



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

1

	ARCHITEKTUR	LANDSCHAFT	SPOTLIGHT	interiorcad	DESIGNER
<b>Achsen:</b> "Linie" wird am Anfang und Ende automatisch um Wert verlängert	●	●	●	●	●
<b>Ähnliches Aktivieren</b> von Objekten (Zauberstab)	●	●	●	●	●
<b>Ähnliches Objekt anlegen</b> und Eigenschaften des angeklickten Objekts übernehmen	●	●	●	●	●
<b>Aktivieren:</b> Auswahl von beliebigen Bereichen zur Aktivierung	●	●	●	●	●
<b>Animationen</b> mit zahlreichen Einstellungen wie frei definierbarer Kamera- und Animationspfad, bewegliche Kamera für Schwenks, Zooms etc., Objekte animieren, Lichtquellen ein- und ausschalten oder dimmen, Ein- und Ausblenden von Objekten über Klassen oder über Transparenzeinstellungen	●	●	●	●	●
<b>Ansichten:</b> Palette mit Standardansichten	●	●	●	●	●
<b>Ansichtsbereiche</b> auf Konstruktionsebenen anlegen, ersetzen „Ebenenverknüpfungen“ und importierte Referenzen, exportieren, Attribute auf andere Ansichtsbereiche übertragen	●	●	●	●	●
Unterstützung von <b>Arbeitsgruppen- und Projektordnern:</b> Zugriff auf Favoriten, Vorgaben und Einstellungen, die z.B. auf einem Server abgelegt sind	●	●	●	●	●
<b>Attributpalette</b> enthält vier Befehle: „Als Vorgabeattribute sichern“, „Vorgabeattribute verwenden“, „Klassenstile zuweisen“ und „Klassenstile entfernen“	●	●	●	●	●
<b>Attributverwaltung:</b> Diverse Instrumente zum komfortablen Umgang mit Attributen (Farbe, Linienstärke etc.): Objekte mit bestimmten Attributen suchen und ihre Attribute beliebig verändern, Objektattribute werden Grundeinstellung bzw. Klassenattribute, schneller Wechsel der Attribute aller Objekte einer Klasse mit Ersatzklassen	●	●	●	●	●
<b>Außerhalb Bereich löschen:</b> Löschen aller Objekte außerhalb eines gezogenen Rahmens oder aller Objekte eines bestimmten Typs	●	●	●	●	●
Schleppkurven simulieren mit <b>AutoTURN</b> Online	●	●	●	●	●
Schnelle und effiziente <b>Beschriftung:</b> Text wahlweise mit Rahmen versehen und mit Verweislinie zeichnen	●	●	●	●	●
<b>Bilder und PDF</b> können mit einem absoluten oder einem relativen Pfad <b>referenziert</b> werden. Über die Navigationspalette lassen sich alle referenzierten Dokumente öffnen und editieren.	●	●	●	●	●
<b>Blatt einrichten:</b> beliebiger Auswahlbereich zum Aktivieren, Verschieben des Blatts hinter der Zeichnung, Speichern mehrerer <b>Blattpositionen</b> und Zurücksetzen des Blatts an die ursprüngliche Position und Aufspannen eines Rahmens mit angegebener Blattgröße	●	●	●	●	●
Werkzeug „ <b>Boden/Decke</b> “ verbindet Boden mit Schichten assoziativ mit Wänden.	●	●	●	●	●
Neuer BIM-Importbefehl für <b>BuildUp</b> -Daten	●	●	●	●	●
<b>Dach anlegen und Dachflächen anlegen:</b> Dachschalen und Aufbauten bearbeiten	●	●	●	●	●
<b>Datei-Info:</b> Erstellen und Exportieren von Listen von Ebenen, Klassen und Informationen zu Objekten, Symbolen und Zubehör	●	●	●	●	●
<b>Datenbank abgleichen</b> gleicht die Vectorworks Datenbank z.B. an ein Textdokument an.	●	●	●	●	●
<b>Datenbank ändert Objektdarstellung:</b> Datenbankinformationen von Objekten in Zeichnung graphisch sichtbar machen	●	●	●	●	●
Bequeme <b>Datenbankeingabe</b> dank Erfassungsmasken	●	●	●	●	●
Der <b>Datenstempel</b> zeigt Daten, die mit Objekten der Zeichnung verknüpft sind	●	●	●	●	●
<b>Datenvisualisierung in Ansichtsbereichen:</b> Objekte im Ansichtsbereich analysieren und vergleichen durch Datenbankwerte	●	●	●	●	●

Zeichenerklärung:

●	Bestandteil von	○	Nicht enthalten in	▶	Zum Teil enthalten in		
1	In Architektur, Landschaft, Spotlight, Designer, interiorcad	4	In Landschaft, Designer				
2	In Architektur, Landschaft, Designer, interiorcad	5	In Spotlight, Designer				
3	In Architektur, Designer, interiorcad	6	In interiorcad				



