

# Gebruikers- handleiding

## Inhoudsopgave:

<b>1</b>	<b>Furnplan schermindeling.....</b>	<b>4</b>
1.1	De vier bereiken van het Furnplan scherm.....	4
1.2	Alle knoppen in detail .....	5
1.2.1	De bovenste functie balk.....	5
1.2.2	De onderste functie balk .....	8
1.3	Verder functies in Furnplan.....	10
1.3.1	Totaalprijs / snelle weergave .....	10
1.3.2	Bestanden im- en exporteren .....	10
1.3.3	Printopties .....	11
1.3.4	Meten .....	11
1.3.5	Redlining.....	12
1.3.6	Belangrijke maten in een planning.....	14
1.3.7	Maten en reeks van maten veranderen .....	15
1.3.8	Andere cameraposities .....	16
1.3.9	Grafische weergave.....	16
1.3.10	Tweede beeldscherm .....	17
1.4	Het contextmenu .....	18
<b>2</b>	<b>Furnplan projectmanagement .....</b>	<b>20</b>
2.1	De Projectmanager .....	20
2.2	Mappenstructuur in de Projektmanager .....	21
2.2.1	Opslaan van plannings in de Projektmanager .....	22
2.2.2	Vererven van gegevens in de Projektmanager .....	23
2.2.3	Teksten voor of na een positie invoegen / Opmerkingen toevoegen. ....	24
2.2.4	Een planning op een andere locatie opslaan .....	24
2.2.5	Openen van projecten en plannings vanuit de Projectmanager. ....	25
2.2.6	Openen van projecten en plannings vanuit andere geheugendragers. ....	25
2.2.7	Zoeken van projecten en plannings in de Projectmanager .....	26
2.2.8	Sorteren van projecten en plannings in de Projectmanager .....	26
2.2.9	Verwijderen van projecten en plannings in de Projectmanager .....	26
<b>3</b>	<b>Furnplan orderbewerking.....</b>	<b>27</b>
3.1	Planning en order printen .....	27
3.2	Order naar fabrikant sturen / planning versturen .....	28
3.2.1	Planning versturen .....	28
3.2.2	Vraag naar fabrikant versturen .....	28
3.2.3	Furnplan Support Mail .....	28
3.2.4	Order naar fabrikant sturen .....	28

<b>4</b>	<b>Furnplan planning van de ruimte .....</b>	<b>29</b>
4.1	Oproepen van een ruimte .....	29
4.2	Standaardruimtes .....	30
4.2.1	Individuele ruimteplanning .....	32
4.2.2	Wand of ruimte bewerken – het contextmenu .....	32
4.3	Alle knoppen en detail .....	35
4.4	Ruimte met kleuren, vensters en deuren plannen .....	37
4.4.1	Deuren inplannen.....	37
4.4.2	Vensters inplannen .....	38
4.4.3	Kleuren en texturen van wanden, vloeren, deuren en vensters wijzigen.....	39
<b>5</b>	<b>Furnplan Support en contact .....</b>	<b>40</b>
5.1	Supportcontact bij planningsproblemen .....	40
5.2	Supportcontact bij technische problemen .....	41
5.3	Onderhoud op afstand / Remote Support.....	41
5.3.1	Direct vanuit Furnplan support op afstand starten.....	41
5.3.2	Support starten via het Windows Startmenu .....	42
5.3.3	Support starten via het internet .....	43
5.4	Impressum / firmagegevens .....	44

## 1 Furnplan schermindeling

### 1.1 De vier bereiken van het Furnplan scherm

Het Furnplan scherm bestaat uit 4 bereiken ( Afb. 1):

#### 1. 3D-planning (rode kader)

In de 3D modus (ook setting genoemd) worden alle objecten getoond. De getekende objecten kunnen tijdens de planning van alle kanten worden bekeken en ook in alle richtingen worden verschoven.

#### 2. De leveranciers- en programmacatalogus (groene kader)

In de productcatalogus staan de programma's van de meubelleveranciers. Hier kunt u met een muisklik (niet slepen en neerzetten!) die individuele typen uitkiezen.

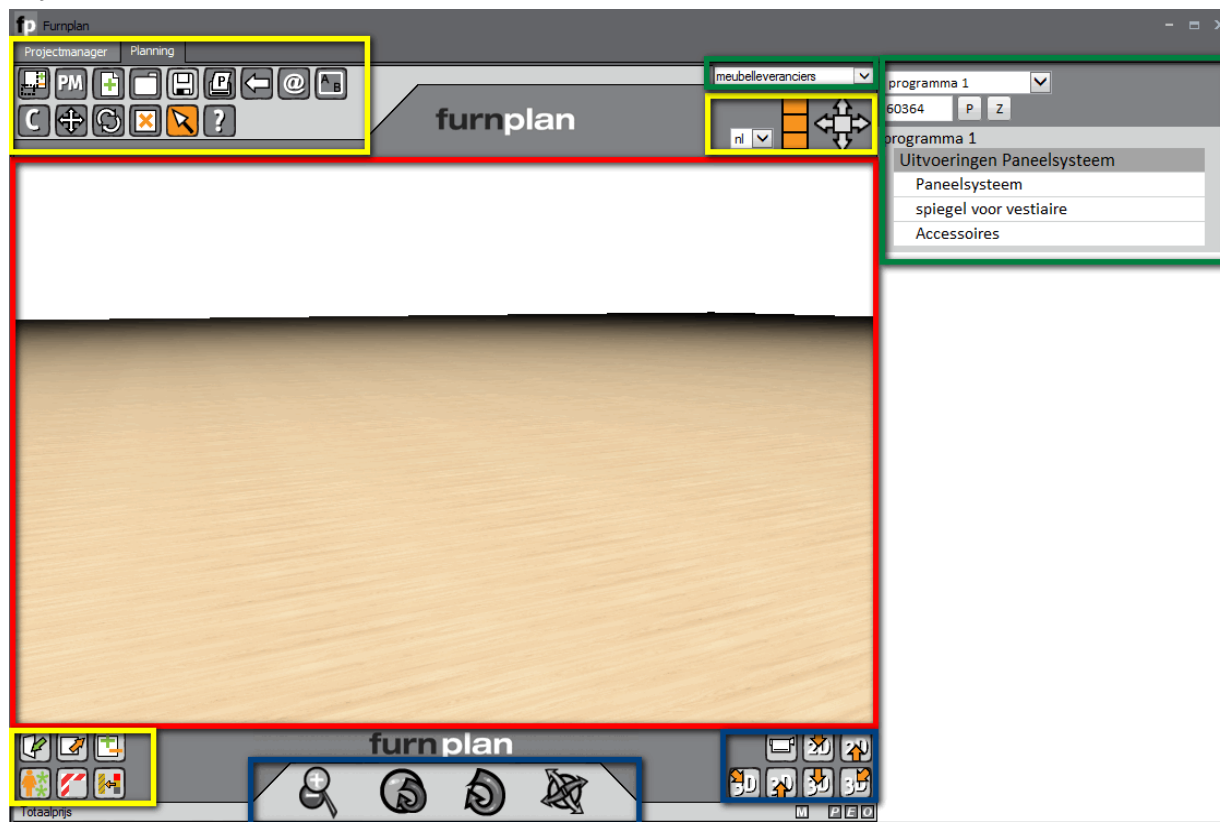
#### 3. Functies (gele kader)

Op de bovenste en onderste functie balken kunt u de belangrijkste functies kiezen met een knop of een symbool.

#### 4. Sturingselementen camera (blauwe kader)

Met deze symbolen kunt u de positie van de camera wijzigen of de meubelen verschuiven.

Afb. 1



Alle symbolen en knoppen worden op de volgende pagina's gedetailleerd beschreven.

## 1.2 Alle knoppen in detail

### 1.2.1 De bovenste functiebalk

Afb. 2



#### Catalogus in- en uitzoomen

Met een klik op deze knop kunt u de productcatalogus aan de rechterkant in- of uitzoomen, waardoor de getekende meubelen vergroot gepresenteerd kunnen worden.



#### Projectmanager

Met deze knop gaat u naar de projectmanager, waar u alle gegevens met betrekking tot het project, zoals adres van de klant, referentie, ordersoort etc. kunt aanleggen. In hoofdstuk 2 wordt nader ingegaan op de projectmanager.



#### Nieuw project

Als u op deze knop klikt worden alle objecten uit de tekening verwijderd, zodat u met een lege ruimte een nieuw project kunt beginnen.



#### Project openen

Als u op deze knop klikt verschijnen alle opgeslagen projecten in de projectmanager. Vervolgens kunt u een project openen door met de muis erop dubbel te klikken. Als u uw tekening op een andere locatie wilt openen, klikt u met de rechter muisknop op de knop. U kunt nu de inhoud en de file zelf uitkiezen.



#### Project opslaan

Met deze knop kunt u tekeningen opslaan. Als een bestandje voor de eerste keer wordt opgeslagen, wordt automatisch de projectmanager geactiveerd en kunnen de project-specifieke gegevens worden ingegeven. Als de tekening al een keer is opgeslagen en daarna wordt veranderd, wordt bij het opslaan van de tekening gevraagd of u de actuele tekening wilt overschrijven of dat u een nieuwe tekening wilt opslaan. Als u met de rechter muisknop op het symbool klikt kunt u de tekening ook op een eigen locatie opslaan (zoals bijv. een Word-document). Het verdient aanbeveling geen speciale tekens in de bestandsnaam te gebruiken.



#### Printen

U gebruikt deze knop voor het printen van uw bestandjes. Er wordt dan een printformulier gegenereerd dat een lijst met alle getekende typen bevat, alsmede een 3D aanzicht en een 2D-tekening met alle maten. Daarnaast wordt een additioneel venster geopend, waarin u de print kunt starten. Via de printopties kunt u exact instellen wat u wenst te printen (zie punt 1.3.3.)



#### Undo-functie

Met deze functie maakt u de laatste handeling ongedaan. U kunt meerdere stappen ongedaan maken.



## Bestand versturen per e-mail

Om een bestandje per e-mail te kunnen versturen moet een lokaal e-mailprogramma, zoals bijvoorbeeld Outlook geïnstalleerd zijn. Furnplan start steeds het in het besturingssysteem als standaard gedefinieerde e-mailprogramma (32Bit-versie!). De geopende tekening wordt automatisch als Furnplan-bestand (\*.dhp) en als Adobe Reader Format (\*.pdf) aan een nieuwe e-mail gehangen. Bovendien krijgt de bestandsnaam automatisch de actuele datum en zelfs de uurtijd (zie punt 3.2 ff).



## Ruimte plannen

Met een klik op deze knop opent aan de rechterkant het programma voor de planning van de ruimte. U kunt hier kiezen uit voor-gedefinieerde ruimtes of een eigen ruimte maken (zie punt 4.2.1.).



## Kopiëren

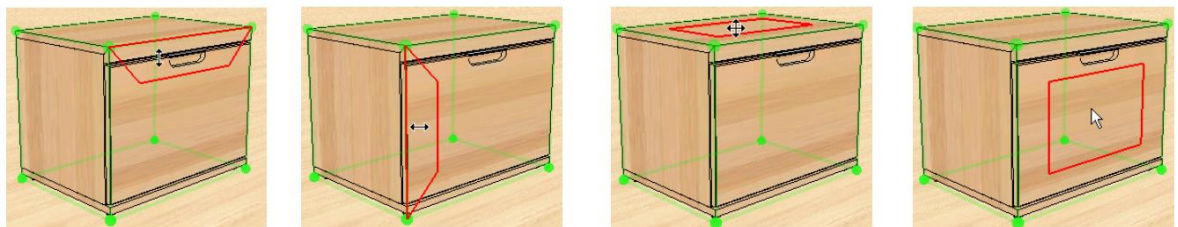
Als u deze knop activeert (de knop wordt oranje) kunt u met de muis een object in de tekening aanklikken en het zo vaak kopiëren als u wenst. Trekt u het element simpelweg naar een andere plek binnen de setting. Als u vooraf meerdere objecten gemarkeerd heeft (in dat geval hebben de objecten een groen kader) kunt u met die gemarkeerde objecten hetzelfde doen.



## Objecten verschuiven

Als u deze knop activeert (de knop wordt oranje) verandert de cursor als u over een object gaat. Ervan afhankelijk op welke positie de cursor op het object staat, wijzigt de symboliek van de cursor en daardoor ook de richting, waarin u het object kunt verschuiven. U verschuift het object door met een ingedrukte linker muisknop het object te selecteren, waarna u de muis in de gewenste richting beweegt. Als het doel is bereikt laat u de muisknop los.

Afb. 3



## Een heel belangrijke functie is het nieuw plaatsen en koppelen:

Als u een object met een ander object wilt koppelen, klikt u in het rode frontkader van het object (Afb. 3, rechter beeld) en schuift u het met een indrukte linker muisknop naar het andere object en trek het over het andere object totdat een geel kader verschijnt, wat een bevestiging is voor het feit dat Furnplan begrepen heeft dat u de objecten aan elkaar wilt koppelen. Als u de muisknop loslaat worden de objecten aan elkaar gekoppeld = opnieuw geplaatst. Door de in de meubels ingebouwde logica's worden deze objecten nu geoptimaliseerd en aangepast.



## Objecten draaien

Als u deze knop activeert (de knop wordt oranje) kunt u een object horizontaal of verticaal draaien. Als u met de muis over het object gaat worden de draaiassen getoond. Met een ingedrukte linker muisknop kunt u nu naar eigen inzicht om de draaiassen draaien.



## Objecten verwijderen

Als u één of meerdere objecten uit de tekening wilt verwijderen moet u deze knop activeren (wordt dan oranje). Klik vervolgens op het element dat u wilt verwijderen.





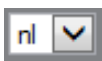
## Normaalmodus

Als u deze knop activeert (de knop wordt oranje) worden alle andere actieve functies (zoals bijvoorbeeld object verwijderen, object verschuiven etc...) gedeactiveerd en de cursor is weer in de "normaalmodus" om bijvoorbeeld objecten te markeren.



## Help-functie

Als u op de help-functie klikt verschijnt aan de rechterkant een nieuw venster. Als u het vraagteken aanklikt, wordt de Furnplan gebruikershandleiding geopend. Om hulp van buiten mogelijk te maken kunt u met een klik op "Remote-Support" de TeamViewer®-Client starten (uw pc moet daarvoor met het internet verbonden zijn!). In een klein venstertje ontvangt u een ID en een password, die u doorgeeft aan de medewerker van de hotline. De Furnplan Updater, patches of andere programma-componenten ontvangt u via de knop "Support-Website". Uw standaard Internet-browser wordt dan opgeroepen (uw pc moet daarvoor met het internet verbonden zijn!). Gaarne vooraf uw klantnummer opzoeken, dat op iedere correspondentie staat, op de DVD staat, of u zoekt het op in Furnplan, onder "licentienemer" bij de functie Help – vraagteken.



## Taal kiezen

Als het symbool voor de taalkeuze getoond wordt, kunt u hier de gewenste taal kiezen. Niet iedere leverancier ondersteunt deze optie en dus verschillende talen. Daarom is deze functie is alleen actief als de fabrikant ondersteunt verschillende tale. Alle ondersteunde talen worden vervolgens geselecteerd



## Rasters

Hier kunt u rasters instellen:

- Standaard zijn de rasters in alle 3 vakken oranje (groot raster) en hiermee is het verspringen van rasters in Furnplan actief.
- Als u het symbool op 2 oranje vakken reduceert, verkleint u de automatische rastersprongen. Bij sommige meubelfabrikanten en programma's kunt u hierdoor de rastersprongen op een "enkel raster" verkleinen, bij voorbeeld bij "optie naar keuze, vrij te kiezen" (raster middelgroot)
- Als er alleen 1 vak oranje is, accepteert Furnplan iedere mogelijke rastersprong. Als u deze optie gaat gebruiken moet u wel gedetailleerde kennis van het meubelprogramma hebben!

Wij adviseren het standaardraster (raster groot) te gebruiken omdat onder bepaalde omstandigheden anders manueel afstanden ingegeven moeten worden.



## Planningsrichting

Standaard wordt in Furnplan steeds van links naar rechts getekend c.q. gepland. Als u het eerste object getekend heeft, wordt de richting automatisch naar rechts ingesteld (de pijlen of het symbool zijn dan, afhankelijk van de instelling, oranje). Er bestaan situaties waarin een andere richting gewenst wordt. U kunt dan met een klik op de betreffende richtingspijl voor het in te voegen object een andere richting aangeven. Het nieuwe object plaatst zich ten opzichte van het vooraf gemarkeerde element (het heeft een blauw kader). Als u op het vierkantje in het midden klikt, activeert u het "vrij plaatsen". U kunt de elementen naar eigen keuze ergens in de ruimte plaatsen. Met iedere linker muisklik wordt nog een element geplaatst. Met een rechter muisklik wordt het plaatsen van objecten beëindigd.

## 1.2.2 De onderste functiebalk

Afb. 4



### **Animatie: openen**

Als u op deze knop klikt gaan alle fronten en laden van de objecten in de tekening open.

Als u vooraf één of meerdere objecten markeert, worden alleen de gemarkeerde objecten meegenomen in de animatie.



### **Animatie: sluiten**

Als u op deze knop klikt worden alle geopende animaties van alle of alle gemarkeerde objecten gesloten.



