

Einführung in die Benutzung von VRame

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Start VRame	2
VRame-Userinterface.....	3
Screenshots	8
Import von Räumen aus VRame Box	9
Beschreibung der Funktionen	10
Platzierung von Objekten.....	10
Bearbeitung von Objekten.....	15
Berücksichtigung baulicher Besonderheiten	20
Abstände messen.....	21
Stücklisten.....	21
Vorlagen speichern, laden und löschen	23
VRame beenden.....	23
Hilfe und Funktionsübersicht	24
Systemstart mit Head-Mounted-Display (Oculus Rift)	25
Option: Schnittstelle zu Bp Event.....	25

Einleitung

Start VRame

Nach dem Start der App erscheint die Login-Maske:

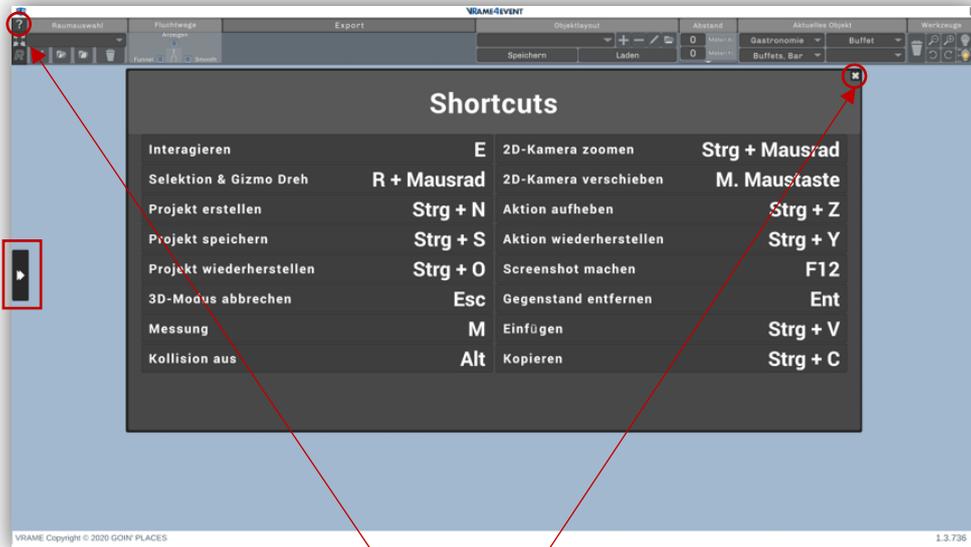


Bitte geben Sie den bereitgestellten Lizenzschlüssel ein und klicken Sie auf „Login“. Sollten Sie keinen Lizenzschlüssel erhalten haben wenden Sie sich bitte an Ihren zuständigen Ansprechpartner bei der Goin' Places GmbH. Eine erneute Eingabe bei Falscheingabe ist möglich.

HINWEIS: Für die Demo Version ist kein Lizenzschlüssel erforderlich.

VRame-Userinterface

Nach erfolgreichem Login gelangen Sie in die Hauptmaske. Hier werden Daten erfasst, Räume mit Mobiliar versehen und Kunden in VR durch die Location geführt.



Die Liste der Keyboard Shortcuts lässt sich über das „X“ in deren rechten oberen Ecke schließen. Die Liste kann später jederzeit über einen Klick auf das Fragezeichen „?“ ganz links in der Bedienleiste oder über die Taste „F1“ wieder aufgerufen werden.



Öffnen Sie die Maske zur Erfassung der Projektdaten bzw. der VR-Einstellungen. Die hier erfassten Daten werden gemeinsam mit einem erstellten Projekt gespeichert.

Kunde

Kundenname

Datum Uhrzeit

Von Bis Von Bis

Event

PAX

Ansprechpartner

Ansprechpartner Tel

VR-Einstellungen

Einfach

Sitzend

Active VR (No HMD found)

Höhe: 184cm

Geschwindigkeit

Im rechten Bereich, den VR-Einstellungen, können Sie die Art der Steuerung, die Körpergröße und die Bewegungsgeschwindigkeit definieren.

Bei Verwendung eines Head-Mounted-Displays kann festgelegt werden, ob dieses stehend oder sitzend benutzt wird.



Ist kein Head-Mounted-Display angeschlossen, ist die entsprechende Checkbox deaktiviert.



Sie verlassen den Bereich der Einstellungen durch klicken auf den Doppelpfeil an der rechten Seite des Fensters. Der Doppelpfeil bleibt immer am linken Bildschirmrand sichtbar, sodass Sie jederzeit durch einen Klick wieder zu den Einstellungen zurückkönnen.

Sobald das Einstellungsfenster geschlossen ist, befinden Sie sich wieder im Hauptfenster von VRame. Hier werden Räume geladen, bearbeitet, Projekte und Vorlagen gespeichert. Mit dem „X“ in der rechten oberen Ecke schließen Sie VRame.



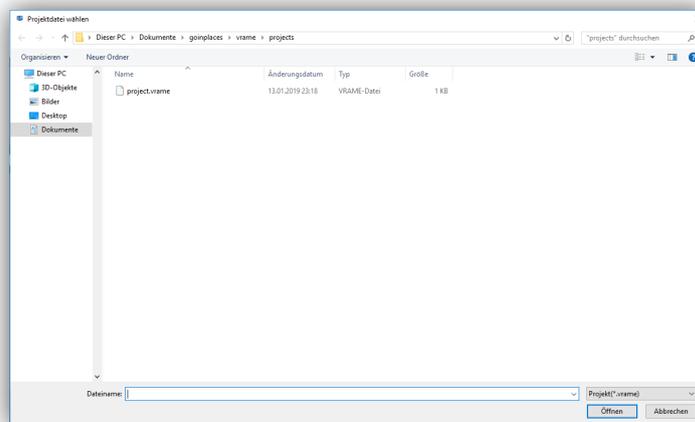
Am oberen Bildschirmrand finden Sie die Bedienleiste. Diese enthält alle Elemente um Projekte zu öffnen, Räume zu laden, Objekt-Layouts zu speichern und zu laden sowie die den Objektbrowser und einige Werkzeuge.

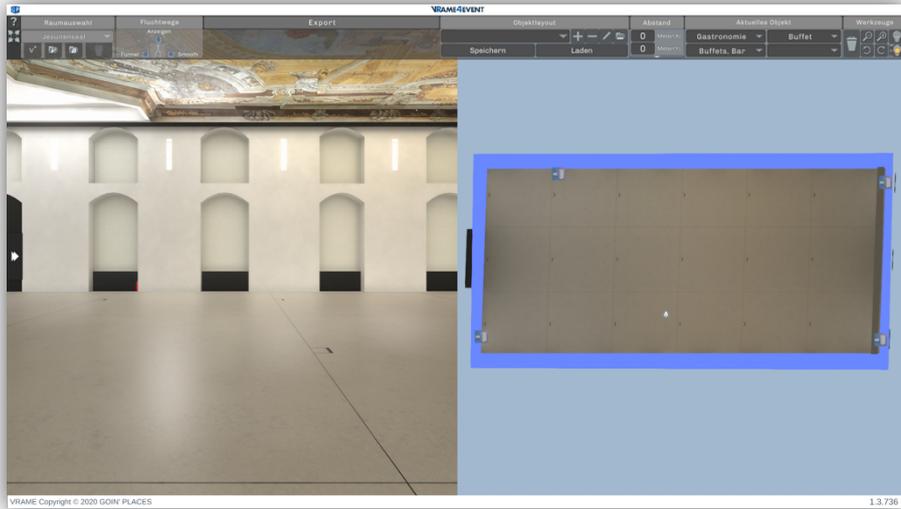


Projekte werden in einem eigenen Projekt-Ordner gespeichert. Beim ersten Start ist bereits ein leeres Projekt geöffnet. Unter dem Menüpunkt „Raumauswahl“ finden Sie den Button „neues Projekt erstellen“ und „Projekt laden“. So kann ein bestehendes Projekt geöffnet werden oder eine neue Planung begonnen werden

Ein neues Projekt kann auch mit der Tastenkombination „Strg“ + „n“ erstellt werden. Ein bestehendes Projekt kann auch mit der Tastenkombination „Strg“ + „o“ geöffnet werden

Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/VRame/projects





Um einen Raum einrichten zu können klicken Sie auf das Dropdown bei Raumauswahl. Es erscheint eine Liste der vollvirtualisierten Räume, die für Sie mit Ihrer aktuellen Lizenz freigeschaltet sind. Sobald ein Raum geladen wurde steht er sowohl für die Bearbeitung als auch für den 3D-Modus im HMD zur Verfügung.