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

1

<b>Detail-Ansichtsbereich anlegen:</b> Ansichtsbereich mit Detail-Ausschnitt und automatischer Beschriftung, wird automatisch an Änderungen angepasst	•	•	•	•	•
<b>Dokument einrichten:</b> Dialogfenster ruft Einstellungen für Einheiten, Maßstab, Plangröße, Klassen, usw. auf	•	•	•	•	•
<b>Drucktest</b> von Farben, Linienarten, Füllmustern und Farbverläufen	•	•	•	•	•
<b>Ebenen/Klassen-Manager:</b> Komfortables Anlegen und Umbenennen von Dateistrukturen (Ebenen/Klassen), Ebenen- und Klassenstrukturen mit ihren Attributen exportieren, Klassen suchen und ändern	•	•	•	•	•
<b>Ein- und Ausblenden</b> von Objekten nach diversen Gesichtspunkten	•	•	•	•	•
Mit <b>Export 3D-PDF</b> (nur 3D) können Sie 3D-Modelle im PDF-Format exportieren.	•	•	•	•	•
<b>Export/Import 3DS:</b> Schnittstelle zu 3D-Studio Max (3ds)	•	•	•	•	•
<b>Export/ Import IFC:</b> Datenaustausch für Building Information Modeling (BIM)	•	•	•	•	•
<b>Export KML:</b> Datenaustausch mit <b>Google Earth</b> – integriert 3D-Modelle	•	•	•	•	•
<b>Export Aufmaß/Koordinaten:</b> Variablen (Rechtswert, Hochwert, Fläche etc.) diverser Objekte (Vermessungspunkte, Multi-stempel, Polygone etc.) exportieren	•	•	•	•	•
<b>Export Web-Ansicht</b> zeigt auf jedem internetfähigen Gerät interaktiv dreidimensional ein Modell an	•	•	•	•	•
Verbindung mit <b>Externe Datenquelle</b> wie Filemaker, Access, MySQL u.v.m. über ODBC- oder SQLite-Schnittstelle, IFC	•	•	•	•	•
<b>Farbsysteme</b> von Farbherstellern wie Caparol, Brillux, RAL usw.	•	•	•	•	•
<b>Fassaden:</b> Pfosten- und Riegelkonstruktionen für Fassaden, integriert ins Wandwerkzeug	•	•	•	•	•
<b>Flächen abwickeln:</b> Befehl erstellt eine Abwicklung der aktivierten Flächen	•	•	•	•	•
<b>Flächenunterteilung anlegen:</b> Befehl, der Objekte entlang einer 3D-Fläche anordnet	•	•	•	•	•
<b>Fotoansicht</b> platziert eine Fotografie in ein Modell und passt das Modell so an, dass es mit der Perspektive übereinstimmt	•	•	•	•	•
<b>Gefälle Grundriss:</b> Werkzeug zum Berechnen von Gefällen in Entwässerungsplänen oder Schnitten	•	•	•	•	•
<b>Geländer/Zaun:</b> Anlegen von Geländern und Zäunen über Dialogfenster. 2D- und 3D-Darstellung, individuelles Definieren der einzelnen Bestandteile (Handlauf, Pfosten, Rahmen)	•	•	•	•	•
<b>Hilfslinien</b> helfen z.B. beim Ausrichten	•	•	•	•	•
Mit dem <b>IFC-Datenmanager</b> lassen sich BIM-Daten und BIM-Objekte vor dem Export den IFC-Daten zuordnen.	•	•	•	•	•
<b>IFC-Daten in der Infopalette:</b> der Daten-Reiter der Infopalette zeigt IFC-Datensets	•	•	•	•	•
<b>IFC-Zonen/ Systeme und Gruppen:</b> Zonen IFC-Eigenschaften zuweisen	•	•	•	•	•
<b>Import Aufmaß/Koordinaten</b> von zwei- oder dreidimensionalen Vermessungspunkten	•	•	•	•	•
<b>Import per Drag and Drop</b> von Bildern, auch mehreren, PDF, DXF/DWG etc.	•	•	•	•	•
<b>Import Farbpalette</b> aus einer tabulatorgetrennten Textdatei	•	•	•	•	•
<b>Import NAS:</b> Liegenschaftskataster (ALKIS) im NAS-Format importieren	•	•	•	•	•
<b>Import PDF:</b> Seiten aus PDF-Dokument wählen, im Plan platzieren, ausrichten und skalieren	•	•	•	•	•
<b>Import Punktwolke:</b> Punktwolken-Daten aus den Formaten LAS, PTS, E57 und XYZ erzeugen ein Punktwolke-Objekt	•	•	•	•	•
Mit <b>Import Revit</b> werden Dateien in den Revit-Dateiformaten RVT und RFA importiert.	•	•	•	•	•
<b>Import</b> von <b>Trimble SketchUp</b> , für z.B. Google 3D Warehouse	•	•	•	•	•



