

Lektion: Schatten

Digitale Methoden:
2D Zeichnung und 3D Modell

Stand: 13.02.2025



Schatten im Grundriss

Beispiel-Datei

Zu dieser Lektion gehört eine Beispiel-Datei.

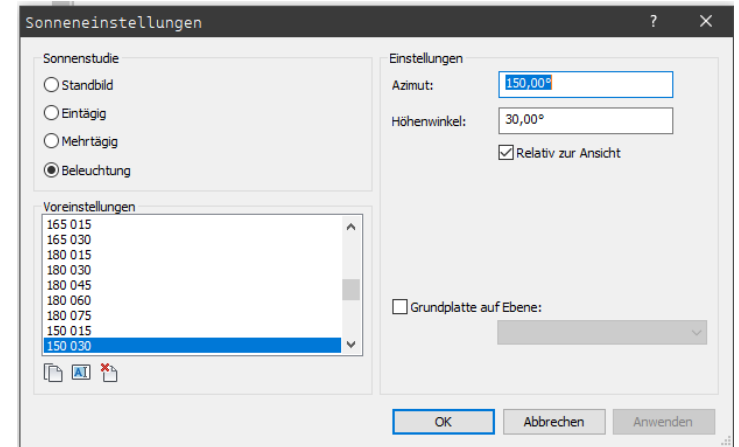
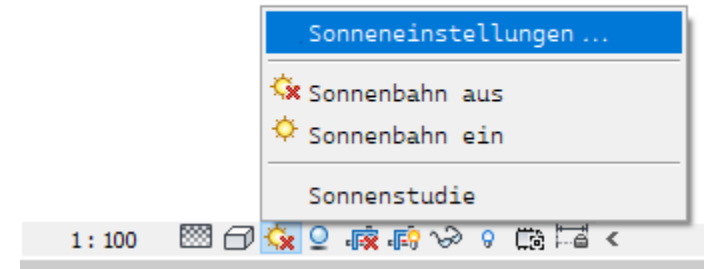
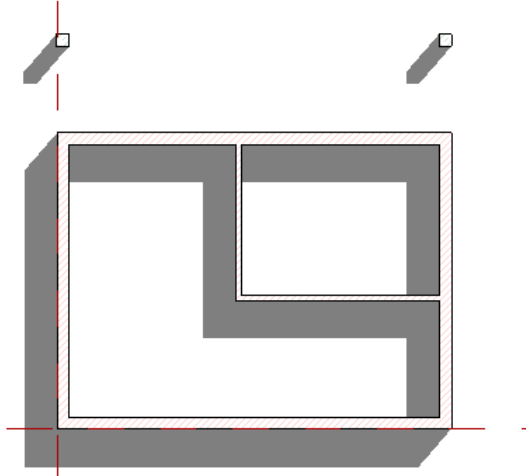
schatten.rvt



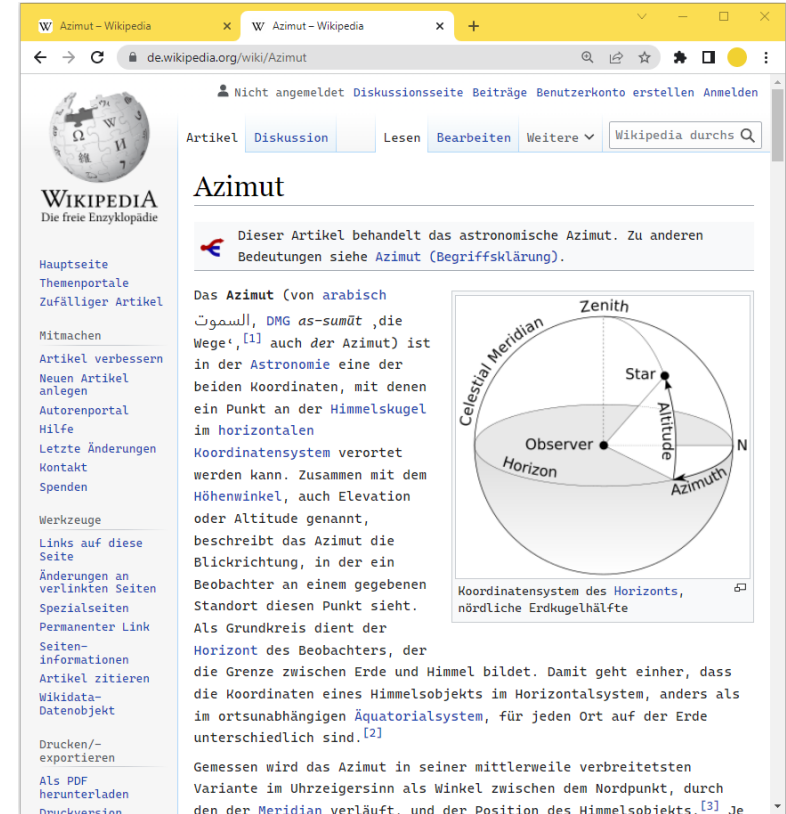
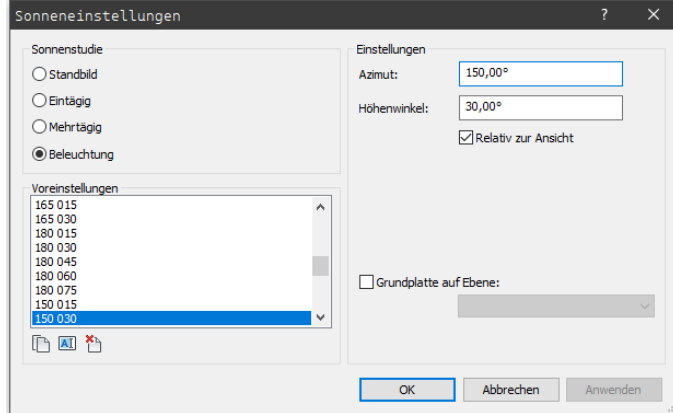
Schatten im Grundriss

