



 digipara® liftdesigner

Cabin Configurator
& Visualization

EL5

Sind Sie Teilnehmer eines DigiPara LiftDesigner Online-Trainings?

Wir empfehlen Ihnen, folgende Schulungsunterlagen im Voraus auszudrucken,
damit Sie diese als Handout während Ihrer Schulung für eigene Notizen vorliegen haben.

EL5.1 Kabinenkonfigurator

- Kabinendesign
 - Aktivierung und Verwaltung des Kabinendesign
- Kabinenkomponenten anpassen
 - Decke
 - Boden
 - Wand
 - Kabinentableau

EL5.2 3D Visualisierung

- 3D-Objekteinstellungen
 - Innenausstattung der Kabine ändern
 - Oberflächenfarbe ändern
 - Oberflächeneinstellungen ändern
 - Eine leuchtende Oberfläche schaffen
 - Eine raue Oberfläche erzeugen
 - Glanzlichter auf einer gekrümmten Oberfläche erzeugen

EL5.2 3D Visualisierung

- Szeneneinstellungen
 - Steuerung verschiedener Einstellungen der Umgebung
- Beleuchtung
 - Einstellungen für Innen- und Außenlicht anpassen
- Erweiterte Einstellungen für 3D-Ansichtsrahmen
 - Anpassung der Kabinenvisualisierung
- Bild Export
 - Verwendung von exportierten Bilddateien in externen Dokumenten

EL5.3 Zusammenfassung

- Individuelle F&A

EL5.1

Kabinenkonfigurator

KABINEN
KONFIGURATOR

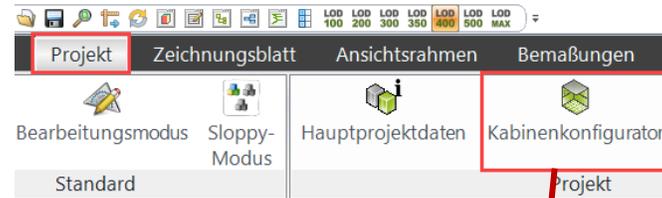


Kabinendesign

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

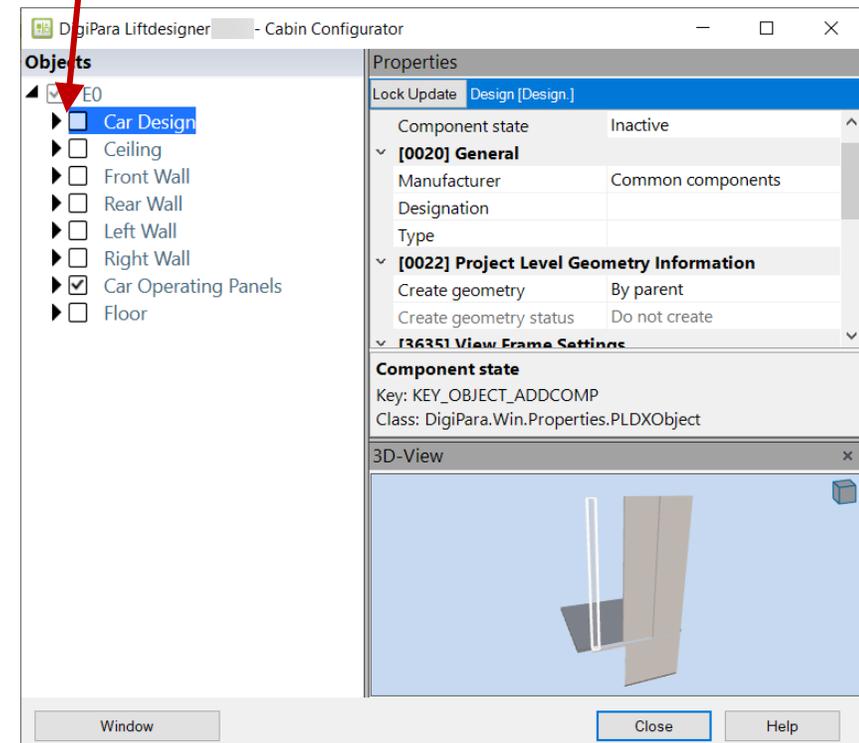
Vorteil des Kabinenkonfigurators

- Verwalten und steuern aller Kabinenkomponenten in einem zentralen Dialogfenster.



Aktivierung des Kabinendesigns

- Wählen Sie zunächst den Ribbon Tab Kabinenkonfigurator aus:
 - Aktivieren Sie das Kabinendesign durch das einfache Setzen eines Häkchens.



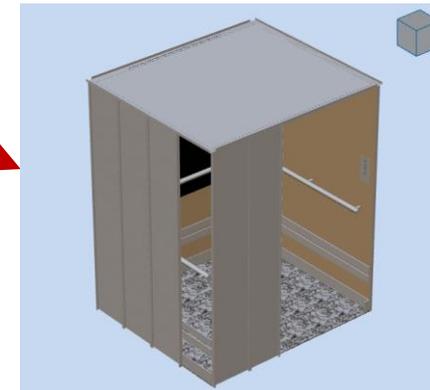
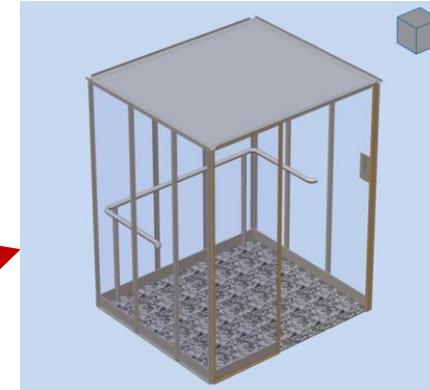
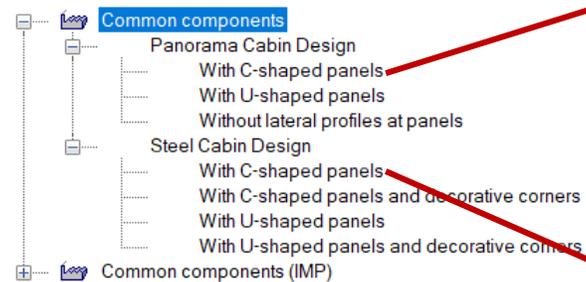
Kabinendesign

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wählen Sie einen vordefinierten Kabinendesign

- Verwenden Sie die DigiPara Liftdesigner-Bibliothek, um eine Designvorlage für Ihre Kabinen auszuwählen:

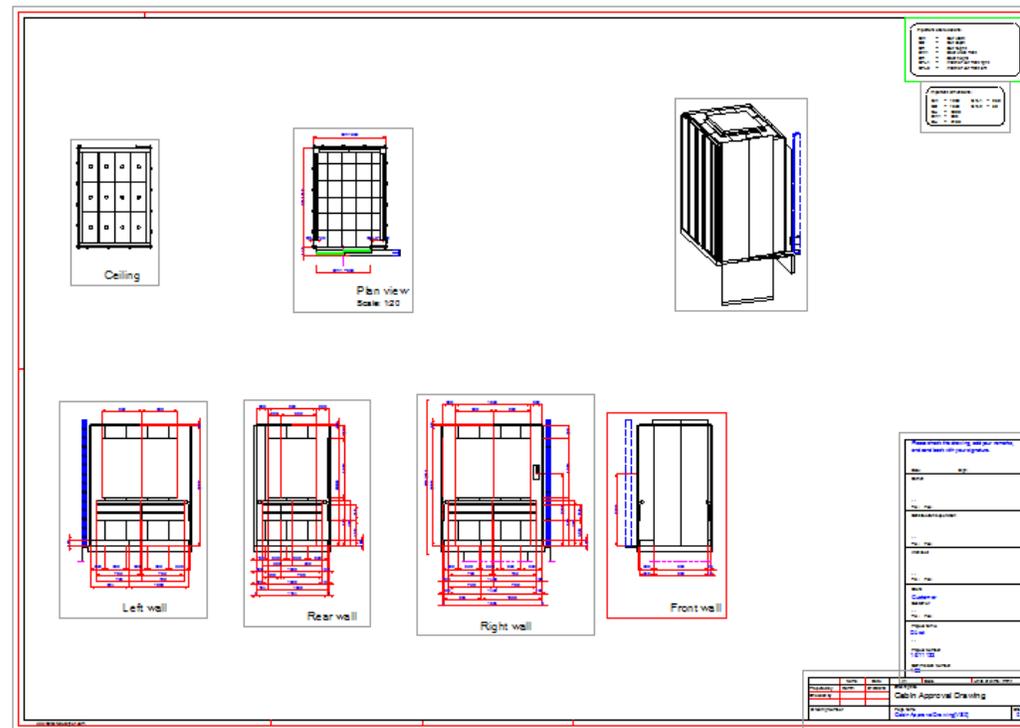
- Panorama Cabin
- Steel Cabin
(in diesem Training wird dieses Design verwendet)



Cabin Approval Drawing

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Die Zeichnungsblattvorlage “**CabinApprovalDrawing**” wird automatisch geladen sobald die Einrichtung des Kabinendesigns abgeschlossen ist.



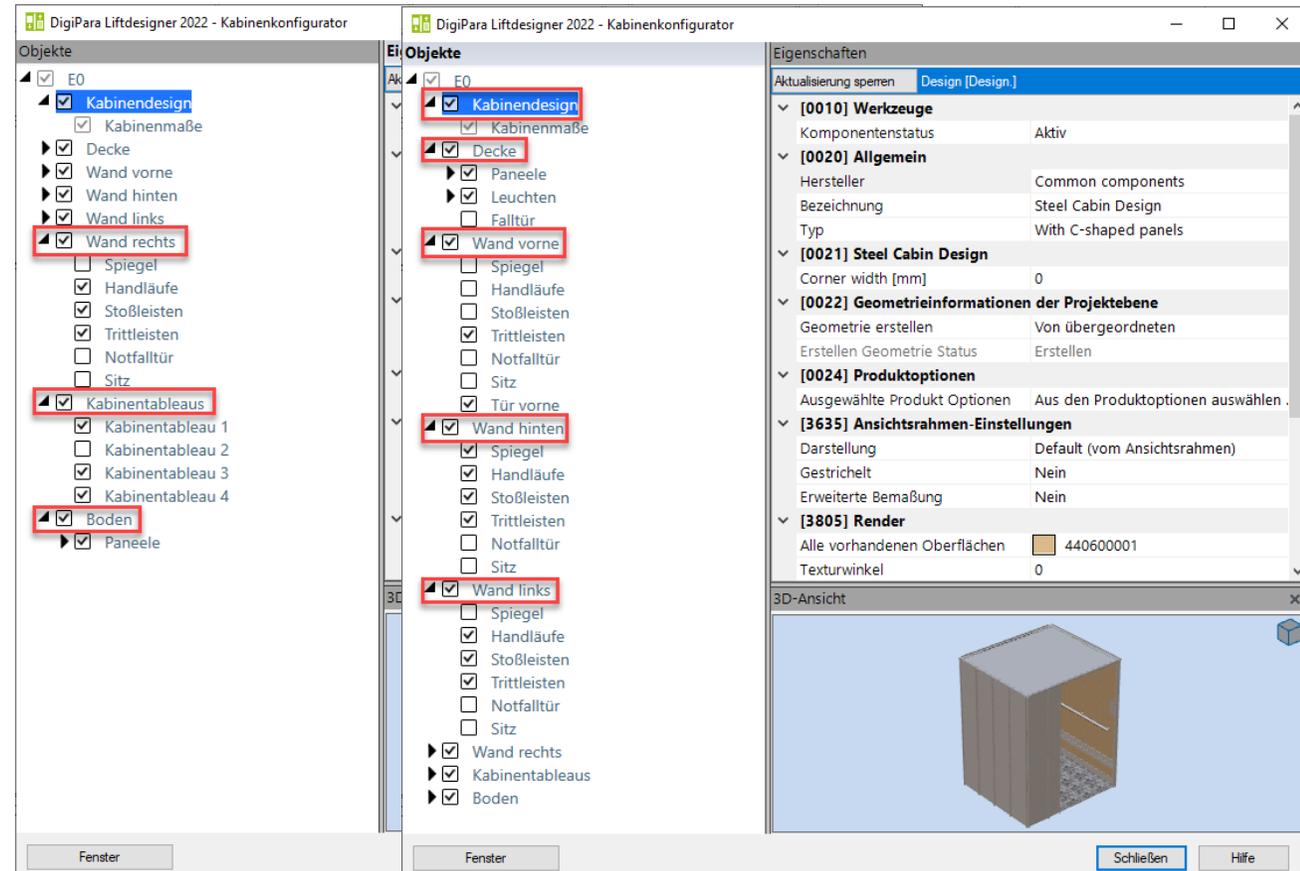
Status der Komponente

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Aktivieren der Komponenten / Unterkomponenten der Kabine

- Aktive übergeordnete Komponenten
- Aktive untergeordnete Komponenten

Die entsprechenden
Komponenten und
Unterkomponenten automatisch
generiert



✓ Kabinenkomponenten anpassen

Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Decke

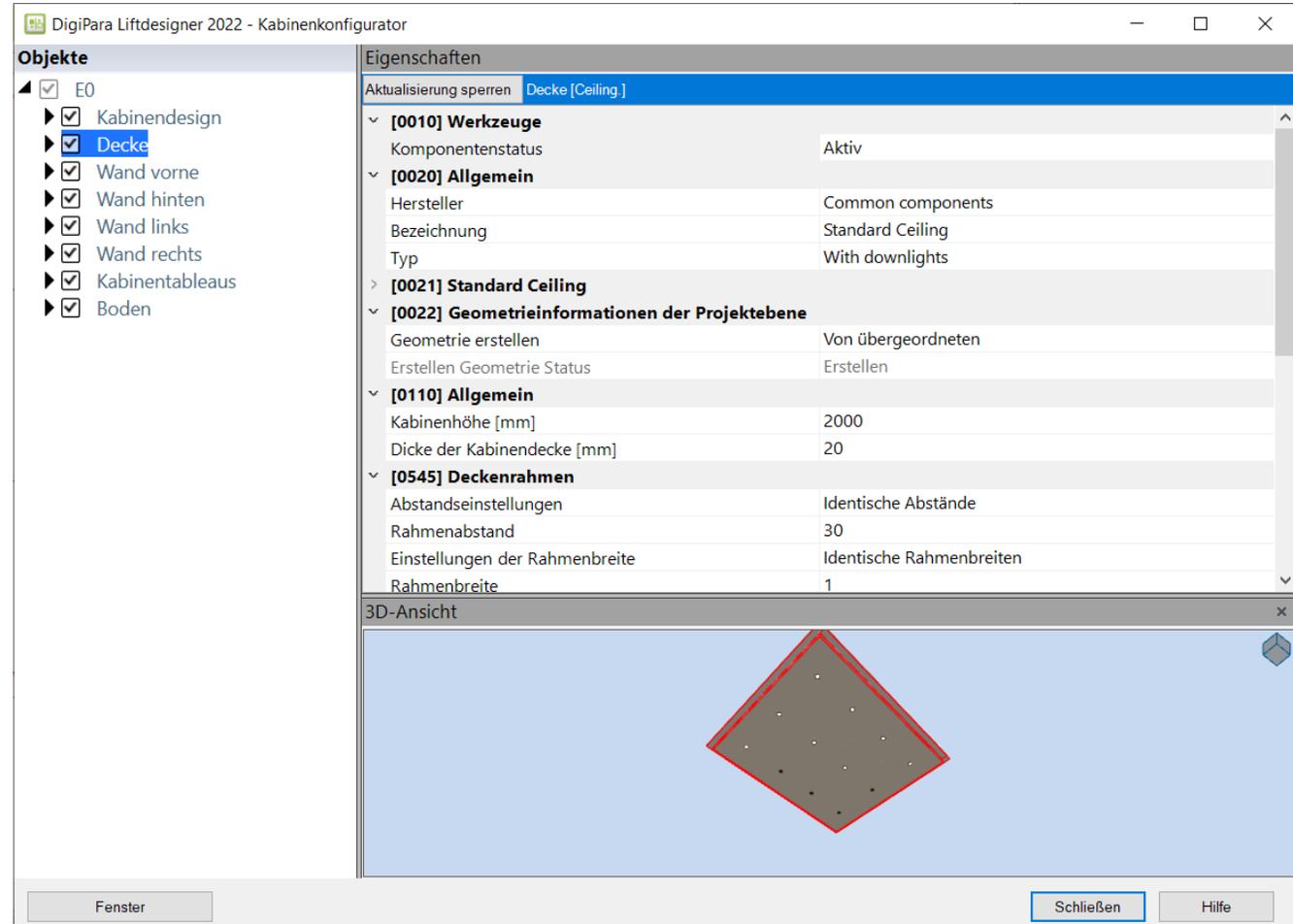
- Downlights oder Light Cover
- Paneelenanordnung ändern (Spalten- & Reihenanzahl)
- Anpassung des Beleuchtungsart und der Anordnung

Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wahl der Kabinenkomponente

- Decke

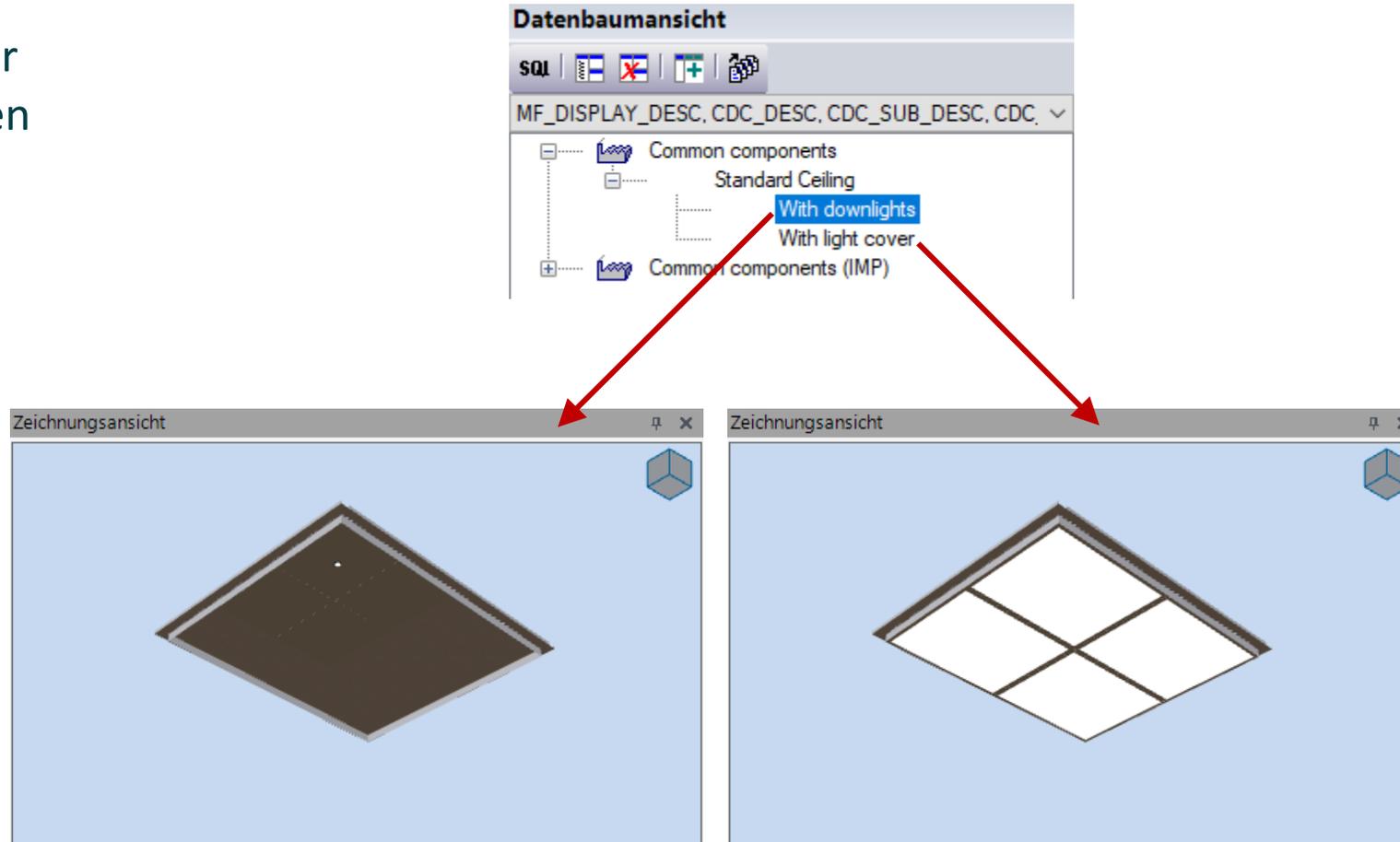


Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Einstellung verschiedener Deckenbeleuchtungsarten

- With downlights
- With light cover

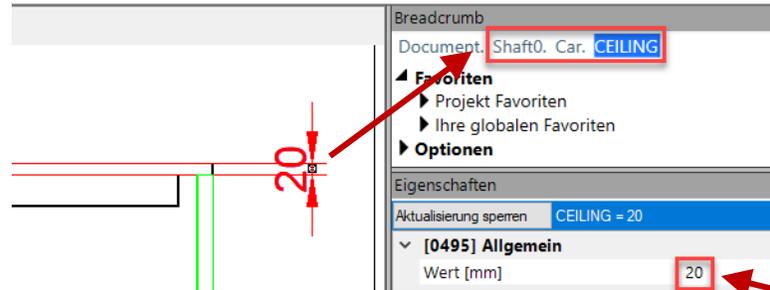


Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Decken-Eigenschaften

- Decorative ceiling height
- Dicke der Kabinendecke
 - Shaft0.Car.CEILING



Die Dimensionen der Kabinendecke können in den Eigenschaften geändert werden, indem man sie im Ansichtsraster auswählt

Breadcrumb: Document. Shaft0. Car. Design. Ceiling.

