**Anleitung und Beispiele für das Programm „K\_rp-draw“**

Inhalt

[Einleitung und Wissenswertes 2](#_Toc141822449)

[Einfach mal anfangen: 3](#_Toc141822450)

[Wenn noch etwas fehlt: 8](#_Toc141822451)

[Noch ein Beispiel: 11](#_Toc141822452)

[Ein letztes Beispiel: 14](#_Toc141822453)

## Einleitung und Wissenswertes

Das nachträgliche Zeichnen von Raumpolygonen ist oft mühsam. Die Raumgrenzen Stück für Stück abzufahren um irgendwann wieder am Startpunkt anzukommen und endlich die Polylinie zu schließen, nur um das Ganze für weitere hundert Räume zu wiederholen. Keine schöne Vorstellung von einem guten Tag.

Das Tool K\_rp-draw kann das ein wenig erleichtern.

Das Tool zeichnet Rechtecke und verwendet den zweiten Punkt gleich wieder als ersten Punkt für das nächste Rechteck. Am Ende einer solchen Kette von zusammenhängenden und/oder überlappenden Rechtecken werden diese gleich zu einem Polygon zusammengefasst.

Das funktioniert incl. Objektfang und auch mit gedrehtem BKS falls die Räume nicht orthogonal sind. Außerdem werden auch schon bestehende geschlossene Polylinien auf dem aktuellen Layer mit in die Zusammenfassung einbezogen, wenn sie bei der aktuellen Bearbeitung „auf dem Weg liegen“. Damit lassen sich z.B. auch Polygone erstellen bei denen zum Teil das BKS gedreht werden muss. Einfach beim Zeichnen überlappen lassen und sie werden zusammengefasst.

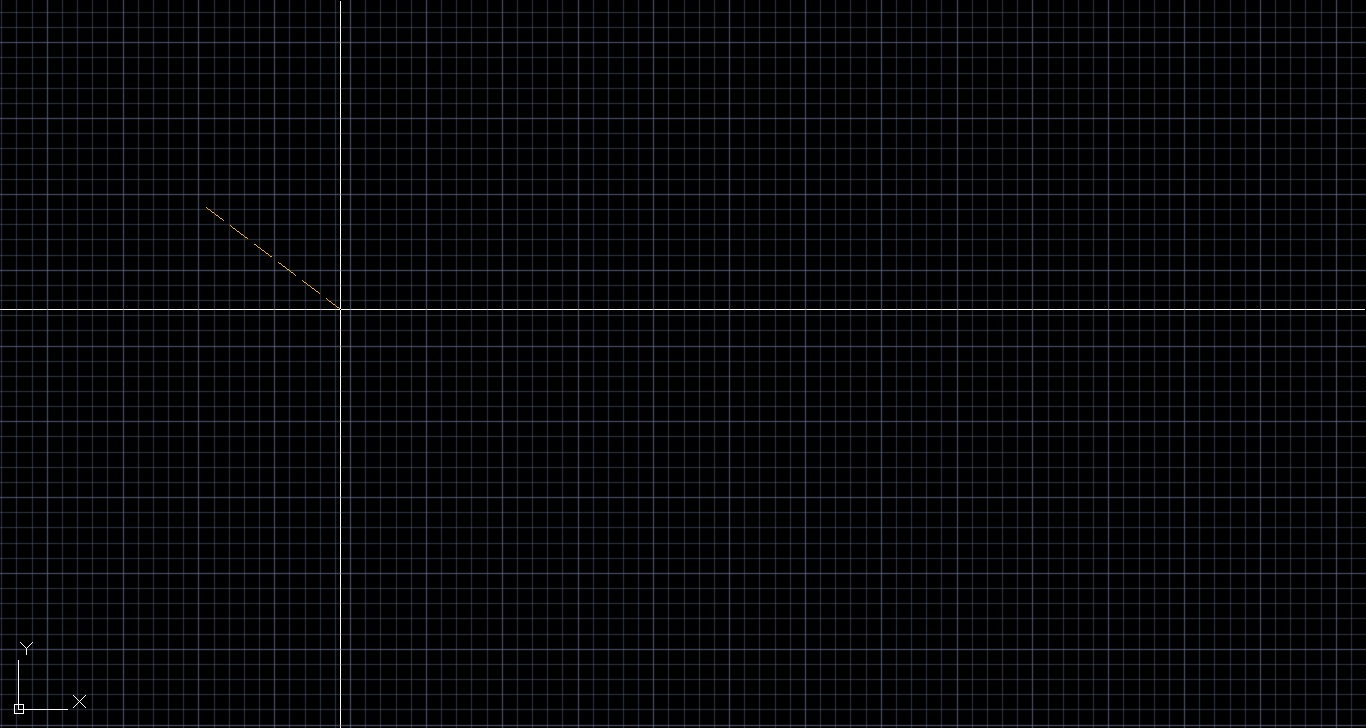
Da schon bestehende geschlossene Polylinien berücksichtigt werden, können diese auch vorher mit „normalen“ Befehlen gezeichnet werden und auch Kreissegmente enthalten. Für die nachträgliche Einbeziehung spielt das keine Rolle.

Natürlich lassen sich auch Polygone bzw. Umgrenzungen für andere Zwecke zeichnen, das ist dem Tool ja egal.

Das Tool kann auch gut mit allen Funktionen aus dem Toolpaket k\_plboole aus Heft 05/2021 kombiniert werden.

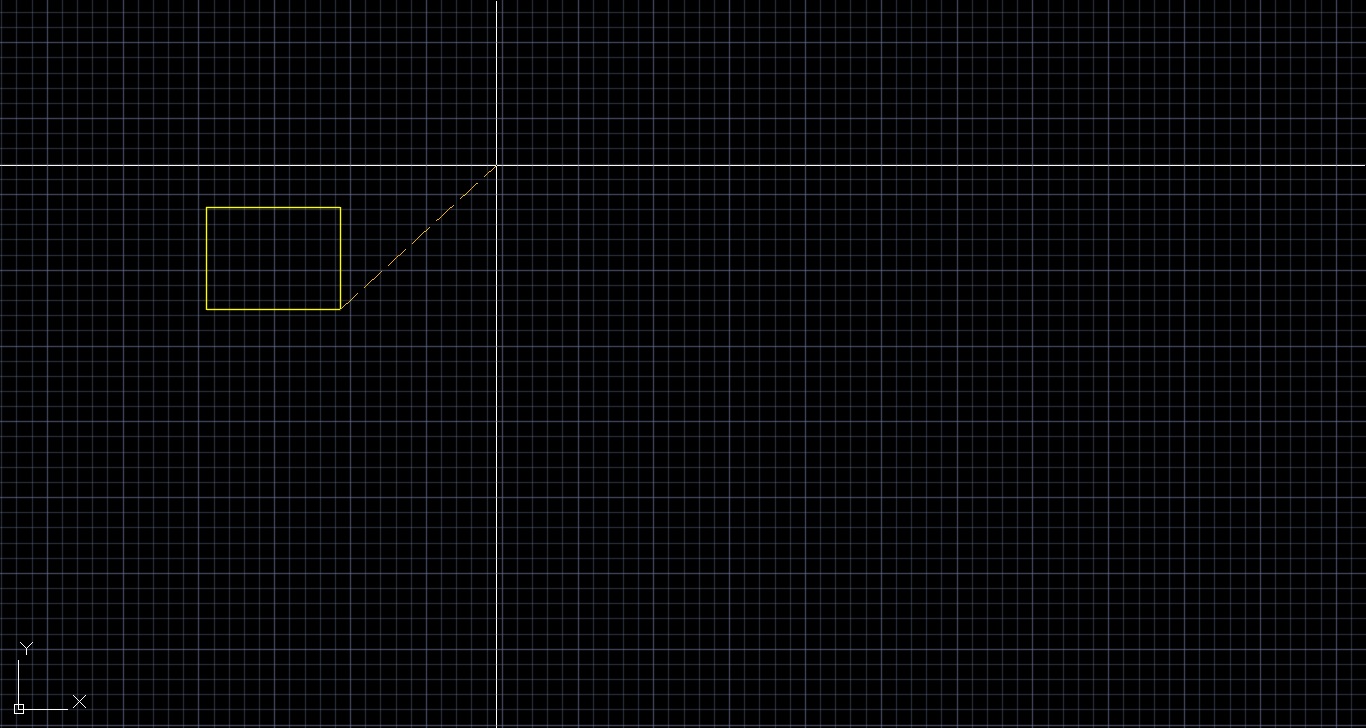
### Einfach mal anfangen:

