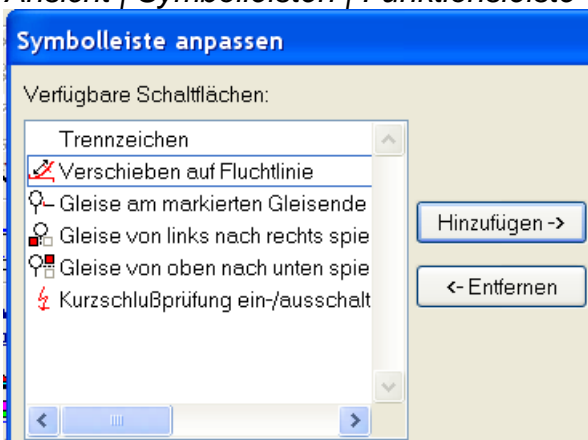


## Neu in Version 13

- 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.



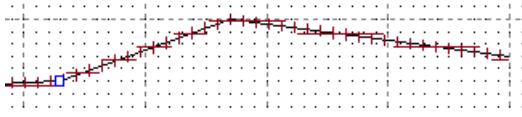
Hinweis: Durch die Auswahl der Schaltfläche *Zurücksetzen* werden alle verfügbaren Symbole an der vorgegebenen Stelle eingefügt.

- Stützmauern können erzeugt werden durch Einfügen der Position bzw. des Verlaufs über eine Freihandlinie (Menü *Einfügen | Freihandlinie*). Anschließend legen Sie im Dialog *Freihandlinie* die Eigenschaften der Mauer fest:

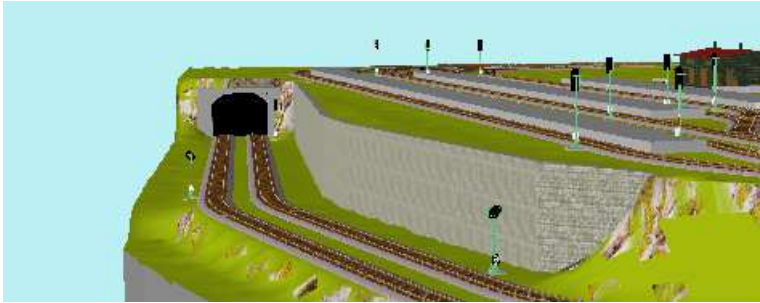


Als Besonderheit gibt es da die Stützmauer *Eigenes Bauwerk*. Wird diese „Mauer“ gewählt, wird in 3D keine Mauer angezeigt, sondern es bleibt ein „Loch“ in der Landschaft. Dieses kann durch beliebige Bauwerke (z.B. Arkaden) gefüllt werden.

Damit die Mauer in der 3D-Ansicht Berücksichtigung findet, wechseln Sie noch auf die Registerkarte *3D*. Dort aktivieren Sie noch -wie von der Höhenlinie gewohnt- die Option *In 3D-Ansicht verwenden*. Weitere Eingaben sind zunächst nicht nötig, denn der Mauerfuß und die obere Höhe der Mauer wird von der Software entsprechend dem Gelände autom. errechnet. Nach OK wird die Mauer im Plan eingezeichnet:



In 3D kann eine Mauer dann so aussehen:



Eine Mauer bildet eine Grenze zwischen zwei definierten Höhen. Beispielsweise hat die obere Trasse eine Höhe von 150mm, während es unten 0mm sind. Eine Mauer trennt diese zwei Höhen. An der Mauer findet eine abrupte Höhenänderung statt, egal an welche Stelle zwischen definierten Höhen (hier: Trassen) sich die Mauer befindet. Statt einer Trasse kann auch eine Höhenlinie eine Höhe definieren. Auf jeden Fall muss darauf geachtet werden, dass auf beiden Seiten der Mauer eine Höhe festgelegt wird.

Optional sind folgende Eingaben möglich, um die Höhe der Mauer zu beeinflussen:

- steht im Eingabefeld *Höhe* der Wert „0“, kann im Feld *Höhendifferenz* festgelegt werden, wie hoch die Mauer oben aus dem Gelände herausragt. Dies kann auch dazu verwendet werden, eine einfache Mauer in ebenem Gelände zu erzeugen. Ein negativer Wert zieht das Gelände direkt an der Mauer auf Mauerhöhe hinunter.
- alternativ kann im Eingabefeld *Höhe* auch die absolute obere Höhe der Mauer festgelegt werden. Der Wert im Feld *Höhendifferenz* legt dann die Höhenänderung zwischen Anfang und Ende der Mauer fest.

Das Gelände wird durch diese Werte in keinem Fall beeinflusst.

- Neue Option *Keine Stützmauern autom. anzeigen* in Dialog *Optionen | Bildschirm | 3D-Ansicht*. Damit kann das autom. Zeichnen von Mauern in steilem Gelände unterdrückt werden. Es werden dann bei steilem Gelände nur Felsen gezeichnet.
- Menü *Einfügen | Flexgleis | Verbindung mit Radiusvorgabe*: Diese Funktion wurde in großem Umfang erweitert mit dem vorrangigen Ziel, auch S-formige Verbindungen errechnen zu können.

