PLANEN IM TEAM VECTORWORKS PROJEKT SHARING

Anleitung für die erfolgreiche Einführung

ComputerWorks

AUTHORIZED DISTRIBUTOR

٥	•	•	•	•	0	0	0	٠	٠	0	٠	٠	٠	0	•	٠	۰		0	۰	٠	٠	٠	•	٠	٠		0	٠		•	٠	٠	٠	•	0	٠	•	0	٠		٠	٠
٠	•	٠	•	•	0	۰	0	٠	٠	0	٠	٠	٠	٥	•	٠	٥	0	0	۰	٠	٠	٠	۰	٠	٠	0	0	٠		•	٠	٠	٠	•	٥	٠	•	٥	٠	0	۰	٠
•	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•	٠	٠	•	٠	•	•	•		•	•	•	•	٠	•	•	•	•	٠	•	•	•	•	•
٥	•	٠	•	•		•		•	•		•	٠	٠		•	•				•	۰	٠	•	۰	٠	٠			٠		•	٠	٠	•	•	•	٠	0	•	•		٠	•
۰	•	•	•	0	•	•	0	•	٠	0	•	۰	۰	•	•	•	•	0	0	•	0	۰	٠	•	٠	•	0	•	٠	0	•	۰	٠	•	•	0	•	0	•	٠	0	•	٠
•	•	•	•	0	0	0	0	•	•	0	•	٠	۰	0	0	•	0	0	0	•	0	۰	•	0	۰	•	0	0	•	0	•	۰	۰	•	0	0	•	0	0	•	0	۰	٠
0	•	•	•	0	•	•	0	•	•	0	•	•	۰	•	0	•	•	0	0	•	0	۰	•	0	•	•	0	•	•	0	•	•	0	•	0	0	•	0	•	•	0	•	•
0	•	•	•	0	•	•	0	•	•	0	•	•	•	•	0	•	•	0	0	•	0	•	•	0	•	•	0	•	•	0	•	•	0	•	0	0	•	0	•	•	0	•	•
•						•				•	•			•		•	•	•	•										•							•	•		•			•	
					0									0																						0							
																					•																						
•													•								•			•								•	•					0					
٥	•	•	•										•								0	•		•								•	•					0					
	•	•	•	0			0			0		•	۰			•		0	0		•	•		•	•		0					•	٠			•		0	•			•	
		•		0	0	0	0	•	٠	0	•	۰	۰	0	0	۰	0	0	0	0	•	۰	•	•	۰	•	0	0	•	0	0	•	۰	•	0	0	•	0	٥	•	0	۰	۰
0	•	0	•	0	0	0	0	٠	٠	0	•	۰	۰	0	0	۰	0	0	0	0	0	۰	٠	۰	٠	۰	0	0	•	0	0	۰	۰	•	0	0	•	0	٥	٠	0	۰	٠
۰	•	0	•	0	0	0	0	٠	٠	0	٠	٠	۰	0	0	۰	0	0	0	•	0	۰	•	۰	٠	٠	0	0	٠	0	•	۰	۰	•	0	0	٠	0	0	٠	0	۰	٠
٠	•	•	•	0	•	•	0	٠	٠	0	•	٠	۰	•	0	۰	•	0	0	•	۰	۰	٠	۰	٠	٠	0	•	٠	0	•	۰	۰	•	0	0	•	0	•	٠	0	٠	٠
0	•	٠	•	0	•	•	0	•	•	0	٠	٠	۰	•	•	٠	•	0	0	•	۰	٠	•	۰	٠	٠	0	•	٠	0	•	٠	٠	•	•	0	•	0	•	•	0	٠	•
٥	•	•	•	0	0	0	0	٠	٠	0	٠	۰	۰	0	•	۰	0	0	0	۰	۰	٠	٠	•	٠	٠	0	0	٠	0	۰	۰	٠	٠	•	0	٠	0	0	٠	0	٠	٠
٠	•	•	•	0	0	0	0	٠	۰	0	٠	۰	۰	0	0	۰	0	0	0	۰	۰		Â	~		- -																٥	۰
•	•	•	•	0	0	0	0	۰	۰	0	۰	۰	۰	0	0	۰	0	0	0	0	0	1			7					ר '	T		Π		. /				/(N ®		٥	۰
٥	•	•	•	0	0	0	0	•	•		•	٠	۰	•	•	•	0			•	۰			V	J			V	Ľ	L		U	K	V	V	U		(١,)		•	•
٠	•	٠	•	•	•	•	•	٠	٠	•	٠	٠	٠	0	•	٠	•		0	۰	٠					I																٠	٠
٥	•	•	•	•	•	•	•	•	•	0	•	•	•	۰	•	•	•	0	0	•	٠	٠	•	•	•	•	0	•	•		•	•	٠	•	•	•	•	•	•	•		۰	•
•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•
			*								•	•	•						•	•		•	•	•	•	•		•	•								•						

DISTRIBUTOR

ComputerWorks

Deutschland & Österreich

ComputerWorks GmbH Schwarzwaldstraße 67 79539 Lörrach www.computerworks.de

Schweiz

ComputerWorks AG Florenz-Straße 1e 4142 Münchenstein www.computerworks.ch

HERSTELLER



Vectorworks ist eine eingetragene Marke von Vectorworks Inc.



INHALTSVERZEICHNIS

EINFÜHRUNG INS PROJEKT SHARING	5
PROJEKT SHARING VERSTEHEN	6
ÜBERSICHT ÜBER PROJEKT SHARING	8
EINSATZZEITPUNKT VON PROJEKT SHARING	9
WICHTIGE PUNKTE BEIM START MIT PROJEKT SHARING	10
BETRIEBSSYSTEM • Verbindungsprotokolle	10 10
PROGRAMMVERSION	11
SERVER/NETZWERK · Benötigte Zugriffsrechte für Netzwerke	11 11
PROJEKT SHARING VERWENDEN	12
PROJEKTDATEIEN UND ARBEITSDATEIEN ANLEGEN	12
 IN EINER ARBEITSDATEI ZEICHNEN Bestimmte Objekte und Ebenen auschecken Zubehör anlegen und bearbeiten Referenzieren Ansichtsbereiche und Listen erzeugen In Ansichtsbereichen arbeiten Änderungen senden Ausgecheckte Objekte und Ebenen freigeben Arbeitsdateien aktualisieren 	15 17 21 23 24 26 26 26 28 30
ARCHIVIEREN	31
AUFGABEN DES PROJEKT-ADMINISTRATORS	32
ARBEITEN IN DER CLOUD	33
FREIGABE VON OBJEKTEN UND EBENEN DURCH DEN ADMINISTRATOR	34
PROJEKT SHARING TROUBLESHOOTING	34
GESPERRTE PROJEKTDATEI	35
ÄNDERUNGEN KÖNNEN NICHT AN DIE PROJEKTDATEI GESENDET WERDEN	1 36
AUF BACKUP-DATEIEN ZUGREIFEN UND INHALTE IN NEUE ARBEITSDATEIEN KOPIEREN	37
PERFORMANCETIPPS	37
ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN	38
	/ 1
CHECKLISTE FUR ERFULGREICHES PRUJERT SHARING	4
HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN	42





EINFÜHRUNG INS PROJEKT SHARING

Mit Projekt Sharing lassen sich Projektdateien erzeugen, die über ein Netzwerk von allen Mitarbeitern gemeinsam bearbeitet werden können. Auf diese Weise können mehrere Teammitglieder gleichzeitig an unterschiedlichen Teilen des Modells arbeiten (BILD 1).

In dieser Multi-User-Umgebung können alle Team-Mitglieder zusammenarbeiten und ihr Wissen und ihre Erfahrung beim Design und der Dokumentation des Projekts teilen. Das gesamte Team kann auf diese Weise das Projekt ganzheitlich betrachten. Noch wichtiger: Eine Multi-User-Umgebung heißt, eine einzige Informationsquelle kann für die Automatisierung und Qualitätskontrolle beim Zeichnen und Datenaustausch verwendet werden – einer der größten Vorteile von BIM.



BILD 1 Projekt Sharing in Vectorworks

Die Verwaltung erfolgt beim Projekt Sharing über ein solides System, das auf Berechtigungen beruht und Zugriff und Rechte der Mitarbeiter kontrolliert. Die Team-Mitglieder erhalten entweder Zugang zu Ebenen (Konstruktions- und Layoutebenen) oder zu einem bestimmten Objekt bzw. Gruppen von Objekten. Sie können diese Ebenen oder Objekte "auschecken", um an ihnen zu arbeiten, und wieder freigeben. Vectorworks kommuniziert den Status der Änderungen, die von Projekt-Mitgliedern vorgenommen werden, so dass das gesamte Projektteam immer auf dem Laufenden bleibt.

PROJEKT SHARING VERSTEHEN

PROJEKT SHARING – Die Multi-User-Umgebung in Vectorworks. Mit Projekt Sharing lassen sich Projektdateien erzeugen, die über ein Netzwerk von allen Mitarbeitern gemeinsam bearbeitet werden können. Auf diese Weise können mehrere Teammitglieder gleichzeitig an unterschiedlichen Teilen des Modells arbeiten.

PROJEKTDATEI – Eine einzelne Datei, die als zentrale Stelle für die gemeinsame Arbeit an einem Projekt dient. Alle Team-Mitglieder haben über ihre Arbeitsdateien Zugriff auf die Projektdatei. Eine Projektdatei hat die Dateiendung **.vwxp**. Wird eine Projektdatei geöffnet, wird eine Arbeitsdatei erzeugt. Auf diese Weise wird immer über eine Arbeitsdatei auf die Projektdatei zugegriffen. Die Projektdatei sollte entweder auf einem Server oder in einem Cloud-Ordner gesichert sein, auf den alle Team-Mitglieder Zugriff haben.

ARBEITSDATEI – Eine lokale Kopie einer Projektdatei spezifisch für den Nutzer, der sie erzeugt hat. Die Arbeitsdatei wird dazu verwendet, die Projektdatei zu bearbeiten. Das Modellieren und Zeichnen erfolgt in einer Arbeitsdatei und wird dann an die Projektdatei gesendet. Eine Arbeitsdatei hat die Dateiendung **.vwxw**. Ist eine Arbeitsdatei geöffnet, wird in der Titelzeile der Datei "**ARBEITSDA-TEI**" angezeigt, um darauf hinzuweisen, dass Sie sich gerade in einer Arbeitsdatei befinden (BILD 2). Die Arbeitsdatei sollte auf dem Festplatte Ihres lokalen Rechners gesichert werden.



Titelzeile einer Arbeitsdatei

AUSCHECKEN – Konstruktions- und Layoutebenen, Bereiche oder einzelne Objekte für exklusives Bearbeiten reservieren. Sobald jemand z. B. eine Ebene auscheckt, wird diese Person Besitzer dieser Ebene und sie steht anderen Team-Mitgliedern nicht zur Verfügung, bis sie freigegeben wird.

ÄNDERUNGEN SENDEN – Änderungen, die in einer Arbeitsdatei vorgenommen wurden, zurück in die Projektdatei sichern.

FREIGEBEN – Die Reservierung bzw. den exklusiven Zugriff auf Ebenen und Objekte aufgeben, die Sie ausgecheckt haben. Dadurch werden diese Objekte für andere verfügbar.

ÄNDERUNGEN EMPFANGEN – Eine Aktualisierung aller Teile Ihrer Arbeitsdatei, die nicht auf dem neuesten Stand sind. Durch eine Aktualisierung werden keine Änderungen in Ihrer Arbeitsdatei an die Projektdatei gesendet und es werden auch keine Änderungen gelöscht, die Sie noch nicht gesendet haben.

LETZTE VERSION VON PROJEKTDATEI LADEN – Macht alle Änderungen in der aktiven Arbeitsdatei rückgängig und lädt eine exakte Kopie der momentanen Fassung der Projektdatei. Sie sollten dies nur dann tun, wenn alle Änderungen an Ihrer Arbeitsdatei verworfen und nicht an die Projektdatei gesendet werden sollen.

MASTEREBENE – Eine bestimmte **spezielle** Ebene, die sich während der Dauer eines Projekts nur gelegentlich ändert höhere Berechtigungen für Änderungen benötigt. Eine Masterebene kann z. B. eine Konstruktionsebene sein, die das Tragwerksraster des Projekts enthält. Ein Projekt kann mehrere Masterebenen enthalten.

OFFLINE-MODUS – Wenn eine Arbeitsdatei nicht mit der Projektdatei verbunden ist, aber den exklusiven Zugriff auf die ausgecheckten Ebenen behält. Der Offline-Modus erlaubt es Ihnen, ohne Zugang zum Server, auf dem die Projektdatei gespeichert ist, weiterzuarbeiten. Die Ebenen müssen ausgecheckt sein, bevor der Offline-Modus verwendet wird, damit Sie den exklusiven Zugriff auf sie behalten. Sobald die Arbeitsdatei wieder mit dem Server und der Projektdatei verbunden ist, werden alle Änderungen, die im Offline-Modus vergenommen wurden, an die Projektdatei gesendet.

BERECHTIGUNG – Eine der speziellen Funktionen von Projekt Sharing in Vectorworks ist die Möglichkeit, jedem Mitglied des Projektteams eine Berechtigung zuzuweisen. Die Berechtigungen reichen von **Administrator** bis zu **Nur Lesen** und erlauben es das Zubehör und die Bearbeitung der Projektdatei besser zu kontrollieren und zu verwalten.

ERZWUNGENE FREIGABE – Wenn ein Administrator Objekte oder Ebenen freigibt, die von einem anderen Nutzer ausgecheckt sind.

NICHT GESENDETE ÄNDERUNGEN – Änderungen an einer Arbeitsdatei, die noch nicht an die Projektdatei gesendet wurden

ÜBERSICHT ÜBER PROJEKT SHARING

Jedes bestehende oder neue Vectorworks-Dokument kann als Projektdatei geteilt werden, indem es einfach mit dem Befehl **Projekt Sharing** im Menü **Datei** als Projektdatei definiert wird (BILD 3). Sobald ein Vectorworks-Dokument als Projektdatei markiert wurde, wird bei jedem Öffnen der Datei tatsächlich eine **Kopie** der Projektdatei geöffnet. Diese Kopie-Dateien heißen Arbeitsdateien.

