



ONLINE 3D PROJEKTĒŠANA

# LIETOTĀJA ROKASGRĀMATA

DARBA UZSĀKŠANA  
PROJEKTĒŠANA TĒLPĀ  
IZEJAS DATU ĢENERĒŠANA  
FUNKCIJU PĀRSKATS

## Saturs RIPO 3D plan 6.0

✓ Darba virsma	3
✓ Darba uzsākšana	4
✓ Projekta izveidošana / atvēršana	5
✓ Navigācija 2D un 3D režīmā	7
✓ Objektu funkcijas	8
✓ Telpas definēšana / nosacījumi	10
✓ Funkciju pārskats	12
✓ Mēbeļu katalogi	13
✓ Objektu ievietošana projektēšanas telpā	14
✓ Izejas datu ģenerēšana	15
✓ Dekoratīvie elementi	16
✓ Vizualizācijas	17

*Programma nemitīgi tiek papildināta un pilnveidota. Lietošanas instrukcija arī tiek visu laiku uzlabota un tā var tikt mainīta bez iepriekšēja brīdinājuma.*

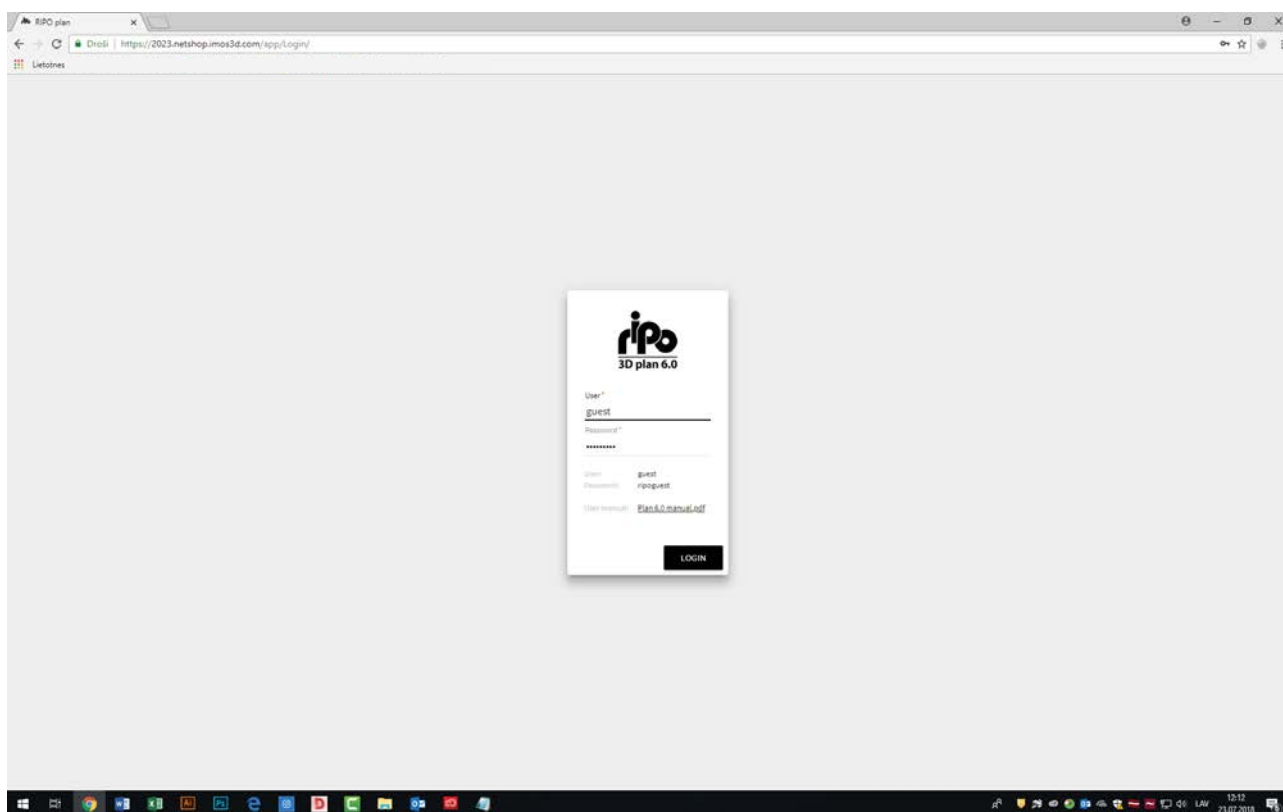
*RIPO nenes atbildību par tiešiem vai netiešiem zaudējumiem, kas radušies iesniedzot informāciju vecākās programmas versijās vai nepilnīgu.*