**Verbindung mit Radiusvorgabe** X

Verbindung mit größtmöglichem Radius herstellen  
(1297.3 mm)

Verbindung mit diesem Radius herstellen:  
500,0 mm

Verbindung mit S-Form herstellen  
 Gleiche Bogenradien Suchen

Bogen Radius, Winkel	Zwischen- Gerade	Gegen-Bogen Radius, Winkel	Ausgleichs- Gerade
600,0 mm 0,00 Grad	0,0 mm	600,0 mm 30,00 Grad	0,0 mm

+++ Mit diesen Werten ist keine Verbindung möglich +++

OK
Abbrechen

Während die oberen beiden Optionen unverändert sind (nicht verfügbar, wenn sich eine Verbindung nur mit einer S-Form herstellen lässt), bietet die letzte Option *Verbindung mit S-Form herstellen* viele neue Möglichkeiten. Hier können Verbindungen bestehend aus bis zu vier Gleisen errechnet werden.

- Mit der Schaltfläche *Suchen* kann die Berechnung einer geeigneten Verbindung komplett der Software überlassen werden. Dabei werden für beide Bogen immer identische Radien verwendet. Passende Werte für die Winkel und die Länge der Zwischengerade werden dann durch die Software ermittelt.

- Alternativ kann der Anwender natürlich auch selbst Werte vorgeben und nur die fehlenden Werte ermitteln lassen. Dies geht relativ einfach: durch Klicken auf den „Schalter“ hinter den Werten wird festgelegt, ob dieser Wert vorgegeben wird oder berechnet werden soll. Die gewünschten Werte können dann in die Eingabefelder eingetragen werden. Falls mit den eingegebenen Werten eine Verbindung möglich ist, wird diese immer sofort angezeigt (oder es erscheint ein entsprechender Hinweis). Mit der Option *Gleiche Bogenradien* kann die Berechnung eingeschränkt bzw. individueller gestaltet werden.

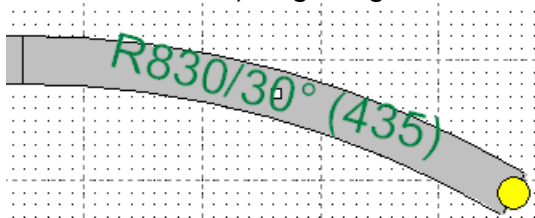
Natürlich kann auch zuerst die Verbindung durch die Software berechnet und anschließend Werte angepasst werden.

Falls alles passt, kann die Verbindung mit **OK** eingefügt werden.

- Menü *Einfügen | Flexgleis | Mauseingabe*:

Hier gibt es eine Änderung bei der Festlegung des Winkels am Ende des Flexgleises. Der Winkel konnte bisher mit der Umschalt-Taste beeinflusst werden. Dies ist nun in verbesserter Form weiterhin möglich: bei gedrückter Umschalt-Taste wird nun der Endwinkel und somit die Richtung des Flexgleises autom. so berechnet, dass sich ein sanfter Verlauf ergibt. Der Endwinkel kann außerdem durch Drehen des Mauseisens verändert werden. Dazu muß sich der Mauszeiger über dem Endpunkt befinden, ansonsten beeinflusst das Mauseisen die Form des Flexgleises. Der aktuelle Endwinkel wird in jedem Fall in der Statuszeile angezeigt.

- Flexgleise grundsätzlich: bei Flexgleisen kann statt der Artikelnr. die Länge angezeigt werden (Menü *Optionen | Bildschirm | Artikelnr.*). Falls das Gleis genügend lang und damit genügend Platz vorhanden ist, werden außerdem noch die Geometriedaten angezeigt: „R-“ für ein gerades Gleis, z.B. „R500/40°“ für einen Bogen mit Radius=500mm und einem Winkel von 40° und z.B. „Rmin361“ für ein mit der Maus geformtes Flexleis mit einem Mindestradius von 361mm. Diese Werte werden auch im Dialog *Eigenschaften* und in der Stückliste (mit Option *Flexgleis einzeln auflisten*) angezeigt.



- Flexgleise mit Mauseingabe: hier wird jetzt die Artikelnr. (o.a.) in der Gleismitte angezeigt. Dies konnte bisher auch an anderer Stelle im Gleis stehen.

- Eingabe von Flexgleisen, Straßen, Wegen und Gewässer überarbeitet. Dazu gibt es folgende grundlegenden Änderungen:

1) ein Flexgleis kann auch frei im Plan platziert werden, es benötigt also kein anderes Gleis, an welches es angefügt werden muss.

2) für Straßen, Wege und Gewässer gibt es keine „Anfangsstücke“ mehr. Auch hier ist eine freie Platzierung von Beginn an möglich.

Dazu gibt es folgende Änderungen/ Erweiterungen:

1) Der Befehl *Einfügen | Flexgleis | Winkel-Radius-Eingabe* ist auch verfügbar, wenn kein Gleisverbinder angewählt ist. In diesem Fall erscheint der folgende Dialog:

Besonders zu erwähnen ist hier die Auswahl des *Typs*:

*Standard*: hiermit wird das für das gewählte Gleissystem vorgesehene Flexgleis eingefügt.