Das Fenster teilt sich in zwei Bereiche, Links die 3D Ansicht und Rechts die 2D Ansicht. In der 2D Ansicht werden sämtliche Objekte platziert. Alles was im 2D Fenster verändert wird, ist sofort im 3D Fenster sichtbar.



Um die Ansicht im 2D-Modus (linker Bereich) zu vergrößern bzw. zu verkleinern verwenden sie die ZOOM-Steuerelemente im linken oberen Bereich des Bildschirms.

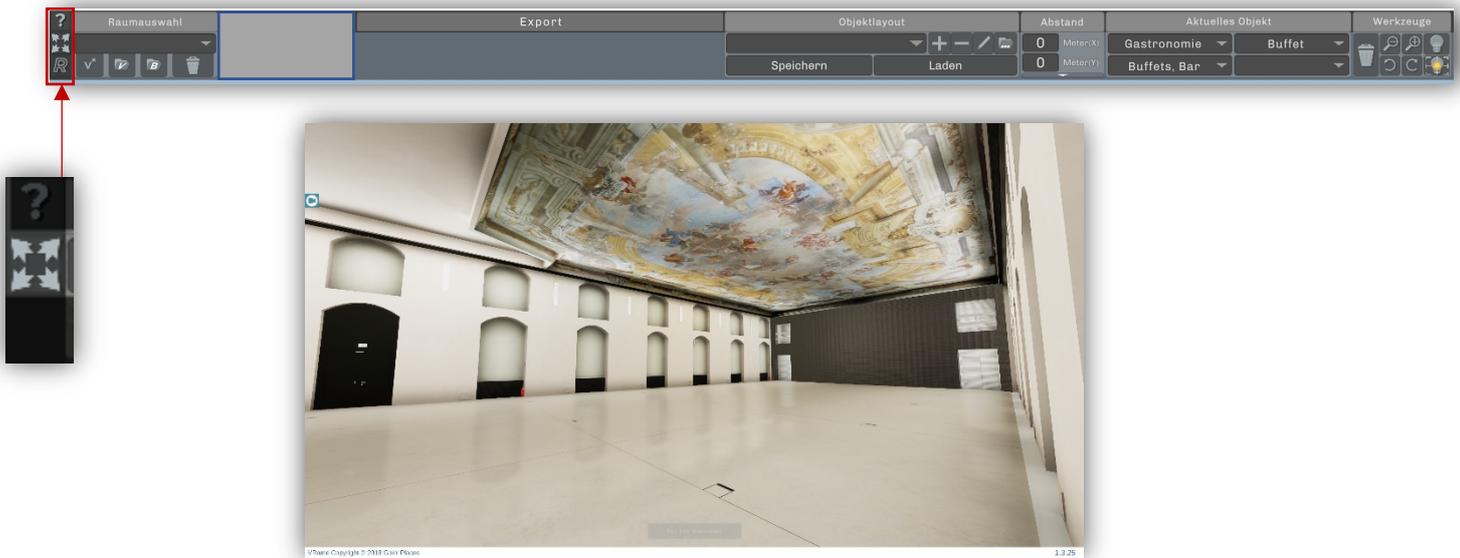
Sie können dazu auch bei gedrückter „Strg“-Taste mit dem Mousrad zoomen (falls vorhanden)

Bei Verwendung einer Maus mit 3. Maustaste lässt sich die 2D Ansicht bei gedrückter 3. Maustaste verschieben. Sollte kein 3. Maustaste verfügbar sein, ist eine Verschiebung des 2D Bereichs auch bei gedrückter „Strg“-Taste und der rechten Maustaste möglich.

Sobald Sie mit der linken Maustaste in den 3D Bereich klicken, können Sie sich im Raum frei bewegen. Zur Steuerung verwenden Sie die Pfeiltasten oder „W“, „A“, „S“ und „D“.

Zum Verlassen der 3D Ansicht / um den Mauscursor wieder freizugeben, drücken Sie „ESC“ oder die rechte Maustaste.

Ist ein HMD angeschlossen und aktiviert entspricht die 3D Ansicht auch der Ansicht des HMDs. Zur Steuerung nutzen Sie bei Verwendung des HMD die beigefügten Controller



Durch Klicken des Buttons „Fullscreen“, links in der Bedienleiste, aktivieren Sie die Fullscreen-3D-Ansicht:

Screenshots

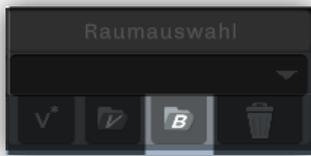
Im Fullscreen-Modus können Sie Bildschirmfotos erstellen.

Für Bildschirmfotos drücken Sie die Taste „F12“. Die gespeicherten Aufnahmen finden Sie im Ordner „Gallery“.

Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/VRame/gallery

Zum Verlassen des Fullscreen-Modus klicken Sie erneut auf den Button „Fullscreen“.

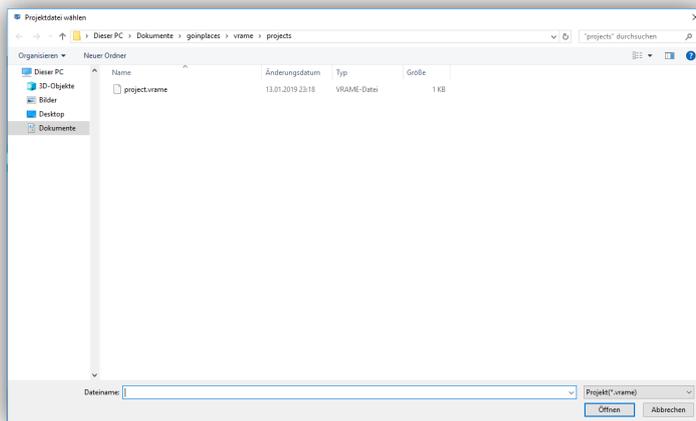
Import von Räumen aus VRame Box



Wurden in VRame Box Räume erstellt und exportiert können diese über die Option „Box öffnen“ geladen und in weiterer Folge auch bearbeitet werden.

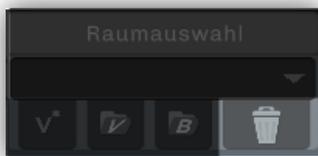
Dazu wählen Sie in der Dateiauswahl die entsprechende Export-Datei im Ordner von VRame Box oder Ihrem gewählten Speicherort.

Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/box/projects



Der in VRame Box erstellte Raum kann nun wie alle anderen Räume bearbeitet werden.

Nachdem einer oder mehrere Räume geladen wurden, scheinen diese auch während der gesamten Sitzung von VRame in der Raumauswahl auf.



Boxräume können mit dem „Löschen“ Button neben dem Dropdown der Raumauswahl wieder aus dem Projekt entfernt werden. Etwaige im Raum gespeicherte Vorlagen/Objektlayouts gehen dabei verloren.