Dies bedeutet, dass die Projektdatei nie geöffnet wird. Folglich werden alle Änderungen und Anpassungen über die Arbeitsdatei vorgenommen.

Wurde eine Arbeitsdatei erzeugt, können Sie Objekte nach Bedarf auschecken oder auch oder eine ganze Ebene inklusive aller Objekte, die sich auf ihr befinden. Andere Team-Mitglieder können andere Ebenen oder Objekte auschecken und diese in ihrer eigenen Arbeitsdatei bearbeiten. Dies erfolgt simultan zu Ihrer Arbeit an Ihrer eigenen Arbeitsdatei.

Jede Arbeitsdatei enthält die gesamte Geometrie und sämtliche Daten aus der Projektdatei, aber die Nutzer können in ihren Arbeitsdateien nur Änderungen an den Objekten und Ebenen vornehmen, die sie ausgecheckt haben. Außerdem sind Art und Umfang der Änderungen, die Sie vornehmen können, abhängig von ihrer Berechtigung.

Haben Sie einen Punkt erreicht, an dem Sie Ihre Änderungen zurück in die Projektdatei integrieren wollen, können Sie dies mit Hilfe des Befehls **Sichern und Änderungen senden** im Menü **Datei** tun (BILD 4). Geänderte Objekte und Ebenen werden im Wesentlichen in die Projektdatei eingefügt und andere Daten wie Zubehör werden in die Projektdatei integriert. Sobald Sie **Sichern und Ände-rungen senden** durchgeführt haben, können andere Ihre Änderungen anzeigen, indem sie in ihren eigenen Arbeitsdateien aktualisieren.

🗯 Vectorworks	Datei Bearbeiten Ansicht Ändern	3D-M
 Vectorworks Konstruktion Konstruktion 	Neu Öffnen Letzte öffnen	ЖN ЖО ►
	Schließen Sichern unter Kopie sichern unter Als Vorgabe sichern Letzte Version Batch Konvertierung	₩W ₩S ଫ₩S
Werkzeuggruppen	Dokument einrichten Dokument Einstellungen Projekt Sharing	•
Wand, gerade	Objekte auschecken Objekte freigeben Sichern und Anderungen senden Schließen und freigeben Änderungen empfangen Letzte Version von Projektdatei laden	
Wandahaahi	Darstellung ausgecheckte Objekte	



BILD 3 Befehl Projekt Sharing im Menü Datei BILD 4

Befehl Schließen und freigeben im Menü Datei

8

Haben Sie **Sichern und Änderungen senden** durchgeführt, können Sie Ihre Arbeitsdatei weiter bearbeiten, da Sie weiterhin exklusiven Zugang zu Ihren ausgecheckten Ebenen haben. Sind Sie mit Ihren Änderungen fertig, können Sie **Schließen und freigeben** wählen. Daraufhin werden Ihre ausgecheckten Ebenen wieder frei für andere Mitarbeiter (BILD 5).





BILD 5

Schließen und und Änderungen senden im Menü Datei

EINSATZZEITPUNKT VON PROJEKT SHARING

Da Projekt Sharing die grundlegenden Aspekte von Vectorworks nicht ändert, kann es zu jedem Zeitpunkt eines Projekts, das mehrere Nutzer erfordert, mit jedem Vectorworks-Dokument durchgeführt werden. Projektdateien können auch problemlos wieder in normale Vectorworks-Dokumente umgewandelt werden, wenn dies nötig sein sollte (wenn ein Projekt z. B. archiviert wird).

Es gibt keine minimale oder maximale erforderliche Größe für ein Projekt oder Projektteam. Darüber hinaus kann beim Projekt Sharing die Größe des Teams beliebig erhöht oder verkleinert werden.

Da Projekt Sharing jederzeit durchgeführt werden kann, gibt es keine Regeln oder Anforderungen für die Umwandlung eines Vectorworks-Dokument in eine Projektdatei. Bei der Entscheidung, ob eine Projektdatei benötigt wird, sollten Sie überlegen, ob mehr als eine Person Zugriff auf die Informationen in der Datei braucht und diese bearbeiten soll. Abhängig davon, wie ein Projekt beginnt und sich entwickelt, variiert der Zeitpunkt, an dem die Projektdatei erzeugt wird. Wenn z. B. ein Projekt in der Konzeptphase mit einer Person beginnt, ist eine Projektdatei wahrscheinlich noch nicht nötig. Wenn nach dem Abschluss des schematischen Entwurfs ein Team von drei Mitarbeitern gebildet wird, kann das Vectorworks-Dokument aus dieser Phase in eine Projektdatei umgewandelt werden, damit mehrere Mitarbeiter darauf Zugriff haben und den Entwuf weiterentwickeln können.

WICHTIGE PUNKTE BEIM START MIT PROJEKT SHARING

BETRIEBSSYSTEM

Alle Mitarbeiter, die an einer Projekt Sharing Datei mitarbeiten, sollten mit dem gleichen Betriebsystem, also zum Beispiel Windows 10, arbeiten. Die verschiedenen Betriebssysteme verwenden teilweise unterschiedliche Netzwerkprotokolle, was zu Problemen beim Senden und Empfangen von Änderungen führen kann.

VERBINDUNGSPROTOKOLLE

Hin und wieder kommt es vor, dass Anwender bei der Arbeit mit Projekt Sharing Fehlermeldungen erhalten, welche auf Verbindungsprobleme zwischen dem Server und den Clients hindeuten. In vielen Fällen kann dies mit dem gewählten Protokoll zusammenhängen, mit dem die Daten zwischen Server und Client übertragen werden. Im Folgenden finden Sie einige Hintergrundinformationen zum Thema Verbindungsprotokolle sowie eine Empfehlung zur Arbeit mit Projekt Sharing:

SMB ist ein von Microsoft entwickeltes Protokoll für den Dateiaustausch. Die meisten Versionen von Mac OSX vor Version 10.7 haben eine Open-Source-Version von SMB namens "Samba" für den Datenaustausch mit Windows-Clients verwendet. Als sich die Lizenzbedingungen für Samba änderten, entschied Apple eine eigene SMB-Implementierung zu entwickeln. Diese wird von Apple laufend verbessert und optimiert. SMB wird nach unseres Wissens in Zukunft auf Apple den alten AFP-Standard ersetzen.

Viele Verbindungsprobleme auf Macintosh können aus einem Mix von SMB-Protokollen auf den verschiedenen Clients resultieren. So könnte ein Rechner mit SMB3 (Standard ab Mac OS 10.10) Verbindungsprobleme bekommen, wenn er mit Rechnern interagiert, die keine volle Unterstützung für SMB3 haben.

Für Projekt Sharing mit Vectorworks 2018 empfehlen wir:

- · Verwenden Sie die gleiche SMB-Version für alle Clients (z. B. SMB3).
- · Für Mac-Anwender:
 - · Verwenden Sie die neueste OS X-Version.
 - · Wählen Sie beim Anlegen der Projektdatei SMB oder AFP.
 - · Lassen Sie auf dem Server nur ein Netzwerkprotokoll zu.

WICHTIGE PUNKTE BEIM START MIT PROJEKT SHARING

PROGRAMMVERSION

Alle Mitarbeiter, die an einer Projekt Sharing Datei mitarbeiten, sollten mit der gleichen Programmversion, also zum Beispiel Vectorworks 2018 SP2 arbeiten.

Mit welcher Programmversion Sie arbeiten können Sie sehen, wenn Sie in Vectorworks Vectorworks works \rightarrow Über Vectorworks wählen.

SERVER/NETZWERK

Arbeiten Sie an einem gemeinsamen Projekt über Ihr Netzwerk, hängt die Leistung von Projekt Sharing unter anderem von der Bandbreite des verwendeten Netzwerks ab. Ist diese ungenügend, sind Operationen, bei denen große Mengen von Daten über das Netzwerk weitergegeben werden, langsam.

Wir empfehlen mindestens eine Fast-Ethernet-Netzwerkverbindung (100 Mbit/s). Für große Projekte sind Gigabit-Ethernet-Netzwerke (1Gbit/s) sehr empfehlenswert, damit Projekt Sharing schnell und flüssig läuft. Langsamere Netzwerke können immer noch zufriedenstellend arbeiten, wenn Sie so wenig wie möglich Operationen vornehmen, die große Datenmengen über das Netzwerk weitergeben, wie z. B. Änderungen an der Projektdatei oder die Aktualisierung einer lokalen Arbeitsdatei.

BENÖTIGTE ZUGRIFFSRECHTE FÜR NETZWERKE

Volle Zugriffsrechte (Lesen, Schreiben, Umbenennen, Löschen, Anlegen etc.)

Vectorworks verwendet eine Methode zum "sicheren Speichern" von Dateien, bei der die vorherige Version der Datei bis zum letztmöglichen Moment erhalten bleibt. So wird vermieden, dass die Datei beim Sichern z. B. aufgrund von Hardware- oder Netzwerkfehlern beschädigt wird. Damit dies in einer Netzwerk-Umgebung funktioniert, müssen die Zugriffsrechte korrekt vergeben werden, so dass die nötigen Dateioperationen durchgeführt werden können. Insbesondere die folgenden zwei Bedingungen müssen erfüllt sein:

- Der Anwender muss die Berechtigung zum Löschen von Dateien im Zielordner besitzen. Das ist normalerweise der Fall, wenn ein Anwender Schreibrechte für den Ordner hat. Manche Netzwerk-Server haben aber eine sehr fein gestufte Zugriffskonfiguration, z. B. mit Zugriffskontrolllisten (ACLs), und müssen eventuell speziell für das Löschen von untergeordneten Objekten konfiguriert werden. Ausführliche Informationen dazu finden Sie unter <u>https://support.apple.com/de-de/HT201416</u>.
- Dateien, die im Zielordner erzeugt wurden, müssen die Zugriffsrechte des Ordners erben. Bei Servern, die Zugriffskontrolllisten (ACLs) verwenden, müssen Sie eventuell sicherstellen, dass der Zielordner die Berechtigung hat, an Dateien zu vererben. (Beachten Sie, dass auf OSX-Servern die ACLs explizit eingeschaltet werden müssen. Siehe dazu auch <u>https://support.apple.</u> <u>com/de-de/HT203574</u>).

PROJEKT SHARING VERWENDEN

PROJEKTDATEIEN UND ARBEITSDATEIEN ANLEGEN

WIE BEREITS ERWÄHNT, KANN JEDES VECTORWORKS-DOKUMENT IN EINE PROJEKTDATEI UMGEWAN-DELT UND VON MEHREREN NUTZERN IM PROJEKT SHARING GETEILT WERDEN. EINE PROJEKTDATEI WIRD FOLGENDERMASSEN EINGERICHTET:

- 1. Öffnen Sie eine bestehende Vectorworks-Datei oder erzeugen Sie ein neues Dokument.
- 2. Wählen Sie **Datei** → **Projekt Sharing**. Das Dialogfenster "Einstellungen Projekt Sharing" öffnet sich.

Haben Sie eine neue Datei erzeugt, werden Sie dazu aufgefordert, die Datei zu sichern, bevor Sie mit dem Einrichten der Projektdatei fortfahren. Sichern Sie die Datei auf einem Server/Netzwerk oder in einem Cloud-Ordner, auf den alle Team-Mitglieder Zugriff haben.

Haben Sie eine bestehende Vectorworks-Datei-geöffnet, die sich nicht auf Ihrem Server oder in der Cloud befindet, sichern Sie diese zuerst an dem Ort, zu dem alle Zugang haben, und beginnen Sie dann mit der Erzeugung der Projektdatei.

IN DER CLOUD GESICHERTE DATEIEN: Beginnen Sie am besten mit einer normalen Vectorworks-Datei in einem Projektordner, der sich bereits in Ihrem Cloud-Ordner befindet.

 Im ersten Bereich des Dialogfensters können Sie wählen, welche Art Netzwerkprotokoll für den Zugang zum Server verwendet werden soll (BILD 6). Befindet sie sich auf einem Server, ist diese Einstellung wichtig. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel Verbindungsprotokolle.

Wählen Sie unter **Dokument freigeben**, ob nach dem Einrichten der Projektdatei automatisch eine Arbeitsdatei geöffnet werden soll. Wir empfehlen diese Option einzuschalten.

Sie können jederzeit mit dem Einrichten der Projektdatei aufhören, indem Sie unten im Dialogfenster auf **Fertigstellen** klicken. Alle weiteren Schritte werden dann übersprungen und es wird direkt eine Arbeitsdatei geöffnet (BILD 6).

	Einstellungen Projekt Sharing	?	BILD 6
→ Dokument freigeben Nutzer verwalten Masterebenen Backup	Durch die Freigabe wird das Dokument in eine Projektdatei konvertiert. Das Dokument wird als .vwxp-Datei gesichert und automatisch am Ende des Einstellungsprozesses geschlossen. Sobald eine Datei als Projektdatei freigegeben wurde, erfolgen alle Änderungen am Projekt über Arbeitsdateien, die eine Kopie der Master-Projektdatei sind. Im Anschluss eine Arbeitsdatei öffnen Netzwerkprotokoli		Projekt Sharing einrichten
	Projektdatei nur über SMB freigeben Projektdatei nur über AFP freigeben Projektdatei über SMB und AFP freigeben (nicht empfohlen)		
Drücken Sie die F1-Taste oder klicken a	uf das ? oben rechts im Dialogfenster, um die Vectorworks-Hilfe aufzurufen.		
	<zurück weiter=""> Abbrechen Fe</zurück>	rtigstellen	

4. Klicken Sie auf Weiter. Im nächsten Reiter "Nutzer verwalten" können Sie Team-Mitglieder zum Projekt hinzufügen, Berechtigungen zuweisen und eine Nutzerfarbe zuordnen (BILD 7). Diese Farbe wird allen Objekten zugewiesen, die der betreffende Nutzer ausgecheckt hat. Die anderen Mitglieder können dadurch den momentanen Status von Objekten erkennen. Aus diesem Grund sollten die Farben kontrastreich sein.