*Straße, Weg, Gewässer*: diese Typen sind sich untereinander sehr ähnlich und haben die Flexibilität von Flexgleisen, weshalb alle Flexgleisfunktion auch auf diese Typen anwendbar sind (z.B.: Änderung der Form, 3D-Profil). Alle sind unabhängig vom aktuellen Gleissystem und in ihrer Breite frei (Eingabe im Feld *Breite*).

Es gibt aber kleine Unterschiede:

- *Straßen* erscheinen in der 3D-Ansicht immer in grauer Farbe und haben eine gewisse Dicke, welche die Verwendung für schwere Lasten symbolisiert.
- *Wege* haben in der 3D-Ansicht zunächst eine Schottertextur und sind filigraner ausgeführt.
- *Gewässer* haben in der 3D-Ansicht eine Wassertextur.

Durch die Option *Wege/Gewässer mit individueller Farbe* (Menü *Optionen | Bildschirm | 3D-Ansicht*) kann die Schotter- bzw. Wassertextur aber in jede andere Farbe geändert werden. Es wird dann die Farbe verwendet, die bei jedem einzelnen Symbol als indi. Farbe festgelegt ist.

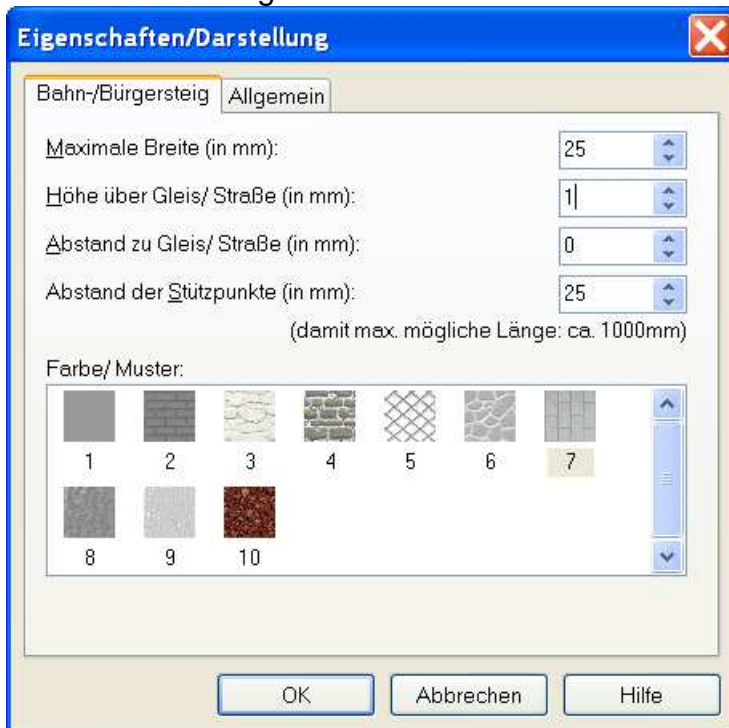
2) die Anfangsstücke für Straßen und Gewässer wurden aus den Symboldateien für *Straßen, Gewässer* entfernt. Dadurch gibt es nur noch die Symboldateien *Straßen für H0 und N* (jeweils mit Faller-Symbolen). Alles andere ist nicht mehr nötig.

3) Wird einer der Befehle *Einfügen | Flexgleis | ...* verwendet und ein Gleisverbinder ist ausgewählt, ist die Option *Typ* nicht verfügbar.

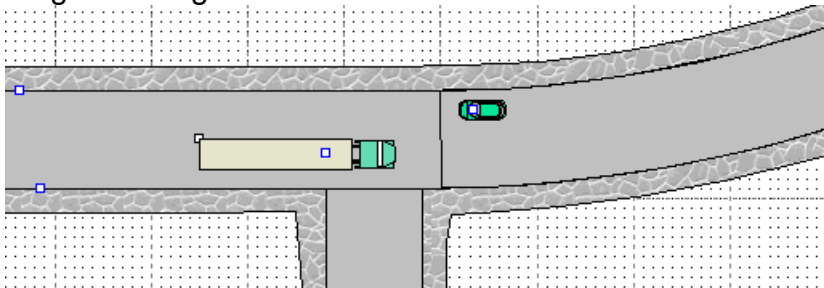
Gehört der ausgewählte Gleisverbinder zu einem Gleis, wird das Flexgleis der aktuellen Symboldatei verwendet.

Gehört der ausgewählte Gleisverbinder zu einer Straße, Weg oder Gewässer, wird derselbe Typ angefügt.

- Neu: Menü *Einfügen | Bürgersteig*:  
Dazu wurde der Menüpunkt *Bahnsteig einfügen* erweitert und modifiziert. Bei den einzufügenden Zahlenwerten gab es leichte Anpassungen. Darüber hinaus ist eine frei festlegbare Farbe nicht mehr möglich; dafür können sowohl für Bürgersteige als auch für Bahnsteige verschiedene Texturen verwendet werden.



