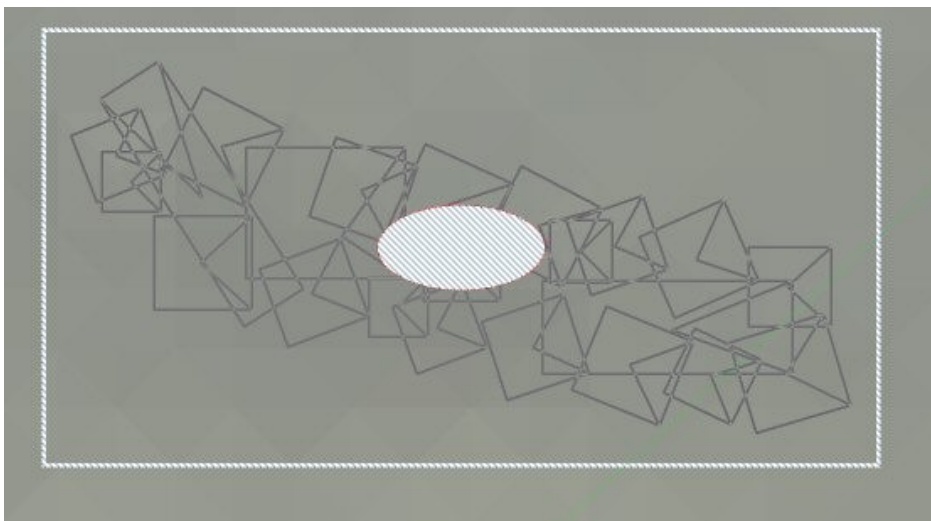
Jetzt wollen wir unseren neuen Wald an anderer Stelle wieder "einpflanzen". Dazu öffnen wir im 2D-Editor das Block-Archiv.



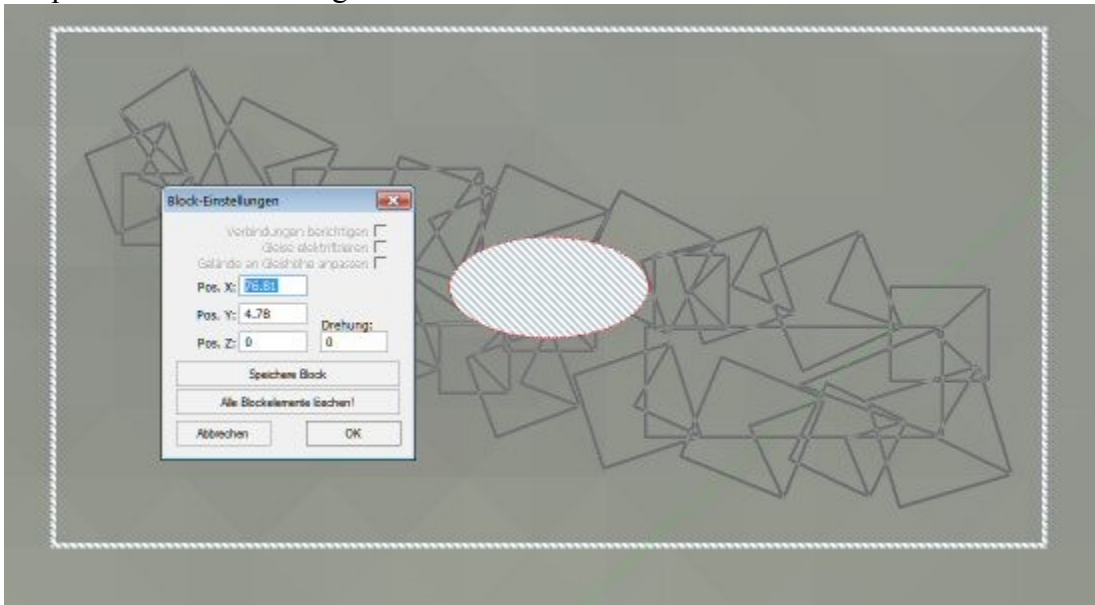
Tipp: Achtet darauf, daß das Häkchen bei <Einfügen><Objekt an Untergrundhöhe anpassen> gesetzt ist. Sonst kann es passieren, daß bei unebenem Untergrund einige Bäume in der Luft schweben. (Dank an maxithing für den Hinweis)



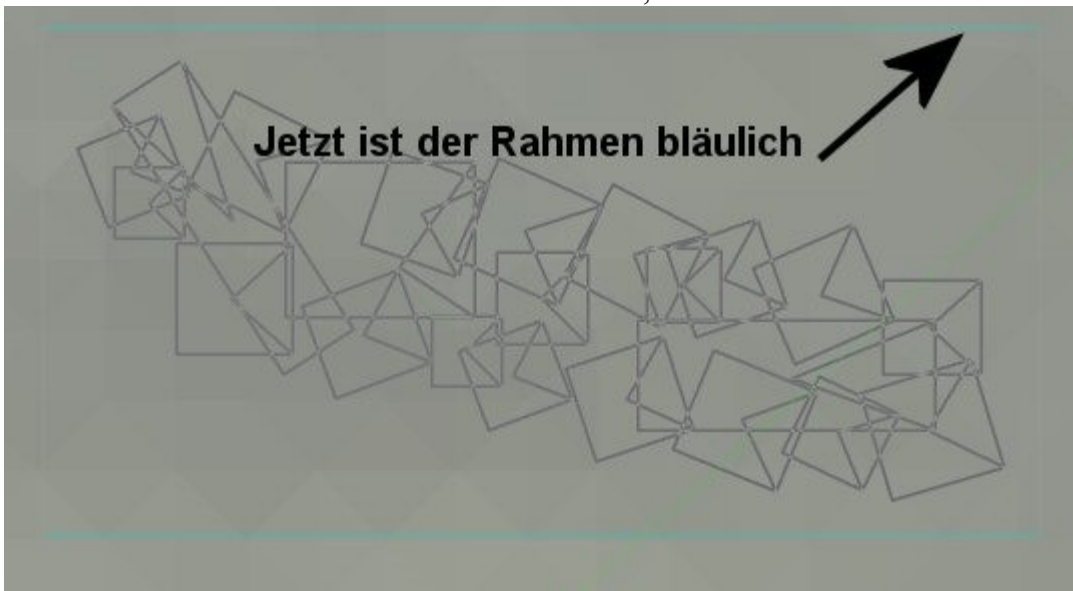
Dort suchen wir uns unseren Wald heraus und klicken auf "Öffnen".



In diesem dargestellten Zustand können wir ihn nun verschieben oder drehen, in dem man innerhalb des Rahmens mit gedrückter linker Mousetaste agiert. Klickt man nun mit der rechten Taste innerhalb des Rahmens, kann man diese Aktionen verfeinern, in dem man in dem erscheinenden Fenster die entsprechenden Werte eingibt.



Klickt man nun mit Links außerhalb des Rahmens, ändert er sein Aussehen und schaut dann so aus:



Jetzt kann man nur noch mit einem Rechtsklick in den Rahmen das Eigenschaftsfenster aufrufen. Alle anders gearteten Klicks führen zum verschwinden des Rahmens und der Block steht.

Tipp: Hat man sich vertan und der Block sollte dort gar nicht hin, dann wieder den Button mit dem Viereck drücken, Rahmen um den Wald ziehen und mit der "DEL"-Taste ist er verschwunden.