



Installare Furnish

Per installare il programma sul disco rigido del computer è necessario procedere nel modo seguente :

Download del file, doppio clic sul file di installazione automatica e apparirà la finestra di installazione.

Selezionare Avanti. Il programma verrà installato e verrà creata una icona di collegamento al programma sul desktop.

Per rimuovere il programma dal computer è disponibile lo strumento di rimozione automatica nel menu Programmi / Furnish Pro

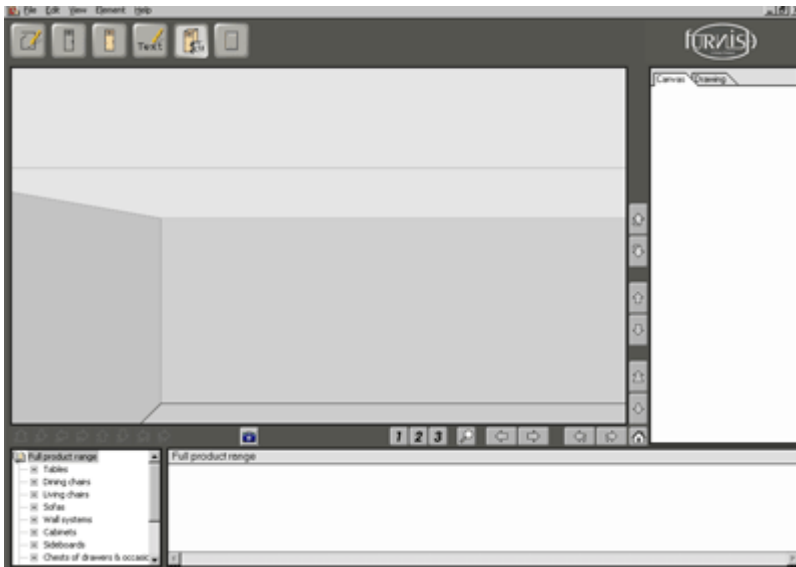
Risoluzione dello schermo

Si consiglia una risoluzione di 1024 x 768

Lanciare il programma

Per lanciare il programma fare doppio clic sull'icona del desktop

Schermata iniziale



La schermata iniziale si compone di 4 differenti aree:

1. Un menu **toolbar** in alto, dal quale è possibile accedere alle funzioni principali.
2. Al centro dello schermo la vera e propria **area di lavoro**
3. In basso un **menu** dal quale è possibile selezionare i differenti elementi del disegno e le linee dei prodotti disponibili.
4. Alla destra il **pannello di configurazione** che permette di modificare le opzioni disponibili per gli oggetti selezionati.

Toolbar



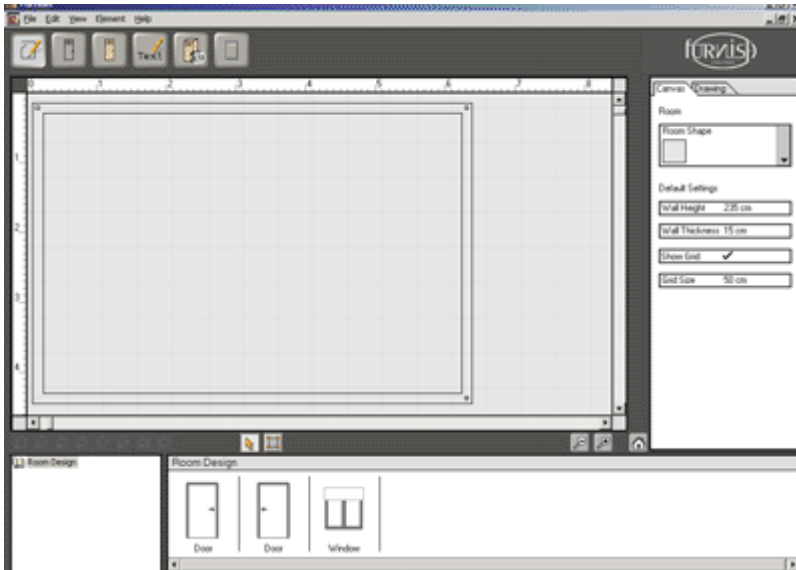
Room Design

Il primo bottone (room design) si usa per definire le dimensioni e le proprietà della **camera** che si vuole arredare. Occorre iniziare da questo pulsante per definire la **forma** della stanza, i **pilastr**i o le colonne esistenti, le **misure** del perimetro, l'altezza e lo spessore dei **muri**, la posizione di **porte** e **finestre**, eventualmente una rampa di scala.