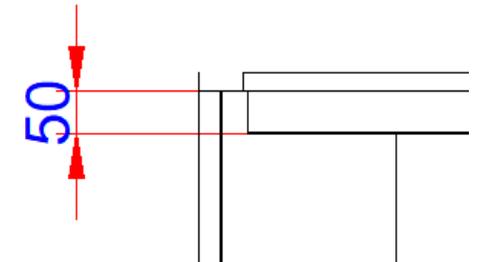
Favoriten

- ▶ Projekt Favoriten
- ▶ Ihre globalen Favoriten

Optionen

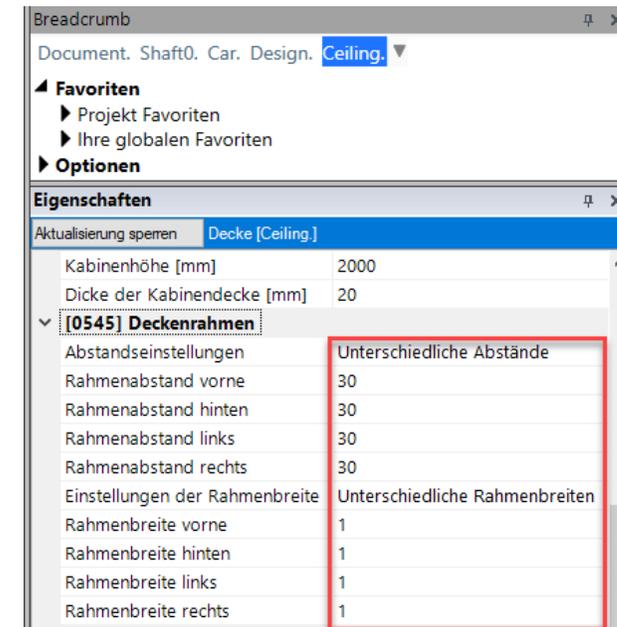
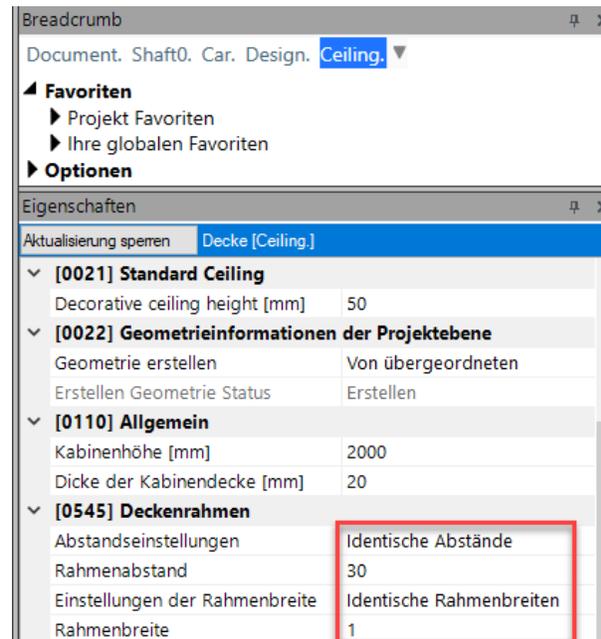
Eigenschaften: Aktualisierung sperren | Decke [Ceiling.]

[0010] Werkzeuge	
Komponentenstatus	Aktiv
[0020] Allgemein	
Hersteller	Common components
Bezeichnung	Standard Ceiling
Typ	With downlights
[0021] Standard Ceiling	
Decorative ceiling height [mm]	50
[0022] Geometrieinformationen der Projektebene	
Geometrie erstellen	Von übergeordneten
Erstellen Geometrie Status	Erstellen
[0110] Allgemein	
Kabinenhöhe [mm]	2000
Dicke der Kabinendecke [mm]	20
[0545] Deckenrahmen	
Abstandseinstellungen	Identische Abstände
Rahmenabstand	30
Einstellungen der Rahmenbreite	Identische Rahmenbreiten
Rahmenbreite	1



Decken-Eigenschaften

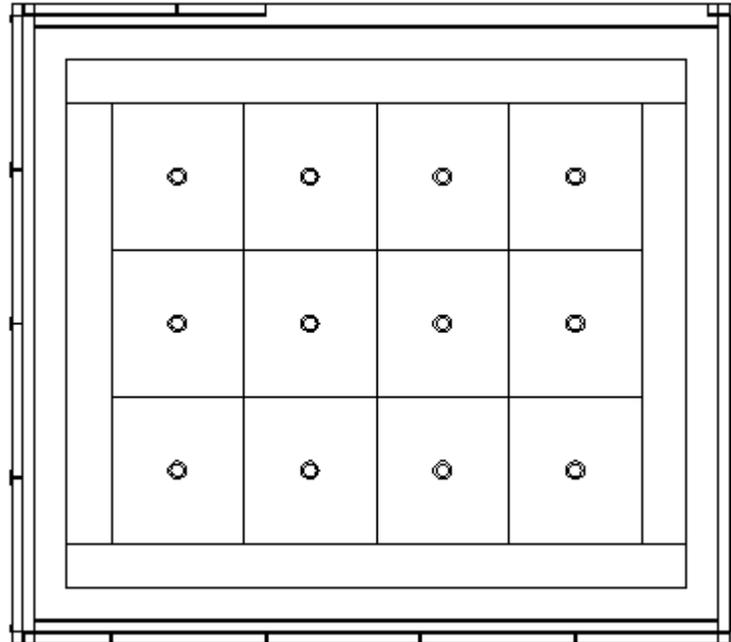
- Deckenrahmen
 - Abstandseinstellungen
 - Rahmenabstand
 - Einstellungen der Rahmenbreite
 - Rahmenbreite



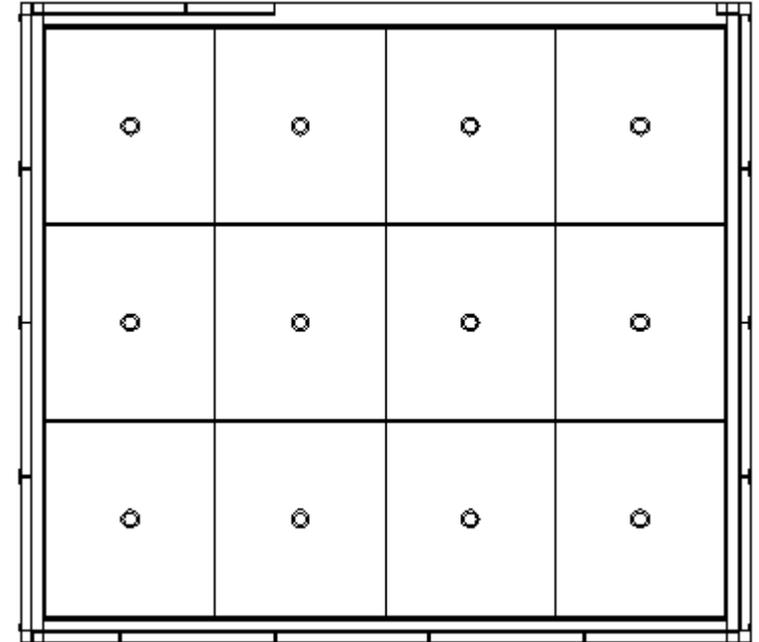
Decken-Eigenschaften

- Deckenrahmen

▼ [0545] Deckenrahmen	
Abstandseinstellungen	Identische Abstände
Rahmenabstand	100
Einstellungen der Rahmenbreite	Identische Rahmenbreiten
Rahmenbreite	100



▼ [0545] Deckenrahmen	
Abstandseinstellungen	Identische Abstände
Rahmenabstand	30
Einstellungen der Rahmenbreite	Identische Rahmenbreiten
Rahmenbreite	1

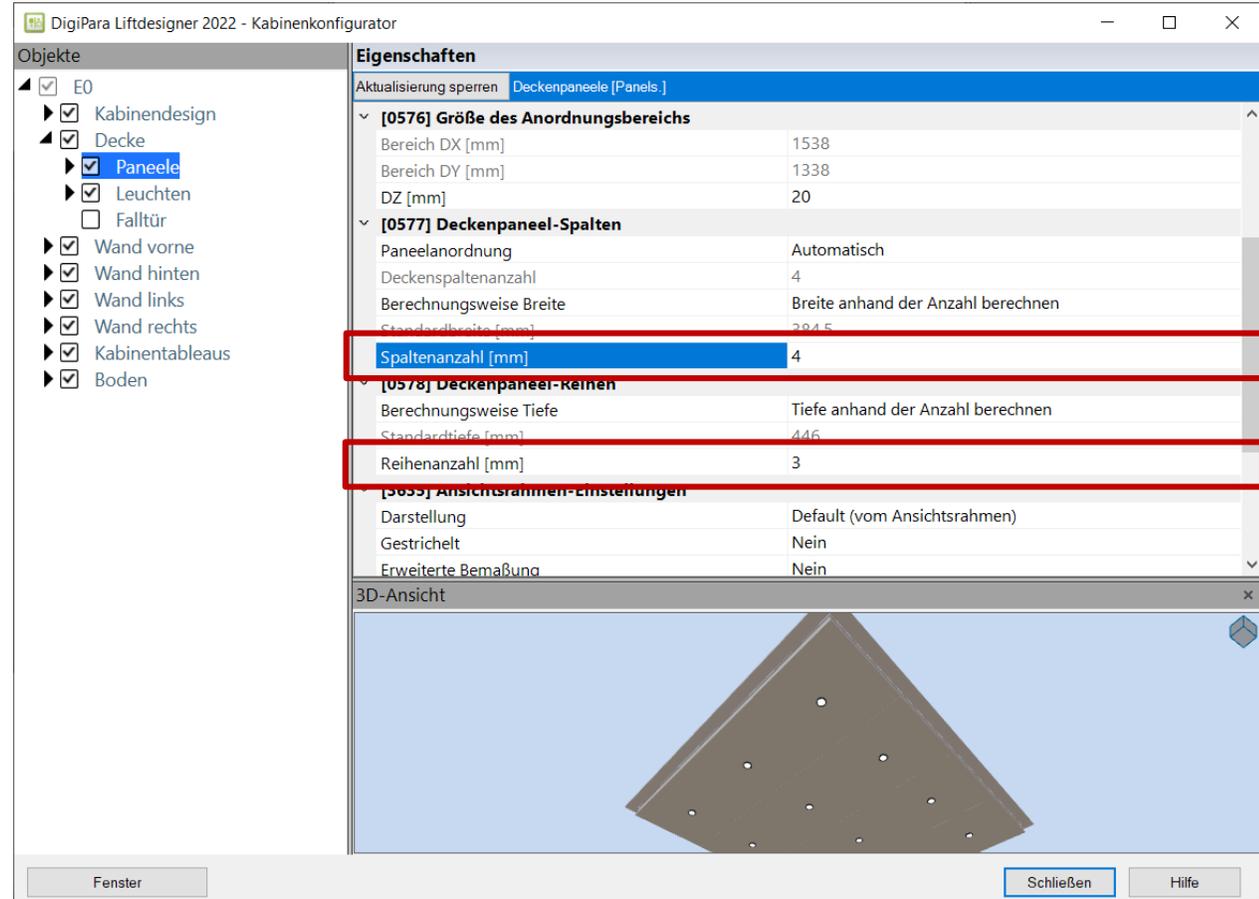


Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Paneelen Anordnung ändern

- Spalten- & Reihenanzahl

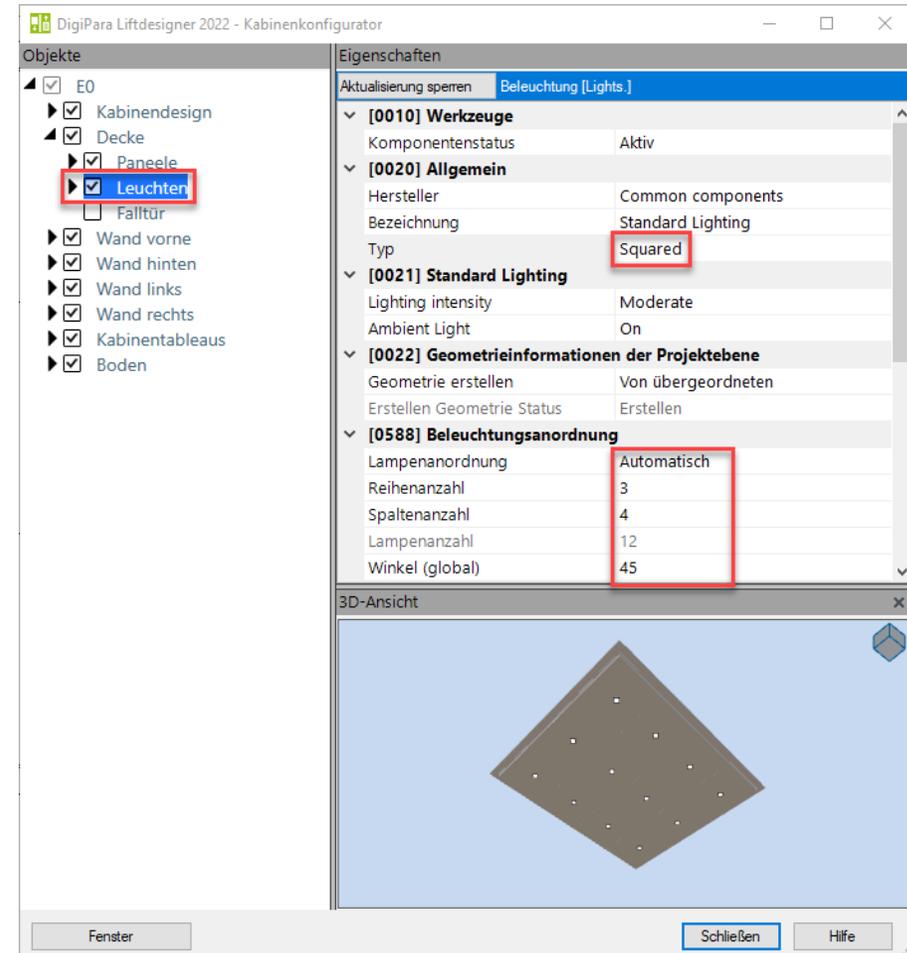
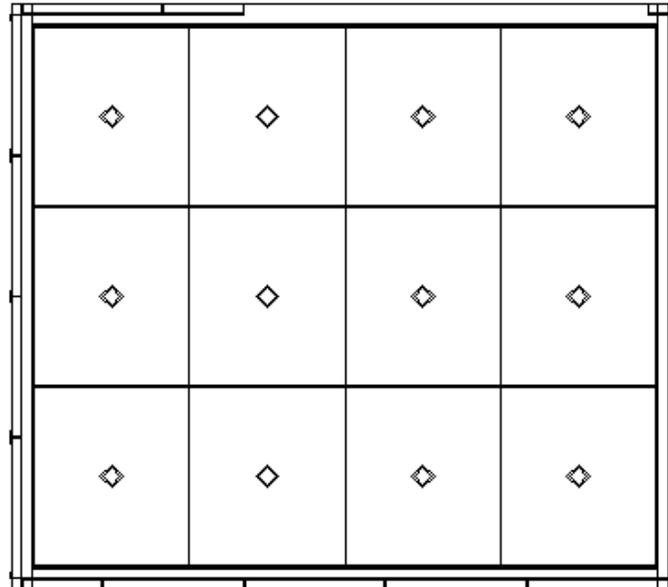


Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Beleuchtungsanordnung und Änderung des Typs

- Typ: Squared
- Reihenanzahl: 3
- Spaltenanzahl: 4
- Winkel (global): 45

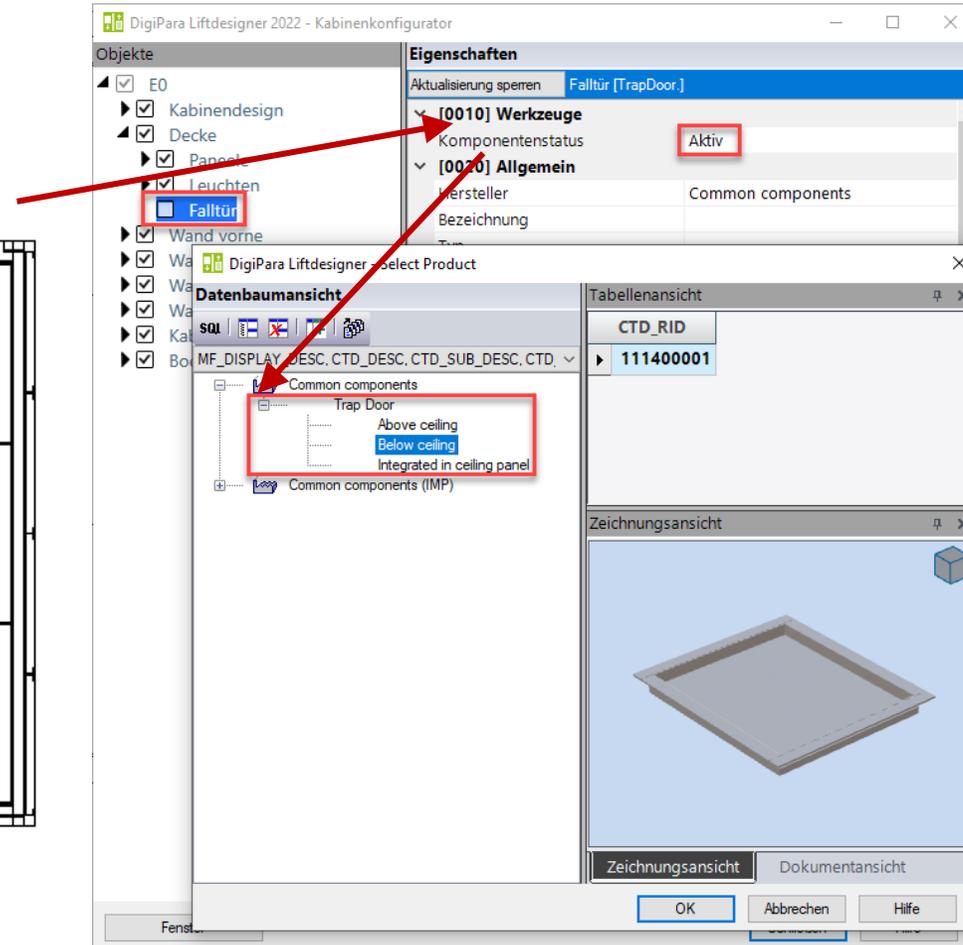
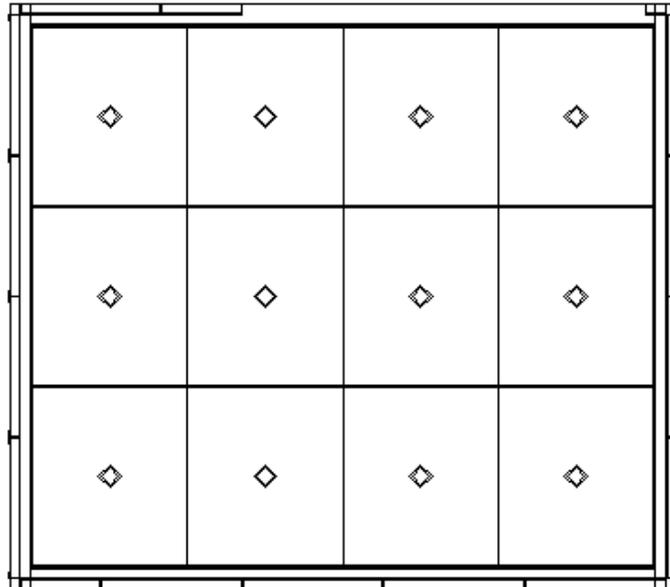


Decke

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

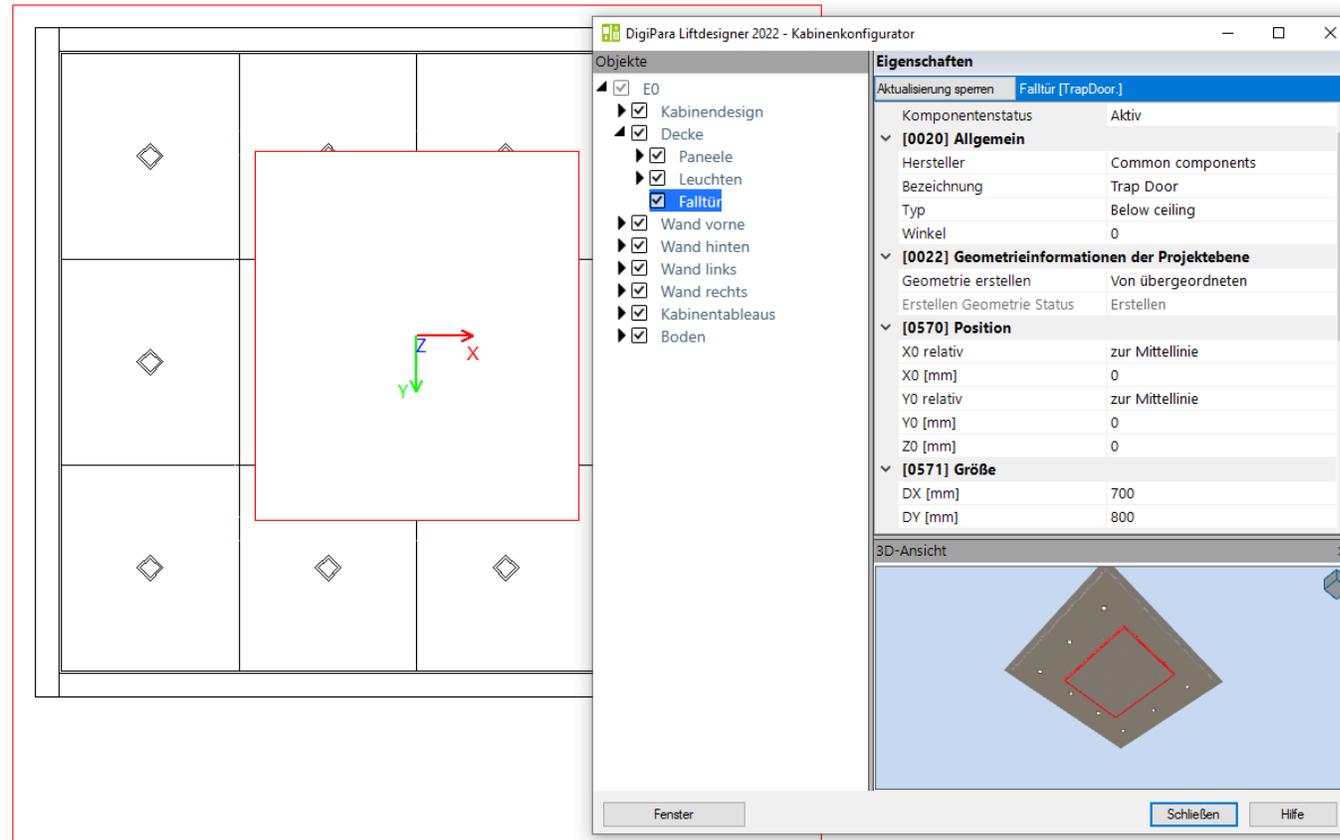
Aktivieren der Falltür (Notausgang)

