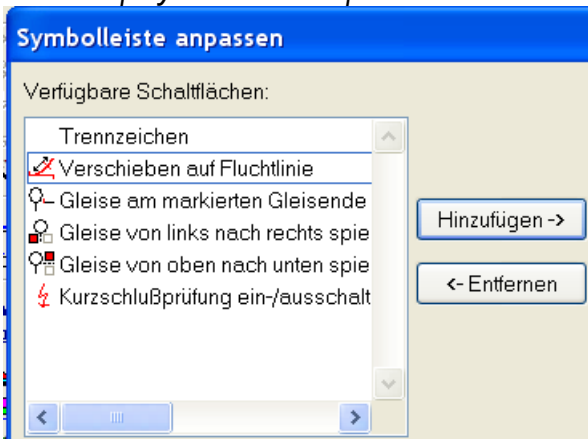


Neu in Version 16

- Vorweg soll darauf hingewiesen werden, dass neu hinzugekommene Funktionen in den Funktionsleisten nicht automatisch angezeigt werden, falls bereits eine ältere Version auf dem PC installiert ist oder war (gilt bei jeder neuen Version). In diesem Fall müssen die neuen Symbole in die Funktionsleisten über das Menü *Ansicht | Symbolleisten | Funktionsleiste 1/2 anpassen* manuell eingefügt werden.



Hinweis: Durch die Auswahl der Schaltfläche *Zurücksetzen* werden alle verfügbaren Symbole an der vorgesehenen Stelle eingefügt.

- Verschiedene Flexgleise (nun auch **Betonschwellen**) können gewählt werden.



Hinweise zur Flexsymbolauswahl durch WinTrack:

a) Anfügen an bestehendes Flexsymbol:

Flexdaten werden vom Nachbargleis geholt.

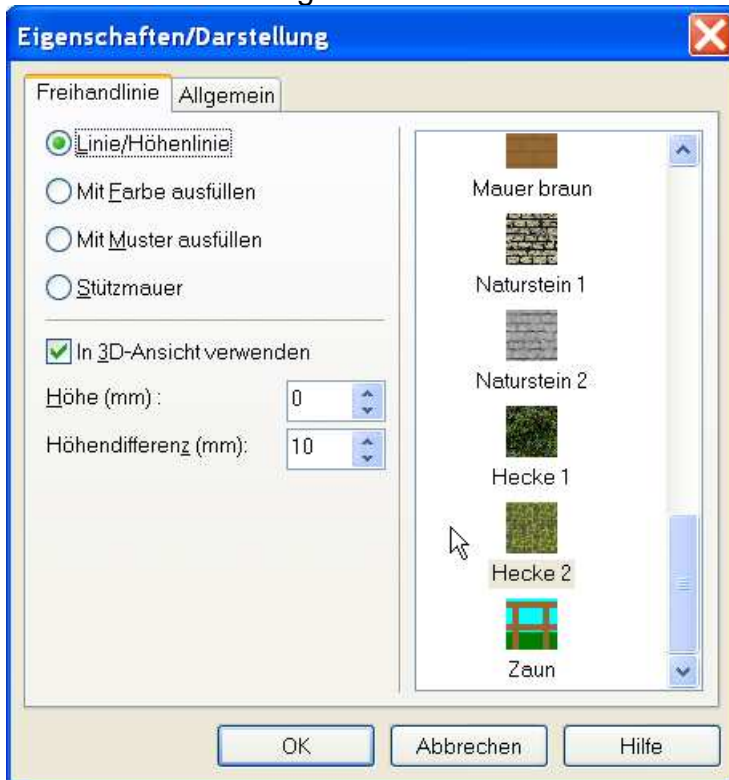
Falls ein besonderes Gleis/Symbol (Weg, Wasser, Straße, 3-Schienengleis, etc.), dann wird dieses fortgesetzt.

Falls normales Gleis, dann wird das ausgewählte Flexgleis vom aktuellen Gleissystem verwendet.

b) Flexsymbol neu platzieren:

Das ausgewählte Flexsymbol vom aktuellen Gleissystem wird verwendet; oder Straße, Weg, etc. entsprechend der Auswahl im Dialog.

- Erweiterung bei Menü *Einfügen | Freihandlinie*:
Eine *Höhenlinie* kann nun als Zusatz eine Hecke, Mauer oder Zaun erhalten.
Die Werte für *Höhe* und *Höhendifferenz* definieren aber auch in diesem Fall die Geländehöhe entlang der Linie und nicht die Höhe der Hecke, Mauer, etc..