Ci sono un certo numero di planimetrie standard selezionabili dal pannello di configurazione. Ad esempio forma rettangolare, ad L, ad U

Quando si avvia il programma una camera standard è collocata al centro dell'area di lavoro. Facendo clic all'interno della camera, nel pannello di configurazione si ottengono la dimensione della camera ed i metri quadrati.

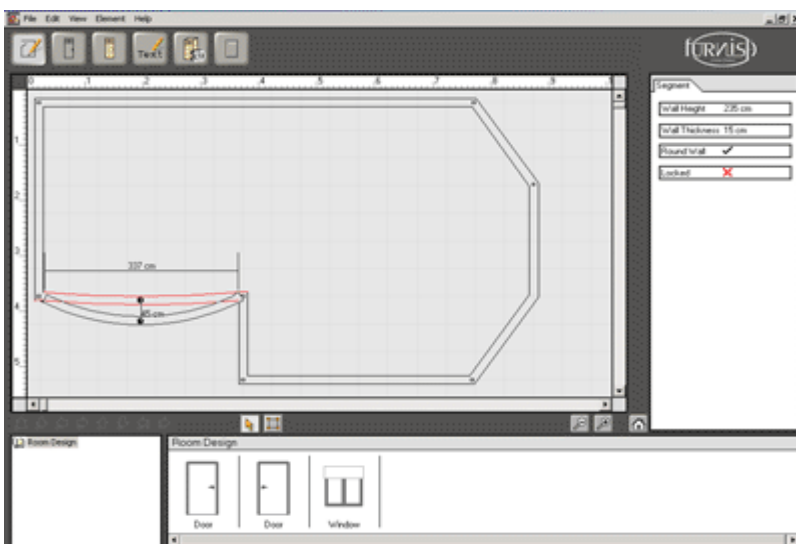
Facendo clic all'esterno si evidenziano le informazioni generali, lo spessore dei muri perimetrali e l'altezza del soffitto.



Sotto l'area di lavoro è possibile selezionare 2 pulsanti :



Tramite il secondo pulsante (DRAW WALLS) è possibile creare una planimetria personalizzata dopo aver cancellato la planimetria predefinita (prima di iniziare a disegnare selezionare la camera esistente Ctrl + Alt ed eliminare con il tasto Canc)



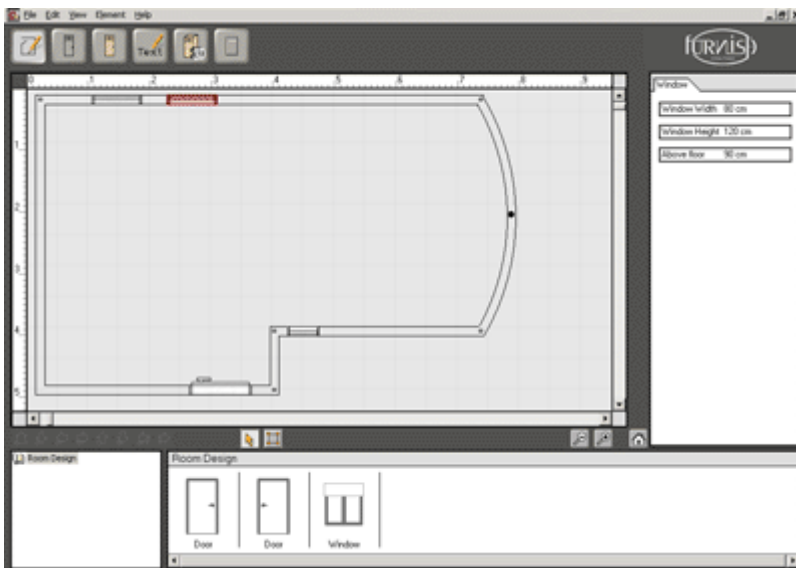
Per terminare l'operazione selezionare finish con il **destro** del mouse

Occorre tener presente che la planimetria deve essere completata per essere accettata come stanza. Se il perimetro rimane aperto non verrà visualizzato in 3D. Il programma attiva automaticamente lo snap per unire gli oggetti vicini.

