

Программа трехмерного моделирования помещений, оснащенных мебелью VIKING (3D-проектировщик)



Программа 3D-проектировщик предназначена для планирования, проектирования и визуализации различных вариантов оснащения помещений и цехов промышленной мебелью VIKING. При помощи данной программы можно создавать проекты с фотореалистичной трехмерной визуализацией оснащения участка.

На этапе планирования ремонта и переоснащения цехов и рабочих помещений очень полезной является возможность попробовать различные варианты расстановки, сочетания элементов и состава модулей мебели в виртуальном пространстве, доступ к которому открывает наша новый сервис – моделирование помещения в 3D-проектировщике.

3D-проектировщик по заданным размерам производственного помещения позволяет расставить на реконструируемом участке мебель VIKING и подобрать отделочные материалы. Базовое проектирование помещений удобнее осуществлять в плоском (двумерном) режиме, затем по созданной двумерной модели будет автоматически создана соответствующая 3D-модель проектируемого помещения. Отметим, что именно трехмерное представление проекта дает возможность посмотреть во всех нюансах, как будет выглядеть это помещение после переоснащения.

Кроме фотореалистичных видов помещений пользователь программы может получить и детальную спецификацию об оборудуемом помещении. Спецификация,

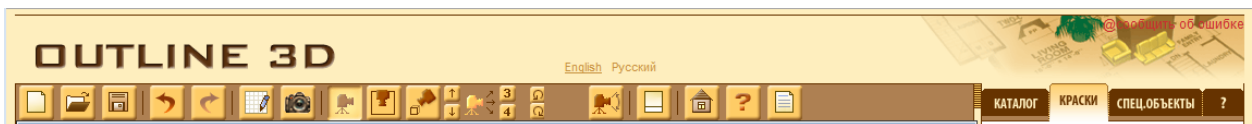
кроме подробного списка трехмерных объектов (мебели, осветительных приборов и пр.), размещенных в интерьере, включает план интерьера и различные габаритно-планировочные характеристики. В число последних входят, например, площади пола, стен и высота потолков в комнатах, линейные размеры комнат, расположение дверей и окон на плане, их размеры и количество и др.

Созданные интерьеры можно сохранить на локальном компьютере в виде файла .o3d и продолжить работу в программе 3D-проектировщике позднее, а также в дальнейшем интегрировать эти разработки в свои проекты.

С августа 2013 по ссылке <http://www.outline3d.ru/main/check.php?ver=dipaul> стала доступна онлайн версия 3D-проектировщика. При первом запуске 3D-проектировщика вам потребуется установить дополнительные модули. При повторных запусках программы данная процедура не потребуется.

Для начала работы в программе 3D-проектировщике для оснащения помещений промышленной мебелью VIKING убедитесь в том, что:

- Вы можете сами устанавливать на свой компьютер программы (являетесь Администратором), в противном случае вам потребуется обратиться к системному администратору;
- Возможно придётся отключить файрвол и блокирование всплывающих окон в браузере и/или файрволе;
- Ваш компьютер имеет постоянное и достаточно быстрое подключение к интернету и удовлетворяет следующим системным требованиям:
 - Процессор: минимум Intel® Pentium® III, 1000 Mhz и более
 - Операционная система: Microsoft® Windows® 2000/XP/Vista/Windows 7 (все рекомендованные Microsoft Service Pack'и должны быть установлены)
 - Web-браузер: Microsoft® Internet Explorer 5.0+ , Mozilla Firefox 1.5+, Opera, Google Chrome
 - Оперативная память (RAM): 512 МБ и более.
 - Исполняемая библиотека Microsoft DirectX® для конечного пользователя позволяющая запускать 3D-проектировщик в высокоскоростном режиме. Рекомендуем обязательно обновить DirectX, загрузив последнюю версию по следующей ссылке <http://new.outline3d.ru/download/dxwebsetup.exe>




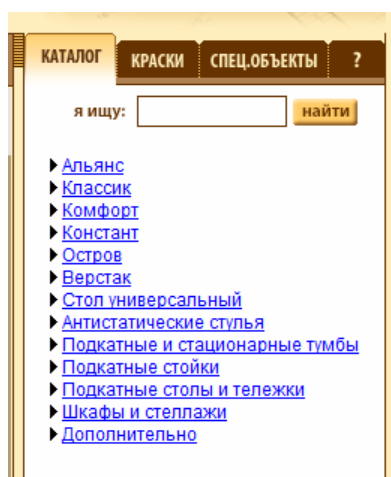
Краткая инструкция по работе с программой

Особенности работы с программой

- Интерфейс программы интуитивно понятен;
- Можно создать любое помещение, цех с прямыми, скошенными или закругленными стенами;
- Просмотр готовой мебельной композиции в виде 3D-фото
- Возможность посмотреть в 3D внутреннее наполнение любых объектов – открыть дверцы шкафов, выдвинуть ящички.
- Большой выбор предметов и материалов для оформления помещения.

Работа начинается с построения помещения требуемых размеров и необходимой формы.

При нажатии на раздел со значком  из верхнего меню пользователь может сконфигурировать помещение, создать стены требуемых размеров и формы, задать дверные и оконные проемы.



В созданном 3D помещении пользователь расставляет объекты из каталога продукции VIKING, используя меню КАТАЛОГ в правом верхнем углу .

Объекты **переносятся** из каталога на рабочее поле перетаскиванием объекта при нажатой левой кнопке мыши.

Выделение объектов осуществляется при помощи правой кнопки мыши.

Перемещение объектов по рабочему полю можно осуществлять при помощи левой кнопки мыши или при помощи числовой панели внизу. Поворот объектов осуществляется при помощи левой кнопки мыши после

нажатия соответствующей кнопки на нижнем меню, появляющемся при щелчке мыши по конкретному объекту.

Если пользователь убирает галочку COLLISION DETECTION в нижнем меню конкретного объекта, это позволяет программе не просчитывать индивидуальные границы каждого объекта и ускоряет первичную расстановку элементов.




Прямоугольное поле в нижнем правом углу служит **для быстрого управления** камерой. Перемещая треугольник – перемещаем камеру, перемещая кружок – перемещаем направление камеры.

Также можно задать текстуру и цвет стен и полов, добавить дополнительные объекты и детали, используя меню КРАСКИ и СПЕЦ.ОБЪЕКТЫ из правого верхнего меню.

У дополнительных элементов также можно менять размеры в произвольном порядке. Форматы же мебели VIKING жестко зафиксированы и соответствуют ее реальным масштабированным размерам.


Работа с моделируемым помещением может осуществляться в 3 ракурсах:

- Вид сверху
- Изометрический вид
- Перспективный вид изнутри моделируемого помещения.

Переключение между ракурсами осуществляется кнопками  на верхней панели. После завершения работы с проектом пользователь может сохранить файл  в формате .o3d, с тем чтобы в дальнейшем внести необходимые изменения, сделать фотореалистичное изображение проекта  или создать спецификацию в excel и использовать информацию для дальнейшего заказа.

Вызов справки можно осуществить, не прерывая работы с программой.

Чтобы получить дополнительную справку:

- Если вы работаете в окне Plan Editor, выберите команду Вызов справки в меню Справка, или
- Если открыто окно Outline3D, щелкните по кнопке  на верхней панели.

Чтобы получить название или краткое описание кнопки панели инструментов, поместите указатель мыши над кнопкой, после чего чуть ниже кнопки отобразится ее имя.