- Erweiterung bei Menü *Extras* | *Gleis erzeugen*: nun auch Straßen (Gerade, Bogen und Abzweigung/Kreuzung) mit verschiedenen Texturen möglich (darunter auch Asphaltstraße mit zwei verschiedenen Markierungen).



Bei Gleisen gibt es nun eine Option für das Schwellenmaterial (*Holz*, *Beton* oder *Stahl*).

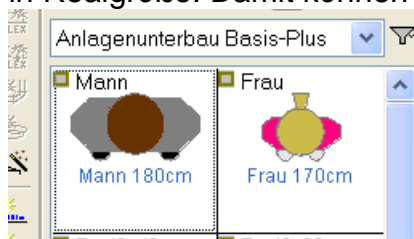
- Menü *Einfügen* | *Flexsymbol*.
Für eine *Straße* ist auch eine Textur wählbar.

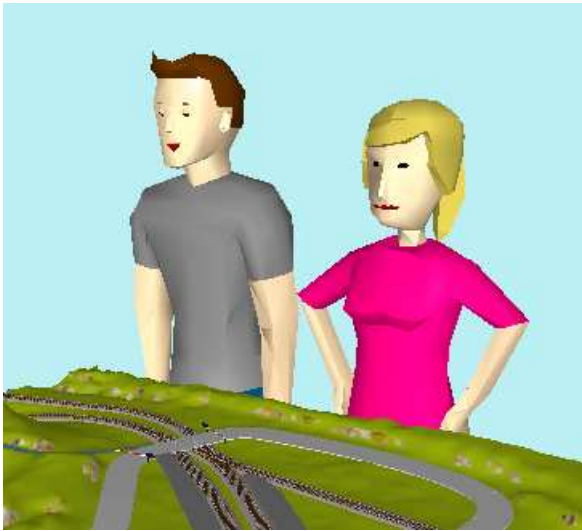


- Neue Option *Rahmenelement* bei Menü *Extras* | *Symbol erzeugen/ 3D-Modell importieren* (diese Option kann auch nachträglich für bereits im Gleiswahlfenster befindliche Symbole gesetzt werden: rechte Maustaste -> *Symboleigenschaften ändern*; keinen Einfluß hat das nachträgliche Setzen auf sich schon im Gleisplan befindliche Symbole).
Das Symbol wird damit auch angezeigt in der 3D-Ansicht bei Aufruf in den Modi *Nur Anlagenrahmen* und *Rohbau*.
Für das Erstellen der 3D-Datei ist zu beachten: die z-Koordinate 0 wird in der 3D-Ansicht auf „Bezugshöhe OK Rahmen“ gemappt (gilt für 3D-Option *Autom. berechnete Höhe verwenden*).

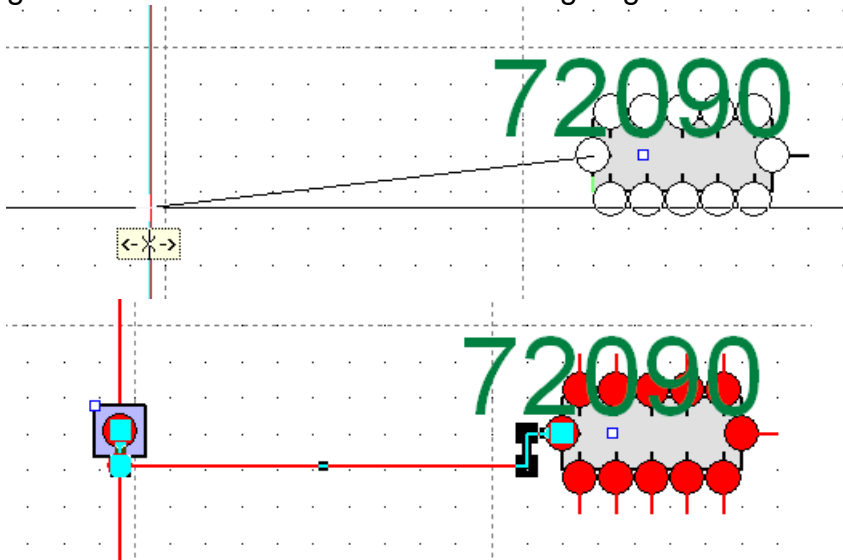
Die Option *Gleis nicht in Gleisliste übernehmen* wurde entfernt.