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

1

<b>Information zu bereits geöffneten Dateien:</b> Wer bearbeitet mein Dokument?	•	•	•	•	•
<b>Kotenbemaßung:</b> normkonforme Koten, als Standardkoten oder mit selbstdefiniertem Aussehen	•	•	•	•	•
<b>Legenden:</b> automatisches Erstellen von Legenden für Fenster, Tür, Pflanzen, Klasse, Farbfüllung, Symbole etc. oder beliebigen, mit einer Datenbank verknüpften Objekten. Inkl. Grafik, beliebiges Aussehen	•	•	•	•	•
<b>Linienendzeichenarten skalieren</b>	•	•	•	•	•
<b>Marionette:</b> Benutzeroberfläche für grafisches Scripten	•	•	•	•	•
<b>Maschinenbauelemente, -funktionen und Verbindungselemente:</b> Intelligente Objekte für Federobjekte (Drahtdurchmesser, Windungszahl usw. bestimmen), Flansche, geometrische Formen und Körper, Kegelräder, Lager, Muttern und Unterlagsscheiben, Blech-, Holz-, Schlossschrauben uvm., Wellen, Zahnräder und Ketten. Intelligente Form-/Lagertoleranzen usw. Einfaches Bohrmuster erstellt diverse Bohrbilder. Gewindebohrungen: 3D-Modelle von Werkstücken mit Gewindebohrungen erzeugen. Intelligente Schweißsymbole, Berechnung von Belastungsfällen, Einheiten, der Torsionsbeanspruchung einer Welle, Druckfeder, Kettenlänge, Riemenlänge u.a.m.	•	•	•	•	•
<b>Maßstabsbalken</b> in verschiedenen Darstellungen in die Zeichnung einfügen	•	•	•	•	•
<b>Mehrere Standardansichten anlegen</b> und in einem Schritt auf Layoutebene einfügen	•	•	•	•	•
<b>Navigationspalette</b> stellt Ebenen/Klassen per Mausklick sichtbar oder unsichtbar u.a.	•	•	•	•	•
Verwalten mehrerer <b>Nullpunkte</b>	•	•	•	•	•
<b>Objekt entlang Pfad</b> , z.B. für Abbruchlinien, eigene Linienarten, Alleen	•	•	•	•	•
Verlängern, Verkürzen oder Zerschneiden von zwei <b>Objektkanten</b> , so dass sie sich schneiden	•	•	•	•	•
<b>Plan rotieren:</b> Ganze Zeichnungen drehen und weiterzeichnen	•	•	•	•	•
<b>Planköpfe:</b> Erstellen, Bearbeiten und Verwalten inkl. Schnittmarken, Faltmarken, Plankopfsymbole, Batch-Druck, Planrahmen etc.	•	•	•	•	•
Öffnen von <b>Polygonen</b> , Zeichenrichtung umkehren, in beliebige Teilwinkel unterteilen, in Kreisbogensegment zerschneiden, Bézier- oder kubische Kurven herauslösen etc.	•	•	•	•	•
<b>Polygon aus Wänden erzeugen</b>	•	•	•	•	•
<b>Polygone triangulieren:</b> trianguliert alle oder aktive 2D- oder 3D-Polygone	•	•	•	•	•
<b>In Polylinie umwandeln</b> wandelt die aktiven Objekte, wenn möglich, in ein einziges, zusammenhängendes Objekt um.	•	•	•	•	•
<b>Polypunkte reduzieren:</b> die Anzahl Punkte eines Polygons so reduzieren, dass der Abstand zwischen zwei Polygonpunkten einem Mindestwert entspricht	•	•	•	•	•
<b>Polypunkte umnummerieren:</b> die Punkte eines Polygons umnummerieren	•	•	•	•	•
<b>Profilkörper anlegen</b> und bearbeiten	•	•	•	•	•
<b>Mit Profilstütze anlegen</b> kann eine zweidimensionale Fläche mit einer Höhe versehen und verwandelt werden.	•	•	•	•	•
Mit <b>Projekt Sharing</b> lassen sich für große Projekte Projektdateien erzeugen und über ein Netzwerk mit anderen Mitarbeitern gemeinsam bearbeiten.	•	•	•	•	•
<b>Publizieren:</b> Layoutebenen, gesicherte Darstellungen oder Bilder auch aus mehreren Dokumenten auswählen, als PDF in eine oder mehrere Dateien exportieren und/oder zusammen ausdrucken und als Druckset speichern.	•	•	•	•	•
Mit dem <b>Raumwerkzeug</b> erzeugen und verwalten Sie Räume mit normkonformen Raumstempeln.	•	•	•	•	•
<b>Räume aus Wänden:</b> erzeugt Räume in von Wänden umschlossenen Flächen mit z.B. Raumbeschriftung. Daten für die Weitergabe im IFC-Format sind enthalten.	•	•	•	•	•
<b>Rohrkörper anlegen</b> und bearbeiten	•	•	•	•	•
<b>Schnittansichtsbereiche</b> lassen sich auch auf Konstruktionsebenen legen, nicht nur auf Layoutebenen.	•	•	•	•	•