Erster Klickpunkt



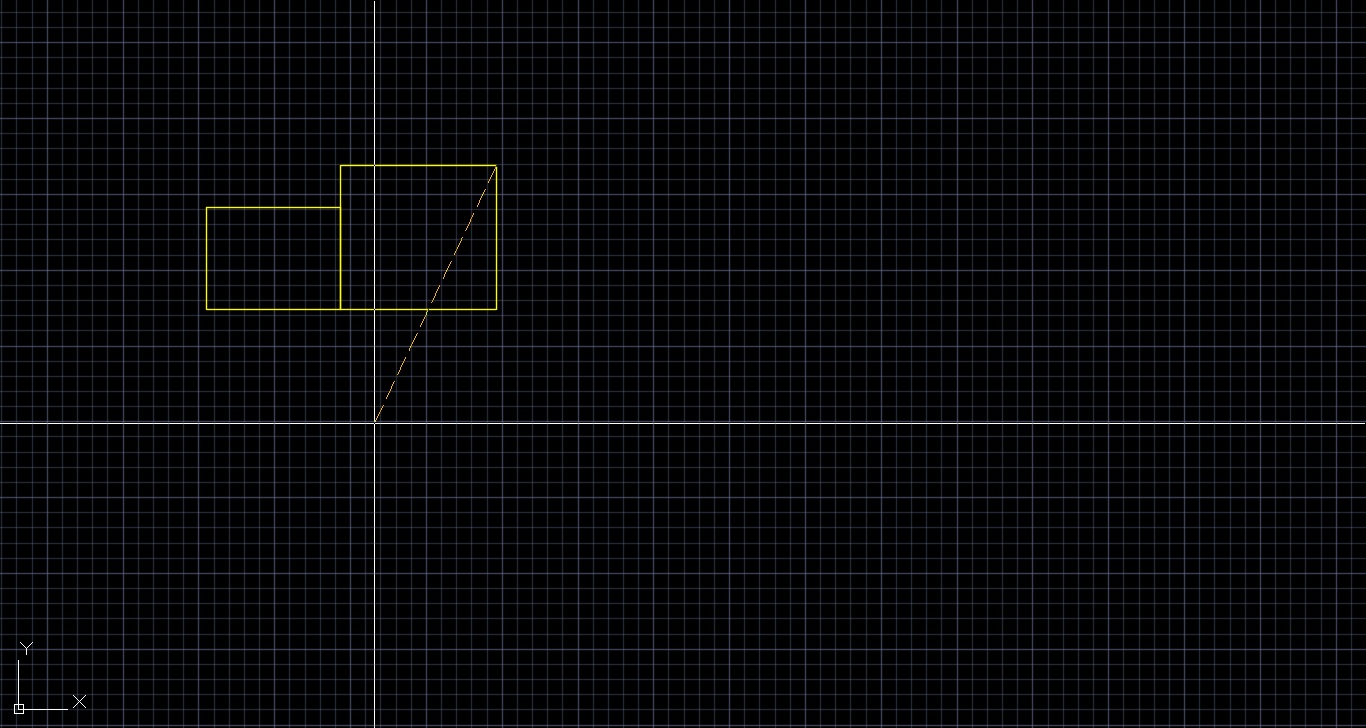
Zweiter Klickpunkt

Ah, ein Rechteck



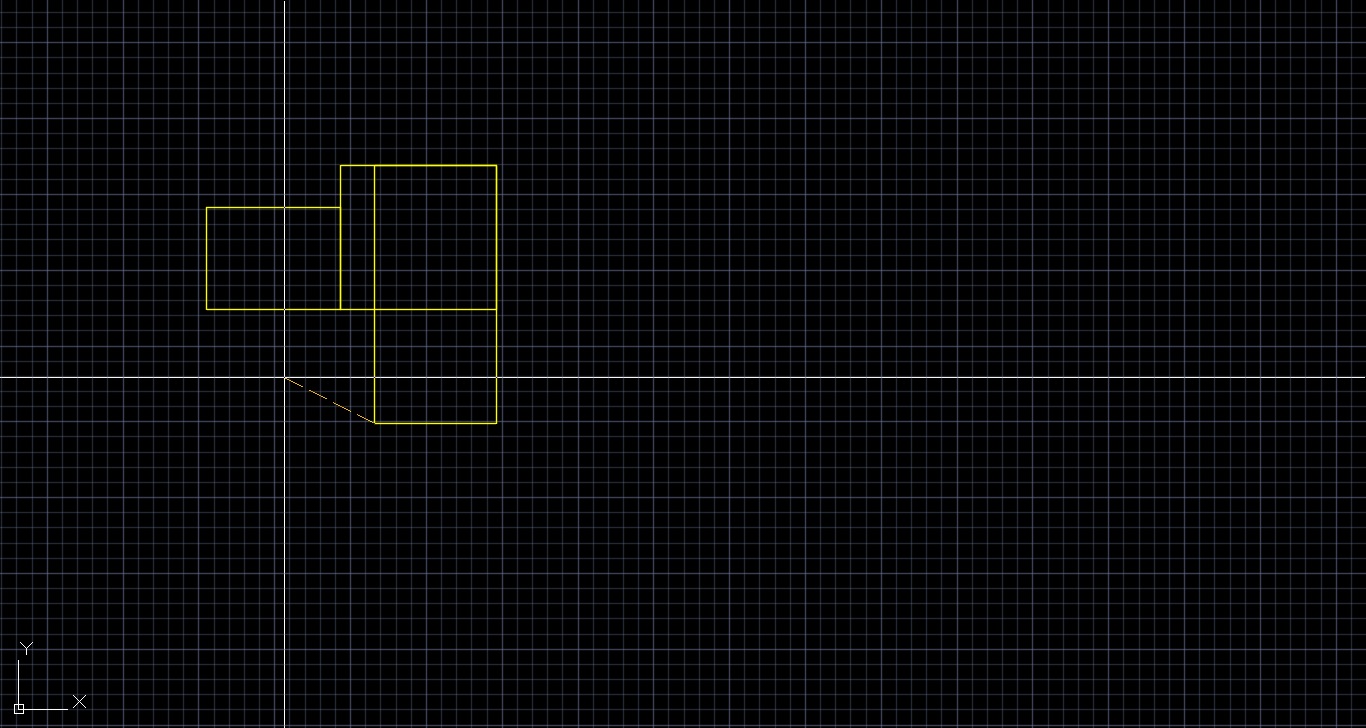
Dritter Klickpunkt

Und noch ein Rechteck