Mögliches Ergebnis in 2D:



Und in 3D:

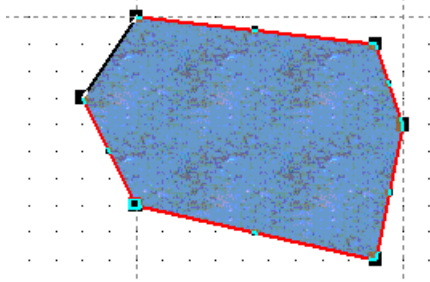


Bei Bürgersteigen an Straßen in einer Steigung ist zu beachten, dass ein Bürgersteigsymbol immer eine konstante Steigung aufweist. Ändert also eine Straße während ihres Verlaufs ihre Steigung, muss der Bürgersteig an dieser Stelle unterbrochen bzw. aus mehreren einzelnen Symbolen erstellt werden. Anderenfalls werden Teile des Bürgersteigs in der Luft schweben.

- Menü *Einfügen | Parallelgleis*:  
Damit kann ein Gleis nun auch parallel zu einer Plattenkante in gewünschtem Abstand eingefügt werden. Der Befehl kann auf diese Art verwendet werden, wenn eine Plattenkante markiert und ein Gleis im Gleiswahlfenster ausgewählt ist. Es erscheint dann der bekannte Dialog zur Auswahl der Seite und des Abstandes. Das

Gleis wird dann in die aktuelle Ebene eingefügt.

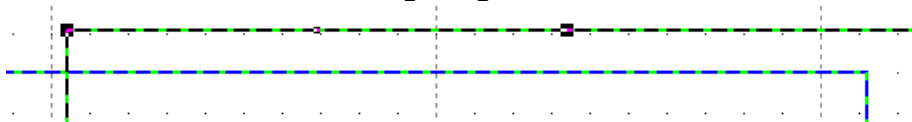
- Neu: Menü *Bearbeiten | Eigenschaften übertragen*:  
Damit können die Eigenschaften *Farbe* und *Ebene* eines Symbols auf andere Symbole übertragen werden. Verwendung:
  - 1) „Ausgangssymbol“ markieren.
  - 2) Befehl auswählen.
  - 3) Alle Symbole nacheinander anklicken, welche die Eigenschaften vom „Ausgangssymbol“ erhalten sollen.
  - 4) Ende mit ESC-Taste oder rechter Maustaste.
- Neu: Menü *Extras | Symbol im Gleisauswahlfenster* (natürlich auch im Kontext-Menü verfügbar):  
Das im Plan ausgewählte Symbol wird dadurch auch im Gleisauswahlfenster ausgewählt. Dadurch ist es z.B. möglich, mal kurz die 3D-Ansicht des Gebäudes sich genau anzusehen oder nachzusehen, welche ähnlichen Symbole (Gebäude) es noch gibt. Der Befehl ist natürlich nur verfügbar, wenn das Symbol im Gleisauswahlfenster dargestellt werden kann (darf also nicht ausgefiltert sein oder – bei Gleisen- sich in in einer anderen Symboldatei befinden).
- Freihandlinie ausgefüllt mit Muster: schönere Darstellung des Füllmusters.



z.B. Wasser:

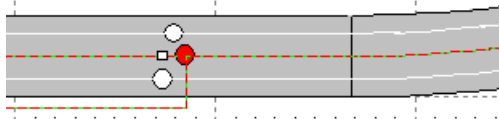
Falls bei einem Muster „(2D)“ steht, ist es nur in 2D und nicht in 3D sichtbar.

- Gleisauswahlfenster:  
Bei geöffneter 3D-Vorschau wird das gewählte Symbol sofort nach Auswahl in 3D angezeigt. Mit der Maus konnte anschließend die 3D-Ansicht beeinflusst werden. Mit der Option *3D-Vorschau erhält Focus* (Menü *Optionen | Symboldateien | Gleisauswahlfenster*) kann jetzt festgelegt werden, ob dies gewünscht ist. Alternativ bleibt der Focus auf der Liste und durch Drehen des Mausekkrads kann sich der Anwender weiterhin durch die Liste bewegen.
- Gleisauswahlfenster:  
Falls die Anzeige der Texturen und Schwellen schon in der Vorschau gewünscht ist (Menü *Optionen | Symboldateien | Gleisauswahlfenster*), wird nun auf die Anzeige des störenden Fortschrittsbalken verzichtet.
- Ebenen:  
Falls die Reihenfolge der Ebenen im Dialog *Ebenen* geändert wurde, wird die geänderte Reihenfolge jetzt auch in der *Ebenenleiste* und im Dialog *Eigenschaften* berücksichtigt.
- Kabel können nun zweifarbig dargestellt werden:

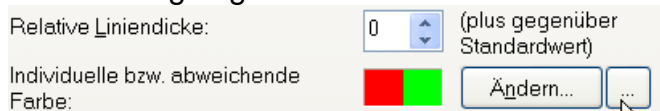


Dies ist möglich für abweichende Farben für Kabel bzw. Stromkreise. Die Standard-