Beschreibung der Funktionen

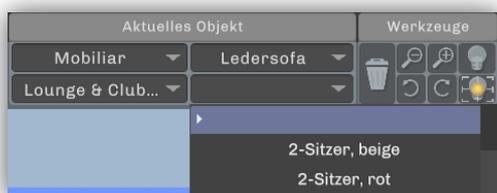
Platzierung von Objekten

VRame bietet bereits in der Grundausstattung einen umfangreichen Objektkatalog, der auf Kundenwunsch erweitert werden kann. So können Sie auch das Mobiliar Ihrer Stammlieferanten durch



Goin' Places virtualisieren und in den Objektkatalog einfügen lassen.

(Abb.: Auswahl der verfügbaren Objekte)

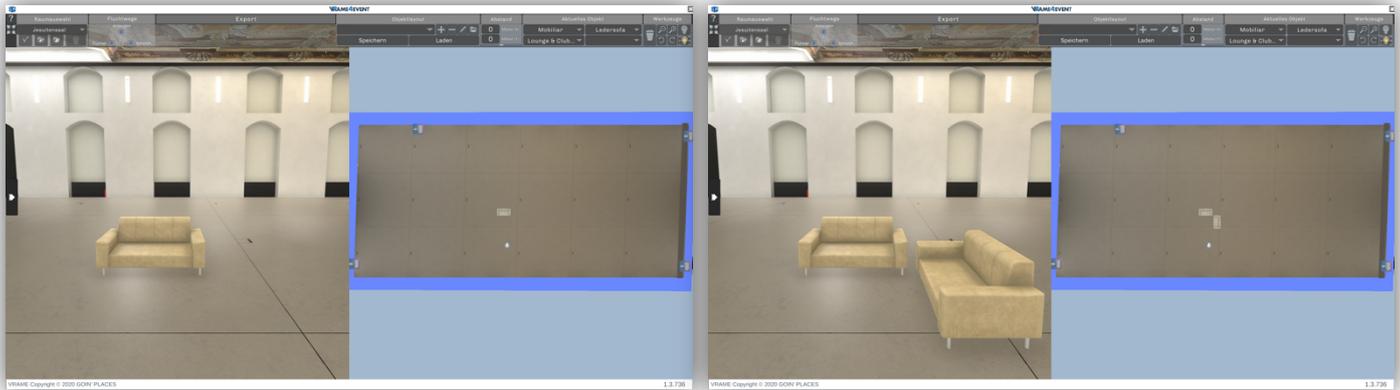


Um in den geladenen Raum Objekte zu platzieren suchen Sie zunächst das gewünschte Objekt im Objektbrowser.

Die Objekte sind in verschiedenen Kategorien, Unterkategorien und Gruppen eingeordnet. Viele Objekte haben Variationen.

Wählen sie zuerst die Kategorie (links oben), dann die Unterkategorie (links unten), dann das gewünschte Objekt (rechts oben) und zuletzt die gewünschte Objektvariante (rechts unten).

Objekte können einzeln oder in Gruppen platziert werden. Möchten Sie mehrere Objekte der gleichen Art



platziert, können Sie das, bis Sie den Platzierungs-Modus mit der rechten Maustaste beenden.

Während der Platzierung können die Objekte mit gedrückter „R“-Taste und dem Mausrad (falls vorhanden) bereits in die gewünschte Richtung gedreht werden.



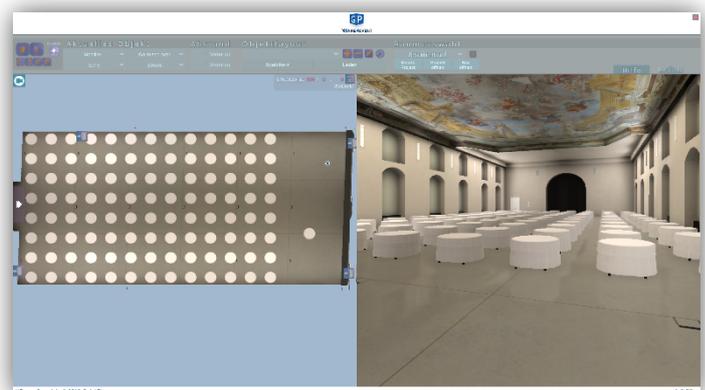
Falls kein Mausrad vorhanden ist, verwenden sie die Buttons zum Rotieren im Werkzeug-Bereich der Bedienleiste.

Tische und Stühle können in Gruppen platziert werden. Dazu wählen Sie zunächst das gewünschte Objekt aus.



Wählen Sie falls gewünscht den gewünschten Objektabstand, indem Sie einen x- und y-Wert

eingeben, der den Abstand eines Objektes zum anderen definiert.



Ziehen Sie zunächst einen Markierungsrahmen mit gedrückter linker Maustaste in den Bereich, der automatisch befüllt werden soll. Sobald die Maustaste losgelassen wird sind die Objekte platziert. In der rechten unteren Ecke sehen Sie, wieviele der gewählten Objekte im gezogenen Rahmen platziert werden.

Die platzierten Objekte werden sofort in beiden Ansichten angezeigt.

HINWEIS: An der Stelle, an der sich die Kamera befindet wird aktuell kein Objekt platziert. Achten Sie daher darauf, dass die Kamera außerhalb der gezogenen Fläche gesetzt wird. Sie können die Kamera auch mit gedrückter „T“-Taste durch Klicken an eine beliebige Stelle in der 2D-Ansicht bewegen.

Einzelne Objekte können durch markieren des Objektes und der „Entf“-Taste auf Ihrer Tastatur gelöscht werden.



Über den Pfeil am unteren Rand des Abstands-Bereichs können weitere Felder geöffnet werden.

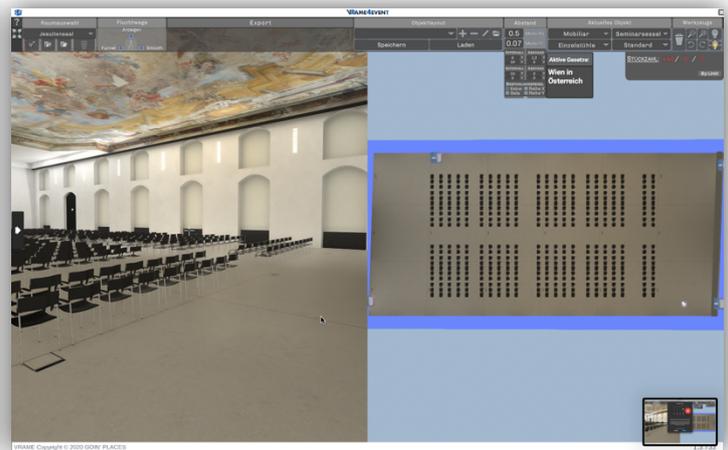
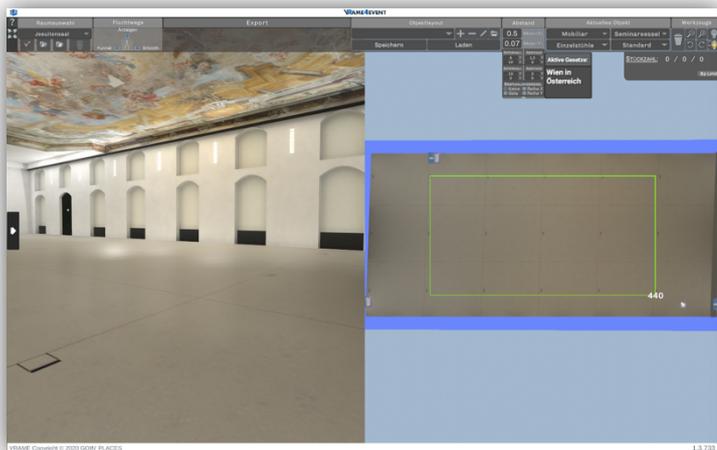


Hier können für zwei Intervalle alternative Werte festgelegt werden oder die in dem Bundesland, in dem sich der Raum befindet, gültigen gesetzlichen Mindestabstände für Galabestuhlung und Reihenbestuhlung ausgewählt werden.

