

Patrick Hollecker

Sweet Home 3D kompakt

Mit einem
Vorwort von
Sweet Home 3D-
Entwickler
Emmanuel
Puybaret



Perfekte Innenraumausstattung
mit dem freien Spezialisten

Patrick Hollecker

Sweet Home 3D kompakt



Alle Rechte vorbehalten. Ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung des Verlags ist es nicht gestattet, das Buch oder Teile daraus in irgendeiner Form durch Fotokopien oder ein anderes Verfahren zu vervielfältigen oder zu verbreiten. Dasselbe gilt auch für das Recht der öffentlichen Wiedergabe.

Der Verlag macht darauf aufmerksam, dass die genannten Firmen- und Markennamen sowie Produktbezeichnungen in der Regel marken-, patent- oder warenrechtlichem Schutz unterliegen.

Verlag und Autor übernehmen keine Gewähr für die Funktionsfähigkeit beschriebener Verfahren und Standards.

© 2011 Brain-Media.de

Umschlaggestaltung: Brain-Media.de

Satz: Brain-Media.de

Coverbild: Photocase/kallejipp

Druck: COD

ISBN: 978-3-939316-82-4

Inhaltsverzeichnis

Sweet Home 3D, von der Fallstudie zum Open Source-Projekt mit Erfolg	9
1 Einleitung – Alles zu Sweet Home 3D	11
1.1 Das kann Sweet Home 3D.....	13
1.1.1 Schnelles Planen und Erstellen.....	13
1.1.2 Nutzen Sie die einfachen Bedienungsvarianten.....	15
1.1.3 Änderungen unmittelbar im 3D-Bereich sehen	17
1.1.4 Fertige Pläne ausdrucken oder als PDF- Dokument anlegen.....	19
1.2 Installation und technische Vorbereitungen	22
1.2.1 Das finden Sie auf der beigelegten CD.....	22
1.2.2 Sweet Home 3D ganz einfach installieren.....	25
1.2.3 Java-Installation/Update für geschmeidigen Programmablauf	26
2 Lernen Sie das Programm kennen	29
2.1 Die Darstellung des Hauptfensters	29
2.1.1 So finden Sie sich zurecht	31
2.1.2 Die Einrichtung: Bereich Möbelkatalog	31
2.1.3 Die Ausstattung: Bereich Wohnungs-Möbel-Liste.....	34
2.1.4 Den Plan erstellen: Bereich Wohnungsplan	36
2.1.5 Ihr Projekt in 3D: Bereich 3D-Ansicht.....	38
2.1.6 Einzelne Bereiche schnell wechseln oder komplett ausblenden.....	40
2.2 Menüoptionen A: Das klassische Menü	43
2.2.1 Bestehende Projekte und Häuser laden oder neu erstellen	43
2.2.2 Ihr aktuelles Projekt speichern und schließen.....	45

2.2.3	Die praktischen Druckfunktionen nutzen	46
2.2.4	Alle wichtigen Einstellungen zu Sweet Home 3D öffnen	48
2.2.5	Eine Aktion rückgängig machen und wiederherstellen	50
2.2.6	Objekte kopieren, ausschneiden und umstellen	50
2.2.7	Spontan löschen: Einzelne Bereiche entfernen.....	52
2.2.8	Alle Elemente komplett auf einen Schlag markieren	53
2.2.9	Mobiliar hinzufügen, ändern, gruppieren und ausrichten.....	55
2.2.10	Möbel und Oberflächengrafiken importieren	57
2.2.11	Bereiche der Möbelliste ausblenden/anzeigen und sortieren.....	58
2.2.12	Arbeitsfunktionen auch über das klassische Menü	60
2.2.13	Basis des Wohnungsplans sperren bzw. entsperren.....	62
2.2.14	Die Kompassanzeige selbst editieren	64
2.2.15	Maueroptionen: Wände editieren, umkehren und teilen.....	65
2.2.16	Ganze Räume, Text und Schriftart schnell anpassen.....	68
2.2.17	Eigenen Plan als Hintergrundbild importieren	69
2.2.18	Zusammenspiel mit Drittprogrammen: Plan im SVG-Format.....	70
2.2.19	Luftansicht des 3D-Bereichs oder virtuelle Ego-Perspektive	71
2.2.20	Die bestehende 3D-Kameraperspektive speichern und wechseln...	73
2.2.21	3D-Ansicht in separatem Fenster darstellen	74
2.2.22	Grüner Rasen, blauer Himmel? Einstellungen des 3D-Bereichs	75
2.2.23	Komplettes 3D-Modell als Datei exportieren.....	77
2.3	Menüoptionen B: die schnelle Arbeits- und Menüleiste	78
2.3.1	Haus erstellen, öffnen und speichern.....	79
2.3.2	Fehler unterlaufen? – So wird er schnell rückgängig gemacht.....	79
2.3.3	Elemente des Plans ausschneiden, kopieren und einfügen	80
2.3.4	Mit einfachsten Optionen Möbelstücke in den Plan setzen.....	81
2.3.5	Objekte und Bereiche auswählen, Wohnungsansicht verschieben .	82
2.3.6	Wand, Raum und Bemaßung erstellen	83

2.3.7	Einen Text einfügen und modifizieren	84
2.3.8	Im Planungsbereich heran- und herauszoomen	85
2.3.9	3D-Fotos und Videos von Ihrem Haus erstellen.....	86
2.3.10	Hilfsbereiche aufrufen und verwenden.....	87
2.3.11	Werkzeug und Arbeitsleiste abkoppeln oder umsetzen.....	88
2.3.12	Alle Funktionen per Kontextmenü und Doppelklick.....	90
3	Vorplanung: Die einzelnen Bereiche verwenden	93
3.1	Allgemeine Einrichtung zur besseren Funktionalität.....	93
3.1.1	Programmeigenschaften schnell anpassen.....	93
3.1.2	Fenster- und Bereichsgrößen selbst einstellen.....	98
3.2	Die Grundplanung problemlos erstellen.....	102
3.2.1	Den Grundriss planen	102
3.2.2	Eigene Pläne hinzufügen: Importieren als Hintergrundbild	104
3.2.3	Abmessungen prüfen und in den Plan einzeichnen	104
3.2.4	Wände und Mauern per Mausklick einbauen	105
3.2.5	Ganz einfach Boden und Decke festlegen	106
3.3	Grafikobjekte ganz einfach einfügen.....	107
3.3.1	Aus der Möbelliste in den Wohnungsplan.....	107
3.3.2	Einrichtungsobjekte modifizieren – alles ist möglich.....	108
3.3.3	Objekte problemlos verschieben und löschen	110
3.4	Objekterverwaltung über die Möbelliste.....	113
3.4.1	Anzeige und Sortierung der Informationsstatistik umstellen.....	114
3.4.2	Mehrere Objekte auf einmal markieren und ändern	115
3.5	Die Planung in 3D überprüfen.....	117
3.5.1	Für räumlichen Überblick: Die Luftansicht bewegen.....	118
3.5.2	Das 3D-Modell virtuell in der Ego-Perspektive besuchen	120

4	Schritt für Schritt zur neuen Wohnung.....	125
4.1	Idee oder Improvisation – ein neues Projekt beginnen.....	125
4.1.1	Neue Datei anlegen oder gespeichertes Projekt aufrufen	125
4.1.2	Zusätzliche Gegenstände importieren.....	128
4.2	Erstellung von Grund und Boden – der Grundriss	132
4.2.1	Grundriss als Grafikdatei in das Programm laden.....	132
4.2.2	Wände als Grundbausteine für Haus und Wohnung einzeichnen.	138
4.2.3	Räume als Grundlage der Wohnungseinteilung definieren	141
4.3	Wände und Räume anpassen – Mauerhöhe, Farbgebung, etc.	143
4.3.1	Mauern und Wände exakt anpassen	143
4.3.2	Richtungswechsel: Eine Wand in zwei Hälften aufteilen.....	150
4.3.3	Bezeichnungs- oder Namensgebung Ihrer Räume.....	152
4.3.4	Decken wie Boden einen neuen Anstrich verleihen	154
4.3.5	Zusätzliche Texturen für Flächen und Objekte importieren	156
4.4	Ihre Wohnung „bewohnbar“ machen – Türen und Fenster einbauen... ..	159
4.4.1	Beliebig viele Grafikobjekte in den Plan einfügen	160
4.4.2	Haus mit Eingängen und Durchgängen ausstatten	161
4.4.3	Blick nach draußen: Verschiedene Fenster einfügen.....	163
4.5	Möbel und andere Gegenstände – die Inneneinrichtung festlegen	165
4.5.1	Im richtigen Winkel: Grafikobjekte drehen und ausrichten	166
4.5.2	Möbel für Bad, Küche, Schlaf- und Wohnzimmer	168
4.5.3	Weitere Gegenstände in das Haus einbauen.....	169
4.5.4	Lichtquellen und Lampen für Ihre Wohnung	170
4.6	Das Ergebnis in 3D – virtueller Rundgang, Foto und Video.....	172
4.6.1	Steuerung und Verwendung des 3D-Fensters.....	173
4.6.2	Ganz eintauchen: die 3D-Ansicht virtuell begehen	174
4.6.3	Hübsche Fotos von Ihrer Wohnung.....	175
4.6.4	3D-Besichtigungs-Video zu Ihrem Haus.....	179