- Below Ceiling



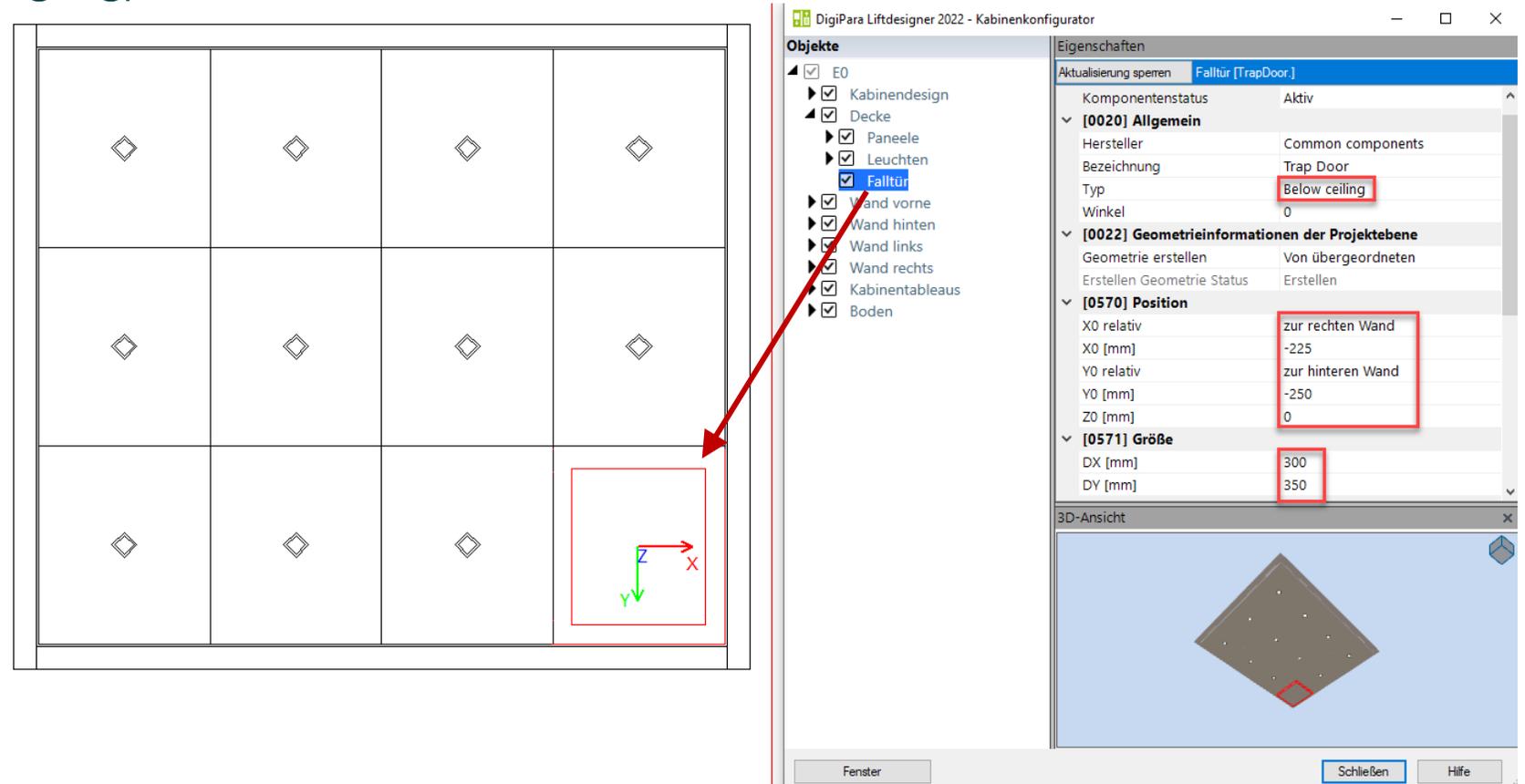
Aktivieren der Falltür (Notausgang)

- Below Ceiling
 - Eigenschaftenfenster



Anpassen der Falltür (Notausgang)

- Position & Größe



Boden

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Boden

- Boden-Eigenschaften
- Anpassen der Paneelen-Anordnung
 - Fußbodenpaneele auf eine Paneele reduzieren

Boden-Eigenschaften

- Typ des Bodens
- Bodenrahmen

Eigenschaften

Aktualisierung sperren Bodenelemente [Panels]

▼ **[0010] Werkzeuge**

Komponentenstatus	Aktiv
-------------------	-------

▼ **[0020] Allgemein**

Hersteller	Common components
Bezeichnung	Standard Group
Typ	Defined panel size

▼ **[0022] Geometrieinformationen der Projektebene**

Geometrie erstellen	Von übergeordneten
Erstellen Geometrie Status	Erstellen

▼ **[0826] Größe des Anordnungsbereichs**

Bereich DX [mm]	1600
Bereich DY [mm]	1400
DZ [mm]	10

▼ **[0827] Spaltenanzahl Fußbodenelemente**

Paneelanordnung	Automatisch
Bodenspaltenanzahl	3
Berechnungsweise Breite	Anzahl anhand der Breite berechnen
Standardbreite [mm]	600

▼ **[0828] Reihenanzahl Fußbodenelemente**

Berechnungsweise Tiefe	Anzahl anhand der Tiefe berechnen
Standardtiefe [mm]	300

Datenbaumansicht

SQL

MF_DISPLAY_DESC, CFPS_DESC, CFPS_SUB_DESC, CF

- Common components
 - Standard Group
 - Defined panel size
 - Defined rows and columns
- Common components (ILP)
- DigiPara Surfaces
- grama blend Grama Blend

Datenbaumansicht

SQL

MF_DISPLAY_DESC, CFPS_DESC, CFPS_SUB_DESC, CF

- Common components
 - Standard Group
 - Defined panel size
 - Defined rows and columns
- Common components (ILP)
- DigiPara Surfaces
- grama blend Grama Blend

Hersteller	Common components
Bezeichnung	Standard Group
Typ	Defined rows and columns

▼ **[0022] Geometrieinformationen der Projektebene**

Geometrie erstellen	Von übergeordneten
Erstellen Geometrie Status	Erstellen

▼ **[0826] Größe des Anordnungsbereichs**

Bereich DX [mm]	1600
Bereich DY [mm]	1400
DZ [mm]	10

▼ **[0827] Spaltenanzahl Fußbodenelemente**

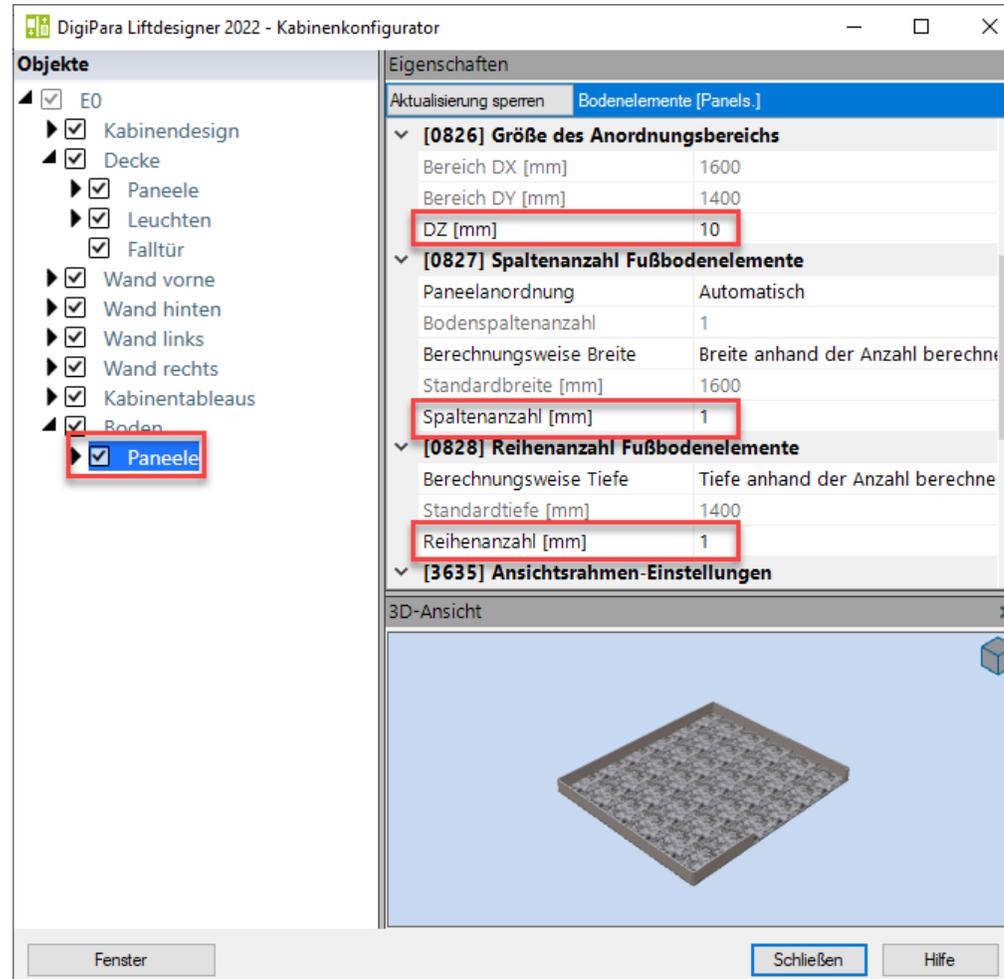
Paneelanordnung	Automatisch
Bodenspaltenanzahl	2
Berechnungsweise Breite	Breite anhand der Anzahl berechnen
Standardbreite [mm]	800
Spaltenanzahl [mm]	2

▼ **[0828] Reihenanzahl Fußbodenelemente**

Berechnungsweise Tiefe	Tiefe anhand der Anzahl berechnen
Standardtiefe [mm]	466.6666666666669
Reihenanzahl [mm]	3

Anpassen der Paneelen-Anordnung

- Fußbodenpaneele auf eine Paneele reduzieren



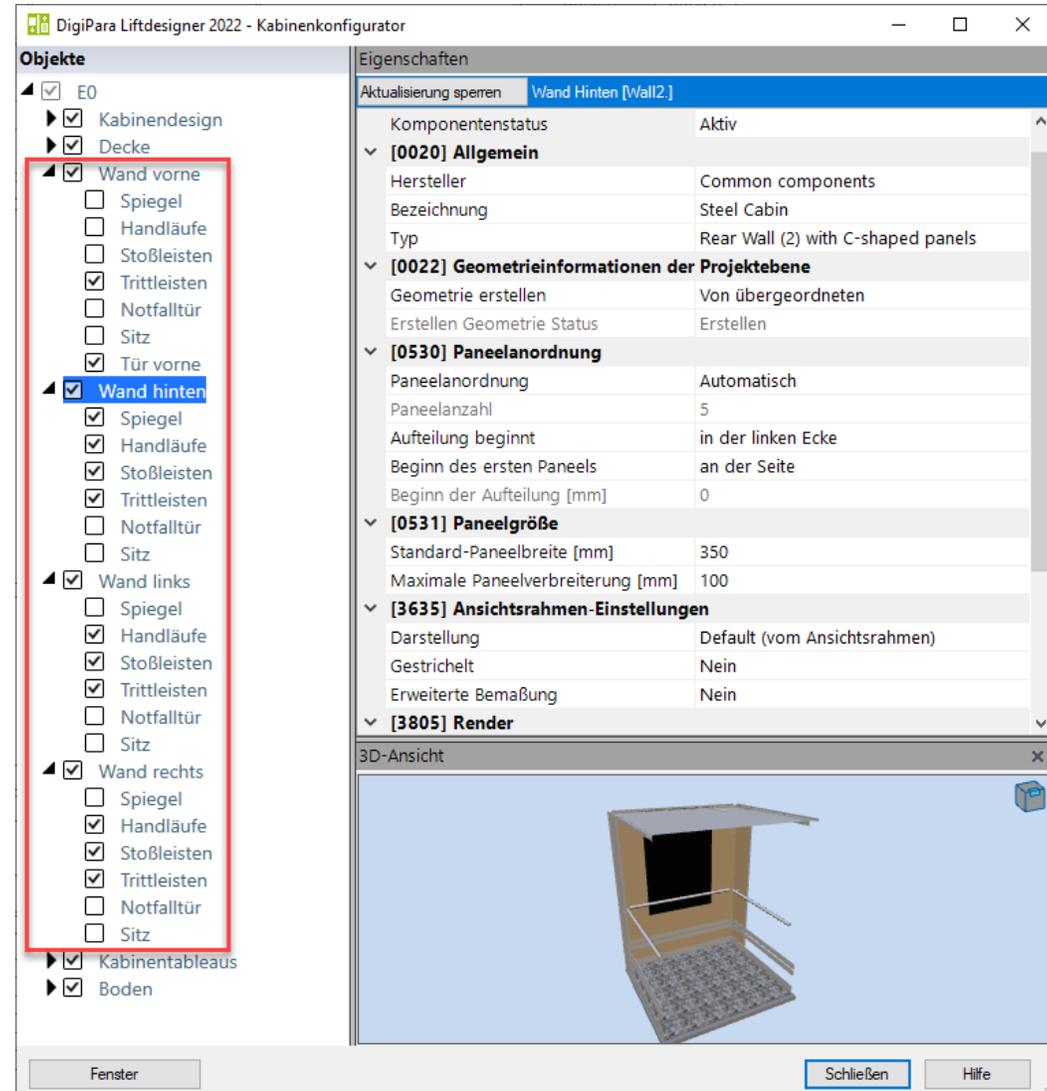
Wand

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten (zu ändernde Komponente am Beispiel)

Die Komponenten unter den Wänden sind gleich, ihr Status variiert je nach Position



Wand

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Spiegel
 - Handläufe
 - Stoßleisten
 - Trittleisten
 - Notfalltür
 - Sitz

Aktivieren und deaktivieren der Komponente

Objekte

- E0
 - Kabinendesign
 - Decke
 - Wand vorne
 - Wand hinten**
 - Spiegel
 - Handläufe
 - Stoßleisten
 - Trittleisten
 - Notfalltür
 - Sitz
 - Wand links
 - Wand rechts
 - Kabinentableaus
 - Boden

Eigenschaften

Aktualisierung sperren: Wand Hinten [w/all2.]

Komponentenstatus	Aktiv
[0020] Allgemein	
Hersteller	Common components
Bezeichnung	Steel Cabin
Typ	Rear Wall (2) with C-shaped panels
[0022] Geometrieinformationen der Projektebene	
Geometrie erstellen	Von übergeordneten
Erstellen Geometrie Status	Erstellen
[0530] Paneelanordnung	
Paneelanordnung	Automatisch
Paneelanzahl	5
Aufteilung beginnt	in der linken Ecke
Beginn des ersten Panels	an der Seite
Beginn der Aufteilung [mm]	0
[0531] Paneelgröße	
Standard-Paneelbreite [mm]	350
Maximale Paneelverbreiterung [r]	100
[3635] Ansichtsrahmen-Einstellungen	
Darstellung	Default (vom Ansichtsrahmen)
Gestrichelt	Nein

3D-Ansicht

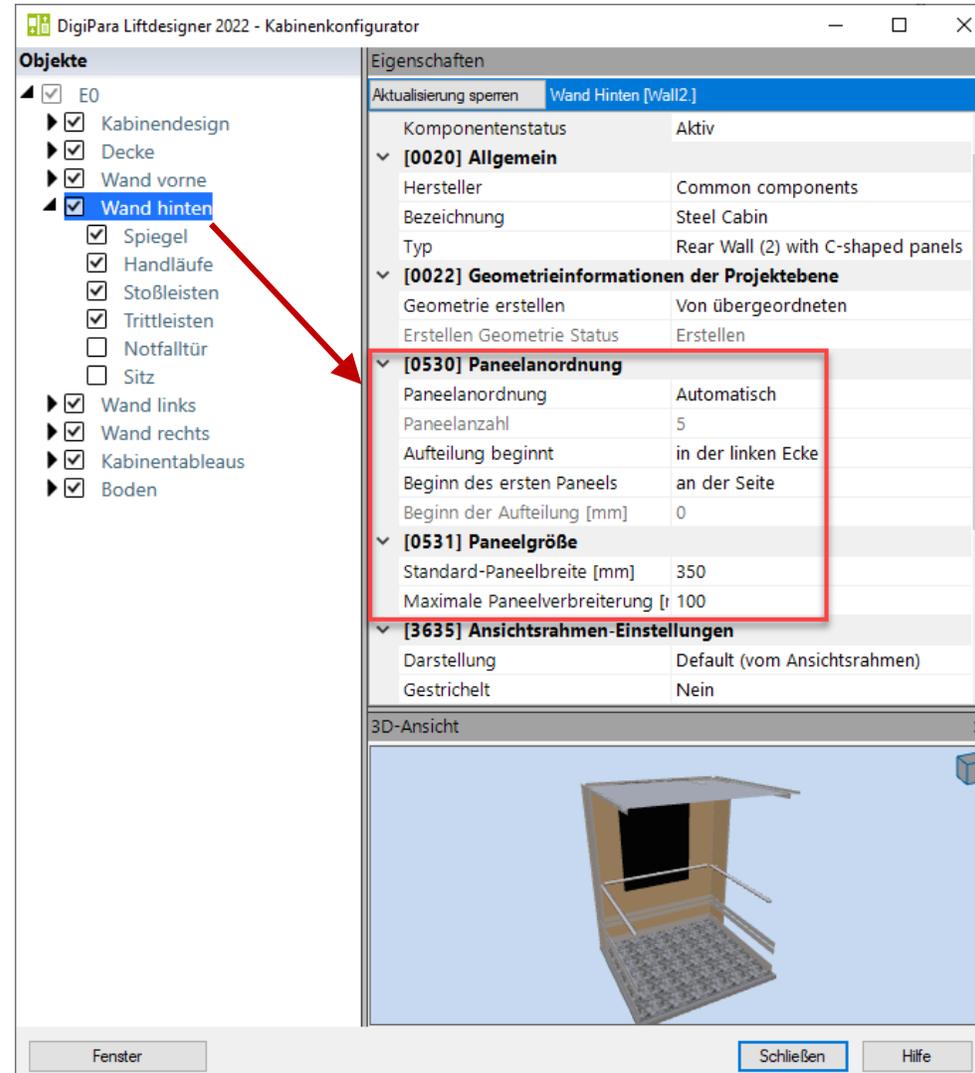
Fenster Schließen Hilfe

Wand

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Paneelanordnung
 - Paneelgröße

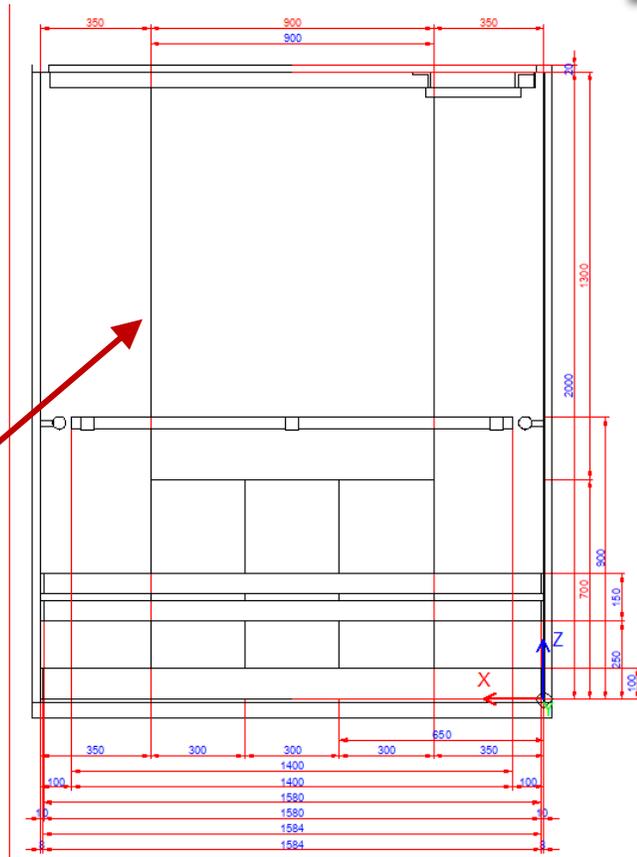
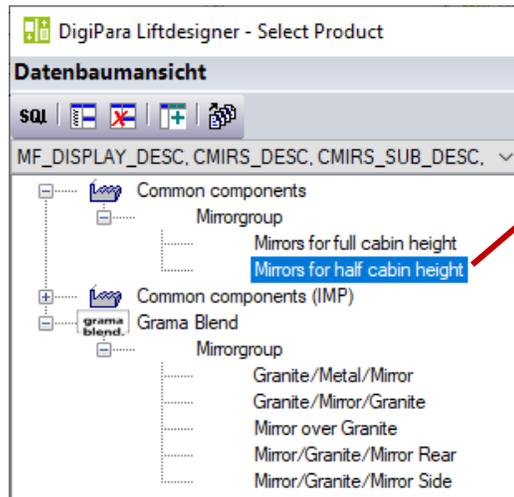


Wand

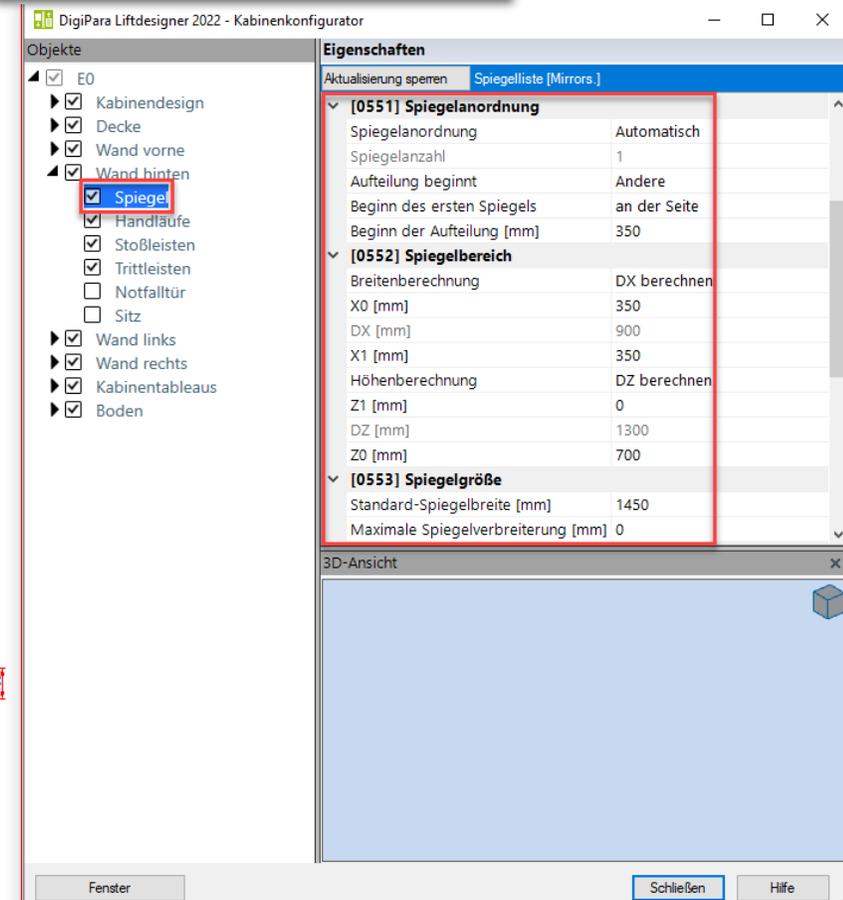
EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Spiegel