## Darba virsma

### Autorizācija

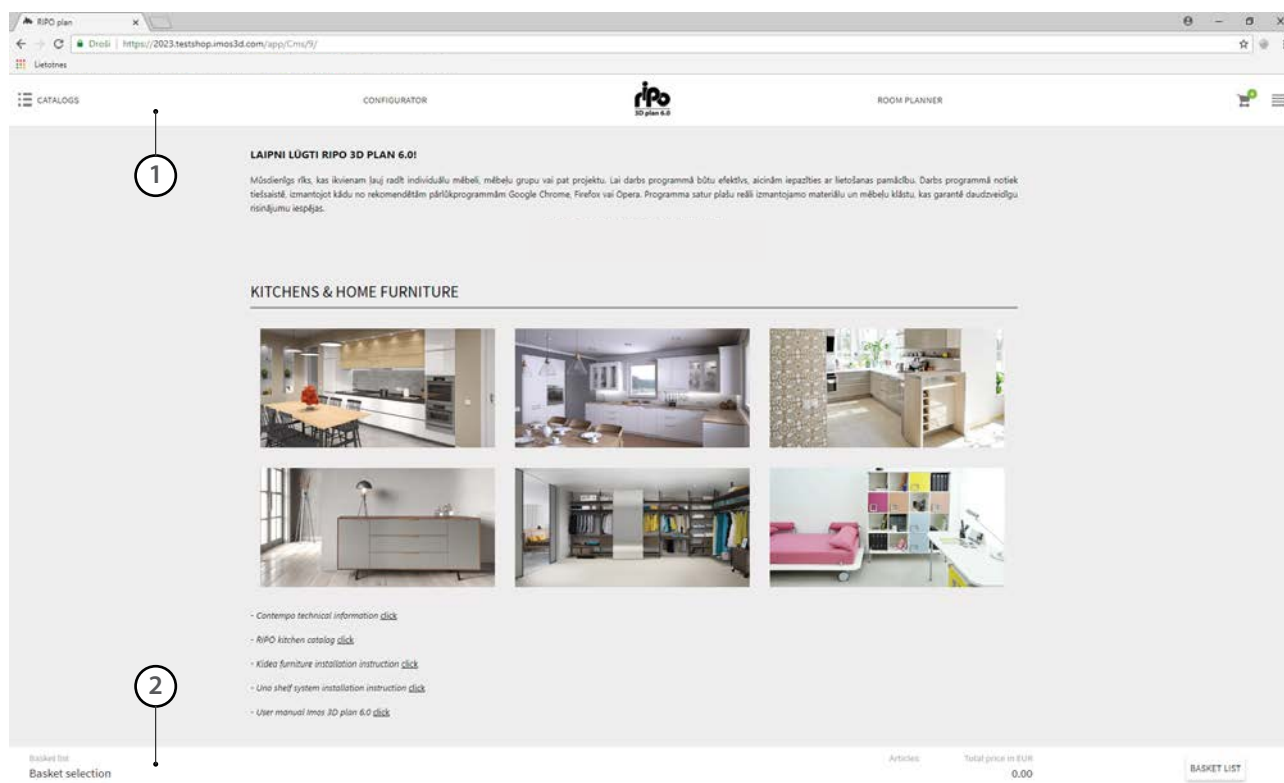
Uzsākot darbu ievadiet Web pārlūkprogrammā piekļuves adresi:  
<https://2023.netshop.imos3d.com/app/Login/>

Ievadiet lietotājvārdu (**User \***) un piekļuves paroli (**Password \***).  
 Ja jums rodas jautājumi, lūdzu, sazinieties ar RIPO fabrika.



Jautājumu gadījumā, aicinām sazināties ar RIPO fabrika,  
 sūtot ziņu uz e-pastu [support3d@ripo.lv](mailto:support3d@ripo.lv).

# Darba uzsākšana RIPO 3D plan 6.0



## 1. Augšējā rīkjosla:



RIPO mēbeļu sēriju izvēlne - katalogs.



Izvēlne mēbeļu rediģēšanai vai tūlītējai ievietošanai pasūtījumu grozā.



Atgriešanās sākuma ekrānā.



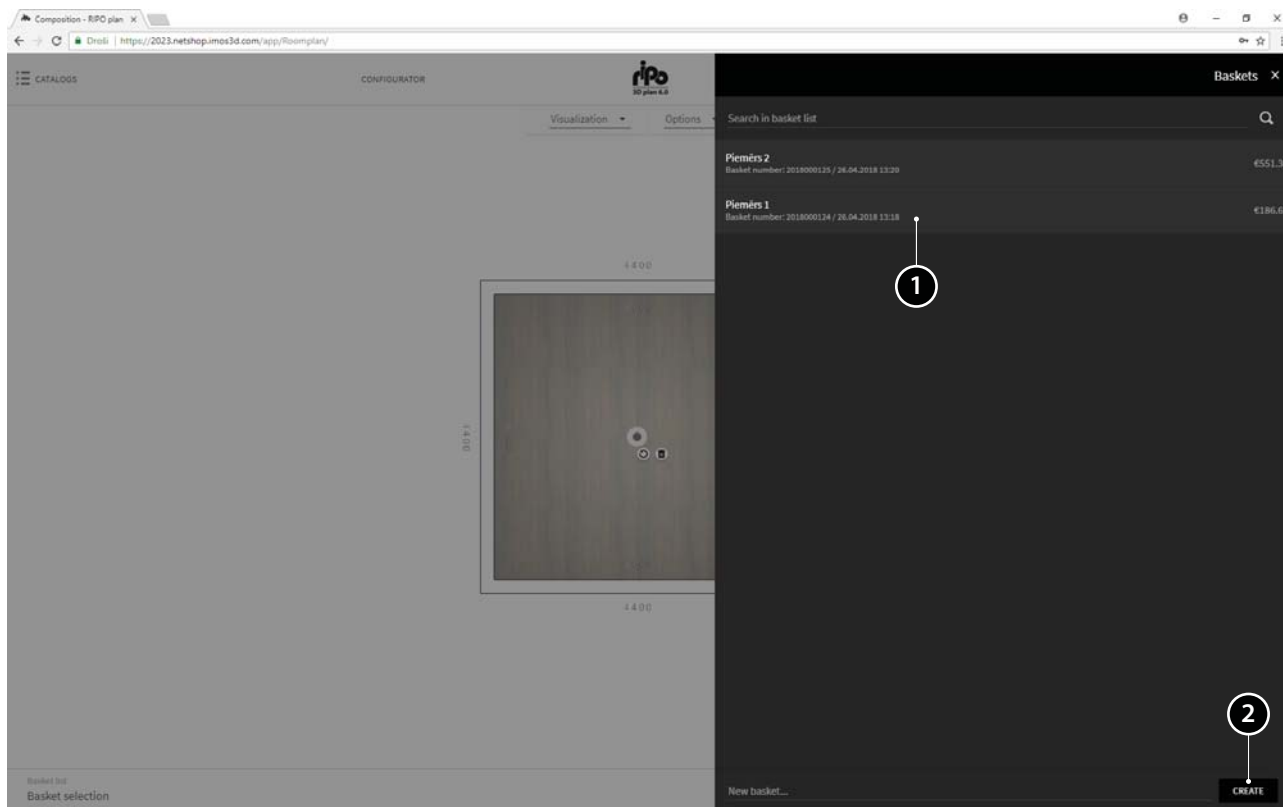
Grozis - saglabātie projekti. Ja esat guest lietotājs, tad projektus serverī saglabāt nevar.