Per disegnare un **muro rotondo** fare clic sul muro ed attivare l'opzione Round Wall nel pannello di configurazione.

Aggiungere porte e finestre

Nel disegno è possibile collocare porte e finestre. Le porte sono ad apertura **destra** o **sinistra**, **interna** od **esterna** a seconda di ciò di cui si ha bisogno. Le dimensioni di porte e finestre possono essere modificate facendo clic su di esse e digitando le dimensioni desiderate nel pannello di configurazione.

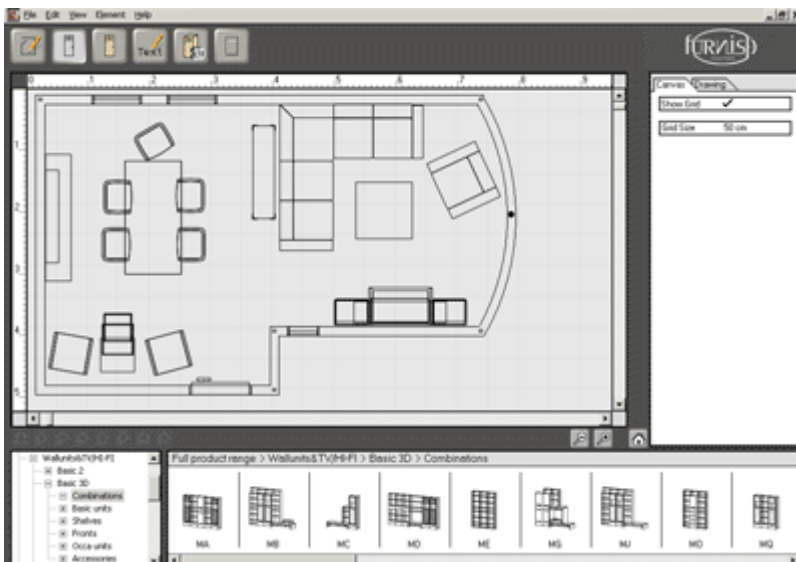


Dopo aver completato la camera di muri, porte e finestre, è possibile iniziare l'arredamento della stanza.

Top View (vista dall'alto)

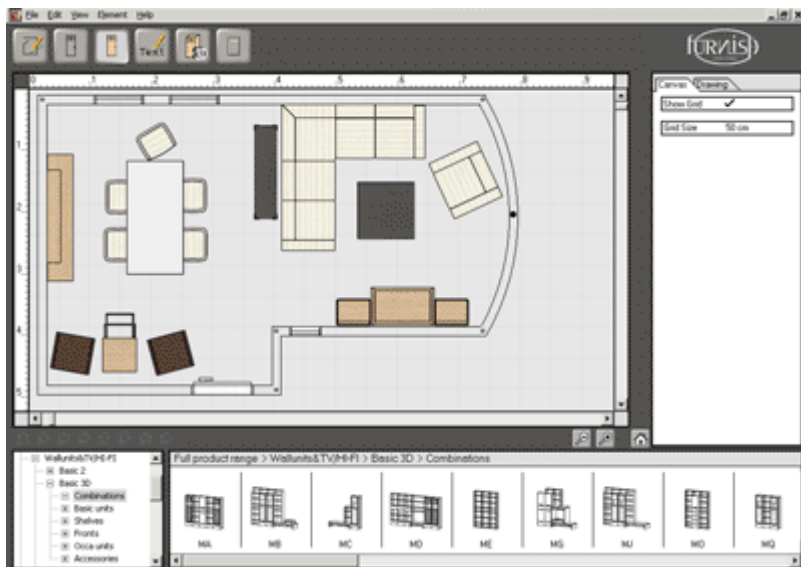
Fare clic sul secondo pulsante TOP VIEW, ora si è in grado di disporre i mobili nella camera. Nel sottomenu scegliere la linea di prodotti e sub categoria che si desidera. Selezionare e trascinare (Drag and drop) gli oggetti di arredo nell'area di disegno. L'intelligenza del programma non consente di combinare elementi non compatibili e la selezione verrà rifiutata.