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

1

Dynamische <b>Schnitte anlegen</b> oder Fassadenansichten, Schnittlinie mit oder ohne Versprünge, Schnitte aus Schnittbox, passen sich Änderungen des Gebäudes an	●	●	●	●	●
<b>Zeichnen in Schnitten und Innenansichten:</b> Ein Modell direkt in einem Schnitt oder in einer Innenansicht bearbeiten	●	●	●	●	●
<b>In Schraffur umwandeln:</b> Schraffurengeneratur wandelt normale Objekte in eine Schraffur um	●	●	●	●	●
<b>Sichtbarkeit ändern:</b> Werkzeug zum Ein- und Ausblenden von Klassen und Ebenen	●	●	●	●	●
<b>Skizzenstile:</b> Zeichnungen erzeugen, wie von Hand skizziert. Darstellungsart, weist allen oder einzelnen 2D- und 3D-Objekten die Stile zu	●	●	●	●	●
<b>Sonnenstand:</b> Ein Modell am korrekten Standort mit Lichtverhältnissen zu bestimmter Tageszeit ausleuchten	●	●	●	●	●
<b>Stempel (Einzelstempel):</b> Einfügen von Datum, Zeit, Dokumentnamen, Flächenmaß und Umfang von Objekten oder eines Zählers	●	●	●	●	●
<b>Stempel (Multistempel):</b> Vorgegebene oder frei konfigurierbare Darstellung, z.B. Raumstempel – mit Verknüpfung zu Symbolen (z.B. Bäume, Ausstattung)	●	●	●	●	●
<b>Durch Symbol ersetzen:</b> Ersetzt alle aktiven Objekte durch ein Symbol	●	●	●	●	●
<b>Symbollinien</b> für Vegetations- und Grenzlinien, Hecken u.a.	●	●	●	●	●
<b>Tabelle: Aus Vorgabe</b> erzeugt eine aus einer Vorgabedatei importierte Tabelle	●	●	●	●	●
<b>Tabellen</b> können <b>Bilder</b> (2D und 3D) der aufgelisteten Objekte anzeigen.	●	●	●	●	●
<b>Text entlang Pfad:</b> Text entlang eines beliebigen Pfads schreiben	●	●	●	●	●
<b>Text: Suchen und Ändern</b> von Text und Textattributen	●	●	●	●	●
<b>Unterbrechen</b> von Begrenzungslinien am Schnittpunkt von Objekten	●	●	●	●	●
<b>Unterteilen</b> einer Strecke eines Objekts in beliebig viele Teilstücke	●	●	●	●	●
Mit <b>Volumen aus Gefälle Grundriss</b> einen geeigneten Vollkörper erzeugen	●	●	●	●	●
<b>Wand -&gt; Aktivieren:</b> Umformverhalten von Wänden wird beeinflusst. Wände zu sich selbst verschieben, Wandverbindungen bleiben erhalten, Wandübergänge werden bereinigt	●	●	●	●	●
<b>Wand, gerade</b> mit Nischen, Vorsprüngen, Profilen, Stützen und abgesetzte Wände etc. in 2D und 3D. <b>Wand, rund:</b> exakte Wandbearbeitung mit Bogenverbindungen. Präzise <b>Schalen zusammenfügen:</b> durch Ziehen einer Linie. Speichern beliebig vieler Wandstile einschließlich der Attribute (z. B. Schraffuren) unter einem Namen. Die gespeicherten Aufbauten (Schalenwände) können Wänden zugewiesen werden.	●	●	●	●	●
Werkzeug „ <b>Wandabschluss</b> “ zum freien Zeichnen von Wandabschlüssen und Definieren von Wandschalen. Einfügen und Entfernen von Abschlusslinien in Wänden, wenn Symbole eingesetzt wurden	●	●	●	●	●
<b>Wände:</b> Wandschalen und deren Attribute in Schnitten anzeigen	●	●	●	●	●
<b>Zerschneiden</b> oder <b>Zerlegen</b> von Objekten	●	●	●	●	●
<b>Zubehör exportieren</b> bzw. in ein anderes Dokument übertragen	●	●	●	●	●

2

<b>Automatische Bemaßung</b> von Wänden, Wanddicken, Durchbrüchen und Mittelachsen. Bemaßungen können auch mit einer einfachen Schnittlinie über die betreffenden Objekte erstellt werden.	●	●	○	●	●
<b>Balken/Träger anlegen:</b> z.B. Sparren, Kehlbalken, Holzträger, div. Stahlträger sowie Balken bzw. Träger mit eigenem Profil.	●	●	○	●	●
<b>Baugrube/Aufschüttung anlegen</b> innerhalb eines Geländemodells	●	●	○	●	●
<b>Dämmung:</b> Komfortables Anlegen von harten und weichen Dämmungen sowie Gefälledämmungen	●	●	○	●	●
<b>Dämmung zusammenfügen:</b> Dämmungen zu Eck-, T- und X-Verbindungen zusammenfügen	●	●	○	●	●