- Unter *Symbole allgemein* gibt es beim *Anlagenunterbau* eine Frau und einen Mann in Realgröße. Damit können die Größenverhältnisse verdeutlicht werden.





- Erweiterung bei Menü *Einfügen | Kabel*: Erfolgt beim Einfügen/Verlegen der 2. Mausclick auf ein Kabel, wird das Kabel geteilt und ein *Kabelanschluss* wird eingefügt

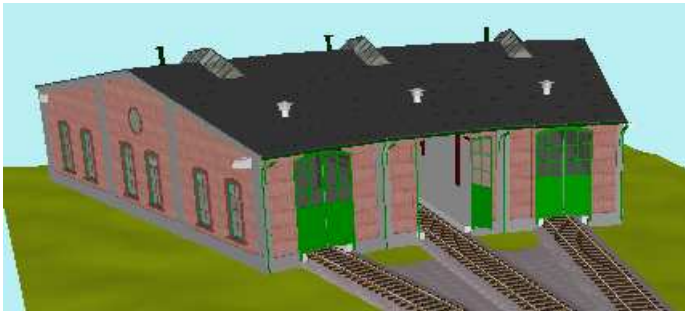


Beim Löschen des Anschlusses wird die Lücke durch ein einziges Kabel geschlossen. Sind mehr als zwei Kabel angeschlossen, werden diese gelöscht.

- Anzeige der Dateiversion bei der letzten Speicherung im Stücklistendialog unter Registerkarte *Info*.
- Bei geöffnetem Dialog *Eigenschaften | Anschlüsse* kann der Plan mit Cursortasten verschoben werden.
- Durchmesser der Anschlüsse am Gleis anpassbar an Baugröße:
Menü *Optionen | Bildschirm | Divers*.
- Strichdicke für Stromkreisfarbe in den Gleisen separat einstellbar:
Menü *Optionen | Bildschirm: Liniendicke Potential*.
- Plattenkantenecken verschieben ohne benachbarte Kante:
Umschalt-Taste bei Mausclick auf zu verschiebende Ecke drücken.
- Menü *Extras*: Konvertierung Piko A-Gleis mit/ohne Bettung.

- Suchfunktion/Filter im Stücklistendialog:

- Menü *Ansicht* | *Zoom aus*: immer normale Verkleinerung um eine Stufe.
Neu: *Zoom aus (Ausschnitt)*:
Ansicht vor letztem *Zoom ein (Ausschnitt)*.
- Weichenantrieb Viessmann 4568.
- Im Plan bereits vorhandene Spanten können verändert werden (wie Plattenkanten oder Freihandlinien).
- Neuer Märklin Lokschuppen 72887/89 (bei *Märklin C-Gleis* unter *Zubehör*)
enthalten.



- Falls ein Kabel ausgewählt ist, wird dessen Länge in der Statuszeile angezeigt.
- verbesserte Anpassung an hoch-auflösende Monitore (Dpi-Aware).
- Geändert: Menü *Ansicht* | *Nur angewählte Ebene*.
Wie bisher wird dadurch nur die Ebene angezeigt, in welcher sich das aktuell markierte Gleis befindet.
Zusätzlich: falls diese nicht zugleich aktuelle Ebene ist, wird aktuelle Ebene auf diese geändert.
- Neue Optionen bei Menü *Einfügen* | *Grundplatte*:

Plankoordinate 0/0:

mittig

links oben

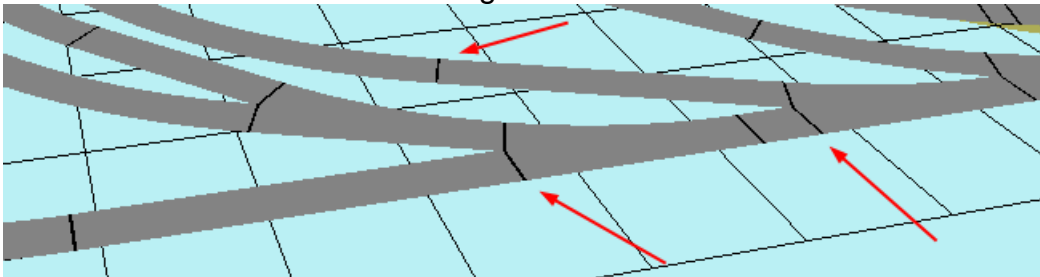
links unten

3D-Ansicht

- Menü *Ansicht* | *Nur Gleistrassen* entfernt.
Alternativ und besser: Aufruf der 3D-Ansicht als *Rohbau*.
- Transparente Geländehülle: Menü *Ansicht* | *Transparenz-Modus*.
Intensität einstellbar unter Menü *Ansicht* | *Optionen*.