Sie können Listen mit Nutzern und ihren Berechtigungen aus anderen Projektdateien importieren, wo bereits ein Projektteam definiert wurde.

Neue Nutzer werden automatisch zum Projekt hinzugefügt, wenn diese die Projektdatei öffnen.

5. Im unteren Teil des Reiters können Sie wählen, welche Berechtigung neuen Nutzern standardmäßig zugewiesen wird. Dies ist die Berechtigung, die ein Nutzer erhält, der die Projektdatei doppelklickt und eine Arbeitsdatei öffnet. Dadurch wird dieser Mitarbeiter zur Teammitglieder-Liste hinzugefügt..

 ✓ Dokument freigebe → Nutzer verwalten Masterebenen 	n Sie wurden d Sie können je Dialogfenster Nutzer, die ni	Sie wurden dem Projekt als Administrator hinzugefügt. Sie können jetzt weitere Nutzer hinzufügen oder später im Projekt Sharing Dialogfenster. Nutzer, die nicht in der Liste stehen, haben die Standard-Berechtigung.										
Backup	Nutzer pmueller hrichter uweber fhofmann hjæger mhinz Neu Standard-Be	Vollständiger Name Peter Müller Hans Richter Ursula Weber Frank Hofmann Hans Jäger Melanie Hinz Bearbeiten Lösci rechtigung für neue Nutz	Berechtigungen Administrator Projekt Projekt Ebenen und Zubehör Ebenen-unbeschränkt Nur Lesen hen Importieren ter: Projekt	Farbo								
			< Zurück Weiter	> Abbrechen	Fertigstell							

Nutzer verwalten

6. Klicken Sie auf **Weiter**. Im Reiter "Masterebenen" können Sie eine Masterebene definieren. **Nur Nutzer mit** Administrator- oder Projektberechtigung können Masterebenen bearbeiten.

Eine Masterebene kann sich entweder auf einer Konstruktions- oder eine Layoutebenen befinden. Um eine Ebene als Masterebene zu definieren, klicken Sie einfach in die Spalte mit dem Stern rechts neben der gewünschten Ebene. Neben der Ebene wird ein gelber Stern angezeigt (BILD 8).

 ✓ Nutzer verwalten → Masterebenen 	Eine Masterebene i Informationen enth "Projekt-" Berechti	In Basterebene ist eine besondere Ebene, die sich nur selten ändert oder kritische Informationen enthält. Diese Ebenen können nur von Nutzer mit "Administrator-" oder "Projekt." Bezehtinung bezheitet werden								
Backup	Ebenenname Golande Bodenplatte Kollergeschoss Decke KG EG Erdgeschoss Decke EG DG Dachgeschoss Dach Artika	Typ						I		
8										

- 7. Klicken Sie auf Weiter, um zum letzten Schritt zu wechseln. Hier wird die Vorgehensweise für die Sicherheitskopien der Projektdatei definiert. (Dabei handelt es sich nicht um das Backup Ihrer Arbeitsdatei, sondern nur der Projektdatei. Wie bei normalen Vectorworks-Dateien wird am von Ihnen gewählten Speicherort eine Sicherheitskopie der Datei erzeugt. Allerdings hängt die Vorgehensweise davon ab, wie häufig Änderungen aus Arbeitsdateien gesendet werden.) Wir empfehlen, jeweils nach 5-10 Änderungen eine Backup-Kopie der Projektdatei zu erzeugen. Zusätzlich ist es ratsam die Backup-Dateien auf dem gleichen Server wie die Projektdatei zu sichern.
- 8. Klicken Sie auf **Fertigstellen**, um die Projektdatei zu erzeugen.
- Eine neue Arbeitsdatei wird automatisch geöffnet, wenn Sie die entsprechende Option im ersten Schritt aktiviert haben. Sie können in Ihrer neuen Arbeitsdatei navigieren und mit dem Zeichnen beginnen wie in jeder normalen Vectorworks-Datei.

Weil Sie die Projektdatei erzeugt haben, erhalten Sie automatisch die Berechtigung **Administrator**. Dies bedeutet, dass Sie Masterebenen auschecken können und die Einstellungen für die definierten Nutzer über Ihre eigene Arbeitsdatei ändern können.

 Auch wenn Ihre Arbeitsdatei jetzt erzeugt wurde und einen Datei-Namen hat (der Name der Projektdatei mit angehängtem Nutzernamen), wurde diese noch nicht gesichert. Sichern Sie Ihre Arbeitsdatei auf Ihrem lokalen Rechner.

IN DER CLOUD GESICHERTE PROJEKTDATEIEN: Sie sollten Ihre Arbeitsdatei auf Ihrem lokalen Rechner sichern. Das gilt auch für Backups Ihrer Arbeitsdatei.

IN EINER ARBEITSDATEI ZEICHNEN

Wie bereits erwähnt, unterscheidet sich das Verhalten einer Arbeitsdatei nicht sonderlich von einer normalen Vectorworks-Datei. Das Zeichnen, Modellieren, Bearbeiten oder Erzeugen von Objekten erfolgt auf die gleiche Weise. Es gibt ein paar kleinere Änderungen in der Benutzeroberfläche und einige Einstellungen und Funktionen, die Sie beachten sollten.

Oben rechts in Ihrer Arbeitsdatei sehen Sie eine neue Schnelleinstellungen namens **Darstellung** ausgecheckte Objekte (BILD 9A). Damit können Sie steuern, wie ausgecheckte oder verfügbare Objekte in Ihrer Arbeitsdatei angezeigt werden. Sie finden die Einstellungen auch unter **Datei** Đ Darstellung ausgecheckte Objekte. Es gibt die folgenden drei Einstellungen (BILD 9B):

- **Ausgecheckte Objekte nicht hervorheben** zeigt keine besondere Darstellung ausgecheckter oder verfügbarer Objekte an
- Ausgecheckte Objekte des aktiven Nutzers hervorheben hebt nur Objekte farblich hervor, die von Ihnen in Ihrer Arbeitsdatei ausgecheckt wurden.
- Ausgecheckte Objekte aller Nutzer hervorheben zeigt Objekte, die von allen Nutzern ausgecheckt wurden, mit den jeweiligen Nutzerfarben an.



BILD 9A Schnelleinstellung Darstellung ausgecheckte Objekte



Einstellungen Darstellung ausgecheckte Objekte

Standardmäßig ist **Ausgecheckte Objekte aller Nutzer hervorheben** gewählt. Von anderen ausgecheckte Objekte werden in den jeweiligen Nutzerfarben angezeigt (BILD 10). Außerdem erscheinen Hinweise mit dem Namen des momentanen Besitzers des Objekts (BILD 11A). Objekte, die verfügbar sind, werden normal, ohne farbliche Hervorhebung, angezeigt und im Hinweis steht **Verfügbar zum Auschecken** (BILD 11B). Objekte, die in Ihrer Arbeitsdatei von Ihnen ausgecheckt wurden, werden als "Von mir ausgecheckt (Nutzername)" gekennzeichnet (BILD 11C).

Sie können in Ihrer Arbeitsdatei einfach mit dem Zeichnen anfangen. Sie werden sehen, dass alle neue Objekte, die Sie erzeugen, standardmäßig Ihre Nutzerfarbe annehmen und als von Ihnen ausgecheckt gekennzeichnet werden. Wenn jemand eine bestimmte Ebene ausgecheckt hat, können Sie auf dieser Ebene nicht zeichnen und erhalten stattdessen eine Warnung, dass die Ebene nicht verfügbar ist (BILD 12).



BILD 10 Ausgecheckte Objekte in Nutzerfarben





BILD 11A Objekthinweise für Besitzer eines Objekts BILD 11B Objekthinweise für ein verfügbares Objekt BILD 11C Objekthinweise für Objekte, die von Ihnen ausgecheckt wurden



BILD 12 Meldung bei nicht verfügbaren Objekten



BESTIMMTE OBJEKTE UND EBENEN AUSCHECKEN

Um bestehende Daten oder Objekte zu bearbeiten, müssen Sie das betreffende Objekt oder die gesamte Ebene auschecken. Wenn Sie eine ganze Ebene auschecken, werden damit alle Objekte, die sich auf ihr befinden, ausgecheckt und andere Nutzer können diese nicht bearbeiten. Sie können gleichzeitig eine Ebene und einzelne Objekte auf anderen Ebenen auschecken (d.h. beide Arten von Auschecken vermischen).

BESTIMMTE OBJEKTE AUSCHECKEN:

- 1. Aktivieren Sie die verfügbaren Objekte.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die aktivierten Objekte und wählen Sie Auschecken im Kontextmenü (BILD 13).

ODER

Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Objekte auschecken**.

ODER

Fangen Sie einfach an das Objekt zu bearbeiten. Sie werden mit einer Meldung (BILD 14) dazu aufgefordert, das verfügbare Objekt und alle dazugehörigen Objekte auszuchecken.



000		Vectorworks		?
V	Möchten Sie fo zu können? Folgende Objek fortfahren zu kö	lgende Objekte te müssen ausg	auschecken, um fortfahren echeckt werden, um	
	Typ Bemaßung Bemaßung Wand, gerade	Ebenenname Erdgeschoss Erdgeschoss Erdgeschoss		
🗌 Künftig (Dbjekte auf diese	en Ebenen ausch	ecken ohne zu fragen. Nein Ja	

BILD 14

Meldung, dass die verfügbaren Objekte ausgecheckt werden müssen

BILD 13 Kontextmenü mit Befehl **Auschecken**

Sie haben auch die Möglichkeit, Objekte nach bestimmten Kriterien auszuchecken – ähnlich wie beim Befehl **Ähnliche Objekte aktivieren**.

OBJEKTE NACH KRITERIEN AUSCHECKEN

- 1. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Objekte auschecken**.
- 2. Das Dialogfenster "Objekte auschecken" öffnet sich. Sie können hier die Auswahlkriterien für die Objekte festlegen, die Sie auschecken wollen (**BILD 15**).
- 3. Wählen Sie die gewünschten Auswahlkriterien. Die Anzahl der gefundenen Objekte wird angezeigt.
- Klicken Sie auf Mehr Optionen, wenn Sie weitere Auswahlkriterien definieren wollen. Klicken Sie auf Weniger Optionen, um das zuletzt hinzugefügte Auswahlkriterium wieder zu entfernen.
- 5. Geben Sie an, ob auch Objekte in Gruppen oder Ansichtsbereich-Ergänzungen mit aufgenommen werden sollen.
- 6. Klicken Sie auf Auschecken.

Sie können auch Kriteriensets anlegen. Damit lassen sich Objekte für vordefinierte aufgaben schneller auschecken (BILD 16). Kriteriensets, die von einem Nutzer definiert werden, stehen nur diesem Nutzer zur Verfügung, andere Nutzer im Team haben keinen Zugriff darauf.

	Objekte a	uschecken	• BILD 15
ets: <pre></pre> Aktuelle Einstellung	gen> ᅌ S	Sichern Verwalten	Auswahlkritieren für das Auschecken Objekten
Auswahlkriterien			
Objekttyp	ᅌ ist	ᅌ 🛛 Wand, gerade	
Klasse	ᅌ ist	02_Wände innen	
Ebene	ist	CErdgeschoss	
Durchsuche auch	🗹 Gruppen 🛛 🔽 Ans	sichtsbereich-Ergänzungen	
Gefundene Objekte: 13			
Mehr Optionen Wenige	r Optionen		
		Abbrachan	checken
		Abbrechen	checken
	Objekte a	uschecken	? RILD 14
ete di Alduelle Finadellun	Objekte a	uschecken	 BILD 16 Kriteriensets f ür bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht</aktuelle>	Objekte a gen>	uschecken iichern Verwalten	? BILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodenbeläge</aktuelle>	Objekte a gen> S	uschecken Sichern) Verwalten)	? BILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodenbeläge Trennwände Zweiter</aktuelle>	Objekte a gen> Stock	uschecken Sichern) Verwalten)	 PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodonbelage Trennwände Zweiter Durchsuche auch</aktuelle>	Objekte a gen> S Stock Gruppen Ans	iuschecken Sichern) Verwalten C Raum sichtsbereich-Ergänzungen	PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodenbeläge Trennwände Zweiter Durchsuche auch Gefundene Objekte: 11</aktuelle>	Objekte a gen> Stock Gruppen Ans	iuschecken Sichern) Verwalten C Raum sichtsbereich-Ergänzungen	PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Leadenbeläge Trennwände Zweiter Durchsuche auch Gefundene Objekte: 11</aktuelle>	Objekte a gen> Stock	iuschecken Sichern Verwalten C Raum sichtsbereich-Ergänzungen	PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodenbeläge Trennwände Zweiter Durchsuche auch Gefundene Objekte: 11 Mehr Optionen Wenige</aktuelle>	Objekte a gen> Stock Gruppen Ans er Optionen	uschecken Sichern) Verwalten C Raum sichtsbereich-Ergänzungen	PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Bodenbeläge Trennwände Zweiter Durchsuche auch Gefundene Objekte: 11 Vehr Optionen Wenige</aktuelle>	Objekte a gen> Stock Gruppen Ans r Optionen	Nuschecken Nichern) Verwalten Raum Sichtsbereich-Ergänzungen	Provides
ets ✓ <aktuelle einstellung<br="">Ansicht Au Bodenbeläge Trennwände Zweiter Durchsuche auch Gefundene Objekte: 11 Mehr Optionen Wenige</aktuelle>	Objekte a gen>	uschecken ilchern Verwalten Raum sichtsbereich-Ergänzungen Abbrechen Auss	PILD 16 Kriteriensets für bestimmte Aufgaben

BESTIMMTE EBENEN AUSCHECKEN

 Wählen Sie Datei → Projekt Sharing. Im Reiter "Ebenen" des Dialogfensters "Projekt Sharing" sehen Sie den Status aller Ebenen im Projekt (BILD 17). Dazu gehört wer welche Ebenen zu welchem Zeitpunkt und mit welchem Kommentar ausgecheckt hat. Sie können auch sehen, welche Ebenen als Masterebenen gekennzeichnet wurden. Ebenen, die Sie gerade ausgecheckt haben, werden blau angezeigt. Ebenen, die von anderen ausgecheckt wurden, werden grau angezeigt.

