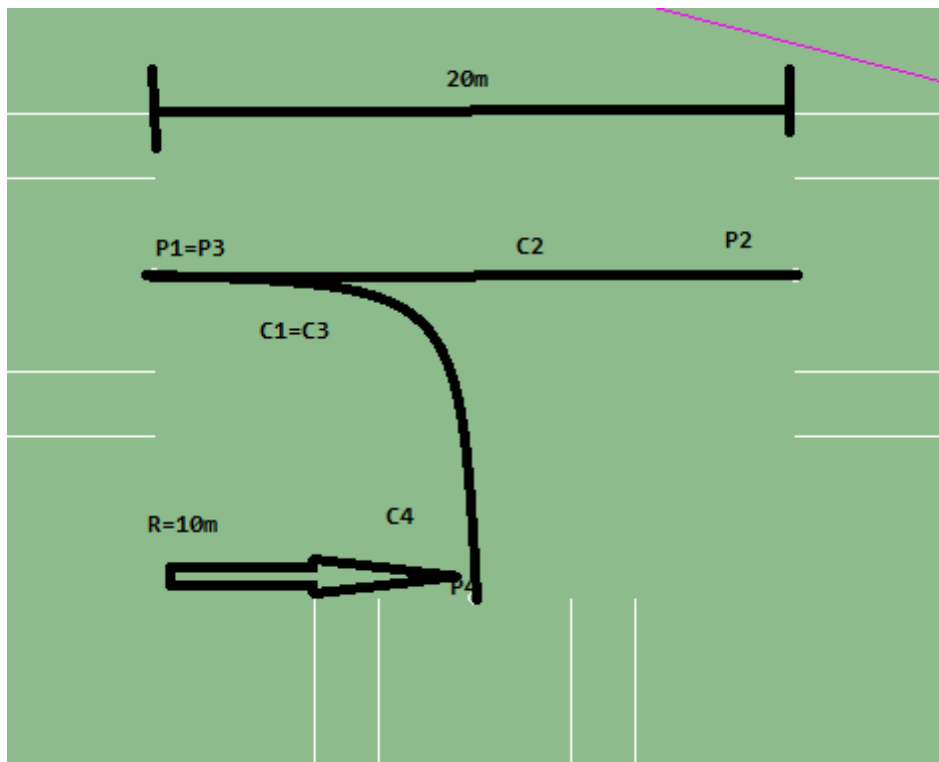


BUDOWA SKRZYŻOWAŃ

TYPU „T” POD KĄTEM PROSTYM



node -1 0 cross track cross -272.808 6 0.5 0 50 0 flat vis cross 24 kostka4 -0.15 2 2

Tworzymy przestrzeń na skrzyżowanie, tak jak na rysunku.

Pobieramy współrzędne sąsiednich odcinków w miejsca P1 i P2.

-21.103 0.38 862 0 //P1

-41.103 0.38 862 0 //P2

Tworzymy w edytorze łuk P3->P4 o promieniu 10 m, w taki sposób, aby nie przesunąć sąsiadujących odcinków i eksportujemy.

-21.103 0.38 862 0 //P3

-5.5228 0 0 //C3

0 0 5.5228 //C4

-31.103 0.38 852 0 //P4

0

C1 jest jednocześnie C3.

-5.5228 0 0 //C1

C2 jest przeciwnością C3.

5.5228 0 0 //C2

W efekcie powstaje całość.