Scegliere gli elementi dalle sottocategorie e metterli nella stanza, fino a quando non è completamente arredata. Le funzioni di rotazione facilitano la disposizione dei mobili.



Colors (colori e finiture)

Con il terzo pulsante COLORS è possibile visualizzare e modificare le finiture degli arredi. Tipo di legno e colori disponibili sono elencati nella scheda colore del pannello di configurazione. Le finiture disponibili cambiano a seconda degli elementi selezionati. Per cambiare il colore di un oggetto o di un gruppo di elementi, semplicemente raggruppandoli con il mouse.



Text (testo)

Una volta arredata la camera e cambiati i colori secondo le necessità, si possono collocare sul disegno testo e misure.

Con il pulsante Annotazioni (Text), nel menu in basso a sinistra, è possibile selezionare un editor di testo oppure le dimensioni.

Per creare un'area di testo :

Trascinare la casella Text editor nell'area del disegno, nel menu in alto a destra, scrivere il testo ed eventualmente modificare il font e la dimensione. Il testo può essere spostato o ruotato a piacimento.

Per creare una misura :

Trascinare la casella Dimension nell'area di disegno, immettere una misura specifica ed un breve testo. La casella di misura potrà essere spostata, ruotata e posizionata dove si vuole.

3D (tre dimensioni)

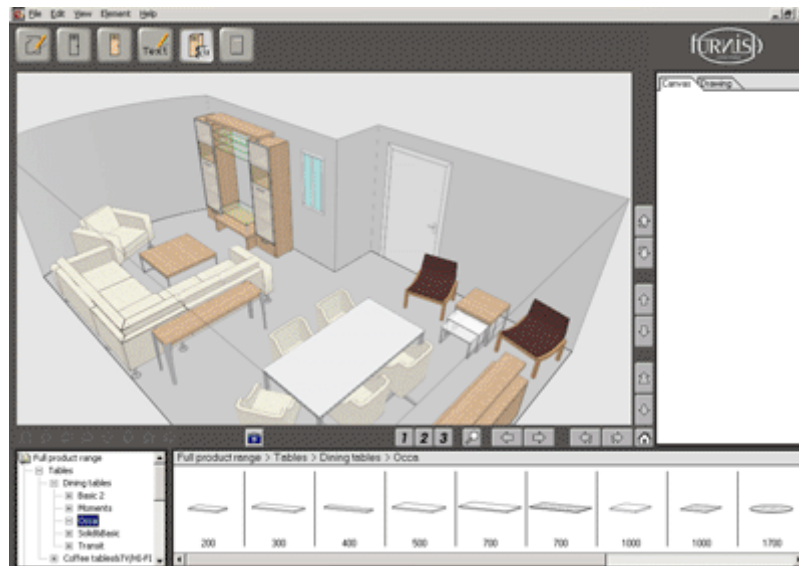
Vista tridimensionale. Per visualizzare la camera in 3D scegliere il pulsante 3D sulla barra degli strumenti. Per muovere gli oggetti in 3D fare uso dei tasti freccia, in questo modo è possibile spostare un elemento avanti ed indietro, destra e sinistra.

Tenendo premuto il tasto Ctrl e usando i tasti freccia, è possibile ruotare la camera (freccia sinistra e destra). Per cambiare il punto di vista utilizzare le frecce su e giù.

Premendo "R" o "Z" + CTRL sulla tastiera, si ha la possibilità di ruotare lo zoom o un oggetto facendo clic su di esso. Basta spostare il mouse e premere contemporaneamente il tasto "R" o "Z" e CTRL.

