

Einführung in die Benutzung von VRAME Box

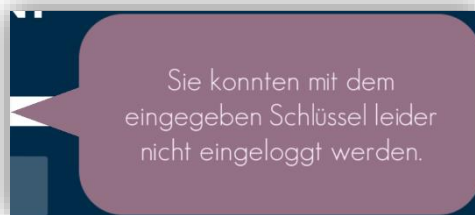
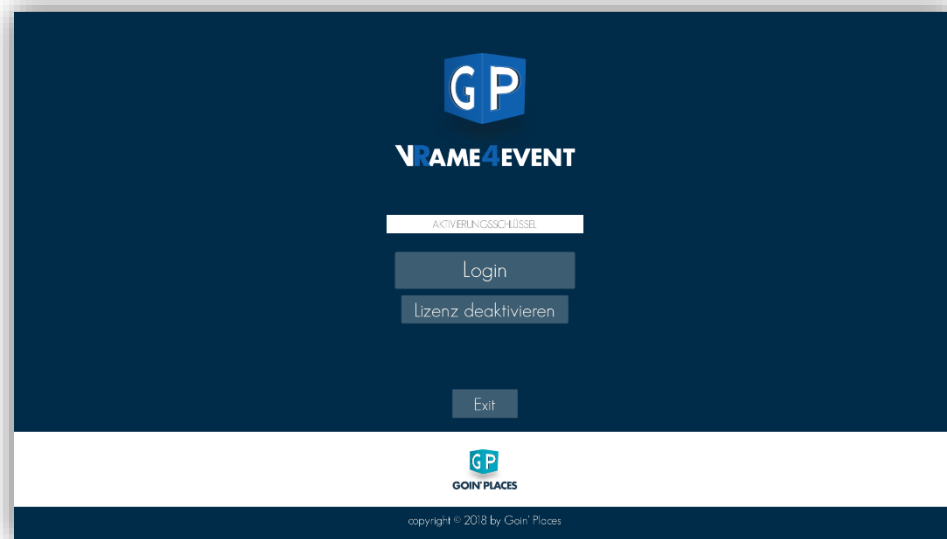


**VRAME4EVENT**

## Einleitung

### Start VRAME Box

Nach dem Start der App erscheinen zunächst ein Splash-Screen. Dieser wechselt automatisch in die Login-Maske:



Bitte geben Sie den bereitgestellten Lizenzschlüssel ein und klicken Sie auf „Login“. Sollten Sie keinen Lizenzschlüssel erhalten haben wenden Sie sich bitte an Ihren zuständigen Ansprechpartner bei der Goin' Places GmbH. Eine erneute Eingabe bei Falscheingabe ist möglich.

**HINWEIS:** Für die Demo-Version ist die Eingabe eines Lizenzschlüssels nicht erforderlich.

## VRAME Box-Userinterface

Nach erfolgreichem Login gelangen Sie in die Hauptmaske. Hier werden Räume erstellt, bearbeitet und zur weiteren Verwendung in VRAME exportiert.



Am rechten Bildschirmrand finden Sie sämtliche Bedienelemente. An oberster Stelle finden Sie die beiden Reiter „Raum“ und „Objekte“. Nach dem Start ist der Reiter „Raum“ aktiv. Die Inhalte der beiden Reiter unterscheiden sich im oberen Bereich.