Izvēlne palīgmateriālu lejupielādei, palīdzības nosūtīšanai un darba beigšanas iespējošana.

## 2. Apakšējā rīkjosla: aktīvā projekta informācija - projekta nosaukums, objektu skaits, projekta summam un izvērsta objektu detalizācija.

## Projekta izveidošana / atvēršana

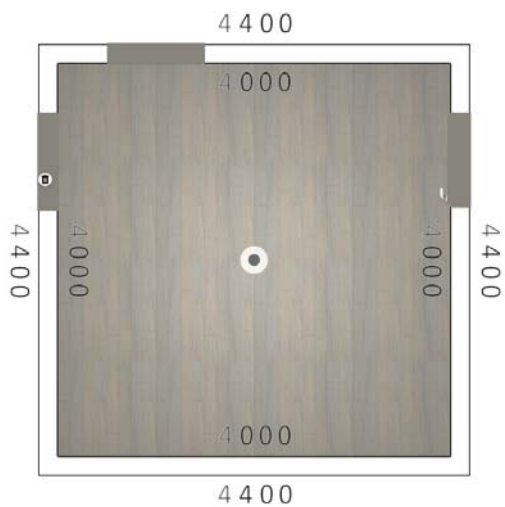


1. Esošie, iepriekš saglabātie projekti.
2. Izveidot un sākt darbu jaunā projektā.

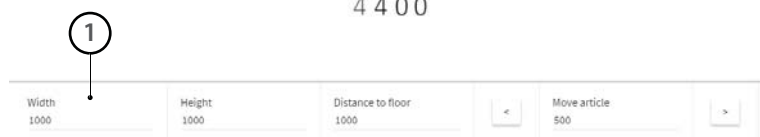
Projekta nosaukumā ieteicams ietvert informāciju, kas raksturo projektu - mēbeļu tips, klients, projekta numurs, kas atvieglos orientēšanos projektos, kad tie ir vairāki.

Piemēram, *virtuve\_modern\_ilze\_lapina\_P001*.

Noklikšķinot uz objekta / telpas elementa, aktīva kļūst parametru josla, kurā iespējams veikt objektu un elementu parametru izmaiņas.

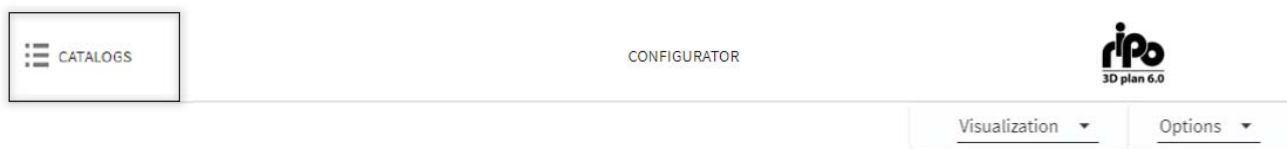


1. Parametru josla, kurā var ievadīt konkrētus projektam atbilstošu datus.



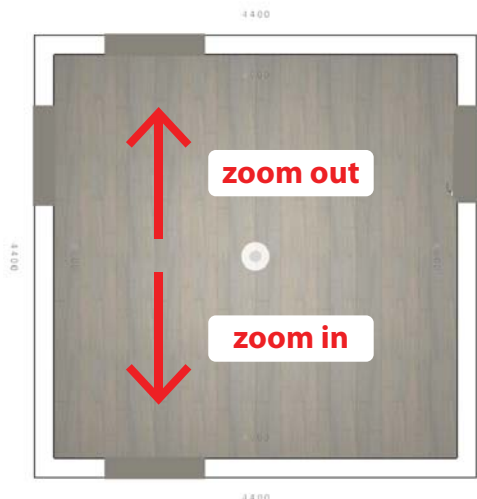
### Konfigurācijas parametri

Lai atvērtu izvēlni, noklikšķiniet uz **Catalogs**, kur pieejami visi RIPO mēbeļu katalogi. Izvēlētajā katalogā meklēt projektam atbilstošu objektu.



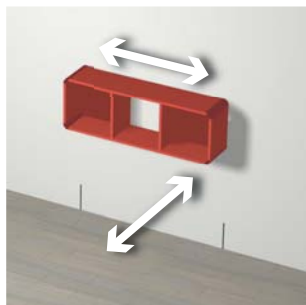
## Navigācija 2D režīmā

2D režīmā telpas pārvietošana ekrānā notiek ar peli un nospiešanu kreiso vai labo peles taustiņu. Ar labo taustiņu skatu regulē tālummaiņu, ar kreiso peles taustiņu skata pozīciju.



## Navigācija 3D režīmā

Līdzīgi kā 2D režīmā darbojas arī navigācija 3D režīmā notiek ar peli un nospiešanu kreiso vai labo peles taustiņu. Nespiežot uz objektiem, tālummaiņa ar peles kreiso taustiņu, telpas rotācija ar peles labo taustiņu.