Quando si entra in 3D si ottiene l'accesso ad una ulteriore barra degli strumenti chiamata barra degli strumenti di navigazione 3D, questa barra consente di spostarsi in 3D.

Per impostazione predefinita, la vista 3D è completa di finiture e colori. Se si desidera una vista 3D più veloce o si sta lavorando con un computer con risorse limitate scegliere la vista Wire frame o Hidden lines.

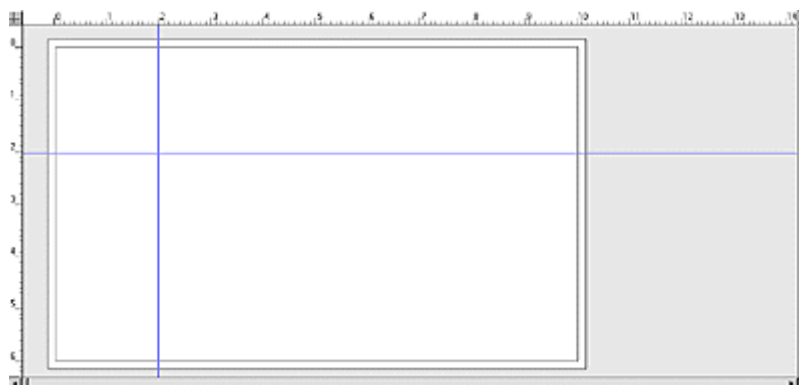


Item list (lista delle voci)

L'ultimo bottone ITEM LIST fornisce l'elenco completo di tutti gli oggetti utilizzati.

Tutti gli articoli sono elencati come da sistema (linea di prodotto), numero di unità, descrizione, colore, prezzo. Il prezzo totale è riportato in fondo.

Area di lavoro



Gli assi che indicano la profondità e la larghezza della camera sono in alto e a sinistra dell'area di lavoro. Il programma può funzionare con camere o planimetrie fino a 100 x 150 metri di lunghezza.

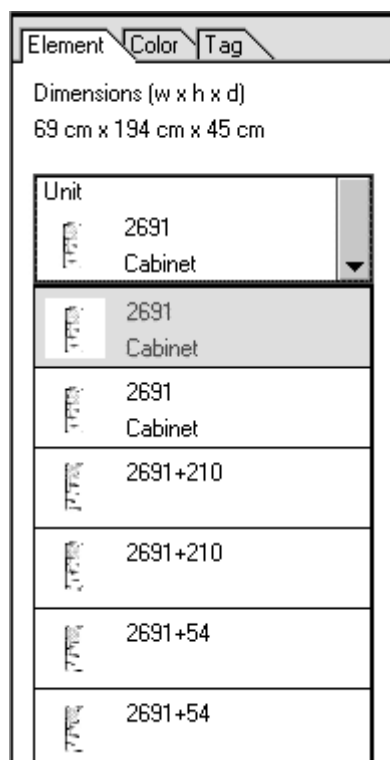
Menu



Il menu ha due campi :

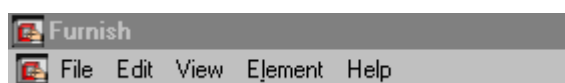
- a sinistra è possibile scegliere tra le categorie disponibili.
- a destra è possibile selezionare e trascinare i singoli elementi nell'area di disegno

Pannello di configurazione



Il pannello di configurazione ha tre schede. Nella prima scheda (Element), scegliere le opzioni, nella seconda scheda (colore) si possono cambiare i colori dell'elemento selezionato. Nella terza scheda (Tag) si possono dividere i vari mobili per gruppi, in modo che appaiono in ordine nella lista oggetti.

Funzioni del menu a tendina



File menu

Con il comando FILE si salva il disegno(nomefile.fpf), si apre un disegno esistente, si stampa.