4.6.5	Eigenschaften der 3D-Anzeige individuell anpassen	183
4.7	Projekten Professionalität verleihen – Bemaßungen und Beschriftung	187
4.7.1	Distanzen anzeigen und Maße einbauen.....	187
4.7.2	Namen für Objekte und Bereiche anzeigen und verändern	191
4.7.3	Einen beliebigen Text in den Plan einfügen	194
4.8	Eine Vorlage für den Architekten – Druck- und Dokumentenausgabe	196
4.8.1	Vorgabe für Druck und Datei: Ausgabe des Plans einstellen	196
4.8.2	Haus-/Wohnungsplan mit allen Details ausdrucken	199
4.8.3	Ihre Kreation auch als praktisches PDF-Dokument	201
5	Tipps und Hilfen: Aus Sweet Home 3D noch mehr herausholen.....	203
5.1	Allgemeine Funktionen zur besseren Verwendung	203
5.1.1	Die besten Tastaturkürzel zum schnellen Arbeiten	203
5.1.2	Rechtsklick- und Doppelklick-Funktionen in allen Bereichen.....	206
5.1.3	Nutzen Sie die Tooltip-Anzeige	208
5.1.4	Es werde Licht! – Lichtquellen, Lampen und deren Leuchtkraft .	209
5.1.5	Ihr Projekt automatisch speichern lassen.....	211
5.2	Spezialtricks im Wohnungsplan	212
5.2.1	Mit Objekt und Maus Plan automatisch scrollen lassen	212
5.2.2	Schnelle Verwendungsinfos per Tippfenster	213
5.2.3	Elemente ganz schnell duplizieren	214
5.2.4	Magnetismus: Hilfe beim Einrichten und Einzeichnen	215
5.2.5	Rahmen ziehen zur Markierung mehrerer Elemente	217
5.2.6	Planbereich mit Texturgrafiken optisch aufwerten.....	219
5.3	Eigene Möbel und Gegenstände erstellen.....	221
5.3.1	Auf der beigelegten CD: Art of Illusion	221
5.3.2	Art of Illusion 3D-Objekte bearbeiten und erstellen	222
5.4	Problemfälle – schnelle Hilfe	225

5.4.1	Probleme mit der 3D-Ansicht (Steuerung)	226
5.4.2	Probleme mit der 3D-Ansicht (Anzeige).....	226
5.4.3	Probleme beim Importieren von Objekten und Objektkatalogen .	230
5.4.4	Probleme mit der beigelegten CD	232
5.5	Viel Spaß bei den verschiedenen Einsatzmöglichkeiten!	232
5.5.1	Als Vorlage für den Architekten	232
5.5.2	Planung zur Einrichtung der eigenen Wohnung	234
5.5.3	Als Vermieter oder Verkäufer Wohnung/Haus präsentieren.....	235
5.5.4	Wohngemeinschaften perfekt geplant	236
5.5.5	Für Besucher: Der Lageplan Ihres Gebäudekomplexes.....	237
5.5.6	Außenbereiche und Gartenplanung	238
Anhang		241
Spezielle Sweet Home 3D-Begriffe kurz erklärt		241
Sweet Home 3D per Update erneuern		242
Onlinehilfen bei technischen Softwareproblemen.....		243
Weblinks für Zusatzmobiliar, Ausstattungsobjekte und Texturen		243
Index.....		247
Weitere Brain-Media.de-Bücher		253

Sweet Home 3D, von der Fallstudie zum Open Source-Projekt mit Erfolg

Anfangs war Sweet Home 3D eine einfache und realistische Fallstudie innerhalb eines Buchs über Java-Programmierung, das ich 2006 geschrieben habe. Wenige Monate nach der Veröffentlichung des Buchs, tauschten sich bereits Internetnutzer, die auf der Suche nach einem Werkzeug für Innenausrichtung unter Linux waren, in Foren zu diesem Open Source-Projekt aus. Das bezeugte Interesse ermutigte mich, in meiner Freizeit die Funktionen von Sweet Home 3D zu erweitern. Im Gegenzug beteiligte sich die um dieses Projekt entstandene Gemeinschaft am Entwurf weiterer 3D-Modelle, an der Entstehung von einer Art Gebrauchsanweisung, an Hunderten von Internetartikeln und der Übersetzung der Software in über fünfzehn Sprachen.

Aber wie kann eine solche Software, entwickelt mit nur geringen Mitteln, so einen Erfolg erzielen? Zuallererst war da die Idee, der breiten Masse die einfache und kostenfreie Innengestaltung mit dem Computer zu ermöglichen. Eine Idee, an die man sich permanent halten muss, indem man die komplizierten Funktionen schon bei der Erstnutzung einfach darstellt. Geduld wird ebenfalls benötigt, da bereits fünf Jahre seit der ersten Programmzeile vergangen sind. Fünf Jahre, in denen ich auch arbeiten musste, um meine Familie zu ernähren. Fünf Jahre, in denen man berichten musste, um das Programm bekannt zu machen. Fünf Jahre, in denen man das Grundgerüst gewährleisten und Vorschläge berücksichtigen musste.

Für mich ist dieses erste ausschließlich Sweet Home 3D gewidmete Buch ein wahrer Erfolg, und ich bedanke mich recht herzlich bei seinem Autor und Verleger.

Sie werden hier eine genaue und vollständige Beschreibung aller Funktionen der Software sowie zahlreiche Tipps und Tricks, um es bestens nutzen zu können, finden, alles sehr ausführlich illustriert.

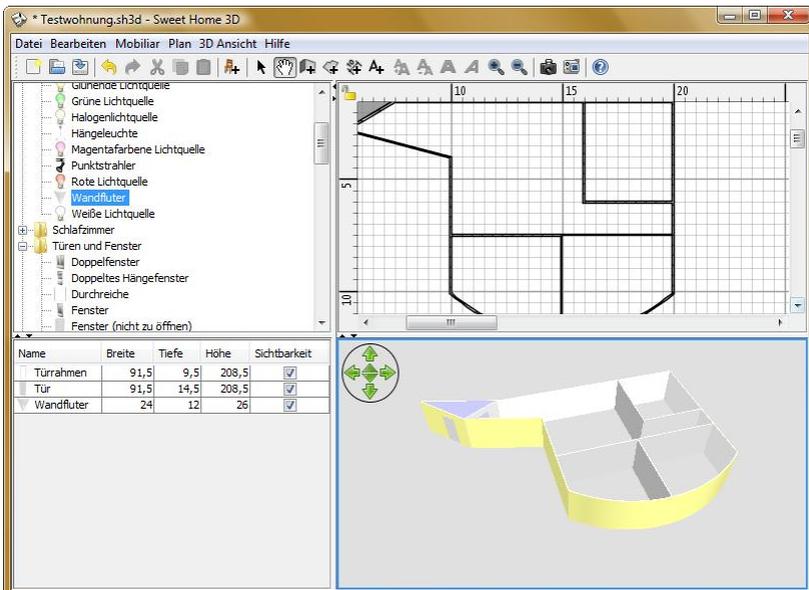
Emmanuel Puybare

(Entwickler von Sweet Home 3D)

1 Einleitung – Alles zu Sweet Home 3D

Die Arbeiten zu diesem umfassenden Buch sind bereits im Gange, da schneit eine brandneue Sweet Home 3D-Version sozusagen passend mit dem Winterschnee herein. Ein Kompass, neue Blickwinkelfunktionen, spezielle Lichtverhältnisse – all dies zusätzlich zu der ohnehin schon vielfältigen, vergangenen Programmversion.

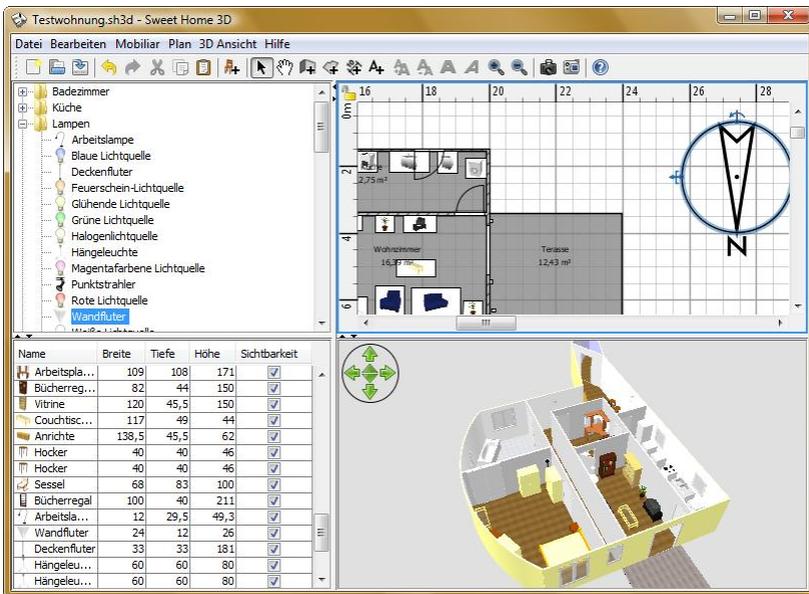
Aber keine Sorge. Ob Sie Sweet Home 3D noch nie benutzt haben oder bereits eine ältere Version kennen, das Programm ist weiterhin darauf ausgerichtet, dem Nutzer einen möglichst leichten Zugang zu verschaffen. Die einzelnen Funktionen und Arbeitsbereiche sind anwenderfreundlich, übersichtlich und gut sortiert in dem Programm verteilt. Zudem liegt die komplette Anwendung in deutscher Sprache vor.