3D režīmā ar peli iespējams pārvietot objektu, ja nepieciešams. Iezīmējot objektu (tas paliek sarkans), apakšējā joslā parādās detalizēta informācija, lai definētu objekta pārvietošanas virzienu.

Aktīvu objektu pa labi un pa kreisi pārvieto ar peles kreiso taustiņu (turot to un virzot peli nepieciešamajā virzienā).




Aktīva objekta augstums tiek mainīts ar peles labo taustiņu (turot to un virzot peli nepieciešamajā virzienā).

## Objektu funkcijas

Objektu funkcijas ir pieejamas Room planner telpā 2D un 3D režīmā. Aktivizējot objektu, ekrāna apakšējā daļā parādās dažādu funkciju josla.



### Logi/durvis

Aktivizējot Room planner telpā logus vai durvis, ekrāna apakšā parādās funkciju josla:

Width	Logu / durvju platums.
Height	Logu / durvju augstums.
Distance from floor	Logu / durvju augstums virs grīdas.
Move article	 <p>Funkcija Move article ar atbilstošu virziena bultiņu pārvieto logus un durvis noteiktā virzienā un attālumā. Pārvietošanas soli (vērtību) norāda rīku joslā.</p>
Door orientation	Funkcija pieejama tikai durvīm! Durvju vēršanās virziena un roktura novietojuma izvēle.
Handle	Funkcija pieejama tikai durvīm! Durvju roktura veida izvēle.
Window / door Material	Logu un durvju krāsu / materiālu izvēle.
Delete	Logu un / vai durvju izdzēšanai.

### Objekti

Funkciju josla, kas parādās ekrāna apakšpusē, aktivizējot objektu atrodies Room planner:

Distance from floor	Objekta augstums virs grīdas
Move article	 <p>Funkcija Move article ar atbilstošu virziena bultiņu, objektu var pārvietot noteiktā attālumā pa X un Y asīm (Direction). Pārvietošanas soli (vērtību) norāda rīku joslā.</p>
Rotate	 <p>Objekta rotēšana. Ievadot rīku joslā leņķi, objekts tiek rotēts pulksteņrādītāja virzienā.</p>



Lock	Funkcija objekta nofiksēšanai, to telpā ar peli pārvietot vairs nevar. Objekts ir konfigurējams ar rīkjoslās funkcijām.
Snap to Wall	Funkcija objekta piesaistei / līdzināšanai pie sienas. Automātiski tiek atpazīta fasādes puse. Objekts tiek novietots korektā pozīcijā.
Snap	Funkcija automātiskai objekta piesaistei pie cita objekta piesaistes punktiem.
Edit	Funkcija objekta iestatījumu rediģēšanai Configurator logā.
Copy	Funkcija objekta kopēšanai un ievietošanai Room planner telpā.
Delete	Funkcija objekta izdzēšanai.

Aktivizējot objektu 2D režīmā, parādās objekta konfigurācijas ikonas:



Rotate article	Objekta rotācija. Objekts vienmēr tiek rotēts 90° leņķī pulksteņrādītāja virzienā.
Edit article	Atver objekta Configurator iestatījumu logu parametru maiņai.
Delete	Objekta dzēšana no telpas.

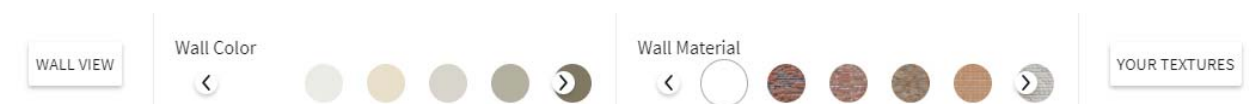
### 3.4.3 Apgaismojums

Aktivizējot Room planner telpā apgaismes objektu, ekrāna apakšā parādās funkciju josla iestījumu pielāgošanai. Apgaismojumam var mainīt spilgtumu, attālumu no griestiem un pārvietot pa X un Y asīm.



### 3.4.4 Sienas / grīda / griesti

Sienām, grīdai un griestiem var mainīt **krāsu** un **tekstūru**. Aktivizējot kādu no šiem elementiem, ekrāna apakšā parādās izvēlņu josla ar materiāliem. Sienām ir pieejams **WALL VIEW** skats. Aktivizējot to, sienai tiek mainīts skats uz skatu no priekšpuses.