File	
<u>N</u> ew	Ctrl+N
<u>O</u> pen	Ctrl+O
<u>S</u> ave	Ctrl+S
Save <u>A</u> s	
Print Setup	
<u>P</u> rint	Ctrl+P
<u>E</u> xit	Ctrl+Q

Edit menu

Dal menu modifica è possibile accedere ad una serie di funzioni e di scorciatoie da tastiera :

Edit	
<u>U</u> ndo	Ctrl+Z
<u>R</u> edo	Ctrl+Shift+Z
<u>C</u> ut	Ctrl+X
<u>C</u> opy	Ctrl+C
<u>P</u> aste	Ctrl+V
<u>D</u> elete	Del
Select <u>A</u> ll	Ctrl+A
<u>S</u> ettings...	
Language & Prices...	

Settings (opzioni)

Furnish Settings

Measurement

Millimeters
 Centimeters
 Inches

Decimals and separators

Show Decimals
Decimal Separator

Use Thousands Separator
Thousands Separator

Currency

Show Currency Symbol
Currency Symbol
Position Before
 After

Factors

Use Factors
Exchange factor
Profit factor
Round up

Application Language

1 US US English

Sample

Auto Save

Enable Auto Save
Every Minutes

3D Settings

Accelerate
 Use Z-Buffer
 Disable DDRAW

OK
Cancel

Impostare l'unità di disegno (millimetri, centimetri, inches).

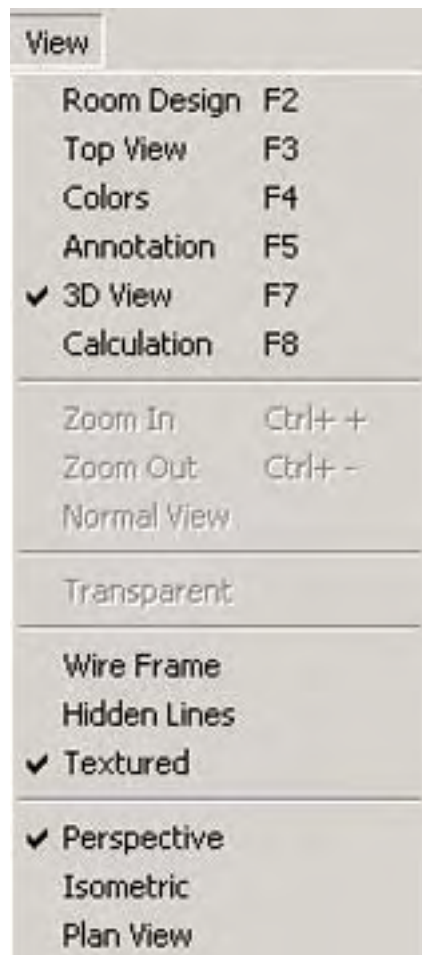
Impostare i decimali ed il separatore (virgola, punto etc.)

Impostare il simbolo della valuta e la posizione

Impostare il salvataggio automatico , per salvare automaticamente una copia del disegno (AutoSave.fpf) ad intervalli prestabiliti.

View menu

Nella prima parte della tendina ci sono le stesse funzioni della toolbar.



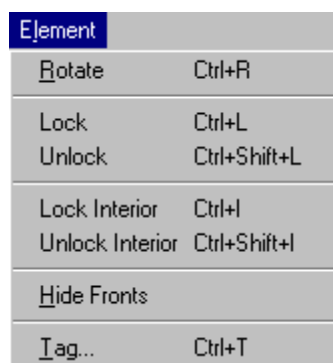
Wire Frame : evidenzia i volumi senza le rifiniture