### **Fronten in- of uitzoomen**

Anders als bij het openen van een animatie wordt met deze knop de front compleet uitgezoomd zodat u in het element kunt kijken. Als u de knop nogmaals aanklikt wordt er weer ingezoomd.



### **Accessoires**

Achter deze knop treft u decoratieve artikelen en geometrische vormen aan, waardoor u gedetailleerder kunt plannen. Aan de rechterkant wordt een menulijst geopend, waaruit u kunt kiezen en plaatsen.



### **Redbox**

Furnplan checkt gedurende de planning actief op plausibiliteit. Dat betekent, dat fouten reeds tijdens de planning gedetecteerd worden en met een rood/witte omranding aangetekend worden.

Als u met de muis over het aangetekende element gaat en daar blijft, ziet u linksonder een dialoogbox verschijnen met aanvullende informatie ten aanzien van de planningsfout.

Met deze knop kunt u de Redbox activeren en deactiveren. U krijgt dan aan de rechterkant de betreffende schakelingen.

### **TIP:**

*De Redbox-melding (Afb. 6) niet verwisselen met een Botsing-melding (Afb. 5)! Als elementen met elkaar of met wanden botsen wordt eveneens een rood/witte omranding getoond. Deze is echter licht wazig (vergelijk onderstaande afbeeldingen):*

Afb. 5



**Botsing**

Afb. 6



**Redbox**





## View Quality

Als u deze knop gebruikt, wordt de gehele setting opnieuw berekend en schaduwen, schakeringen en reflecties worden in de setting meegerekend om de setting in een hoge kwaliteit te kunnen tonen. Als u daarna verder tekent wordt de functie automatisch gedeactiveerd. Tijdens het normale planningsproces is deze functie altijd gedeactiveerd, zodat de snelheid van het plannen hierdoor niet beïnvloed wordt.

### Tip:

*In de grafische modus „Terminal Server“ is deze knop niet beschikbaar.*



## Camera naar voren of naar achteren

Via deze sturingselementen kunt u de gehele opstelling naar voren of naar achteren verschuiven. Daarvoor gaat u met de muis over het element en u gebruikt de linker muisknop. Als u de linker muisknop ingedrukt houdt en de muis naar voren en achteren beweegt, verschuift u de planningslaag.



## Camera draaien

De camera staat vast op een positie en draait om zijn eigen as. De planningslaag kan zowel horizontaal als verticaal naar boven en naar onderen gekiept worden. Daartoe gaat u met de muis over het element en gebruikt de linker muisknop. Als u de linker muisknop ingedrukt houdt en de muis beweegt, verschuift u de planningslaag.



## Camerarit

Laat de camera om de geplande objecten heen rijden. Zo kunt u de getekende objecten van alle kanten bekijken. Als u de linker muisknop ingedrukt houdt en de muis beweegt, verschuift u de camera.



## Camera verschuiven

De camera wordt naar links, naar rechts, naar boven of naar onderen geschoven, zodat de totale planningslaag naar de andere kant gaat. Als u de linker muisknop ingedrukt houdt en de muis beweegt, verschuift u planningslaag c.q. de camera.



## Camera-opties

Als u op deze knop geklikt heeft verschijnt er aan de rechterkant een lijst met camera-opties. Hier kunt u cameraposities opslaan zodat u op een later tijdstip nogmaals exact dezelfde instelling kunt oproepen. Daarnaast kunt u additionele camera- en grafische opties instellen. Bovendien kunt u de setting op een tweede monitor schakelen (zie punt 1.3.8.).



## Cameraperspectief

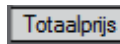
Met deze knop kunt u meteen 2- of 3-dimensionale perspectieven kiezen. De camera benadert de setting dan op de gekozen manier. Verdere camera-posities vindt u onder punt 1.3.8.

### Tip:

*Die cameraperspectieven staan altijd in functie van de meubelen. Dat betekent dat een zwenk met de camera altijd betrekking heeft op een object in de ruimte en niet op de ruimte zelf.*

## 1.3 Verder functies in Furnplan

### 1.3.1 Totaalprijs / snelle weergave



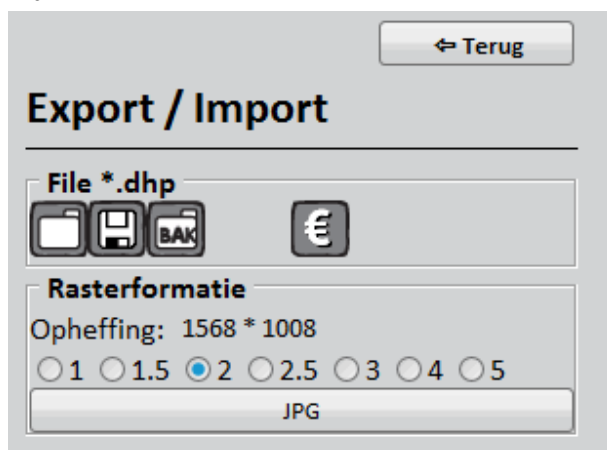
Als u met de cursor boven het symbool G-Preis (linksonder) blijft staan wordt de actuele totaalprijs van de getekende objecten getoond. Als u vervolgens op de knop G-Preis klikt, wordt er een snelle weergave getoond, waarin u alle detailinformaties met betrekking tot de getekende objecten ziet.

### 1.3.2 Bestanden im- en exporteren



Met de kleine „E“-knop rechtsonder opent u de export- en importfunctie (Afb. 7). U kunt hier een bestand in formaat \*.dhp importeren of exporteren:

Afb. 7



Door op deze knop te klikken kunt u de actieve tekening exporteren. U ontvangt een dialoogvenster met opties voor het opslaan, waarin u de bestandsnaam en het opgeslagen pad kunt aangeven.

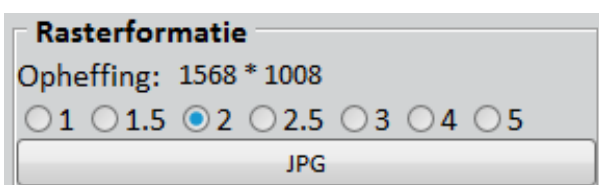


Om een \*.dhp – bestand te importeren gebruikt u deze knop en u kiest het gewenste bestandje uit de mogelijkheden.



Met de knop BAK (Backup) kunt u nogmaals de laatst geopende tekening in Furnplan oproepen, bijvoorbeeld na een computercrash. Furnplan slaat in regelmatige intervallen uw tekening op.

Afb. 8



Als u uw tekening als afbeelding wilt exporteren, moet u eerst de gewenste resolutie bepalen. Daarna kunt u door een klik op de knop JPG de afbeelding op een door u gewenste plaats opslaan. Natuurlijk kunt u deze afbeelding hier een eigen bestandsnaam geven.

**Tip:**

*Hoe hoger de resolutie, hoe beter de kwaliteit. Maar gelijktijdig zal ook de bestandsgrootte proportioneel toenemen. Standaard is er al een goede resolutie (2) voorzien.*

## 1.3.3 Printopties



Met de kleine knop „P“ (rechtsonder) komt u naar de printopties. In het menu aan de rechterkant kunt u nu de printopties beheren.

Afb. 9

In dit keuzemenu kunt u kiezen wat bij het printcommando gedrukt wordt.

Sommige fabrikanten gebruiken **MC-nummers** (Multiple Choice) of ID-Nummers. Het betreft hier dan gegenereerde indexnummers, die voor een bepaalde prijs staan.

Sinds 01.05.2013 geldt voor meubels die van of naar Frankrijk worden verkocht een verplichting tot gebruik (uitgebreidere verantwoordelijkheid voor de leverancier voor meubels en meubelementen)

**ECO-Mobilier** is zo'n systeem.

### Tip:

De hier ingestelde printparameters worden lokaal opgeslagen. Als u zich als een andere gebruiker inlogt, kan het voorkomen dat de printerinstellingen anders zijn.

## 1.3.4 Meten



De meetfunctie is een klein, belangrijk instrumentje waarmee u in een tekening gemakkelijk de maten kunt bepalen. U schakelt de functie met de knop „M“ rechtsonder in.



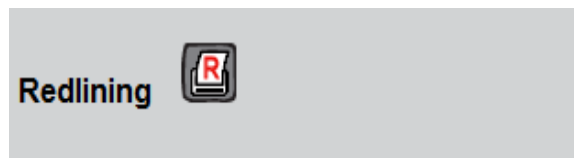
Met een klik op de linkse schakelaar in het onderliggende menu activeert u de meetfunctie. U kunt dan binnen de tekening met de cursor meetpunten aanbrengen. Er wordt steeds het gemakkelijkste traject gemeten. Met de rechter schakelaar zet u de meetpunten weer uit.

### Tip:

Om zo nauwkeurig mogelijk te kunnen meten verdient het aanbeveling op het object of de setting in te zoomen. Hierdoor kunnen ook kleine afstanden gemeten worden.

## 1.3.5 Redlining

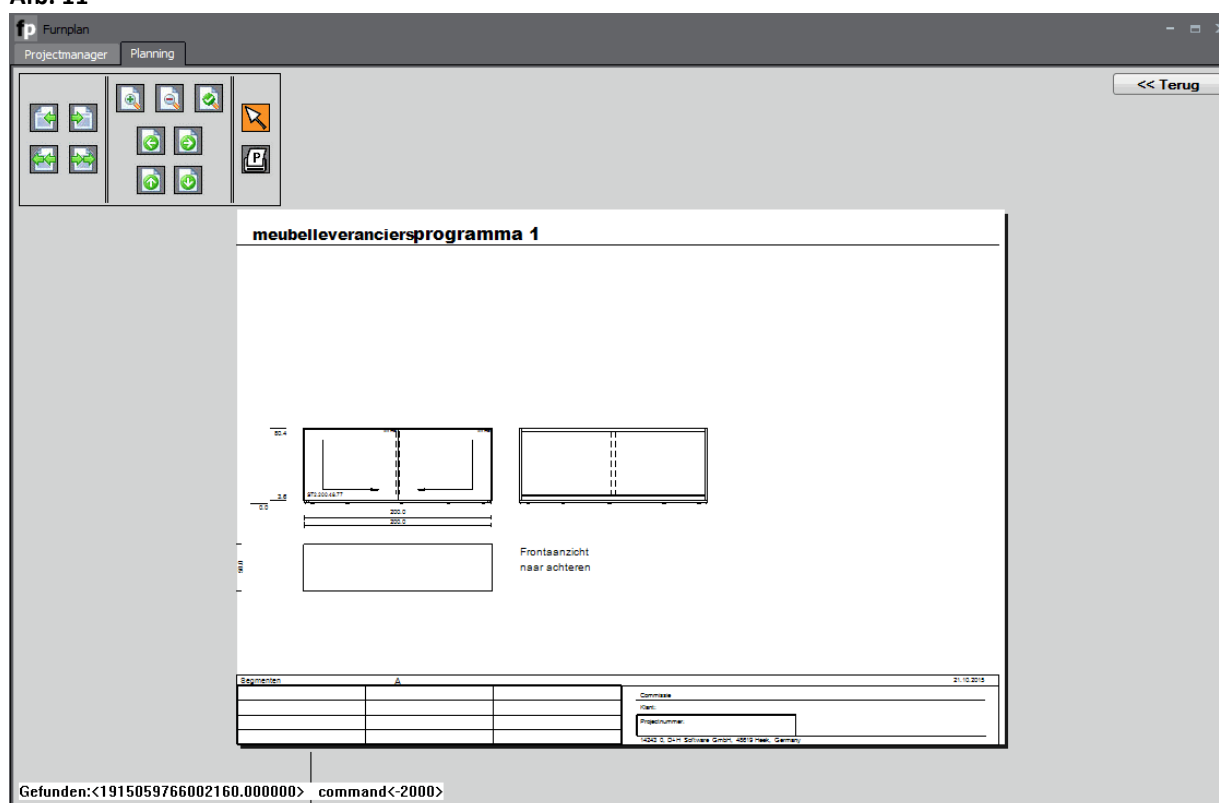
Afb. 10



Bij de printeropties vindt u de optie Redling (Afb. 10). Achter dit begrip schuilt de verwerking van de technische tekeningen voor het meubel. In deze tekeningen kunt u verdere wijzigingen, opmerkingen enz. aanbrengen voor de orderverwerking.

Uw gegevens worden toegevoegd aan het meubel en blijven ook bestaan als er een nieuw meubel wordt getekend. U ziet het volgende venster als u op Redlining klikt (Afb. 11):

Afb. 11

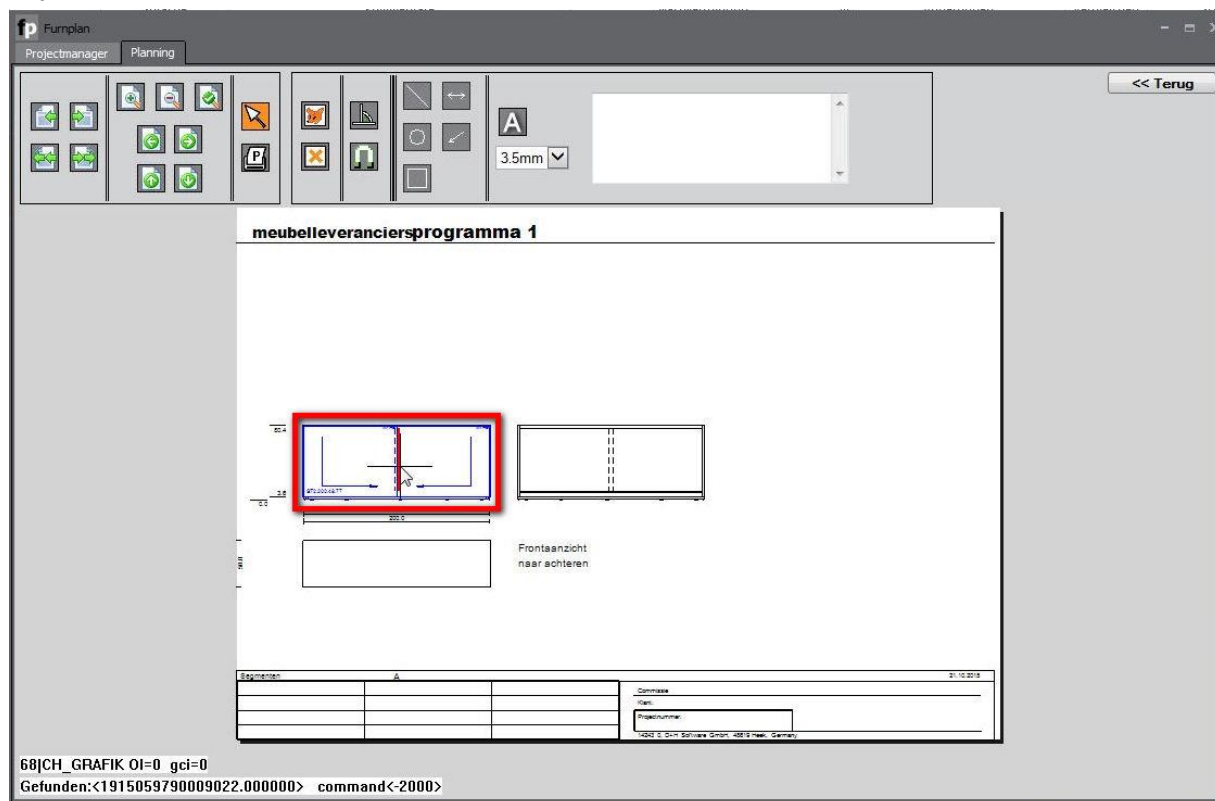


Als u met de muis in de tekening gaat, krijgt u aan de bovenkant van de cursor (Afb. 12, groene pijl) een kruis. Met dit kruis klikt u op het element in de tekening, waar u een opmerking wilt toevoegen of een wijziging wilt doorvoeren. Het element wordt nu blauw en gemarkeerd (Afb. 12, rode rechthoek).

### Tip:

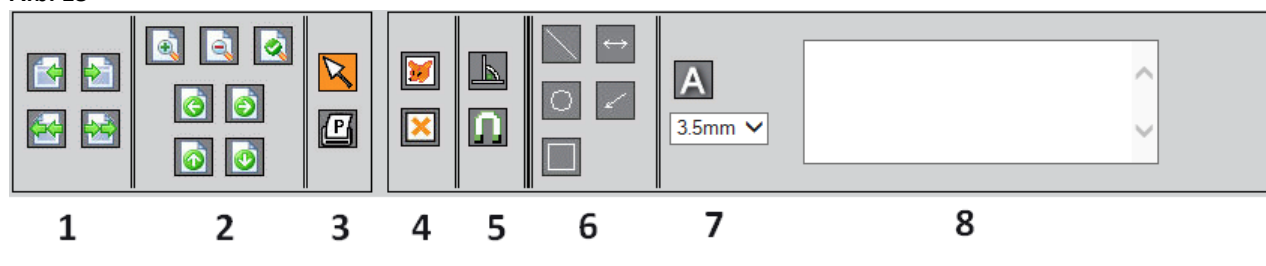
Handmatige opmerkingen of wijzigingen kunnen compleet verdwijnen. De via Redlining opgegeven opmerkingen en wijzigingen daarentegen blijven altijd aan de gemarkeerde elementen gekoppeld, ook als u ze nieuw tekent!