Hier ist aller Anfang überhaupt nicht schwer: Sie starten ganz gemütlich in das Programm, wenn Sie zuerst einmal Mauern und Wände zur Begrenzung Ihres Wohnungsprojekts einzeichnen.

Da es im Internet aber keine professionellen und umfangreichen deutschsprachigen Anleitungen oder Ratgeber zu der Software gibt, springt das vorliegende Buch in diese Bresche, liefert Ihnen durch die beigelegte CD-ROM außerdem das brandneue Hauptprogramm Sweet Home 3D 3.1 sowie weitere einsatzbereite Zusätze, die beim umfassenden Erstellen eines neuen Wohnungsplans nicht fehlen dürfen.

Nach der Präsentation des Funktionsumfangs von Sweet Home 3D erhalten Sie im fortgeschrittenen Teil des Buchs eine einfache und leicht verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitung zur Erstellung einer neuen Wohnung. Dabei wird keine einzige Funktion ausgelassen, die das Programm bietet. Sie werden sehen, es deckt fast alle Möglichkeiten ab, die Sie sich zur kreativen Wohnraumgestaltung wünschen.



Mit fortlaufender Erweiterung und Bearbeitung füllen sich sowohl der Planteil als auch die beiden unteren Bereiche zunehmend. Selbst die Kompass-Darstellung (rechts oben) ist leicht zu manipulieren.

Ob privater Hobbyraumausstatter oder Architekt im Dienste Ihrer Kunden, mit dieser Lektüre und der beigelegten CD-ROM werden Sie im Handumdrehen zum Sweet Home 3D-Profi, beherrschen alle Tricks und Aktionen des Programms und

können Ihre fertiggestellten Projekte anschließend Ihren Freunden, Familienmitgliedern oder Kunden präsentieren.

1.1 Das kann Sweet Home 3D

Mit dem 3D-Wohnungsplaner von eTeks stellen die einzelnen Schritte zur grafischen Erstellung einer beliebig großen Wohnung oder auch nur eines einzelnen Zimmers kein Problem mehr dar. Das alles auf Wunsch mit originalen Maßangaben zu Außenmauern, Innenwänden und anderen beliebigen Elementen, z. B. Möbelstücken für die verschiedenen Räume, die Sie mit einem entsprechenden Zusatz sogar selbst gestalten und in das Programm importieren können.



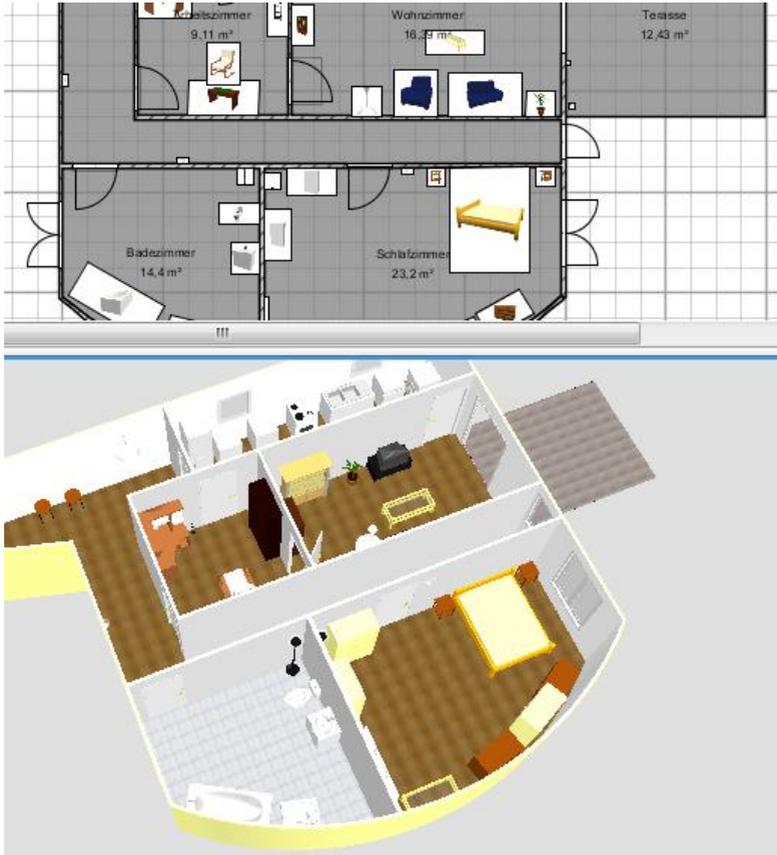
Kleiner Blick in die selbsterstellte Garage. Mit der Foto-Option lassen sich einzelne Wohnungsausschnitte als gerenderte (fotorealistische) Grafikdatei erstellen und speichern.

Neben der umfangreichen (Vor-)Planungsmöglichkeit und der übersichtlichen Bedienbarkeit können Sie zudem jederzeit Bilder von Räumen oder dem gesamten Hauskonstrukt erstellen, die mit einem zusätzlichen 3D-Filter und Lichteffekten elegante Resultate ergeben. Diese „Fotos“ lassen sich dann ebenso einfach als Grafikdateien auf dem PC abspeichern, wie Sie den gesamten Wohnungsplan als PDF-Dokument ablegen oder ausdrucken können.

1.1.1 Schnelles Planen und Erstellen

Die Stärke von Sweet Home 3D liegt sicherlich darin, dass der Anwender nicht erst große Funktionsbeschreibungen oder Aktionskombinationen lernen muss, um das Programm verwenden zu können. Mit ihm wird das Planen und anschließende

Erstellen einer Wohnraumgrundstruktur so einfach, wie man das bisher kannte, als man sie sich schlicht auf ein Blatt Papier gezeichnet hat.



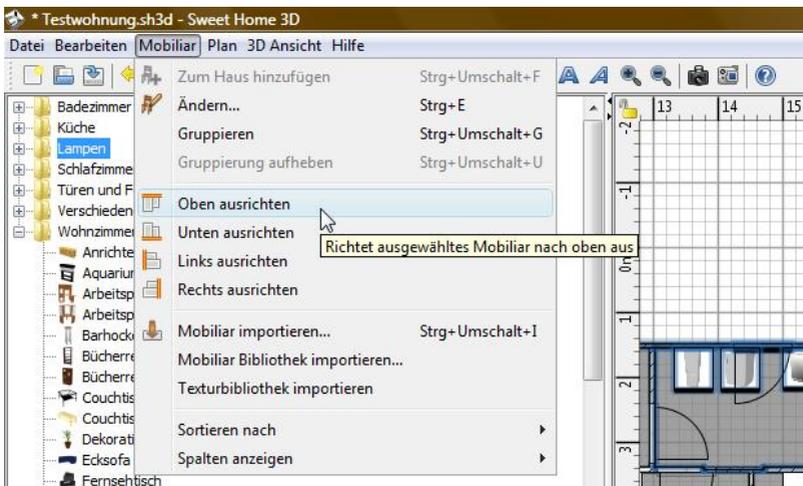
Sieht kompliziert aus, wurde aber in weniger als einer Stunde erstellt. Die 3D-Ansicht im unteren Teil ist eine große Hilfe, da sie sich bei jeder Veränderung am Planbereich in Echtzeit aktualisiert.

Das Gestalten Ihrer Wunschwohnung oder Einrichtung ist also im Grunde nur ein paar Mausklicks entfernt. Da wird man schnell zu einem Hobby-Architekten, auch weil man sich die angesprochene Variante mit dem Blatt Papier bei Sweet Home 3D sogar in die Benutzeroberfläche grafisch importieren kann, sofern sie als eingescannte Grafikdatei vorliegt oder selbst in einem Grafikprogramm erstellt wurde.

Dieser Grundriss dient dann als Vorlage für Ihre Arbeit, indem Sie die Grundlinien Ihrer Zeichnung mit den Programmwerkzeugen nachzeichnen, die gemalten Möbel durch echte 3D-Objekte ersetzen und Ihrem Plan so ohne großen Aufwand eine gewisse Professionalität verleihen.

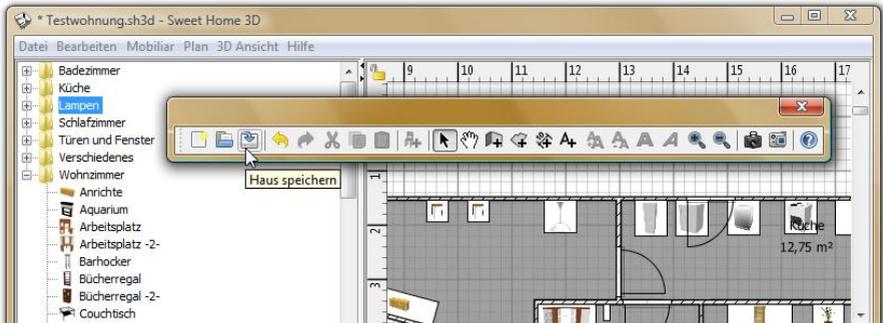
1.1.2 Nutzen Sie die einfachen Bedienungsvarianten

Um auch wirklich allen Anwendertypen gerecht zu werden, verfügt Sweet Home 3D über verschiedene Bedienungsvarianten, die Sie das Programm steuern lassen.