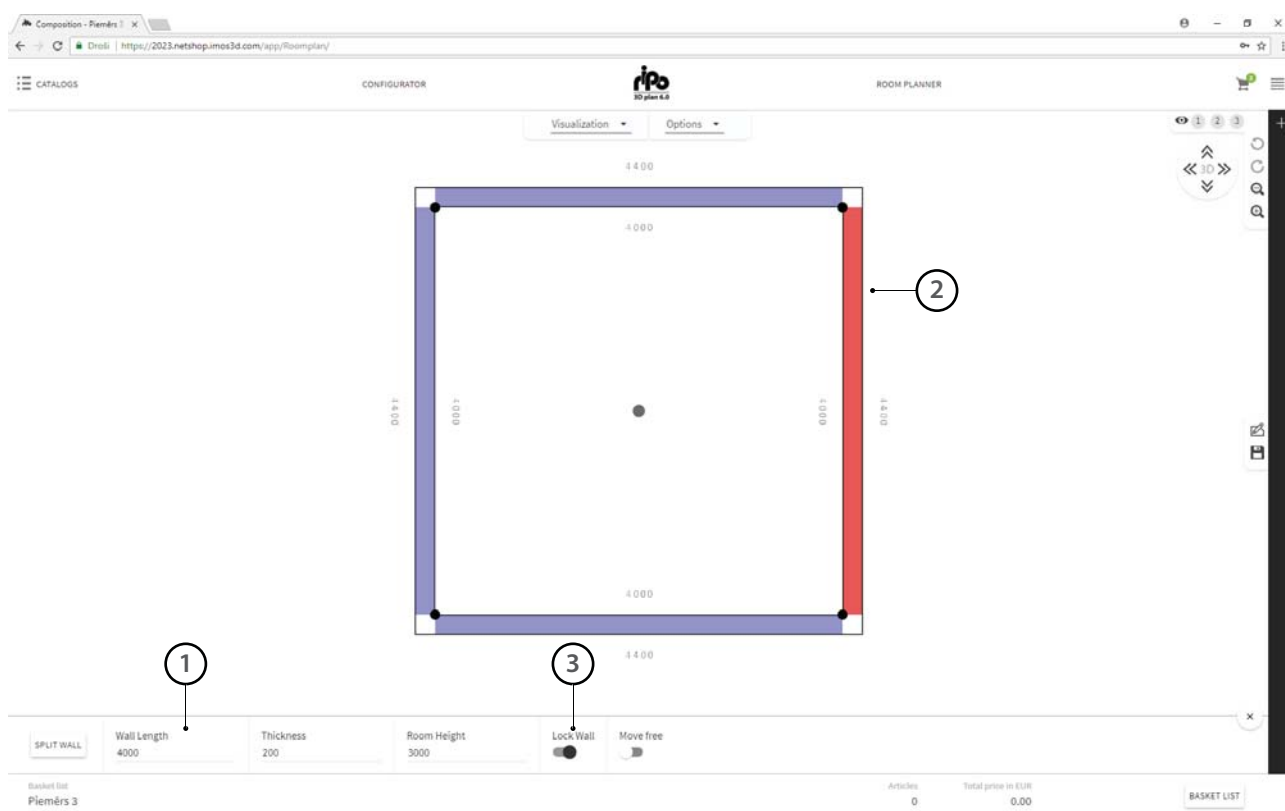
## Telpas definēšana / nosacījumi



Lai mainītu telpas parametrus, ekrāna labajā pusē, jāaktivizē telpas rediģēšanas režīms Edit room. Pēc tam, klikšķinot uz atbilstošajām sienām / stūriem, tās iespējams pārvietot ar datora peli.

Aktīvo sienu parametri tiek parādīti parametru joslā, kur tos var arī mainīt. Mainot parametrus, sienas automātiski tiek nofiksētas un iezīmējas sarkanā krāsā. Sienu var atbloķēt, izslēdzot Lock Wall.

1. Parametru josla.
2. Nofiksēta siena tiek attēlota sarkanā krāsā.
3. Sienu nofiksēšanas un atbloķēšanas funkcija Lock Wall.

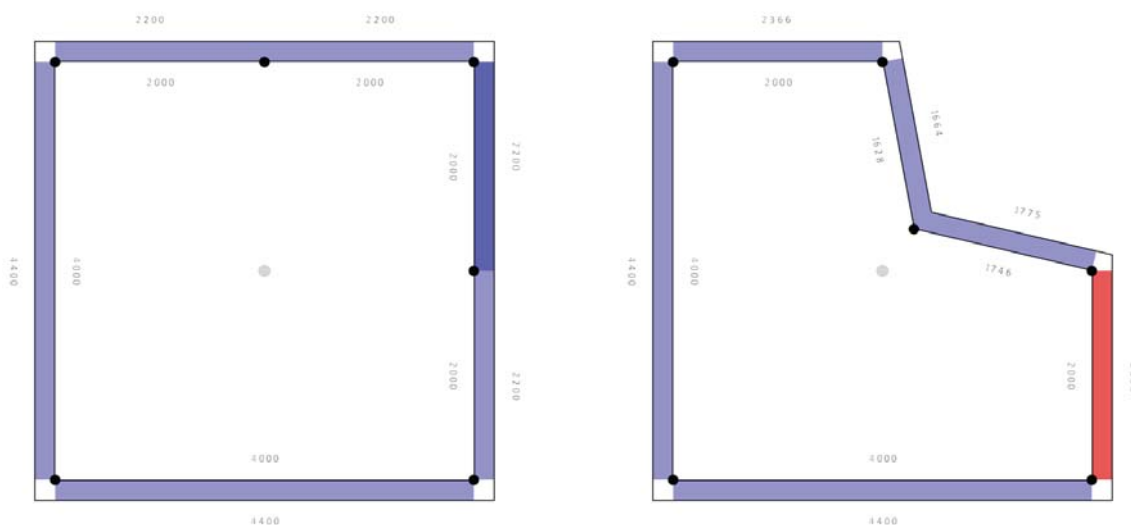


### SVARĪGI

Mainot vienas sienas augstumu, automātiski tiek mainīts augstums visām telpas sienām.

## 1. "Split wall" funkcija telpas formas maiņai.

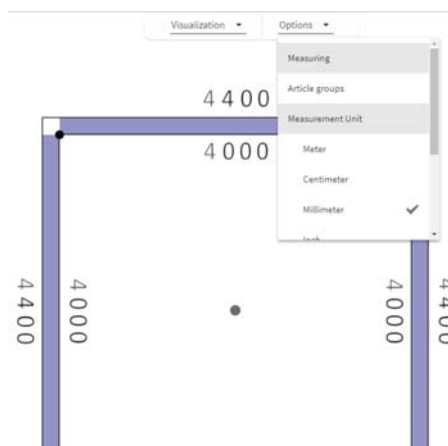
Lietojot Split Wall, tiek radīta jauns stūra punkts uz sienas. Kad izveidoti nepieciešamie punkti formas radīšanai, punktu pozīciju var mainīt manuāli vai ievadīt precīzus jauno sienu parametrus.