Afb. 12



Na een klik op het element in de tekening krijgt u de volgende menubalk boven de tekening (Afb. 13):

Afb. 13



## Verklaring:

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1: Zijde sturen :  | Zijde naar voren of terug/ eerste zijde / laatste zijde   |
| 2: Zoom functies:  | plus / minus, hele blz, Blz naar links / rechts / boven / onder schuiven  |
| 3: Objectkeuze:    | Pijl aanklikken en object kiezen / printen aansturen  |
| 4: Elementsturing: | Element manipuleren (maten wijzigen) / Elementen verwijderen  |
| 5: Elementsturing: | Elementen worden in stappen van 90° getekend / Elementen aan anderen koppelen   |
| 6: Tekenen:        | Lijn / dubbele pijl / cirkel / pijl / rechthoek   |
| 7: Tekst:          | Tekst positioneren boven het A-symbool / Lettergrootte bepalen  |
| 8: Tekstveld:      | Tekst in dit veld invoegen en met klik op symbool A aan cursor hechten om het daarna in de tekening te kunnen plaatsen. |



## 1.3.6 Belangrijke maten in een planning.

### Rode rechthoek:

Als u met de cursor over een compositie gaat verschijnt de „pick-polygoon“ (groene/ rode rechthoek) van de compositie. Er verschijnen nu aan de onderkant van de tekening gegevens die betrekking hebben op het artikel, zoals artikelnummer en maten.

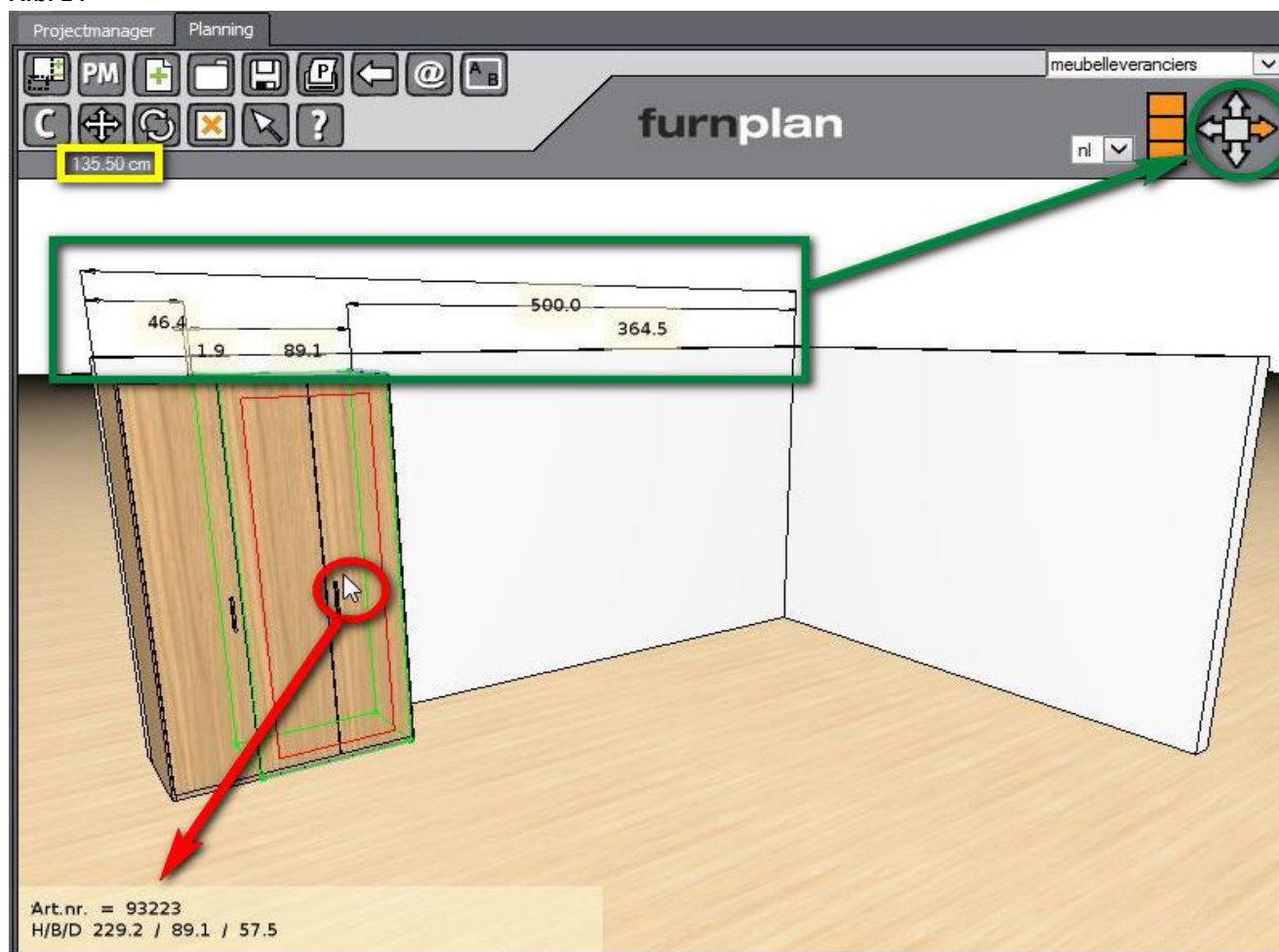
### Groene rechthoek:

Door de richting van de tekening vooraf te kiezen worden de maten altijd in de juiste volgorde getoond. Daardoor heeft u snel inzicht in de actuele maten van de tekening.

### Gele rechthoek:

Tijdens het tekenen wordt steeds de totaalbreedte van de geplande objecten berekend en getoond. Als bijvoorbeeld na het inkorten in breedte, de breedte opnieuw berekend moet worden, volstaat het simpelweg op een object in de tekening te klikken.

Afb. 14

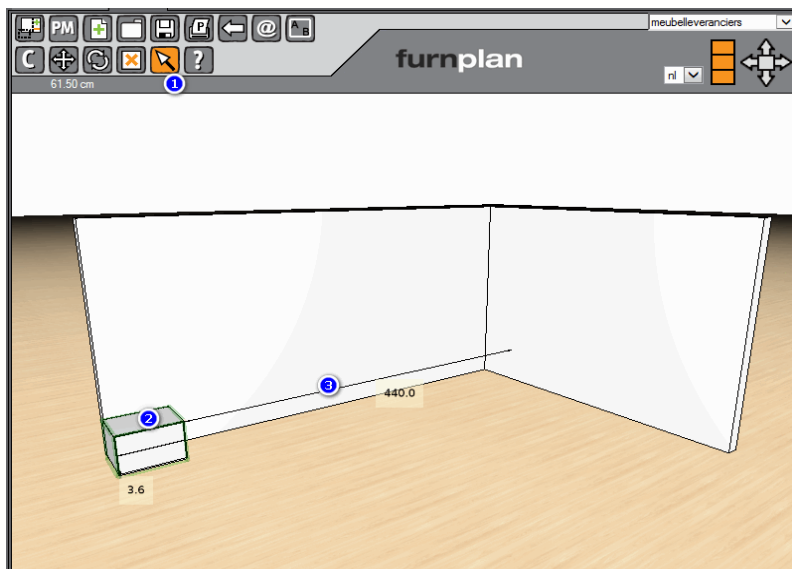




## 1.3.7 Maten en reeks van maten veranderen

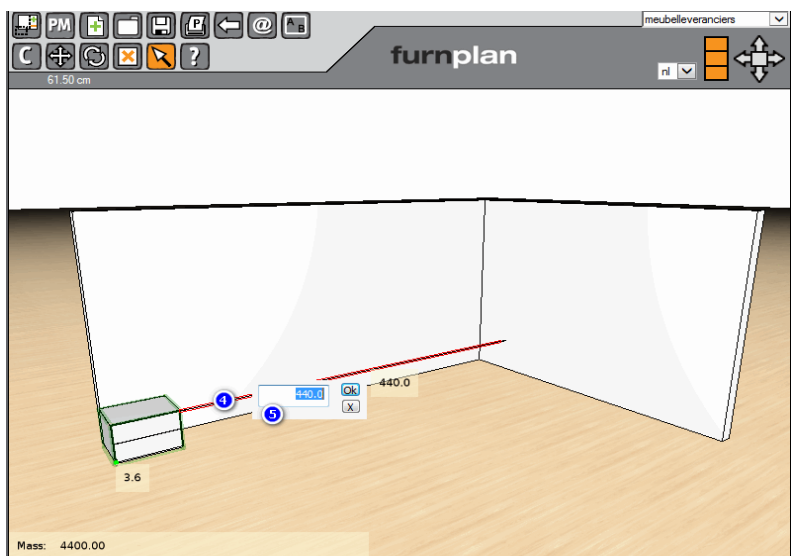
In Furnplan kunt u gemakkelijk maten of een reeks van maten aanpassen.

Afb. 15



Klik eerst op „Normaalmodus“ (1) (Afb. 15). Markeer nu een object om de reeks van maten te zien (2). De maten ziet u in de gele blokjes. Klik vervolgens op een maatpijl, waarvan u de maat wilt veranderen (3). Ga met de muis over de lijn. Op het moment dat de lijn verandert klikt u hem aan.

Afb. 16



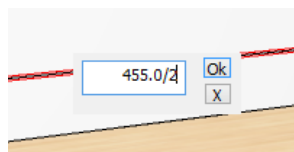
Vanaf het moment dat u de lijn gemarkeerd heeft wordt deze rood (4) en kunt u de lijn aanpassen (5) (Afb. 16)

U kunt meteen een nieuwe waarde ingeven, maar u kunt ook met operators werken. U kunt alle mathematische operators (optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen) gebruiken. (Afb. , Afb. , Afb.19 , Afb. ). Daardoor kunt u zonder andere hulpmiddelen snel en efficiënt plannen.

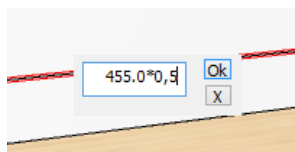
**Tip:**

*Furnplan werkt in centimeters.*

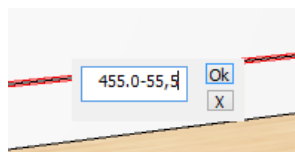
Afb. 17



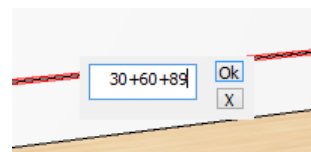
Afb. 18



Afb.19



Afb. 20



## 1.3.8 Andere cameraposities



Met de knop voor de cameraposities kunt u uit meer cameraposities kiezen (Afb. 21) én heeft u de mogelijkheid verdere grafische opties te detailleren (Afb. 22).

### Afb. 21

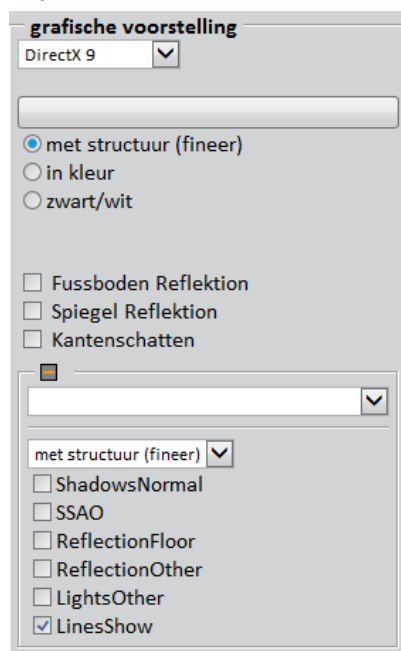
Het kan erg nuttig zijn, de getekende objecten vanuit verschillende cameraposities te bekijken. Deze functie vergemakkelijkt het switchen tussen de diverse cameraposities.



Bovendien kunt u met 1 klik de camerahoek (met keuze uit 45°, 90° en 120°) wijzigen.

## 1.3.9 Grafische weergave

### Afb. 22



U kunt hier instellen welk grafisch systeem (Graphic Engine) gebruikt wordt of gebruikt moet worden. Als uw grafische kaart **DirectX9** niet ondersteunt kunt u overschakelen naar de standaard **OpenGL**. Voor terminal servers in virtuele omgevingen kiest u het beste de modus **Terminal Server**. Standaard staat de instelling op **Automatik** zodat Furnplan voor u de optimale instelling s

Verder kunt u de wijze van weergave in Furnplan veranderen:

#### getextureerd:

In deze standaardinstelling worden alle texturen en structuren getoond (zoals bijvoorbeeld een houtnerf).

#### gekleurd:

Alle texturen worden verwijderd en men ziet alleen nog een gekleurd meubel.

#### wit:

Alle texturen en kleuren worden verwijderd.

Onder „finetuning“ kunt u parameters zoals reflecties, schaduwen, spiegelingen, etc... in- en uitschakelen.

#### Tip:

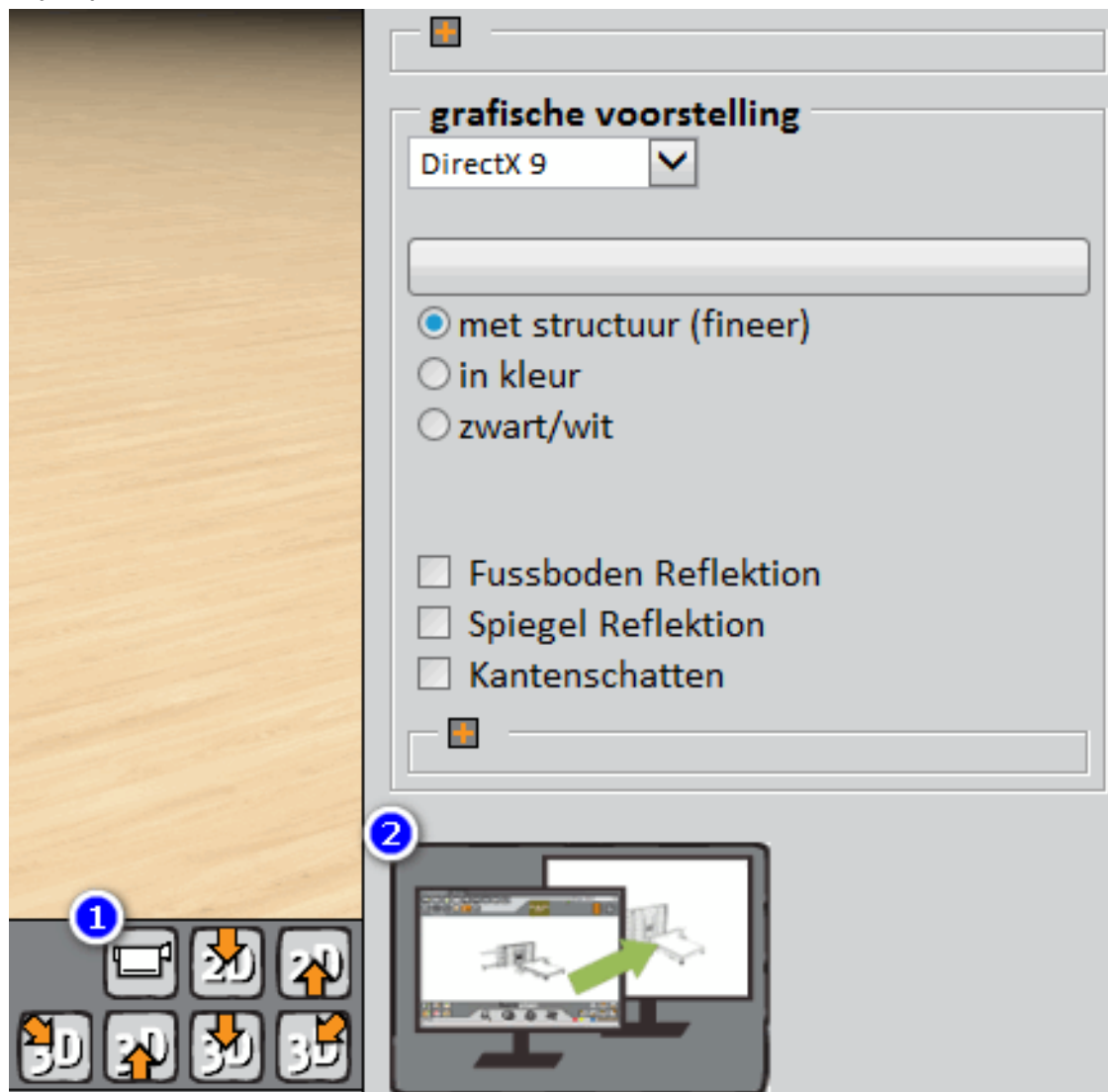
*Omdat deze instellingen een heel grote invloed hebben op de verwerking van de grafische gegevens, is het niet uit te sluiten dat wijzigingen ertoe leiden dat Furnplan hierdoor aanmerkelijk trager wordt. Met de standaardinstellingen heeft u altijd het optimale resultaat en wij bevelen daarom dringend aan deze standaardinstellingen te gebruiken!*

## 1.3.10 Tweede beeldscherm

U kunt voor presentatiedoeleinden de getekende opstelling op een tweede beeldscherm laten zien, zodat uw klant kan meekijken. Alle sturingselementen en de catalogus worden nie top het tweede beeldscherm getoond. Het tweede venster kunt u bovendien in grootte aanpassen.

Klik eerst op het camerasymbool (1) en daarna op het symbool voor "New Preview Window"(2).

Afb. 22a



### Tip:

Deze optie is helaas niet mogelijk in de grafische modus „Terminal Server“ omdat de hardware een dienovereenkomstige grafische prestatie moet kunnen

## 1.4 Het contextmenu

Furnplan beschikt over een contextmenu. Als u in de tekening met de rechter muisknop op een object klikt, verschijnt het contextmenu.