Die klassische Menüleiste: Jede Funktion, wie z. B. hier das Ausrichten des angewählten Möbiliars, empfiehlt sich Ihnen mit einem zusätzlichen Tooltip, der bei Mausberührung der Funktionen aufklappt.

Für die typischen Menübenutzer gibt es das klassische Textmenü, wie man es von allen möglichen anderen Programmen kennt. Darunter befindet sich auch eine Arbeits- bzw. Menüleiste mit grafischen Symbolen, die fast alle üblichen Textmenüfunktionen abdeckt bzw. zumindest die wichtigsten zur Verwendung bereithält. Dieser Leistenbereich lässt sich auch komplett von dem Menüteil abkoppeln und beliebig auf der Programmoberfläche verschieben.



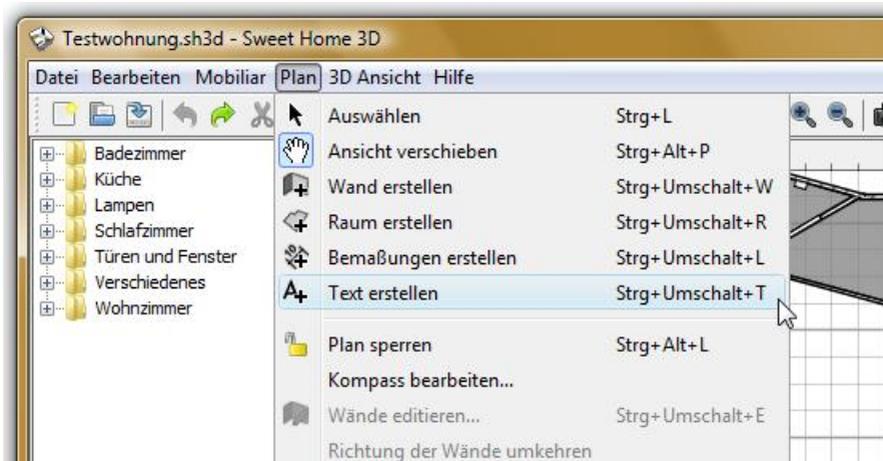
Ziehen Sie die Menüleiste einfach mit gehaltener Maustaste aus ihrer Menüverankerung heraus. Klicken Sie das weiße Kreuz auf rotem Grund an, rechts oben in der Leiste, um das Menü wieder einzubetten.

Weiterhin können Sie auf die immer beliebter werdenden Kontextmenü-Funktionen zurückgreifen, wenn Sie ein bestimmtes Objekt oder einen speziellen Bereich mit der rechten Maustaste anklicken. Dieses Rechtsklickmenü hat je nach angeklicktem Element immer die passenden Funktionen hierzu parat.



Hier wird das Kontextmenü mit Rechtsklick auf einen bestimmten Bereich verwendet. Diese moderne Menüfunktion ist Ihnen vielleicht bereits aus anderen Programmen bekannt.

Falls Sie jemand sind, der gerne auf viele Mausbewegungen und Klicks verzichtet, dafür lieber auf schnelle Tastaturkombinationen zurückgreift, um ein Programm zu bedienen, so bekommen Sie in Sweet Home 3D ebenfalls die Möglichkeit, Tastaturkommandos für die wichtigsten Aktionen zu benutzen. Eine Liste mit den nützlichsten Tastaturkommandos erhalten Sie außerdem im ersten Abschnitt von Kapitel 5.1.



Mit Tastaturkommandos rufen Sie noch schneller bestimmte Aktionen auf. Im Menübereich wird Ihnen im rechten Teil die Tastenkombination zu bestimmten Funktionen angezeigt.

1.1.3 Änderungen unmittelbar im 3D-Bereich sehen

Die 3D-Ansicht setzt neben der reinen Planstruktur natürlich noch einen oben drauf. Ihre Wohnraumpläne bekommen so optische Tiefe und auch eine gewisse Lebendigkeit. Denn schließlich wollen Sie auch wissen, wie sich der Plan, den Sie bislang nur in der Ansicht von oben kannten, in einer echten, räumlichen Darstellung macht. Außerdem übernimmt der 3D-Bereich Ihre Änderungen im Planungsfenster unmittelbar, wenn Sie beispielsweise eine neue Wand einzeichnen oder das Sofa umstellen.



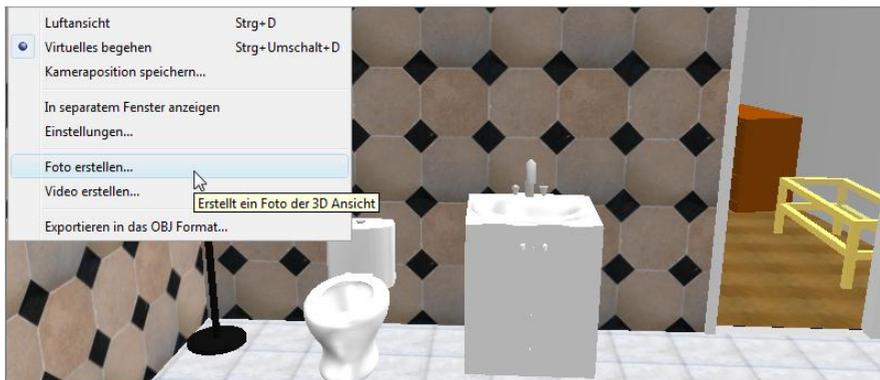
Es gilt: Je professioneller und besser ausgearbeitet Ihr Plan ist, desto schöner stellt sich auch die 3D-Optik dar. Hier gerade ein Blick von der Terrasse aus ins Wohnzimmer, über die Ego-Perspektive.

Änderungen können Sie über dieses Fenster an Ihrem Wohnraumplan allerdings nicht vornehmen. Es dient reinen Anschauungszwecken, erlaubt aber zudem, sich von Ihnen rundherum betrachten zu lassen, per Mausklick und Bewegung oder über das grüne Navigationswerkzeug.



Das grüne Navigationsfeld hilft Ihnen bei der Steuerung der Blickrichtung in dem 3D-Bereich, den Sie sowohl über die Luftansicht als auch in der virtuellen Ego-Perspektive betrachten können.

Wenn Sie sprichwörtlich noch tiefer in Ihre Kreation eindringen möchten, dann können Sie Ihre 3D-Wohnung gar in einer Ego-Perspektive, wie man sie aus manchen Computerspielen kennt, besuchen und von Raum zu Raum gehen. Als krönender Abschluss kann man sich seinen virtuellen Gang durch das Gebäude sogar als Video aufnehmen lassen oder einzelne Eindrücke „fotografieren“.

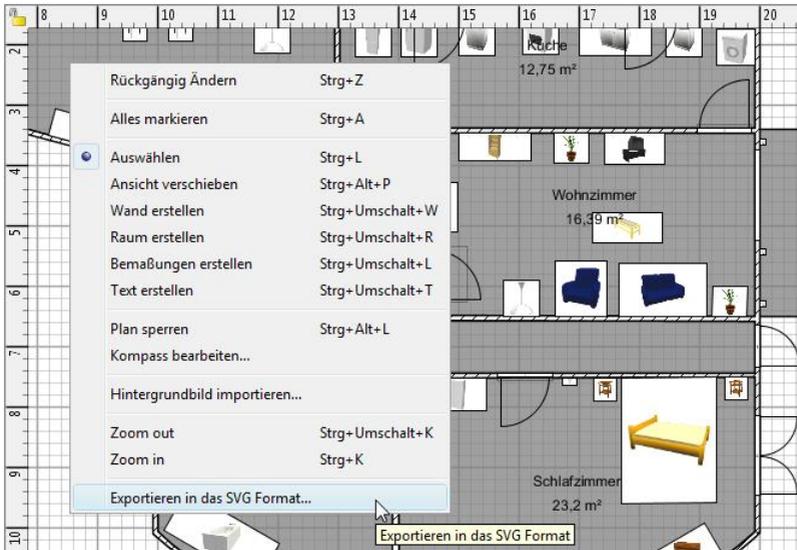


In der Ego-Perspektive, d. h., dem „virtuellen Begehnen“, wie es in dem Programm heißt, können Sie sich die Räume so ansehen, als wären Sie selbst vor Ort. Schießen Sie zusätzlich Fotos von Ihren Besichtigungen.

1.1.4 Fertige Pläne ausdrucken oder als PDF-Dokument anlegen

Was bei einem Programm nicht fehlen darf, das sich der Erstellung von Plänen für Wohnung und Haus verschreibt, ist die Ausgabe der erstellten Projekte.

Wäre Ihnen diese Ausgabe aber als Dateiformat lieber, dann legen Sie dieses doch einfach als PDF-Dokument an. Ein integrierter PDF-Umwandler übernimmt dann die Arbeit Ihres Druckers und speichert die Ausgabe in jenem praktischen Dokumentenformat, das inzwischen jeder mit einer kostenlosen Software (Adobe Reader, Foxit Reader, Sumatra PDF) betrachten kann. So können Sie Ihren Wohnungsplan z. B. als Dateianhang per E-Mail weiterverschicken.



Wie der Tooltip hier schon verrät, wird gerade der Export des gesamten Wohnungsplanes im SVG-Format angesteuert.