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

2

<b>Duplizieren auf Ebenen:</b> Kopieren von Objekten auf beliebig viele Ebenen	●	●	○	●	●
<b>Ein-/Aufmessen:</b> schiefwinkliger Räume ohne Winkel konstruieren	●	●	○	●	●
<b>Export Bild:</b> Bilder können mit einer jgw-Datei (Worldfile) georeferenziert exportiert werden.	●	●	○	●	●
<b>Export/Import Shape:</b> GIS-Schnittstelle .shp, Georeferenzierung ganzer Dateien, korrekte Darstellung aller Objekte in gewählter Transformation (UTM, Transverse Mercator etc.), 3D-Shape-Dateien	●	●	○	●	●
<b>Gebäude:</b> Einsetzen verschiedenster 2D- und/oder 3D-Gebäudehüllen	●	●	○	●	●
<b>Gefälle Ansicht:</b> Werkzeug zeichnet Verkehrszeichen-ähnliche Objekte, die ein Gefälle symbolisieren	●	●	○	●	●
Intelligentes Objekt <b>Geländemodell:</b> Wandelt 3D-Punkte oder Höhenkurven in ein 3D- oder 2D-Flächenmodell um. Ansicht als Schichtmodell, Höhenkurven, Gefällepfeile u.a. Funktionen zur Berechnung von Aushub und Geländeschnitten. Einfügen von Flächen mit Neigungswinkeln. Bestimmte Flächen des Geländemodells einfarbig. Intuitives Anpassen der Außenkante mit der Maus. Luftbilder projizieren. Höhenlinien bearbeiten	●	●	○	●	●
<b>Geländeschnitt anlegen:</b> Anlegen und Bearbeiten normkonformer Geländeschnitte	●	●	○	●	●
<b>Georeferenzierung:</b> Verschiedene Einstellungen für die Georeferenzierung der Zeichnung vornehmen	●	●	○	●	●
Mit <b>Grenzklinie</b> können Grenzklinien gezeichnet werden, die sich auch als Geländemodifikatoren verwenden lassen.	●	●	○	●	●
Intelligentes Objekt <b>Lichtschacht</b>	●	●	○	●	●
<b>Maßhilfslinien ablängen</b> durch Eingabe eines Wertes (nicht in Arbeitsumgebung eingebaut)	●	●	○	●	●
<b>Materialschicht:</b> Werkzeug erstellt Schicht mit Material (z.B. Dämmung) an Pfad	●	●	○	●	●
Unregelmäßige <b>Objektfüllungen</b> für außergewöhnliche Füllungen	●	●	○	●	●
<b>Pflanzen:</b> Pflanzen in beliebiger Darstellung mit Pflanzenkatalog (z.B. Bruns) verknüpfen. Einzel-, Reihen-, Verbands- oder Flächenpflanzung	●	●	○	●	●
Automatisches Anlegen von <b>Pflanzenlisten</b>	●	●	○	●	●
Zwei- und dreidimensionale <b>Rampen</b> erstellen	●	●	○	●	●
Intelligentes Objekt <b>Raster:</b> Schnelles Anlegen von Fassaden-, Band- und Achsrastern über Eingabe von Werten	●	●	○	●	●
„ <b>Standardbezeichnungen</b> “ legt Objekte etc. eines Projekts automatisch in Standardklassen ab.	●	●	○	●	●
<b>Straße</b> (Bogen, Gerade, Freiform, NURBS, Polylinie, T-Kreuzung): Dreidimensionales Intelligentes Objekt passt Geländemodell an Straßenverlauf an.	●	●	○	●	●
<b>Treppen:</b> alle gängigen Treppentypen (z.B. Podesttreppe, dreiläufig, zweimal 1/4 gewandelt). Flexible Verziehungsmethode für kurze und schräge An- und Austritte, automatische Beschriftung, individuelle 2D- und 3D-Darstellung, 3D-Darstellung: aufgesattelt, gestemmt usw. mit verschiedensten Geländern	●	●	○	●	●
Mit <b>Wände zurücksetzen</b> Wände die nach oben oder unten angepasst wurden, wieder auf ihre ursprüngliche Höhe setzen	●	●	○	●	●

3

<b>Aufzug-Objekte</b> einsetzen, wahlweise mit vorderen und hinteren Türen	●	○	○	●	●
<b>Balken/Träger</b> konstruiert 2D- und 3D-Fachwerkträger, Sparren, Balken usw.	●	○	○	●	●
<b>Bestuhlung anlegen</b>	●	○	○	●	●
<b>Hilfslinien</b> der <b>Bemaßung</b> können feste Länge aufweisen	●	○	○	●	●
Mit <b>BIMobject</b> Objekte aus diversen Herstellerkatalogen herunterladen, die mit vordefinierten BIM-Daten versehen sind	●	○	○	●	●
Einfaches Zusammenfügen von <b>Dachflächen</b> und Angleichen der <b>Dachdicken</b>	●	○	○	●	●



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

3

<b>Dachstuhl anlegen:</b> Sparrenlage aus Dach erzeugen (bearbeitbar), Dachstuhl innerhalb oder unterhalb des Dachaufbaus	●	○	○	●	●
<b>Ebenen stapeln:</b> Geschosse (Gebäudemodell) ohne Ebenenmodell übereinander anzeigen und bearbeiten	●	○	○	●	●
<b>Einstellungen (Dokument):</b> z.B. Schalen ein- und ausblenden bei Wänden ab bestimmtem Maßstab etc.	●	○	○	●	●
<b>Energios:</b> Messwerkzeug für die Energieanalyse eines Gebäudes auf Grundlage der Passivhausberechnung.	●	○	○	●	●
Mit dem Werkzeug <b>Entwässerung</b> werden Entwässerungssysteme für Boden/Decken-Objekte erzeugt	●	○	○	●	●
<b>Export gbXML:</b> Dieses Format übermittelt Gebäudeinformationen für die Energieanalyse.	●	○	○	●	●
<b>Export Objektdaten:</b> Informationen über Objekte in Form einer Textdatei.	●	○	○	●	●
<b>Fenster:</b> Anlegen von Fenstern (mit Geländer) über Dialogfenster. Intelligente Fensterobjekte passen sich unterschiedlichen Wänden und Maßstäben automatisch an. Individuelle 2D- und 3D-Darstellung. Eckfenster Außerdem: mit wenigen Parametern einfache Fenster definieren	●	○	○	●	●
<b>Geschosse</b> aus mehreren Ebenen zusammenstellen (BIM)	●	○	○	●	●
Individuelle <b>Kleiderschränke, Regale</b> und <b>Sideboards</b> für die Gestaltung von Räumen über Dialogfenster anlegen.	●	○	○	●	●
Mit <b>Innenansichten anlegen</b> können bis zu vier Ansichtsbereiche mit Innenansichten gleichzeitig mit einem Befehl erzeugt werden	●	○	○	●	●
<b>In Wand umwandeln</b> von Rechtecken, Polylinien, Kreisen usw.	●	○	○	●	●
„ <b>Möbelmanager</b> “ (nur Windows): Mit dem Original-Vitramöbelkonfigurator Möbel direkt in Pläne einfügen.	●	○	○	●	●
<b>Schlitze und Durchbrüche:</b> Wandschlitze und -aussparungen, Decken- und Bodendurchbrüche sowie Bodenvertiefungen anlegen	●	○	○	●	●
<b>Stütze/Pilaster:</b> Das Werkzeug erzeugt intelligente Stützen in beliebigen Formen.	●	○	○	●	●
<b>Stütze/Träger</b> zeichnet intelligente Stützen und Unterträger und verfügt über IFC-Daten	●	○	○	●	●
<b>Treppe:</b> Ebenenverknüpfung und Anzeige auf Ebenen. Man kann bestimmen, auf welchem Stockwerk eine Treppe beginnt und auf welchem sie endet.	●	○	○	●	●
<b>Wände anpassen:</b> Ober- und Unterkanten von Wänden mit beliebigen 3D-Objekten zusammenführen	●	○	○	●	●
<b>Wände unterbrechen:</b> Schnelles Unterbrechen von Wandkanten	●	○	○	●	●