Afb. 23



Alle opties voor een object worden getoond. Deze opties kunnen per getekende object of element verschillen. Zo kunt u bijvoorbeeld hier de opdek van een front of de dimensies van een meubel veranderen. Furnplan checkt realtime of deze wijziging plausibel is en vult automatisch, dan wel wijzigt automatisch in de materiaallijst het typenummer en indien van toepassing de prijs.

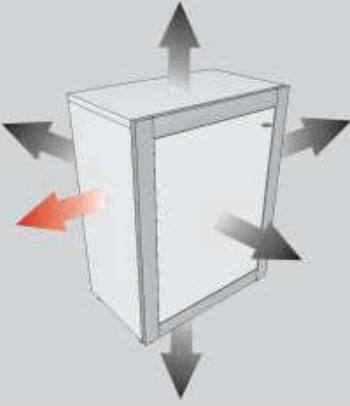
- Selectie:** Met „Selectie“ kunt u meubels of objecten markeren. U krijgt daarna verschillende opties (Afb. ).
- Verwijderen:** Met deze functie kunt u objecten, selectief, gegroepeerd of compleet verwijderen.
- Verschuiven:** Met deze functie kunt u objecten of groepen in een tekening via het ingeven van een maat verschuiven. U krijgt daarvoor het dialoogvenster „Verschuiven“ (Afb. 24, Afb.25). Klik op de pijl die de richting aangeeft waarin u het object wilt verschuiven, typ de maat in cm in en klik op „uitvoeren“. Als extra hulp krijgt u ook steeds de maximale maat te zien.
- Draaien:** Naast het vrij draaien via de bovenste functiebalk, heeft u hier de optie objecten gedefinieerd te draaien (+/- 45° und +/-90°). Via de optie ?° kunt u de draaihoek ingeven. De optie **0° Absolut** brengt u terug naar de uitgangspositie (0°-oriëntatie).
- Maten wijzigen:** Meubels en objecten kunnen, indien toegestaan door de fabrikant, in maat worden gewijzigd (Afb. 24, Afb. 25). De opties zijn afhankelijk van de fabrikant anders.
- Groeperen:** Via deze optie kunt u objecten groeperen om ze als groep gemeenschappelijk te bewerken, of als groep of voorgestelde combinaties te tonen.

Afb. 24

← Terug

## Verschuiven

Richting:



verschuiven:

Uitvoeren

maximaal verschuiven: 5000 cm

---

Duw absoluut door de hoogte:

Absolute bovenkant  
 Absolute onderkant

Afb. 25

← Terug

## Breedte veranderen

Werkelijke afmeting

71.1

Grenswaarde

Minimaal	Maximaal
46.2	71.1

nieuwe afmetingen in cm

Bevestiging

☒ links  
☐ rechts

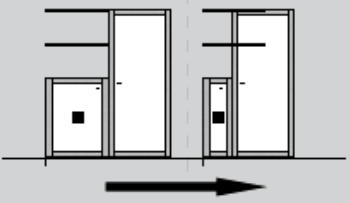
Breedte veranderen

☒ Uitvoeren los object  
☐ Uitvoeren heel segment  
☐ Alle gemarkeerde objecten

Naaststaande objecten

☒ Meeverschuiven  
☐ Niet meeverhuizen

OK



### Functie „absoluut in de hoogte verschuiven“ (Fehler! Verweisquelle konnte nicht gefunden werden.)

Met deze functie is het gemakkelijker een object te verschuiven omdat u meteen de maat kunt intypen, hetzij aan de bovenkant of aan de onderkant. Daarmee kunt u dan als voorbeeld een legplank exact positioneren zonder dat u rekening moet houden met de dikte van de plank.

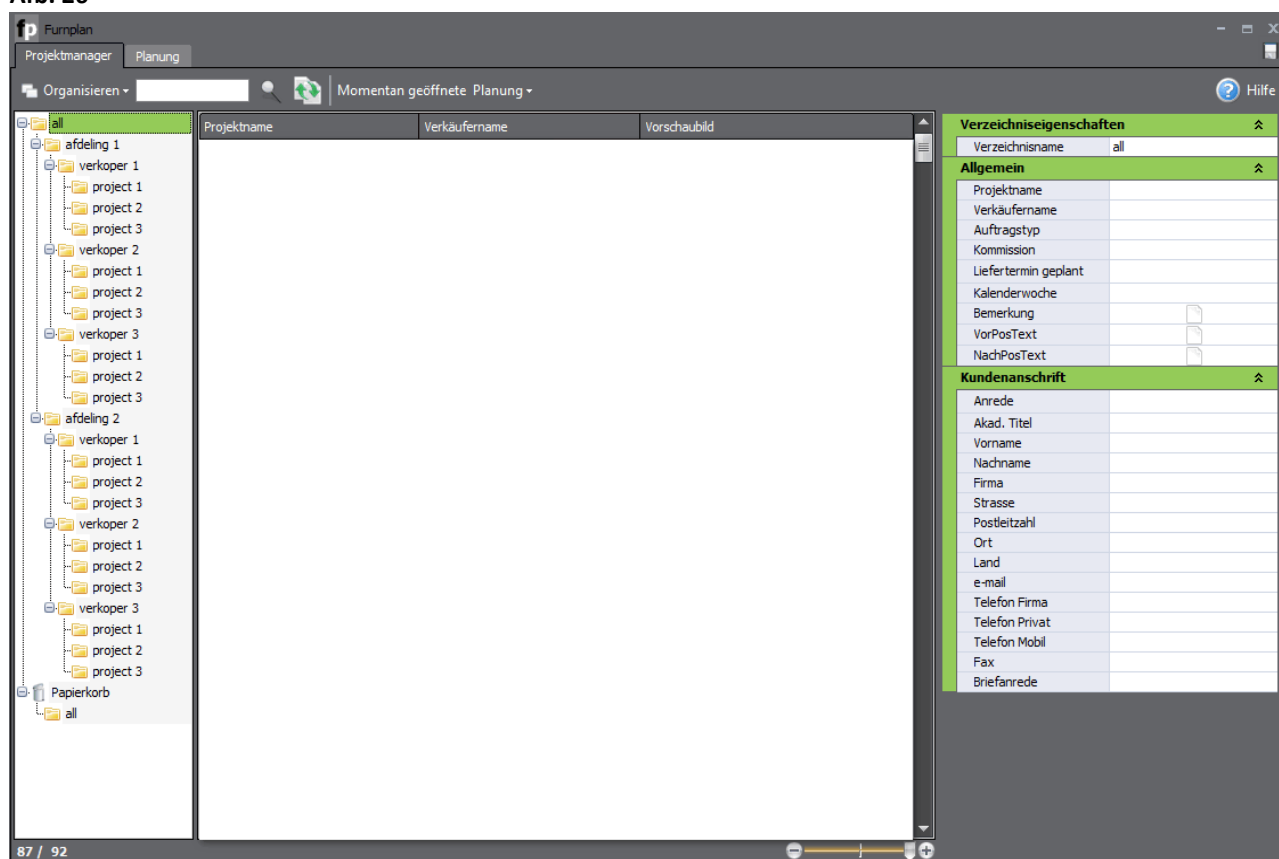
Als een object principieel op een voor-gedefinieerde hoogte in de tekening wordt geplaatst, zoals bijvoorbeeld een zijde op de grond, is het gemakkelijk met de modus „verschuiven naar vloer“ het object op de vloer te plaatsen.

## 2 Furnplan projectmanagement

### 2.1 De Projectmanager

Met de projectmanager (Afb. 26) kunt alle planningen op klant- of orderniveau beheren. Via een individuele mappenstructuur kunt u de tekeningen overzichtelijk sorteren op afdelingen, verkopers, projecten en klanten.

Afb. 26



Alle informatie met betrekking tot de order blijven bij het beheer via de projectmanager aan de planning gekoppeld. Daarmee is het zeker dat wijzigingen van de planning en klantgegevens altijd met elkaar verbonden zijn. Daardoor behoudt u, ook in complexere structuren, altijd het overzicht.

**Tip:**

*U kunt binnen Furnplan een „gebruikersbeheer“ activeren. Daarmee kunt u de toegang tot verschillende mappen en planningen beperken. Is er geen gebruikersbeheer actief, heeft iedere gebruiker onbeperkt toegang tot alle planningen binnen de Furnplan installatie. Het gebruikersbeheer maakt deel uit van het administratieve bereik van Furnplan*



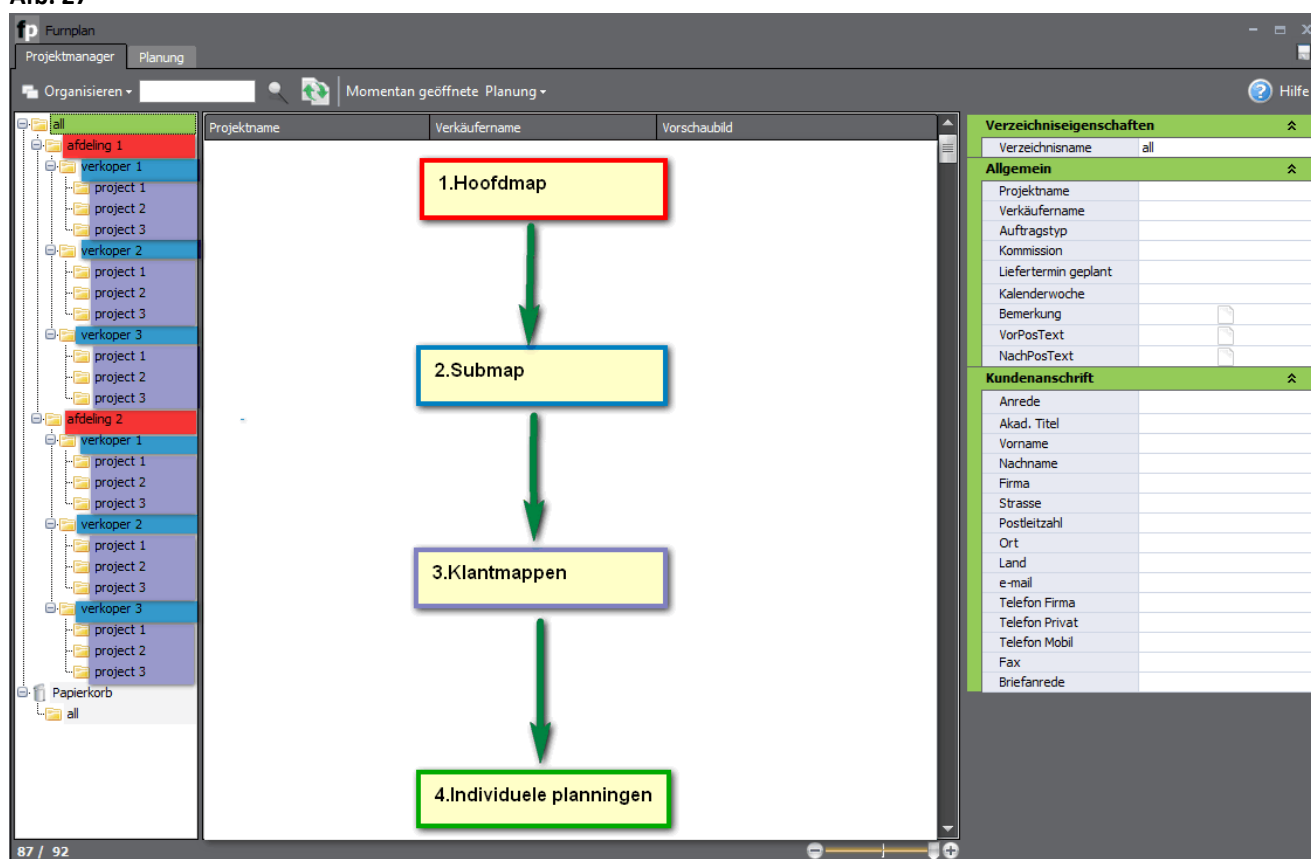
## 2.2 Mappenstructuur in de Projektmanager

U kunt in de Projectmanager een eigen mappenstructuur aanleggen en daarmee het beheer van de projecten overzichtelijk maken (Afb. 27).

Wij raden aan volgende structuur te gebruiken:

1. **Hoofdmap:** maak een hoofdmap, bijvoorbeeld een afdeling
2. **Submap:** maak een submap, bijvoorbeeld een verkoper
3. **Klantmappen:** maak een map per klant, waarin u de individuele tekeningen kunt opslaan
4. **Individuele planningen:** maak de individuele tekeningen onder de klantmappen.

Afb. 27



Deze, op uw eigen wensen en behoeften afgestemde structuur, helpt u efficiënt met de projectmanager te werken.

### Tip:

Verwijder regelmatig planningen en projecten die u niet meer nodig heeft. Hierdoor wordt het niet alleen overzichtelijker, maar de projectmanager hoeft ook niet meer alle gegevens in te laden, wat een gunstig effect heeft op de opstarttijd voor de projectmanager.

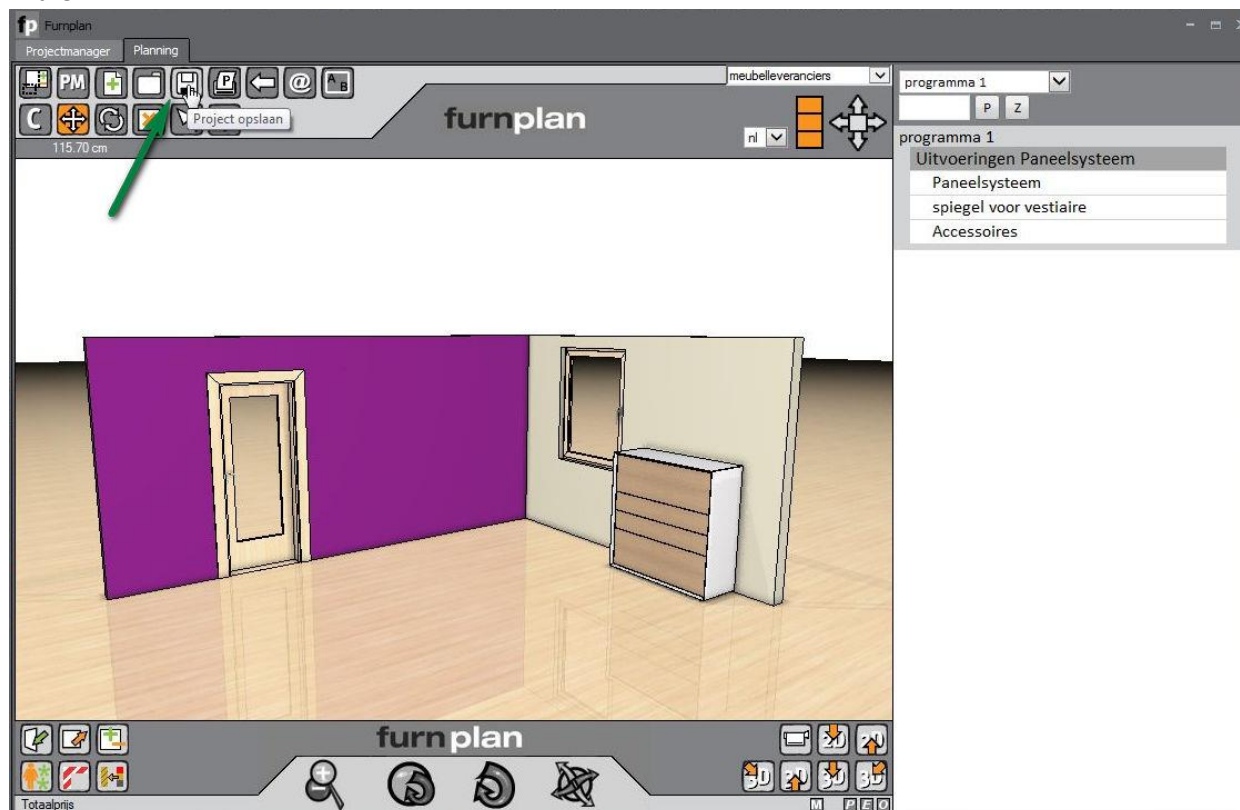
## 2.2.1 Opslaan van planningen in de Projektmanager

Als u een planning die klaar is op wilt slaan, klikt u eerst op de knop voor het opslaan (Afb. 28).  
Bij de eerste keer zal de projectmanager gestart worden en wordt u gevraagd een bestandsnaam in te geven.