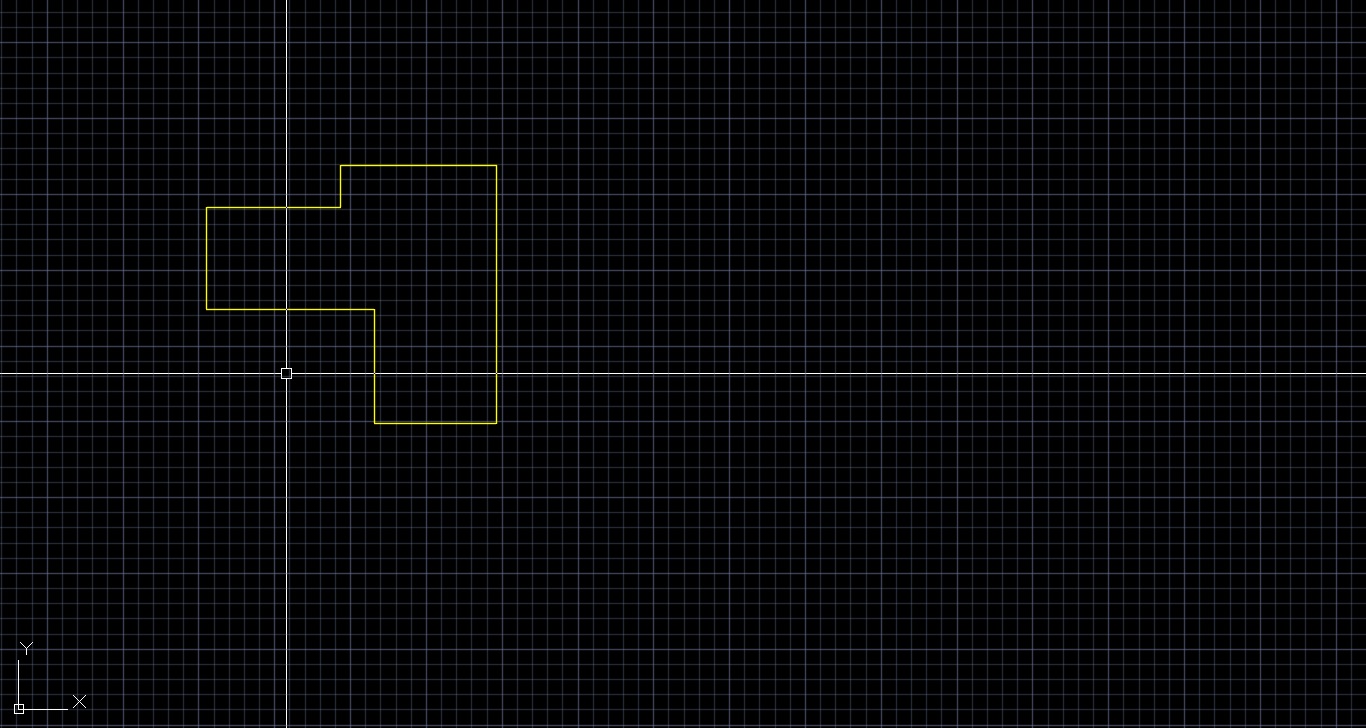
Vierter Klickpunkt

Ein Rechteck das überlappt



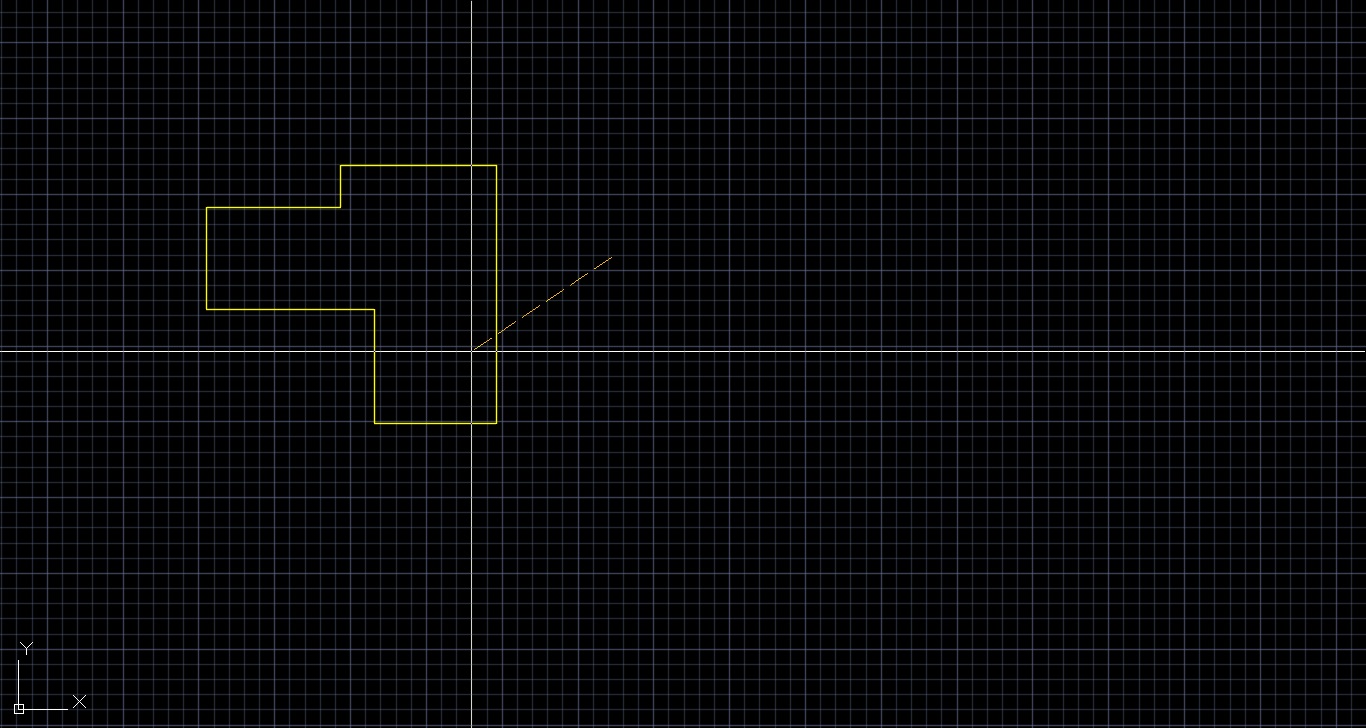
Und ein Rechtsklick

Damit werden alle Rechtecke zusammengefasst