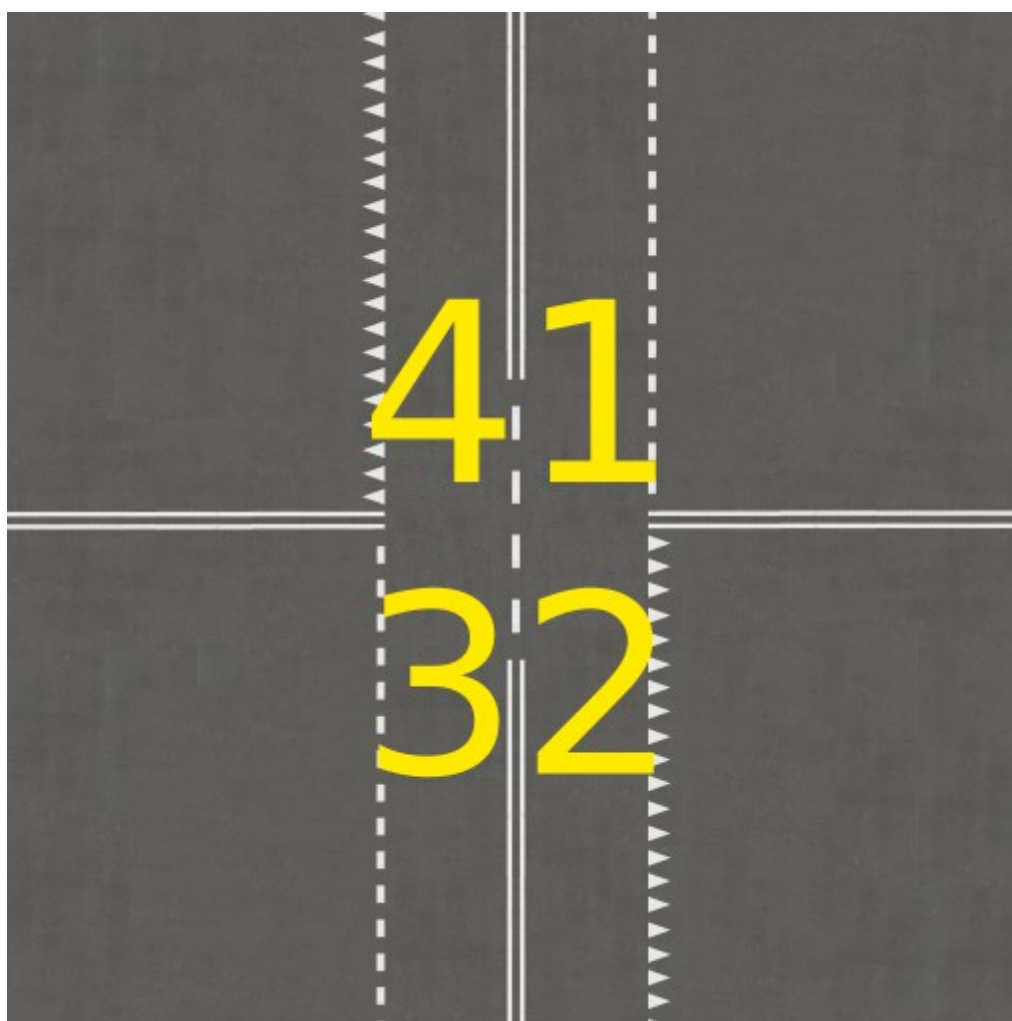
node -1 0 cross track cross -272.808 6 0.5 0 50 0 flat vis