Kad telpa ir pabeigta un tās forma netiks vairs mainīta, ir jāiziet no rediģēšanas režīma, spiežot uz **Edit room**.

Sienu novietojumu un parametrus var mainīt jebkurā brīdī, atgriežoties telpas rediģēšanas režīmā.

## Mērvienību iestatīšana



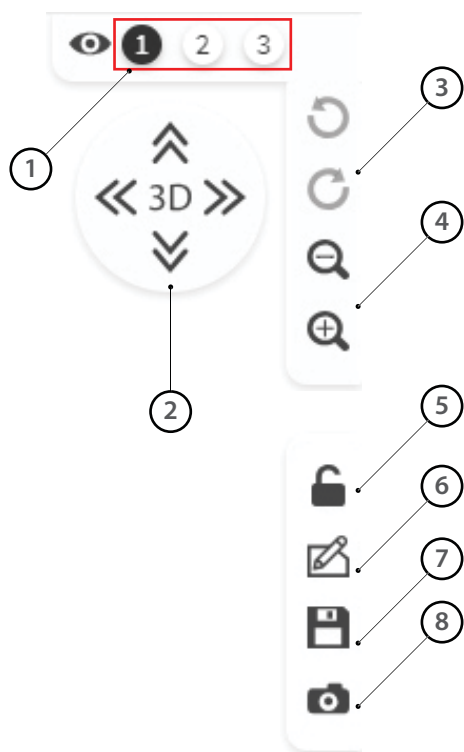
Pēc noklusējuma mērvienības ir norādītas milimetros. Mērvienības var mainīt, spiežot **Options -> Measurement Unit** un izvēloties nepieciešamo mērvienību.

Mainot mērvienības, tās automātiski tiek attēlotas visā projektā.

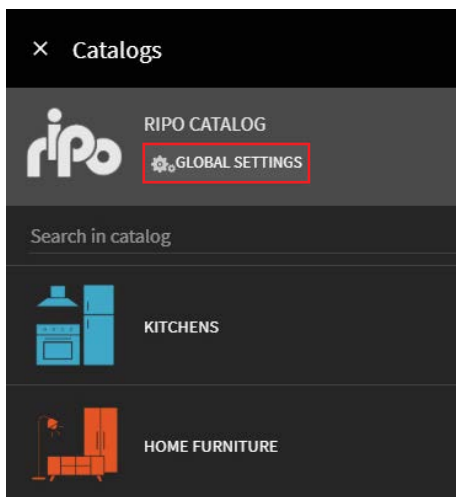
ARTICLE LIST		CONTACT DATA	PRICES
No.	Article	Count	Total in EUR
1	Straight type corner unit for sink and LEFT opening	- 1 +	€105.14
2	Base unit with LEFT opening	- 1 +	€81.49
3	Corner type unit 90° with shelves and LEFT opening	- 1 +	€141.95

1. Dzēst tekošo grozu - Delete basket.
2. Vispārējo datu konfigurācija - Global changes.
3. Tekošā projekta ģenerēšana PDF formātā - Quote PDF.

## Funkciju pārskats



1. Skatu saglabāšana. Projektā iespējams fiksēt līdz 3 skatiem - fiksētām telpas pozīcijām. Saglabātie skati attēloti melnā krāsā. Deaktivizēt skatu var nopiežot turot uz tā.
2. Pārslēgšanās starp **2D and 3D** skatu režīmiem. Skatu pārvietot var arī ar bultiņām.
3. Telpas skata rotācijas pogas (pieejamas 3D režīmā).
4. Telpas skata pietuvināšanas un attālināšanas pogas.
5. **Lock room** nofiksē visus objektus telpā, tos nav iespējams pārvietot vai rediģēt. Ir iespējams mainīt telpas skata punktu.
6. **Edit room** telpas rediģēšanas režīms - darbojas tikai 2D režīmā.
7. **Save room** - saglabāt projektu. Projekts saglabājas arī automātiski, pārejot no Room Planner uz Basket vai uz Configurator.
8. Izveidot tekošā skata bildi.



Visam mēbeļu katalogam var iestatīt vienotus iestatījumus **Global settings**, ja nepieciešams.

Objektu ievietot telpā var 2 veidos:

1. Izvēloties objektu un noklikšķinot uz **Configure**.

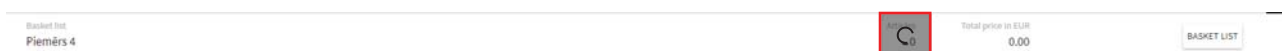
Izvēlnes logā atvēršies objekta konfigurācijas parametri, kuros var veikt izmaiņas un spiest **Add to basket**. Izvēlētais objekts tiks ievietots telpā.



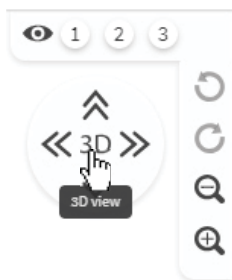
2. Ja objektu nav nepieciešams konfigurēt, to var ievietot telpā uzreiz. Nospiežot **Add article to basket**, objekts tiks ievietots telpā.



Abos gadījumos objekta ievietošana telpā aizņem noteiktu laiku. Tas var ilgt vairākas sekundes, par ko liecina apakšējā rīku joslā redzamā ikona.