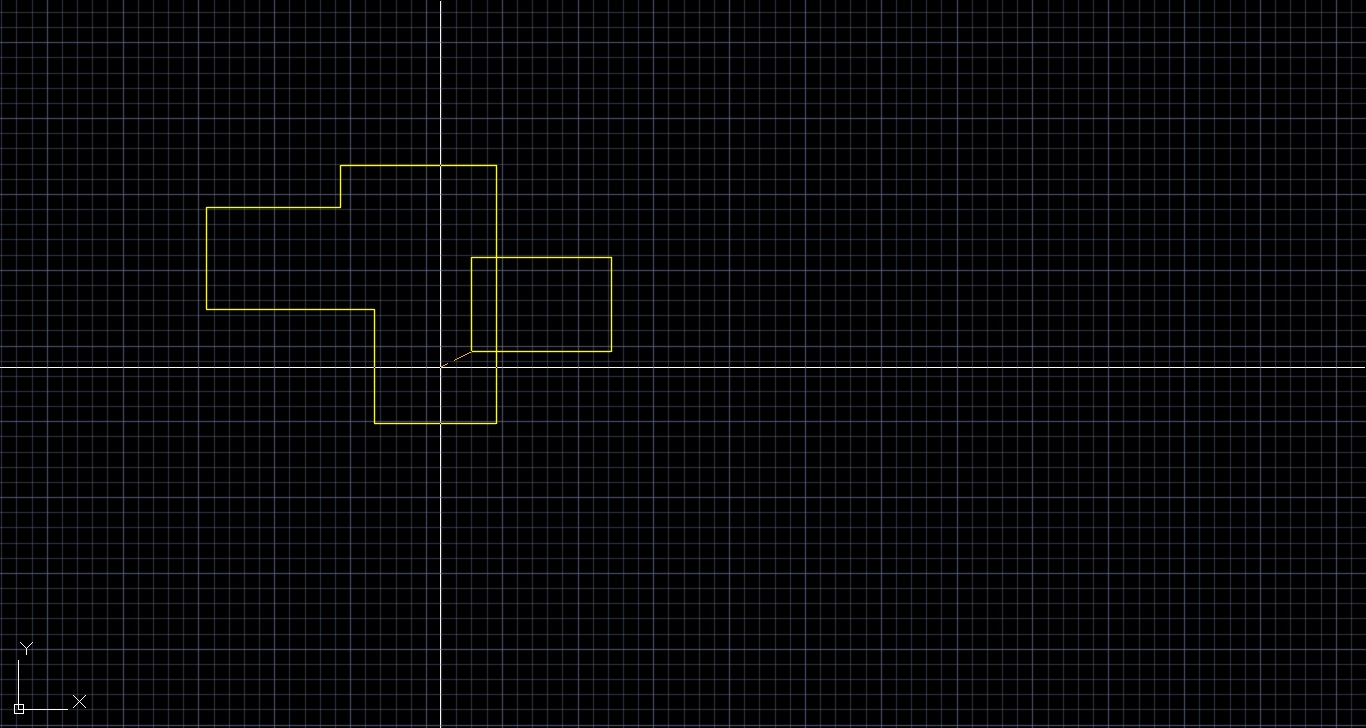


### Wenn noch etwas fehlt:

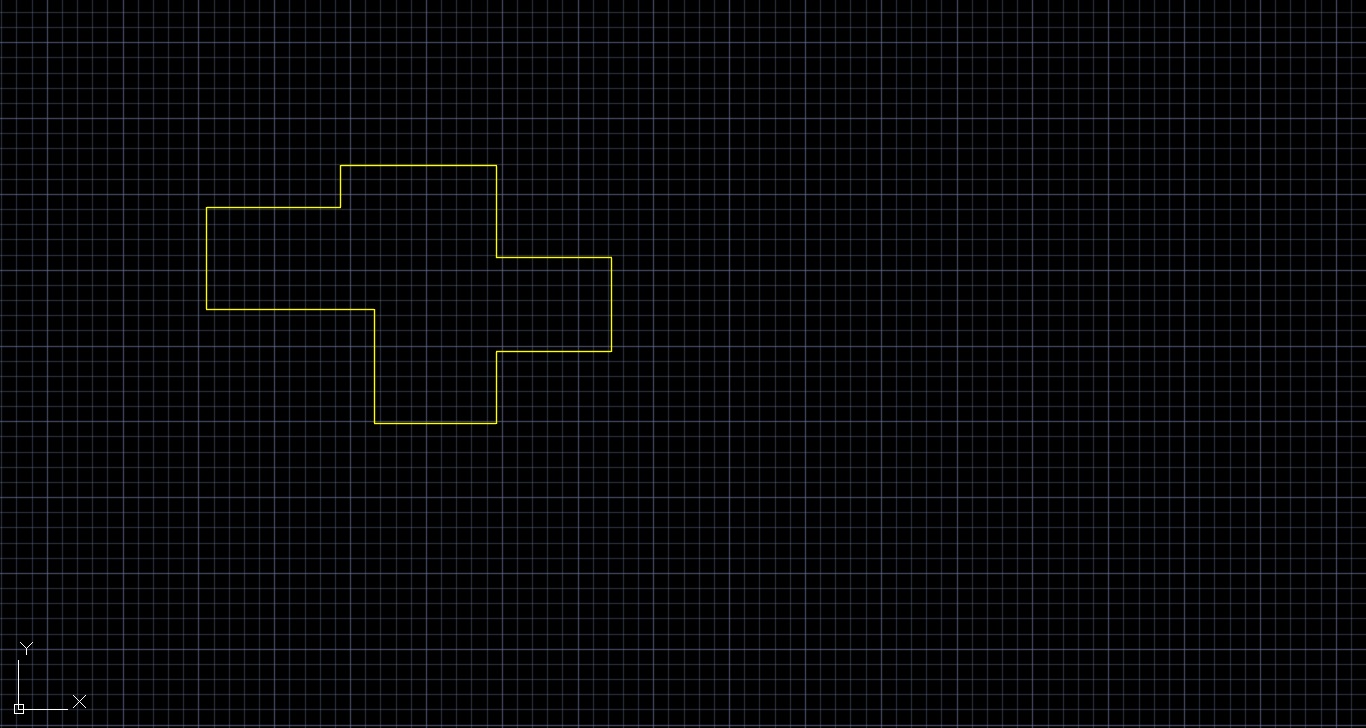
Erster Klickpunkt



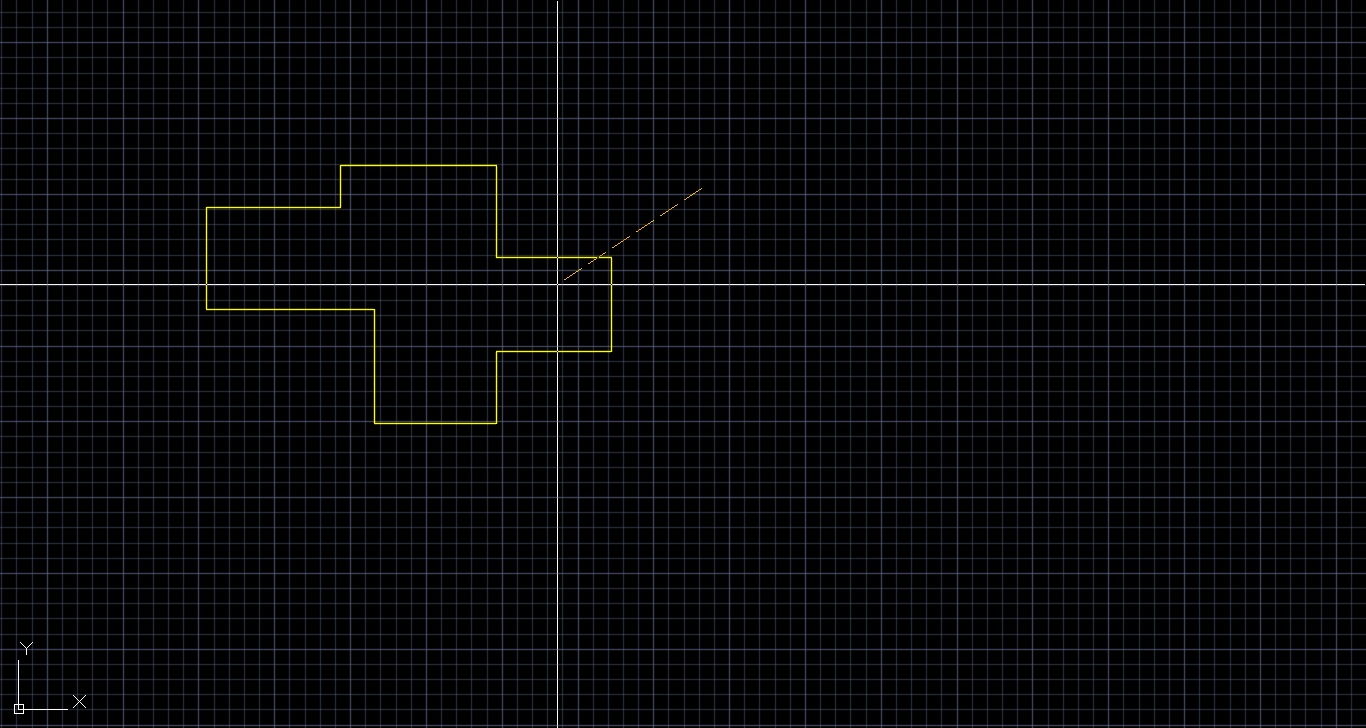
Zweiter Klickpunkt