Kabelfarben sind weiterhin nur einfarbig möglich.  
Die Farben werden dabei auch in den Gleisen dargestellt:



Somit können besondere Stromkreise leichter gekennzeichnet werden.  
Wie schon bisher werden *abweichende Farben* im Dialog *Eigenschaften* eines Kabels festgelegt:



Rechts neben der Schaltfläche *Ändern* gibt es nun eine weitere Schaltfläche, auf der die zweite Farbe festgelegt werden kann. Links davon werden im „Farbfeld“ die gewählten Farben sofort angezeigt. Dieses „Farbfeld“ dient auch dazu, die abweichende(n) Farbe(n) wieder zu löschen. Jeder Klick ins Farbfeld löscht eine der beiden möglichen abweichenden Farben (zunächst Farbe 2, dann Farbe 1).

Folgendes Verhalten der Software hilft bei mehreren Zuweisungen:

1) die letzten zugewiesenen Farben sind im Farb-Dialog voreingestellt. D.h. falls noch einmal die gleiche Farbe gewünscht, nur Farb-Dialog öffnen und OK klicken!

2) wird die zweite Farbe festgelegt ohne dass zuvor die erste Farbe festgelegt wurde, wird die erste Farbe so gewählt wie schon bei der letzten Zuweisung.

Beispiel: Sie legen für ein Kabel die Farben blau (1.) und rot (2.) fest. Dann wählen Sie das nächste Kabel und legen als zweite Farbe grün fest (ohne zuvor Farbe 1 festzulegen). Als 1.Farbe wählt dann die Software autom. blau aus.

Zu beachten gilt es noch, dass als zweite Farbe nur die Standardfarben des Farb-Dialogs verwendet werden. Wird eine Mischfarbe gewählt, verwendet die Software autom. die am besten passende Standardfarbe.

- Einzelne ausgewählte (angeklickte) Kabel werden nicht in der „Markierungs“-Farbe gezeichnet, sondern behalten ihre Farbe. Ein ausgewähltes Kabel lässt sich auch allein durch die Anzeige der Stützpunkte erkennen.
- Neu: Menü *Extras | Gleisplan umwandeln | Hübner Spur 1 -> Märklin Spur 1*: Damit ist eine autom. Umwandlung der beiden Systeme möglich. Da es das Hübner-System nicht mehr gibt, entfällt die manuelle Umwandlung in das aktuelle Märklin-System.
- Oberleitung:  
Es kann nun grundsätzlich festgelegt werden, in welche Ebene ein eingefügtes Oberleitungssymbol gelegt wird. Entweder in eine bestimmte Ebene oder in die Ebene vom Gleis/Mast, an den das Symbol angedockt wird. Festgelegt wird dies im Menü *Ansicht | Ebenen/Symbole | Standardebenen*.  
Beim Festlegen der Ebene ist zu beachten, dass die Ebene der Oberleitungen nach den Ebenen der Gleise oder Gebäude gezeichnet wird, sonst sind die Oberleitungssymbole möglicherweise nicht sichtbar.
- Oberleitung: Fahrdrähte einfügen:  
Mit Menü *Einfügen | Oberleitung | Fahrdraht* können Fahrdrähte zwischen Masten ohne Unterbrechung verlegt werden. Falls eine Unterbrechung nötig ist, weil an einem anderen Masten begonnen werden soll, muss bisher abgebrochen und der Befehl neu aufgerufen werden. Dies ist nun nicht mehr zwingend nötig:  
Während der Verlegung kann durch Drücken der Leer-Taste die Verlegung

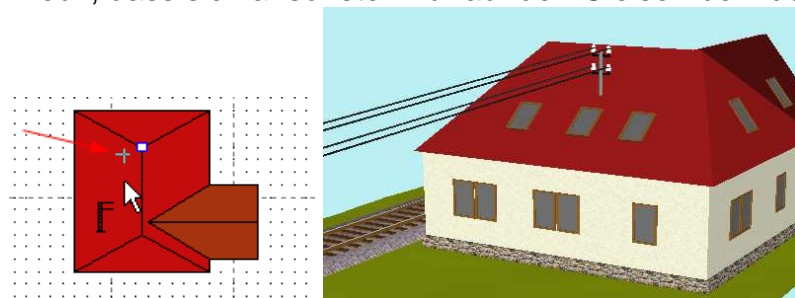
unterbrochen und an einem neuen Mast begonnen werden.