Die Gesetze welchen Bundeslandes aktiv sind, wird ebenfalls angezeigt. Wo sich der Raum befindet, wird bei der Erstellung definiert.

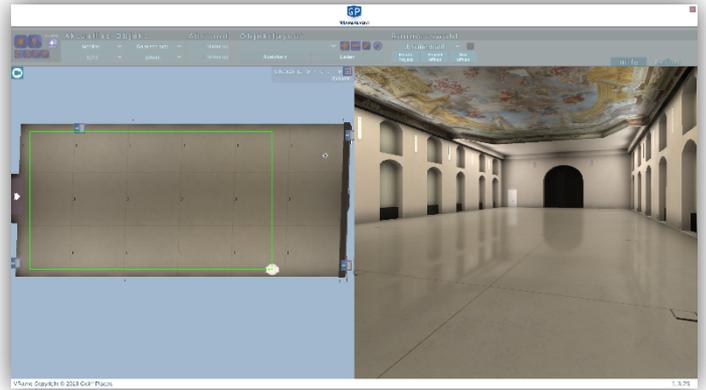


Werden beispielsweise die links stehenden Werte eingetragen, werden die Objekte im Abstand von 0,50m auf der x-Achse und 0,07m auf der y-Achse platziert. Zusätzlich wird nach jedem 5. Objekt auf der x-Achse ein Abstand von 1,20m und nach jedem 10. Objekt auf der y-Achse ein Abstand von 2,00m gemacht. Und nach jedem 10. Objekt auf der x-Achse wird ebenfalls ein Abstand von 2,00m eingefügt.



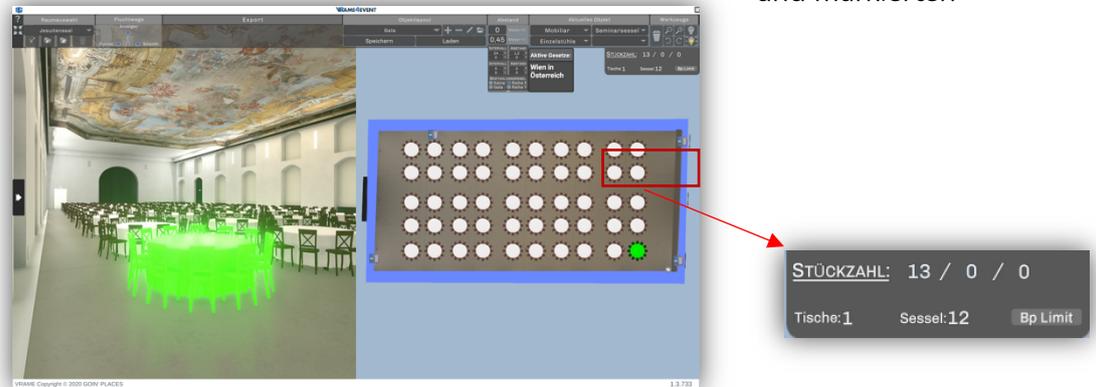
Dadurch ergibt sich folgendes Bild:

Es werden Reihen von Objekten erzeugt, die in Blöcken angeordnet sind.



Mit der Tastenkombination „Strg + C“ bzw. „Strg + V“ können markierte Objekte kopiert und wieder eingefügt werden.

Sind Tische markiert, sehen Sie im oberen Bereich die Anzahl der markierten Tische. Sind den Tischen Stühle zugeordnet, sehen Sie auch die Anzahl der platzierten Stühle.



Achtung: Die Anzahl der zu platzierenden Objekte könnte ihre Performance beeinflussen!

Ja

Nein

Ist der Auswahlbereich für die Platzierung groß, erhalten Sie eine Warnmeldung, dass möglicherweise die Berechnungsdauer Zeit in Anspruch nehmen kann, um die gewünschte Anzahl an Objekten zu platzieren. Die Berechnung erfasst die maximal möglichen Objekte in dem Bereich und kann folglich höher sein, als dann tatsächlich Objekte platziert werden.



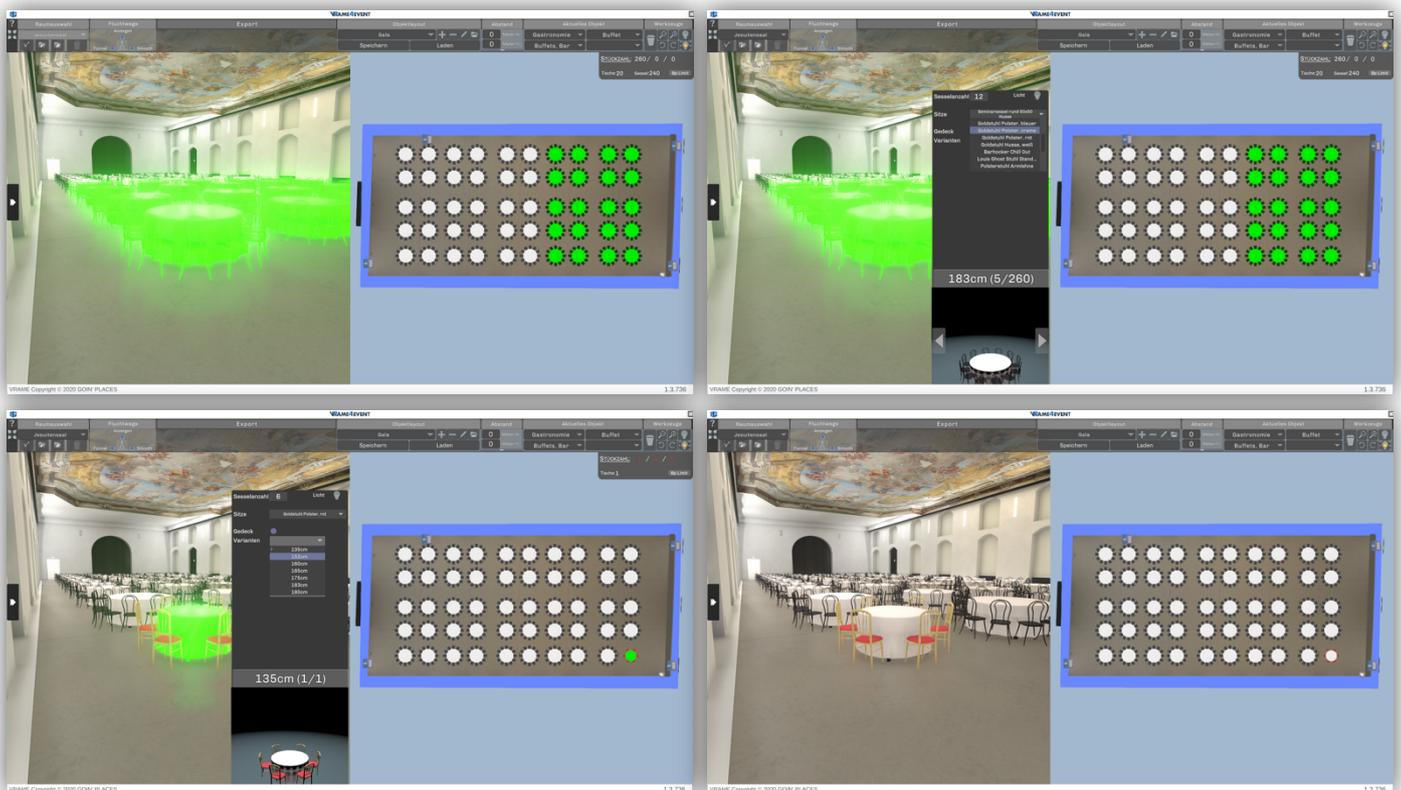
Möchten Sie die komplette Vorlage löschen klicken Sie auf „Löschen“. Nach Bestätigung der Rückfrage werden sämtliche Objekte unwiderruflich gelöscht.