Einstellung der Parameter für „Azimuth“ und „Höhenwinkel“

Hier: Azimuth: 150 Grad, Höhenwinkel: 30 Grad.



Der „Azimut“ ist ein Parameter zur direkten Positionierung der „Sonne“ in REVIT.



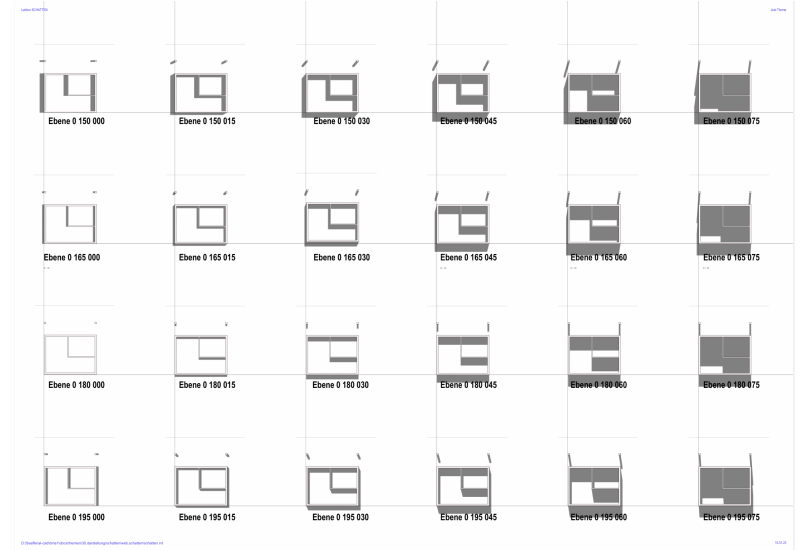
Grafik zur Veranschaulichung

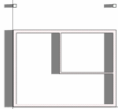
Die Grafik auf der folgenden Seite veranschaulicht die Auswirkung einer Änderung der Parameter

Azimut und Höhenwinkel.

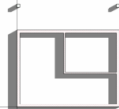
Erkenntnis aus der kleinen Testserie:

- Wenn sich der Azimut ändert, ändert sich entsprechend auch die Schattenrichtung
- Wenn der Höhenwinkel wächst, wird der Schatten länger.
- Wenn der Höhenwinkel sich verändert, ändert sich auch die Schattenrichtung.
(Das hatten wir *nicht* erwartet...)