Schließlich gibt es noch zwei weitere Dateiformate, die Sweet Home 3D unterstützt: SVG und OBJ. Während SVG als Grafikdatei die Darstellung des Wohnungsplanes auf Vektoren (nicht Pixeln, wie üblich) basieren lässt, womit man die Grundrissstruktur z. B. in andere Grafikplanprogramme exportieren kann, gilt für das OBJ-Format Ähnliches, nur dass sich dieses lediglich auf das 3D-Modell bezieht, das man so als OBJ-Datei ebenfalls in verschiedenen, externen 3D-Grafikprogrammen aufrufen und bearbeiten kann.

1.2 Installation und technische Vorbereitungen

So viel zur Theorie. Nun soll das Programm seinen Platz auf Ihrem PC erhalten. Folgende Spezifikationen werden als Systemvoraussetzungen vorgegeben: Entweder einen Computer mit Windows 2000/XP/Vista/7, mit dem Mac OS X oder mit einem Linux-Betriebssystem.

Sweet Home 3D benötigt an sich wenig Platz und Arbeitsspeicher, es läuft daher auch auf älteren Rechnern. Lediglich eine nicht allzu veraltete Grafikkarte, etwa einhundert Megabyte Festplattenspeicher, sowie eine aktuelle Java-Version (siehe kommenden Abschnitt in diesem Kapitel), die es kostenlos zum Download gibt, sollten vorhanden sein.



Klicken Sie die Installationsdatei doppelt an oder wählen Sie über das Kontextmenü *Öffnen (Windows)*, um das Programm zu installieren.

Entnehmen Sie der beigelegten CD die Programmversion entsprechend Ihrem System. Installieren Sie also bei einer Windows-Oberfläche die Windows-Datei des Sweet Home 3D-Gesamtprogramms (*SweetHome3D-3.1-windows.exe*).

1.2.1 Das finden Sie auf der beigelegten CD

Mit dem Softwarepaket, das der CD-ROM zu diesem Buch beiliegt, sind Sie für das grafische Planen von Wohnungen und Räumen komplett ausgestattet. Neben dem Hauptprogramm für verschiedene Computervarianten bzw. Oberflächenprogramme erhalten Sie außerdem ein einfaches Set mit zusätzlichen 3D-Objekten (Möbiliar) und Texturgrafiken sowie mit *Art of Illusion (AoI)* ein weiteres Programm, mit dem Sie je nach Bedürfnis eigene 3D-Modelle erstellen oder bestehende manuell abändern können. Dies ist nicht zwangsläufig für die Verwendung von Sweet Home 3D nötig, bildet aber einen nützlichen Zusatz, wenn Sie den kompletten Umfang der Wohnungseinrichtungssoftware ausreizen wollen.

Die Dateien auf der CD-ROM:

- *SweetHome3D-3.1-windows.exe* (Hauptprogramm für alle Windows-Versionen)
- *SweetHome3D-3.1-maxosx.dmg* (Hauptprogramm für alle Mac-Computer)
- *SweetHome3D-3.1-linux-x86.tgz* (Hauptprogramm für alle Linux 32-Bit-Varianten)
- *SweetHome3D-3.1-linux-x64.tgz* (Hauptprogramm für alle Linux 64-Bit-Varianten)

Im Ordner *Moebel und Texturen/Moebel...*

- *Contributions.sh3f* (Ein Beispiel für eine komplette Mobiliarbibliothek)
- *DChair.obj* (Ein Beispiel für ein Zusatzmöbelstück im OBJ-Format – Konferenzstuhl)
- *Feuerloescher.obj* (Ein weiteres Beispiel für ein Zusatzmöbelstück im OBJ-Format – Feuerlöscher)

Im Ordner *Moebel und Texturen/Texturen...*

- *Wood.sh3t* (Ein Beispiel für eine Texturbibliothek)
- *Graues Holz.jpg, Sand.jpg, Schafswolle.jpg, Textil.jpg, Wasser.jpg* (Fünf Beispiele für einzelne Texturgrafiken)

Im Ordner *AoI...*

- *ArtofIllusion281-Windows.exe* (Das 3D-Modellierungs-Hauptprogramm für alle aktuellen Windows-Versionen)
- *ArtofIllusion281-Mac.dmg* (Das 3D-Modellierungs-Hauptprogramm für alle aktuellen Mac-Computer)
- *ArtofIllusion281-Linux.zip* (Das 3D-Modellierungs-Hauptprogramm als ZIP-Archiv für alle aktuellen Linux-Versionen)
- *aoi281.zip* (Das 3D-Modellierungs-Hauptprogramm als ZIP-Archiv für alle Unix- und sonstige Computer)

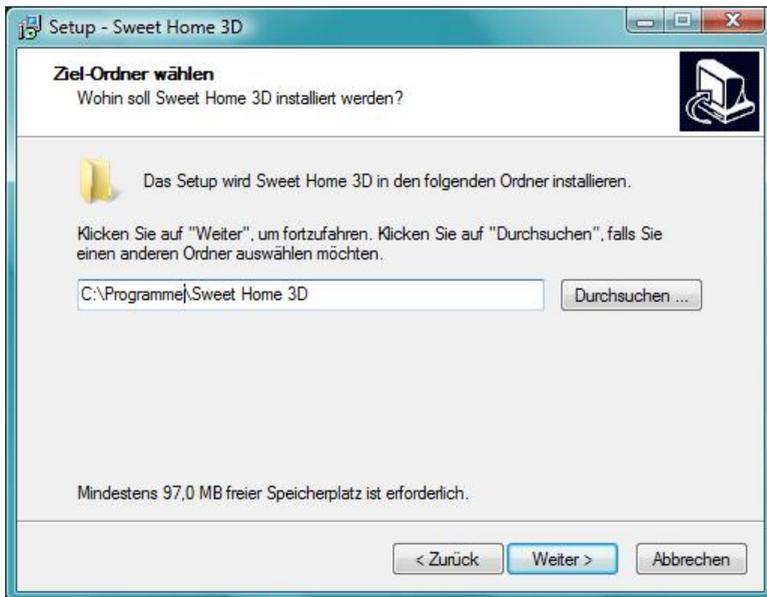
- *AoI Anleitung* (Dieser Ordner beinhaltet eine deutschsprachige Anleitung zu Art of Illusion, die Sie sich in einem Internetbrowser ansehen können)

Im Ordner *7-ZIP...*

- *7z916.exe* (Das Packprogramm 7-ZIP zur Anwendung auf gepackte Archivdateien oder zur eigenen Archivierung mehrerer Dateien)

Im Ordner *Sumatra...*

- *SumatraPDF-1.3-install.exe* (Die aktuellste Version des Sumatra-PDF-Dateibetrachters/PDF-Readers)



Wählen Sie einen Ziel-Ordner. Entscheiden Sie sich für den Standard unter *C:\Programme*, können Sie gleich den Button *Weiter* anklicken.

1.2.2 Sweet Home 3D ganz einfach installieren

Die Software lässt sich schnell und problemlos auf Ihrem PC installieren. Klicken Sie dazu die Datei zum Hauptprogramm in Ihrem CD-ROM-Verzeichnis doppelt an (z. B. *SweetHome3D-3.1-windows.exe*). Daraufhin wird sich das Setup öffnen, das Ihnen den einfachen Weg durch die Installation bahnt.

Wählen Sie dort nach der Lizenzbestätigung einen passenden Programmordner für die Software auf Ihrem Computer. Als Standardvorgabe bietet Ihnen das Installationssetup das *Programme*-Verzeichnis unter Laufwerk *C* an. Wollen Sie Sweet Home 3D an einem anderen Ort unterbringen, wählen Sie manuell einen Platz, indem Sie die Schaltfläche *Durchsuchen* anklicken, oder schreiben Sie ein Zielverzeichnis direkt in das Textfeld. Bestätigen Sie die Installation mit *Weiter*. Nachdem der Installationsvorgang vollzogen ist, können Sie das Programm starten.



Wenn die Installation abgeschlossen ist, bietet das Setup an, das Programm gleich mit dem Klicken von *Fertigstellen* zu öffnen.

1.2.3 Java- Installation/Update für geschmeidigen Programmablauf

Als Grundvoraussetzung benötigt Sweet Home 3D eine aktuelle Version der Java-Laufzeitumgebung, da Teile des Programms (vor allem der 3D-Darstellungsbereich) auf dieser Technologie basieren.



Die Java-Homepage bietet Ihnen den kostenlosen Download der aktuellen Java-Software an, die im Hintergrund Ihre Java-basierten Programme unterstützt.

Wenn Sie nicht genau wissen, ob Sie die Java-Software installiert haben oder welche Version aktuell auf Ihrem Computer läuft, dann testen Sie Sweet Home 3D ruhig auch einmal ohne dies vorher geprüft zu haben. Sollte alles bestens laufen, das Programm nicht abstürzen, die Funktionen und Ansichten des 3D-Bereichs ohne Schwierigkeiten angezeigt werden, dann benötigen Sie auch vorerst keine Java-Erneuerung, sondern sind damit vermutlich auf einem aktuellen Stand.

Installation wird überprüft

Java wird auf Ihrem Computer erkannt



Die Seite wird innerhalb der nächsten 10 bis 60 Sekunden aktualisiert und zeigt die Umgebung an.
Wenn dieser Vorgang länger als angegeben dauert, verwendet Ihr Browser u. U. nicht die aktuellste JRE
oder die Installation ist fehlerhaft.

Auch ein Java-Check ist über die Webseite möglich. Dieser verrät Ihnen, wie aktuell Ihre derzeitige Version dieses Softwarepaketes ist.