Standardeinstellungen für Spiegel

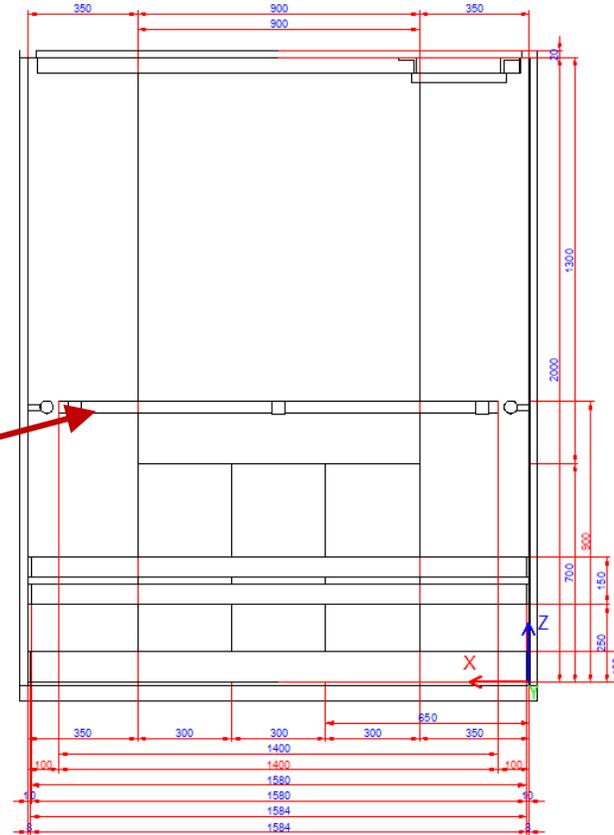
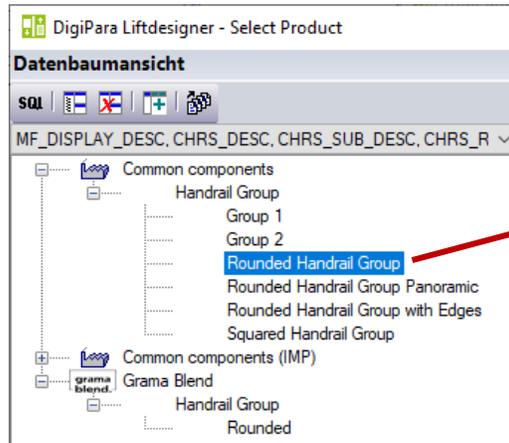


Wand

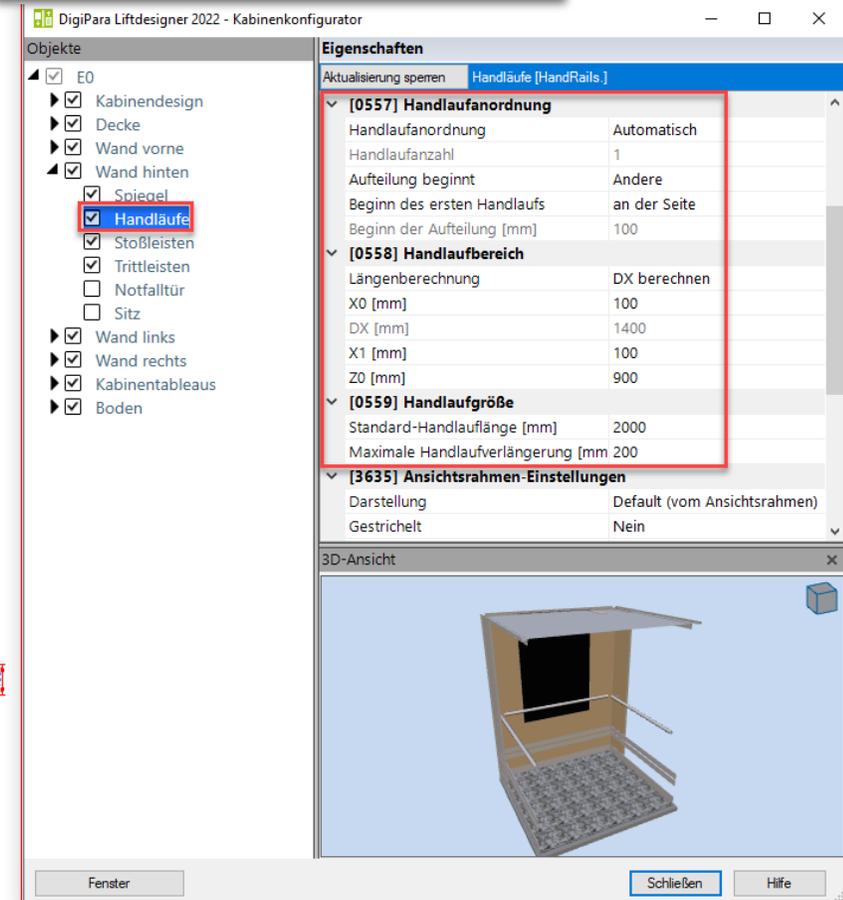
EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Handläufe



Standardeinstellungen für Handläufe

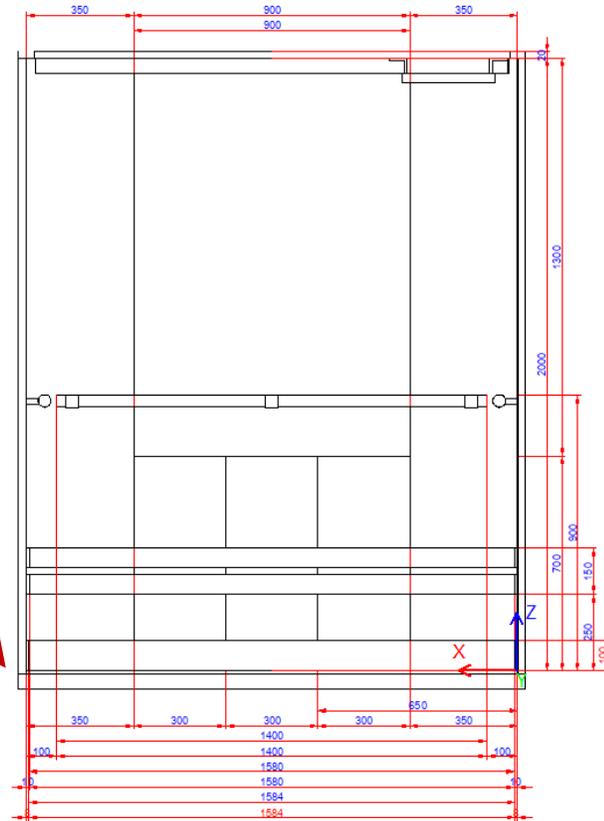
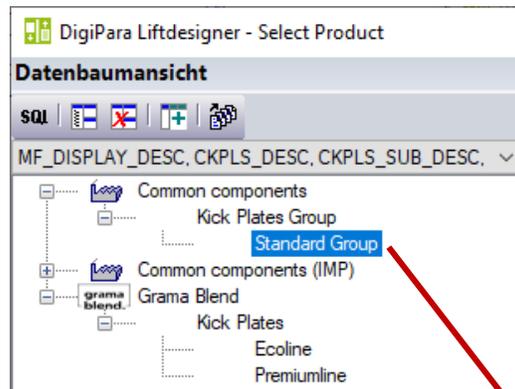


Wand

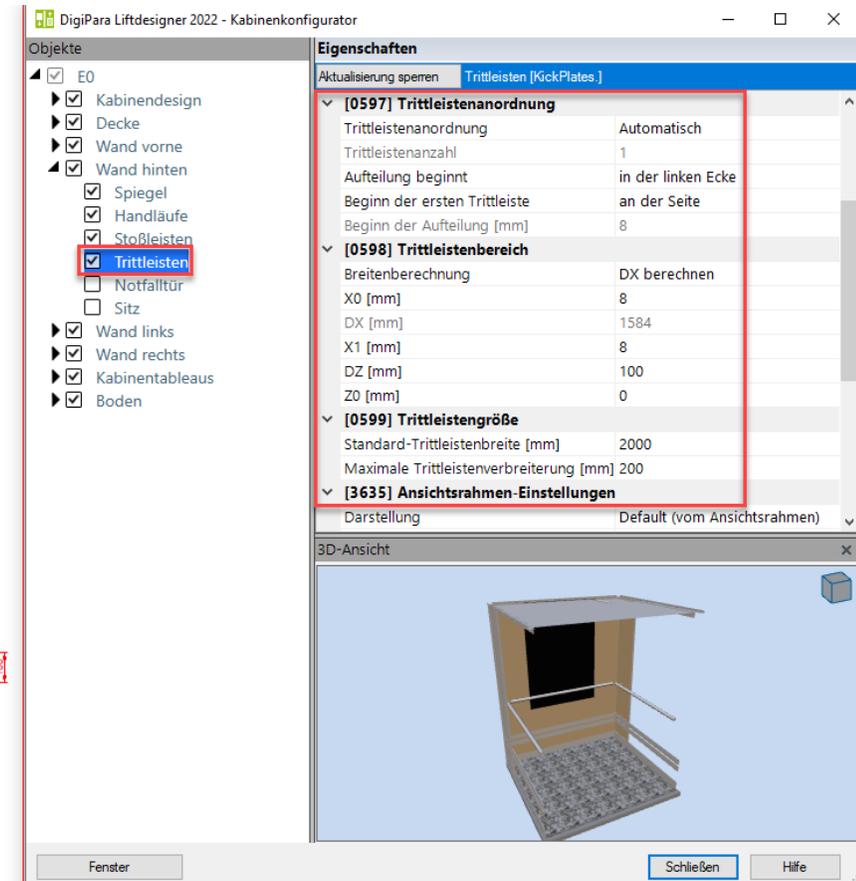
EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Trittleisten



Standardeinstellungen für Trittleisten



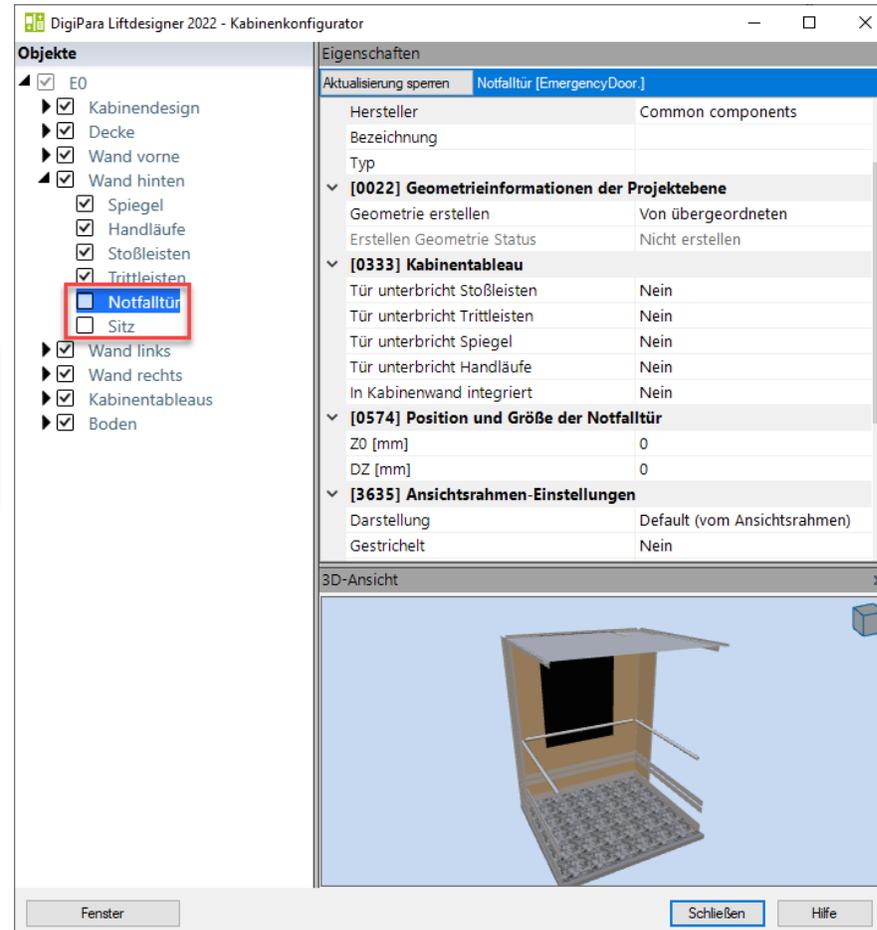
Wand

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Wand

- Wand hinten Eigenschaften
 - Notfalltür
 - Sitz

Diese Komponenten erscheinen in der Standardausführung der Liftdesigner-Kabine immer inaktiv



Product Loading:
Cabin Design &
Visualization

PL9

Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau

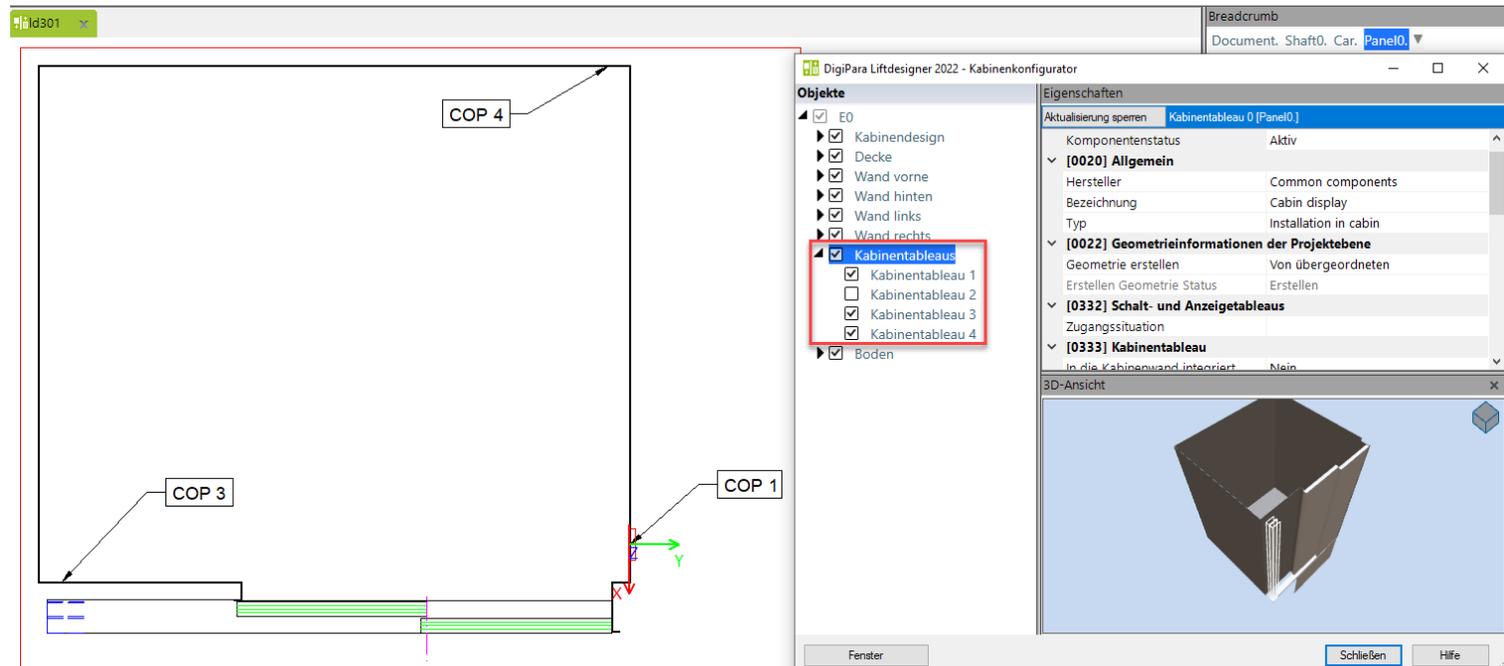
- Deaktivieren unnötiges Kabinentableaus
- Ändern des Typs des Kabinentableaus
- Eigenschaften der Kabinentableaus
- Anzahl & Lage

Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

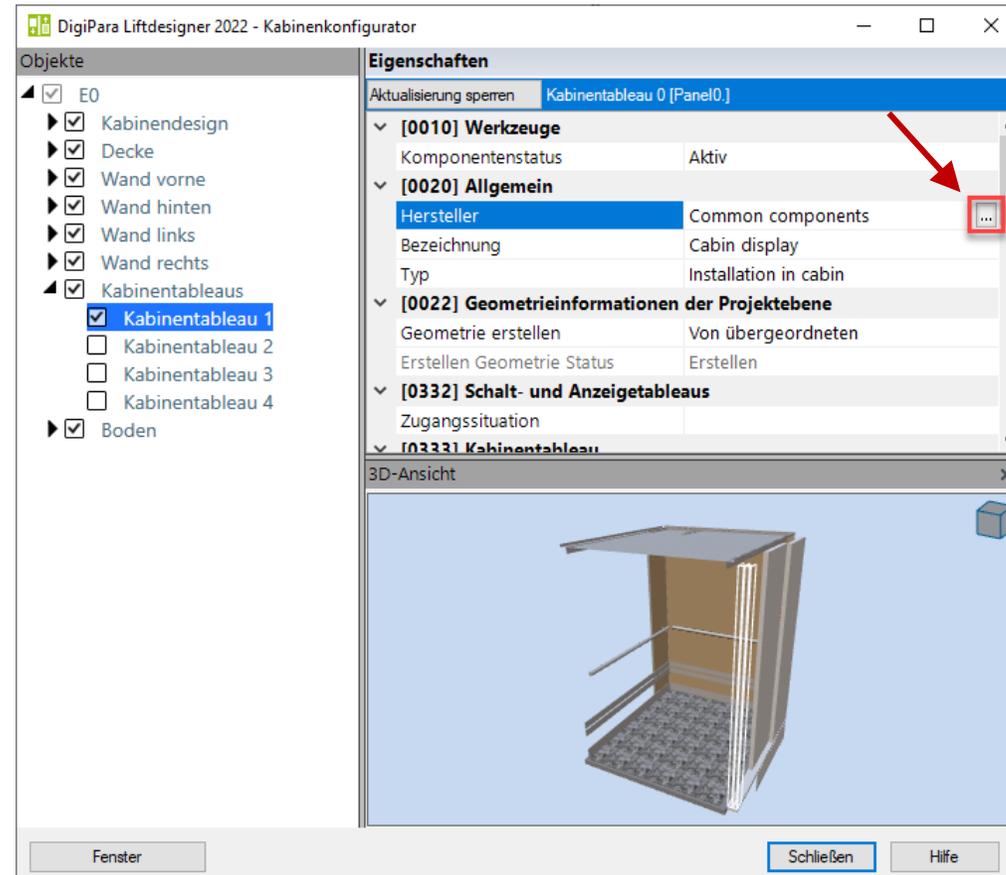
Kabinentableau

- Deaktivieren unnötiges Kabinentableaus
 - Kabinentableaus 3
 - Kabinentableaus 4



Auswählen der Kabinenkomponenten

- Kabinentableaus



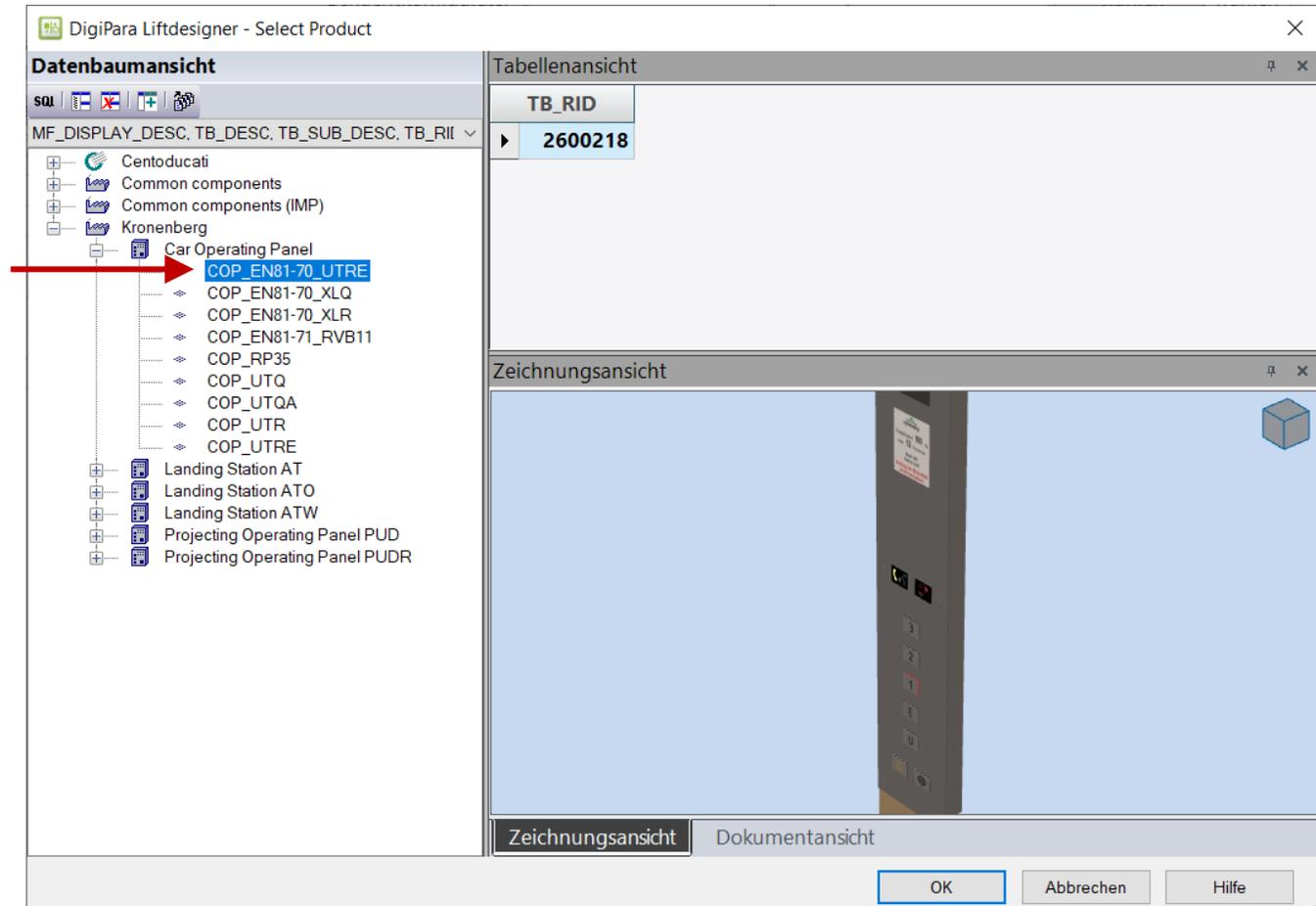
Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau auswählen