# Beschreibung der Funktionen

## Freie Erstellung eines Raumes



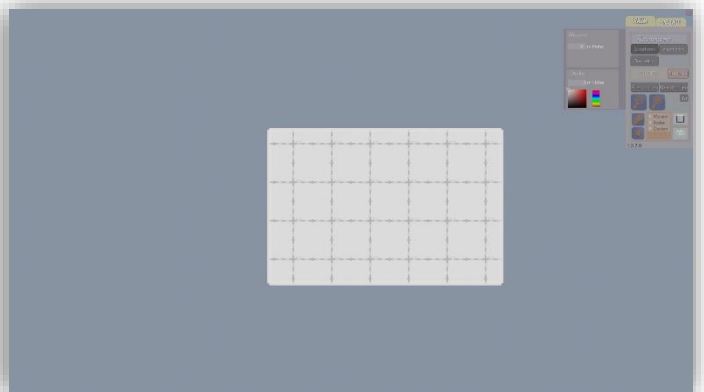
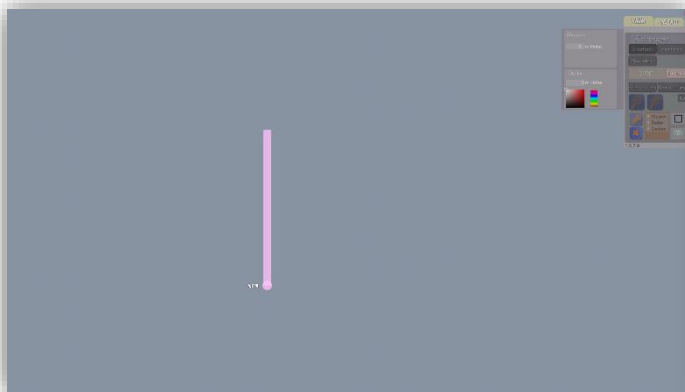
Um einen Raum im freien Modus zu bauen, wählen Sie zunächst, ob Sie nur Boden, nur Mauern, nur Decke oder eine Kombination daraus bauen möchten. Bei Aktivierung der Option „Mauern“ öffnet sich links das Eingabefeld zur Mauerhöhe. Es kann auch eine von der Mauerhöhe unabhängige Deckenhöhe angegeben werden.

Zu beachten ist, dass bei weiterer Nutzung der Planung in VRAME die Planung eines Bodens unbedingt erforderlich ist.



Klicken Sie auf den Button „Bauen“, Sie aktivieren damit den Baumodus.

Klicken Sie mit der linken Maustaste in die freie Fläche, um den ersten Punkt Ihrer Planung zu setzen. Setzen Sie weitere Punkte mit der linken Maustaste. Ein Markieren des ersten Punktes, um den Raum fertigzustellen, ist nicht notwendig. Drücken Sie dazu einfach die rechte Maustaste. Der Baumodus ist beendet.



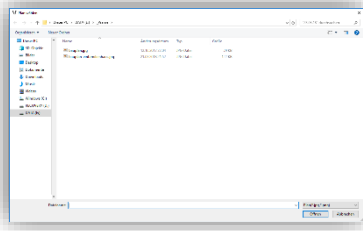
Zum Einfügen von zusätzlichen Wänden oder auch Räumen aktivieren Sie einfach wieder den Baumodus und fahren mit der Erstellung des Raumes fort, bis die Planung Ihren Vorstellungen entspricht.

Zum Löschen einer Wand markieren Sie diese einfach und drücken die Taste „Entf“ auf Ihrer Tastatur.

## Erstellung eines Raumes mittels Bauplan

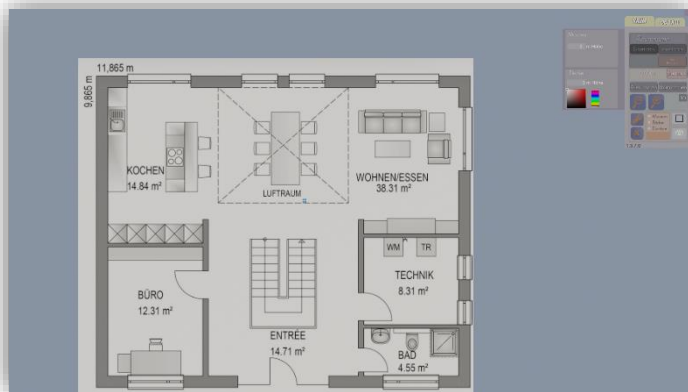


Möchten Sie die Planung anhand eines bestehenden Bauplans machen, muss dieser zunächst als Grafik importiert werden. Klicken Sie dazu auf den Button „Plan laden“.



Sie gelangen in das Datei-Dialogfenster. Dort wählen Sie die zuvor gespeicherte Bilddatei Ihrer Planung aus. Markieren Sie die Datei und laden Sie diese durch Klicken auf den Button „Select“.

*Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/box/plans*



Der importierte Bauplan ist nun sichtbar. Damit die Planung im richtigen Maßstab geladen wird, werden Sie aufgefordert, zwei Markierungspunkte zu setzen.

Dies geschieht mit der linken Maustaste.