Sollte aber genau so ein Fall eintreten und Sweet Home 3D zeitweise abstürzen, vor allem dann, während Sie gerade im 3D-Bereich herumhantieren, oder die Gesamtdarstellung der Oberfläche nicht ohne Probleme auf den Vollbildmodus umstellen können, dann sei Ihnen die Webseite <http://www.java.com/de/> empfohlen. Dort können Sie Ihre aktuelle Java-Installation online überprüfen lassen sowie eine aktuelle Java-Programmversion herunterladen und installieren.

2 Lernen Sie das Programm kennen

Ehe Sie sich nun gleich ins Abenteuer stürzen, sollen Ihnen zuvor noch die verschiedenen Funktionsbereiche des Programms kurz erläutert werden, damit Sie bei der zukünftigen Verwendung auch keines der bestehenden Features übersehen.

Aber Sie werden merken: Die Funktionen sind alle gut sortiert und leicht einzusetzen. Der Fokus dieses Kapitels liegt deshalb auch darauf, Ihnen die vier einzelnen Sichtfenster und die beiden Hauptmenübereiche näherzubringen. Danach ist die Verwendung von Sweet Home 3D kein Kunststück mehr.

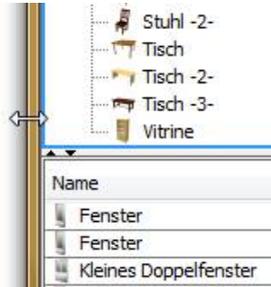
2.1 Die Darstellung des Hauptfensters

Haben Sie Sweet Home 3D auf Ihrem Computer installiert, erkennen Sie nach dem Start des Programms gleich dessen übersichtliche Benutzeroberfläche. Noch wird es in einem Fenstermodus dargestellt. Um die Ansicht auf Vollbild umzustellen, klicken Sie auf das Fenstersymbol, rechts oben in der Leiste, zwischen dem Taskleisten-Strichsymbol und dem Schließen-Kreuz.



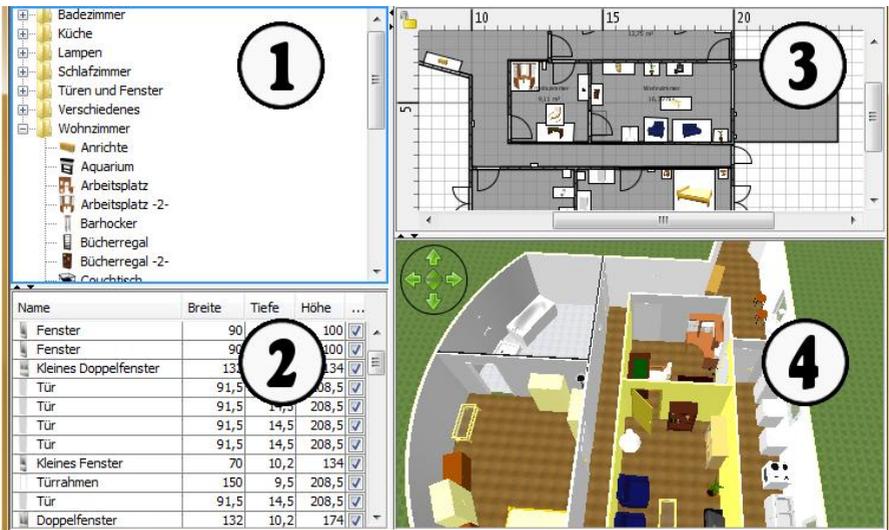
Mit den drei Schaltflächen am rechten oberen Fensterrand (Windows) minimieren Sie die Anwendung auf die Taskleiste Ihres Oberflächenprogramms, schalten das Programm auf Vollbild, bzw. Fensteransicht um und beenden SH3D (von links nach rechts).

Sie entscheiden aber letztlich, wie Ihnen das Arbeiten mit der Software am sinnvollsten erscheint. Die Gesamtansicht in der Fensterdarstellung lässt sich auch mittels des manuellen Ziehens des äußeren Rahmens in eine bestimmte Größe und Form bringen.



Die Fensteransicht von Sweet Home 3D lässt sich über die äußeren Rahmen in Ihrer Darstellung verziehen, und das gesamte Fenster wird damit vergrößert oder verkleinert dargestellt. Klicken und halten Sie die Maustaste, wenn sich der Cursor in dieses Symbol umwandelt, und bewegen Sie ihn nach innen oder außen.

Alle Details zu den vier Hauptbereichen der Sweet Home-Darstellung werden Ihnen in den hierauf folgenden Abschnitten erklärt.



Die vier Hauptbereiche/-fenster ohne Menüdarstellung, aufgeteilt in den Möbelkatalog (1), die Wohnungs-Möbel-Liste (2), den Wohnungsplan (3) und die 3D-Ansicht (4).

2.1.1 So finden Sie sich zurecht

Ehe Sie sich mit den Menüs und deren Funktionen befassen, betrachten Sie zunächst die vier großen Hauptfenster von Sweet Home 3D, wie in der voranstehende Abbildung:

- **(1) Möbelkatalog:** Dieser Bereich, links oben, liefert Ihnen alle Objekte, die Sie grafisch mit in den Plan einbinden können, Grundmauern und Wände ausgeschlossen. Neben reinem Mobiliar, wie Tischen, Badewannen, Schränken oder Betten, stehen über die Auswahl auch Türen und Fenster und sonstige Objekte, wie Topfpflanzen, Lampen und Treppen, für Ihre Wohnungskreation zur Verfügung. Außerdem finden sich dort auch alle von Ihnen zusätzlich importierten Grafikobjekte wieder.
- **(2) Wohnungs-Möbel-Liste:** Oder einfach *Einrichtungsliste* genannt, im Fensterteil links unten, stellt alle aktuell in den Plan mit einbezogenen Objekte aus dem Möbelkatalog dar. Zu jedem einzelnen werden zusätzliche Größen- und Positionsangaben in mehreren Spalten angezeigt, die sich auch als Sortierungselemente eignen. Die Einrichtungsliste bietet auch Änderungsmöglichkeiten am Mobiliar, womit es sozusagen als „Trockenversion“ des Wohnungsplanbereichs dienen kann.
- **(3) Wohnungsplan:** Den Hauptarbeitsbereich des Programms stellt sicherlich der Wohnungsplan, rechts oben, dar. Hier zeichnen Sie die Grundstruktur und wahlweise auch Bemaßungen ein, bestimmen einzelne Wohnräume, setzen Türen und Fenster in den Plan, bauen also Stück für Stück Ihr Wunschhaus, basierend auf dem Raster dieser Vogelperspektive, oder auf der Grafik eines selbst vorgezeichneten und als Hintergrundbild importierten Grundrisses.
- **(4) 3D-Ansicht** im Fenster rechts unten, hat eigentlich nur eine, dafür aber umso prägnantere Funktion des Programms: die Darstellung Ihrer Kreation aus dem Wohnungsplan in einem nützlichen, beweg- und begehbaren 3D-Bild. Erst damit kommt Leben und Räumlichkeit in die reine Entwicklungsstruktur des Wohnungsplans. Dank des in dieser neuen Version von SH3D integrierten Foto-Renderings können Sie sich zusätzlich hochauflösende Bilder und Videos der 3D-Ansicht erstellen.

2.1.2 Die Einrichtung: Bereich Möbelkatalog

Befassen Sie sich zunächst mit dem Möbelkatalog links oben. Eine Reihe von geschlossenen Ordnern ist dort zu sehen. Klicken Sie auf den Pfeil, direkt links

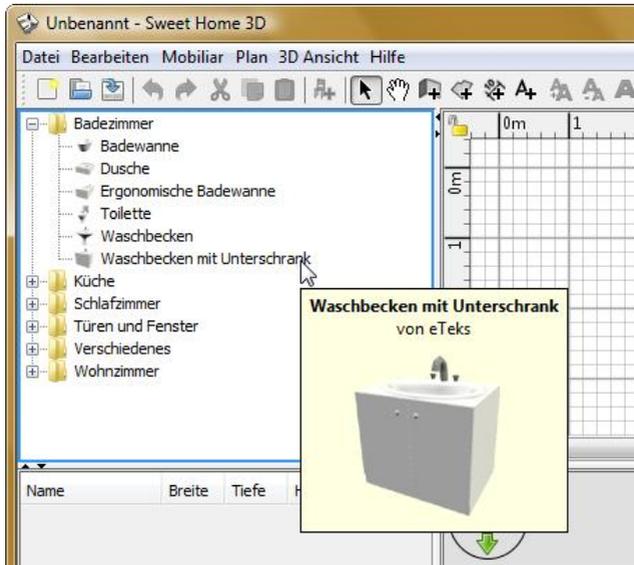
neben dem jeweiligen Ordner, um diesen zu öffnen und zu schließen, oder alternativ per Doppelklick direkt auf die Ordnerdarstellung.



Geöffnete Ordner zeigen eine Auswahl verschiedenen Möbliers auf, das Sie für Ihren Plan verwenden können. Auch bei einem Rechtsklick auf ein Objekt steht diese *Hinzufügen*-Option zur Auswahl.

