

Horst Sonderrmann

Vectorworks® Architektur · CAAD und Visualisierung

SpringerWienNewYork

	Einleitung	6
Kapitel 1	Vectorworks® · Das Interface	8
	Programmoberfläche · Blattrand und Raster ausblenden · Fangeinstellungen · Automatische Sicherung · Handbuch Quickstart · Arbeitsumgebungen · Tastenkürzel	
Kapitel 2	Scharoun-Haus, Modell Teil 1	14
	Rasterbilder importieren · Klassen anlegen · Ebene bearbeiten · Navigation Klassen/ Ebenen · Zeichnen per Koordinateneingabe · 2D zu 3D · 3D-Werkzeug Boden/Decke · Bauteildefinition · Boden/Decke bearbeiten	
Kapitel 3	Scharoun-Haus, Modell Teil 2	38
	3D-Werkzeug Wand · Wände verbinden · Wände bearbeiten · Partielle Höhenanpassung von Wänden · Wandverbindungen bearbeiten · Grundrissdarstellung steuern	
Kapitel 4	Scharoun-Haus, Modell Teil 3	58
	Fenster und Türen als 2D/3D-Symbole anlegen · Arbeitsebenen als Konstruktionshilfe · 2D/3D-Symbole bearbeiten · Symbole im Modell einsetzen · Klassenstruktur von Symbolen · Symbolverwaltung in der Zubehörpalette	
Kapitel 5	Scharoun-Haus, Modell Teil 4	102
	Ebenen als Geschosse · Ebenenübergreifende Modellansicht · 3D-Befehl Dachfläche anlegen · Wände an Dach anpassen · Dachfläche bearbeiten und ergänzen · Wandnische anlegen	
Kapitel 6	Scharoun-Haus, Modell Teil 5	122
	Gekrümmte Bauteile als NURBS-Flächen modellieren · Kurvenflächen verbinden · Wendeltreppe mit dem Treppen-Werkzeug erstellen · Treppenobjekt 2D-editieren · Treppenobjekt im Modell einsetzen	
Kapitel 7	Scharoun-Haus, Planlayout	146
	Gesicherte Darstellungen · Layoutebene anlegen · Ansichtsbereiche · Ansichten, Schnitt und Grundrisse aus 3D-Modell erzeugen · Zeichnungen 2D-editieren · Schraffuren und Verläufe anlegen · Bemaßungen anlegen und editieren · Kombination Liniendarstellung/ Renderworks	
Kapitel 8	Scharoun-Haus, Rendering	202
	Kamera festlegen · Kamerasteuerung aus dem Layout · Szenenbeleuchtung mit Umgebungslicht und anderen Lichtquellen · HDRI-Beleuchtung · Indirekte Beleuchtung · Vorgabe-Materialien · Shader- und Bitmapbasierte Texturen selbst erstellen · Materialzuweisung und Texturprojektion · Renderzeit-Optimierung · Spiegelung mit Rasterbildobjekten	
	Software, Übungsdateien	236
	Index	237