4

<b>Baumgruppe anlegen:</b> Flächen in Baumgruppen umwandeln	○	●	○	○	●
<b>Baumkataster-Werkzeug:</b> Verwaltung von Stadt- und Straßenbäumen, erfasst Größe, Schad- und Erhaltungsstufe etc.	○	●	○	○	●
Werkzeug „ <b>Belag /Weg</b> “: Erzeugt und bearbeitet intelligente Belags-/Wegobjekte. Aussparungen mit Einfassung.	○	●	○	○	●
<b>Bewässerungssysteme</b> konstruieren und analysieren sowie Wasserdruck und Fließgeschwindigkeit berechnen	○	●	○	○	●
<b>Bild einpassen</b> bringt Luftbilder mit Zeichnung zur Deckung.	○	●	○	○	●
Das Werkzeug <b>Blattwerk</b> erzeugt sich Hecken, formgeschnittenes Laubwerk, vertikale Pflanzungen und Bodendecker	○	●	○	○	●
Einfaches Anlegen von <b>Böschungen</b> (zwei Methoden)	○	●	○	○	●
<b>Export Mengennachweis</b> exportiert Mengennachweise in eine Datei	○	●	○	○	●
<b>Geländemodell, DGM (Modifikator):</b> mehrere Modifikatorobjekte zum Verändern von Modellen	○	●	○	○	●
<b>Geländemodell – Wand als Stützmauer anlegen:</b> Stützmauern erzeugen über Modifikatoren um Wände	○	●	○	○	●
<b>Geodätisches Gitter:</b> Erzeugung von Gitterlinien zwischen den festgelegten Längen- und Breitengraden	○	●	○	○	●
<b>Gesamtfläche</b> der aktiven Objekte berechnen oder die Differenz aus mehreren bilden	○	●	○	○	●



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

4

	ARCHITEKTUR	LANDSCHAFT	SPOTLIGHT	interiorcad	DESIGNER
<b>Gesamtumfang</b> der aktiven Objekte berechnen	○	●	○	○	●
<b>Großkreisdistanz:</b> Bemaßung der geographischen Distanz und Richtung zwischen zwei Punkten	○	●	○	○	●
Einstampeln der <b>Grundflächenzahl</b>	○	●	○	○	●
<b>Import Aufmaß/Koordinaten:</b> Vermessungspunkte mit Darstellung importieren und aktualisieren	○	●	○	○	●
<b>Baumkataster-Import:</b> Text- oder Shape-Dateien aus denen Baumkataster-Bäume mit zugeordneten Werten oder Punktobjekte mit verknüpften Datenbanken erzeugt werden	○	●	○	○	●
<b>Import Bild:</b> georeferenzierte Bilder (TFW) und <b>GeoTiffs</b> in richtiger Größe und an richtiger Stelle positionieren	○	●	○	○	●
Der <b>Import ECW/JP2 &amp; NTV2</b> erweitert den Austausch in der Georeferenzierung	○	●	○	○	●
<b>Import REB</b> (Regelungen für die elektronische Bauabrechnung) für Geländemodellaten	○	●	○	○	●
Konstruieren von <b>Korbbögen</b> und <b>Klotoiden</b>	○	●	○	○	●
<b>Mengennachweis anlegen:</b> Flächen mit Positionen aus Leistungsverzeichnissen verknüpfen und prüfbar Mengennachweis erzeugen. Die Positionen können im Gaeb Format importiert oder über die dynamische Schnittstelle verknüpft werden.	○	●	○	○	●
<b>Mengennachweis Grundlage zuweisen,</b> weist einem bestehenden Mengennachweis eine neue Fläche/Strecke zu	○	●	○	○	●
Einfaches Konstruieren von <b>Mittelachsen</b>	○	●	○	○	●
<b>Parkplatz-Werkzeug:</b> Abstellplätze frei zeichnen oder Fläche vorgeben und automatisch füllen. Mit 3D-Darstellung.	○	●	○	○	●
<b>Rechtwinkelbemaßung:</b> beliebige Punkte der Zeichnung in Bezug auf eine frei definierbare Achse (die Messachse) bemaßen	○	●	○	○	●
<b>Vermessungspunkte</b> als Geländepunkte mit Darstellung der z-Höhe u.a.	○	●	○	○	●
<b>XPlanung:</b> Austausch von Bauleitplänen zwischen unterschiedlichen IT-Systemen im Format XPlanGML	○	●	○	○	●

