



K_BLKADD.LSP: Den Block ergänzen – mal anders

Einem Block Objekte hinzuzufügen ist nicht schwierig. Der Blockeditor oder auch die direkte Bearbeitung über REFEDIT machen das jederzeit möglich. Man kann auch Objekte zeichnen und per Clipcopy in den Block bringen. Für die Einfügekoordinaten kann man sich an irgendeinem Objekt orientieren, das sich schon im Block befindet.

Schwieriger wird es, wenn der Block gedreht, gespiegelt oder gar skaliert ist. Dann ist es knifflig, die Objekte lagerichtig zu platzieren, erst recht bei verändertem Koordinatensystem und das Ganze vielleicht noch in 3D. Genau um solche Dinge kümmert sich das Tool [K_BLKADD.LSP](#).

Nach dem Start sind einfach die Objekte zu wählen, die man dem Block hinzufügen möchte, und anschließend den eingefügten Block anklicken. Die Objekte werden dann lagerichtig zur Blockdefinition hinzugefügt, in Bezug auf den angeklickten Block. Dabei ist es egal, ob der Block um eine beliebige Achse gedreht, gespiegelt oder skaliert ist. Auch ein gedrehtes Benutzerkoordinatensystem oder eine ungleichmäßige Blockskalierung spielen keine Rolle.

Die Objekte werden nach der Verarbeitung aus der Zeichnung entfernt und dann ein Attsync und ein Redraw durchgeführt, um die Verän-

derungen gleich sichtbar zu machen. Damit kann man sich zeichnerisch in der gewohnten Umgebung bewegen und wenn alles fertig ist, dem Block hinzufügen. Gerade 3D-Objekte lassen sich im Blockeditor nicht bequem bearbeiten, da ja der Blockeditor auf 2D beschränkt ist.

Andreas Kraus/ra ◀

Programm: K_BLKADD.LSP

Funktion: einem Block Objekte hinzufügen

Autor: Andreas Kraus

Lauffähig ab: AutoCAD 2020

Bezug: online