Ebene 0 150 000



Ebene 0 150 015



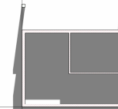
Ebene 0 150 030



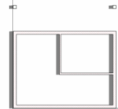
Ebene 0 150 045



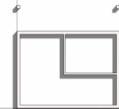
Ebene 0 150 060



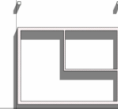
Ebene 0 150 075



Ebene 0 165 000



Ebene 0 165 015



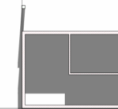
Ebene 0 165 030



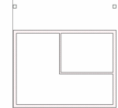
Ebene 0 165 045



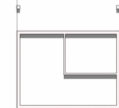
Ebene 0 165 060



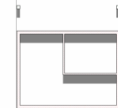
Ebene 0 165 075



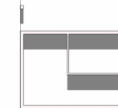
Ebene 0 180 000



Ebene 0 180 015



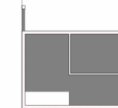
Ebene 0 180 030



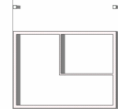
Ebene 0 180 045



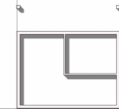
Ebene 0 180 060



Ebene 0 180 075



Ebene 0 195 000



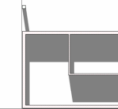
Ebene 0 195 015



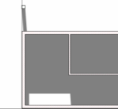
Ebene 0 195 030



Ebene 0 195 045



Ebene 0 195 060

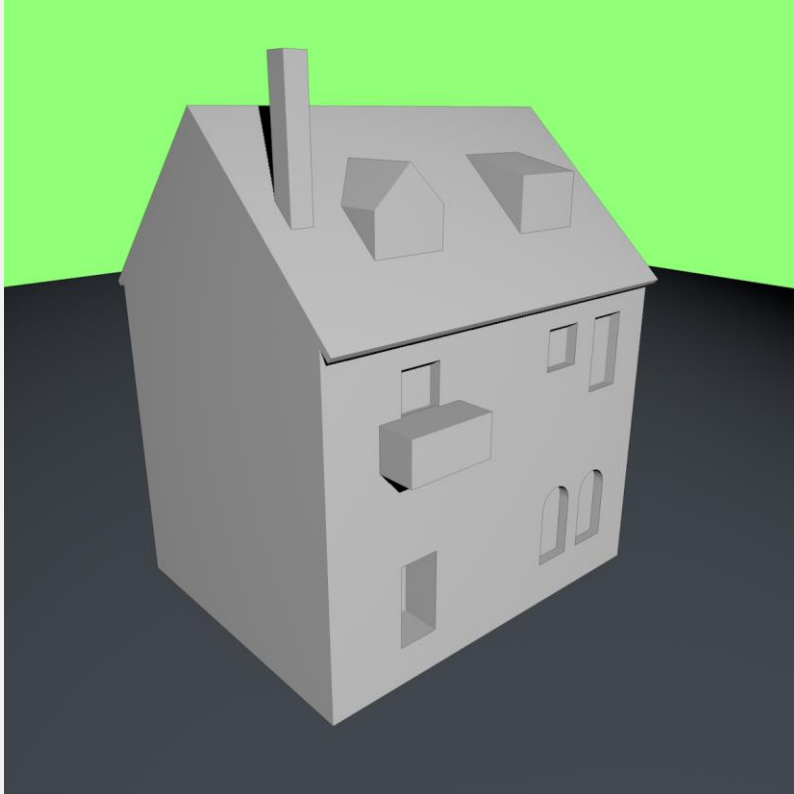


Ebene 0 195 075

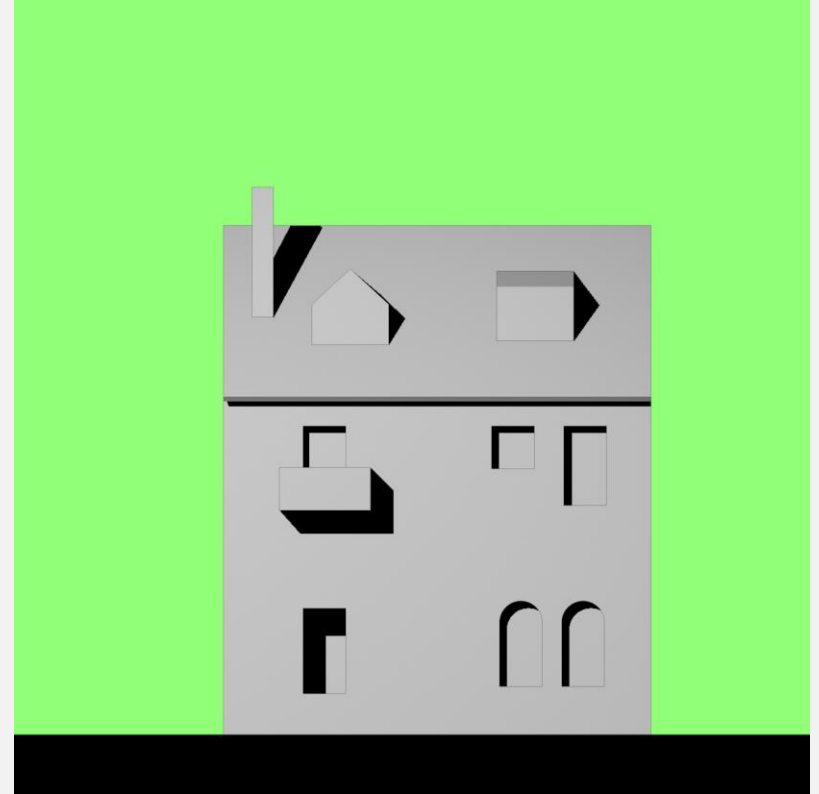
Schatten – ausprobiert im 3D-Modell

Schatten – ausprobiert im 3D-Modell

3D-Modell

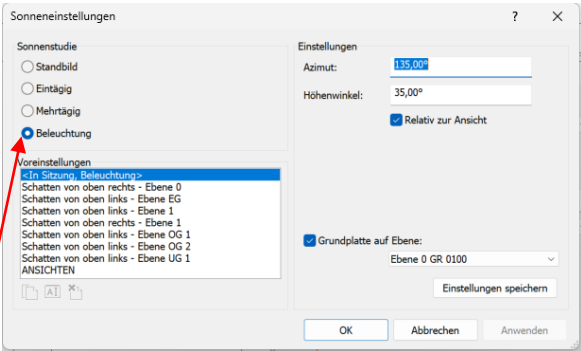
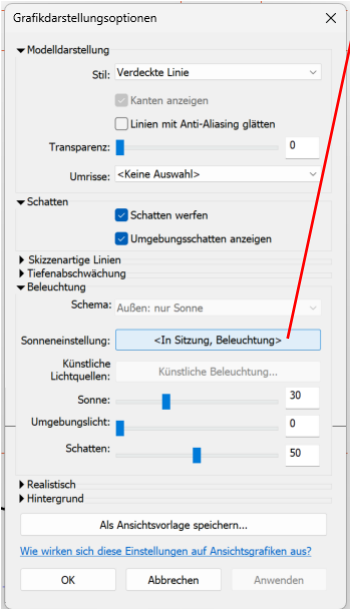
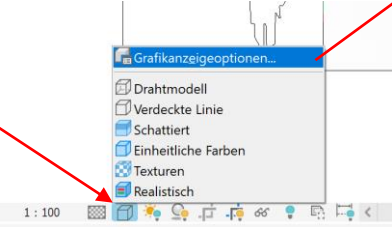
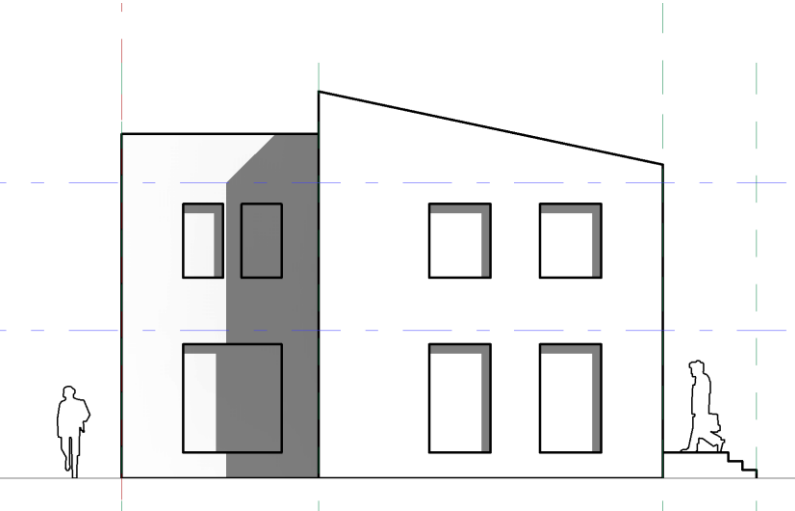