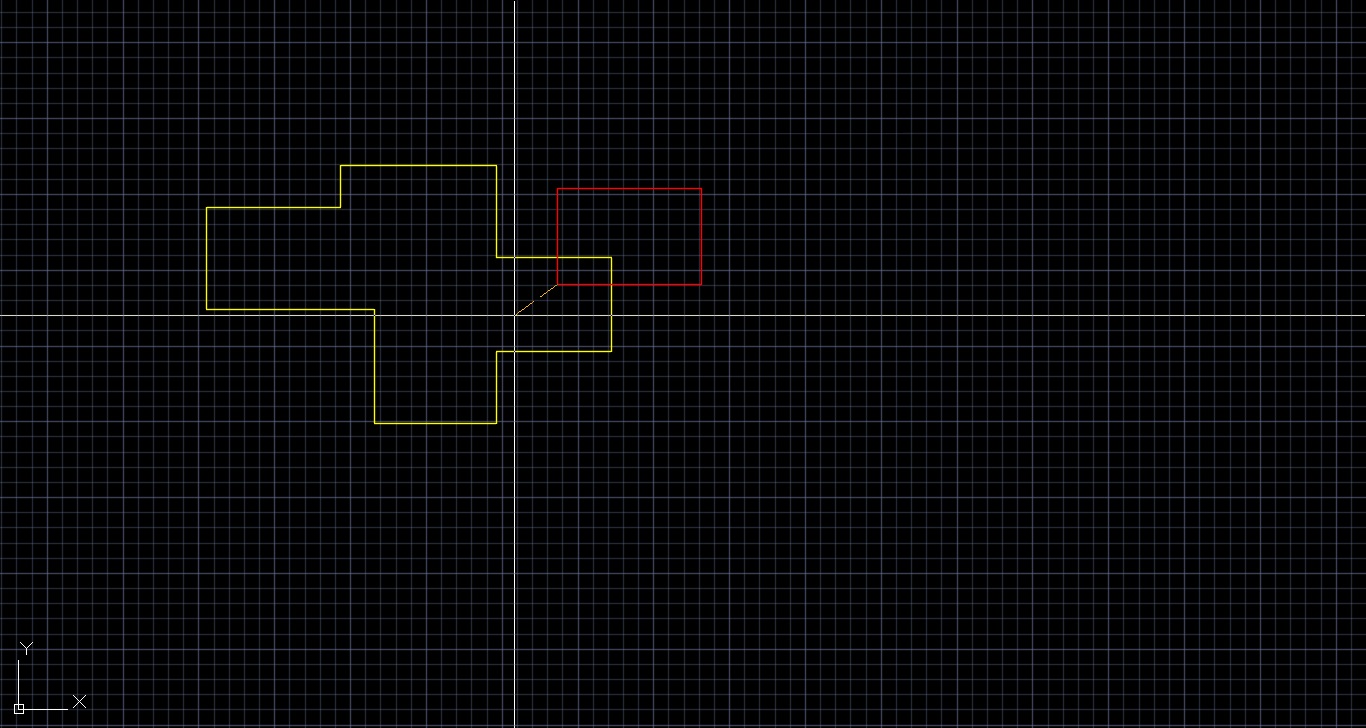
Und Rechsklick

Hier wird wieder zusammengefasst aber die vorherige Polylinie wird mit einbezogen, weil sich die neue und die bestehende zusammenfassen lassen.