Im Anschluss werden Sie aufgefordert, für den Abstand der beiden gesetzten Punkte das (gemessene) Echtmaß einzugeben. Schließen Sie die die Eingabe mit der „Enter“-Taste ab. Dies ändert möglicherweise die Größe des Plans am Bildschirm.

Mit dem Button „Plan Ein/Aus“ können Sie den Bauplan ein- und ausblenden.



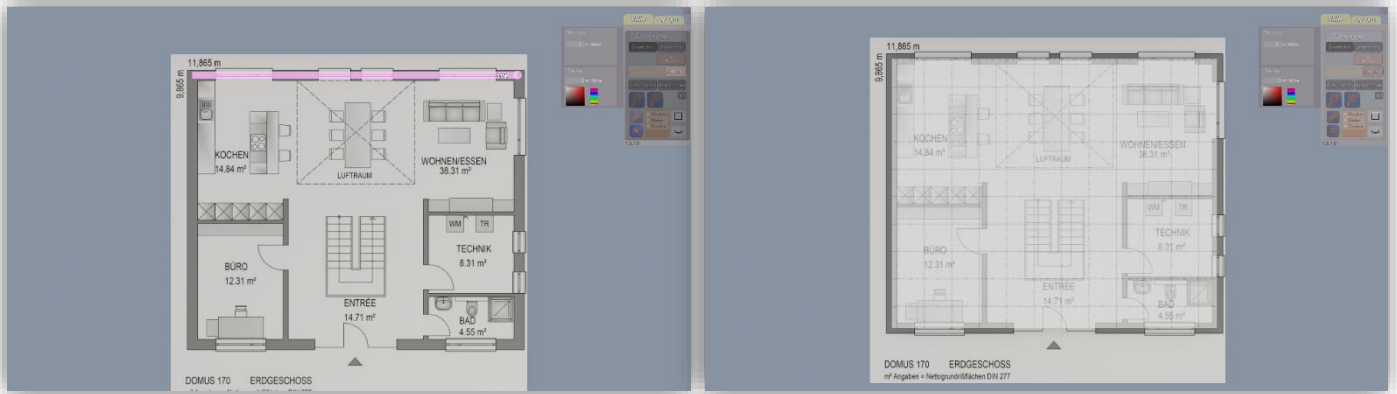
Verwenden Sie die Zoom-Buttons im Kontrollbereich, um den Plan in gewünschter Größe darzustellen. Mit den Tasten „W-A-S-D“ auf Ihrer Tastatur bewegen Sie den Plan.

Wie im freien Modus können Sie nun beginnen, auf dem importierten Bauplan Wände zu platzieren.

**HINWEIS:** Beginnen Sie zunächst mit den Außenmauern. Markieren Sie dafür sowohl die Kästchen für Mauern als auch für Boden und Decken und geben die Mauerhöhe und die Deckenhöhe in Meter ein.

Aktivieren Sie den Baumodus und zeichnen Sie die Außenmauern direkt auf Ihrem Bauplan. Ist der Grundriss fertig, beenden Sie den Baumodus mit der rechten Maustaste.

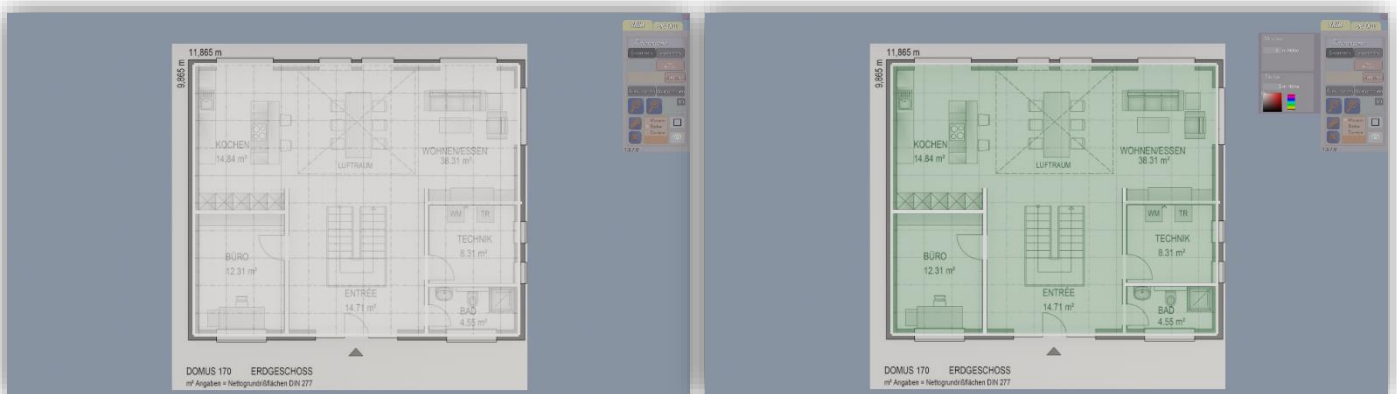
Beim Ziehen der Wand wird das aktuelle Maß der Wand angezeigt.



