

Autor: INNOVA-engineering GmbH, Dresden

3D-WohnungsPlaner

DATA BECKER

Inhaltsverzeichnis

■ 1.	3D-WohnungsPlaner – Eine kurze Übersicht	13
■ 2.	Programmeinrichtung	16
2.1	Hardware-Voraussetzungen	16
2.2	Software-Installation	17
■ 3.	Der Ultra-Kurzeinstieg in den 3D-WohnungsPlaner	18
■ 4.	Visueller Schnelldurchlauf	26
4.1	Den ersten Raum erzeugen – Die Sofortraum-Funktion	26
4.2	Weitere Räume hinzufügen	27
4.3	Einzelne Wände einfügen	28
4.4	Wände ansetzen	29
4.5	Einsicht verschaffen	30
4.6	Fenster und Türen einsetzen	31
4.7	Die Wohnung möblieren	32
4.8	Objekte skalieren	33
4.9	Die Karteikarte Eigene Objekte	34
4.10	Objekte aus dem 3D-RegalPlaner einfügen	35
4.11	Treppen erstellen und einfügen	36
4.12	Farben definieren und einfügen	37
4.13	Eigene Farben erstellen	38
4.14	Globales Farbaustauschen – Szenarienplanung	39

4.15	Texturen einfügen	40
4.16	Texturen anpassen	41
4.17	Globales Texturenaustauschen – Szenarienplanung	42
4.18	Eigene Texturen in den 3D-WohnungsPlaner einfügen	43
4.19	Text in der Szene einfügen	43
4.20	Bemaßung anbringen	44
4.21	Die Meßfunktionen	45
4.22	Kinderleichte Navigation: Drehen und Wenden	46
4.23	Und im Notfall: Alles sehen	47
4.24	Kamerapositionierung im Handumdrehen	48
4.25	So funktioniert der Karteikasten	49
4.26	Die Arbeitsoberfläche beeinflussen (Elemente ein- und ausblenden)	50
4.27	Exportfunktion für Screenshots	51
4.28	Die Undo-Assistenten	52
■ 5.	Programmeinführung	53
5.1	Start des 3D-WohnungsPlaners	53
5.2	Aufteilung des Programmfensters	54
■ 6.	Die Praxis	58
6.1	Raumerstellung mit der Sofortraum-Funktion	58
6.1.1	Einfaches Arbeitsbeispiel: Ein rechteckiger Raum	59
6.1.2	Komplexe Grundrisse mit mehreren Räumen	60
6.1.3	Grundrisse frei zeichnen	61
6.1.4	Einzelne Wände einfügen	62
6.1.5	Mauern ansetzen	63
6.1.6	Wände und Mauern verschneiden	64

6.1.7	Fußboden und Decke einfügen	65
6.1.8	Drehen und Wenden der gesamten Darstellung	65
6.1.9	Wände ein- und ausblenden	65
6.1.10	Fenster und Türen einbauen	66
6.2	Über Farben und Texturen	68
6.2.1	Mit Farben „streichen“	68
6.2.2	Selber Farben mischen!	69
6.2.3	Texturen anpassen	70
6.2.4	Eigene Texturen erstellen	72
6.2.5	Eigene Texturen aus dem 3D-RegalPlaner übernehmen	73
6.2.6	Textur löschen	73
6.3	Die Wohnung mit Möbeln einrichten	73
6.3.1	Plazieren mit Drag & Drop	73
6.3.2	Möbel verschieben	74
6.3.3	Möbel drehen	75
6.3.4	Eigenschaften von Möbeln	76
6.3.5	Verändern Sie die Größe Ihrer Möbel (Skalieren)	77
6.3.6	Umfärben und Texturieren von Objekten	79
6.3.7	Farben global austauschen – Szenarienplanung	79
6.3.8	Texturen global austauschen – Szenarienplanung	80
6.3.9	Löschen von Objekten	81
6.3.10	Eigene Objekte	81
6.3.11	Objekte aus dem 3D-RegalPlaner übernehmen	83
6.3.12	Treppen erstellen und einfügen	85
6.4	Einstellungen – Optionen für Szene und Ansicht	86
6.4.1	Szenenparameter	86
6.4.2	Ansichtparameter	88

■	7.	Maß- und Meßfunktionen/Texteingabe	90
	7.1	Die Bemaßungsfunktion	90
	7.2	Beschriften – Die Textfunktion	91
	7.3	Ändern von Maßzahl oder Text	92
	7.4	Messen von Strecken	92
	7.4.1	Messen: Von Punkt zu Punkt	93
	7.4.2	Messen: Von Punkt zu Gerade	93
	7.4.3	Messen: Von Punkt zu Ebene	94
■	8.	Die Karteikarten	95
	8.1	Allgemeine Handhabung	95
	8.2	Spezielle Karteifunktionen	96
	8.2.1	Objektkarten	96
	8.2.2	Eigene Objekte	96
	8.2.3	Farbkarten	97
	8.2.4	Eigene Farben	98
	8.2.5	Texturkarten	98
	8.2.6	Eigene Texturen ohne Maß	99
	8.2.7	Eigene Texturen mit Maß	100
■	9.	Ansicht wählen/Zoomfunktionen	101
	9.1	Alles sehen	101
	9.2	Zoomfunktionen	102
	9.3	Bestimmte Ansicht wählen	102
	9.4	Drehen und Wenden	102
	9.5	Kameraposition	103

■	10. Die Undo-Assistenten	105
	10.1 Undo/Redo der Konstruktion	105
	10.2 Undo/Redo der Ansicht	106
■	11. Seitenvorschau/ Drucken	107
	11.1 Drucken	107
	11.2 Druckvorausschau	108
■	12. Zusammenarbeit mit dem 3D-RegalPlaner	109
■	Anhang	111
	Anhang A: Handhabung von Windows-Fenstern	111
	Anhang B: Tips, Tricks und Problemlösungen	112
	Anhang C: Die Drag & Drop-Funktionalität	117
	Objekte	118
	Farben	118
	Texturen	119
	Anhang D: Tastaturabkürzungen	120