### Noch ein Beispiel:

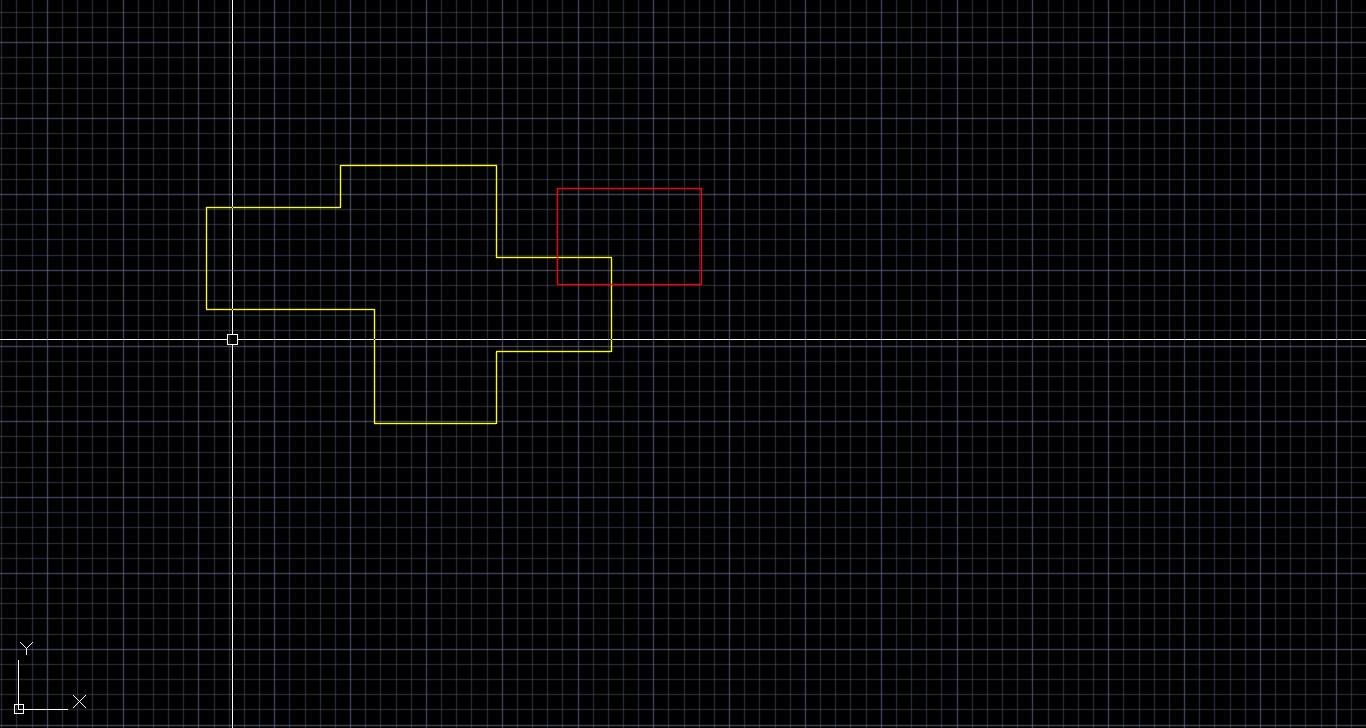
Wir zeichnen auf einem anderen Layer

Diesmal in Rot, damit man es sieht



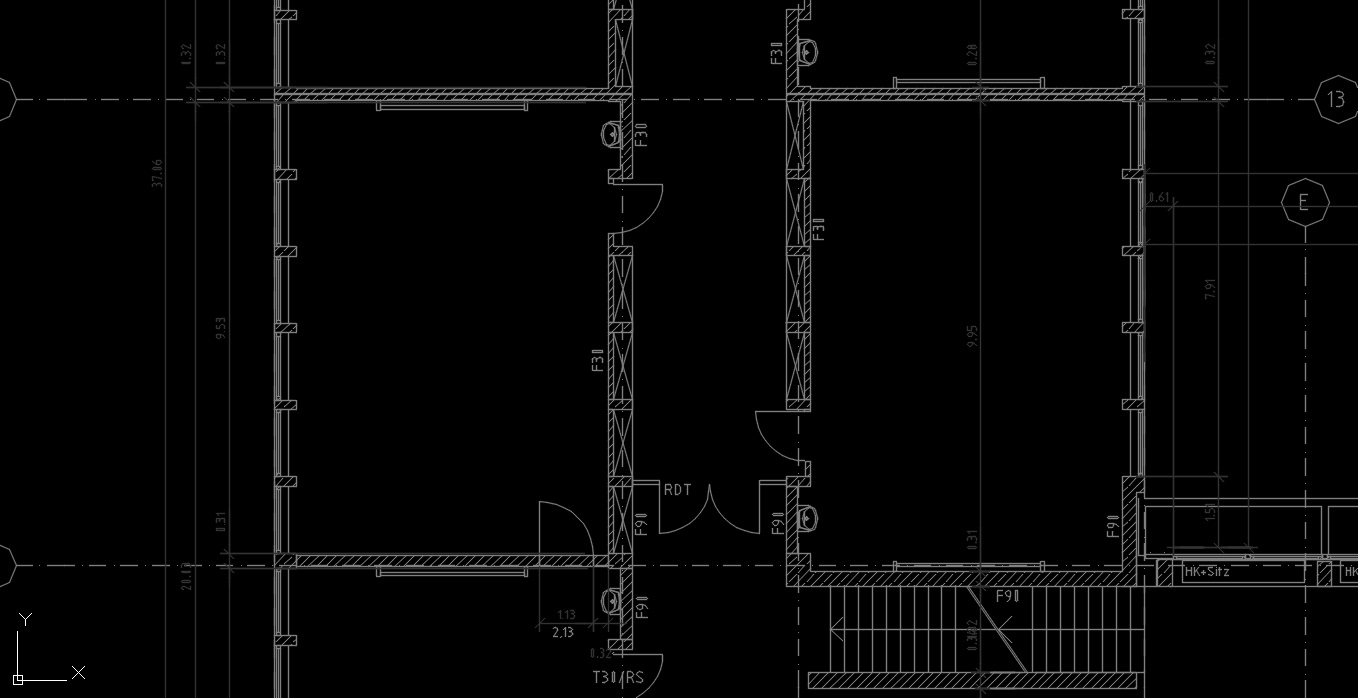
Die Polygone werden nicht verbunden, weil sie auf unterschiedlichen Layern liegen.

Zeichnet man auf dem selben Layer aber in einer anderen Farbe oder einem anderen Linientyp, werden die Polygone verbunden und bekommen Farbe und/oder Linientyp der aktuellen Einstellung (Da mache ich jetzt nicht extra noch ein Beispiel)