Im Anschluss zeichnen Sie die Innenwände ein. Aktivieren Sie hier nur das Häkchen für die Mauern und zeichnen die Wände ein.



Oft ist dies einfacher, wenn die Decke ausgeblendet wird. Dies ist mit Klick auf den folgenden Button möglich. Alternativ ist es mit dem darunterliegenden Button „Auge“ Böden und Mauern auszublenden.



Haben die eingezeichneten Innenräume einen anderen Boden als der restliche Raum, so können Sie nun die Böden einzeln anpassen. Aktivieren Sie dazu nur die Option „Böden“ und zeichnen die Böden der Räume ein. Sie werden bemerken, dass die Eckpunkte der Mauern den Pfeil „anziehen“.

## Hinzufügen von Details: Wände teilen



Um eine Wand zu teilen klicken Sie zunächst den Button „Teilen“. Sobald der Teilen-Modus aktiviert ist, leuchtet der Button. Der Cursor ändert sich in das Trenn-Werkzeug.

Zum Teilen einer Wand setzen Sie den gewünschten Punkt mit der linken Maustaste. Setzen Sie einen zweiten Punkt mit der linken Maustaste. Zum Beenden des Modus klicken Sie mit der rechten Maustaste an eine beliebige Stelle am Bildschirm.

Markieren Sie nun das zu löschende Mauerstück mit der linken Maustaste und löschen es mit der „Entf“-Taste auf Ihrer Tastatur. Sie haben nun einen Durchgang platziert.



## Hinzufügen von Details: Fenster und Türen

In der aktuellen Version von VRAME Box können Sie eine Auswahl an Fenstern und Türen platzieren. Umfang und Funktionalität werden in den kommenden Versionen erweitert.



Um ein Fenster oder eine Tür zu platzieren aktivieren Sie zunächst den Reiter „Objekte“. Im Dropdown-Menü wählen Sie nun das zu platzierende Objekt.

Wählen Sie, ob Sie eine Tür oder ein Fenster platzieren möchten und wählen Sie das entsprechende Modell aus.

Klicken Sie auf den Button „Bauen“, um das gewählte Objekt in einer Wand zu platzieren.



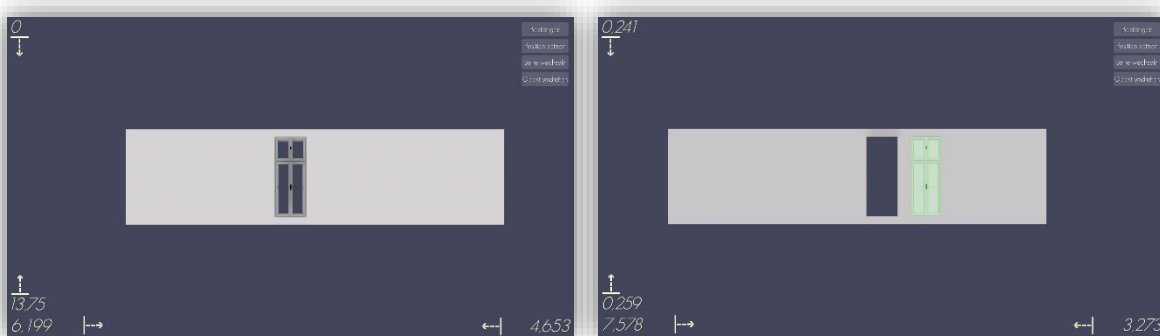
Die platzierten Wände und Fenster sind im Plan gekennzeichnet.