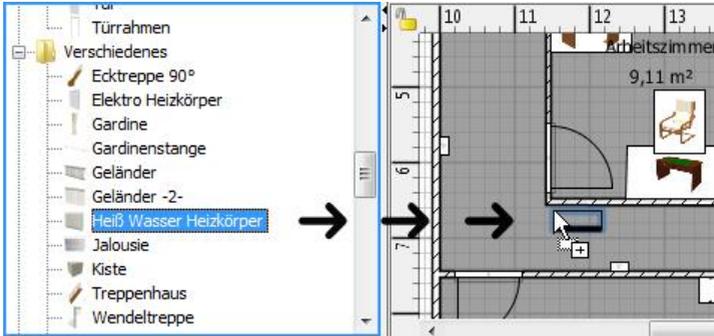
Wenn dies Ihnen nicht zu unübersichtlich wird, können Sie auch alle bestehenden Ordner gleichzeitig geöffnet lassen, um sich die passenden Objekte des Möbliers zusammensuchen. Am sinnvollsten scheint es jedoch, zu dem aktuell einzurichtenden Wohnraum jeweils nur die passenden Möbelordner geöffnet zu haben.

Betrachten Sie als Nächstes die verschiedenen Möbelsymbole, die zu jedem geöffneten Ordner angezeigt werden. Wenn Sie mit dem Mauscursor ein Symbol oder dessen Text berühren und kurz innehalten, stellt sich ein Tooltip mit der Vorschau zu dem Objekt dar. Dies kann den Auswahlprozess erleichtern, welche Grafik gut in den Plan passen würde, um diese anschließend dort einzufügen.



Der Tooltip bei Mausberührung in der Auswahl stellt vorab die Grafik des Objekts dar, wie es auch in der 3D-Ansicht aussehen wird.

Dabei stehen Ihnen ganze fünf verschiedene Wege zur Verfügung, Möbel aus der Auswahl in den Plan hineinzusetzen: Die sicherlich handlichste Variante, indem Sie ein Möbelsymbol mit der Maus anklicken, die Taste halten und das Objekt rechts in die Planfläche ziehen, die Variante per Kontextmenü, wenn Sie ein Möbelstück mit der rechten Maustaste anklicken und anschließend *Zum Haus hinzufügen* auswählen, der Weg über die Menüleisten, entweder per klassischem Menü unter dem Punkt *Möbiliar* und *Zum Haus hinzufügen* oder über den *Stuhl*-Button in der Arbeitsleiste oder schlicht per Tastenkombination, bestehend aus der *Steuerungs*- der *Umschalt*- und der *F*-Taste (*Strg+Shift+F*). Für die letzten drei Varianten ist es nötig, dass das entsprechende Objekt im Möbelkatalog markiert ist, entweder per einmaligem Mausklick oder über die Tastatursteuerung.



Entscheiden Sie selbst, welche der Wege Ihnen zum Einfügen eines Objektes in den Planbereich am liebsten sind. Die übliche Variante ist sicherlich, die Grafik mit der Maus in den Plan zu ziehen.

2.1.3 Die Ausstattung: Bereich Wohnungs-Möbel-Liste

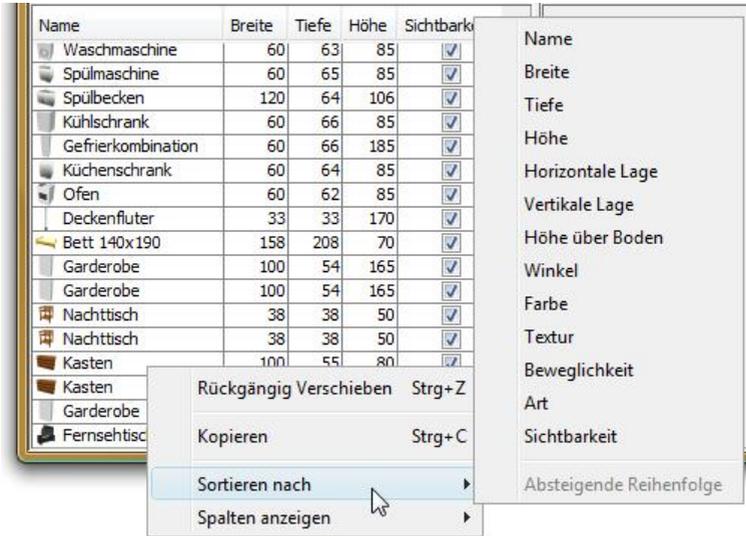
Der Bereich der Möbelliste wird immer dann um einen Eintrag erweitert, wenn Sie ein Objekt in den Plan einfügen. Anfangs werden Sie dort also lediglich eine Tabelle mit mehreren Kategorien, aber ohne Einträge sehen können. Je umfangreicher aber Ihr Wohnungsplan mit Einrichtung wird, desto größeren Nutzen bekommt auch die Möbelliste.

Name	Breite	Tiefe	Höhe	Farbe	Tür/Fenster ▲
Türrahmen	91,5	9,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenster	90	13,6	100	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Fenster	90	13,6	100	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Kleines Doppelfe...	132	10,2	134	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Kleines Fenster	70	10,2	134	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Türrahmen	150	9,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Doppelfenster	132	10,2	174	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Tür	91,5	14,5	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Geöffnete Tür	91,5	68	208,5	■	<input checked="" type="checkbox"/>
Türrahmen	91,5	12,7	208,5	-	<input checked="" type="checkbox"/>
Kleines Fenster	91	13,6	134	-	<input checked="" type="checkbox"/>

Mit einem Klick auf eine Kategorie sortiert sich die Möbelliste aufsteigend bzw. absteigend nach diesem Kriterium. Hier z. B. alle Einrichtungsgegenstände, die eigentlich Türen und Fenster darstellen. Bei nochmaligem Klick stehen diese ganz unten in der Auflistung.

Grundsätzlich dient die Möbelliste aber vordergründig als Statistikwerkzeug, das Ihnen beispielsweise verrät, welche Objekte aktuell im Plan enthalten sind, ob und in welchem Ton diese von Ihnen eingefärbt wurden, wie deren Positionen in der Wohnung angelegt sind und welche Maße sie besitzen. Nach all diesen Kriterien lassen sich die Möbelgrafiken auch sortiert auflisten, indem Sie eine der Kategorien in der Tabellendarstellung anklicken.

Die Anzeige der Kategorien ändern Sie außerdem über den Bereich *Mobiliar* im klassischen Menü, unter dem Punkt *Spalten anzeigen* (auch über das Kontextmenü, indem Sie ein Objekt mit der rechten Maustaste anwählen). Fügen Sie so weitere Bereiche hinzu oder nehmen Sie Kategorien heraus, die für Sie keinen Zweck haben.

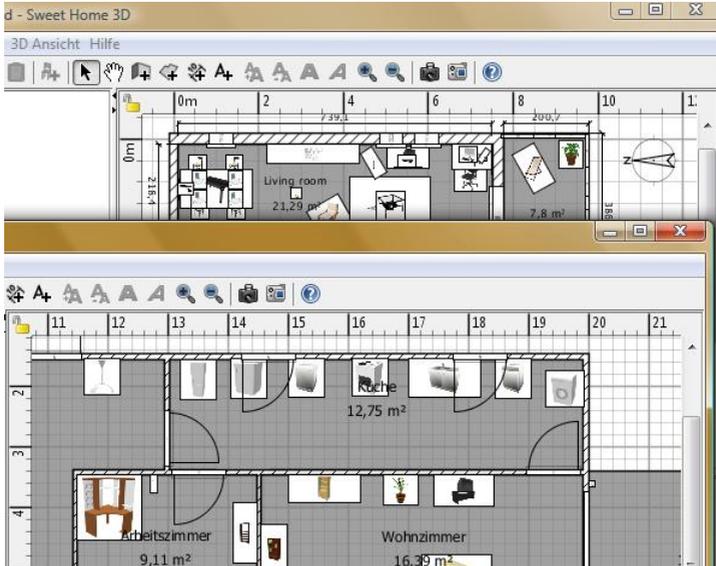


Auch per Rechtsklick auf ein Möbelstück in der Liste stehen Ihnen die Spaltenanzeige- und Sortierungsoptionen zur Verfügung.

Neben dem Statistikeil hat die Wohnungs-Möbel-Liste aber auch ein paar ganz praktische Arbeitsfunktionen: Wenn Sie darin eines oder mehrere Möbelstücke markieren (*Strg*-Taste halten und mit der Maus die Objekte anklicken), werden diese einerseits im Wohnungsplan-Bereich angezeigt, andererseits stehen Ihnen (bei mehreren markierten Objekten) die Ausrichtungsfunktionen über den Menüpunkt *Mobiliar* zur Verfügung, womit Sie auf die Schnelle alle angewählten Möbel mit einem Klick umstellen bzw. neu ausrichten können. Daneben können Sie das *Mobiliar ändern*-Fenster, zur Anpassung eines einzelnen Objektes, auch per Doppelklick auf einen Eintrag aufrufen, ebenso wie das Kontextmenü bei Rechtsklick.