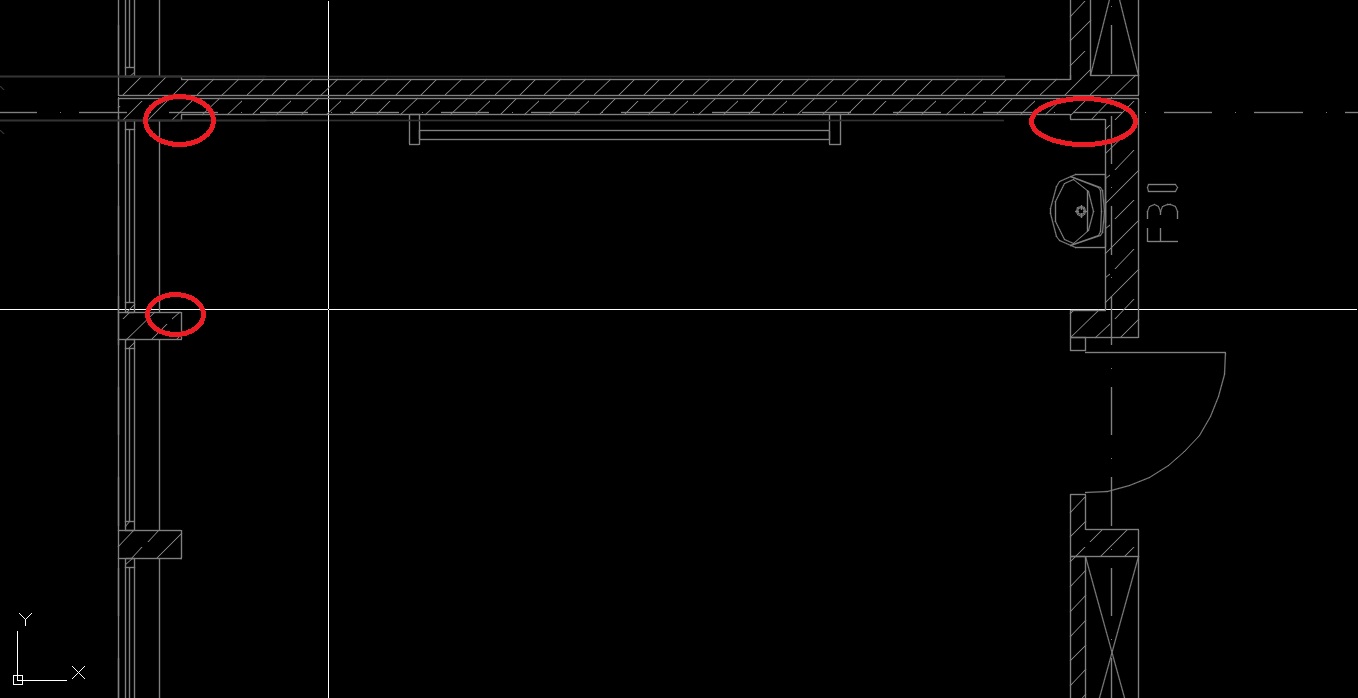


### Ein letztes Beispiel:

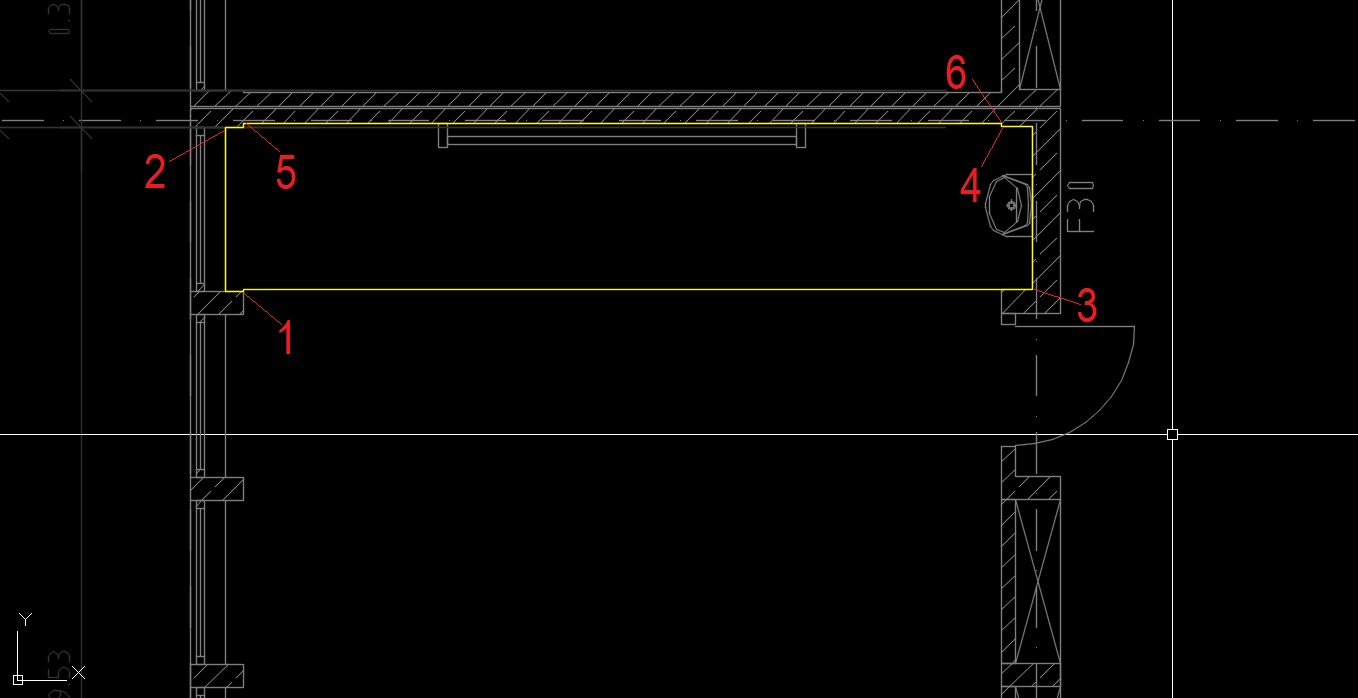
Zwei eigentlich rechteckige Räume in einem Grundriss, allerdings mit einigen Elementen die die rechteckige Form unterbrechen.



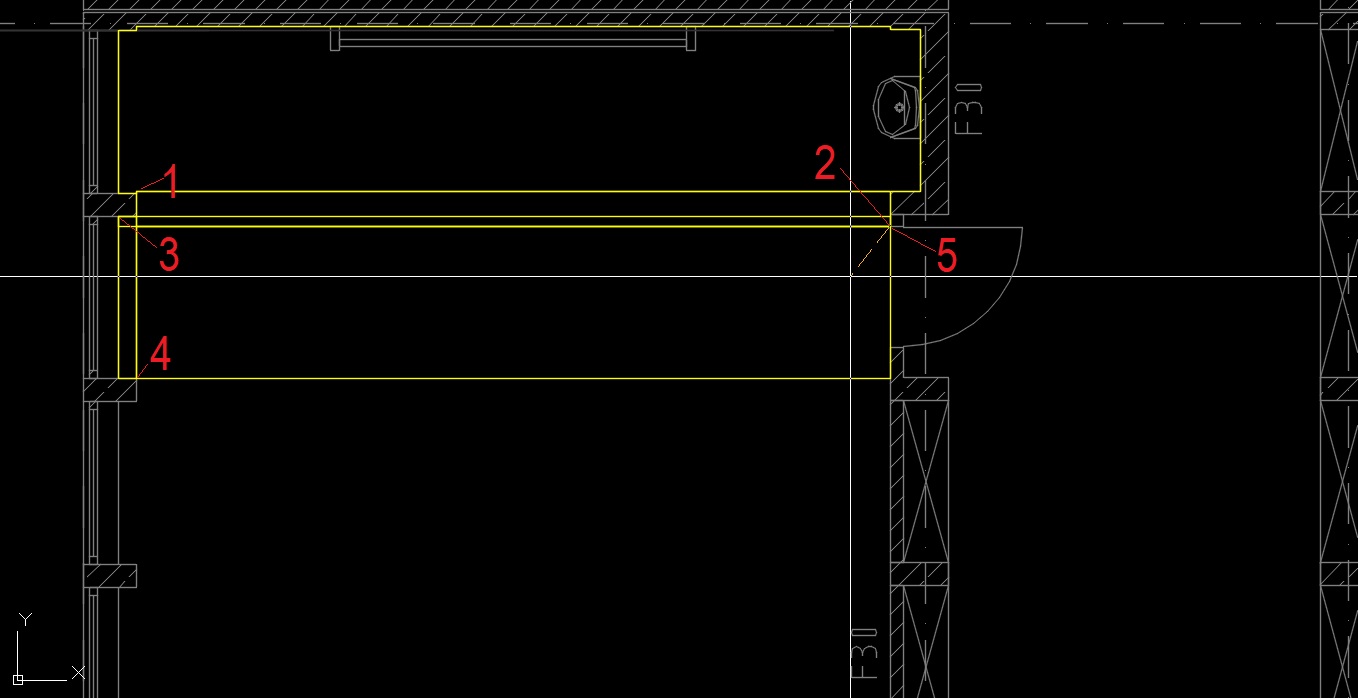
Beim linken Raum sind hier und da Ecken die mit einer gerade einfachen Umgrenzung nicht erfasst werden.