- Kronenberg
 - COP_EN81-70_UTRE

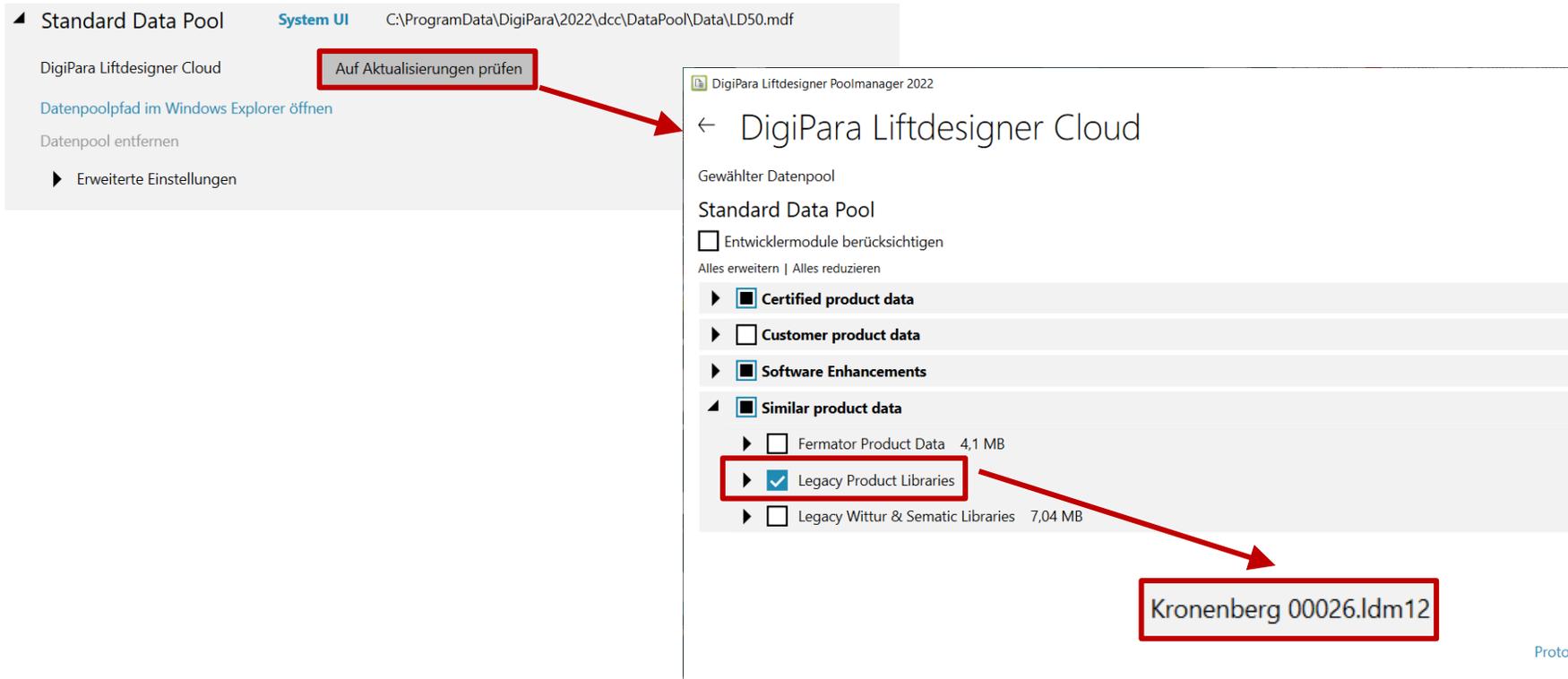
Folgen Sie den Anweisungen auf der nächsten Folie, um das Modul "Kronenberg" in den aktiven Pool hinzuzufügen.



Kabinentableaus "Kronenberg" zum Pool hinzufügen

- Poolmanager öffnen (alle anderen DigiPara-Anwendungen müssen geschlossen sein)
 - Hersteller-Module "Nach Aktualisierungen überprüfen"
 - Auswählen und Anwenden der "Legacy Product Libraries", die das Modul Kronenberg enthalten
 - Poolmanager schließen und den Liftdesigner neu starten

Kabinentableaus "Kronenberg" zum Pool hinzufügen



Standard Data Pool System UI C:\ProgramData\DigiPara\2022\dcc\DataPool\Data\LD50.mdf

DigiPara Liftdesigner Cloud **Auf Aktualisierungen prüfen**

Datenpoolpfad im Windows Explorer öffnen

Datenpool entfernen

Erweiterte Einstellungen

DigiPara Liftdesigner Poolmanager 2022

← DigiPara Liftdesigner Cloud

Gewählter Datenpool

Standard Data Pool

Entwicklermodule berücksichtigen

Alles erweitern | Alles reduzieren

- ▶ Certified product data
- ▶ Customer product data
- ▶ Software Enhancements
- ▶ Similar product data
 - ▶ Fermator Product Data 4.1 MB
 - ▶ Legacy Product Libraries
 - ▶ Legacy Wittur & Sematic Libraries 7,04 MB

Kronenberg 00026.ldm12

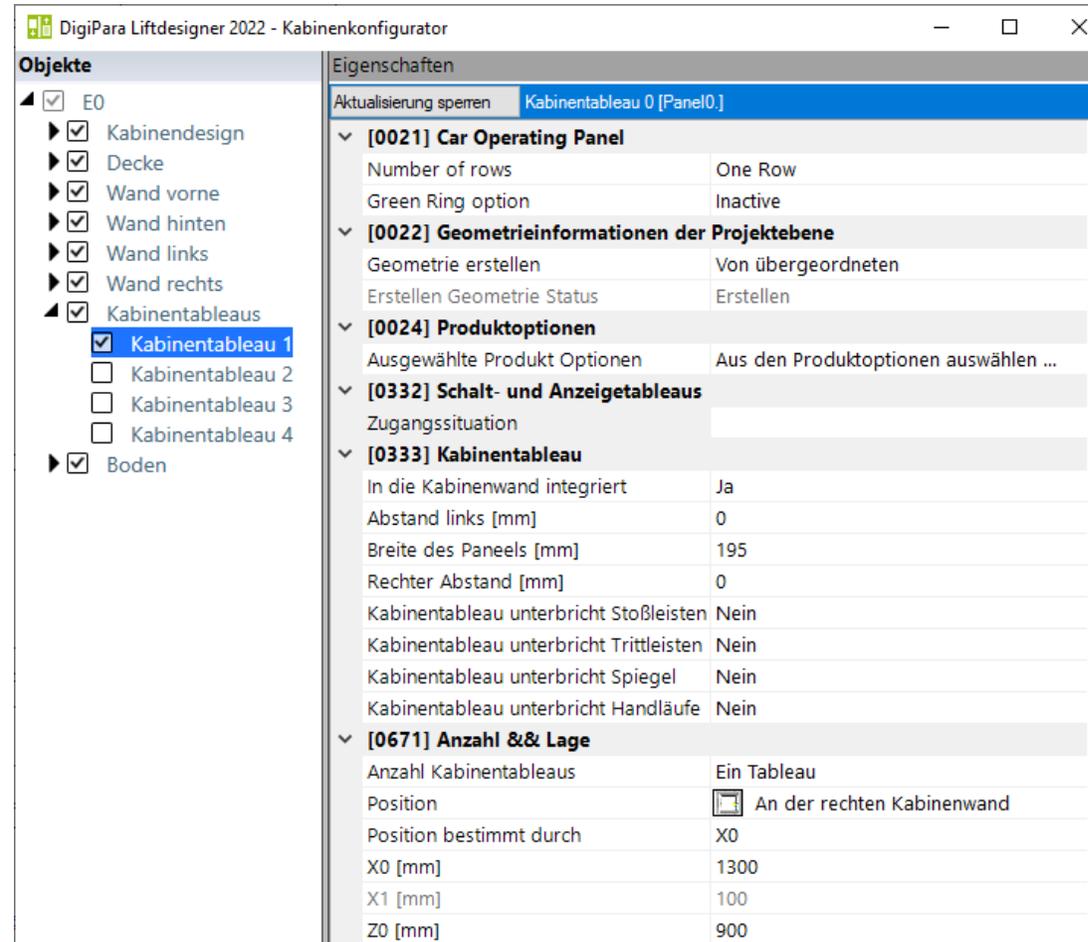
Protol

Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau-Eigenschaften

- StandardEinstellung für Kabinentableau 1

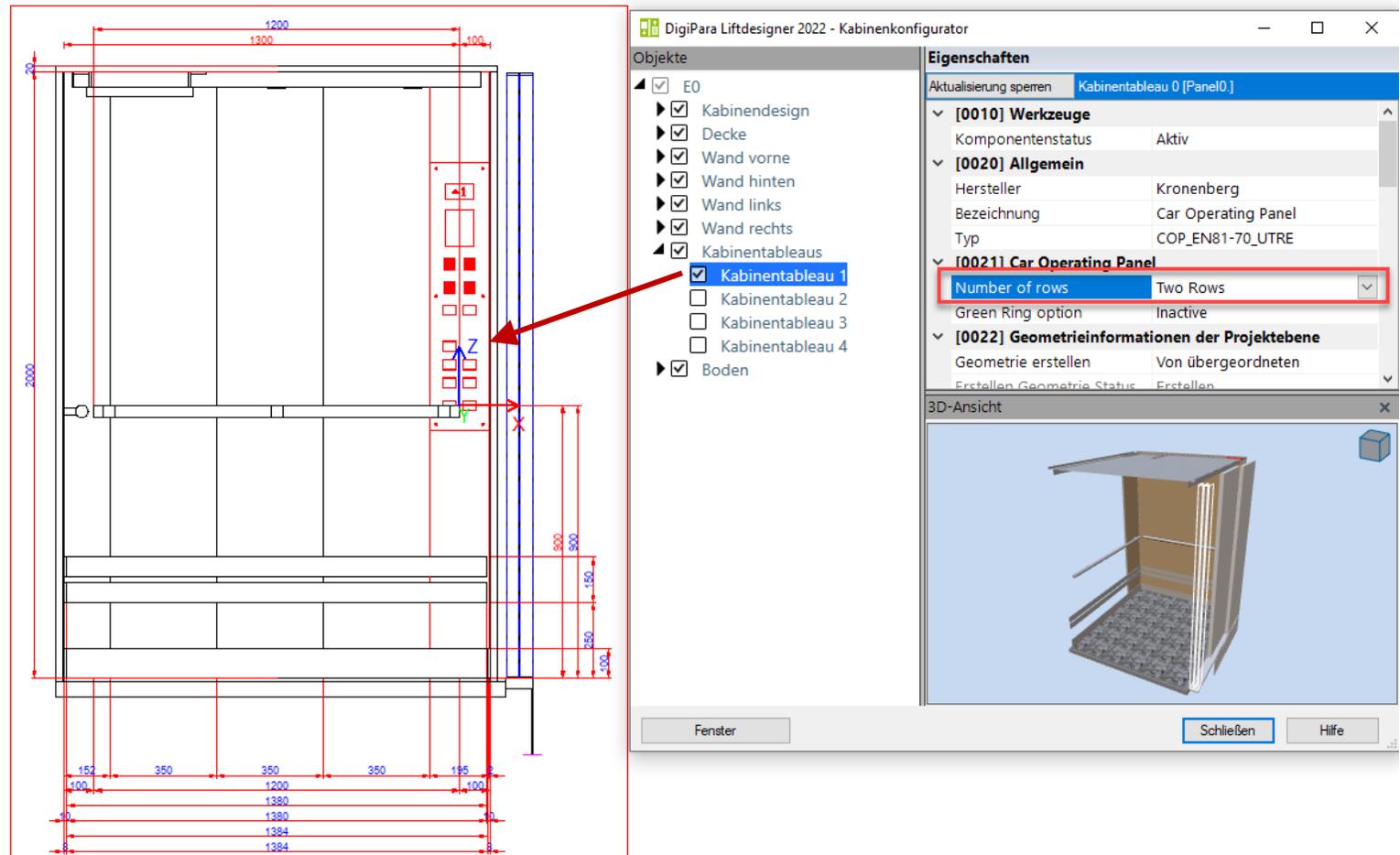


Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau-Eigenschaften anpassen

- Zwei Spalten

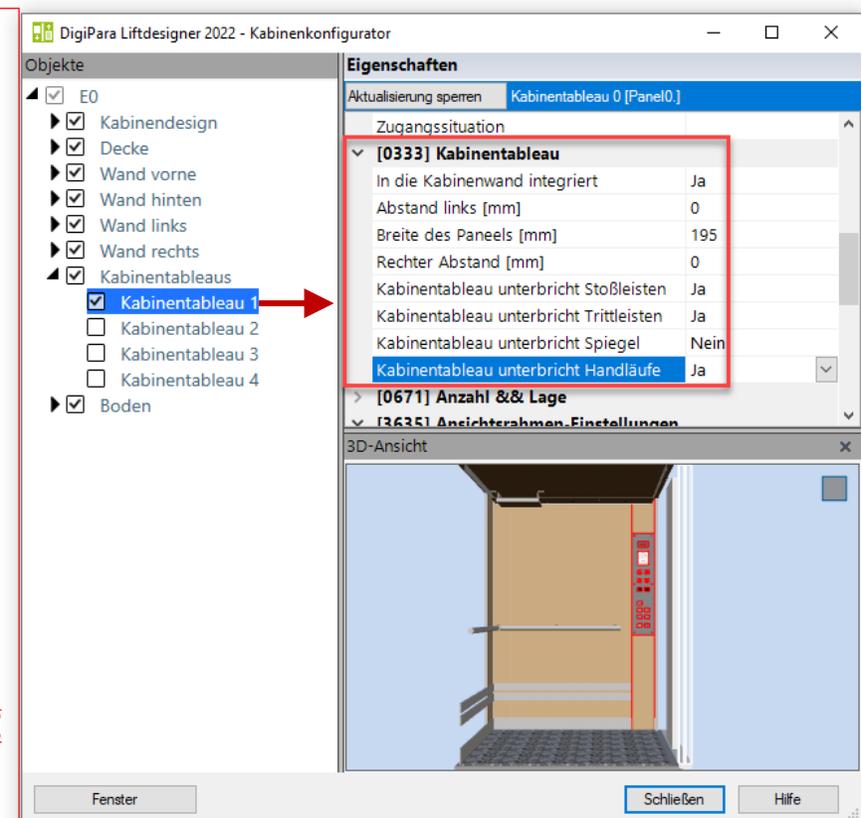
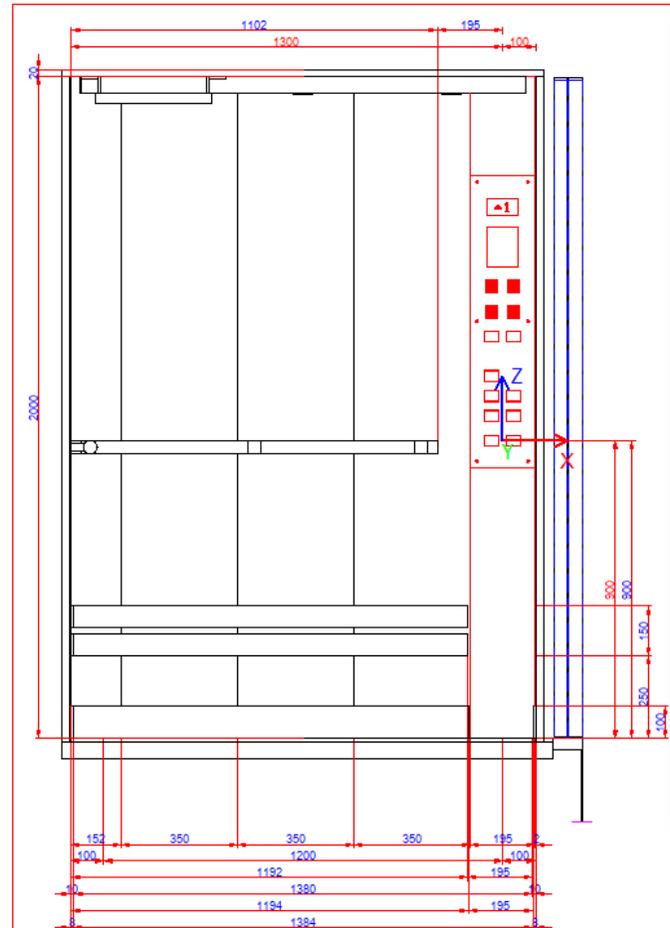


Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau Eigenschaften anpassen

- Kabinentableaus

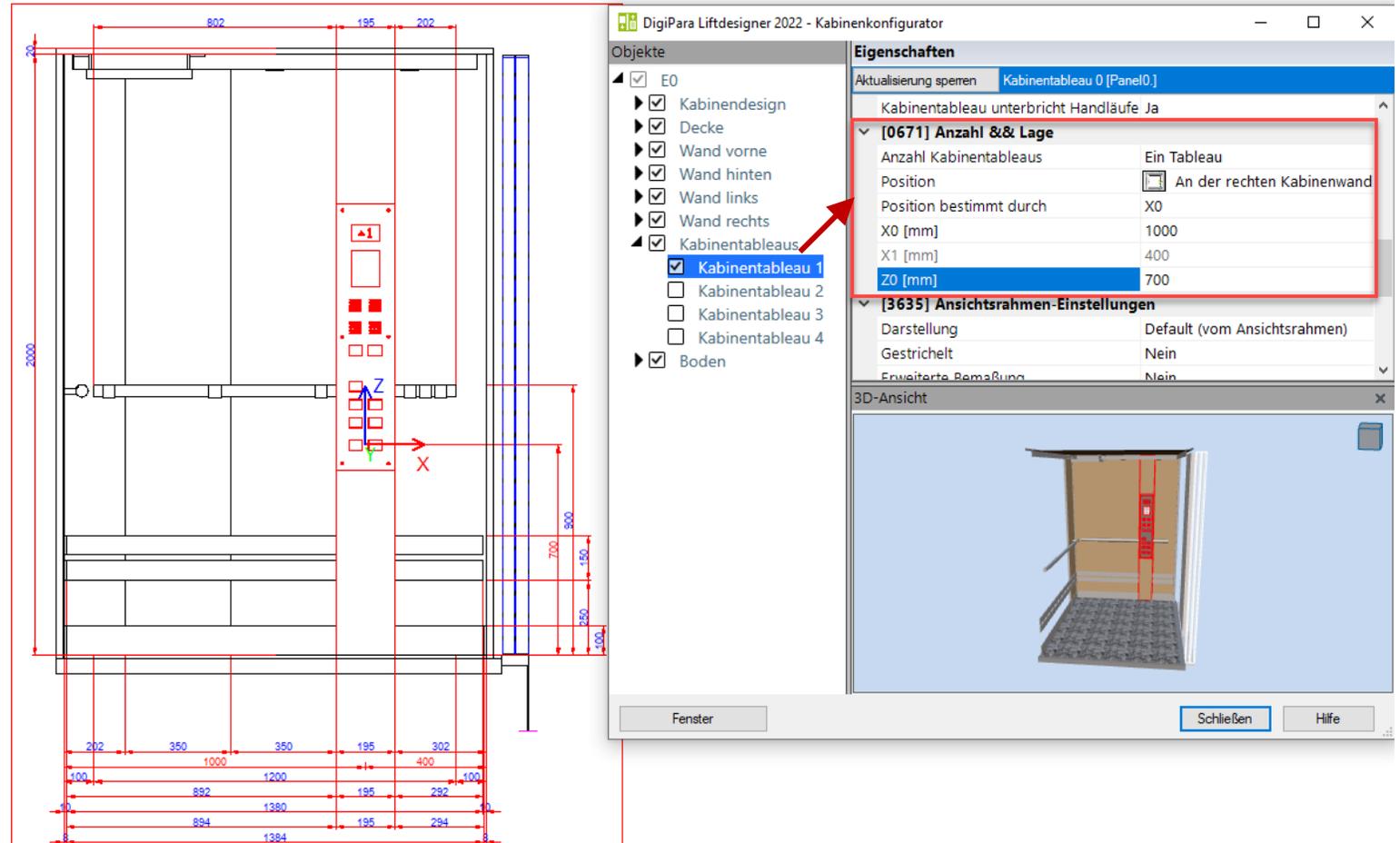


Kabinentableau

EL5.1 KABINENKONFIGURATOR

Kabinentableau-Eigenschaften anpassen

- Anzahl & Lage



 digipara[®] liftdesigner

Zeit für eine Pause!



EL5.2

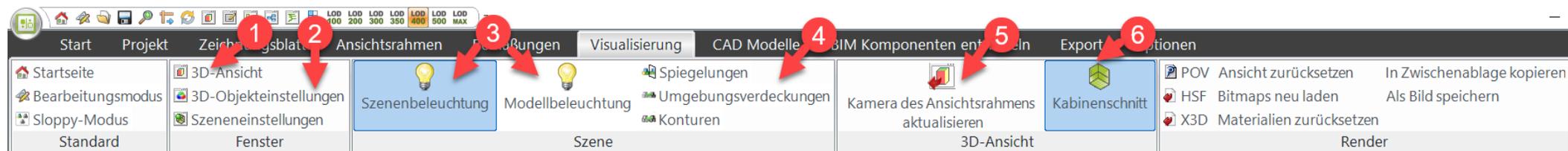
3D Visualisierung

3D
VISUALISIERUNG



Die zusätzliche fotorealistische 3D-Visualisierung bietet folgende Optionen an:

1. Kabineninterieur definieren(Oberflächen & Farben)
2. Einstellungen der 3D-Modellumgebung steuern
3. Ambiente- und Kabineninnenbeleuchtung deaktivieren/aktivieren
4. Verschiedene visuelle Stile auswählen
5. Ausgewählten Ansichtsrahmen an der Positionierung der 3D-Ansicht ausrichten
6. Kabineninterieur (durch Schneiden des Modells) in der 3D-Ansicht unabhängig vom Betrachtungswinkel anzeigen



✓ 3D-Objekteinstellungen

3D-Objekteinstellungen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Empfehlung:

- Falls am Kabineninterieur gearbeitet werden soll, empfiehlt es sich das Kabinendesign vorher über den Kabinenkonfigurator zu aktivieren.