cross 24 kostka4 -0.15 2 2

-21.103 0.38 862 0

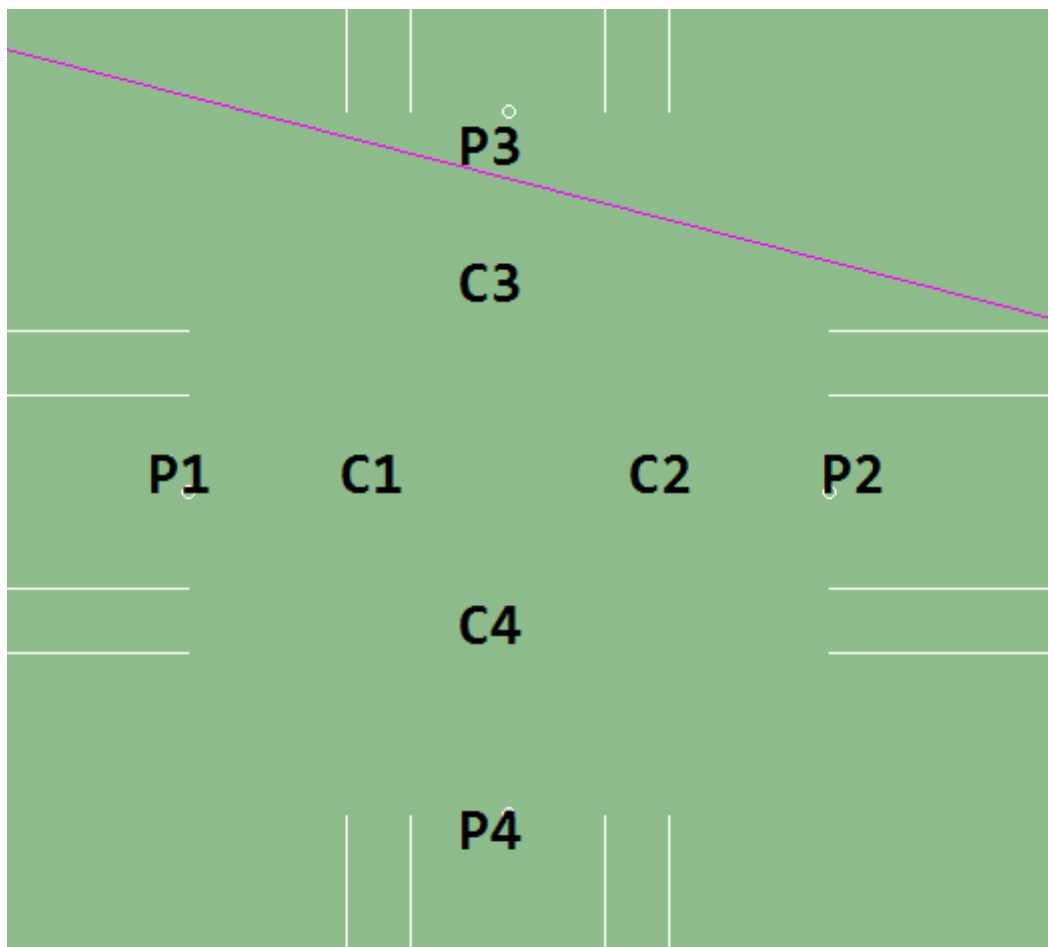
-5.5228 0 0
5.5228 0 0
-41.103 0.38 862 0
0
-21.103 0.38 862 0
-5.5228 0 0
0 0 5.5228
-31.103 0.38 852 0
0
endtrack

MAPOWANIE





SKRZYŻOWANIE TYPU „X” POD KĄTEM PROSTYM



Wymiary takie same jak wcześniej.

Tworzymy przestrzeń na skrzyżowanie, tak jak na rysunku.

Pobieramy współrzędne sąsiednich odcinków w miejsca P1 i P2.

-21.103 0.38 862 0 //P1

-41.103 0.38 862 0 //P2

Tworzymy w edytorze łuk P3->P4 o promieniu 10 m, w taki sposób, aby nie przesunąć sąsiadujących odcinków i eksportujemy.

-21.103 0.38 862 0 //P3

-5.5228 0 0 //C3

0 0 5.5228 //C4

-31.103 0.38 852 0 //P4

0

Należy zmienić łuk w prostą.

-31.103 0.38 872 0 //P3 (wartość z sąsiedniego odcinka)

0 0 -5.5228 //C3

0 0 5.5228 //C4

-31.103 0.38 852 0 //P4

0

C1 jest jednocześnie C3 z wyeksportowanego łuku.

-5.5228 0 0 //C1

C2 jest przeciwnością C1.

5.5228 0 0 //C2

W efekcie powstaje całość.

node -1 0 cross track cross -272.808 6 0.5 0 50 0 flat vis

cross 24 kostka4 -0.15 2 2

-21.103 0.38 862 0

-5.5228 0 0

5.5228 0 0

-41.103 0.38 862 0

0

-31.103 0.38 872 0

0 0 -5.5228

0 0 5.5228

-31.103 0.38 852 0

0

endtrack

MAPOWANIE