## Objektu ievietošana projektēšanas telpā

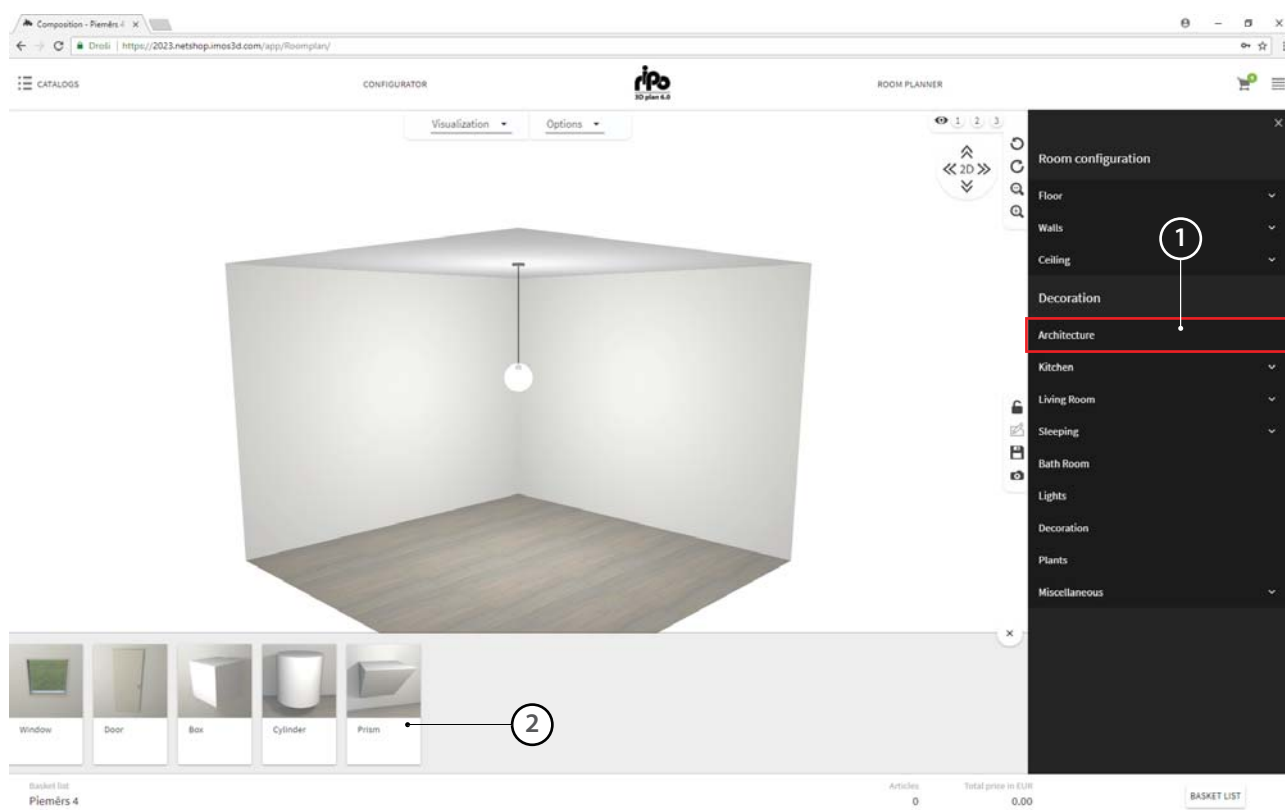


Objektus var ievietot telpā gan 2D, gan 3D režīmā.  
Lai pārslēgtos starp režīmiem, noklikšķiniet uz 2D / 3D pogas.

1. Izvēlne Architecture.
2. Izvēlētajā kategorijā pieejamie objekti.

### Arhitektūras elementi

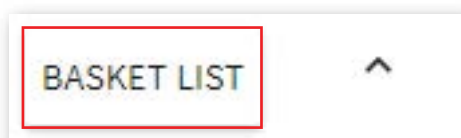
Telpas papildināšana ar dažādiem arhitektūras elementiem - logiem, durvīm un tamlīdzīgiem elementiem no sadaļas **Decoration** zem izvēlnes **Architecture**.



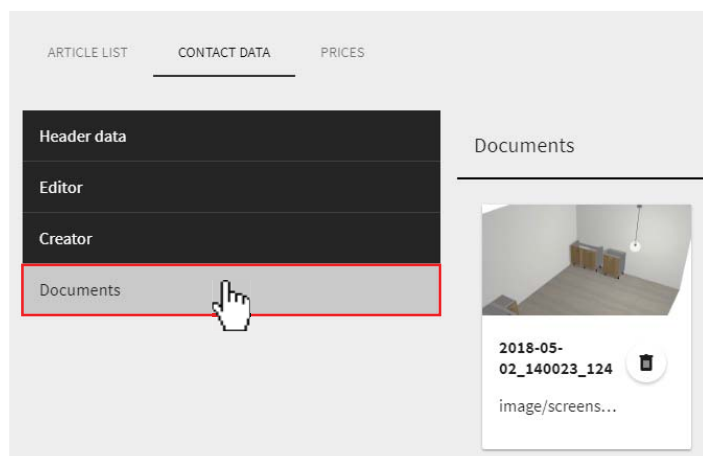
## Izejas datu ģenerēšana



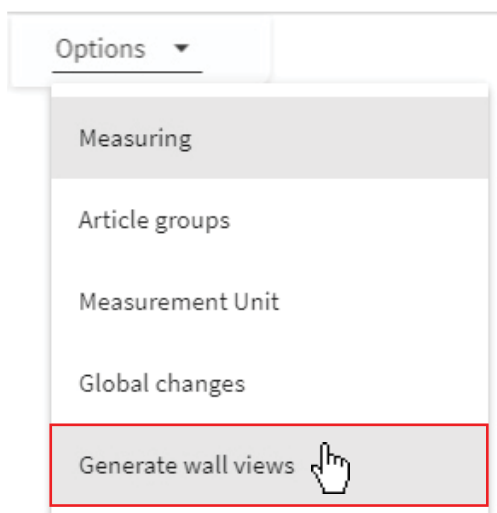
Saglabāt tekošā darba skata attēlu ar pogu "Save view as picture".