- Neuerungen bei Telegraphenmasten und Leitungen:

Oberleitungssystem (Masten, etc.)  
Telegraphenmasten H0

Oberleitungssystem (Fahrdraht)  
Draht

Im Oberleitungssystem „Telegraphenmasten“ befinden sich jetzt auch Telegraphenhalter zur Montage auf einem Hausdach oder Hauswand. Außerdem ein „Befestigungspunkt“ zum Spannen von Drähte/Leitungen/Seile an beliebigen Stellen. Deshalb ist es jetzt auch möglich, dass diese Symbole nicht nur am Gleis, sondern auch an jedem anderen Symbol eingefügt werden können. Dazu muss der Mauszeiger nach Auswahl vom Menü *Einfügen | Oberleitung | Masten/Ausleger* zum Anfasser des gewünschten Symbols bewegt werden. Dort erscheint dann das Kreuz, dass sich ansonsten nur auf den Gleisen befinden darf:



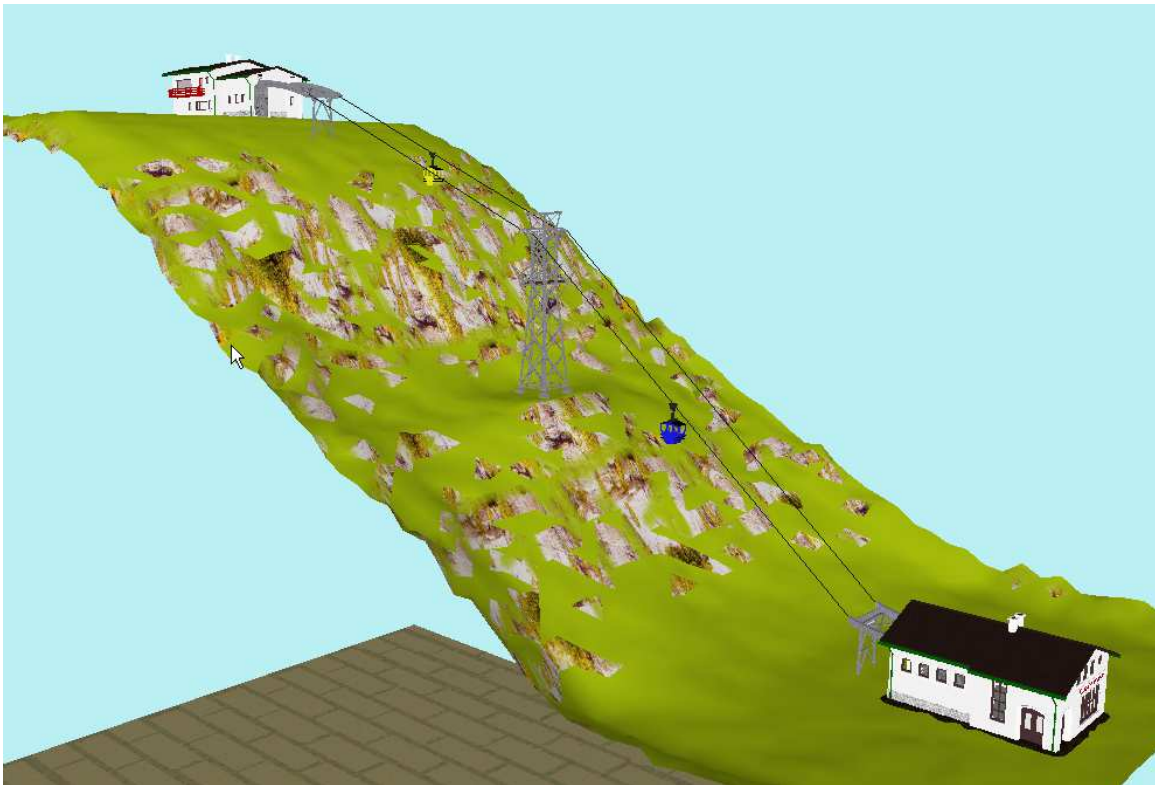
Ein Einfügen ist nun dort möglich.

Eingefügte Symbole aus dem Oberleitungssystem „Telegraphenmasten“ können außerdem direkt mit der Maus verschoben werden, falls sie noch ohne Drahtbespannung sind (Hinweis: um beim Verschieben den Mausfang temporär auszuschalten, wird die Strg-Taste verwendet).

Auch ist die Anpassung deren Höhe über Dialog *Eigenschaften | 3D* möglich. Dies gilt insbesondere für das Symbol „Befestigungspunkt“. Dieses Symbol hat zunächst die Höhe 0 und muss dann auf die gewünschte Höhe gesetzt werden. Es kann dadurch z.B. für die Darstellung des Seiles einer Bergbahn eingesetzt werden:







Besonderheiten beim Oberleitungssystem „Draht“:

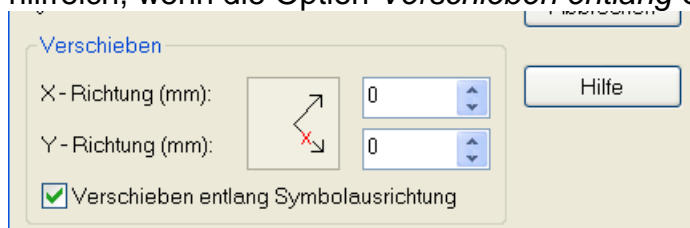
- 1) der *Auto-Fahrdraht-Modus 2* ist voreingestellt (hier wird der Draht immer auf die nötige Länge gekürzt).
- 2) Draht kann immer außerhalb der eingestellten Seitenabweichung verlegt werden, ohne dass dafür die Umschalt-Taste gedrückt werden muss.