- Schnellansicht nun mit Darstellung der Verbinder:



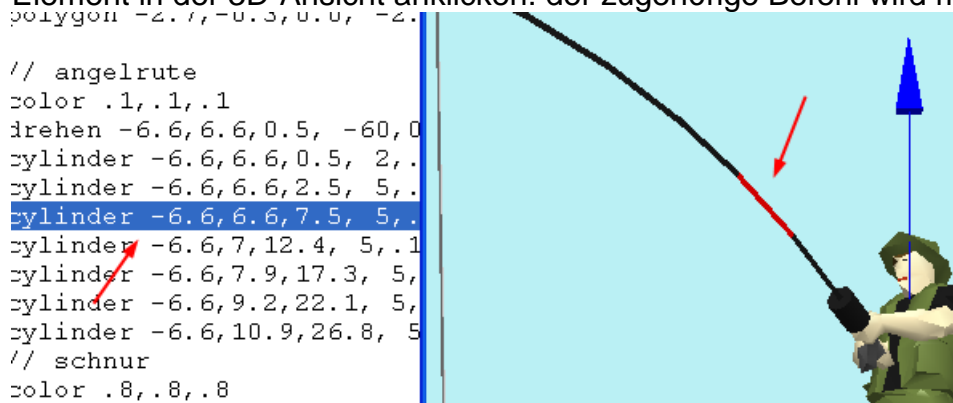
(nur bei Gleisen, nicht bei Straßen oder Wegen)

- Neu: Kamera vor/zurück .

3D-Editor

Der 3D-Editor hat diesmal zahlreiche Verbesserungen erfahren, wodurch noch detailliertere und schönere 3D-Modelle erstellt und somit verwendet werden können.

- Element in der 3D-Ansicht anklicken: der zugehörige Befehl wird markiert.

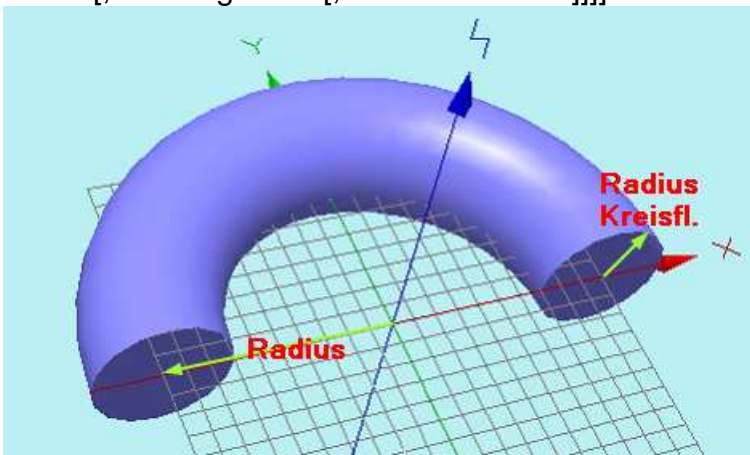


- Umgekehrt wird in der 3D-Ansicht das Element grün/rot gezeichnet, dessen Befehl sich in der Cursorzeile befindet.
Die Farbe kann in der Symbolleiste zwischen grün und rot umgeschaltet werden (Auswahl passend zur Farbgebung des 3D-Modells).



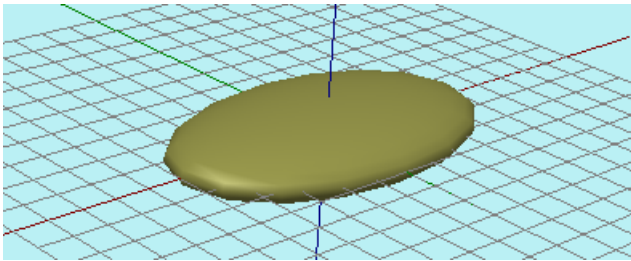
Wichtig: wenn Befehlszeilen gelöscht oder zugefügt wurden, ist die Zuordnung erst wieder korrekt, nachdem die 3D-Ansicht aktualisiert wurde.