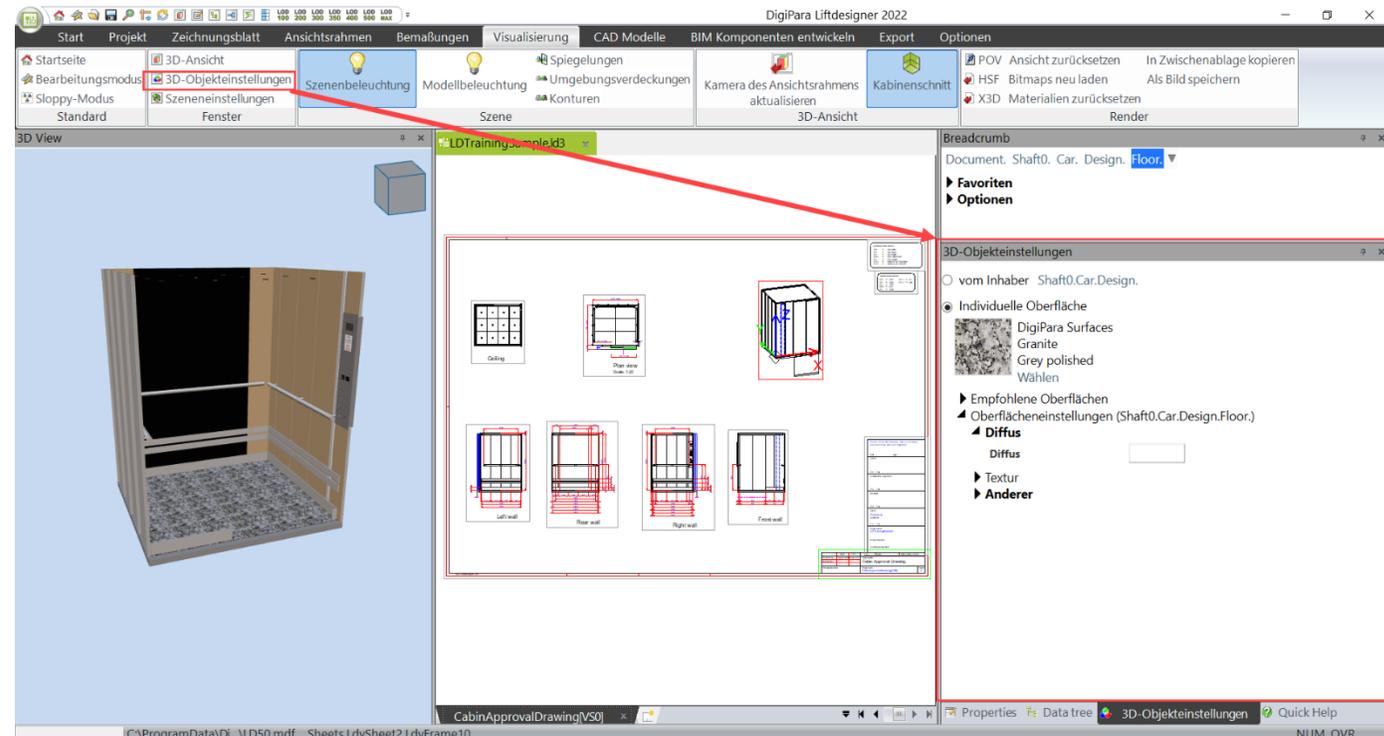
3D-Objekteinstellungen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

im Andockfenster die 3D-Objekteinstellungen anpassen:

- das Erscheinungsbild des Kabineninnenraums (Wände, Handläufe, Spiegel usw.)
- die Visualisierung von Ansichtsrahmen/ Zeichnungsblätter

Wenn keine Komponente ausgewählt ist (z. B.: Kabinenboden), bleibt das Andockfenster leer



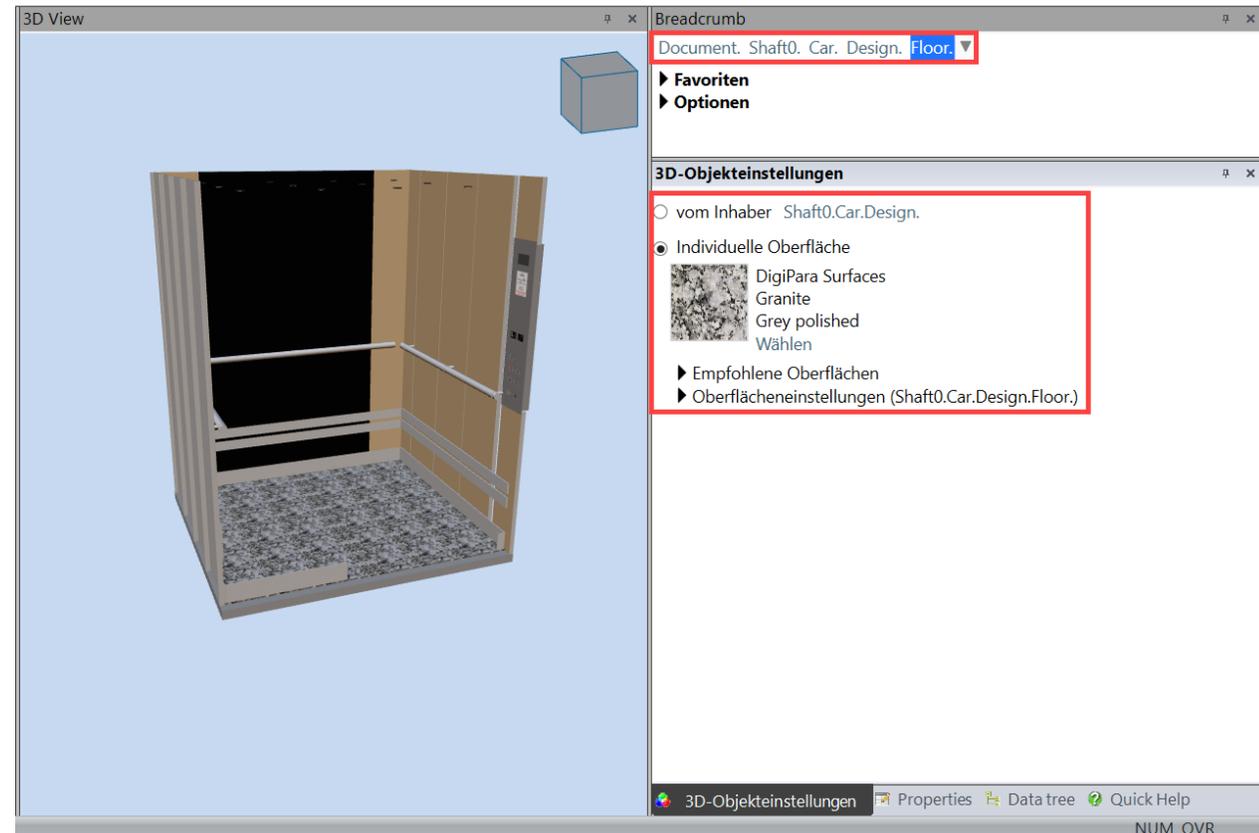
✓ Innenausstattung der Kabine ändern

Innenausstattung der Kabine ändern

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Kabinenbodenoberfläche ändern

- Komponente für Boden auswählen (siehe Breadcrumb-Pfad)
- Das Andockfenster 3D-Objekteinstellungen bietet zwei Optionen:
 - vom Inhaber:
 - Die ausgewählte Komponente hat das gleiche Oberflächendesign wie die übergeordnete Komponente.
 - Individuelle Oberfläche
 - Anpassen der Oberfläche der ausgewählten Komponente.

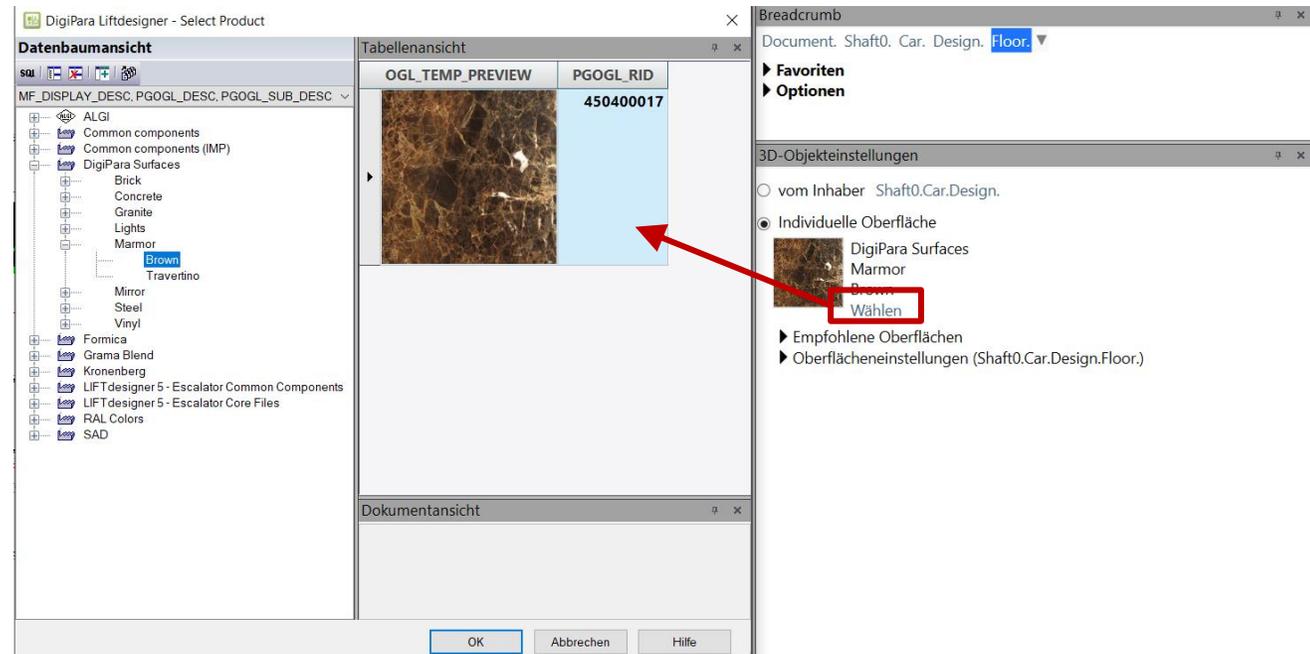


Innenausstattung der Kabine ändern

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine neue Oberfläche aus der DigiPara BIM-Bibliothek auswählen

- Mit Hilfe des Navigators in der Strukturansicht kann eine beliebige Fläche ausgewählt werden
 - z.B.. Marmor Brown



Innenausstattung der Kabine ändern

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Es ist auch möglich, eine empfohlene Oberfläche zu wählen

- Auswahl einer empfohlenen Oberfläche speziell für das ausgewählte Bauteil (z. B. Kabinenboden) im Andockfenster
 - z.B. DigiPara Surfaces -> Marble -> Travertino

Die Zusammensetzung der Auswahl hängt von der gewählten Komponente ab



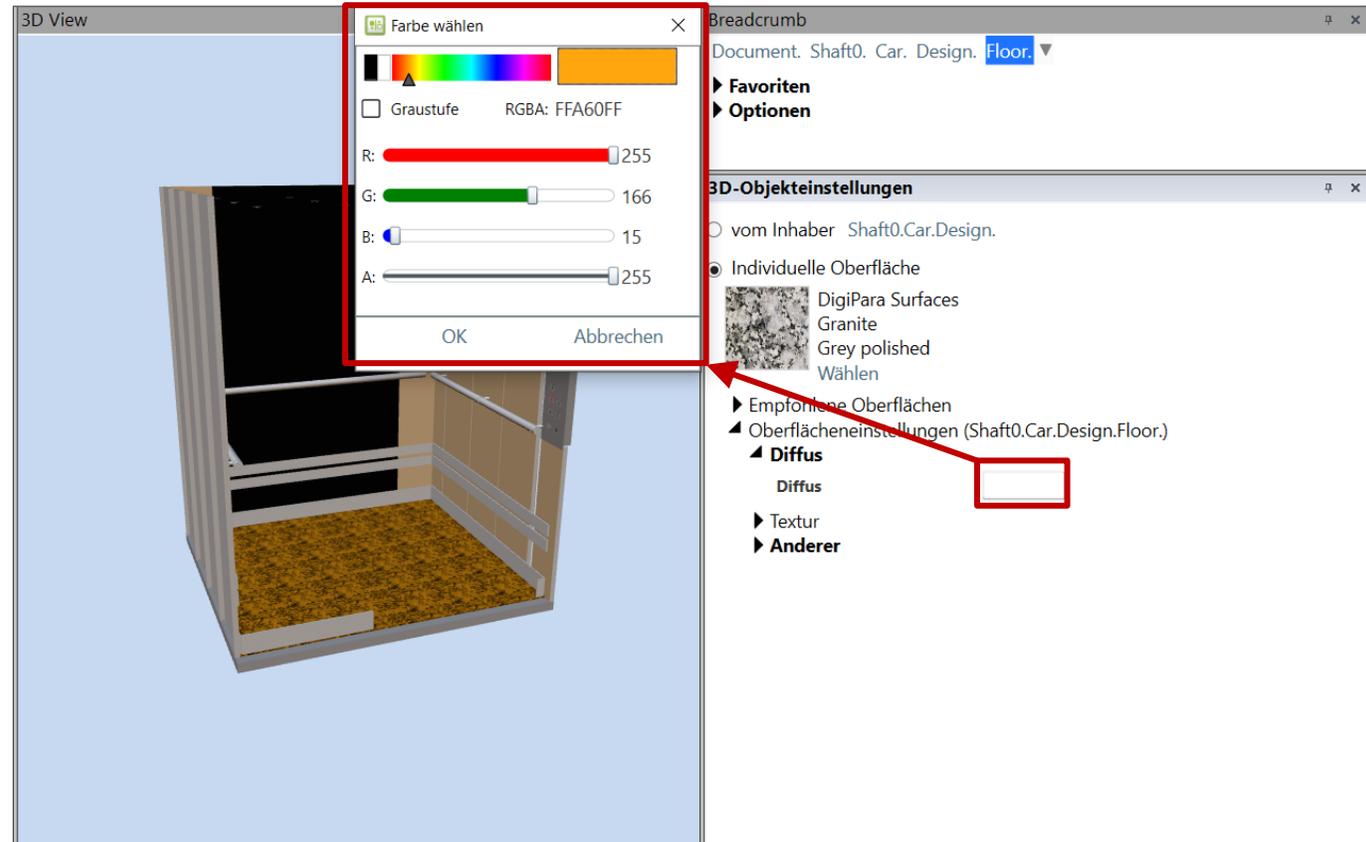
✓ Oberflächenfarbe ändern

Oberflächenfarbe ändern

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Die Farbe einer ausgewählten Fläche kann mit der Option **Diffus** geändert werden.

- Eine Farbe und ihre Dichte mit der Farbskala einstellen oder einen RGBA-Code verwenden.



✓ Oberflächeneinstellungen ändern

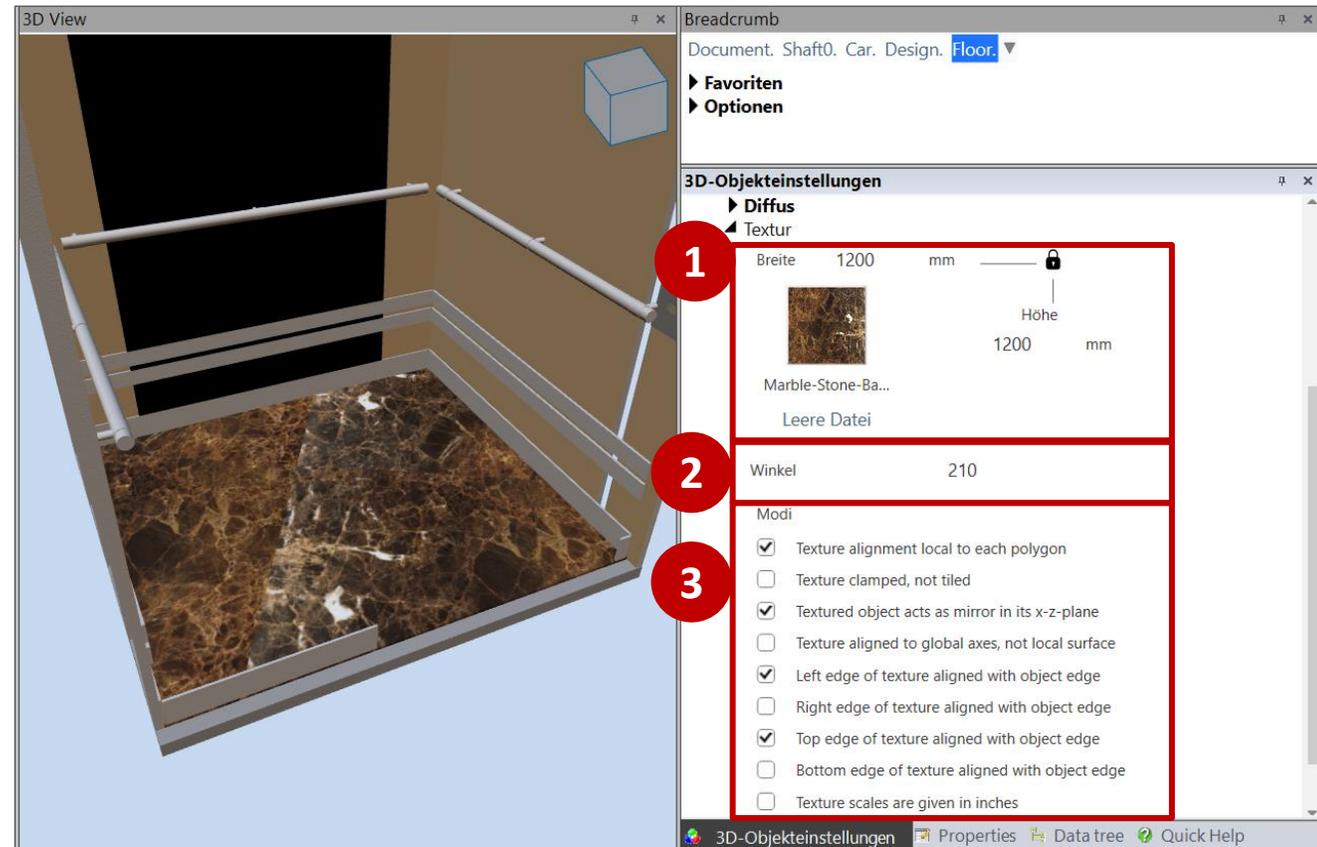
Oberflächeneinstellungen ändern

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Die Einstellungen der ausgewählten Oberfläche ändern

- Mit der Option "Textur" kann man die Textureinstellungen ändern (siehe z.B. Abbildung)

1. Abmessungen setzen
2. Winkel einstellen
3. Textur ausrichten oder reflektierende Oberflächen (Spiegel) über Modi erstellen



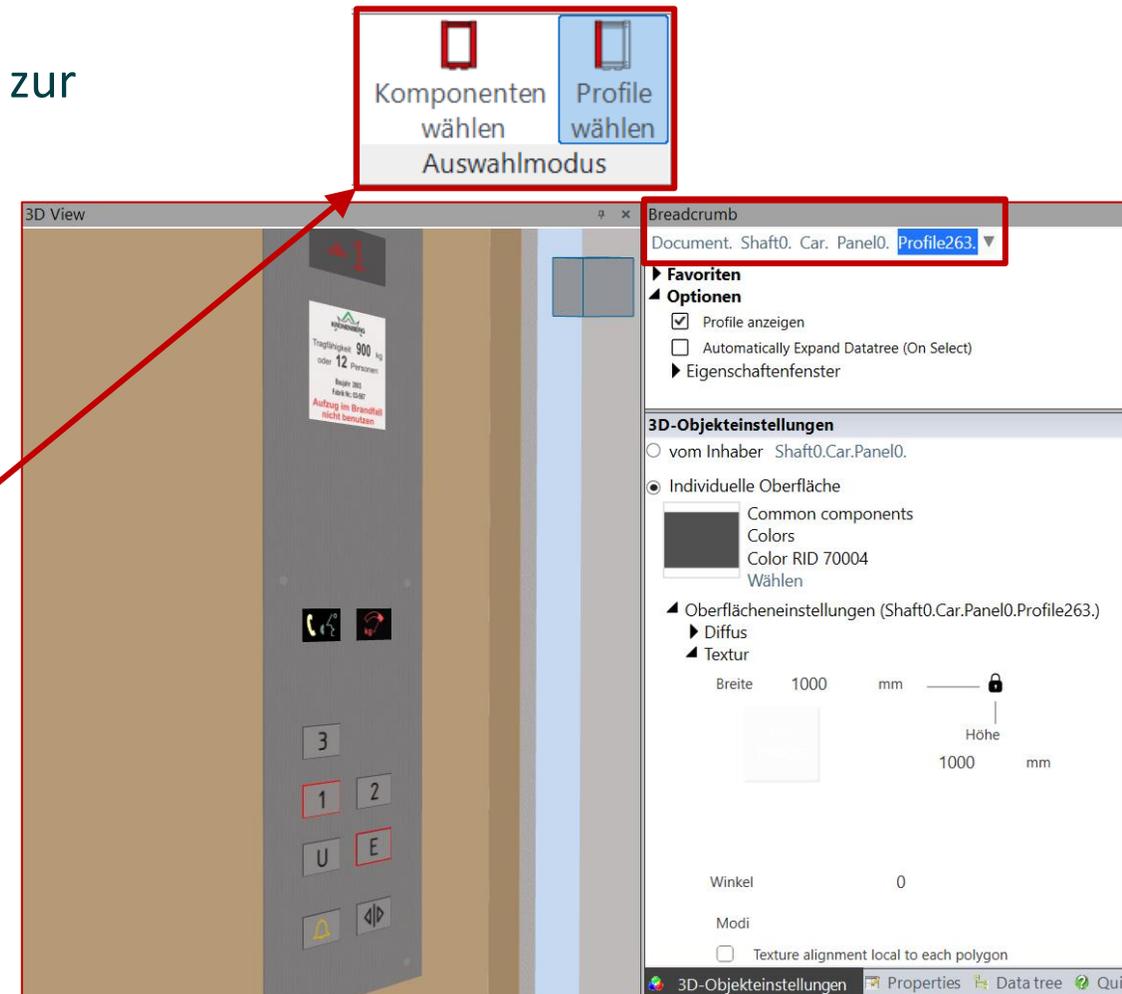
✓ Eine leuchtende Oberfläche schaffen

Eine leuchtende Oberfläche schaffen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine leuchtende Oberfläche schaffen, welche nicht zur Beleuchtung anderer Objekte verwendet wird.
(z. B. Kabinentableau-Knöpfe)

- Im folgenden Beispiel soll die Schaltfläche "E" von einem grünen Licht umrahmt sein
 1. Wählen Sie das Profil, welche die Schaltfläche "E" umrahmt
- Sicherstellen, dass der Auswahlmodus auf "Profile auswählen" eingestellt ist.
- Die Option "Profile anzeigen" muss Breadcrumb aktiviert sein.