Bearbeitung von Objekten

Bei vielen Objekten lassen sich Parameter ändern, viele Objekte haben Variationen. Markieren Sie dafür das gewünschte Objekt durch Anklicken oder die gewünschte Objektgruppe durch Ziehen des Auswahlfensters und drücken Sie die rechte Maustaste.

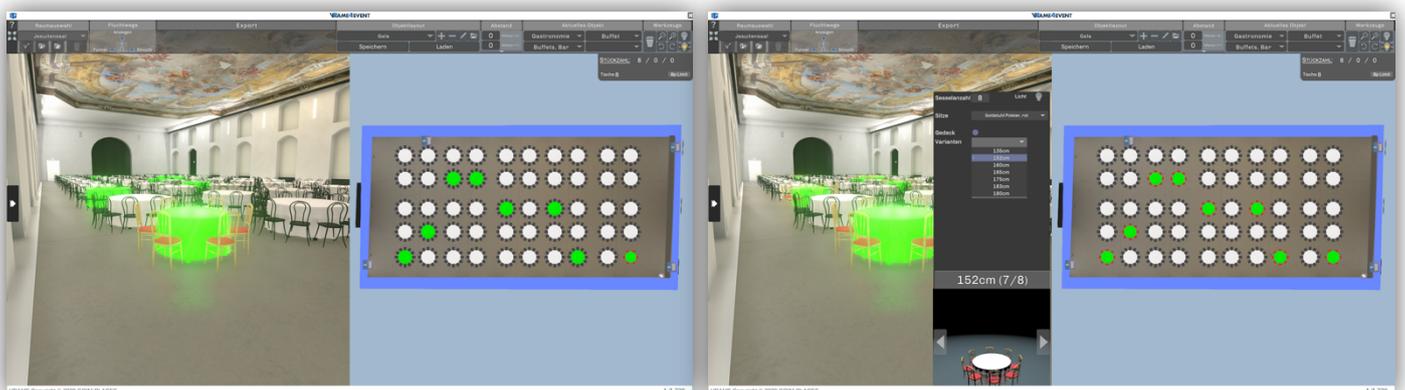
Es erscheint ein Detailfenster zum gewählten Artikel. Sollten unterschiedliche Artikel markiert sein, erscheint das Detailfenster nur für das erste Objekt.

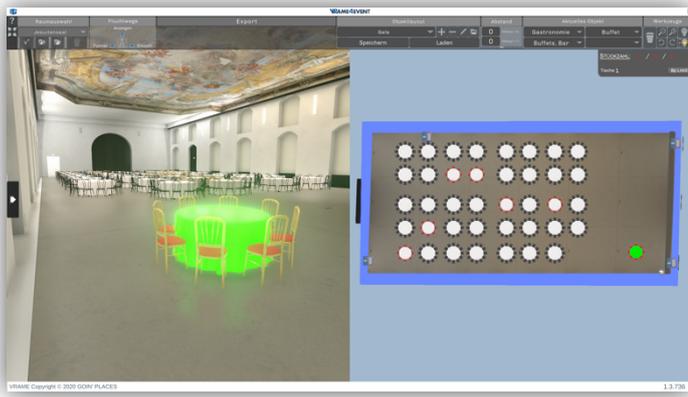
Die Anpassungen im Detailfenster werden für alle markierten Objekte ausgeführt. Einzelne Objekte können separat nachbearbeitet werden.



Galatische können so z.B. in ihrem Durchmesser verändert und die Anzahl und Art der Stühle kann geändert werden.

Sie können einzelne Tische und Tischgruppen markieren, um ihnen unterschiedliche Details zuzuweisen.



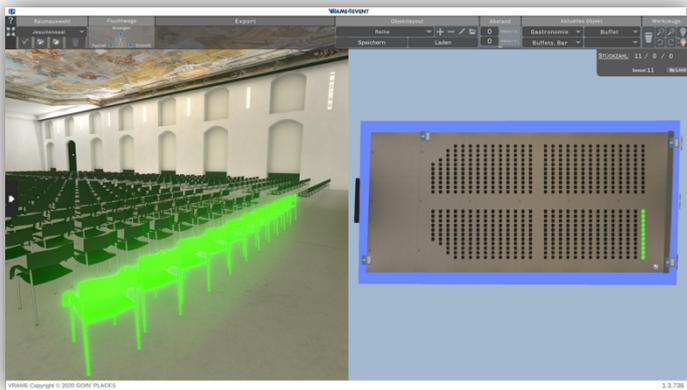


Halten Sie dazu die Feststell- („↑“)-Taste während der Auswahl gedrückt. Klicken Sie dabei mit der linken Maustaste entweder direkt auf das gewünschte Objekt oder ziehen Sie komplette Gruppen in die Auswahl.

Sämtliche Objekte können nach der Platzierung verschoben und auch gedreht werden.

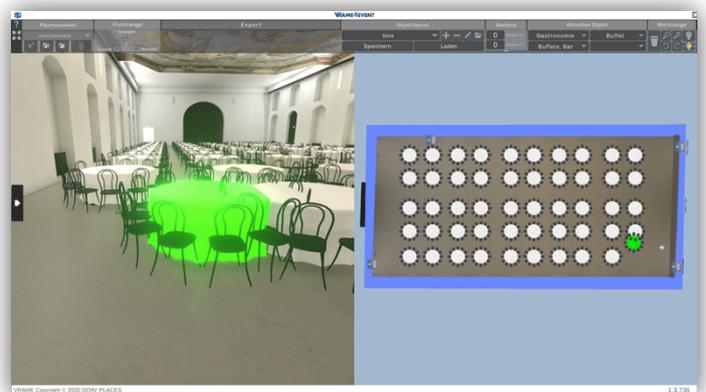
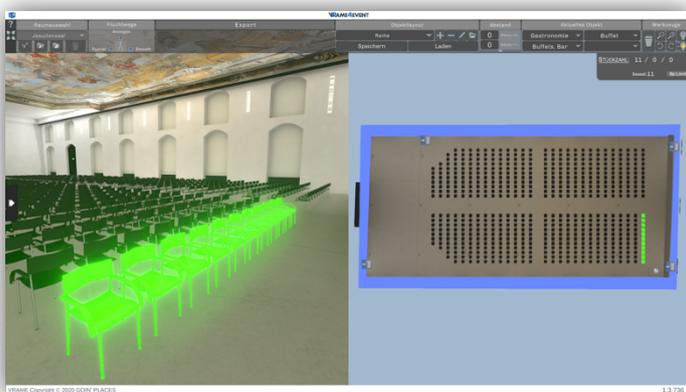


Das Drehen erfolgt entweder mit der „R“-Taste und dem mittleren Mousrad, falls dies nicht vorhanden ist, können markierte Objekte mit den beiden „Drehen“ Buttons im Werkzeuge-Bereich der Bedienleiste gedreht werden.