Ist das Fenster platziert öffnet sich die Wandansicht.

Sie sehen hier die genaue Position des Fensters in der Wand. Mit den Tasten „A“ und „S“ kann die Wand bewegt werden.

Zum Ändern der Position des Fensters klicken Sie auf den Button „Position setzen“. Nun können Sie das Fenster durch gedrückt halten der linken Maustaste frei auf der Wand bewegen und sehen gleichzeitig die genauen Maße.

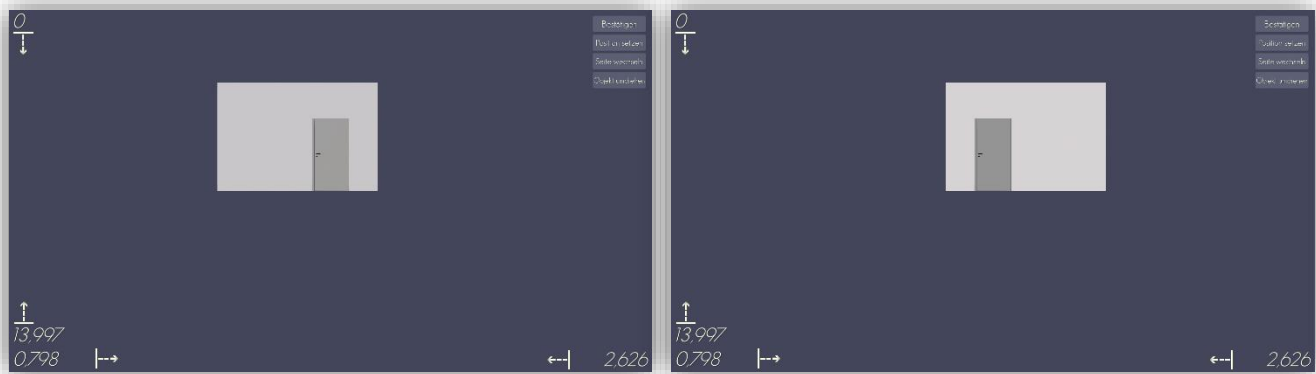
Haben Sie das Fenster an der richtigen Stelle platziert, lassen Sie die linke Maustaste los und klicken Sie auf den Button „Bestätigen“. Das Fenster ist nun gesetzt und Sie gelangen zurück in die Grundriss-Ansicht.



Türen werden in derselben Art platziert. Einziger Unterschied ist, dass diese immer am Boden fixiert werden, sobald Sie die Position bestätigen.

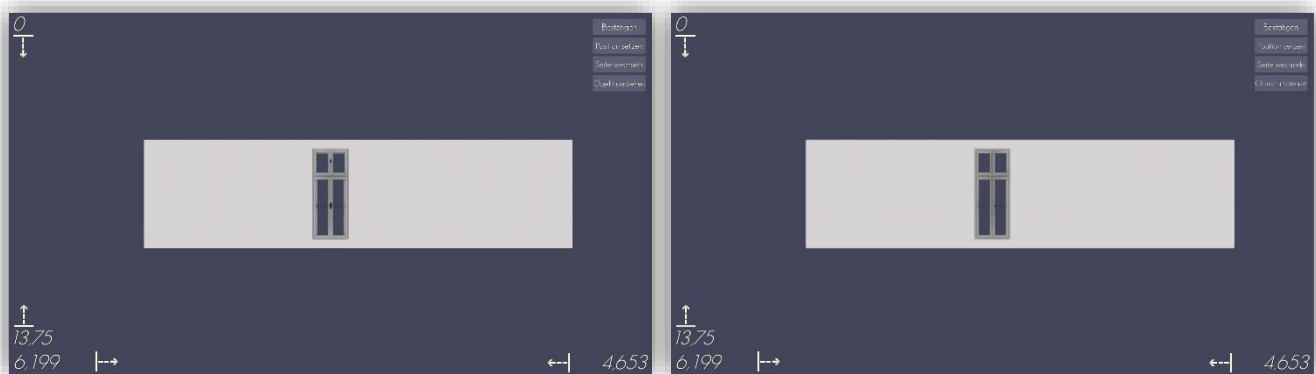


In der Wandansicht können Sie wählen, von welcher Seite Sie die Wand bearbeiten wollen. Klicken Sie dazu auf den Button „Seite wechseln“.