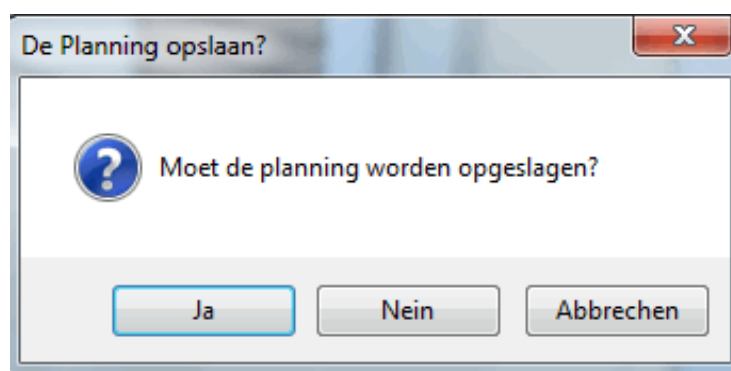
### Tip:

*Het verdient aanbeveling geen speciale tekens in de bestandsnaam te gebruiken.*

Afb. 5



Afb. 29

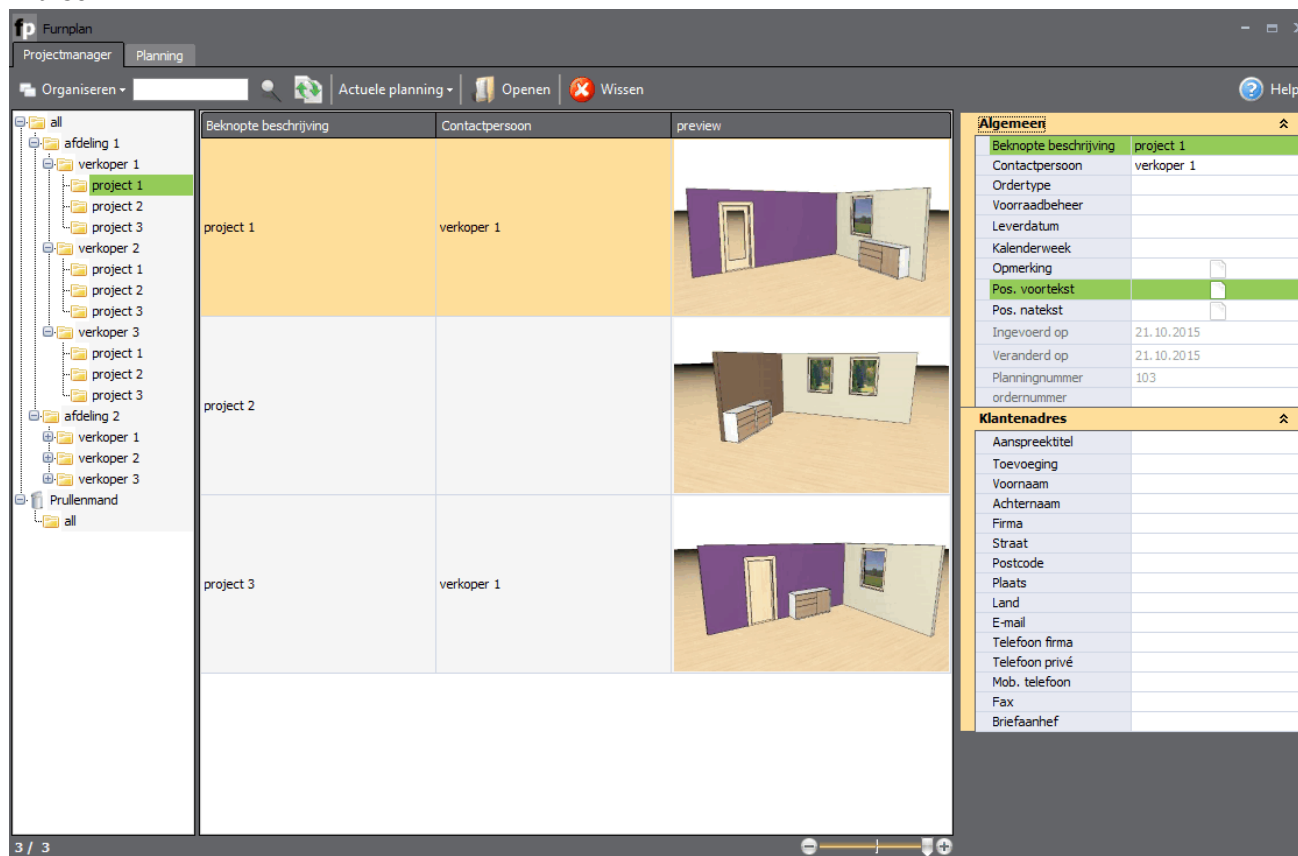


Bestaat de planning al binnen de projectmanager, krijgt u de mogelijkheid de reeds gebruikte bestandsnaam te overschrijven (Afb. 29) of een nieuwe planning te maken. Hierdoor heeft u de mogelijkheid zeer snel en efficiënt op diverse wensen van uw klanten te reageren door verschillende ontwerpen

## 2.2.2 Vererven van gegevens in de Projektmanager

Om te voorkomen dat u elke keer dezelfde repetitieve gegevens moet invoeren in de projectmanager, worden bepaalde gegevens uit een bovenliggende map automatisch naar onderen vererfd. In het voorbeeld (Afb. 30) ziet u dat in het venster aan de rechterkant de “verkopernaam” en het veld “VorPosText” groen gemarkeerd zijn. Dit betekent dat deze gegevens vanuit de bovenliggende map “Verkoper1” vererfd zijn.

Afb. 30



Afb.31



Wilt u niet dat de gegevens vererfd worden, klikt u met de rechter muisknop op de groen gearceerde rij en kiest u “niet vereven”. Als u dit teniet wilt doen, kiest u “vererven”.

Als alternatief kunt u natuurlijk ook gemakkelijk met de linker muisknop op de betreffende rij klikken en de inhoud manueel wijzigen.

De lichtgele kleur van een veld of een kader toont u steeds dat dat deel actief is binnen de projectmanager.

## 2.2.3 Teksten voor of na een positie invoegen / Opmerkingen toevoegen.

Afb. 32

Algemeen	
Beknopte beschrijving	project 1
Contactpersoon	verkoper 1
Ordertype	
Voorraadbeheer	
Leverdatum	21.10.2015
Kalenderweek	
Opmerking	
Pos. voortekst	Levering door 11 uur
Pos. natekst	
Ingevoerd op	21.10.2015
Veranderd op	21.10.2015
Planningnummer	103
ordernummer	

Klantenadres	
Aanspreektitel	
Toevoeging	
Voornaam	
Achternaam	
Firma	
Straat	
Postcode	
Plaats	
Land	
E-mail	
Telefoon firma	
Telefoon privé	
Mob. telefoon	
Fax	
Briefaanhef	

U kunt aan ieder project teksten toevoegen. Bijvoorbeeld speciale afspraken, details met betrekking tot de levering. Naar eigen inzicht voor of na de artikelen. Hiervoor klikt u op „VoorPosTekst“ of „NaPosTekst“. Vanaf het moment dat u hier een tekst hebt ingevoerd, verandert de inhoud van het witte symbool aan de zijkant. Er worden nu tekstrijen aangeduid (Afb. 33).

Afb. 33

Opmerking	
Pos. voortekst	
Pos. natekst	

Als u het project later opent, volstaat het met de cursor over het betreffende veld te gaan om de teksten te zien.

### Tip:

In het administratiebeheer kunt u instellen welke gegevens uit de projectmanager op de order geprint worden. (zie handleiding voor Administrators).

## 2.2.4 Een planning op een andere locatie opslaan

Afb. 34

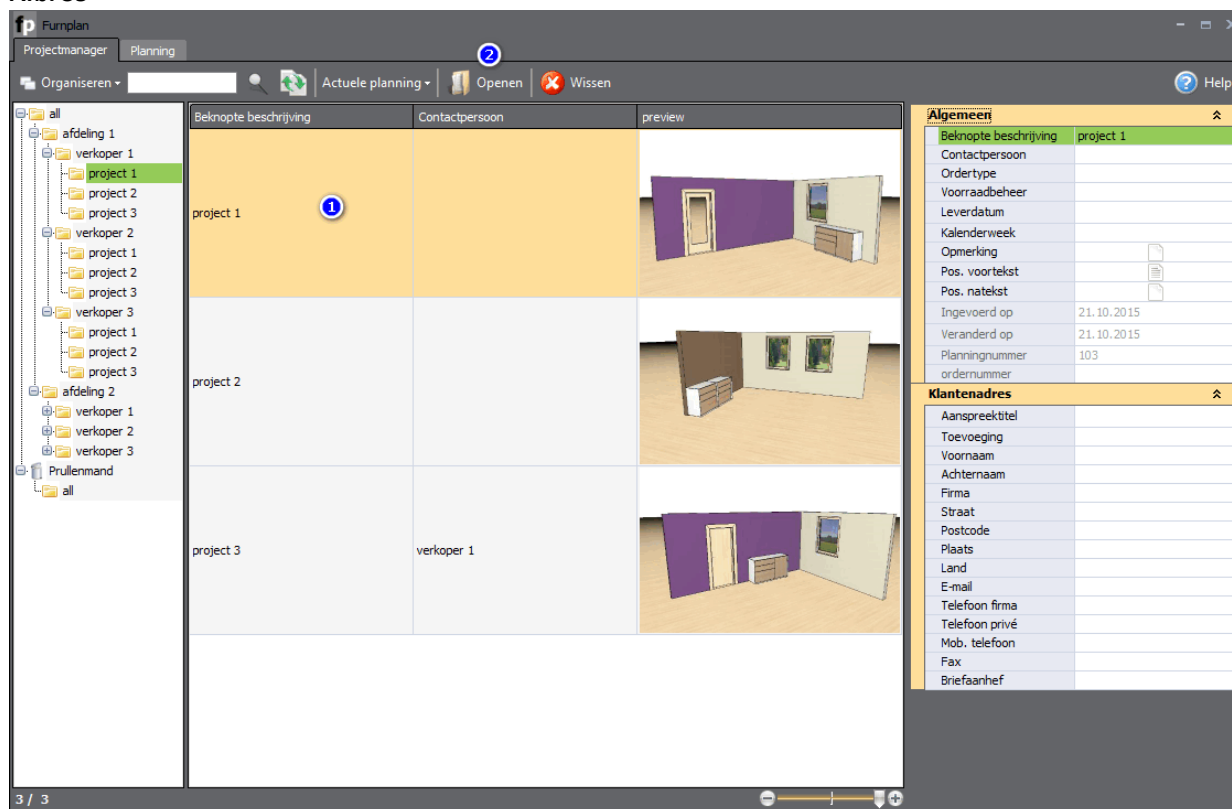
Als u een bestand (\*.dhp) op een andere locatie wilt opslaan, klikt u met de rechter muisknop op de knop voor het opslaan. Nu kunt u (zoals u dat ook gewend bent van andere programma's) het bestand „opslaan als....“ op gewenste locatie, zoals bijvoorbeeld een USB-stick.

Het Furnplan bestandsformaat is „DHP“.

## 2.2.5 Openen van projecten en planningen vanuit de Projectmanager.

Om een project of een planning uit de projectmanager te openen, kiest u de betreffende planning uit (1) en klikt daarna op “openen” (2) (Afb. 35). Ook kunt u dubbelklikken op de betreffende planning.

Afb. 35



## 2.2.6 Openen van projecten en planningen vanuit andere geheugendragers.

Als u planningen van andere Furnplan systemen wilt importeren, werkt u niet via de projectmanager. U bevindt zich in de aanzicht van de planning en klikt op de knop „planning opstarten” in de bovenste functie balk (Afb. 36).

Afb. 36



### Tip:

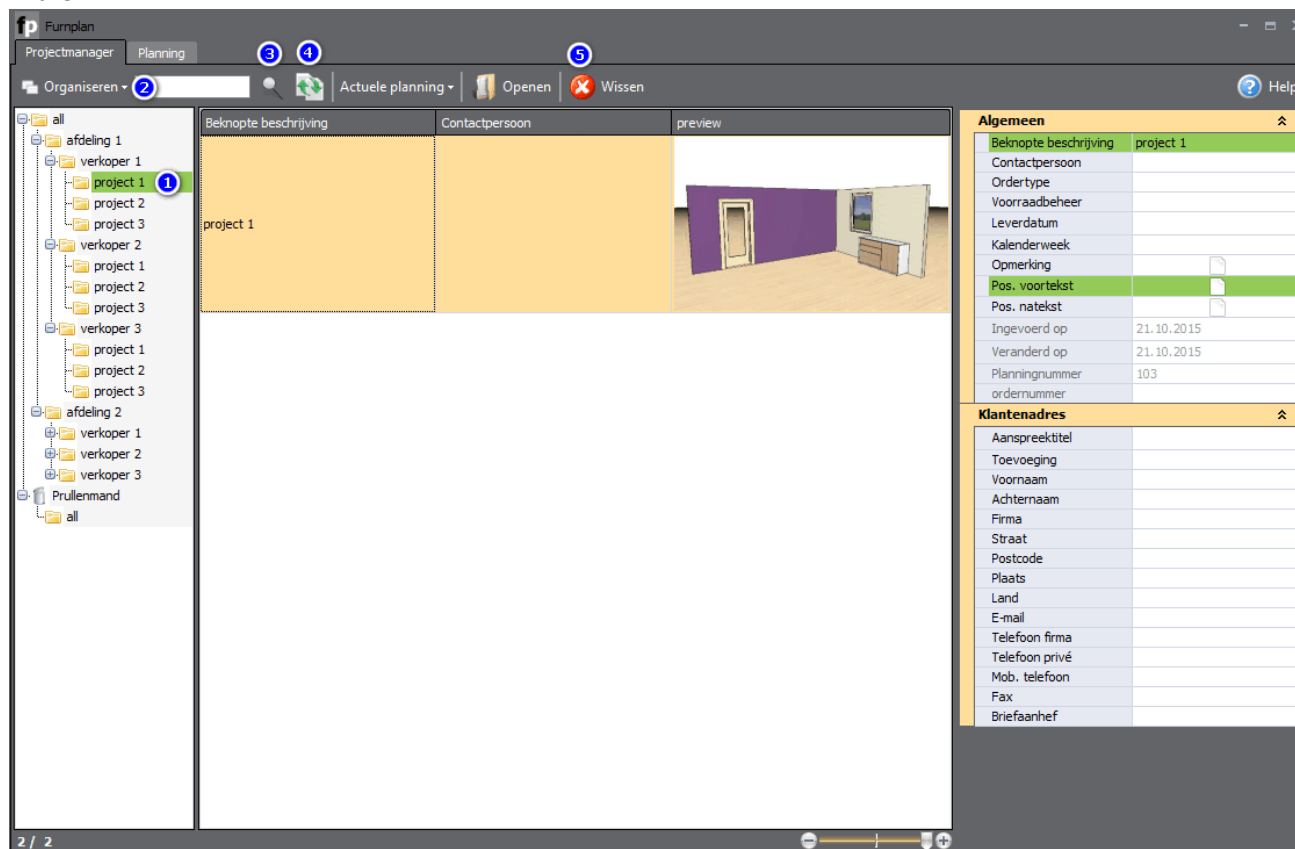
Alle geïmporteerde planningen kunt u na het openen ook in uw projectmanager opslaan en beheeren.



## 2.2.7 Zoeken van projecten en planningen in de Projectmanager

U kunt in de projectmanager naar planningen zoeken. Die zoekopdracht heeft alleen betrekking op de map, die aan de linkerkant binnen de orderboom actief is, incl. diens submappen (Afb. 37). Typ uw zoekwoord, bijvoorbeeld de klantnaam, in het tekstveld (1) in klik nu op het vergrootglas (3). Alle planningen, die het zoekwoord bevatten zullen nu verschijnen.

Afb. 37



## 2.2.8 Sorteren van projecten en planningen in de Projectmanager

Als u de volgorde van uw planningen in de projectmanager wilt wijzigen c.q. anders wilt sorteren, kunt u over de functie "sorteren" (4) (Afb. 37) dienovereenkomstig filteren.

## 2.2.9 Verwijderen van projecten en planningen in de Projectmanager

Om een planning uit de projectmanager te verwijderen markeert u de betreffende planning en klikt u daarna op "Verwijderen" (5).

### Tip:

Verwijder regelmatig planningen en projecten die u niet meer nodig heeft. Hierdoor wordt het niet alleen overzichtelijker, maar de projectmanager hoeft ook niet meer alle gegevens in te laden, wat een gunstig effect heeft op de opstarttijd voor de projectmanager.



## 3 Furnplan orderbewerking

### 3.1 Planning en order printen

In de opties voor het printen (Afb. 38) kunt u vastleggen wat er precies geprint moet worden (zie ook punt 1.3.3). Als u via de bovenste taakbalk een printcommando geeft, maakt Furnplan een PDF-document. Standaard wordt geprint:

Pagina 1 (+n): Orderoverzicht met adresgegevens, artikeloverzicht, artikelnummer, prijzen etc.,

Pagina 2 (+n): Een actueel 3D-aanzicht met uw planning en de projectgegevens,

Pagina 3 (+n): De planning als 2D-tekening incl. de benodigde maten,

Pagina 4 (+n): De 2D-plattegrond met maten.



Via de kleine „P“ komt u bij de printopties. In het menu aan de rechterkant kunt u dan de printopties (Afb. 38) beheren.

Afb. 38

In dit keuzemenu kunt u kiezen wat bij het printcommando gedrukt wordt.

Sommige fabrikanten gebruiken **MC-nummers** (Multiple Choice) of ID-Nummers. Het betreft hier dan gegenereerde indexnummers, die voor een bepaalde prijs staan.

Sinds 01.05.2013 geldt voor meubels die van of naar Frankrijk worden verkocht een verplichting tot gebruik (uitgebreidere verantwoordelijkheid voor de leverancier voor meubels en meubelementen)

**ECO-Mobilier** is zo'n systeem.

**Tip:**

De hier ingestelde printparameters worden lokaal opgeslagen. Als u zich als een andere gebruiker aanmeldt, kan het voorkomen dat de printinstellingen anders zijn.