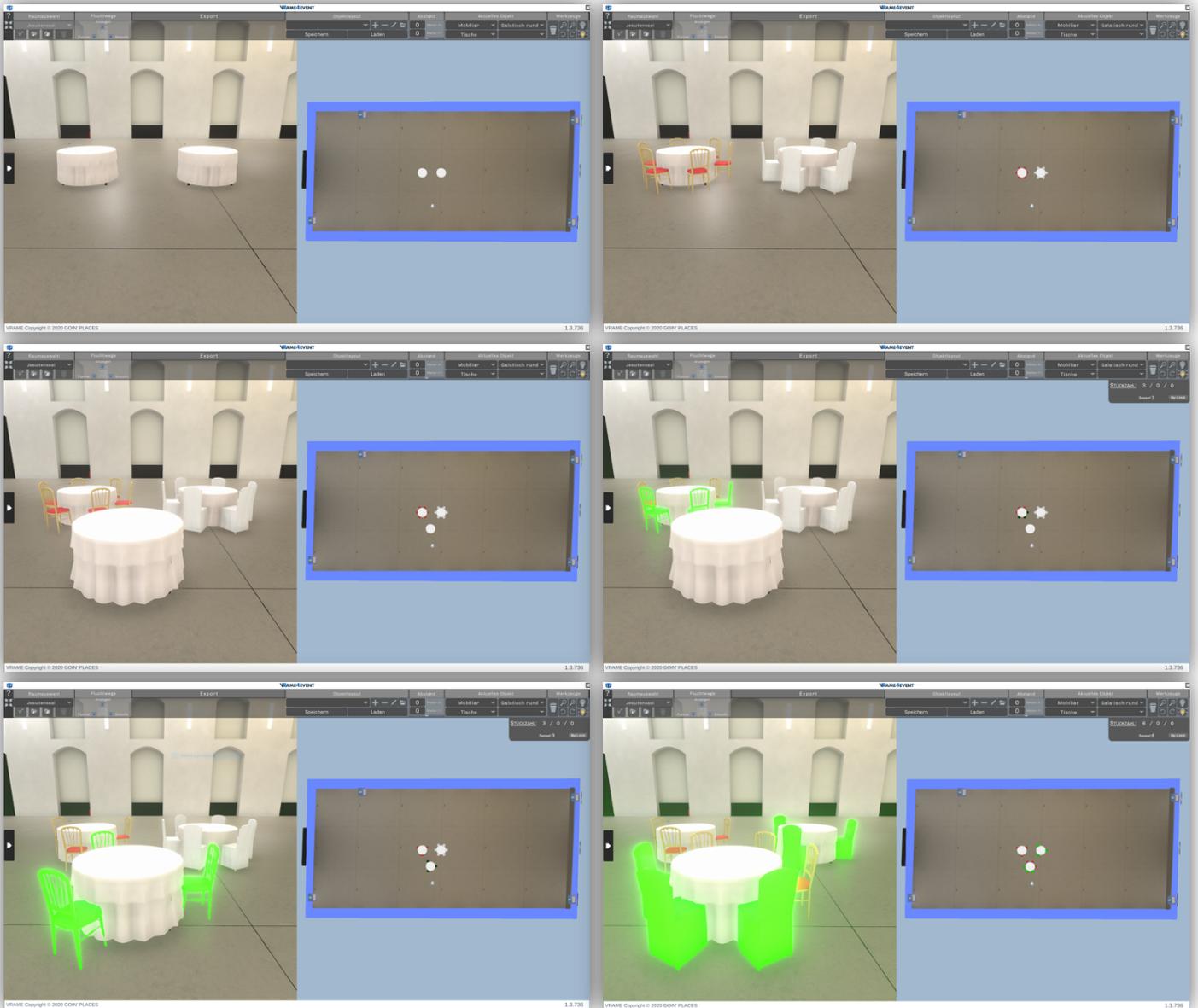


Objekte können nicht ineinander platziert, gedreht oder geschoben werden, sie kollidieren miteinander.

Durch Drücken der „ALT“ Taste kann dies temporär ignoriert werden um zB. Elemente „durcheinander“ zu drehen („ALT“ + „R“ + Mousrad) oder ineinander zu schieben.

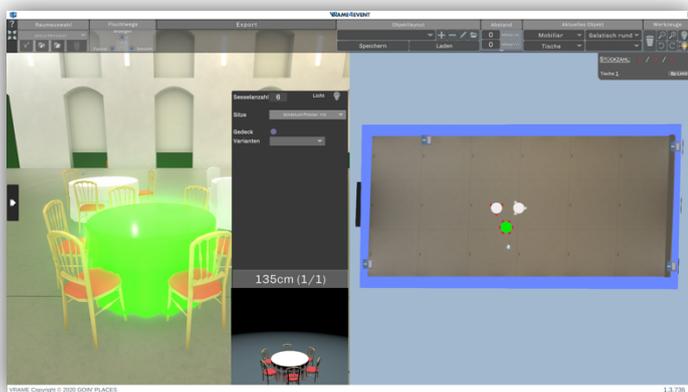


Sie können auch einzelne Stühle von Tischgruppen entnehmen, und diese anderen Tischen zuweisen. Die Stühle werden dabei automatisch platziert. Werden zu viele Stühle zu einem Tisch verschoben, wird nur

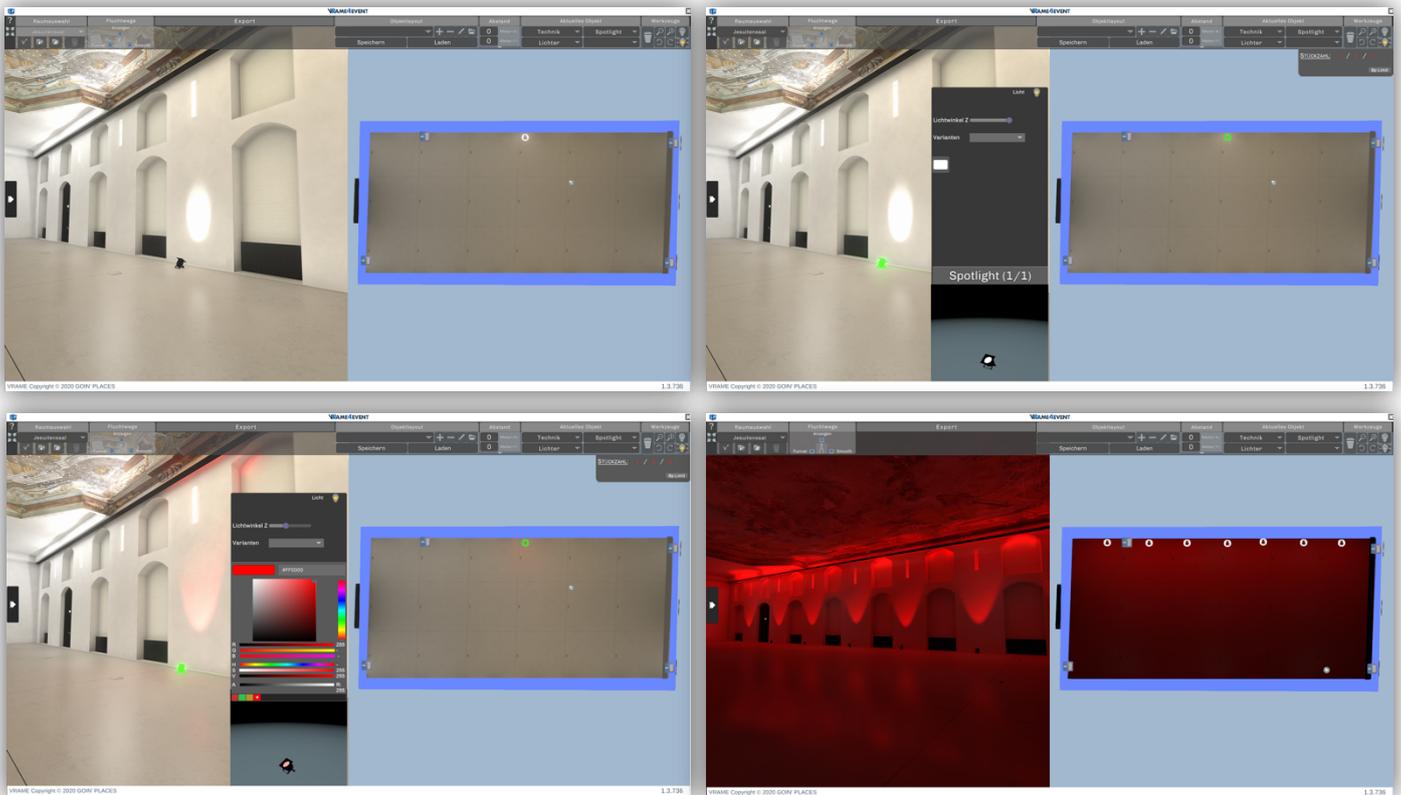


die Maximalzahl zugewiesen, die restlichen Stühle bleiben beim ursprünglichen Tisch.