		Ebenen Verlauf	Nutzer Backup	Einstellungen		
Ebenenname	T 🔶 Besitzer	Auscheckdatum	Änderungsdatum	Kommentar	Arbeitsdatei-ID	
Attika	8					
Dach	6					
Dachgeschoss	8					
Decke EG DG	6					
Erdgeschoss	christadiemel	8.11.17 13:10:52			a3c2c71d	
Decke KG EG	6					
Kellergeschoss						

Ebenen Projekt Sharing

- Aktivieren Sie die Ebenen, die Sie auschecken wollen und klicken Sie auf Auschecken. Das Dialogfenster "Auschecken" öffnet sich. Geben Sie einen Kommentar ein, der die anderen Team-Mitglieder darüber informiert, warum Sie die betreffenden Ebenen ausgecheckt haben.
- Klicken Sie auf OK und kehren Sie zum Dialogfenster "Projekt Sharing" zurück. Sie sehen jetzt die von Ihnen ausgecheckten Ebenen mit blauem Text und Ihrem Namen daneben. ODER Klicken Sie in der Navigationspalette mit der rechten Maustaste auf die gewünschte verfügbare Ebene (BILD 18). ODER Klicken Sie im Dialogfenster "Organisation" (Menü Extras) mit der rechten Maustaste auf die gewünschte verfügbare Ebene (BILD 19).

Sie können über das Kontextmenü (Klicken mit der rechten Maustaste) in der Navigationspalette oder im Dialogfenster "Organisation"



mehrere Ebenen auswählen.



BILD 18

Ebenen in der Navigationspalette über das Kontextmenü auschecken BILD 19 Ebenen im Dialogfenster "Organisation" über das Kontextmenü auschecken

In Ihrer Navigationspalette wird eine von Ihnen ausgecheckte Ebene blau angezeigt, während Ebenen, die von anderen Team-Mitgliedern ausgecheckt wurden, grau angezeigt werden (BILD 20). Sie können alle Objekte und Ebenen in Ihrer Arbeitsdatei sehen, auch solche, die Ihnen nicht zur Verfügung stehen. Sie können wie in einer normalen Vectorworks-Datei die Sichtbarkeit dieser Objekte und Ebenen steuern und können auch nicht verfügbare Informationen an andere Orte oder Ebenen kopieren.



Navigationspalette zeigt Verfügbarkeit von Ebenen

Beim Zeichnen in Ihrer Arbeitsdatei werden Sie möglicherweise Objekte oder eine Ebene auschecken wollen, auf die Sie gerade keinen Zugriff haben. Statt vorauszuplanen oder Objekte und Ebenen im Voraus auszuchecken, wenn diese verfügbar sind, können Sie diese auch **spontan**, ohne Unterbrechung auschecken.

- 1. Fangen Sie einfach an auf der benötigten Ebene zu zeichnen oder bestehende Objekte zu bearbeiten.
- 2. Ein Dialogfenster öffnet sich, in dem die verfügbaren Ebenen und Objekte aufgelistet werden, die benötigt werden, damit Sie weitermachen können (BILD 21).
- 3. Klicken Sie auf Ja, um die benötigten Objekte oder Ebenen auszuchecken.

Schalten Sie **Künftig Objekte auf diesen Ebenen auschecken ohne zu fragen** ein, stellen Sie sicher, dass bei zukünftige Änderungen an Objekten auf einer dieser Ebenen automatisch ausgecheckt wird, ohne dass die Meldung erscheint (so lange die Objekte verfügbar sind).

4. Beenden Sie das Bearbeiten bzw. das Zeichnen.

Sobald Sie Ihre Objekte und Ebenen ausgecheckt haben, sind diese für andere Team-Mitglieder nicht mehr verfügbar. Sie müssen in Ihrer Arbeitsdatei keine Änderungen sichern und senden, damit das Ausschecken in der Projektdatei reflektiert wird. Dies geschieht **zeitgleich**.

Damit Sie entscheiden können, ob Sie eine Ebene oder Objekte auschecken sollen, müssen Sie den Unterschied in der Vorgehensweise verstehen. Eine ganze Ebene sollte vor allem dann ausgecheckt werden, wenn andere davon abgehalten werden sollen, irgendwelche verwandten Objekte

000		Vectorworks		?
V	Möchten Sie fo zu können? Folgende Objek fortfahren zu kö	lgende Objekte a ste müssen ausge innen:	auschecken, um fortfahren echeckt werden, um	
	Тур	Ebenenname		
	Bemaßung	Erdgeschoss		
	Bemaßung Wand gerade	Erdgeschoss		
Künftig C	bjekte auf diese	en Ebenen ausch	ecken ohne zu fragen.	
			Nein Ja	

Meldung, dass die verfügbaren Objekte ausgecheckt werden müssen

auf dieser Ebene auszuchecken. Dies ist empfehlenswert, wenn Sie große, umfassende Änderungen vornehmen, von denen auch andere Objekte betroffen sein können.

Checken Sie eine ganze Ebene aus, ändern aber nur ein Objekt auf dieser Ebene und senden dann die Änderungen an die Projektdatei, werden nur die Daten dieses einen Objekts übertragen, nicht die der gesamten Ebene. Ob Sie also die ganze Ebene oder nur ein bestimmtes Objekt auschecken hat keine Auswirkung auf die Zeit, die benötigt wird, um die Änderungen an die Projektdatei zu senden.



ZUBEHÖR ANLEGEN UND BEARBEITEN

Für das Anlegen und Bearbeiten von Zubehör und anderen globalen Daten benötigen Sie mindestens die Berechtigung **Ebenen und Zubehör**. Zubehör wird in der Projekt-Sharing-Umgebung genauso angelegt oder bearbeitet wie in einer normalen Vectorworks-Datei.

Wie schon vorher erwähnt, werden zwei Team-Mitglieder mit der benötigten Berechtigung, die dasselbe Zubehör bearbeiten wollen, mit einer Meldung auf diesen Konflikt aufmerksam gemacht.

Wird ein Zubehör von einem Nutzer bearbeitet und an die Projektdatei gesendet und ein anderer Nutzer hat dasselbe Zubehör in seiner Arbeitsdatei bearbeitet, erhalten sie eine Meldung, entweder wenn sie ihre Änderungen an die Projektdatei senden oder wenn sie ihre Arbeitsdatei aktualisieren. In diesem Fall erscheint eine Meldung.

Es gibt zwei Arten von Konflikten, die auftreten können. Das erste ist ein Zubehörkonflikt. Dies ist der Fall, wenn es in der Projektdatei bereits ein Zubehör mit demselben Namen gibt. Dazu gehören Namenskonflikte mit bestehenden Klassen, Ebenen oder Geschossen. Ein Dialogfenster erscheint, in dem Sie das Zubehör, das Sie senden wollen, entweder umbenennen oder verwerfen können (BILD 22).

Konflikt Element	?
Schraffur namens "Gips" in Ihrer Arbeitsdatei hat den gleichen Namen wie Klassendefinition in der Projektdatei. Was möchten Sie tun?	
O Umbenennen von Schraffur in:	
Gips	
Schraffur nicht übernehmen	
Drücken Sie die F1-Taste oder klicken auf das ? oben rechts im Dialogfenster, um die Vectorworks- Hilfe aufzurufen.	
Abbrechen OK	

BILD 22	
Meldung, wenn ein Zubehör e	inen Namen verwendet,
der bereits in der Datei existie	ert

Die zweite Art Konflikt kann auftreten, wenn jemand vor Ihnen eine Änderung am gleichen bestehenden Zubehör an die Projektdatei gesendet hat. In diesem Fall haben Sie drei Möglichkeiten (BILD 23).

Die erste Möglichkeit ist, die Änderung, die vor Ihrer gesendet wurde, zu überschreiben. Die zweite Möglichkeit ist das Zubehör umzubennen, das Sie geändert haben, damit beide Versionen in der Projektdatei bleiben. Und die dritte Möglichkeit ist, die bereits gesendeten Änderungen des anderen Nutzers zu akzeptieren und Ihre Änderungen zu verwerfen.



BILD 23 Meldung, wenn zwei Nutzer versuchen, dasselbe Zubehör zu bearbeiten

Haben Sie die Berechtigung **Ebenen und Zubehör** oder höher, können Sie Zubehör anlegen, bearbeiten oder löschen, ohne Ebenen auszuchecken. Wird z. B. ein Symbol auf einer bestimmten Ebene platziert, kann ein Nutzer mit der passenden Berechtigung sowohl die Daten als auch die Geometrie dieses Symbols bearbeiten, ohne die Ebene auszuchecken, auf der es liegt. Ist das Symbol bearbeitet und die Änderungen an die Projektdatei gesendet, werden alle anderen Arbeitsdateien mit dem Icon **Änderungen empfangen** dazu aufgefordert, die Datei zu aktualisieren (BILD 24).



BILD 24 Icon **Änderungen empfangen**

Es gibt Zubehör, das sich anders verhält. Dazu gehören Wand-, Boden/Decken- und Dachstile. Muss ein bestehender Wandstil, der im Modell verwendet wird, bearbeitet werden, wird dafür keine passende Berechtigung benötigt. Sie müssen dazu aber eine Wand mit diesem Wandstil auschecken. Dies bedeutet, wenn eine Wand mit diesem Wandstil von einem anderen Nutzer ausgecheckt ist, kann der Wandstil nicht bearbeitet werden.

Wurden Objekte oder Zubehör bearbeitet, angelegt oder gelöscht, ohne dass Ebenen ausgecheckt wurden, erscheint beim Sichern und Schließen Ihrer Arbeitsdatei eine Meldung, dass Ihre Arbeitsdatei noch nicht gesendete Änderungen enthält (BILD 25).

	lhre Änderungen wurden in der Arbeitsdatei gesichert, jedoch nicht in der Projektdatei.
	Wählen Sie den Befehl "Sichern und Änderungen senden", um die aktuelle Arbeitsdatei zu sichern.
Diesen	Dialog nicht mehr anzeigen.
	ОК

BILD 25 Meldung, die darauf hinweist, dass die Arbeitsdatei nicht gesendete Änderungen enthält

REFERENZIEREN

Beim Projekt Sharing werden Referenzen zu verschiedene Dateitypen und Referenzen zu Zubehör ähnlich erzeugt, wie in normalen Vectorworks-Dateien. Ein paar Regeln müssen beachtet werden, wie z. B. dass bestimmte Berechtigungen benötigt werden, um verschiedene Arten von Referenzen in Ihrer Arbeitsdatei zu erzeugen.

Die referenzierte Datei muss an einem Ort platziert werden, zu dem sowohl die Projektdatei als auch alle Team-Mitglieder des Projekts Zugang haben. Das heisst, sie muss sich auf dem gleichen Server befinden wie die Projektdatei, für den alle Team-Mitglieder die passenden Lese und Schreib-Berechtigungen haben.

Haben Sie für die Referenz einen relativen Pfad statt eines absoluten Pfads gewählt, ist dieser Pfad relativ zur Projektdatei. Die Referenz sollte sich also an der gleichen Stelle auf dem Server befinden oder in m gleichen Cloud-Projektordner wie die Projektdatei.

Projektdateien können in andere Projektdateien und in normale Vectorworks-Dateien referenziert werden. Haben Sie z. B. eine reguläre Vectorworks-Datei für ein Geländemodell und eine Projektdatei für Ihr Gebäudemodell, können Sie die Projektdatei mit dem Gebäude in die normale Vectorworks-Datei mit dem Gelände referenzieren.

Arbeitsdateien können nicht referenziert werden. Sie müssen zur Projektdatei navigieren und diese referenzieren. Der Grund dafür ist, dass Arbeitsdateien als "temporäre" Dateien angesehen werden.

Normale Vectorworks-Dateien können in Projektdateien referenziert werden. In unserem Beispiel kann die normale Vectorworks-Datei mit dem Geländemodell in Ihre Projektdatei referenziert werden. Da die Projektdatei selbst nicht geöffnet wird, wird die Referenz erzeugt, indem Sie das Geländemodell in Ihre Arbeitsdatei referenzieren (vorausgesetzt, Sie haben die entsprechende Berechtigung, siehe unten) und dann die Änderungen in der Arbeitsdatei an die Projektdatei senden.

Die für das Referenzieren benötigten Berechtigungen sind Folgende:

- Ebenen-Beschränkt oder höher wird benötigt, um Referenzen zu PDFs, Bilddateien und DXF/ DWG-Dateien zu erzeugen, zu bearbeiten und zu löschen.
- **Projekt** wird benötigt, um Referenzen zu Vectorworks-Dateien zu erzeugen, zu bearbeiten und zu löschen (sowohl normale Dateien als auch Projektdateien).

Referenzieren Sie mit der Methode "Konstruktionsebene", benötigenSie möglicherweise die Projekt-Berechtigung oder höher, um die Referenz zu aktualisieren. Dies liegt daran, dass beim Aktualisieren neue Klassen importiert werden und nur Nutzer mit diesen Berechtigungen neue Klassen erzeugen können.

Denken Sie daran, dass das Aktualisieren einer Referenz in einer Arbeitsdatei als eine Änderung an der Arbeitsdatei erkannt und an die Projektdatei gesendet wird. Das bedeutet auch, dass das Aktualisieren der Referenz Teil einer Aktualisierung der Arbeitsdatei ist. Haben Sie mehrere Referenzen, sollten Sie nur diejenigen Referenzen aktualisieren, die gerade in der Arbeitsdatei benötigt werden. Auf diese Weise wird weniger Zeit für das Senden von Änderungen und Aktualisieren aufgewendet.

ANSICHTSBEREICHE UND LISTEN ERZEUGEN

Beim Projekt Sharing werden werden Ansichtsbereiche, Schnitte und Details genauso mit den verschiedenen **Ansichtsbereich**-Befehlen erzeugt wie in normalen Vectorworks-Dateien.

Wird der Befehl **Schnitt anlegen** dazu verwendet einen Schnitt zu erzeugen, wird die Klasse Schnitt automatisch erzeugt (wenn sie nicht bereits in der Datei existiert). Jeder mit einer höheren Berechtigung als **Nur Lesen** kann einen Schnitt-Ansichtsbereich und somit auch diese Klasse erzeugen. Allerdings kann die Klasse nur von einem Projektmitglied mit der Berechtigung **Projekt** oder höher bearbeitet oder gelöscht werden.