## 3.2 Order naar fabrikant sturen / planning versturen

Afb. 39

← Terug

**Planning zenden**  
Zenden

**Stel een vraag aan de fabrikant**  
Zenden

**Bestelling aan de fabrikant**

**furnplan Support Mail**  
Zenden

### 3.2.1 Planning versturen

Als u deze knop gebruikt wordt eveneens het op de PC geïnstalleerde standaard e-mailprogramma gestart en een planning en PDF bestand worden automatisch bijgevoegd.

### 3.2.2 Vraag naar fabrikant versturen

Als de fabrikant deze ondersteuning biedt, kunt u hier een vraag stellen en is de procedure identiek, met uitzondering van het feit dat geen ordergerelateerde gegevens ingegeven moeten worden.

### 3.2.3 Furnplan Support Mail

Als u problemen bij de planning heeft of vragen aan de technische support wilt stellen wordt ook hier via uw e-mailcliënt een e-mail voorbereid incl. de planning en het PDF-bestand. Op die manier kunnen aanvragen snel en efficiënt verwerkt worden.

Afb. 40

**Bestelling aan de fabrikant**  
meubelleveranciers

Naam van de Meubelwinkel  
D+H Software GmbH

Adres van de Meubelwinkel  
Rönacker 2  
48619 Heek  
Germany

Klantnummer

Naam van de consultant

Commissienummer

Commissienaam

### 3.2.4 Order naar fabrikant sturen

Als u klaar bent met de planning kunt u vanuit Furnplan een order bij de fabrikant plaatsen.

Daarvoor klikt u op het @-symbool en daarna „planning naar fabrikant sturen“ (Afb. 39). Furnplan vraagt nu naar de orderrelevante parameters, die dwingend ingevuld moeten worden. Uw kopgegevens worden automatisch ingegeven. Als u de bestelknop gebruikt start Furnplan uw standaard e-mailprogramma en voegt automatisch de planning als \*.dhp bestand en als PDF-bestand bij. Ook worden de orderrelevante parameters overgenomen.

#### Tip:

*Deze optie moet afhankelijk van de meubelfabrikant administratief worden ingericht. Graag hierover direct contact opnemen met uw fabrikant. Bovendien moet een standaard e-mailprogramma op uw PC geïnstalleerd zijn.*

## 4 Furnplan planning van de ruimte

### 4.1 Oproepen van een ruimte

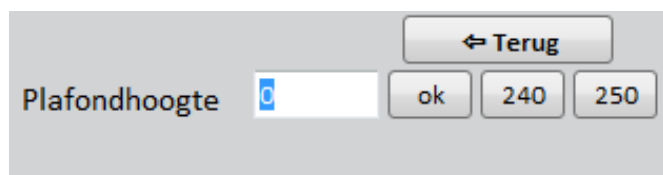


Met de knop ruimteplanning komt u in het dialoogvenster. Hierin kunt u alle parameters en elementen definiëren die deel uitmaken van de ruimte, zoals wanden, vensters, deuren ..., en deze invoegen en bewerken.

#### Tip:

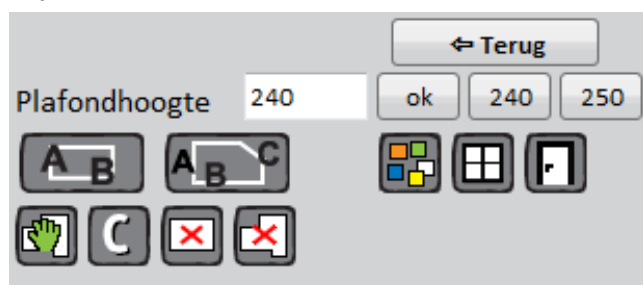
*Furnplan is in eerste linie een 3D-meubelplanningsprogramma. Het is daarom beter planningen altijd maar in 1 ruimte te doen en niet etages of meerdere ruimtes te gebruiken zodat een correcte weergave van de meubelen zeker gesteld is. Plafonds en etages kunt u op dit moment nog niet afbeelden in Furnplan.*

Afb. 41



Na het oproepen van de ruimteplanning wordt allereerst naar de kamerhoogte gevraagd (Afb. 40). U kunt hier een exacte maat intypen of een standaardhoogte van 240cm of 250 cm kiezen.

Afb. 42



Aansluitend ziet u een vervolgmenu, waaruit u verdere opties kunt kiezen (Afb. 41).

Alle functies en knoppen worden op de volgende pagina's gedetailleerd verklaard.

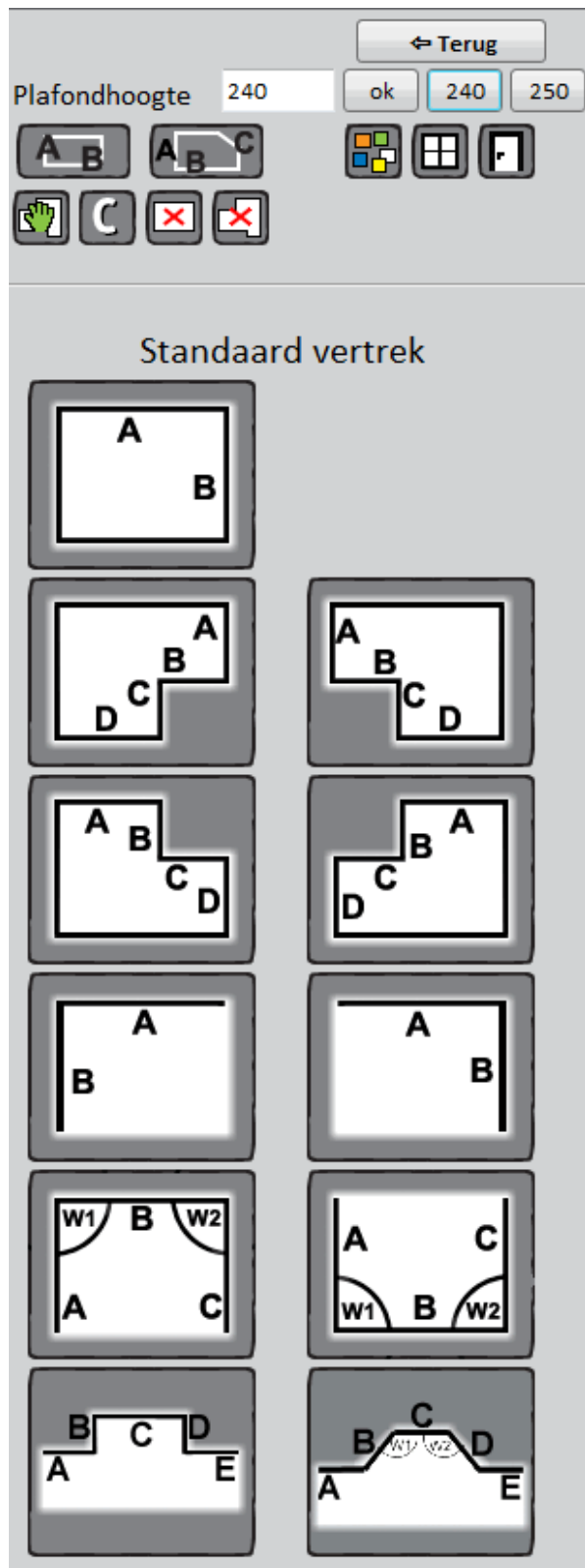
Afb. 43



Met deze optie kunt u omschakelen tussen een standaardruimte (AB) of een individuele ruimte (ABC). Bij de standaardruimtes worden al een aantal mogelijkheden gegeven, die u vervolgens individueel kunt aanpassen.

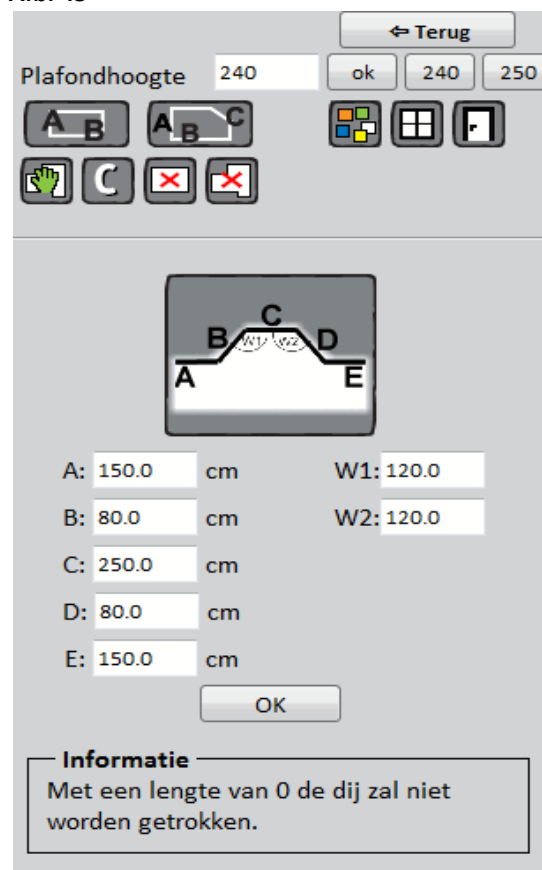
## 4.2 Standaardruimtes

Afb. 44



In het onderste deel van het dialoogvenster ziet u enkele voor-  
gedefinieerde standaardruimtes (Afb. 44). U kunt deze ruimtes met  
een klik oproepen. U krijgt dan een nieuw dialoogvenster,  
waarmee u de maten van de wanden A,B,C,D of E of een hoek  
binnen de ruimte kunt ingeven (Afb. 45).

Afb. 45

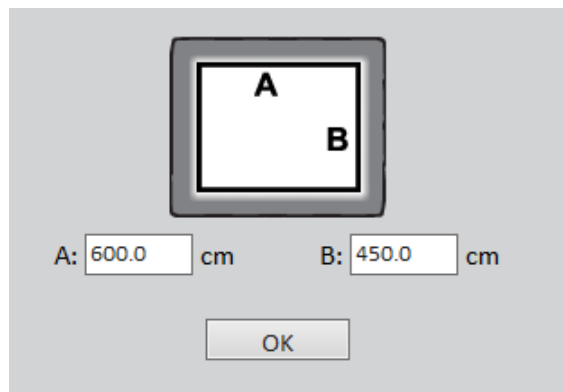


### Tip:

Natuurlijk kunnen alle parameters naderhand nog gewijzigd  
worden. Klik daarvoor met de rechter muisknop op de wand die u  
wilt aanpassen en kies vervolgens in het contextmenu de te  
wijzigen parameter. Ook kunt u hier een afschuining bij een wand  
maken.

Bij de keuze van een standaardruimte verkrijgt u ook de optie een plafond toe te passen (Afb. 45a).

Afb. 45a



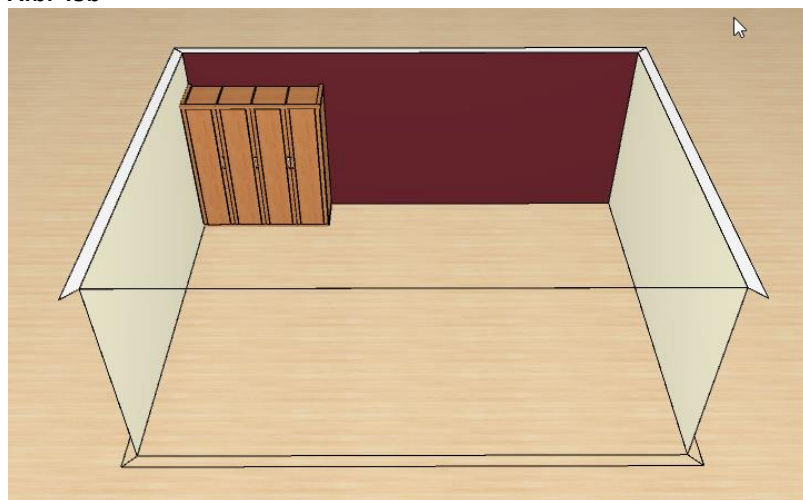
Als u het keuzevakje „plafond genereren“ aanklikt, wordt er een plafond voorzien.

Dit plafond is alleen zichtbaar als u met de camera in de ruimte bent en de camera naar het plafond richt. Om een vrij zicht in de ruimte te hebben ziet u het plafond niet als u van boven in een ruimte kijkt.

**Tip:**

*De functie van het plafond geldt alleen voor standaardruimtes en niet voor individuele ruimtes omdat daarvoor met teveel parameters rekening moet worden gehouden.*

Afb. 45b



3D- aanzicht van boven in de planningssetting. Het plafond is transparant om alle objecten in de ruimte te kunnen zien.

Afb. 45c



Gewijzigde zichtrichting voor de ruimte. U ziet nu het plafond en er ontstaat een realistischer ruimtegevoel.

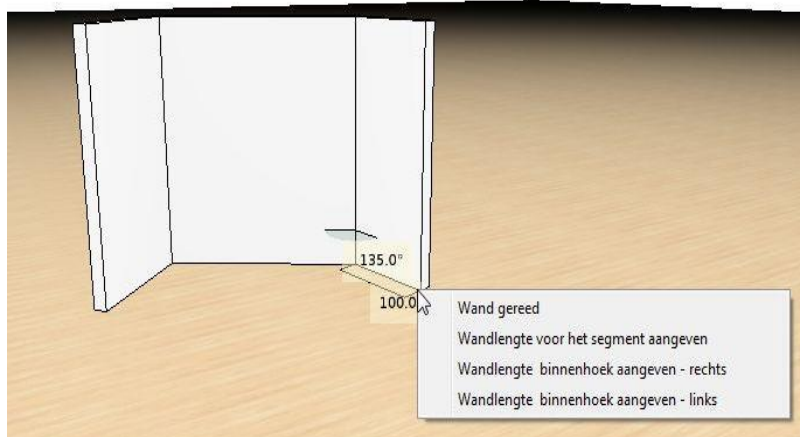


## 4.2.1 Individuele ruimteplanning



Na een klik op de individuele ruimteplanning kunt u de wanden binnen een setting manueel plaatsen (46).

Afb. 6



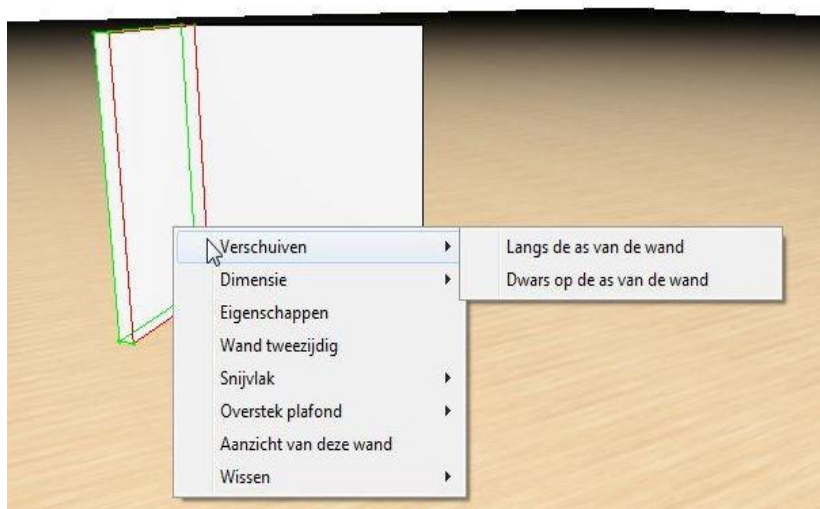
Klik in de setting op het startpunt voor de eerste wand en beweeg daarna de muis in de richting zoals de wand geplaatst moet worden. De binnenhoeken en de segmentlengtes van de wand worden dynamisch aangegeven. Met iedere klik van de linker muisknop wordt de wand gefixeerd en met de rechter muisknop wordt de planning van de wanden afgesloten. Alternatief kunt u ook de lengte van de wand en de hoek via de rechter muisknop via het toetsenbord ingeven of de lengte zelfs direct via het getallenblok gedurende het slepen.

### Tip:

Plan de wanden altijd met de klok mee. Daarmee kunt u gemakkelijk via de binnenmaten plannen en de wanden worden in aanzicht en doorzicht correct getoond. Geef bij de planning van een vrije ruimte meteen na de klik op het startpunt van de wand de maat in via het getallenblok en druk op <enter>. Furnplan plaatst dan de gewenste wand automatisch op de aangegeven lengte.