5

<b>Absperrungsobjekte</b> für die Kontrolle von Menschenmengen oder dekorative Zwecke	○	○	●	○	●
<b>Bestuhlung anlegen:</b> Erzeugt beschriftete Bestuhlungen innerhalb einer zweidimensionalen Fläche.	○	○	●	○	●
<b>Beleuchtungsrohr</b> und <b>Beleuchtungsleiter</b> anlegen und in Positionen umwandeln	○	○	●	○	●
<b>Bildschirme, Beamer, Großprojektoren</b> mit Demobildern, automatische Berechnung der Beamerposition	○	○	●	○	●
<b>Bühne anlegen:</b> gezeichnete Flächen mit Bühnenpodesten und/ oder Bühnenpodestflächen füllen	○	○	●	○	●
<b>Bühnenobjekte:</b> Bühnentreppen, Podeste, Rampen mit allen Details, höhenverstellbare Traversenlifte	○	○	●	○	●
Der <b>Bühnen- /Trennvorhang</b> erstellt Vorhänge, Podestverkleidungen und Paravents.	○	○	●	○	●
Bühnenpodeste und Traversen <b>durch technisches Symbol ersetzen</b>	○	○	●	○	●
<b>Dead Hang</b> erzeugt Dead Hangs als Drops oder Hängepunkte	○	○	●	○	●
<b>DMX-Patch-Übersicht:</b> Werkzeug erzeugt tabellarische grafische Übersicht über Kanäle eines Universums	○	○	●	○	●
<b>Eventraum-bzw. Veranstaltungsplanung:</b> Assistent für kompletten Event-Raum (auch in 3D) mit Bühne, Treppe, Rednerpult, Bildschirmen, Videoprojektoren und Bestuhlung.	○	○	●	○	●
<b>Export easyjob</b> erzeugt leicht zu aktualisierende Stücklisten im XML-Format um Angebote zu erstellen.	○	○	●	○	●
<b>Export Szenenwechsel:</b> erstellt QuickTime-Film, der die Überblendung einer Szene zu einer anderen zeigt	○	○	●	○	●
<b>Export von Scheinwerfer/Zubehör-Daten</b> in eine Textdatei und dynamische Schnittstelle zu Lightwright 5	○	○	●	○	●



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

5

	ARCHITEKTUR	LANDSCHAFT	SPOTLIGHT	interiorcad	DESIGNER
<b>Fokus zuweisen und erstellen:</b> verknüpft Scheinwerfer mit einem Fokus, und richtet diese in 3D auf einen Fokuspunkt aus.	○	○	●	○	●
<b>Gobo anlegen</b> erzeugt Gobo aus einem Bild	○	○	●	○	●
Anlegen und Verwalten von <b>Kabeln</b>	○	○	●	○	●
<b>Kettenzüge</b> für das Design und die Dokumentation der Rigging-Vorrichtungen über der Bühne	○	○	●	○	●
<b>Lautsprecher</b> und <b>Lautsprecher-Arrays</b> mit Beschriftungen, Abstrahlbereichen und Auswertung der Audio-Reichweite	○	○	●	○	●
<b>Last einfügen:</b> generische Punkt- oder Streckenlast einfügen	○	○	●	○	●
Mit dem Werkzeug <b>LED-Wand</b> lassen sich Videowände einsetzen.	○	○	●	○	●
<b>Lichtkegel mit Torblenden:</b> Lichtstrahl beleuchtet mit Form z.B. Trapez o.ä.	○	○	●	○	●
Über den Befehl <b>Gedrehte Lichtposition</b> lassen sich senkrechte Lichtpositionen anlegen	○	○	●	○	●
Erstellt <b>Listen und Tabellen</b> z.B. Scheinwerferlisten, Dimmer/DMX -Liste, Farbfilterübersicht und Magic Sheets	○	○	●	○	●
<b>Luxmeter:</b> Berechnet die Beleuchtungsstärke von Scheinwerfern an einem bestimmten räumlichen Punkt	○	○	●	○	●
Mit dem <b>Maßband</b> schnell die ungefähre Position von Objekten anzeigen	○	○	●	○	●
Mit <b>Spotlight Nummerierung</b> Scheinwerfer, Kettenzüge, Kabel und Objekte mit einer Datenbankverknüpfung nummerieren.	○	○	●	○	●
<b>Positionen einfügen:</b> Positionen zeigen Stellen, an denen Scheinwerfer aufgehängt werden	○	○	●	○	●
<b>In Position umwandeln:</b> Verwandelt aktive Objekte in eine Position, an der Scheinwerfer und Zubehör befestigt werden können	○	○	●	○	●
<b>In Scheinwerfer bzw. Scheinwerfergruppen umwandeln</b> wandelt Symbol um	○	○	●	○	●
<b>Scheinwerferlegenden</b> und -Listen von allen Scheinwerfern und Objekten oder nur von bestimmten Objekttypen automatisch erzeugen	○	○	●	○	●
<b>Scheinwerfer mit nächstem Klick fokussieren</b>	○	○	●	○	●
<b>Szene anlegen:</b> Fenster zum Sichern, Bearbeiten und Löschen von Szenen	○	○	●	○	●
<b>Traversen</b> in die Zeichnung einsetzen (gerade und kreisförmig)	○	○	●	○	●
<b>Traversenstück einfügen</b> horizontal oder vertikal	○	○	●	○	●
Automatische Zuweisung des <b>Universums</b> aufgrund der DMX-Adresse	○	○	●	○	●
Mit der <b>VA-Bestuhlung</b> verschiedene Arten von Veranstaltungsbestuhlungen erzeugen	○	○	●	○	●
<b>Verbindung einfügen:</b> verbindet Strukturelemente mit einem Drop (Kettenzug) oder stapelt sie mit einer Traversen-Kreuzverbindung	○	○	●	○	●
Die <b>Vision-Integration</b> ermöglicht den präzisen Datenaustausch mit Vision	○	○	●	○	●
<b>In Zubehör umwandeln</b> wandelt Symbol in Zubehör um	○	○	●	○	●
Zusatzmodul: <b>Braceworks</b> – Lastenanalyse für die Unterhaltungsindustrie (Kostenpflichtig)	○	○	●	○	●
<b>Bridles analysieren</b> mit Braceworks	○	○	○	○	●
Sichtbare Krafteinwirkung mit Braceworks <b>Heat Map</b>	○	○	○	○	●