Hat ein Projekt-Mitarbeiter die Berechtigung **Ebenen-Beschränkt**, kann er nur Ansichtsbereiche auf Layoutebenen erzeugen, die bereits in der Datei existieren. Muss eine neue Layoutebene angelegt werden, muss dies durch ein Team-Mitglied mit der Berechtigung **Ebenen-Unbeschränkt** oder höher erfolgen.

Wollen Sie Ansichtsbereiche auf andere Ebenen verschieben, Ergänzungen bearbeiten oder die Begrenzung eines Ansichtsbereichs ändern, muss der betreffende Ansichtsbereich ausgecheckt werden.

Tabellen gehören zum Zubehör, benötigen aber nicht die Berechtigung **Ebenen und Zubehör**. Das heißt, dass Team-Mitglieder mit der Berechtiung **Ebenen-Beschränkt** Tabellen anlegen, bearbeiten und löschen können. Sie können auch Tabellen auf bestehende Layoutebenen platzieren.

Da Tabellen in Vectorworks bidirektional sind (d.h. eine Änderung in der Tabelle ändert die Geometrie bzw. Daten des aufgelisteten Objekts), ist es notwendig für Änderungen in einer Tabelle, die ein Objekt betreffen, dieses Objekt auszuchecken. Wenn z. B. für eine bestimmte Anzahl von Türen in der Tabelle die Brandschutzklassifizierung geändert werden muss, können die Türen nur über die Tabelle geändert werden, wenn die Türen und die Wände, in denen sie sich befinden, ausgecheckt sind. Wir empfehlen, wie bei allen Aspekten des Projekts, ein Protokoll für die Kommunikation von Änderungen und Aktualisierungen an Tabellen einzurichten.

Beachten Sie, dass ein Ansichtsbereich nicht ausgecheckt werden muss, damit er aktualisiert wird. Das gleiche gilt für die Aktualisierung von Tabellen. Außerdem kann jedes Projektteam-Mitglied unabhängig von seiner Berechtigung in seiner Arbeitsdatei Ansichtsbereiche und Tabellen aktualisieren. Das heißt, dass auch ein Nutzer mit der Berechtiung **Nur Lesen** alle Ansichtsbereiche und Tabellen aktualisieren kann, um aktuelle Informationen anzuzeigen und Zeichnungen zu publizieren oder auszudrucken.



Beim Öffnen einer Arbeitsdatei ist es möglich, dass Tabellen, die auf Layoutebenen platziert sind, nur die Kopfzeile anzeigen. Um die Tabelle komplett anzuzeigen, muss sie aktualisiert werden. Klicken Sie dazu mit der rechten Maustaste auf die Tabelle und wählen Sie im Kontextmenü **Tabelle aktualisieren** (siehe **BILD 26**).

Wohnflächen: Länge Fläch Flächenart Raumbezeichni Ebene wählen Länge Fläch Klasse wählen Ähnliches Objekt anlegen In Intelligentes Objekt umwandeln Aktivierung erzwingen Aufeinanderliegende Objekte aktivieren Aktivierung erzwingen Image Fläch Auschecken Freigeben Image Skalieren Verbinden ① %J Teilen ① %J 2D Ausrichten ① %J ① %J ① 3D Verschieben ① %J ① %J ① Botieren und Spiegeln Image Flächen Zusammenfügen %K Schnittfläche löschen ① %J ① %J ①	Bauvornaben:	Villa Martinha	l			
Flächenart Raumbezeichnt Ebene wählen Längel Fläch Klasse wählen Ähnliches Objekt anlegen In Intelligentes Objekt anlegen Aktivierung erzwingen Aktivierung erzwingen Aktivieren Aktivieren Anordnen Auschecken Freigeben Kalieren Skalieren Skalieren OB Verbinden OB OB ZD Ausrichten CB Teilen Durscheben CB CB Rotieren und Spiegeln Bearbeiten CB Flächen zusammenfügen CB Flächen Zusammenfügen Schnittfläche löschen CB CB	Wohnflächen:					
Ähnliches Objekt anlegen In Intelligentes Objekt umwandeln Aktivierung erzwingen Aufeinanderliegende Objekte aktivieren Aktivieren Anordnen Auschecken Freigeben Skalieren Verbinden O & #T 2D Ausrichten Verschieben X# 3D Verschieben X#M 3D Verschieben X#M 3D Verschieben X#M Bearbeiten Flächen zusammenfügen Flächen Zusammenfügen KK Schnittfläche löschen O ##	Flächenart	Raumbezeichnu	Ebene wählen Klasse wählen	1	Länge	Fläch
Aktivierung erzwingen Aufeinanderliegende Objekte aktivieren Aktivieren Anordnen Auschecken Freigeben Skalieren Verbinden Orst ZD Ausrichten Verschieben Orst Stalieren Verschieben Optimizieren und Anordnen Optizieren und Spiegeln Bearbeiten Flächen zusammenfügen Schnittfläche löschen Orst,			Ähnliches Objekt anlegen In Intelligentes Objekt umwandel	n		
Auschecken Freigeben Skalieren Verbinden ① Ausrichten 2D Ausrichten Verschieben 3D Ausrichten Verschieben X#M 3D Verschieben X#M 3D Verschieben X#M Bearbeiten Flächen zusammenfügen KK Schnittfläche löschen 0 4%,			Aktivierung erzwingen Aufeinanderliegende Objekte akti Aktivieren Anordnen	vieren		
Skalieren ◆第J Verbinden ◆第T Teilen ◆第T 2D Ausrichten ◆第+ 3D Ausrichten て第+ Verschieben 電器M 3D Verschieben で第 Duplizieren und Anordnen ◆第D Bearbeiten ● Flächen zusammenfügen ● Schnittfläche löschen ◆第, Schnittfläche anlegen ●			Auschecken Freigeben			
Verbinden ☆≋J Teilen ☆೫T 2D Ausrichten ☆೫+ 3D Ausrichten ℃೫+ Verschieben ℃೫M 3D Verschieben ℃೫M 3D Verschieben ℃೫M Duplizieren und Anordnen ☆೫D Bearbeiten ► Flächen zusammenfügen ೫K Schnittfläche löschen ☆೫,			Skalieren			
Teilen 会親干 2D Ausrichten 令親干 3D Ausrichten て第十 Verschieben て第州 3D Verschieben て第州 Duplizieren und Anordnen 全親D Rotieren und Spiegeln ▶ Bearbeiten 第K Schnittfläche löschen 全親, Schnittfläche anlegen 全親,			Verbinden	企業J		
2D Ausrichten 3D Ausrichten 3D Ausrichten 次第本 Verschieben 7 第M Duplizieren und Anordnen 分親D Rotieren und Spiegeln Bearbeiten Flächen zusammenfügen Schnittfläche löschen Schnittfläche anlegen			Teilen	<mark>ዕ</mark> ዤፐ		
3D Ausrichten Verschieben 3D Verschieben 2 2 8 M Duplizieren und Anordnen C 第M Duplizieren und Spiegeln Bearbeiten Flächen zusammenfügen 第K Schnittfläche löschen 合肥, Schnittfläche anlegen			2D Ausrichten	企業 +		
Verschieben 3D Verschieben Duplizieren und Anordnen Rotieren und Spiegeln Bearbeiten Flächen zusammenfügen 第K Schnittfläche löschen 全器, Schnittfläche anlegen			3D Ausrichten	\ ∑ #+		
3D Verschieben Duplizieren und Anordnen Rotieren und Spiegeln Bearbeiten Flächen zusammenfügen 能K Schnittfläche löschen 公認, Schnittfläche anlegen			Verschieben	жм		
Duplizieren und Anordnen			3D Verschieben	₩.Σ		
Rotieren und Spiegeln ト Bearbeiten Flächen zusammenfügen 第K Schnittfläche löschen 合親, Schnittfläche anlegen			Duplizieren und Anordnen	仓器D		
Flächen zusammenfügen 第K Schnittfläche löschen 企発, Schnittfläche anlegen			Rotieren und Spiegeln Bearbeiten	•		
Schnittfläche löschen			Flächen zusammenfügen	жĸ		
			Schnittfläche löschen Schnittfläche anlegen	☆೫,		
			Tabelle in Zubehör-Manager aktiv	vieren		

BILD 26 Tabelle aktualisieren

IN ANSICHTSBEREICHEN ARBEITEN

Wenn Sie an einem Ansichtsbereich arbeiten, sollten Sie beachten, dass das Bearbeiten von Ergänzungen oder der Ansichtsbereichsbegrenzung die Objekte nicht auscheckt. Das heißt, dass zwei Nutzer in den Ergänzungen eines Ansichtsbereichs Elemente hinzufügen können. Die hinzugefügte Elemente, wie z. B. Bemaßungen, Bemerkungen o.ä. werden ausgecheckt bzw. **gehören** Ihnen.

Ansichtsbereiche können als **Container** angesehen werden. Alle Team-Mitglieder können innerhalb dieses Containers arbeiten und die Elemente im Container lassen sich einzeln auschecken. Auf diese Weise können mehrere Aufgaben gleichzeitig erledigt werden, ohne dass andere Team-Mitglieder blockiert werden. Muss die Arbeit an einem Ansichtsbereich auf ein Team-Mitglied beschränkt werden, kann dieses Team-Mitglied den Ansichtsbereich auschecken.

Wie Ansichtsbereiche verhalten sich auch Gruppen als **Container**. Jedes Team-Mitglied kann innerhalb der Gruppe einzelne Objekte bearbeiten oder neue hinzufügen. Diese individuellen Objekte werden für den Nutzer ausgecheckt, der sie erzeugt oder bearbeitet hat. Wie bei Ansichtsbereichen können Sie diese umgehen, indem Sie die Gruppe selbst auschecken und so exklusiven Zugriff auf die Objekte in der Gruppe erhalten.

ÄNDERUNGEN SENDEN

Wenn Sie Änderungen an Ihrer Arbeitsdatei vorgenommen haben, müssen Sie diese Änderungen zurück an die Projektdatei senden. Dazu müssen Sie auch Ihre Arbeitsdatei an ihrem lokalen Speicherort sichern. Aus diesem Grund wird mit dem entsprechenden Befehl gesichert und die Änderungen werden gesendet.

ÄNDERUNGEN AN IHRER ARBEITSDATEI SENDEN

1. Wählen Sie Datei → Sichern und Änderungen senden.

Haben Sie mehrere Ebenen, die Änderungen enthalten, werden alle Änderungen gesendet. Sie können nicht nur einzelne Änderungen auf bestimmten Ebenen senden.

Haben Sie Änderungen an Ihrer Arbeitsdatei vorgenommen, wollen aber diese aber noch nicht an die Projektdatei senden, können Sie Ihre Arbeitsdatei mit dem Standard-Sichernbefehl lokal sichern. Nach dem Sichern Ihrer Arbeitsdatei werden Sie beim Schließen der Datei mit einer Meldung darauf aufmerksam gemacht, dass Ihre Änderungen noch nicht an die Projektdatei gesendet wurden (BILD 25). Dieses Dialogfenster ist eine gute Erinnerung, ob Sie Ihre Änderungen bereits gesendet haben oder nicht. Wir empfehlen dringend, die Meldung nicht mit der Option **Diesen Dialog nicht mehr anzeigen** zu verwerfen.

Wenn mehr als ein Team-Mitglied gleichzeitig versucht Änderungen an seiner Arbeitsdatei an die Projektdatei zu senden, dauert das Übertragen der Änderungen länger. Aus diesem Grund empfehlen wir ein Protokoll für das Team einzuführen, das definiert, wann Änderungen an die Projektdatei gesendet werden. Die Kommunikation im Team ist unerlässlich.

Das Projekt-Sharing-Protokoll Ihres Teams sollte eine Regel beinhalten, dass alle Team-Mitglieder jeden Abend, bevor sie das Büro verlassen, ihre **Änderungen sichern und senden** sowie alle Objekte und Ebenen **schließen und freigeben**. Um sicherzustellen, dass Objekte und Ebenen nach dem Senden von Änderungen freigegeben werden, enthält das Dialogfenster "Änderungen senden" die Option Ausgecheckte Ebenen und Objekte automatisch freigeben (Bild 27). Diese Option ist automatisch eingeschaltet.

Ein Team-Mitarbeiter sollte nur dann am Ende des Tages seine ausgecheckten Objekte und Ebenen nicht freigeben, wenn er beabsichtigt im Offline-Modus weiterzuarbeiten.

Gibt es Änderungen, die noch nicht an die Projektdatei gesendet werden sollten und die Objekte und Ebenen sollen weiterhin ausgecheckt bleiben, muss dies dem Team kommuniziert werden, vor allem dem Projekt-Administrator.

	Anderungen senden	•
Kommentar:		
Änderungen Plankopf		
Ausgecheckte Ebene	en und Objekte automatisch freigeben	
Mehr anzeigen >>		
Drücken Sie die F1-Taste oder i aufzurufen.	klicken auf das ? oben rechts im Dialogfenster, um die Vector	works-Hilfe
	Abbrechen	ОК

BILD 27 Dialogfenster "Änderungen senden"

AUSGECHECKTE OBJEKTE UND EBENEN FREIGEBEN

Wenn ein Team-Mitarbeiter ein Objekt oder eine Ebene ausgecheckt, können andere Team-Mitglieder nicht darauf zugreifen. Sie muss **freigegeben** werden, bevor andere daran arbeiten können. Da Arbeitsdateien keine Änderungen speichern kann, die nicht an die Projektdatei gesendet wurden, ohne dass das Objekt bzw. die Ebene ausgecheckt ist, können diese nur freigegeben werden, nachdem die Änderungen an die Projektdatei übertragen wurden.

OBJEKTE UND EBENEN FREIGEBEN:

- 1. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Schließen und freigeben**.
- 2. Die Arbeitsdatei wird geschlossen und alle ausgecheckten Elemente werden freigegeben.

OBJEKTE FREIGEBEN:

 Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Objekt oder auf die aktivierten Objekte und wählen Sie Freigeben (BILD 13).