Schatten in der Ansicht



Beispiel aus REVIT

Beispiel aus REVIT



Schatten in der Ansicht

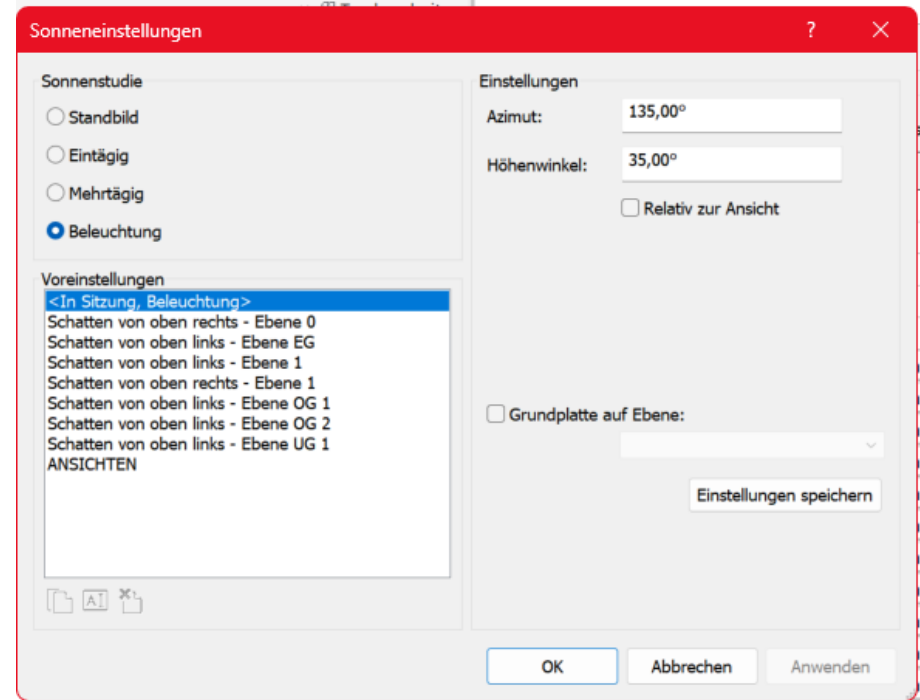
Sonneneinstellungen

Wichtige Einstellung:

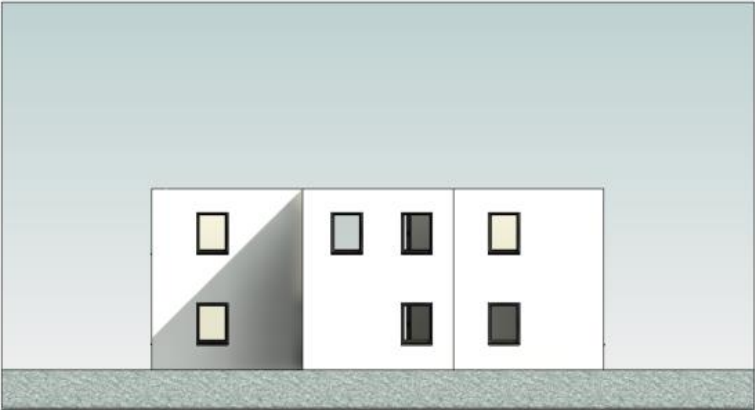
[] Relativ zur Ansicht

Soll das Licht auf alle Ansichten
im selben Winkel fallen – oder
sollen die Ansichten alle
individuell passend beleuchtet werden.

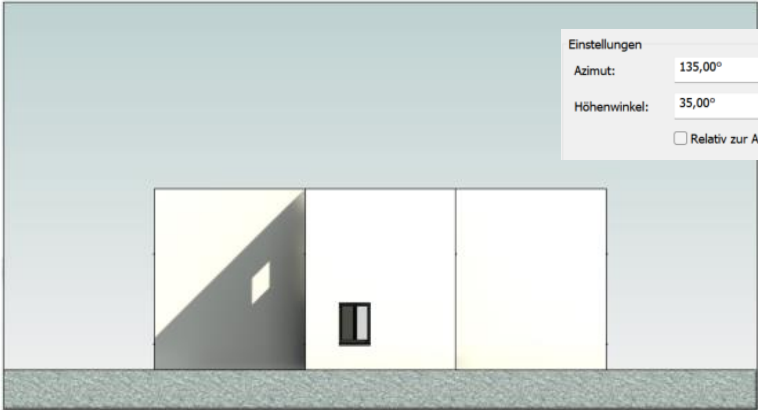
(Beispiele auf den folgenden Folien...)