## 4.2.2 Wand of ruimte bewerken – het contextmenu

Afb. 7



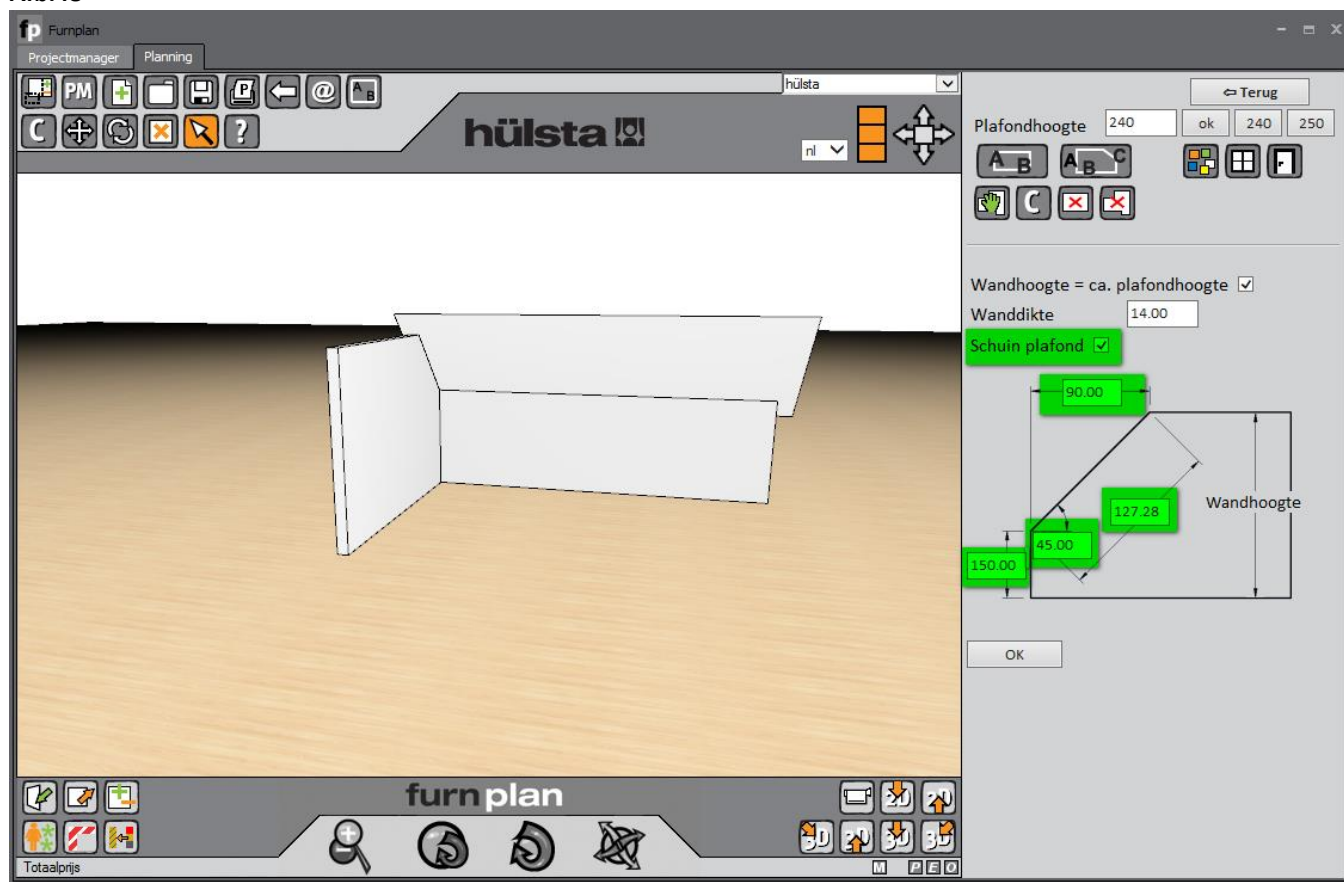
Via het contextmenu kunt u altijd een object wijzigen en dat geldt ook voor de wanden. Zo kunt u bijvoorbeeld via "eigenschappen" een wand van een afschuining voorzien. Klik met de rechter muisknop op een wand en u krijgt het betreffende contextmenu (Afb. 47).



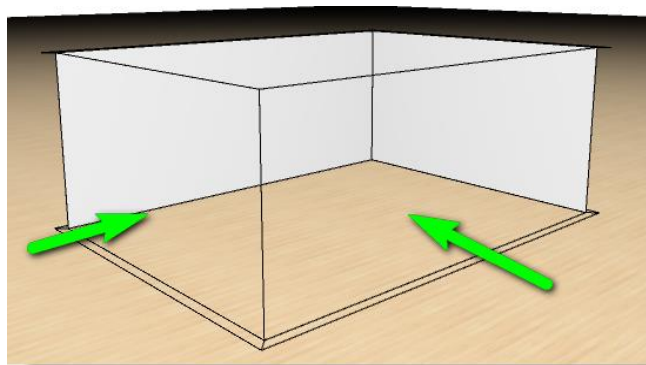
## Een overzicht van de functies in het contextmenu:

- Schuiven:** Met deze optie kunt u een wand langs een andere wand of haaks erop verschuiven.
- Dimensie:** Hier kunt u de hoogte, de dikte en de lengte van de wand veranderen. Bij de lengte bepaalt u met „links of rechts vast“ aan welke kant de muur verlengd moet worden.
- Eigenschappen:** Via de functie „eigenschappen“ krijgt u aan de rechterkant de mogelijkheid een afschuining aan de wand toe te voegen (Afb. 48). In de groene velden kunt u de gegevens van de afschuining ingeven. De andere gegevens worden dan automatisch door Furnplan dynamisch aangepast.

Afb.48



Afb. 8 Tweezijdige wand:



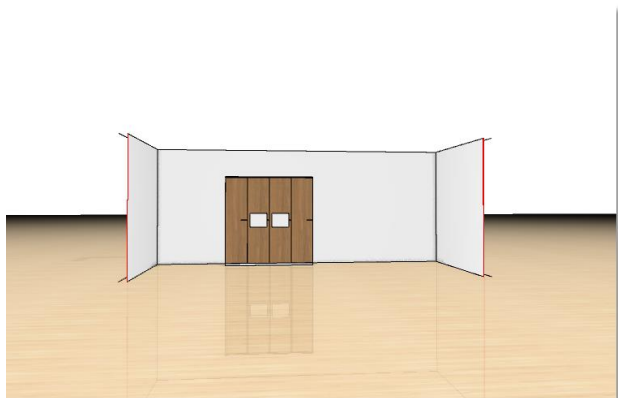
Als u wanden en ruimtes in Furnplan gemaakt hebt, worden die wanden vanuit de kijkrichting altijd transparant getoond (groene pijlen Afb. 49) om realistische 3D-aanzichten van de ruimte te realiseren, ook als u vanuit verschillende hoeken naar de ruimte kijkt.

Als u wenst dat de wanden niet meer transparant zijn klikt u op dit punt. De wanden worden dan massief.

## Snijlaag:

Als u tegen twee wanden, die tegenover elkaar staan, meubels of objecten hebt gepland, kunnen die in een aanzicht storend zijn omdat wel de wanden, maar niet de objecten eenzijdig transparant gemaakt kunnen worden. Hiervoor is de snijlaag geschikt. De ruimte wordt afhankelijk van de inrichting gedeeld c.q. er wordt als het ware een stuk afgesneden zodat het meubel volledig in het zicht komt. (Afb. 49, Afb. 50). U kunt ook aangeven op welke diepte er 'gesneden' moet worden.

Afb. 50



Afb. 9



**Overstekend dak:** Als u een afgeschuind plafond gepland hebt, worden automatisch overstekende daken gegenereerd zodat de gegevens met betrekking tot de automatische afschuining van meubels onder de schuinte correct verwerkt worden. Het is echter denkbaar dat men vanuit optische gezichtspunten deze overstekende delen wilt verwijderen. Onder dit menu heeft u alle opties. Bij de optie „halve dakprofielbreedte“ heeft u de mogelijkheid het schuine plafond in hoogte aan te passen aan de wandhoogte (Afb. 52, Afb. 53).

Abb. 52

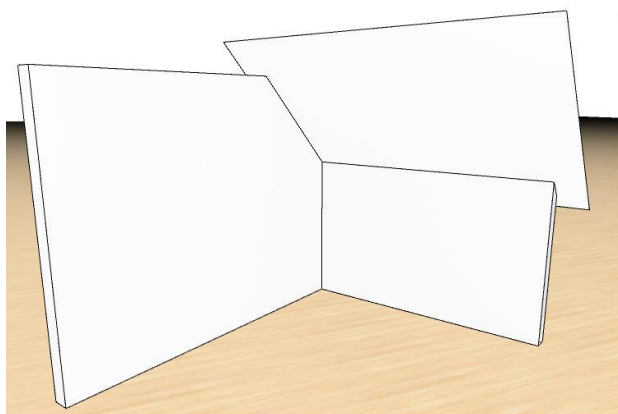
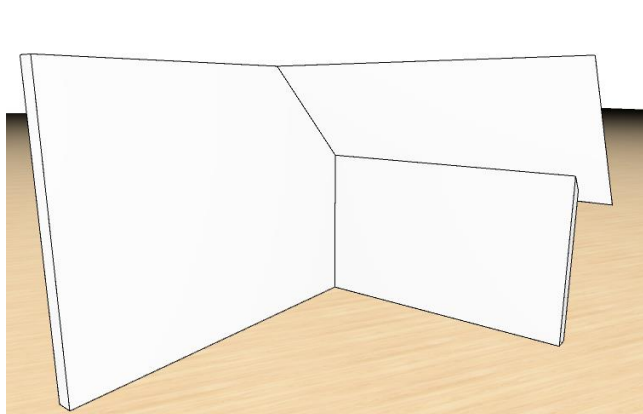


Abb. 53



**Aanzicht van deze wand:** De camera benadert de wand zodanig, dat u een optimaal frontaanzicht van de wand heeft.

## Verwijderen:

U kunt hier selectief één of meerdere wanden verwijderen.

## 4.3 Alle knoppen en detail



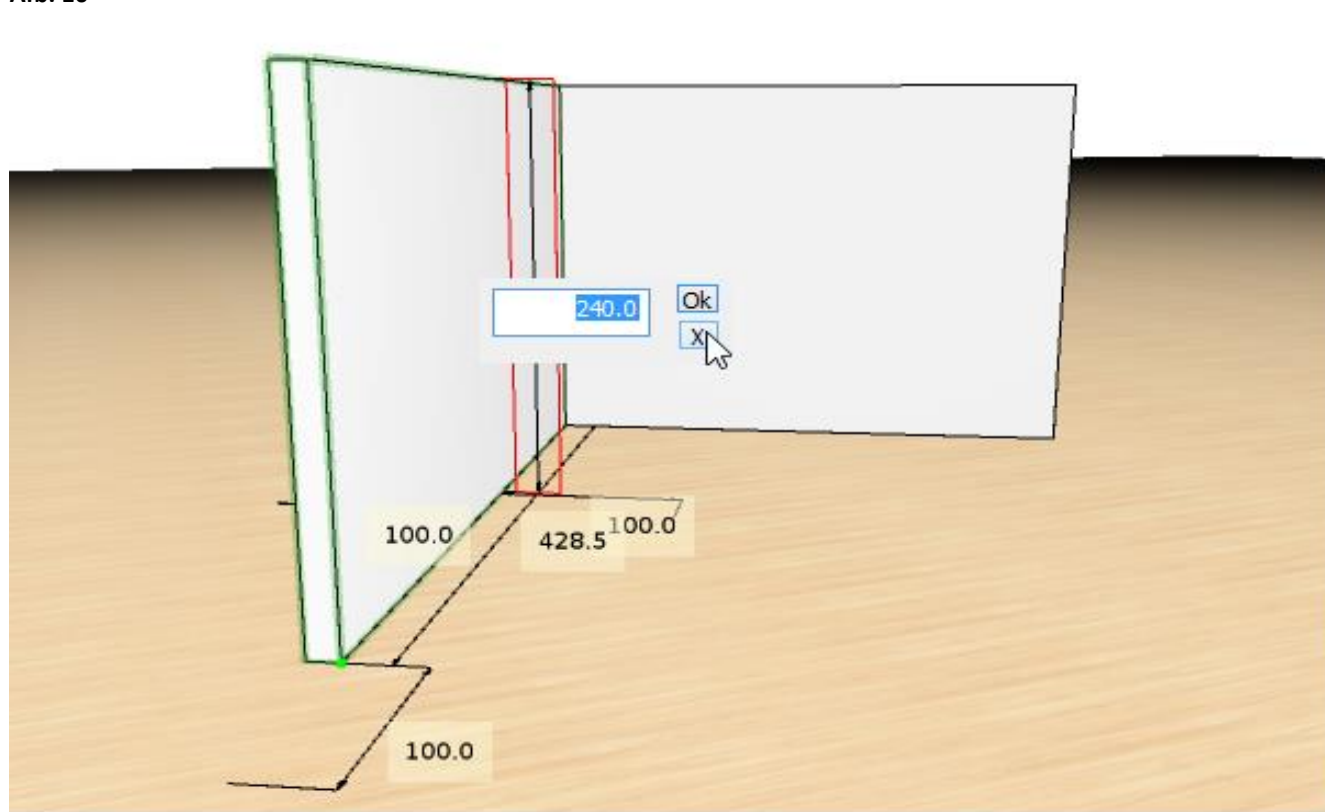
### Ruimte bewerken

Als u gelijktijdig meerdere ruimten wilt bewerken, worden met een klik op deze knop alle hoogtes en lengtes van alle wanden in de ruimte getoond. Met klik op een matenreeks wordt er een klein venster geopend waarin u een nieuwe maat kunt ingeven (Afb. 54).

Door een klik op de knop „normaalmodus“ in de bovenste functie balk verdwijnen de maten weer.

Met deze functie kan de positie van één of meer wanden gewijzigd worden. U kunt eenvoudig met een ingedrukte muisknop een wand aan de bovenkant oppakken (zoals bij kasten) en vrij in de ruimte verschuiven. Als een wand gemarkeerd wordt (groen kader), wordt de positie van de wand ten opzichte van andere wanden getoond door het tonen van meerdere maten.

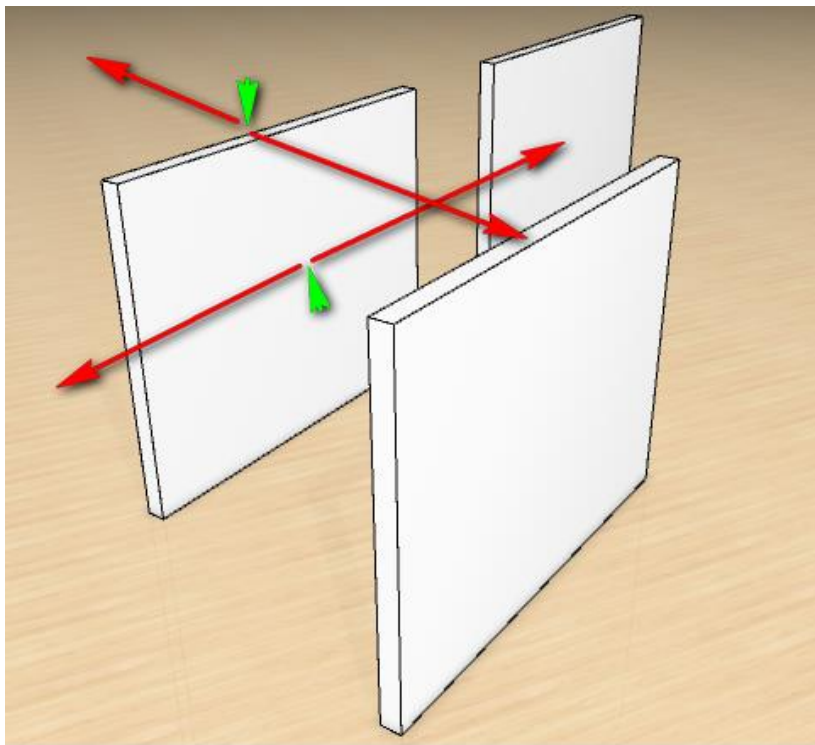
Afb. 10





## Kopiëren van een wand

Afb. 11



Als u een wand vaker nodig heeft kunt u deze eenvoudig kopiëren.

Na een klik op deze knop kunt u de gemarkeerde wand met de linker muisknop oppakken en klonen doordat u hem uit de wand schuift. Naar keuze van boven, dan naar achter of voor – alternatief van voorkant aanklikken, dan kunt u de kloon naar links of rechts eruit schuiven (de groene pijlen in Afb. 55 stellen de cursor voor). Wenn Sie eine Wand mehrfach benötigen, können Sie sie einfach kopieren.



## Wand verwijderen

Door eerst op deze knop te klikken en daarna op een wand in de ruimte, wordt deze selectief verwijderd.



## Ruimte verwijderen

Door een klik op deze knop wordt de gehele ruimte gewist.

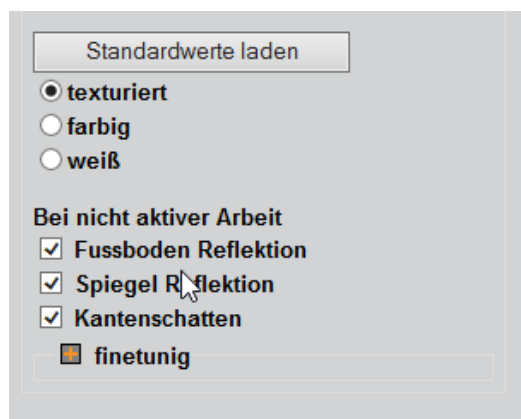


## Spiegelingscontrast

Als u de spiegelingreflectie en vloerreflectie ingeschakeld heeft, kunt u hier de intensiteit van de spiegeling aanpassen zodat u afhankelijk van de gebruikte textuur de reflectie van de vloer op een natuurlijk niveau kunt aanpassen.



Afb. 12



## Tip:

Met een klik op het camerasymbool kunt u de reflectie van vloer en spiegel activeren (Afb. 56).

Selecteer alleen maar de optie „bij niet-actief werk“, omdat u anders continu grafische berekening in werking zet, die uw PC aanzienlijk trager maken!



## 4.4 Ruimte met kleuren, vensters en deuren plannen

### 4.4.1 Deuren inplannen



#### Deuren

Als u deuren in een ruimte wilt toepassen kunt u met een klik op de knop „deuren inplannen“ een ondermenu openen met verschillende deursoorten en vullingen (Afb. 57).