Hidden lines : nasconde le linee perimetrali

Textured : evidenzia gli oggetti con materiali e colori di finitura

Element menu

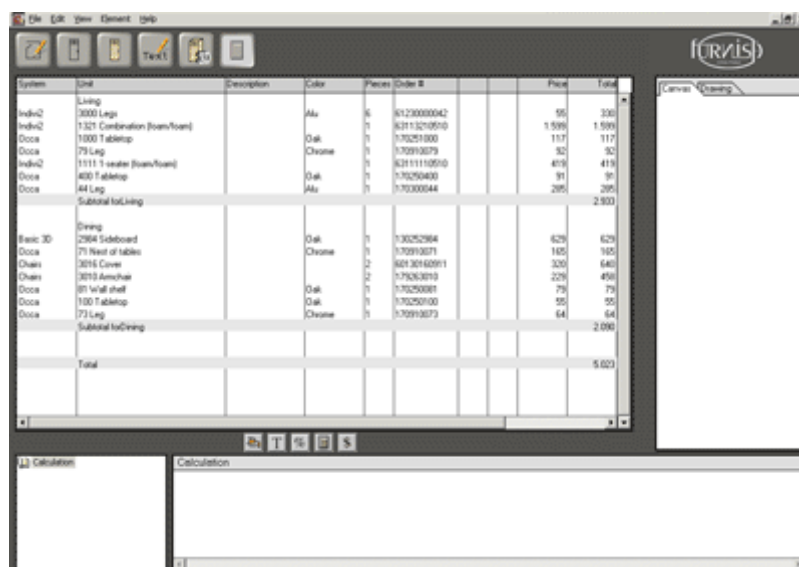
Questo menu attiva le funzioni relative agli oggetti del disegno.



Con la funzione Ruota è possibile scegliere l'angolo di rotazione (in gradi) di un oggetto o di un gruppo di oggetti.

Blocca (sblocca) un elemento o un gruppo di oggetti in un punto specifico della camera. Una volta bloccati gli elementi non possono essere spostati prima di essere sbloccati.

Tag è una funzione con la quale si è in grado di apporre una etichetta, nominare un elemento o un gruppo di elementi. Questi verranno mostrati insieme sulla Lista oggetti. In questo modo possono essere raggruppati in modo da avere una migliore visione d'insieme gli elementi e il loro prezzo.



The screenshot displays the TRVIS software interface. At the top, there are icons for various functions and the TRVIS logo. The main window contains a table with columns for 'System', 'Unit', 'Description', 'Color', 'Pieces', 'Order #', 'Price', and 'Total'. The table lists various furniture items such as 'Living', 'Dining', and 'Basic 3D' with their respective units, descriptions, colors, and prices. A 'Total' row at the bottom shows a total price of 5,023. Below the table, there are two 'Calculation' fields.

System	Unit	Description	Color	Pieces	Order #	Price	Total
Living							
Indiv-2	3000 Legs		Alu	6	61230000042	95	330
Indiv-2	1321 Combination (beam/beam)			1	62113210550	1595	1595
Docca	1000 Tabletop		Oak	1	730251000	117	117
Docca	79 Leg		Chrome	1	730910079	32	32
Indiv-2	1111 Teaser (beam/beam)			1	6211110550	410	410
Docca	400 Tabletop		Oak	1	730250400	91	91
Docca	44 Leg		Alu	1	730300044	285	285
Subtotal for Living							2.933
Dining							
Basic 3D	2964 Sideboard		Oak	1	730252964	629	629
Docca	71 Rest of table		Chrome	1	730910071	165	165
Chair	3035 Corner			2	6013016091	320	640
Chair	3033 Armchair			2	730303033	229	458
Docca	01 Wall shelf		Oak	1	730250001	79	79
Docca	100 Tabletop		Oak	1	730250100	55	55
Docca	73 Leg		Chrome	1	730910073	64	64
Subtotal for Dining							2.096
Total							5.023

Supporto

I requisiti hardware minimi per il programma sono i seguenti:

Pentium II 400 MHz
128 MB RAM / 16 MB VRAM
XGA Screen resolution (1024 x 768 – 16 bit colors)

I requisiti hardware raccomandati sono i seguenti:

Pentium 4; 2 GHz Processor
512 MB RAM / 128 MB VRAM
XGA Screen resolution (1024 x 768 – 16 bit colors)

Per tutte le questioni relative alla linea di prodotti, le loro regole e limitazioni, è necessario contattare direttamente Company Club 8.

Phone: +45 96 26 72 51
Fax: +45 96 26 72 16
Attn.: Mikkel Lautrup
E-mail: furnish@BoConcept.com