Irrtümer und Änderungen vorbehalten (Stand 11/2018)



## FUNKTIONSVERGLEICH BRANCHENVERSIONEN

6

2D-Zeichnungen aus Korpusen <b>Ableiten</b>	ARCHITEKTUR	LANDSCHAFT	SPOTLIGHT	interiorcad	DESIGNER
<b>3D-Bauteile mit CNC-Bearbeitungen:</b> Mit gängigen Vectorworks Werkzeugen ein Werkstück erstellen und direkt mit gängigen CNC-Bearbeitungen versehen: <b>Ankörnungen, Bohrungen, Konturen, Makros, Nuten, Fälze, Gehrungen, Lochreihen</b> u.v.m.	○	○	○	●	○
<b>3D-Bauteile</b> nachträglich bearbeiten und umformen	○	○	○	●	○
Mit <b>automatischen Bauteilverbindungen</b> viele 3D-Bauteile gleichzeitig auf Gehrung bringen	○	○	○	●	○
<b>Beschläge</b> wie Verbinder, Bänder, Schubkästen bringen CNC Bearbeitungen mit und sind in 3D detailgetreu sichtbar	○	○	○	●	○
<b>Darstellung der 3D-Details steuern:</b> Reduzierung der Darstellung auf das Wesentliche	○	○	○	●	○
<b>Dokumente</b> wie Stücklisten, Arbeitsanweisungen, Materialbedarf, Kalkulationen, Angebote, Möbellisten etc. generieren. Mit Exportmöglichkeit	○	○	○	●	○
Korpusmöbel- <b>Eigenschaften tauschen:</b> Verändern und Zuweisen von Aufteilung, Ausführung, Details, Griffen und Materialien über mehrere Möbel gleichzeitig	○	○	○	●	○
<b>Export PPS:</b> allgemeine Standardschnittstelle für den Export an ein PPS-System	○	○	○	●	○
<b>Füllung bearbeiten:</b> Ändern, Kopieren, Einfügen und Entfernen von Füllungen	○	○	○	●	○
<b>Kantenlogik:</b> Alle Bauteilkanten einzeln gestalten	○	○	○	●	○
Anlegen von parametrischen <b>Korpusmöbeln:</b> Planungswerkzeug, das Beschlags-, Materialbibliotheken und -gestaltung vereint. Korpusmöbel lassen sich <b>ändern, bemaßen, Eigenschaften tauschen</b> und <b>aus Polygonen</b> erzeugen	○	○	○	●	○
<b>Kostenstellen verwalten:</b> Anpassen und Anlegen von Kostenstellen und Gruppierungen	○	○	○	●	○
<b>Kurve radial glätten</b> wandelt Kurven, Ellipsen, Texte etc. in tangentielle, CNC-konforme Radien um.	○	○	○	●	○
Bauteile mit <b>Nut</b> oder <b>Falz</b> für die CNC-Ausgabe versehen	○	○	○	●	○
<b>Objekte mit Materialien</b> ermöglicht rasches Anzeigen von Objekten mit oder ohne Material.	○	○	○	●	○
<b>Platten, Beläge, Kanten, Beschichtungen und Griffe bearbeiten:</b> direkter Zugriff auf den jeweiligen Artikelstamm	○	○	○	●	○
<b>profacto-Schnittstelle:</b> Übernahme von Stammdaten, automatische Aktualisierung der Stücklisten zum Projekt	○	○	○	●	○
<b>Projekt Details:</b> Verwalten von Projektinformationen für Plankopf und Dokumente	○	○	○	●	○
<b>Rahmen aus Polygon:</b> Erzeugt ein Rahmenobjekt aus freiem Polygon mit beliebigen Friesquerschnitten und Füllungen	○	○	○	●	○
<b>Schubkästen:</b> Holz- und Systemschubkästen als 3D-Beschläge	○	○	○	●	○
Das Sockelwerkzeug generiert <b>Sockel</b> unter mehreren Korpusmöbeln	○	○	○	●	○
<b>Topfband-Bohrungen</b> erzeugen	○	○	○	●	○