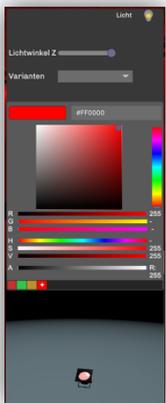
In diesem Fall sehen Sie in der Detailansicht des Tisches auch die neu zugewiesenen Stühle als Details:



Über das Detailfenster kann bei Lampen Licht ein- und ausgeschaltet, bei Scheinwerfern kann zusätzlich



die Farbe verändert und der Abstrahlwinkel geändert werden.



In der Farbauswahl kann entweder manuell eine Farbe gewählt oder der Wert im Hexadezimalformat eingegeben werden.

Sie können erstellte Farben speichern, indem Sie den Button „+“ klicken, um diese dann in weiterer Folge wiederverwenden zu können.



Über den Button „Lichter“ in der oberen Menüleiste können sämtliche platzierte Lampen gleichzeitig ein- und ausgeschaltet werden.

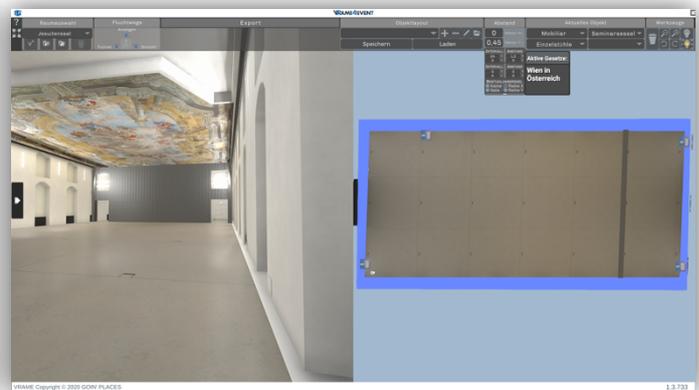
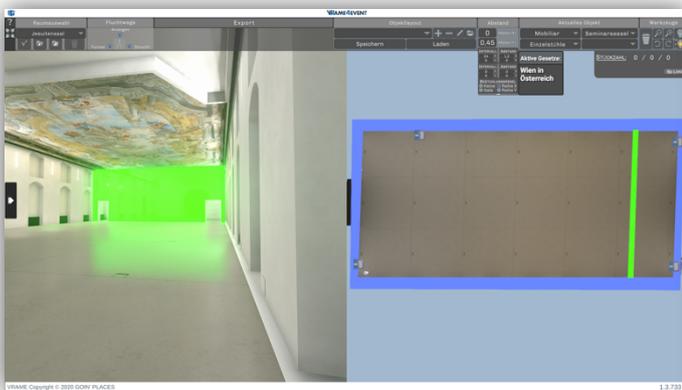


Über den Button „Raumlicht“ kann in virtualisierten Räumen das Raumlicht deaktiviert werden.

Diese Funktion steht bei Boxräumen nicht zur Verfügung.



Bei Boxräumen können über den Button „R“ für Raumeinstellungen, links in der Bedienleiste, zusätzliche Lichtquellen ein- und ausgeschaltet werden sowie über den Schieberegler das Grundlicht gedimmt werden.



Berücksichtigung baulicher Besonderheiten

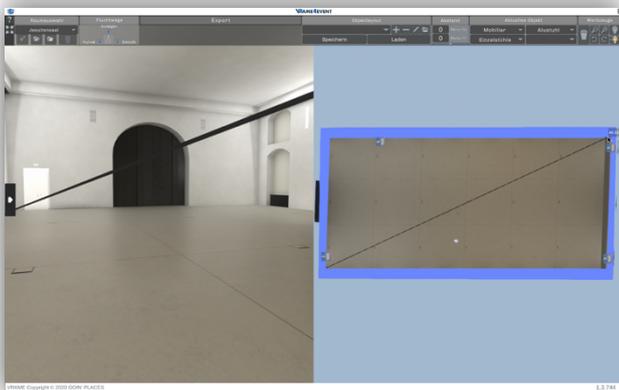
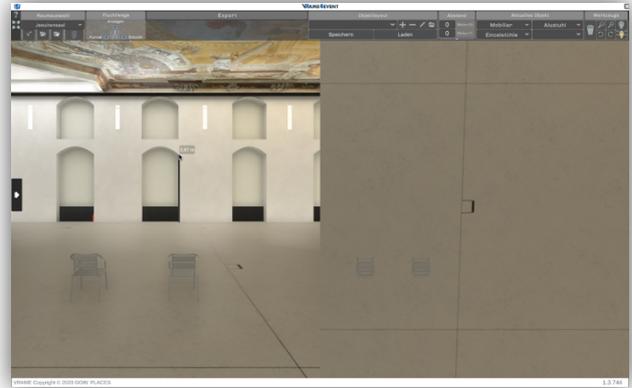
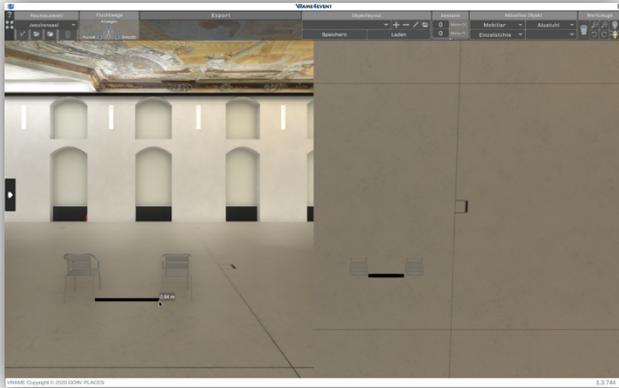
Bei Veranstaltungsräumen kann es vorkommen, dass diese variabel gestaltbar sind. Mobile Wände, die einen Raum teilen können und Ähnliches sind Teil der Eigenschaften eines Raumes, die in der Virtualisierung berücksichtigt werden müssen, um eine möglichst hohe Realitätsnähe zu erzielen.

Diese Elemente können in VRame abgebildet und manipuliert werden:

(Abb.: Mobile Trennwand im Jesuitensaal / Aula der Wissenschaften, Wien)

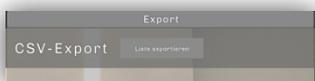
Abstände messen

Mit gedrückter „M“-Taste und Ziehen der linken Maustaste können Sie sowohl in der 2D- als auch in der 3D-Ansicht Abstände messen. Dies ist nicht nur auf Böden und Wände beschränkt, auch Raumdiagonalen



können so abgemessen werden.

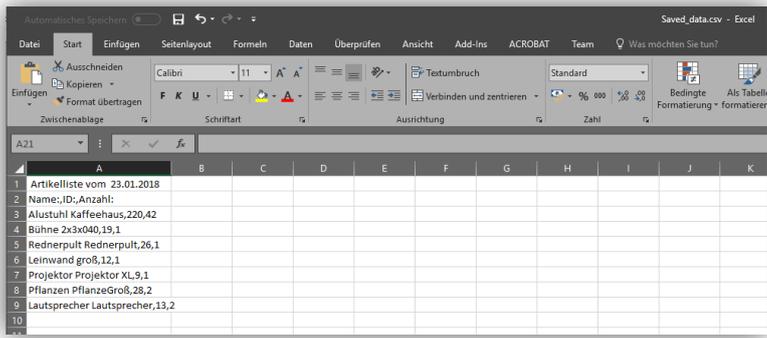
Stücklisten



Sie können aus jeder Vorlage heraus Stücklisten des in der Vorlage verwendeten Materials exportieren. Diese werden als .CSV-Dateien gespeichert und können z.B. in Microsoft Excel® geöffnet werden.

Standard-Speicherort: Dokumente/goinplaces/VRame/export

HINWEIS: In der Demo-Version können Stücklisten nicht exportiert werden.