- Menü *Datei | Import*: damit können 3D-Objekte im Dateiformat OBJ importiert werden. Das Einfügen der entsprechenden Befehlszeilen erfolgt an der aktuellen Cursorposition.
Das zu importierende Element darf max. 4000 Punkte haben und ausschließlich aus Dreiecksflächen bestehen. Dies muss beim Erzeugen der obj-Datei beachtet bzw. festgelegt werden. Die Farben in einer evtl. vorhandenen mtl-Datei werden übernommen.
Selbstverständlich sollte die Anzahl der Punkte in der obj-Datei minimiert werden.
- Neu im Zusammenhang mit dem Import: Menü *Bearbeiten | Polygone verschieben*. Für den Fall, dass eine importierte obj-Datei keine Farbinformationen enthält, ist das neue Element zunächst in einheitlicher Farbe. Mit *Polygone verschieben* können aber einzelne Polygone (Dreiecksflächen) herausgelöst werden und diesen ein neuer color-Befehl vorangestellt werden.
Der Befehl ruft die 3D-Ansicht in einer speziellen Form auf, in der die Polygone einzeln sichtbar sind. Anschließend sind diejenigen Polygone anzuklicken, welche herausgelöst werden sollen. Durch einen Mausklick ins „Leere“ erfolgt das Kopieren der markierten Polygone ans Ende der Befehlsliste. Dieser Vorgang kann beliebig oft wiederholt werden. Zum Abschluß ist die 3D-Ansicht zu schließen oder diese mit Menü *Ansicht | 3D-Ansicht* neu aufzurufen.
- Neues Element *Torus*:
TORUS Mittelpunkt x,y,z, Radius, Rad. Kreisfläche, Seg.anzahl 3...360, sichtbar 3...32, Kreis-Seg.anzahl 3...32, sichtbar 3...32[, zentriert[, Drehwinkel um x,y,z-Achse[, Drehung intern[, sichtbare Seiten]]]].



Hinweise:

- zentriert*: 0 (*Mittelpunkt* ist Mitte von Kreisfläche am Anfang) oder 1 (*Mittelpunkt* ist Mitte von Torus).
 - Drehung intern*: nur sinnvoll, wenn nicht alle Kreissegmente sichtbar sind.
 - sichtbare Seiten*:
0: Torus offen,
1: geschlossen am Anfang,
2: geschlossen am Ende,
3: Torus beidseitig geschlossen.
 - Fortsetzung eines folgenden Torus exakt am Ende des vorigen Torus erfolgt mit „torus -0,-0,-0,.....“.
- Das Element *Kugel* erhält zwei weitere optionale Parameter 11+12 für abweichende Radien der y- bzw. z-Achse zum Erzeugen eines Ellipsoids.
KUGEL Mittelpunkt x,y,z, Radius, Segmentanzahl 3...32 [, sichtbare Segmente in z-Achse[, sichtbare Segmente x/y-Achse [, Drehwinkel um x,y,z-Achse [, Radius y-,z-Achse]]]].

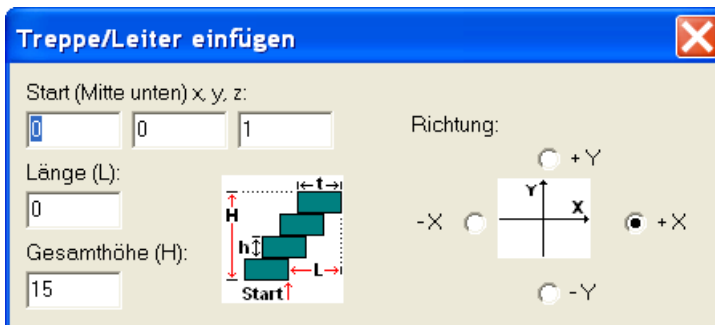


- Überarbeitung und Verbesserung der Dialoge *Fenster* sowie *Treppe/Leiter*.



Befindet sich beim Aufruf des Dialogs der Cursor in der Zeile eines **box**-Befehls, interpretiert der Editor die **box** als Wand/Mauer, in die das Fenster eingesetzt werden soll. Dadurch wird eine Öffnung erzeugt, indem der vorhandene **box**-Befehl durch andere **box**-Befehle ersetzt wird. Es erfolgt dazu im Dialog eine Vorschau der Position des Fensters innerhalb der "box".

Außerdem können Farben für Rahmen und Glas vordefiniert werden.



Neue Eingabefelder zur einfacheren Definition der Treppe bzw. Leiter.

- Auf Wunsch Liniendarstellung in der 3D-Ansicht: Rechte Maustaste, dann im Menü *Zeichnung | Linien* auswählen.