Ebenso können Sie die Ausrichtung eines Objektes ändern, in dem Sie den Button „Objekt umdrehen“ klicken.

So gehen Sie sicher, dass die Innenseite eines Objektes auch nach innen zeigt. Beachten Sie dabei, dass ein platziertes Objekt im Nachhinein nicht mehr verändert werden kann.



## Hinzufügen von Details: Farben und Texturen

Mauern und Böden können mit Texturen oder Farben versehen werden. Markieren Sie dafür den Boden oder die gewünschte Mauer. Durch klicken mit der linken Maustaste auf die Auswahl öffnet sich das Detailfeld für Texturen und Farben.

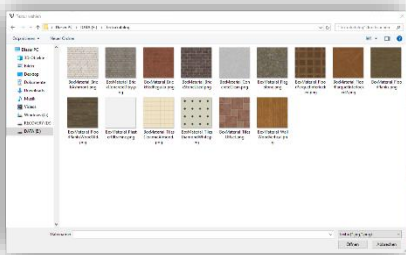


Wird eine Textur gewählt, kann/muss als erstes entschieden werden ob es sich um eine „einfache“ Textur, z.B. ein Foto, oder eine sich wiederholende Textur handelt

Über die Slider „Tiling“ und „Offset“ können Größe und Position der Textur für die x- und y-Achse unabhängig verändert werden. Zusätzlich kann der Wertebereich, den der Slider abdecken soll, verändert/eingetragen werden.

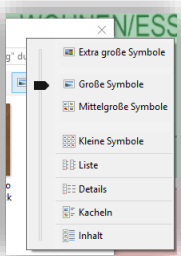
Ebenso kann die Rotation einer Textur und die Transparenz mittels Slider eingestellt werden

Über die Checkbox „Glas“ kann aus einer Wand oder aber auch einem Boden oder eine Decke schnell eine Glasfläche erstellt werden.



Zum Laden einer Textur klicken Sie den Button „Lade Textur“. Es öffnet sich das Datei-Dialogfenster. In der Basisversion finden Sie einen Ordner mit Beispiel-Texturen. Markieren Sie die gewünschte Textur und laden Sie diese mit „Select“.

*Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/box/textures*



Um Texturen leichter zu erkennen empfehlen wir, im Dateifenster die Einstellung für die Ansicht der Bilder auf „groß“ zu setzen.

## Wechsel der Ansicht: 3D-Modus

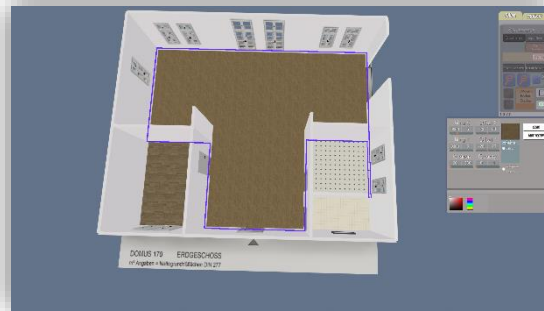


Für eine 3D-Vorschau aus der Planungsansicht klicken Sie auf den Button „3D-Ansicht“. Hier können Sie Ihre Planung in 3D betrachten. Mit den Zoom-Tasten ändern Sie die Distanz zum Objekt, mit Klick auf den Drehen-Button dreht sich die Planung, bis Sie den Drehen-Button erneut anklicken.

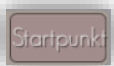
Alternativ erzielen Sie eine Blickwinkeländerung bei gedrückter linker Maustaste und zoomen mittels Mausrad. Eine Kamerabewegung (links/rechts/oben/unten) erfolgt mit gedrückter dritter Maustaste (auf MacOS mit alt + linke Maustaste).

Auswählbare Flächen werden orange umrandet und können mit der rechten Maustaste bearbeitet werden. Die Umrandung wird dann blau.