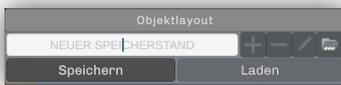


The screenshot shows the Microsoft Excel interface with the 'Start' ribbon selected. The spreadsheet contains a list of items in column A, with columns B through K being empty. The items listed are:

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Artikelliste vom 23.01.2018										
2	Name: ID; Anzahl:										
3	Alustuhl Kaffeehaus,220,42										
4	Bühne 2x3x040,19,1										
5	Rednerpult Rednerpult,26,1										
6	Leinwand groß,12,1										
7	Projektor Projektor XL,9,1										
8	Pflanzen PflanzeGroß,28,2										
9	Lautsprecher Lautsprecher,13,2										
10											
11											

Vorlagen speichern, laden und löschen

Haben Sie eine Planung fertiggestellt, kann diese zum Raum gespeichert werden.

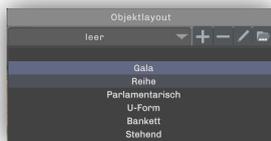


Dazu fügen Sie zunächst eine neue Vorlage mit „+“ hinzu:

Geben Sie einen aussagekräftigen Namen in das leere Feld ein und speichern Sie den Raum durch drücken des Buttons „Speichern“.



Gemeinsam mit der Planung werden auch die Projektdaten gespeichert. Sie können somit für jede Planung separate Projektdaten erfassen.



Sämtliche zum Raum gespeicherte Vorlagen finden Sie im Dropdown-Fenster.

Durch Klicken des Buttons „Laden“ erscheint die gewünschte Vorlage.

Wollen Sie eine Vorlage umbenennen, wählen Sie diese zunächst im Dropdown-Menü aus und laden diese. Anschließend kann durch Klicken auf den Stift der Name der Vorlage bearbeitet werden. Um die Änderung zu übernehmen, klicken Sie erneut auf „Speichern“.

Wollen Sie eine Vorlage löschen, wählen Sie diese zunächst im Dropdown-Menü aus und klicken Sie „-“. Die Vorlage wird umgehend aus der Auswahl gelöscht.

Über das Ordnersymbol können Objektvorlagen aus anderen Projekten importiert werden.

HINWEIS: In der Demo-Version können Vorlagen weder gespeichert noch geladen werden.



VRame beenden

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

Hilfe und Funktionsübersicht

Mit Drücken der Taste „F1“ oder über den Button „?“ öffnet sich das Hilfe-Fenster mit einer Übersicht der verfügbaren Shortcuts.

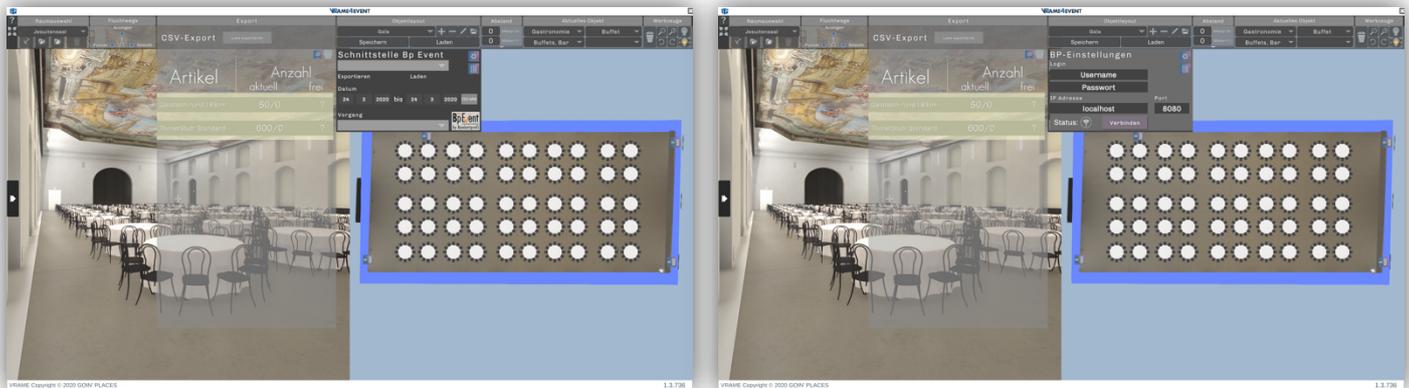
Shortcuts			
Interagieren	E	2D-Kamera zoomen	Cmd + Mausrad
Selektion & Gizmo Dreh	R + Mausrad	2D-Kamera verschieben	Alt + Cmd + M. Maustaste
Projekt erstellen	Cmd + N	Aktion aufheben	Cmd + Z
Projekt speichern	Cmd + S	Aktion wiederherstellen	Cmd + Y
Projekt wiederherstellen	Cmd + O	Screenshot machen	F12
3D-Modus abbrechen	Esc	Gegenstand entfernen	Ent
Messung	M	Einfügen	Cmd + V
Kollision aus	Alt	Kopieren	Cmd + C

Übersicht:

Windows	macOS	Funktion
Strg + N	cmd + N	neues Projekt erstellen
Strg + S	cmd + S	Projekt speichern
Strg + O	cmd + O	Projekt wiederherstellen
E	E	Mit Objekten interagieren, Türen öffnen
R + Mausrad	R + Mausrad	markiertes Objekt wird gedreht
Entf	Entf	markiertes Objekt entfernen
Alt	alt	Kollision von Objekten deaktivieren
Strg + Mausrad	cmd + Mausrad	Zoom in der 2D-Ansicht
Strg + Z	cmd + Z	letzte Aktion rückgängig machen
Strg + Y	cmd + Y	rückgängig gemachte Aktion wiederherstellen
Strg + C	cmd + C	markierte Objekte kopieren
Strg + V	cmd + V	markierte Objekte einfügen
Esc / Rechtsklick	esc / Rechtsklick	Abbruch des aktuellen Modus
M	M	Messung aktivieren
T + Linksklick	T + Linksklick	Kameraposition im 2D-Modus setzen
F12	F12	Screenshot im 3D-Vollbildmodus erstellen
Strg + re. Maustaste	cmd + re. Maustaste	Plan verschieben (als Ersatz für die 3. (mittlere) Maustaste)

Systemstart mit Head-Mounted-Display (Oculus Rift)

Beim Hochfahren des PCs/Laptops ist darauf zu achten, dass keine Komponenten angeschlossen sind.



Nach Start des Betriebssystems werden Oculus Rift, Sensor und Controller an die entsprechenden Ports angeschlossen. Rift und Sensor müssen an USB3-Schnittstellen angeschlossen werden (blau).

Stellen Sie sicher, dass das System Zugriff auf das Internet hat, da die Oculus-App zur Zeit noch eine bestehende Internetverbindung benötigt.



Die Oculus-App sollte automatisch starten. Ist das nicht der Fall, doppelklicken Sie das Icon am Arbeitsplatz.

Der Oculus-Account ist hinterlegt, die App sollte sich automatisch mit diesem Account einloggen. Wenn kein automatischer Login erfolgt wenden Sie sich bitte an Ihren Ansprechpartner bei der Goin' Places GmbH.

Option: Schnittstelle zu Bp Event



Optional erhältlich ist eine Schnittstelle zur ERP-Software Bp Event.

Die eingesetzten Objekte können hier direkt den Vorgängen in Bp Event zugewiesen werden, die Stücklisten scheinen auf und können zur weiteren Verarbeitung (z.B. Angebote) verwendet werden. Verfügbare Stückzahlen werden mit den hinterlegten Werten in Bp Event abgeglichen.

Die Schnittstelle bietet den Funktionsumfang des HTML-Clients und wurde bei der letzten Anwenderkonferenz präsentiert.

Bp Event ist ein Produkt der Firma BANKETTprofi GmbH in Speyer, DE
Excel ist ein eingetragenes Markenzeichen der Microsoft Corporation

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