- Menü *Extras | Steigungen prüfen*:

Hier gibt es die neue Option *Nur Sichtbare Ebenen*. Damit kann die Prüfung auf den im Moment relevanten Teil der Planung eingeschränkt werden. Es werden nur Gleise geprüft; keine Straßen oder Gewässer.

- Beim *Verschieben mit Dialog*:

Die Richtung der X- und Y-Achsen werden angezeigt. Dies ist insbesondere hilfreich, wenn die Option *Verschieben entlang Symbolausrichtung* verwendet wird.



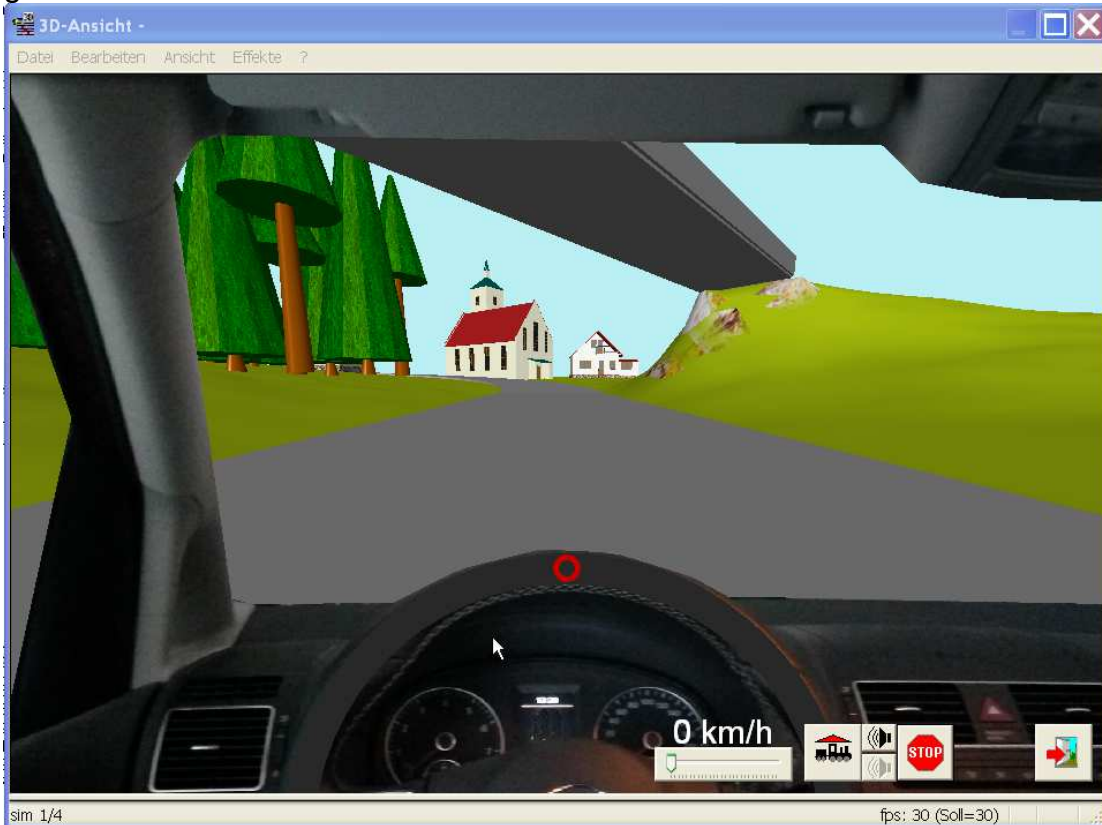
- Elektrik: neu ist „Viessmann TT“. Dort stehen Signale der Spurweite TT bereit.

- Der Ordner für eigene te3-Dateien wird jetzt im Menü *Optionen | Symboldateien* eingestellt.

- Beim Dateiformat gibt es keine Unterschiede zwischen Version 11, 12 und 13. Es können also auch mit Version 13 gespeicherte Pläne mit Version 11 oder 12 geöffnet werden (umgekehrt sowieso). Einzige Bedingung: es dürfen keine Symbole enthalten sein, die es bei der älteren Version noch nicht gab.

## 3D-Ansicht

- Simulation: Fahrt mit PKW auf Straßen.  
*Simulation Startpunkte* können in der 2D-Ansicht beliebig platziert werden. In der 3D-Ansicht werden aber nur die Startpunkte angezeigt, welche sich auf Gleistrassen oder Straßen befinden. Neu ist nun, dass der Anwender beim Anklicken eines Startpunktes auf einer Straße hinter das Lenkrad eines PKWs gesetzt wird.



Er kann nun mit „seinem“ Auto durch seine Modellbahn fahren.

Gegenüber der Fahrt mit einer Lokomotive ist der entscheidende Unterschied die Lenkung: in der Mitte sehen Sie das Lenkrad mit einer roten Markierung. Diese Markierung zeigt den Lenkeinschlag an. Gelenkt wird, indem Sie die Maustaste drücken und die Maus bei gedrückter Maustaste nach rechts und links bewegen. Wo genau Sie die Maustaste drücken spielt keine Rolle. Es muss nur im Bereich des Lenkrads sein. Wenn Sie die Maustaste wieder loslassen, dreht sich das Lenkrad zurück in die „gerade“ Position, sofern das Auto fährt. Die Maustaste kann jederzeit gedrückt und wieder los gelassen werden. Doch speziell bei der Fahrt empfiehlt es sich, die ganze Zeit die Maustaste gedrückt zu halten (entspricht in etwa dem Festhalten des Lenkrads in der realen Welt).