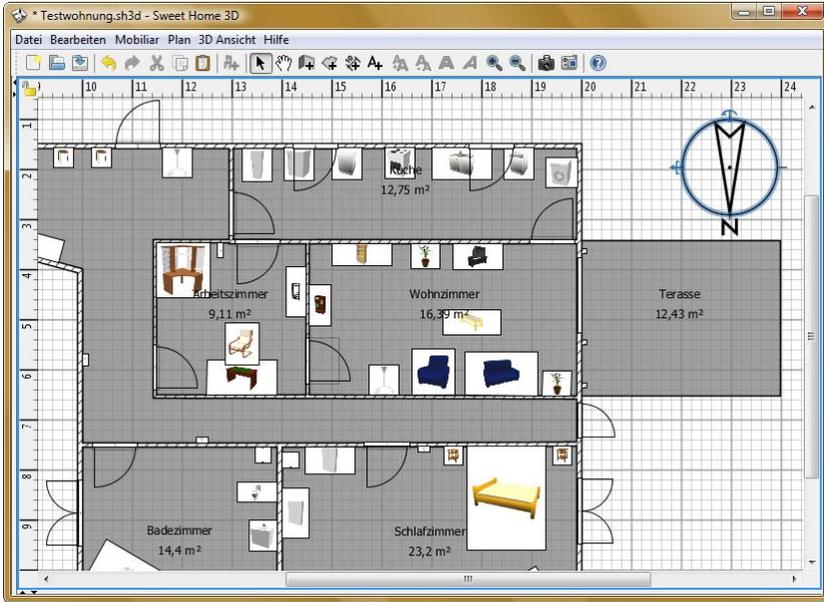
2.1.4 Den Plan erstellen: Bereich Wohnungsplan

Im arbeitstechnischen Hauptbereich des Programms, dem Wohnungsplan, stellen Sie alles zusammen, was zu Ihrem Haus- bzw. Wohnungsprojekt gehört. Hier errichten Sie die Grundmauern, legen Räume und informative Bemaßungen fest, positionieren das Mobiliar, die Türen und Fenster, bestimmen Farben und grafische Texturen für Boden, Decken, Wände, das Umfeld außerhalb des Hauses und legen zusätzliche Lichtquellen in und um das Haus, die bei einem späteren 3D-Fotoshoot oder einem Video Ihrer Kreation zusätzliches Leben einhauchen.



Auch mehrere Programmfenster mit verschiedenen Wohnungsprojekten können gleichzeitig verwendet werden. So ist neben dem Planvergleich auch das Ausschneiden, Kopieren und Einfügen verschiedener Elemente zwischen den beiden Plänen problemlos möglich.

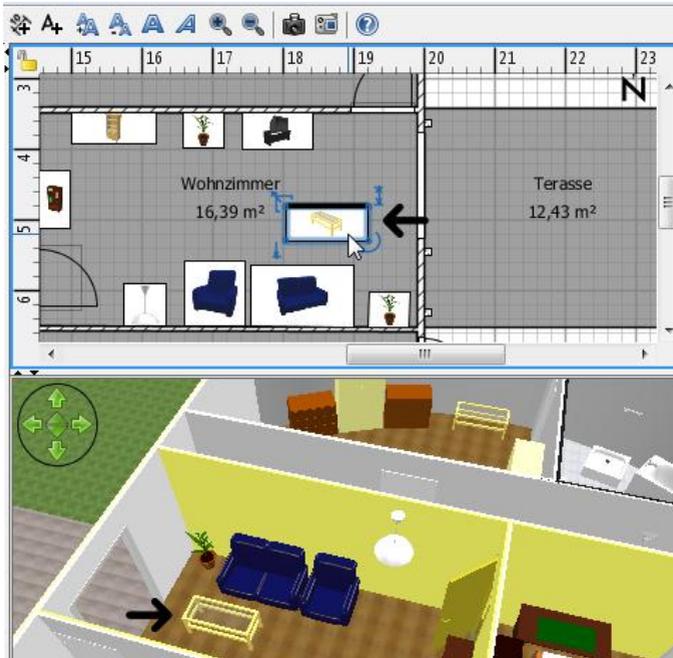
Der Plan wird immer in einer zoombaren Vogelperspektive oder Draufsicht angezeigt. Er lässt sich so bis auf Millimeterquadrate heranholen, um auch die feinsten Kleinarbeiten genau zu bewerkstelligen, und ebenso zu einer großen Weitansicht umstellen, in der Sie ein ganzes Wohnviertel mit mehreren Häusern in einem Projekt planen könnten.



Der Wohnungsplanbereich in einer übersichtlichen Großansicht, auf der die anderen drei Hauptbereiche ausgeblendet wurden. Verwenden Sie auch Ihr Mausrad, um den Bereich hoch- und herunterzuscrollen.

2.1.5 Ihr Projekt in 3D: Bereich 3D-Ansicht

Wann immer Sie eine Veränderung am Wohnungsplan vornehmen, die 3D-Ansicht übernimmt diese unmittelbar. So wirkt der 3D-Bereich als optimale Arbeitsstütze, die Ihnen jederzeit Auskunft darüber gibt, ob z. B. die neue Farbe für die Schlafzimmerwand nun wirklich auch gut aussieht, oder wie sich ein bestimmtes Möbelstück in einem Raum darstellt.



Verschieben oder manipulieren Sie ein Objekt im Planbereich, so wird dieses auch automatisch in der 3D-Ansicht bewegt oder verändert. Hier zum Beispiel der Glastisch im Wohnzimmer (Pfeile).

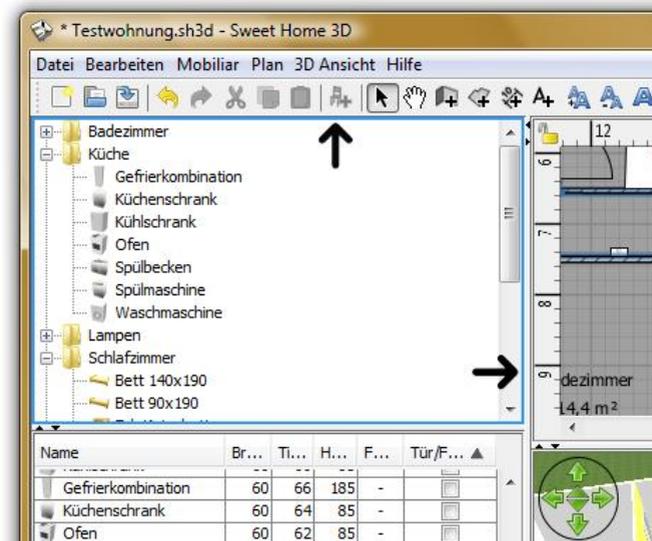
Mit der 3D-Ansicht bekommen Sie also einen tieferen Einblick in Ihre Planung, können den Sichtwinkel jederzeit mit der Maus, der Tastatur oder dem Navigationsfeld verändern. Zusätzlich stehen Ihnen mit der einfachen Luftansicht und dem virtuellen Begehen zwei verschiedene 3D-Betrachtungsweisen zur Auswahl, sowie jeweils eine Foto- und Videofunktion, die durch das integrierte Fotorendering die 3D-Ansicht noch fotorealistischer darstellt und aufzeichnet.



Mit einem Rechtsklick in den 3D-Bereich stehen Ihnen verschiedene Auswahlmöglichkeiten zur Verfügung, wie hier z. B. das Umschalten zwischen Luftansicht und virtueller Egoperspektive.

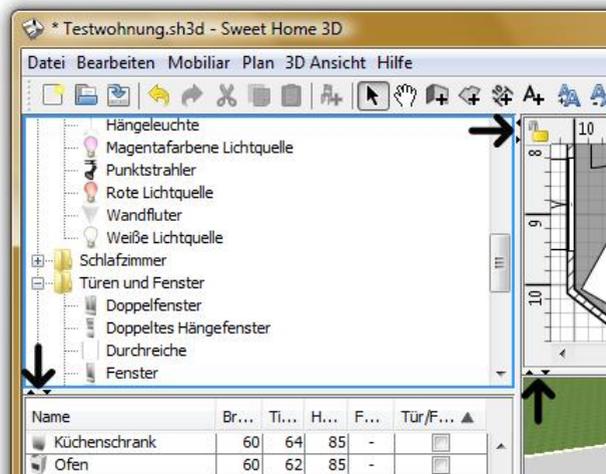
2.1.6 Einzelne Bereiche schnell wechseln oder komplett ausblenden

Einer der vier Arbeitsbereiche ist immer aktiv, das heißt, er wird einerseits durch eine zusätzliche Umrandung dargestellt und zum anderen sind dadurch zusätzliche Funktionen in den Menüs speziell für diesen Bereich aktiv, während andere Auswahlmöglichkeiten inaktiv sind, die den drei übrigen Fenstern zugeordnet werden.



Der aktive Bereich wird durch eine farbige Umrahmung angezeigt.

Den Fokus auf einen Bereich bekommen Sie, indem Sie in diesen mit der Maus hineinklicken oder wahlweise mit der Tabulator-Taste (*Tab*) im Uhrzeigersinn oder durch gleichzeitiges Drücken der Umschalt- (*Shift*) und der Tabulator-Taste im Gegenuhrzeigersinn durch die einzelnen Bereiche schalten.



Die Pfeilbereiche in den inneren Rahmenzonen des Programms erlauben ein Vergrößern und Einfahren der einzelnen Arbeitsfenster.

Ebenso wie bei den Außenrahmen in der Fensterdarstellung von Sweet Home 3D lassen sich auch die inneren Ränder zur Aufteilung der Fenster per Mauscursor beliebig vergrößern und verkleinern. Um einen oder mehrere Bereiche mit einem einzigen Klick groß darzustellen oder komplett auszublenden, verfügen die drei inneren Hauptrahmen jeweils über eine kleine Pfeilauswahl, welche die Fensterbereiche bei Mausklick blitzschnell aus- oder einklappen.