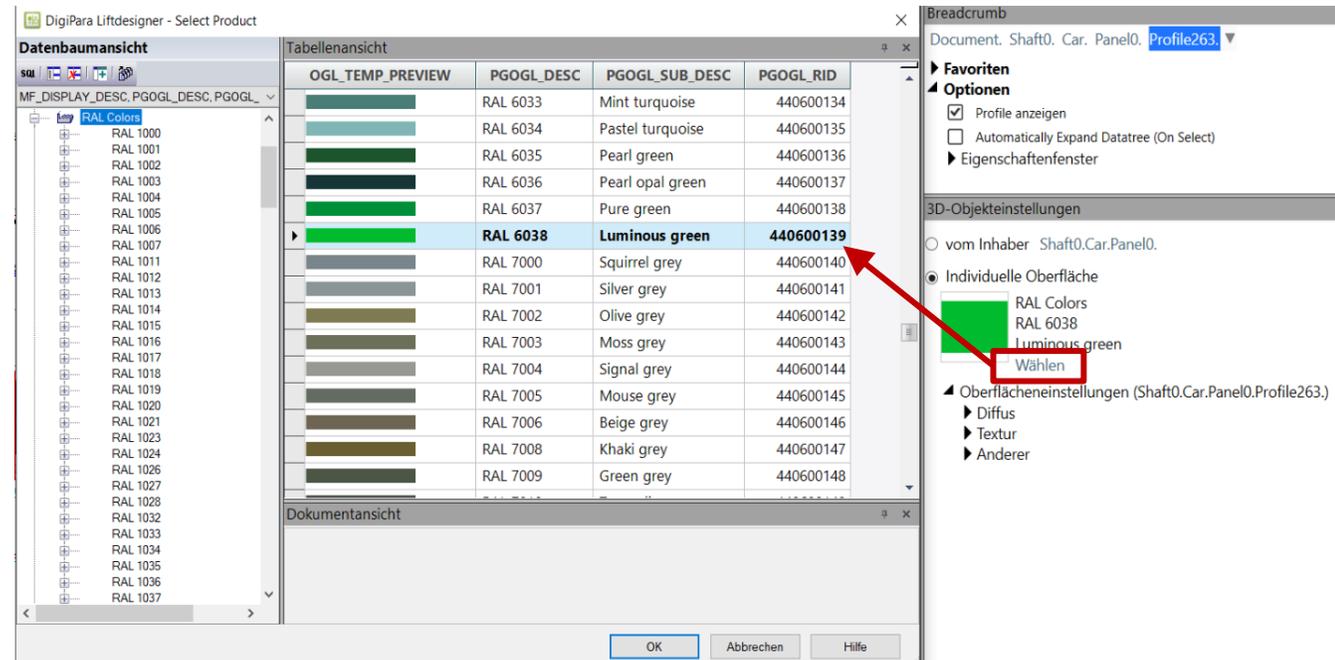


Eine leuchtende Oberfläche schaffen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine leuchtende Oberfläche schaffen, welche nicht zur Beleuchtung anderer Objekte verwendet wird.
(z. B. Kabinentableau-Knöpfe)

- Im folgenden Beispiel soll die Schaltfläche "E" von einem grünen Licht umrahmt sein
2. RAL-Farbe auswählen, z. B. RAL 6038

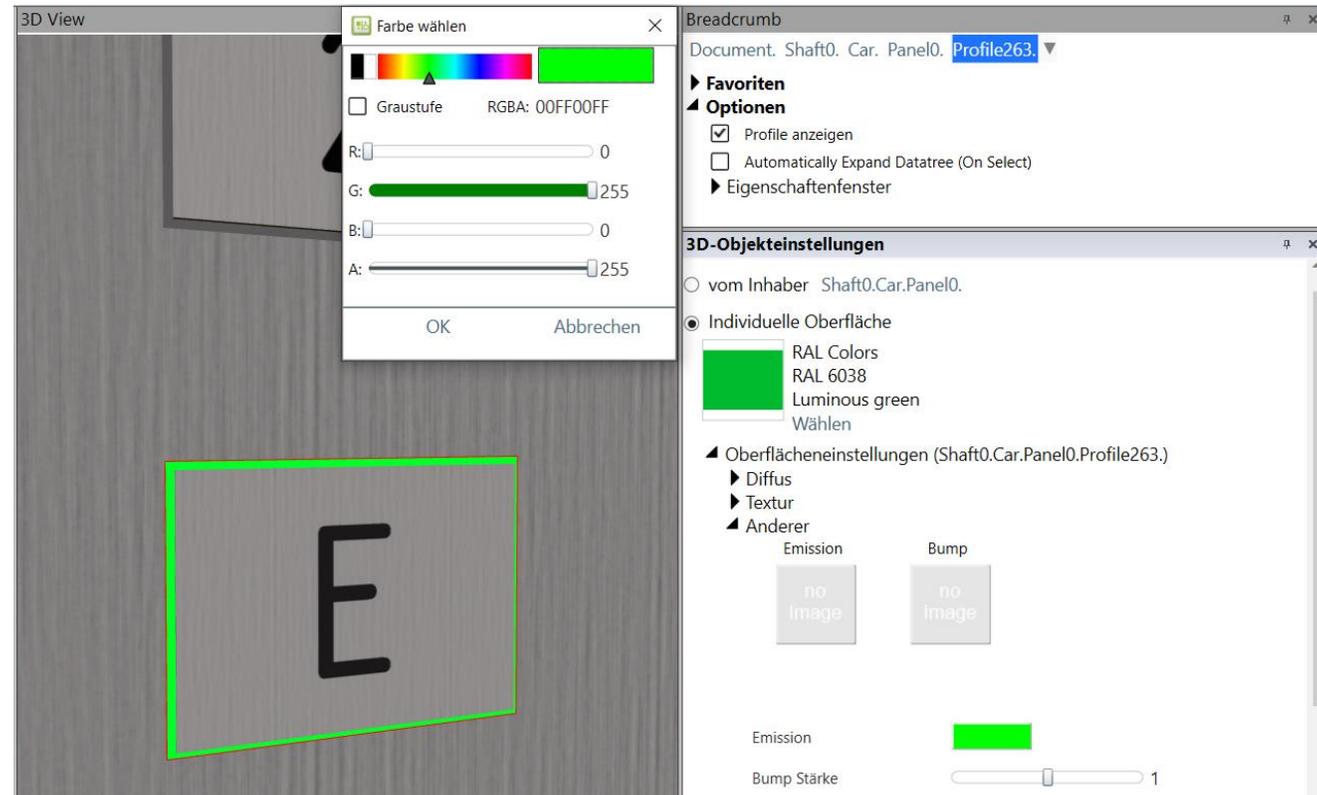


Eine leuchtende Oberfläche schaffen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine leuchtende Oberfläche schaffen, welche nicht zur Beleuchtung anderer Objekte verwendet wird (z. B. Kabinentableau Knöpfe)

- Im folgenden Beispiel soll die Schaltfläche "E" von einem grünen Licht umrahmt sein
- 3. Die Option Emission wählen, um die Farbe der leuchtenden Fläche zu bestimmen

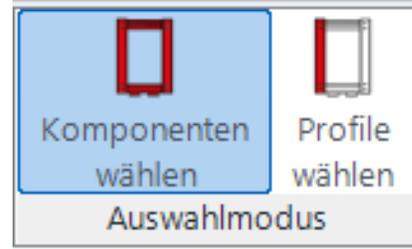


Eine leuchtende Oberfläche schaffen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Auswahlmodus

- Stellen Sie sicher, dass der Auswahlmodus auf “Komponenten auswählen” eingestellt ist, sonst können Sie keine Komponenten direkt auswählen!



✓ Eine raue Oberfläche erzeugen

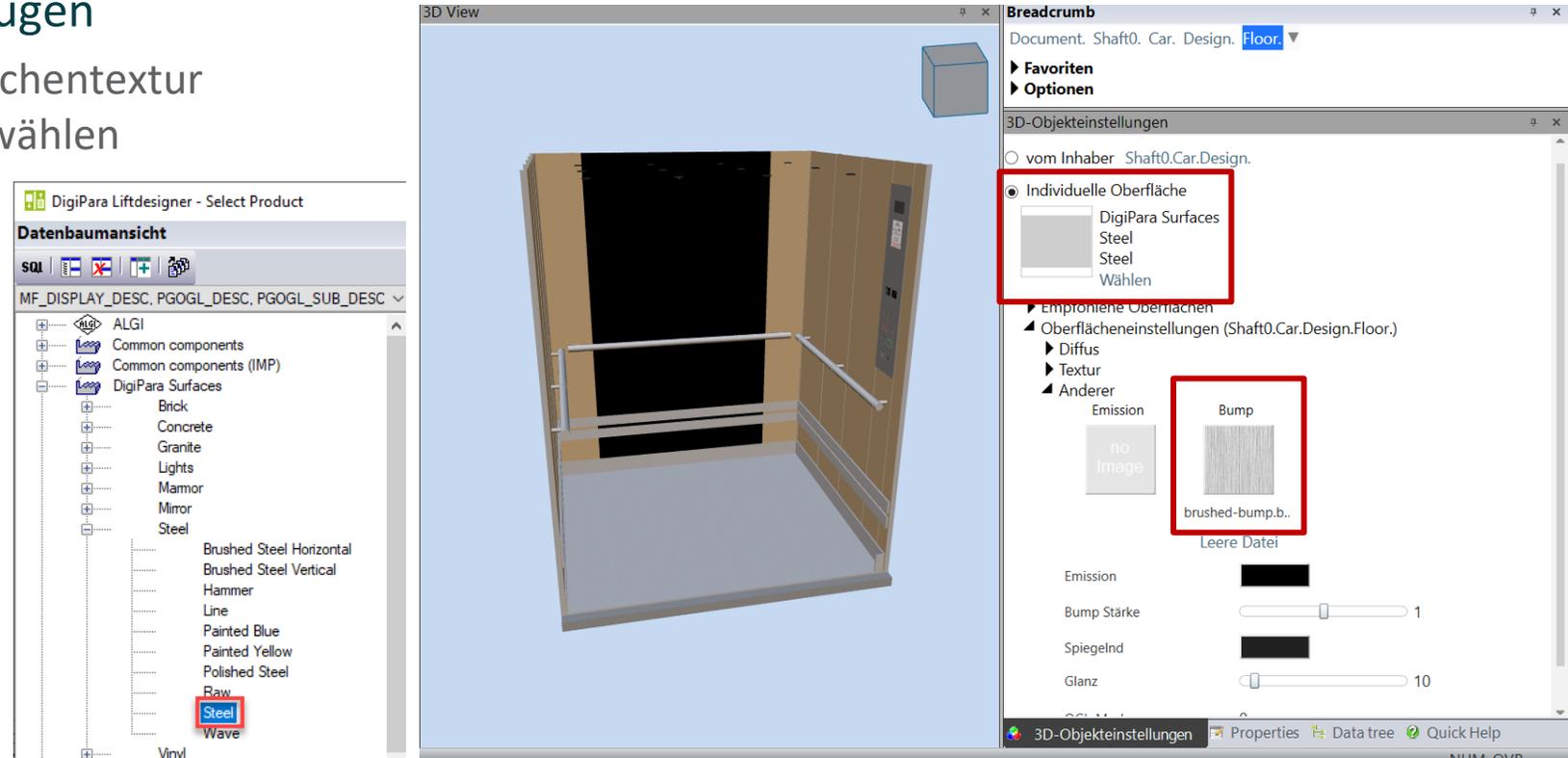
Eine raue Oberfläche erzeugen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine raue Oberfläche erzeugen

1. Eine individuelle Oberflächentextur und eine Bumpmap auswählen

Ein Bump (oder Bumpmap) wird verwendet, um Texturen mit Höhenunterschieden innerhalb der Oberflächenstruktur zu gestalten

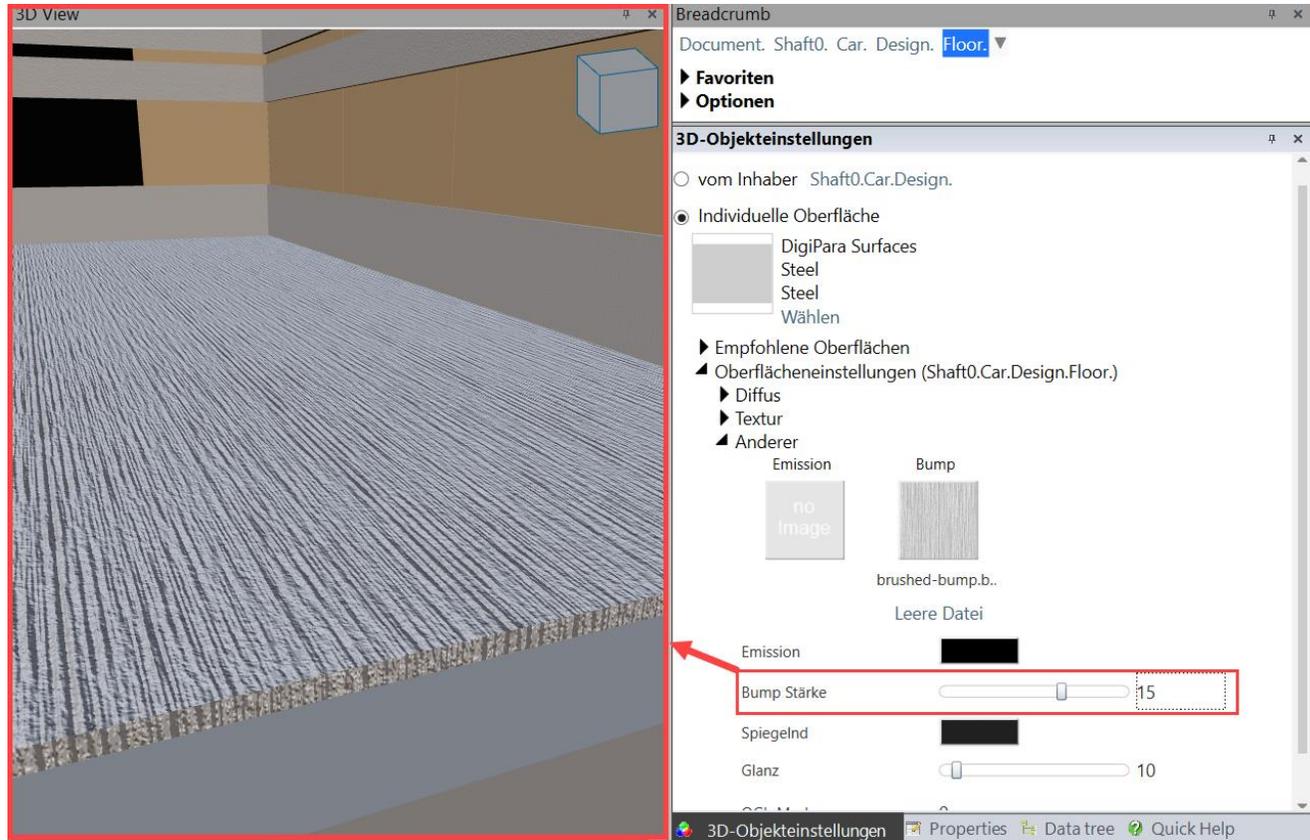


Eine raue Oberfläche erzeugen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine raue Oberfläche erzeugen

2. Festlegen einer Bump-Stärke

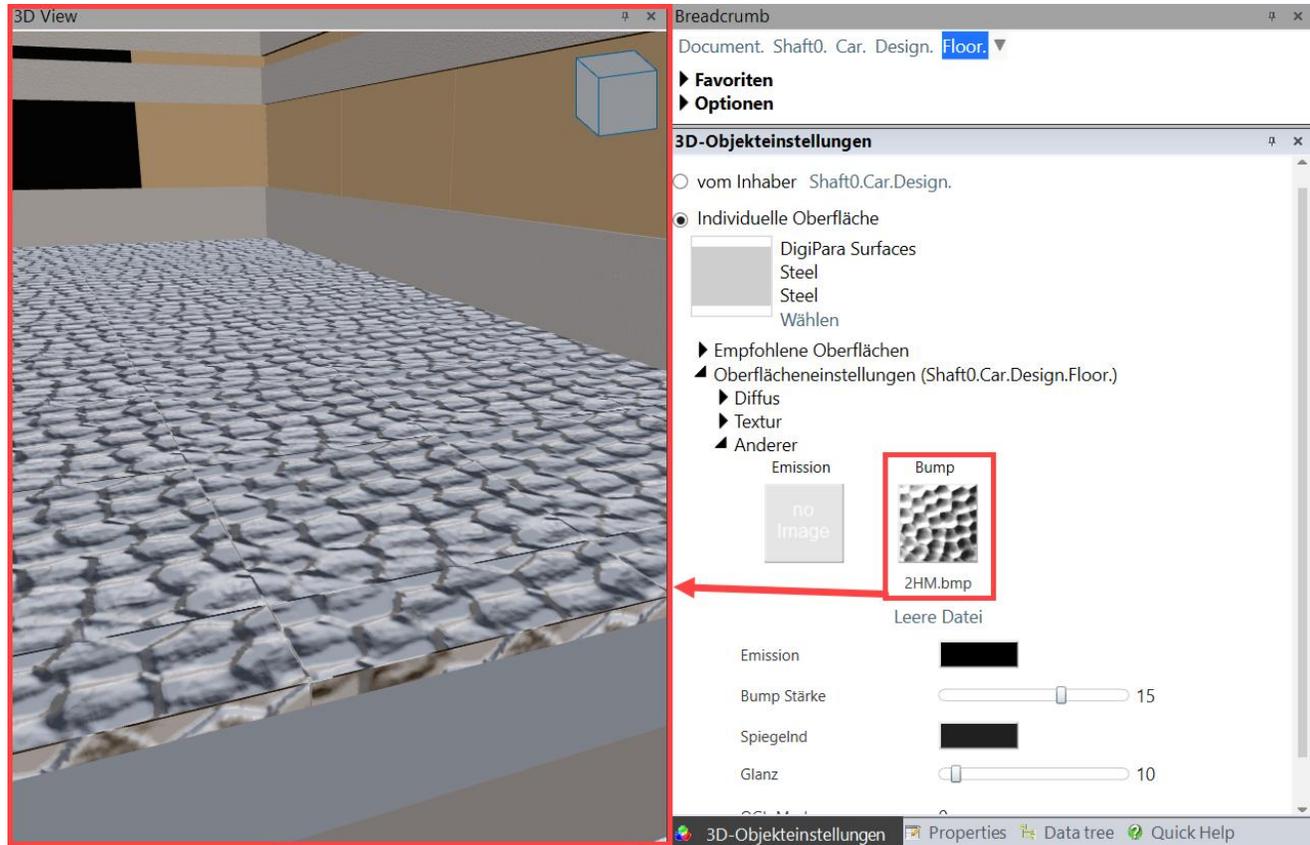


Eine raue Oberfläche erzeugen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Eine raue Oberfläche erzeugen

3. (optional) Bumpmap kann unter Beibehaltung der gleichen Textur geändert werden



✓ Glanzlichter auf einer
gekrümmten Oberfläche erzeugen

Glanzlichter auf gekrümmten Oberflächen

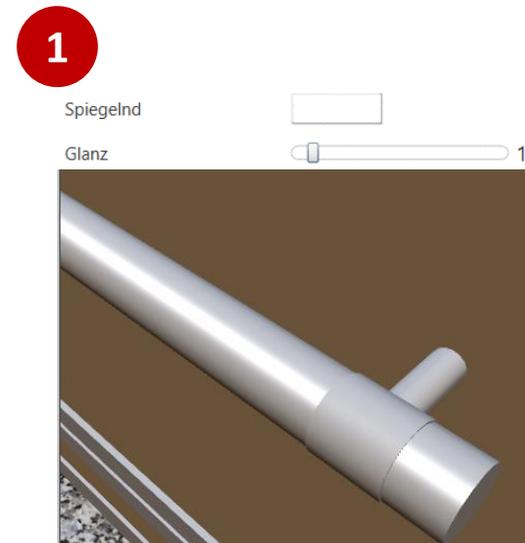
EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Farbe und Form von Lichtreflexionen auf gekrümmten Flächen bestimmen

- Folgende Einstellungen für einen Handlauf sollen helfen, ein besseres Verständnis für diese Merkmale zu bekommen:

1. Helles Glanzlicht, geringer Glanz
 - breite, helle Lichter
2. Dunkles Glanzlicht, geringer Glanz
 - breite, nicht sehr helle Lichter

Spiegelnd bestimmt die Stärke und Farbe der Reflexion einer Lichtquelle
Glanz bestimmt, wie verschmiert die Reflexion der Lichtquelle ist.