ODER

Aktivieren Sie die gewünschten Objekte und wählen Sie **Datei** \rightarrow **Objekte freigeben**.

ODER

Sie können auch Objekte nach Kriterien freigeben (siehe Kapitel "Bestimmte Objekte und Ebenen auschecken.

Wurde die Änderungen in der Arbeitsdatei nicht gesendet, werden Sie dazu aufgefordert, entweder die Änderungen an die Projektdatei zu übertragen oder diese zu verwerfen, bevor die Ebenen freigegeben werden (siehe BILD 28).

	Möchten Sie alle letzte Version de	e Ihre Anderungen senden oder verwerfen und die er Projektdatei laden?
	Um bearbeitete Ob Änderungen an die	jekte oder Ebenen freigeben zu können, müssen alle Projektdatei gesendet werden.
(Abbrechen	Letzte Version laden Änderungen senden

Sie können auch einzelne Ebenen freigeben, so lange die Ebene keine nicht gesendeten Änderungen enthält oder das Objekt nicht bearbeitet wurde.

BESTIMMTE EBENEN FREIGEBEN:

- 1. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Projekt Sharing**.
- Aktivieren Sie im Reiter "Ebenen" des Dialogfensters "Projekt Sharing" die Ebenen, die Sie freigeben wollen. (Sie können mehrere Ebenen gleichzeitig aktivieren.)
- 3. Klicken Sie auf Freigeben (BILD 29).

			Ebenen Verlauf	Nutzer	Backup	Einstellungen		
Ebenenname	T 🔶	Besitzer	Auscheckdatum	Änderu	ngsdatum	Kommentar	🔶 Arbeitsdatei-ID	
Attika	8							
Dach	8							
Dachgeschoss	8							
Decke EG DG	۲	christadiemel	13.11.17 8:55:1	6			a3c2c71d	
Erdgeschoss	8	christadiemel	8.11.17 13:10:5	2			a3c2c71d	
Decke KG EG	8	christadiemel	13.11.17 8:55:2	1			a3c2c71d	
Kellergeschoss	8							
Bodenplatte	8						☆	
Gelände	8						☆	
Modell Ebene für Google	8							
Modell Ebene	8							
Detail_Grundriss	8							
Detail_Ansichten+Schni	8							
Auschecken Fre	geben	Komment	ar bearbeiten					
			ialogfenster, um die Vectory	worke Hilfe aufzur	rufen.			
ten Sie die F1-Taste oder klicke	in auf das	? oben rechts im D	alogionator, uni dio restari	forka-fille autzur				

BILD 29 Ebenen freigeben

Sobald Sie ein Objekt oder eine Ebene freigeben, sind diese für andere Team-Mitglieder verfügbar. Sie müssen Ihre Änderungen nicht an die Projektdatei senden, damit die Ebenen dort freigegeben werden.

Der Projekt-Administrator kann auch Objekte und Ebenen von anderen Nutzern freigeben. Dies sollte allerdings nur im Extremfall getan werden. Weitere Informationen dazu finden Sie im Kapitel **Aufgaben des Projekt-Sharing-Administrators**.

ARBEITSDATEIEN AKTUALISIEREN

Während Sie arbeiten, müssen Sie Ihre Arbeitsdatei aktualisieren, damit Sie die neuesten Änderungen sehen, die andere Projekt-Mitarbeiter an die Projektdatei gesendet haben. Sie sehen, dass Ihre Arbeitsdatei aktualisiert werden muss, wenn ein gelbes Ausrufezeichen auf dem Knopf **Änderungen empfangen** oben links in der Darstellungszeile angezeigt wird (BILD 24). Sie können auch sehen, welche spezifischen Ebenen aktualisiert werden müssen, wenn Sie das Dialogfenster "Projekt Sharing" öffnen und auf den Reiter "Ebenen" klicken. Ebenen mit Änderungen zeigen das gleiche Ausrufezeichen in der Liste.

SIE KÖNNEN IHRE ARBEITSDATEI AUF ZWEI VERSCHIEDENEN WEGEN AKTUALISIEREN.

- 1. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Projekt Sharing**.
- 2. Klicken Sie auf Änderungen empfangen.

Oder klicken Sie einfach auf den Knopf **Änderungen empfangen** links oben in der Darstellungszeile (BILD 24).

Beim Aktualisieren einer Arbeitsdatei wird die gesamte Datei aktualisiert. Sie können nicht nur einzelne Ebenen aktualisieren.

ARCHIVIEREN

Wenn Sie Ihr Projekt archivieren, empfehlen wir, dieses nicht als Projektdatei zu archivieren. Die Archivdatei sollte von allen bestehenden Arbeitsdateien gelöst werden. Das heißt, dass die Projektdatei beim Archivieren eines Projekts in eine normale Vectorworks-Datei umgewandelt werden sollte.

EINE PROJEKTDATEI WIRD FOLGENDERMASSEN IN EINE NORMALE VECTORWOKRS-DATEI UMGEWAN-DELT:

- 1. Öffnen Sie Ihre Arbeitsdatei und stellen Sie sicher, dass diese aktualisiert ist und die aktuellesten Informationen bzw. die Informationen, die für die Archivdatei benötigt werden, enthält.
- 2. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Kopie sichern unter**.
- 3. Navigieren Sie zum gewünschten Ordner, in dem Ihre Archivdatei gesichert werden soll.
- 4. Geben Sie der Archivdatei den gewünschten Namen.
- 5. Stellen Sie sicher, dass Sie den Dateityp in Vectorworks-Dateien (.vwx) ändern.
- 6. Klicken Sie auf Sichern.

Damit stellen Sie sicher, dass die bestehende Arbeitsdatei und nicht die Archivdatei ihre Verbindung mit der Projektdatei beibehält. Achten Sie darauf, dass Sie auch andere Informationen wie referenzierte Dateien und Backup-Dateien archivieren.

AUFGABEN DES PROJEKT-ADMINISTRATORS

Wir empfehlen, dass jede Projektdatei zwei Team-Mitglieder mit der Berechtigung **Administrator** hat. Dadurch stellen Sie sicher, dass die administrativen Aufgaben erledigt werden können, unabhängig von der Verfügbarkeit einzelner Team-Mitglieder.

Zusätzlich zu den Projekt- und Dokumenteinstellungen, die Administrator-Berechtigung benötigen, gibt es zwei Hauptaufgaben, die eine aktivere Rolle des Administrators verlangen. Dazu gehören die Archivierung der Projektdateien (siehe vorhergehendes Kapitel) und die Verwaltung der Projektmitarbeiter. Es kann nötig sein Projektmitarbeiter zu einem Projekt hinzuzufügen oder deren Berechtigungen zu ändern.

Wir raten davon ab, alle Projektmitglieder mit Administratorenrechten auszustatten.

UM DIE BERECHTIGUNG EINES NUTZERS ZU ÄNDERN, MUSS DER PROJEKT-ADMINISTRATOR FOLGEN-DES TUN:

- 1. Stellen Sie sicher, dass die Arbeitsdatei des Nutzers geschlossen ist und alle Änderungen an die Projektdatei gesendet wurden.
- 2. Der Administratror öffnet seine eigene Arbeitsdatei.
- 3. Wählen Sie **Datei** → **Projekt Sharing**.
- 4. Klicken Sie auf den Reiter "Nutzer".
- Aktivieren Sie den Namen des Nutzers, dessen Berechtigung geändert werden soll, und klicken Sie auf Bearbeiten.
- Wählen Sie im Einblendmenü die gewünschte Berechtigung (BILD 30).
- 7. Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfenster "Nutzer bearbeiten" zu verlassen.
- Klicken Sie auf **OK**, um das Dialogfenster "Projekt Sharing" zu verlassen.

Sie müssen diese Änderung in der Arbeitsdatei nicht an die Projektdatei senden, damit die Änderung der Berechtigung wirksam wird.



Nutzerberechtigung bearbeiten

Enthält die Arbeitsdatei eines Nutzers nicht gesendete Änderungen und seine Berechtigung wurde geändert, kann er keine Änderungen an die Projektdatei senden. Um den Verlust von Informationen zu verhindern, ist es unerlässlich, dass alle Änderungen an Berechtigungen richtig kommuniziert werden.

Im Allgemeinen sollte der Projektadministrator in der Lage sein Entscheidungen zu den Themen Daten referenzieren oder importieren, Dateistruktur und Archivierung zu fällen, die den Bürostandards entsprechen. Projekt Sharing an sich erfordert wenige Änderungen an bestehenden Standards in einem Büro und kann sehr einfach bei allen neuen Projekten durchgeführt werden.

Weitere Information zu Projekt Sharing finden Sie in der <u>Vectorworks Hilfe</u>, die online verfügbar ist. Ausführliche Informationen zu Berechtigungen und den Informationen und Daten, die an die Projektdatei gesendet werden, finden Sie <u>hier</u>.

ARBEITEN IN DER CLOUD

Projektdateien lassen sich mit Hilfe von Online-Programmen in der Cloud platzieren und teilen. Zu den unterstützten Cloudspeicher-Programmen gehören:

- · Dropbox
- · OneDrive
- · Google Drive
- Box

Die zu diesen Cloud-Lösungen dazugehörigen Desktop-Programme müssen installiert und dazu verwendet werden einen Ordner zu erzeugen, in dem alle geteilten Projektinformationen platziert werden sollten.

Die Projektdatei sollte in diesem Ordner platziert werden. Der Ordner muss für alle Team-Mitglieder mit vollen Lese-, Schreib- und Löschrechten zugänglich sein. Die Projektdatei selbst sollte nicht geteilt werden.

Nachdem die Projektdatei bzw. der Ordner, der sie enthält, in der Cloud platziert wurde, darf diese niemals neu hochgeladen, verschoben oder kopiert werden. Ansonsten entstehen Verbindungsprobleme zwischen der Projektdatei und der Arbeitsdatei.

PROJEKT SHARING TROUBLESHOOTING

FREIGABE VON OBJEKTEN UND EBENEN DURCH DEN ADMINISTRATOR

Hat ein Nutzer ein Objekt oder eine Ebene ausgecheckt und vergessen diese freizugeben, kann die Freigabe auch durch den Administrator erfolgen.

(

FREIGABE EINER EBENE DURCH DEN PROJEKT-ADMINISTRATOR:

- 1. Öffnen Sie Ihre eigene Arbeitsdatei.
- 2. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Projekt Sharing**.
- 3. Aktivieren Sie im Reiter "Ebenen" die Ebenen, die freigegeben werden sollen.
- 4. Klicken Sie auf Freigeben.
- Eine Meldung erscheint, dass die Ebenen von anderen ausgecheckt sind und dass die Freigabe erzwungen wird (BILD 32). Seien Sie vorsichtig und stellen Sie sicher, dass alle Team-Mitglieder von der erzwungenen Freigabe und der Möglichkeit von Datenverlust wissen.
- 6. Klicken Sie auf **Trotzdem freigeben**, um mit der Freigabe fortzufahren.

•		Y	/ectorworks			1
V	Sie versu ausgeche anderer I	ichen Objekte ode eckt sind. Möchter Nutzer freigeben o	r Ebenen freizu n Sie die ausgeo der generell de	geben, die v checkten Ob ren Berecht	on anderen Nutzern jekte und Ebenen gung ändern?	
	Mit Admir freigeben	nistratorberechtigur oder generell dere	ng können Sie au n Berechtigung ä	isgecheckte i indern.	Objekte anderer Nutze	r
	Wenn Sie und Nutze nicht gese	den Vorgang fortse er, die sie ausgeche endet haben.	etzen, werden 0 eckt haben, verlie	Objekte und eren ihre Änd	1 Ebenen freigegeben erungen, die sie noch	
	Тур	Ebenenname	Besitzer			1
	Ebene	OG1-Fertigboden	davidzehntner			
				Abbrechen	Trotzdem freigeben	

BILD 32

Erzwungene Freigabe durch den Administrator

FREIGABE VON OBJEKTEN DURCH DEN PROJEKT-ADMINISTRATOR:

- Aktivieren Sie ein Objekt, das der Nutzer ausgecheckt hat, dessen Objekte freigegeben werden müssen.
- 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Freigeben**.

ODER

 $\label{eq:Wahlen} \mbox{Sie} \ \mbox{Datei} \rightarrow \mbox{Schließen} \ \mbox{und freigeben}.$

3. Klicken Sie auf Trotzdem freigeben (BILD 33).



BILD 33 Erzwungene Freigabe von Objekten

PROJEKT SHARING TROUBLESHOOTING (FORTS.)

FREIGABE VON OBJEKTEN EINES BESTIMMTEN NUTZERS DURCH DEN PROJEKT-ADMINISTRATOR:

1. Wählen Sie **Datei** \rightarrow **Objekte freigeben**.

- 2. Unter Auswahlkriterien finden Sie drei Einblendmenüs. Wählen Sie dort:
 - a. Besitzer

b. ist

c. Den Nutzernamen des Team-Mitglieds, das die Objekte ausgecheckt hat, die freigegeben werden müssen (BILD 34).

Sets: <aktuelle einstellungen=""></aktuelle>	Objekte freigeben	erwalten	
Auswahlkriterien			
Besitzer ᅌ ist	0	✓ <aktiver nutzer=""></aktiver>	
Durchsuche auch 🗹 Gruppen Gefundene Objekte: 0	Ansichtsbereich-E	<nutzer> <kein nutzer=""> christadiemel</kein></nutzer>	
Mehr Optionen Weniger Optionen			
		Abbrechen	Freigeben
31LD 34			

Bestimmte Objekte freigeben

Erzwingen Sie die Freigabe von Objekten, geben Sie alle Objekte und Ebenen des Nutzers freigegeben. Sie können nicht die Freigabe von bestimmten Ebenen oder Objekten erzwingen. Der Administrator muss die Änderungen in seiner Arbeitsdatei nicht an die Projektdatei senden, damit die Ebenen dem Rest des Teams zur Verfügung stehen.