Lai apskatītu attēlu, nospiest pogu **BASKET LIST** un atvērt produktu sarakstu.



Atvērt **Contact data**, spiest izvēlnē uz **Documents**, kur atrodas saglabātie ekrāna skati. Šeit attēlu var apskatīt, dzēst vai saglabāt datorā.



**Options** -> **Generate wall views** 2D skatu saglabāšana katrai sienai.

**Options** -> **Measuring**, lai attēlotu izmērus attēlā.

**Visualization** -> **Displayed objects**, lai attēlotu redzamos objektus attēlā.

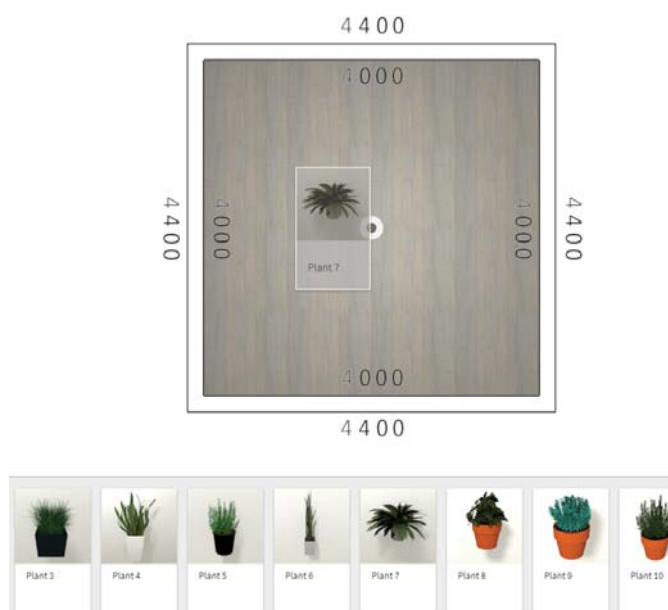
**Contact data** -> **Documents** pieejami saglabātie sienu skati tekošā projekta produktu sarakstā.

Kad objekts ir ievietots telpā, to pārvieto ar peli un novieto vēlamajā vietā. Ērtāk to ir darīt 2D režīmā. Aktīva objekta ( sarkanā krāsā) iestatījumus var pielāgot apakšējā parametru joslā.



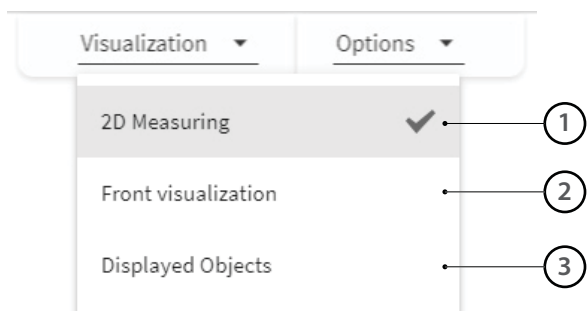
## Dekoratīvie elementi

Zem dialoga loga **Decoration** var izvēlēties dažādus interjera aksesuārus. Vienkāršākais veids, kā ievietot šos dekoratīvos elementus telpā, ir izmantot **drag-and-drop** funkciju.





## Vizualizācijas izvēlne (Visualization)

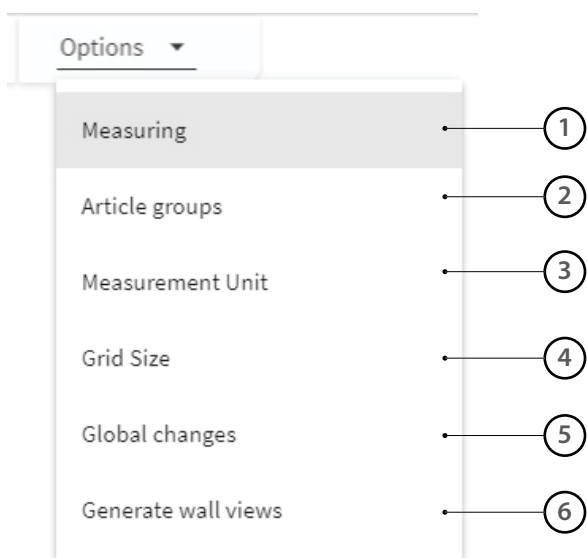


1. **2D measuring:** ieslēgt / izslēgt telpas izmērus 2D skatā.

2. **Front visualization:** ieslēgt / izslēgt objektu fasādes.

3. **Displayed objects:** iespēja atlasīt, kuri objekti ir redzami telpā un kuri nav.

## Opcijas (Options)



1. **Measuring:** ieslēgt / izslēgt objektu izmēru attēlošanu.

2. **Article groups:** objektu sagrupēšana.

3. **Measurement unit:** mērvienību iestatījumi projektā, kas attiecas uz visiem datiem.

4. **Grid size:** tikai 2D Edit room režīmā. Attāluma iestatīšana, kādā tiek pārvietoti objekti telpā.

5. **Global changes:** vienotu iestatījumu uzstādīšana visiem objektiem.

6. **Generate wall views:** visu sienu 2D skatu saglabāšana.



Radušos jautājumu un neskaidrību gadījumā rakstiet ziņu uz:

---

[support3d@ripo.lv](mailto:support3d@ripo.lv)