Door ingave van de deurbreedte en de deurhoogte en verdere details zoals inliggend of opliggend, naar links of naar rechts openslaand, bestaan alle parameters, die voor het inplannen van deuren noodzakelijk zijn. Nu kunt u de deur positioneren door een klik met de linker muisknop.

Afb. 13



#### Deur bewerken

Als de maten of de positie van een reeds getekende deur gewijzigd moeten worden, gebruikt u de knop „deur bewerken“. Daarna klikt u op de deur die gewijzigd moet worden.

Alle maten, die de grootte en de positie van de deur bepalen worden getoond. Om een maat te wijzigen, klikt u eenvoudig op de gewenste matenreeks. Er wordt dan een klein venster geopend waarin u de nieuwe maat kunt ingeven. Alle andere maten worden dan meteen nieuw berekend en passen zich dan automatisch aan.



#### Deur verwijderen

Als een reeds getekende deur verwijderd moet worden klikt u eerst op de knop „deur verwijderen“ en daarna op de betreffende deur.



## 4.4.2 Vensters inplannen



### Venster inplannen

Als u vensters in een ruimte wilt toepassen kunt u met een klik op de knop „vensters inplannen“ een ondermenu openen met verschillende vensteropties (Afb. 58).

Door ingave van de vensterbreedte, venster en hoogte van de borstwering, bestaan alle parameters, die voor het inplannen van vensters noodzakelijk zijn. Nu kunt u één van de venstervoorbeelden aanklikken en met de muis over een wand gaan. Om het venster te plaatsen klikt u met de linker muisknop.

Afb. 58

### Venster

Vensterbankhoogte

Vensterbreedte

Vensterhoogte



### Venster bewerken

Als de maten of de positie van een reeds getekende venster gewijzigd moeten worden, gebruikt u de knop „venster bewerken“. Daarna klikt u op het venster dat gewijzigd moet worden.

Alle maten, die de grootte en de positie van het venster bepalen worden getoond. Om een maat te wijzigen, klikt u eenvoudig op de gewenste matenreeks. Er wordt dan een klein venster geopend waarin u de nieuwe maat kunt ingeven. Alle andere maten worden dan meteen nieuw berekend en passen zich dan automatisch aan.



### Venster verwijderen

Als een reeds getekend venster verwijderd moet worden klikt u eerst op de knop „venster verwijderen“ en daarna op het betreffende venster.

Als u het raam met glasvulling gekozen heeft kunt u voor het raam nog een achtergrond kiezen. Daardoor krijgt uw tekening een nog realistischere indruk van de woonsituatie. Door de knop met het rode kruis aan te klikken verwijdert u de achtergrond weer.

### Tip:

Voor kamerhoge vensters, bijvoorbeeld een terrasdeur, zet u de hoogte van de borstwering op 0. Ook bij deze deuren kunt u weer een achtergrond kiezen.

## 4.4.3 Kleuren en texturen van wanden, vloeren, deuren en vensters wijzigen.



### Kleuren en texturen wijzigen

Afb. 59

Als u deze knop aanklikt krijgt u vervolgens een ondmenu (Afb. 59). In dit menu kunt u de vloer, de wanden etc. in zijn geheel of selectief inkleuren en/of van een textuur voorzien.

Via de knop

Aktueller Fussboden als Standard

kunt u uw planningssetting individualiseren. Furnplan start dan standaard altijd met deze vloer.

### RAL-kleurenpalet:

Hier kunt u uit het RAL-kleurenpalet kiezen. Als u met de muis over de kleur gaat wordt het nummer en de omschrijving getoond.

### Hout:

Via de keuze „hout“ kunt u kiezen uit diverse houttexturen voor de vloer.

### Fabrikanten:

Achter deze optie gaan texturen van een aantal bekende fabrikanten van wanden en vloerenafwerkingen schuil.

### Colors:

Als u „Colors“ aanklikt kunt u eigen kleuren mengen.

### Overige:

Onder overige vind u nog meer afwerkingen voor wanden en vloeren.

### Eigen afbeeldingen:

Als u de optie „eigen afbeeldingen“ kiest krijgt u een venster waarin u met een klik op „+“ een nieuw venster oproept (Afb. 59), waarin u het pad voor de afbeelding aangeeft. Bovendien kunt u de grootte van de afbeelding aangeven. De afbeeldingen worden blijvend in Furnplan opgeslagen en staan steeds ter beschikking. Het wissen van een afbeelding is in het administratiebereik beschreven.

## 5 Furnplan Support en contact



In geval van technische problemen kunt u gaarne contact opnemen met het Furnplan team middels de Furnplan Support.

Als u problemen bij de planning ondervindt, contacteert u in de regel de hotline van de fabrikant. De hotline nummers van de fabrikant vindt u via het vraagteken in de bovenste functie balk.

In het overzicht treft u naast de geïnstalleerde en actueel ter beschikking staande Furnplan versie ook het actuele versienummer van de fabrikant (Afb. 60).

### 5.1 Supportcontact bij planningsproblemen

Onder de opgave van de versie ziet u uw licentienummer = klantnummer, het telefoonnummer van de basis hotline en het telefoonnummer van de hotline van de fabrikant (er worden telefoonkosten in rekening gebracht) (Afb. 61).

Afb. 61

Licentiehouders	
12345 meubelleveranciers	
Basis hotline	
Hotline voor meubelplanningen	
meubelleveranciers 1	+49 12345678910
meubelleveranciers 2	+49 12345678910
meubelleveranciers 3	+49 12345678910
meubelleveranciers 4	+49 12345678910

#### Tip:

Als u hulp nodig heeft bij een planningen u vraagt support per e-mail aan, gaarne altijd het betreffende bestandje (\*.dht) bijsluiten. Ga daarbij te werk als beschreven in punt 3.2.3.

Afb. 60

Online Help	
<div> <div>Remote Support</div> <div>Support-Website</div> </div>	
Version - furnplan Handel - DE	
geïnstalleerde versie	2015.10.0
verkrijgbare versie	2015.10.0
Licentiehouders	
Basis hotline	
Hotline voor meubelplanningen	
3S-Frankenmöbel	2015.1.0
Anrei	2015.9.106
Arte-M	2015.10.0
Atlas	2015.9.0
Decker	2015.10.1164
Domina Möbel	2015.10.1
elfa	2015.10.132
Geha	2015.8.0
Glafo	2015.10.0
GWINNER	2015.10.969
Hartmann	2015.8.885
Hattendorf	2015.6.0
hülsta	2015.10.0
hülsta UK	2015.8.47
In-Ipso	2015.10.495
InCasa	2015.10.1323
Inova	2014.7.0
IRO	2015.9.1
Kriener	2015.10.126
Loddenkemper	2015.10.3
manufacturer	2015.10.0
meubelleveranciers	2015.10.1034
Musterring	2015.10.0
Noite Delbrück	2015.10.1297
Noite Gernersheim	2015.10.2885
now! by hülsta	2015.10.0
Paschen	2015.10.0
Priess	2015.10.255
Rauch	2015.10.946
RMW	2015.10.0
Schröder	2015.10.529
Silenia	2015.10.467
Spectral	2015.10.0
Staud	2015.10.453
Stralsunder	2015.10.244
Sudbrock	2015.10.0
TEAM7	2015.10.1
Thielemeyer	2015.10.243
Trüggelmann	2015.10.325
Venjakob	2015.10.400
Wehrsdorfer	2015.9.0
Wiemann	2015.10.0
Wimmer	2015.10.192
witnova	2014.12.0
WK Wohnen	2015.9.0
Wöstmann	2015.10.1630

## 5.2 Supportcontact bij technische problemen

Wij verlenen via het Furnplan team telefonisch kostenloos ondersteuning (u moet alleen de reguliere kosten voor het doorverbinden betalen). De hotline staat ter beschikking voor technische problemen, vragen met betrekking tot de installatie en vragen met betrekking tot de administratie. U kunt het Furnplan team als volgt bereiken:

**Telefonisch: +49 (0) 2568 9320 - 40**

**per E-Mail: support@furnplan.de**

**Maandag – vrijdag van 09.00 Uhr tot 17.00Uhr\***

\*uitgezonderd feestdagen in Bundesland Nordrhein-Westfalen, Duitsland.

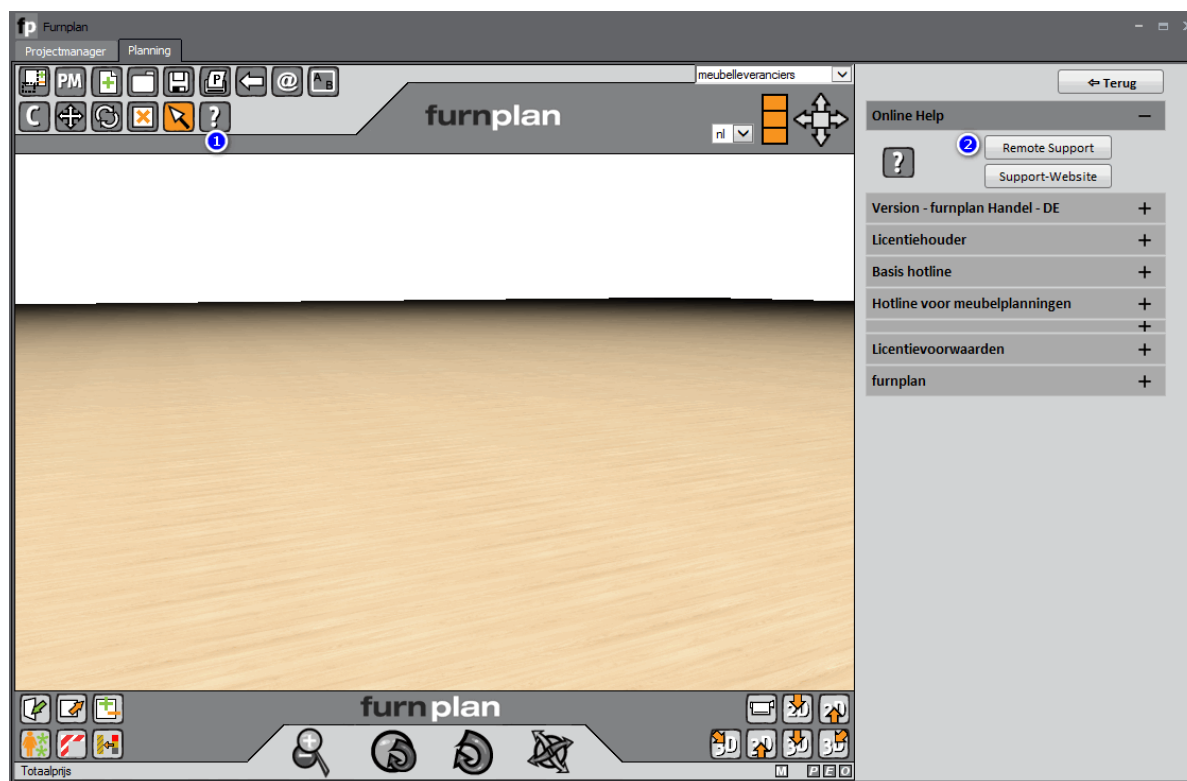
## 5.3 Onderhoud op afstand / Remote Support

Om u snel en efficiënt van dienst te kunnen zijn, kan de support medewerker zich via TeamViewer® op afstand op uw systeem schakelen. U heeft meerdere mogelijkheden om een TeamViewer-sessie te starten.

### 5.3.1 Direct vanuit Furnplan support op afstand starten

Furnplan is gestart, u klikt op het vraagteken (1) en vervolgens op de knop "Remote Support" (2) (62).

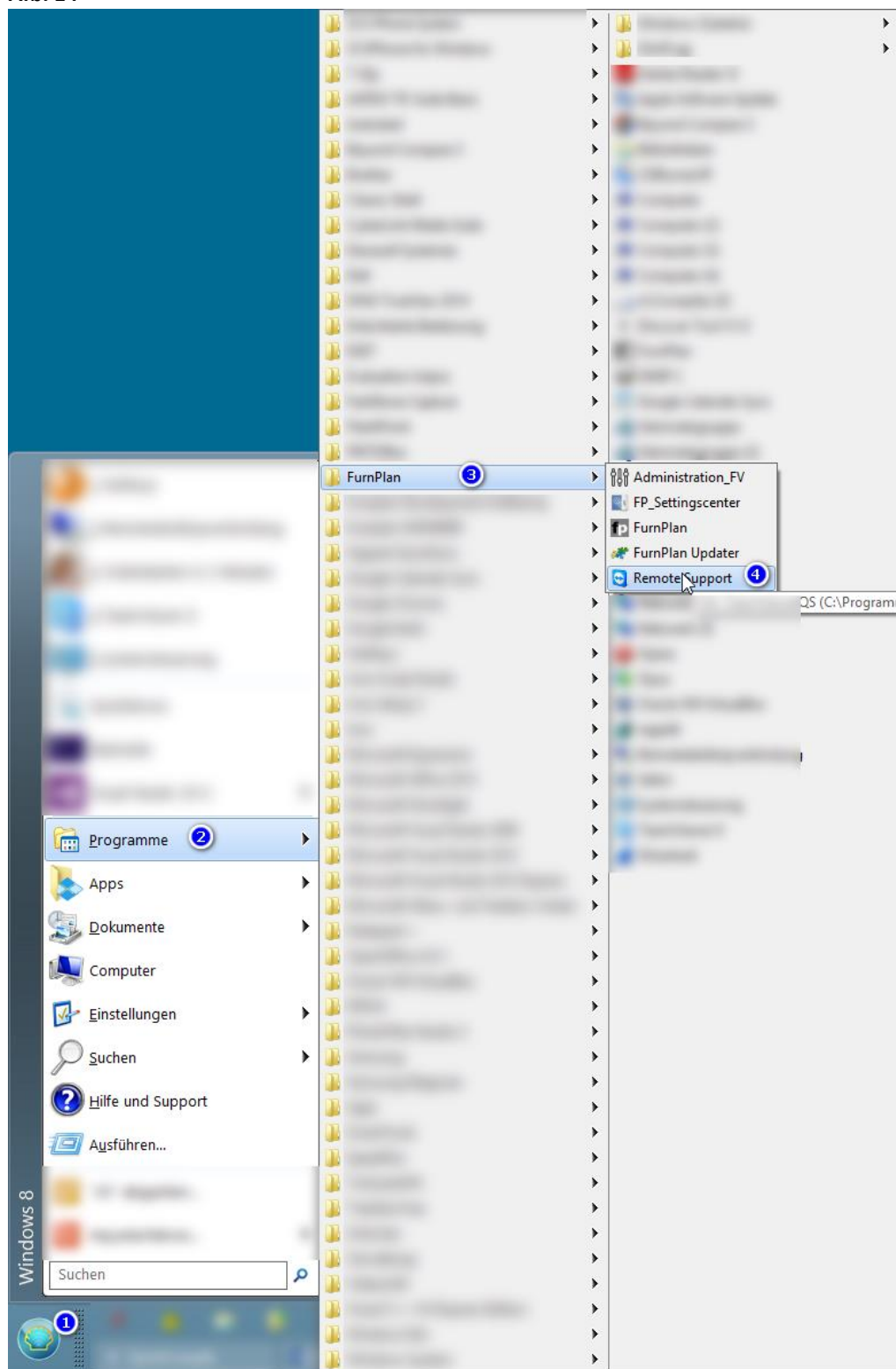
Afb. 62



## 5.3.2 Support starten via het Windows Startmenu

Start (1) → (alle) Programma's (2) → Furnplan (3) → Remote Support (4) (63).

Afb. 14





## 5.3.3 Support starten via het internet

Kopieer volgende URL in uw internetbrowser: <http://www.dh-software.de/downloads/TeamViewerQS.exe>

Alternatief: [www.furnplan.de](http://www.furnplan.de) in uw browser ingeven en op „TeamViewer“ klikken (64)

Afb. 64



### Tip:

- De PC **moet** met het internet verbonden zijn,
- Er mag geen Proxy of een Firewall bestaan, die verbinding met de TeamViewer blokkeert,
- U moet misschien het uitvoeren van het programma bevestigen = toestaan,
- Start de TeamViewer met **Administrator-rechten** (rechte muisknop „als Administrator uitvoeren“),
- Als de TeamViewer gestart is geeft u de hotline medewerker het **ID-nummer en het password** door (dit kan enige seconden in beslag nemen).

## 5.4 Impressum / firmagegevens

D+H Software GmbH  
Rönacker 2  
D-48619 Heek-Nienborg  
Duitsland  
Telefon: +49 (0) 2568 – 9320 – 0  
Fax: +49 (0) 2568 – 9320 – 20  
URL: [www.furnplan.de](http://www.furnplan.de)  
E-Mail: [info@furnplan.de](mailto:info@furnplan.de)

**Wij wensen u veel succes en plezier bij het plannen met Furnplan!**

## Uw Furnplan-Team

© Copyright 2014 by D+H Software. Wijzigingen en fouten voorbehouden. Aan de informatie kunnen geen rechten worden ontleend!



D+H Software GmbH • Rönacker 2 • 48619 Heek-Nienborg • Germany  
Phone: +49 (0) 2568/9320-0 • [info@furnplan.de](mailto:info@furnplan.de)

[www.furnplan.de](http://www.furnplan.de)