Hat der Nutzer, für den die Freigabe vorgenommen wurde, nicht gesendete Änderungen in seiner Arbeitsdatei, sollte er die Arbeitsdatei nicht aktualisieren, wenn er sie öffnet. Statt dessen sollte er sie als Kopie sichern und dann vorgehen wie im Kapitel **Auf Backup-Dateien zugreifen** beschrieben.

WICHTIG: Eine erzwungene Freigabe sollte nur in extremen Fällen als letzter Ausweg vorgenommen werden. Hat ein Nutzer nicht gesendete Änderungen in seiner Arbeitsdatei und die Freigabe wird durchgeführt, gehen diese Änderungen verloren und können nicht mehr an die Projektdatei geschickt werden.

GESPERRTE PROJEKTDATEI

Falls Sie beim Senden von Änderungen eine Meldung erhalten, dass die Projektdatei gesperrt ist (BILD 35), kann dies folgende Ursachen haben:

 Ein anderer Nutzer sendet gerade Änderungen. Sobald dieser Schritt abgeschlossen ist, können Ihre Änderungen übermittelt werden.



PROJEKT SHARING TROUBLESHOOTING (FORTS.)

 Die Lock-Datei (LCK-Datei), die Dateien während der Bearbeitung sperrt, wurde beim letzten Zugriff eines Team-Mitglieds nicht automatisch gelöscht.
 Um eine nicht korrekt gelöschte Lock-Datei entfernen zu können, müssen Sie die versteckten Dateien sichtbar machen. Gehen Sie dazu vor wie folgt:

Windows 10:

- 1. Wählen Sie im Explorer den Reiter "Ansicht".
- 2. Aktivieren Sie unter "Ein-/Ausblenden" die Option Ausgeblendete Elemente.

Mac OS:

Drücken Sie im Finder die Tastenkombination CMD-Umschalt-Punkt.

 Die Berechtigungen auf dem Server sind nicht optimal eingestellt. Alle Nutzer sollten auf dem übergeordneten Ordner alle Rechte besitzen. Diese müssen so eingestellt sein, dass die untergeordneten Dateien diese Berechtigungen "erben".

ÄNDERUNGEN KÖNNEN NICHT AN DIE PROJEKTDATEI GESENDET WERDEN

Stellen Sie sicher, dass nicht ein anderer Nutzer gerade Änderungen sendet oder empfängt.

ERWEITERTES "SICHERES SICHERN" VERWENDEN

Aktivieren Sie im Dialogfenster "Projekt Sharing", Reiter "Einstellungen" **Erweitertes "Sicheres** Sichern" ("Safe Save") für diese Projektdatei (langsam), wird ein andere Vorgehensweise beim Senden von Ändern an die Projektdatei verwendet, die Probleme mit Nutzerberechtigungen und NAS-Gerätekonfigurationen vermeidet. Diese Vorgehensweise ist langsamer als das normale



AKTUELLE ARBEITSDATEI ERSETZEN

- Sichern Sie eine Kopie der Arbeitsdatei und wandeln Sie diese in eine normale Vectorworks-Datei um.
- · Lassen Sie den Administrator die ausgecheckten Objekte und Ebenen freigeben.
- Löschen Sie Ihre Arbeitsdatei. (Ihre Änderungen sollten sich in der als Kopie gesicherten normalen Vectorworks-Datei befinden.)
- · Erzeugen Sie eine neue Arbeitsdatei aus der Projektdatei.
- · Checken Sie die benötigten Objekte und/oder Ebenen aus.
- Kopieren Sie die Änderungen in der normalen Vectorworks-Datei und fügen Sie diese in die neue Arbeitsdatei ein.
- Senden Sie die Änderungen an die Projektdatei.

PROJEKT SHARING TROUBLESHOOTING (FORTS.)

AUF BACKUP-DATEIEN ZUGREIFEN UND INHALTE IN NEUE ARBEITSDATEIEN KOPIEREN

Es gibt Situationen, in denen eine bestehende Arbeitsdatei verworfen und eine neue aus der Projektdatei erzeugt werden sollte. Dazu gehören:

- · Der Administrator musste Ihre Ebenen freigeben oder Ihre Berechtigungen ändern.
- Sie können keine Änderungen an die Projektdatei senden.
- · Sie müssen aus verschiedenen Gründen auf die Sicherheitskopie der Arbeitsdatei zugreifen.

In jedem dieser Fälle kann es sinnvoll sein, dass Sie auf eine Backup-Datei Ihrer Arbeitsdatei zugreifen müssen.

EINE AKTUELLE ARBEITSDATEI DURCH EINE BACKUP-DATEI ERSETZEN

- Sichern Sie eine Kopie der Arbeitsdatei und wandeln Sie diese in eine normale Vectorworks-Datei um.
- · Lassen Sie den Administrator die ausgecheckten Objekte und Ebenen freigeben.
- Löschen Sie Ihre Arbeitsdatei. (Ihre Änderungen sollten sich in der als Kopie gesicherten normalen Vectorworks-Datei befinden.)
- · Erzeugen Sie eine neue Arbeitsdatei aus der Projektdatei.
- · Checken Sie die benötigten Objekte und/oder Ebenen aus.
- Kopieren Sie die Änderungen in der normalen Vectorworks-Datei und fügen Sie diese in die neue Arbeitsdatei ein.
- · Senden Sie die Änderungen an die Projektdatei.

WICHTIG: Verbinden Sie keine Backup-Dateien von Arbeitsdateien mit der Projektdatei.

PERFORMANCETIPPS

TIPP 1:

Bei großen, fundamentalen Änderungen eines Nutzers an einer Projektdatei empfiehlt es sich, dass die anderen Nutzer zuerst ihre Änderungen senden und danach eine neue Arbeitsdatei anlegen statt die bestehende Arbeitsdatei zu aktualisieren.

TIPP 2:

Beim Wechsel der Projektphase oder bei großen Änderungen am Projekt empfiehlt es sich eine neue Projektdatei anzulegen und alle Nutzer eine neue Arbeitsdatei erzeugen zu lassen.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN

DAS DIALOGFENSTER "PROJEKT SHARING"

Das Dialogfenster "Projekt Sharing" kann in einer Arbeitsdatei jederzeit geöffnet werden. Sie erhalten hier fortlaufend aktuelle Informationen zum Projekt. Sie können den Verfügbarkeitsstatus von Ebenen überprüfen, die Berechtigungen aller Projektteam-Mitglieder, die Nutzerfarben, den Verlauf des Projekts und die Backup-Einstellungen der Projektdatei selbst. Abhängig von Ihrer Berechtigung können Sie die Informationen in den Reitern entweder ansehen oder bearbeiten.

REITER "EBENEN"

Im Reiter "Ebenen" werden alle Ebenen des Projekts angezeigt. Sie können sehen, welche Ebenen verfügbar sind, welche Ebenen von anderen ausgecheckt wurden (grauer Text) und welche Ebenen Sie in Ihrer eigenen Arbeitsdatei ausgecheckt haben (blauer Text, siehe auch BILD 29). Bei nicht verfügbaren Ebenen wird der Nutzername des Team-Mitglieds angezeigt, das exklusiven Zugang zur Ebene hat, sowie der Kommentar, der beim Auschecken eingegeben wurde. Außerdem können Sie sehen, wann die Ebene ausgecheckt wurde und wann zum letzten Mal Änderungen an die Projekt-datei gesendet wurden.

Der Projekt-Administrator kann in diesem Reiter Masterebenen definieren.

REITER "VERLAUF"

Zu verfolgen, wie Änderungen und Entwurfsoptionen zum Projekt hinzugefügt und wieder entfernt werden, kann in einer Multiuser-Umgebung schwierig werden. Im Reiter "Verlauf" des Dialogfensters "Projekt Sharing" finden Sie eine Zusammenstellung des Projektverlaufs (BILD 36).

		Projekt Shar	ing - [MFH Birmensdorf_2015.vwxp]			
		Ebenen	Verlauf Nutzer Backup			
Parajahauna	Tup	Nutzoroomo	Kommontor	Altion	Dotum/Zoit	
10 [Läpasschpitt]	Ebono	nutzerhame	Nachbearbeitung Scheitt	Ausgesbeckt	7.0.15 16:28:24	· ·
7 (Längsschnitt Esseade)	Ebene	prideller	Nachbearbeitung Schnitt	Ausgecheckt	7.9.15 16:28:24	
11 [Notes]	Ebene	hiseger	Notiten - Anmerkungen zu Aushub	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
18 [Dachgeschoss]	Ebene	fhofmann	diverse Änderungen	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
17 [Attika]	Ebene	fhofmann	Diverses	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
16 [2. Obergeschoss]	Ebene	uweber	Vergrösserung Nasszellen	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
15 [1. Obergeschoss]	Ebene	uweber	Vergrösserung Nasszellen	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
14 [Erdgeschoss]	Ebene	hrichter	Vergrösserung Nasszellen	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
13 [Untergeschoss]	Ebene	hrichter	Vergrösserung Nasszellen	Ausgecheckt	7.9.15 15:53:46	
Aushubplan	Ebene	hjaeger	Nachbearbeitung	Ausgecheckt	7.9.15 15:31:01	
Bearbeiten			Verlauf löschen	Exportieren	Suchen	Q
rundeinstellung						ОК
- /						

BILD 36

Reiter "Verlauf" des Dialogfensters "Projekt Sharing

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN (FORTS.)

Zu den Informationen, die im Projektverlauf angezeigt werden, gehören die Bezeichnung des ausgecheckten Objekts bzw. der Ebene, der Typ (wie Ebene, Klasse oder Zubehör), der Name des Nutzers, der ausgecheckt hat, ggf. der Kommentar, die Aktion (ausgecheckt, freigegeben, Änderung gesendet) sowie Datum und Zeit der Aktion. Die Informationen können nach jedem Spaltentitel sortiert werden, wie z. B. alle Änderungen an einer Ebene oder alle Änderungen, die von einem bestimmten Nutzer ausgeführt wurden. Zusätzlich können Sie mit Hilfe des Suchfelds unten rechts nach bestimmten Begriffen suchen (BILD 36).

Der gesamte Projektverlauf kann über den Knopf **Exportieren** in eine komma-getrennten Datei exportiert werden. Dieser Export erzeugt eine CSV-Datei, die sich dann in jedes Datenverarbeitungsprogramm, wie z. B. Excel oder Numbers, importieren lässt.

Der Projektadministrator kann den Verlauf löschen (Knopf Verlauf löschen).

REITER "NUTZER"

Eine Liste des gesamten Projektteams sehen Sie im Reiter "Nutzer" (BILD 37). Zu den Informationen in diesem Reiter gehören der Nutzername, die Berechtigung und die Farbe der einzelnen Team-Mitglieder.

Der Projektadministrator kann Team-Mitglieder hinzufügen und entfernen, ihre Berechtigung und den Namen bearbeiten und die Standard-Berechtigung für neue Nutzer ändern.

lutzer	Vollständiger Name	Berechtigungen	Farbe			
pmueller	Peter Müller	Administrator				
hrichter	Hans Richter	Projekt				
uweber	Ursula Weber	Projekt Ebonon und Zubehör				
hiseger	Hans Jäger	Ebenen-Unbeschränkt				
mhinz	Melanie Hinz	Nur Lesen				
Nau	Questi de la		lunations			
Neu	Bearbeiten) Lösch	hen) [Farbe ändern	Importieren			
Neu	Bearbeiten Lösch	hen Farbe ändern	Importieren			
Neu	Bearbeiten Lösch	hen) Farbe ändern rer: Projekt	Importieren	.)		
Neu tandard-Ber	Bearbeiten Lösch echtigung für neue Nutz	hen) (Farbe ändern ter: Projekt	Importieren			
Neu tandard-Ber	Bearbeiten Lösci echtigung für neue Nutz	hen) (Farbe ändern ser: Projekt	Importieren			

BILD 37 Reiter "Nutzer"

REITER "BACKUP"

Die Backup-Einstellungen für das Projekt sehen Sie im Reiter "Backup" des Dialogfensters "Projekt Sharing" (BILD 38).

Der Projektadministrator kann die Backup-Einstellungen für die Projektdatei ändern.

ZUSÄTZLICHE INFORMATIONEN (FORTS.)

DOKUMENTEINSTELLUNGEN ZURÜCKSETZEN

Die Vectorworks Dokument-Einstellungen können in einer Arbeitsdatei geändert werden, aber diese Änderungen werden nur mit der Berechtigung **Projekt** oder höher an die Projektdatei gesendet. Weitere Informationen zu den Dokumenteinstellungen finden Sie <u>hier</u>.

Links unten im Dialogfenster "Projekt Sharing" finden Sie den Knopf **Grundeinstellung** (BILD 38). Dieser setzt die momentanen Dokumenteinstellungen der Arbeitsdatei auf die der Projektdatei. Das heißt, wenn der Projekt-Administrator eine Änderung an einer Dokumenteinstellung vorgenommen hat, wird diese nach dem Zurücksetzen im Dialogfenster "Projekt Sharing" in der Arbeitsdatei angewendet.



BILD 38 Reiter "Ebenen"



CHECKLISTE FÜR ERFOLGREICHES PROJEKT SHARING

- □ Verwenden alle Mitarbeiter das gleiche Betriebssystem?
- Verwenden alle Mitarbeiter die gleiche Vectorworks-Programmversion und das gleiche Service Pack?
- □ Ist die Projektdatei auf dem Server gespeichert?
- □ Ist die Arbeitsdatei lokal gespeichert?
- □ Haben alle Mitarbeiter Lese- und Schreibrechte f
 ür die Projektdatei?
- □ Haben alle Mitarbeiter einen eigenen Benutzernamen auf dem Server?
- □ Verwenden alle Mitarbeiter das gleiche Netzwerkprotokoll?
- □ Haben alle Mitarbeiter Zugang zu den referenzierten Dateien?

HÄUFIG GESTELLTE FRAGEN

1. WANN SOLL ICH MEINE VECTORWORKS-DATEI FÜR PROJEKT SHARING EINRICHTEN?

Da Projekt Sharing die grundlegenden Aspekte von Vectorworks nicht ändert, kann es jederzeit während eines Projekts eingeführt werden, bei dem ein Vectorworks-Dokument verwendet wird, das von mehreren Mitarbeitern bearbeitet werden muss.