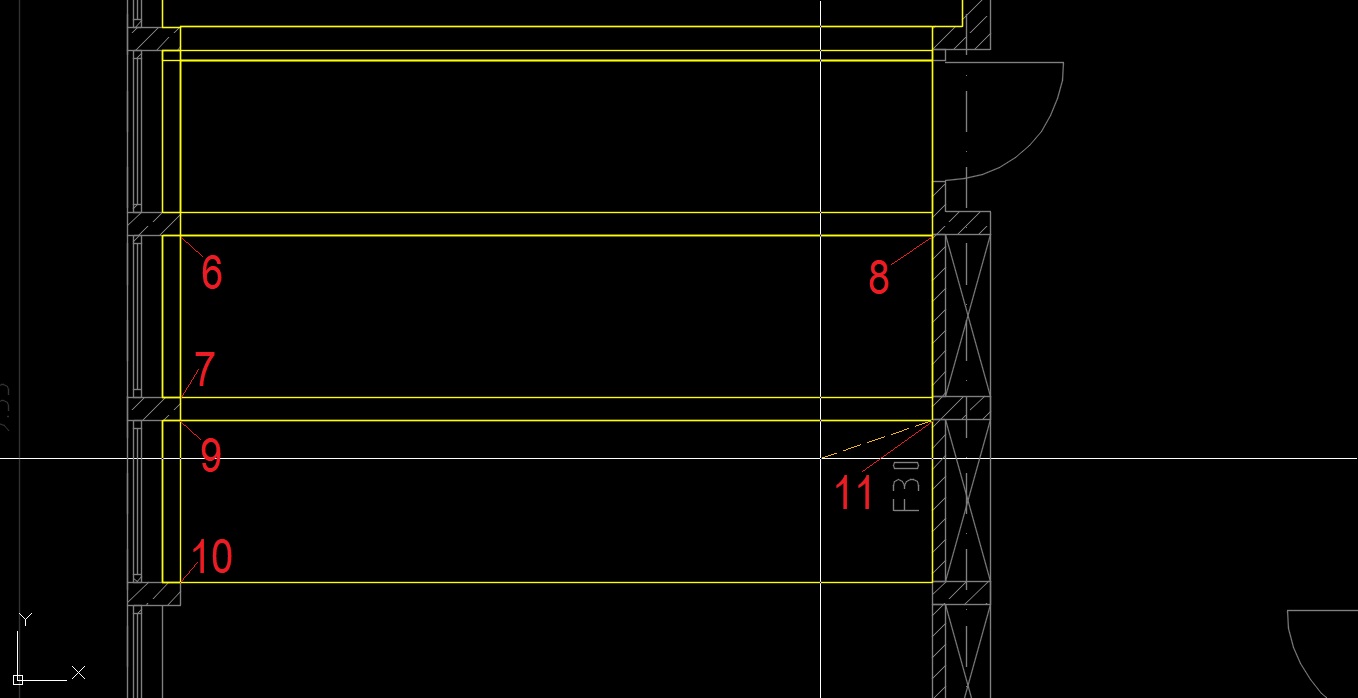
Diesen Bereich kann man mit einigen wenigen Klickpunkten korrekt mit einem Polygon umgrenzen



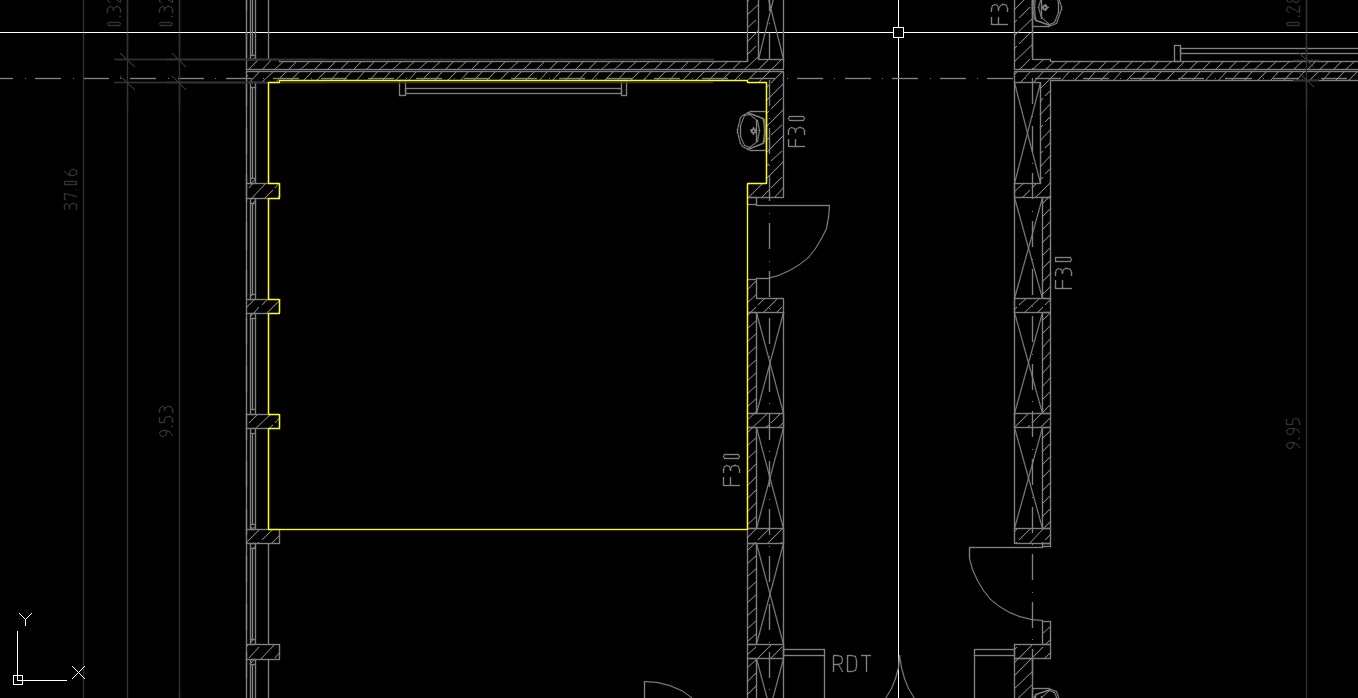
Und weiter geht’s



Und noch weiter



Das sieht dann, nach einem Rechtsklick, erst einmal so aus



Den restlichen Raum kann man einfach in dieser Weise bearbeiten und hat mit verhältnismäßig wenigen Klicks ein Raumpolygon ohne jede einzelne Ecke abfahren zu müssen.