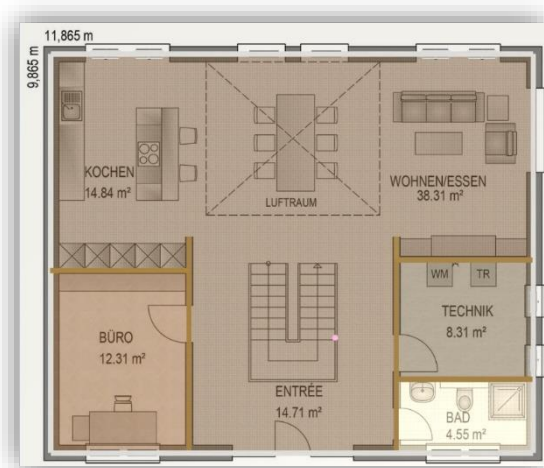
Ihnen stehen folgende Bearbeitungsmöglichkeiten zur Verfügung: Texturen und Farben ändern bzw. löschen, sofern der Raum-Reiter aktiv ist, können auch in 3D analog zur 2D-Bearbeitung Decken oder Mauern und Böden ausgeblendet werden.



## Startpunkt setzen für VRAME



Bei einer Weiterverwendung der Planung in VRAME ist es erforderlich, einen Startpunkt zu setzen. Dieser bestimmt die Anfangsposition der Kamera im 3D-Modus in VRAME.



Der gesetzte Startpunkt wird durch einen rosafärbigen Punkt in der Planung markiert.

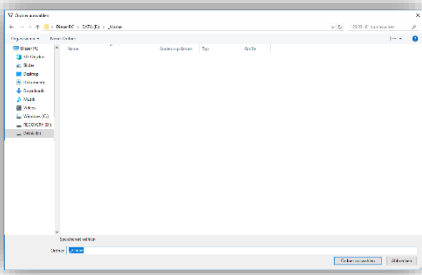
Wird kein Startpunkt gesetzt, geschieht dies zwar automatisch beim Speichern der Planung, jedoch kann der automatisch generierte Punkt bei gewissen Raumformen auch außerhalb des Raumes liegen, weshalb das manuelle Setzen empfohlen wird. Die Position kann jederzeit neu gesetzt werden.

## Speichern und Laden von Planungen



Um eine Planung in VRAME weiterzuverwenden oder einfach nur, um die Planung an einem späteren Zeitpunkt fortzusetzen, können Sie diese exportieren und in weiterer Folge auch wieder importieren.

Benennen Sie zunächst die Planung im dafür vorgesehenen Feld und klicken Sie auf den Button „Exportieren“.



Im Datei-Dialogfenster können Sie den Speicherort wählen. Dies ist dann auch der Speicherort, an dem Sie die Planung für den Import in VRAME finden. Bestätigen Sie das Speichern durch klicken auf den Button „Select“.

*Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/box/projects*

Das Laden eines Raumes geschieht analog zum Export. Klicken Sie dazu den Button „Importieren“ und wählen die entsprechende Datei im Datei-Dialogfenster aus. Bestätigen Sie die Auswahl durch „Öffnen“.

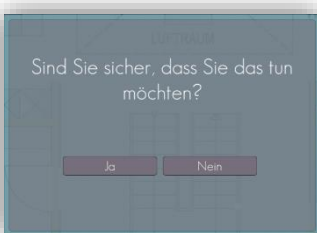
**HINWEIS:** In der Demo-Version ist ein Import nicht möglich.

## Löschen von Planungen



Sie finden zwei unterschiedliche Arten, eine Planung zu löschen.

Durch Klicken auf „Alles löschen“ wird die komplette Planung inklusiver aller Details gelöscht. Ein Klick auf „Raum löschen“ löscht einen auf einem Bauplan erstellten Raum, aber nicht den Bauplan selbst. Hier kann umgehend am selben Bauplan weitergeplant werden.



Eine Sicherheitsabfrage verhindert das ungewollte Löschen einer Planung.

## VRAME Box beenden



Zum Beenden von VRAME Box klicken Sie einfach das rote „X“ in der rechten oberen Ecke des Bildschirms.

Sollten Sie noch Fragen oder Anregungen zu VRAME Box haben, kontaktieren Sie bitte Ihren Ansprechpartner bei der Goin' Places GmbH. Wir freuen uns über Ihr Feedback und Ihre Anregungen.