Es gibt keine festgelegten Regeln oder Voraussetzungen für die Umwandlung eines Vectorworks-Dokuments in eine Projektdatei. Aus diesem Grund muss nichts besonders eingerichtet werden.

2. KANN ICH WEITERHIN EBENEN- UND ZUBEHÖR REFERENZIEREN?

Ja.

Beachten Sie folgenden Regeln, wenn Sie eine Projektdatei teilen und Referenzen verwenden:

- · Projektdateien können in andere Projektdateien sowie normale Vectorworks-Dateien referenziert werden. Zubehör, das aus der Datei referenziert ist, lässt sich nicht bearbeiten.
- Normale Vectorworks-Dateien können in Projektdateien referenziert werden. Eine Symbolbibliothek kann z. B. in eine Projektdatei referenziert werden, Zubehör, das aus der Datei referenziert ist, lässt sich bearbeiten.
- · Arbeitsdateien können nicht in andere Dateien referenziert werden, da sie als temporäre Dateien angesehen werden, die jederzeit gelöscht werden können.
- Platzieren Sie die referenzierte Datei an einem Ort, auf den die Projektdatei sowie alle Nutzer, die am Projekt arbeiten, zugreifen können.
- Relative Referenzpfade sind relativ zum Speicherort der Projektdatei und die referenzierte Datei muss sich auf dem gleichen Volumen befinden wie die Projektdatei.

3. WAS IST, WENN ICH DAS NETZWERK VERLASSEN MUSS, IN DEM SICH DAS PROJEKT BE-FINDET? KANN ICH AM PROJEKT WEITERARBEITEN?

Ja, die Projektdatei hat auch einen Offline-Modus, falls Sie einen Laptop auf eine Reise mitnehmen müssen oder temporär den Zugang zu dem Netzwerk verlieren, das die Projektdatei enthält. In diesem Modus werden Änderungen NUR direkt in der Arbeitsdatei gesichert und alle Ebenen und Objekte, die Sie ausgecheckt haben, sind für andere Nutzer nicht verfügbar, bis Sie sich wieder mit dem Projekt verbinden und diese freigeben. Der Offline-Modus verhindert außerdem, dass Sie auf die Projektdatei zugreifen, um neue Objekte auszuchecken oder Objekte freizugeben. Stellen Sie deshalb sicher, dass Sie alles auschecken, das sie bearbeiten wollen, bevor Sie sich vom Server oder Internet abmelden.

Wenn Vectorworks merkt, dass die Verbindung zum Server gelöst ist, werden Sie automatisch dazu aufgefordert, im Offline-Modus zu arbeiten.



4. WIE KANN ICH SEHEN, WER BESTIMMTE ÄNDERUNGEN AM PROJEKT VORGENOMMEN HAT?

Im Verlauf, der im Dialogfenster "Projekt Sharing" angezeigt wird, können Sie nicht nur nach Nutzern suchen, sondern auch nach bestimmten Ebenen. So können Sie ALLE Änderungen eines bestimmten Nutzers auflisten oder danach suchen, welche Nutzer Änderungen an einer bestimmten Ebene vorgenommen haben. Da Sie beim Auschecken, Bearbeiten und Freigeben von Ebenen und Objekte Kommentare hinzufügen können, können Sie auch den Kommentarverlauf durchsuchen. Aus diesem Grund empfehlen wir sinnvolle Suchbegriffe in den Kommentaren einzugeben.

- 5. KANN ICH DIE ÄNDERUNGEN, DIE ANDERE NUTZER VORNEHMEN, IN ECHTZEIT SEHEN? Sie können die Änderungen nur sehen, nachdem andere Nutzer diese an die Projektdatei gesendet haben und Sie Ihre Arbeitsdatei aktualisieren.
- 6. KANN EIN ANWENDER MIT VECTORWORKS BASIC PROJEKT SHARING VERWENDEN? Nein. Projekt Sharing ist nur in Vectorworks Architektur, Landschaft, Spotlight und Designer verfügbar.
- 7. KANN ICH EINE PROJEKTDATEI IN EINER NORMALE VECTORWORKS-DATEI UMWANDELN? Ja. Sie können mit Datei → Kopie sichern unter die Arbeitsdatei in eine normale Vectorworks-Datei umwandeln. Das Original-Projekt kann dann einfach archiviert oder entfernt werden.

Stellen Sie beim Sichern der Kopie sicher, dass Sie das vwx-Dateiformat verwenden, nicht das vorgegebene vwxw-Format.

- 8. KANN ICH DIE PROJEKTDATEI IN DER CLOUD SICHERN UND TEILEN? Ja, Sie können Projektdateien (.vwxp) in Google Drive, Dropbox, OneDrive und Box-Ordnern ablegen.
- 9. WIE ENTSCHEIDE ICH, OB ICH FÜR DAS PROJEKT SHARING EINEN CLOUD-SPEICHER ODER EINE VPN-VERBINDUNG ZU MEINER PROJEKT-DATEI AUF MEINEM SERVER VER-WENDEN SOLL?

Obwohl ein Speicher in der Cloud sowie VPN beide von Ihrer Internet-Geschwindigkeit abhängen, ist die Verbindung zu einem Server über VPN im allgemeinen viel langsamer.

10. KANN ICH EINE PROJEKTDATEI AUF DEM SERVER ERZEUGEN UND DIESE DANN IN DEN CLOUD-SPEICHER VERSCHIEBEN, DAMIT ANDERE DARAUF ZUGREIFEN KÖNNEN?

Ja. Sie können Ihre Projektdatei in den Cloud-Speicher verschieben (nicht kopieren), um sie dort mit anderen zu teilen. Sie sollten eine Projektdatei entweder auf dem Server oder in einem Cloud-Speicher teilen – nicht beides.

11. KANN ICH DIE BERECHTIGUNGEN FÜR NUTZER ÄNDERN, DIE GERADE EBENEN AUSGE-CHECKT HABEN?

Ja, aber Sie sollten IMMER sicherstellen, dass ein Nutzer alle Objekte und Ebenen freigibt und alle Änderungen an die Projektdatei sendet, bevor seine Berechtigung geändert wird. Dies verhindert, dass ein Nutzer versucht eine Änderung für etwas zu senden, auf das er keinen Zugriff mehr hat.

12. WAS PASSIERT, WENN ICH EINEN NUTZER ENTFERNE, DER OBJEKTE UND EBENEN AUS-GECHECKT HAT?

Nichts. Die Objekte und Ebenen bleiben ausgecheckt. Gibt es nicht gesendete Änderungen in der ursprünglichen Arbeitsdatei des Nutzers, muss dieser eine neue Arbeitsdatei öffnen (die ihn wieder zum Projekt hinzufügt), dann zur seiner ursprünglichen Arbeitsdatei zurückkehren und die Änderungen an die Projektdatei senden sowie alle Daten freigeben.

Wie bei allen administrativen Aufgaben, die erzwungene Änderungen für Nutzer beinhalten, ist Kommunikation unerlässlich.

13. KANN EIN NUTZER MEHR ALS EINE ARBEITSDATEI HABEN?

Wir raten davon ab, dass ein einzelner Nutzer mehr als eine Arbeitsdatei auf einmal erzeugt und verwendet. Die Objekte und Ebenen, die Sie auschecken, sind auf die Arbeitsdatei beschränkt, in der Sie diese ausgecheckt haben. Sie können nichts davon in einer zweiten Arbeitsdatei bearbeiten.

14. WOHER KOMMT MEIN NUTZERNAME?

Ihr Nutzername im Projekt Sharing stammt von dem Namen, unter dem Sie sich an Ihrem Computer anmelden.

15. KÖNNEN NUTZERNAMEN IDENTISCH SEIN?

Nein. Verwendet Ihr Büro einen generischen Anmeldenamen, wie z. B. **Benutzer** oder **Architekt**, werden identische oder doppelte Nutzernamen erzeugt, da diese aufgrund der Anmeldenamen auf dem Computer definiert werden. Sie müssen jedem Computer einen einzigartigen Anmeldenamen geben, um dieses Problem zu verhindern.

16. WAS SIND DIE SYSTEMVORAUSSETZUNGEN FÜR PROJEKT SHARING?

Die Systemvoraussetzungen für Projekt Sharing sind dieselben wie für die normale Verwendung von Vectorworks. Die aktuellen Systemvoraussetzungen finden Sie <u>hier</u>.



17. HAT DAS AUSCHECKEN VON EBENEN ANDERE AUSWIRKUNGEN AUF DIE DATEIGE-SCHWINDIGKEIT ALS DAS AUSCHECKEN VON OBJEKTEN?

Ihre Arbeitsdatei überträgt nur dann Daten an die Projektdatei, wenn Sie Änderungen senden oder Ihre Arbeitsdatei aktualisieren. Beim Auschecken von Objekten oder Ebenen oder deren Freigabe wird nur eine kleine Menge von Daten übertragen. Die Arbeitsdatei verbindet sich mit der Projektdatei, aber im Allgemeinen benötigen diese Aktionen nicht viel Zeit, egal, wie viele Objekte oder Ebenen Sie auschecken. Dies gilt sowohl für die Arbeit auf einem Server oder über einen Cloud-Speicher.

Wenn Sie eine ganze Ebene auschecken, aber nur ein Objekt auf dieser Ebene bearbeiten und dann die Änderungen an die Projektdatei senden, dann ist dies das einzige Objekt, dessen Daten an die Projektdatei übertragen werden, nicht aber die Daten der gesamten Ebene. Es spielt also keine Rolle, ob Sie die gesamte Ebene oder nur das eine Objekte auschecken, es dauert genauso lange die Änderungen an die Projektdatei zu senden.

18. WIE ENTSCHEIDE ICH, OB ICH EINE GANZE EBENE ODER NUR EIN PAAR OBJEKTE AUS-CHECKEN SOLL?

Das ist eine Frage der Organisation. Der Hauptgrund eine ganze Ebene statt nur Objekte auszuchecken ist die Ebene zu sperren und andere davon abzuhalten irgendwelche verwandten Objekte auf dieser Ebene auszuchecken. Wir empfehlen diese Vorgehensweise, wenn Sie große, übergreifende Änderungen vornehmen, bei denen das Bearbeiten von verwandten Objekten nötig sein kann.

19. SOLL ICH OBJEKTE, DIE ICH BENÖTIGE, IM VORAUS AUSCHECKEN ODER SPONTAN, WENN ICH SIE GERADE BRAUCHE

Projekt Sharing unterstützt sowohl explizites Auschecken im Voraus als auch spontanes Auschecken auf Anforderung. Keine Vorgehensweise ist besser als die andere, aber wir empfehlen dringend, dass ein Team Richtlinien für das Auschecken aufstellt, um wiederholte Meldungen zu nicht verfügbaren Objekten zu vermeiden.

20. WIE OFT SOLLTE ICH ÄNDERUNGEN IN MEINER ARBEITSDATEI AN DIE PROJEKTDATEI SENDEN?

Jedes Büro sollte seine eigenen Standards für das Senden von Änderungen aus Arbeitsdateien und das Aktualisieren von Arbeitsdateien festlegen. Bei großen Projekten mit vielen Nutzern empfehlen wir dringend einen Zeitplan für das Senden von Änderungen und Aktualisieren von Arbeitsdateien aufzustellen.

21. WIE OFT SOLLTE ICH MEINE ARBEITSDATEI AKTUALISIEREN?

Arbeitsdateien sollten aktualisiert werden, wenn neue und wichtige Daten von anderen Team-Mitgliedern an die Projektdatei gesendet wurden.

22. WARUM SCHEINT DAS SENDEN VON ÄNDERUNGEN ODER AKTUALISIEREN MEINER AR-BEITSDATEI LÄNGER ZU DAUERN, WENN ICH REFERENZEN HABE?

Aktualisieren Sie Referenzen in Ihrer Arbeitsdatei, wird dies als Änderung an die Projektdatei gesendet. Gibt es viele Referenzen, die alle aktualisiert wurden, dauert die Übertragung an die Projektdatei länger. Da aktualisierte Referenzen als Änderungen erkannt werden, dauert auch die Aktualisierung einer Arbeitsdatei länger. Wir empfehlen Referenzen nur dann zu aktualisieren, wenn diese in einer Arbeitsdatei benötigt werden.

23. WAS PASSIERT, WENN ZWEI MITARBEITER GLEICHZEITIG ÄNDERUNGEN IN IHREN AR-BEITSDATEIEN AN DIE PROJEKTDATEI SENDEN?

Immer nur eine Person kann ihre Änderungen an die Projektdatei senden. Die zweite Person erhält eine entsprechende Meldung.

24. WIE BESTIMME ICH, WELCHE BERECHTIGUNGEN DIE EINZELNEN TEAM-MITGLIEDER JEWEILS ERHALTEN?

Die Durchführung von Projekt Sharing bringt ein paar neue Aufgaben für das Projektteam mit sich. Zu diesen Aufgaben gehört das Einrichten der Projektdatei selbst sowie die Verwaltung der Projektdatei und ihrer geteilten Daten. Diese und andere Aufgaben, die für ein Projekt erledigt werden müssen, sollten dabei helfen zu entscheiden, welche Berechtigung jedes Team-Mitglied benötigt. Wenn Sie die Berechtigungen verstehen und welche Aufgaben sie mit ihnen erledigen können, verstehen Sie besser, wie diese mit den Aufgaben und Rollen im Projekt übereinstimmen. Weitere Informationen zu den Berechtigungen finden Sie <u>hier</u>.

25. KANN ES MEHR ALS EINEN PROJEKT-ADMINISTRATOR GEBEN?

Ja. Wir empfehlen, dass zwei Nutzer Administrator-Berechtigung erhalten.

KONTAKTIEREN SIE UNS

bei Interesse an Schulungen oder für Feedback.

E-Mail an:

info@computerworks.de bzw. info@computerworks.ch.

Deutschland & Österreich

ComputerWorks GmbH Schwarzwaldstraße 67 79539 Lörrach www.computerworks.de

©2017 Vectorworks, Inc. All rights reserved

Schweiz

ComputerWorks AG Florenz-Straße 1e 4142 Münchenstein www.computerworks.ch



AUTHORIZED DISTRIBUTOR