Ansicht – Licht relativ



Südansicht
M 1:100



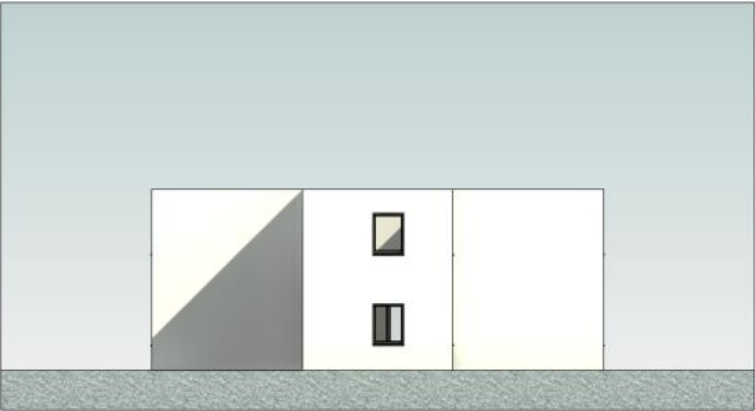
Ostansicht
M 1:100

Einstellungen

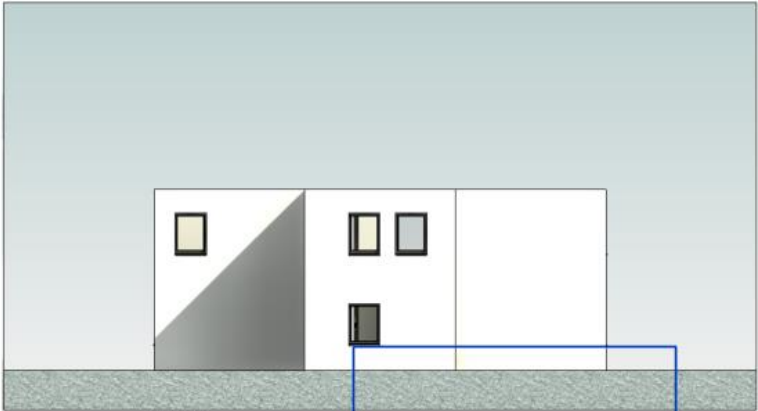
Azimet: 135,00°

Höhenwinkel: 35,00°

☐ Relativ zur Ansicht

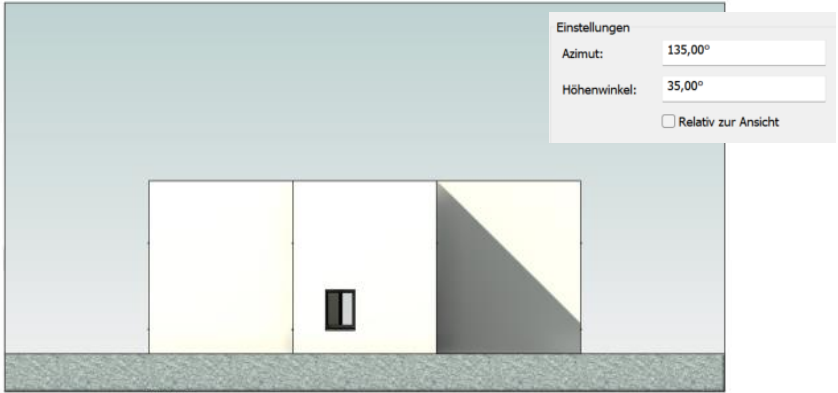
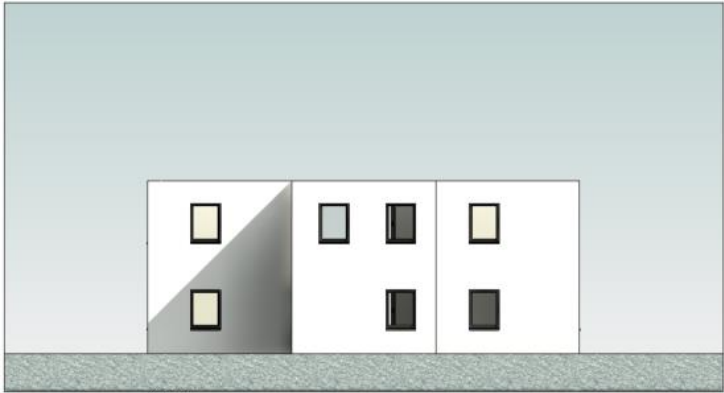


Westansicht
M 1:100



Nordansicht
M 1:100

Ansicht – Licht NICHT relativ



Ende.