Das Gaspedal ist wie bei den Loks: Mausrad oder Cursor auf/ab-Tasten.

Weitere Steuerungsmöglichkeiten mit der Tastatur:

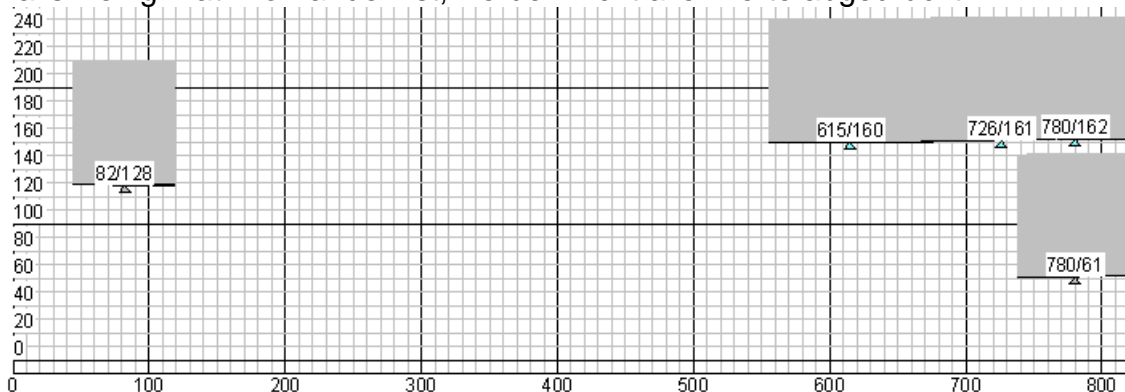
- Leer-Taste: Stopp,
- Enter-Taste: Fahrtrichtungsänderung bzw. Rückwärtsgang,
- F3: Hupe,
- ESC-Taste: Simulationsende.

Gefahren werden kann auf allen Straßen. Steuert man das Auto von der Straße, wird es angehalten. Um weiterzufahren müssen Sie den Rückwärtsgang einlegen und zunächst zurücksetzen. Dann kann es weiter gehen.

Einfach mal ausprobieren!

Als Nebeneffekt können auch Rennstrecken gebaut werden und man kann sich als Rennfahrer versuchen.

- Menü *Ansicht | Simulation starten*:  
Es gibt leider Rechner, bei denen sich die Startpunkte aufgrund mangelhafter Treiber nicht anklicken lassen. Dieser Menüpunkt ist dafür eine Notlösung: die Simulation wird am 1. Startpunkt der internen Liste gestartet. Evtl. empfiehlt es sich, nur einen Startpunkt einzuplanen.
- Verbesserungen bei der Anzeige von Spanten bzw. dem Raster:
  - 1) die „100mm-Linien“ werden hervorgehoben.
  - 2) auch die x-Achse wird in 100er-Schritten beschriftet.
  - 3) die y-Achse wird so beschriftet, dass keine Werte ineinander gedruckt werden. Falls wenig Platz vorhanden ist, werden nicht alle Werte abgedruckt.



- Die Option *Höhe Spantenausschnitt* (aus 2D-Ansicht, Menü *Optionen | Bildschirm | 3D-Ansicht*) beeinflusst die Berechnung der Landschaft über Tunnelgleisen in leicht veränderter Form. Der Abstand zwischen einem Tunnelgleis und einem sichtbaren Gleis muss min. 1mm größer sein als *Höhe Spantenausschnitt*. Ansonsten „drückt“ die Landschaft an dieser Stelle nach oben. Häufig genügt es, den Wert eben entsprechend anzupassen.
- Verbesserung der Darstellung der Seitenverkleidung an den Plattenkanten.
- Menü *Ansicht | Kameraposition*: neue Option *Lichtrichtung immer gleich Kamerarichtung*. Damit hat man in Blickrichtung immer optimale Lichtverhältnisse.
- Menü *Datei | Video erzeugen*: neue Optionen *Standbild am Anfang/Ende*. Dadurch startet und endet das Video nicht abrupt mit der Bewegung.
- Der Nebel im Menü *Effekte* kann nun zwei verschiedene Stärken aufweisen.

## 3D-Editor

- Neue Option im Menü *Ansicht*: *Letzte 3D-Ansicht merken*.  
Ist diese Option aktiv, wird die 3D-Ansicht mit der zuletzt verwendeten Ansicht bzw. Position geöffnet.  
Alternativ kann die letzte Ansicht auch geöffnet werden, wenn beim Aufruf der 3D-Ansicht über die Funktionsleiste die Strg-Taste gedrückt wird.
- Neu: Menü *Ansicht | Schrift*.  
Sie können Schriftart, -stil und -größe für den Editor-Text anpassen.