Glanzlichter auf gekrümmten Oberflächen

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Farbe und Form von Lichtreflexionen auf gekrümmten Flächen bestimmen

- Folgende Einstellungen für einen Handlauf sollen helfen, ein besseres Verständnis für diese Merkmale zu bekommen:

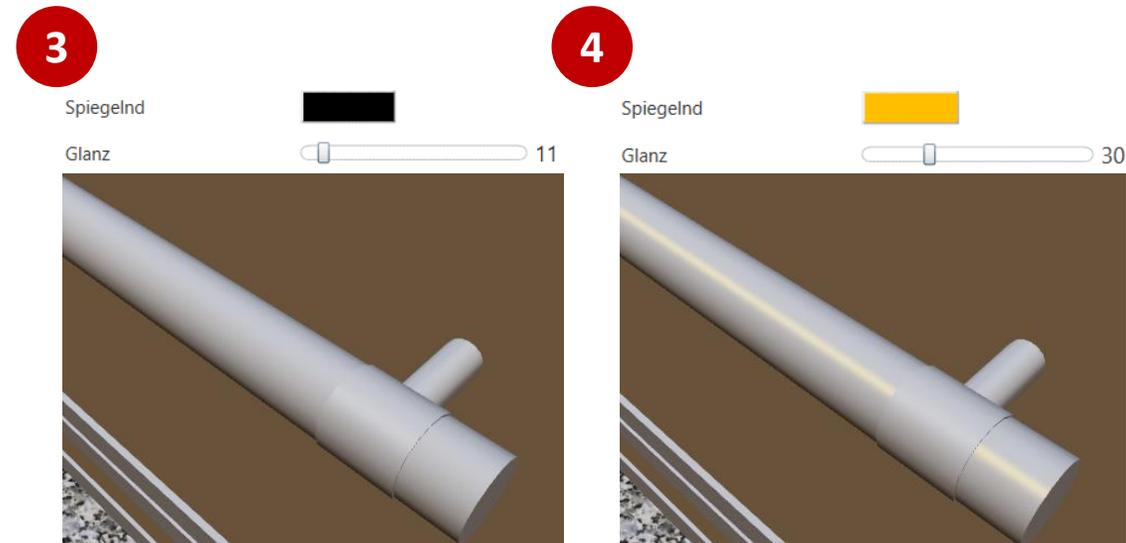
3. Glanzlicht komplett schwarz

- keine Lichtreflexionen

4. Etwas Besonderes:

- Farbige Glanzlichter

Spiegelnd bestimmt der Stärke und Farbe der Reflexion einer Lichtquelle
Glanz bestimmt, wie verschmiert die Reflexion der Lichtquelle ist.



✓ Szeneneinstellungen

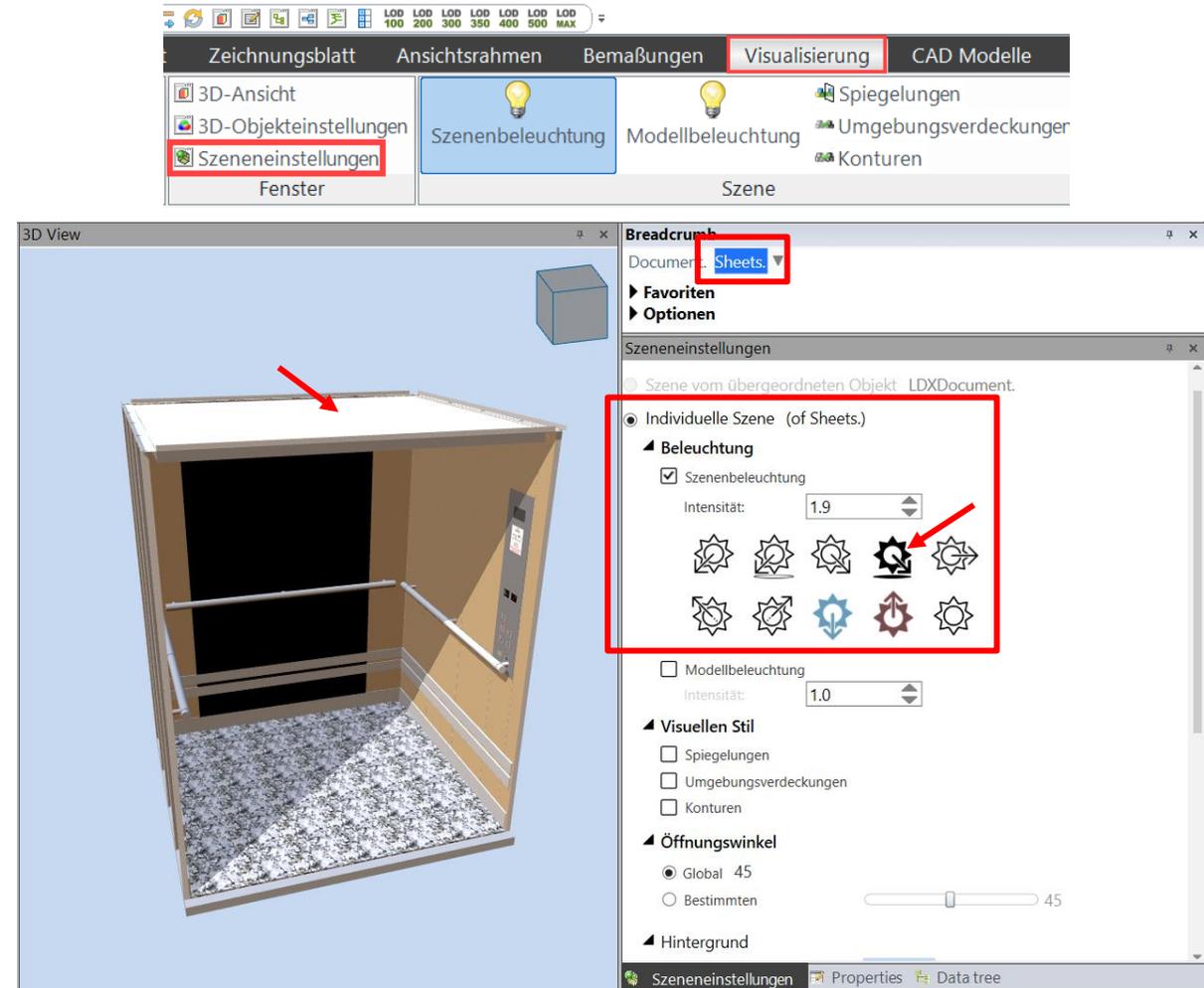
Szeneneinstellungen - Beleuchtung

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Szeneneinstellungen ist ein Andockfenster, mit dem verschiedene Einstellungen der 3D-Modelle in der Umgebung gesteuert werden können.

Folgendes kann angepasst werden:

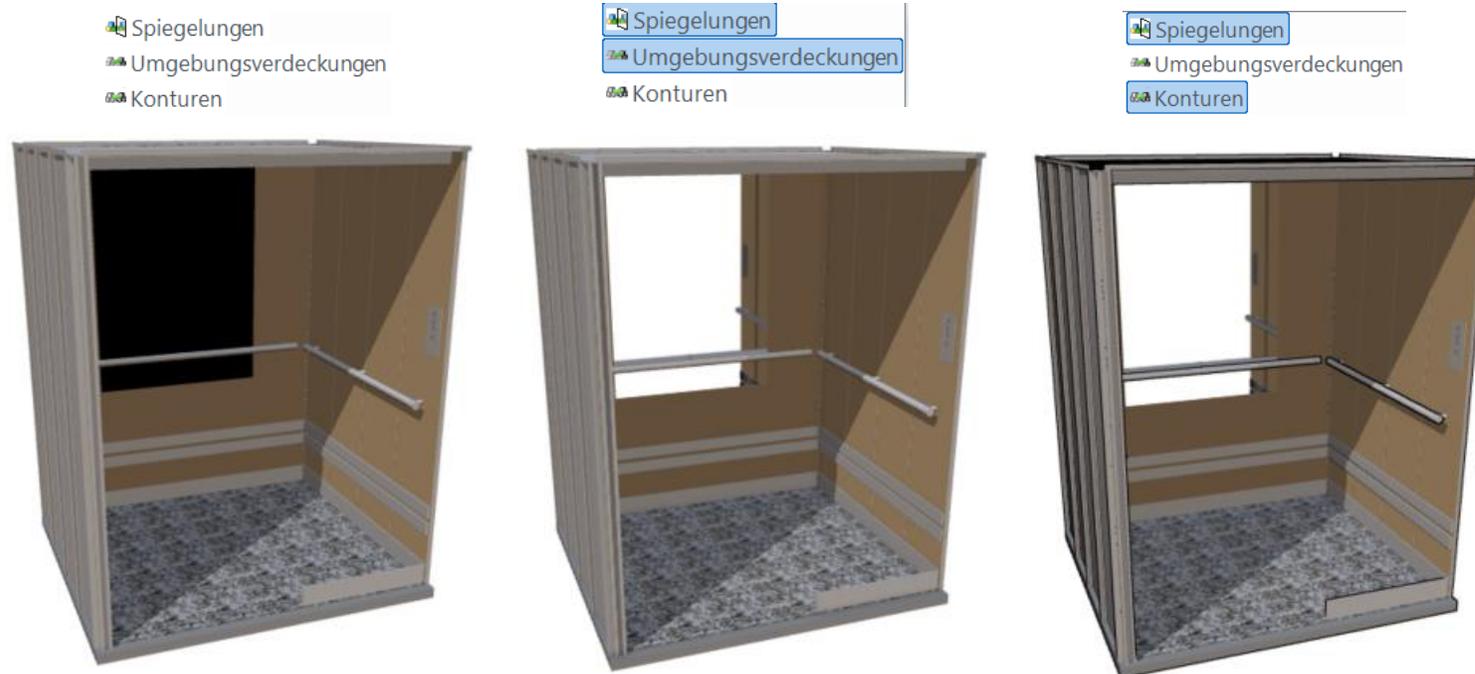
- Lichtintensität und -richtung
- Zwischen verschiedenen Lichtstilen wählen (bläulich kühl, erdiges warmes und vollweißes Umgebungslicht)
- Modell-Lichtintensität (Kabineninnenraum)



Szeneneinstellungen - Visueller Stil

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Einstellungen zum Aktivieren von Spiegeln, glatten Geometriekanten, Umgebungsverdeckung und schattigen Umrissen (verfügbar sowohl im Eigenschaftsraster als auch als Ribbon-Elemente)



● Individuelle Szene (of Sheets.)

▶ Beleuchtung

▲ Visuellen Stil

- Spiegelungen
- Umgebungsverdeckungen
- Konturen

Wir empfehlen, diese Einstellungen zu verwenden, kurz bevor das fertige Design exportiert werden soll, da dies zu Leistungseinbußen führt.

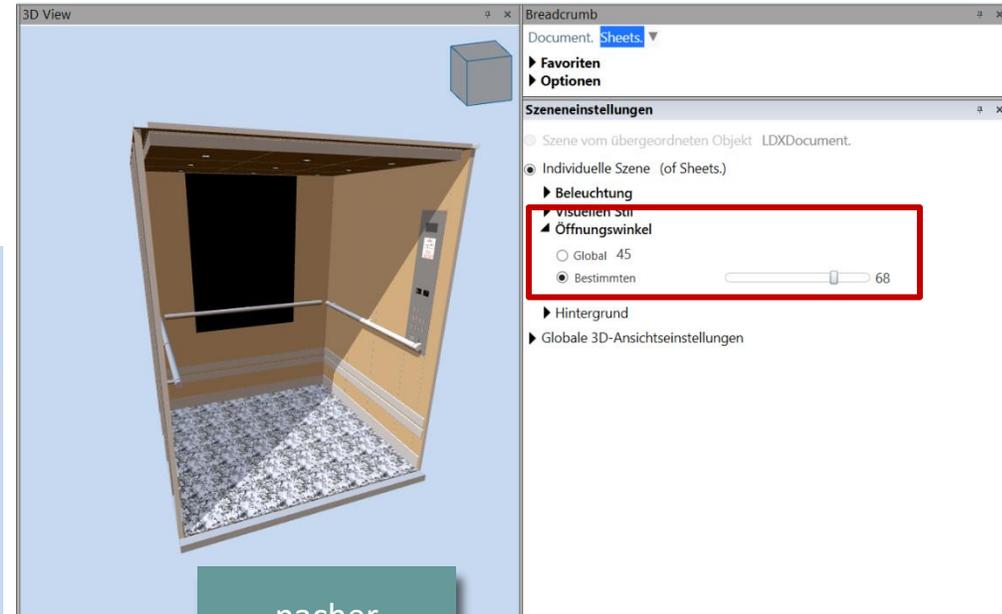
Szeneneinstellungen - Öffnungswinkel

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Einstellen des Öffnungswinkels der Betrachtungsperspektive



vorher

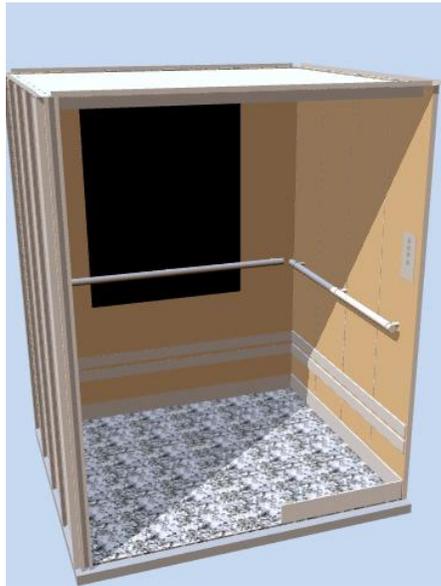


nacher

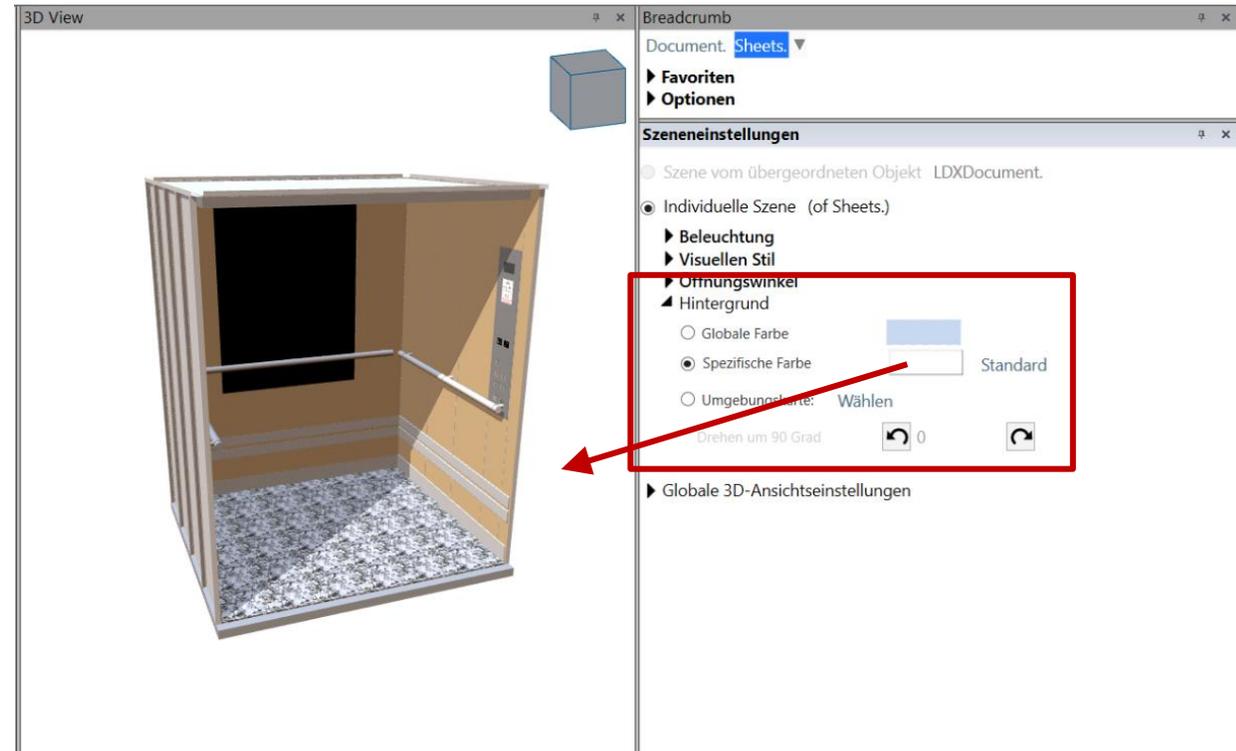
Szeneneinstellungen - Hintergrund

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Einstellen der Hintergrundfarbe



vorher

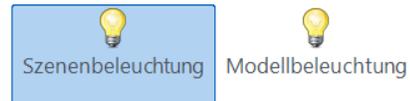


nachher

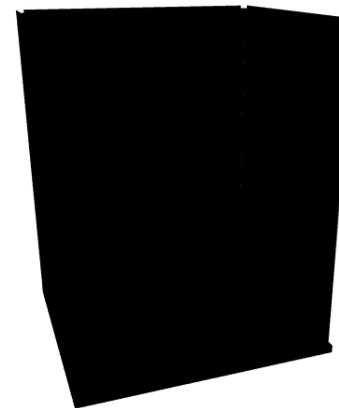
✓ Beleuchtung

Anpassen der Lichteinstellungen rundum und in der Kabine:

- mit Szenenbeleuchtung & Modellbeleuchtung



Szenenbeleuchtung
AN
(Standard)



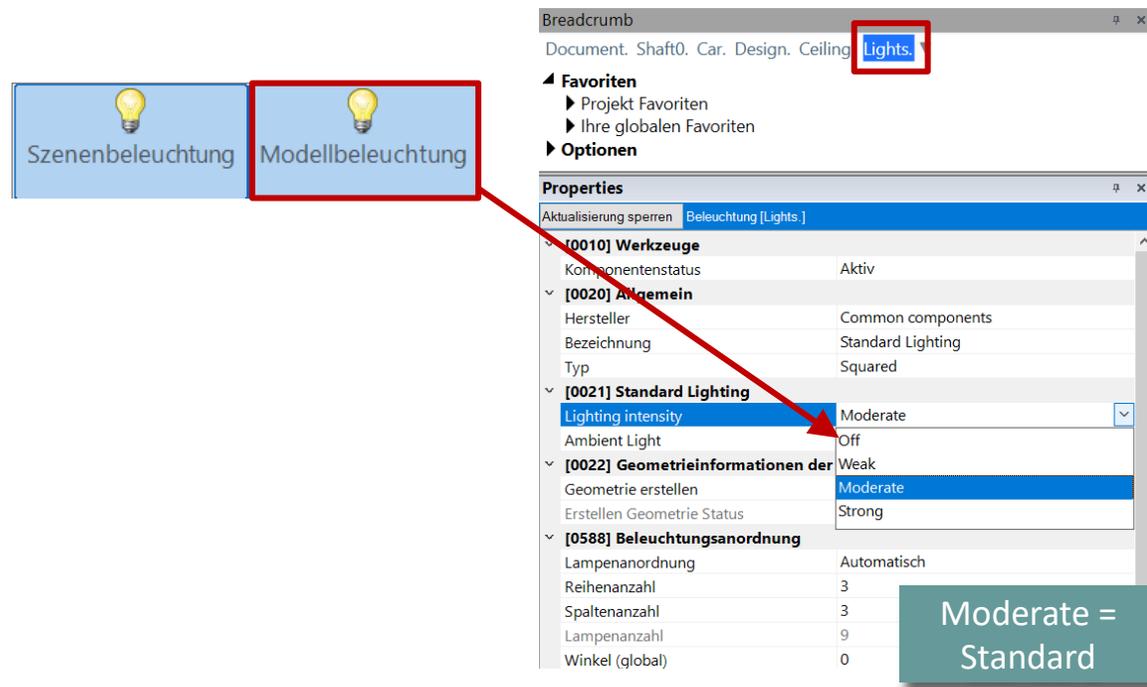
Szenenbeleuchtung
AUS

Beleuchtung

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Anpassen der Lichteinstellungen rundum und in der Kabine:

- mit Szenenbeleuchtung & Modellbeleuchtung



Breadcrumb: Document, Shaft0, Car, Design, Ceiling, Lights.

Favoriten

- ▶ Projekt Favoriten
- ▶ Ihre globalen Favoriten

Optionen

Properties

Aktualisierung sperren | Beleuchtung [Lights.]

[0010] Werkzeuge

Komponentenstatus: Aktiv

[0020] Allgemein

Hersteller: Common components
Bezeichnung: Standard Lighting
Typ: Squared

[0021] Standard Lighting

Lighting intensity: Moderate
Ambient Light: Off

[0022] Geometrieinformationen der

Geometrie erstellen: Weak
Erstellen Geometrie Status: Moderate
Strong

[0588] Beleuchtungsanordnung

Lampenanzahl: 3
Spaltenanzahl: 3
Lampenzahl: 9
Winkel (global): 0

Moderate = Standard



Weak



Strong



Moderate

✓ **Erweiterte Einstellungen für 3D-
Ansichtsrahmen**

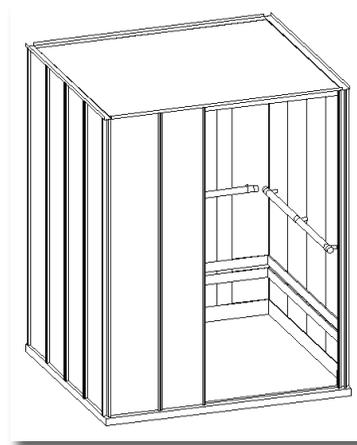
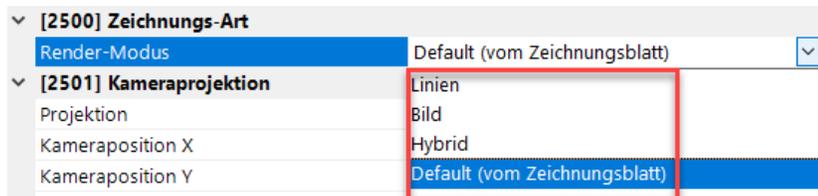
Render-Modus

Render-Modus

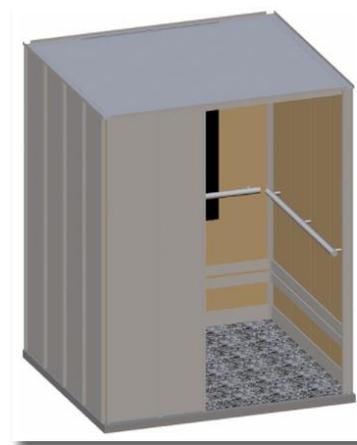
EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Die Eigenschaft Render-Modus des Ansichtsr Rahmens ermöglicht es, die Visualisierung des Ansichtsr Rahmens in zwei zusätzlichen Renderstilen zu ändern:

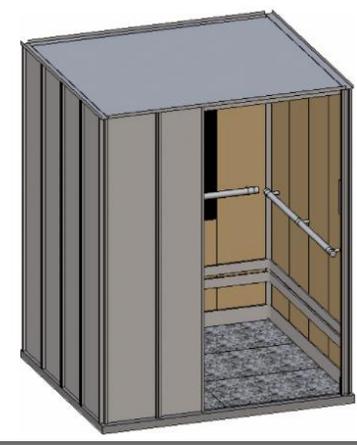
- Linien
- Bild
- Hybrid Zeichnungsstil



Lines (Default)



Bild



Hybrid
(Bild mit Umrissen)

Render-Modus

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Wenn man nur einen Ansichtsrahmen auswählt, kann man die Rendering-Einstellungen nur für den jeweiligen Ansichtsrahmen ändern.

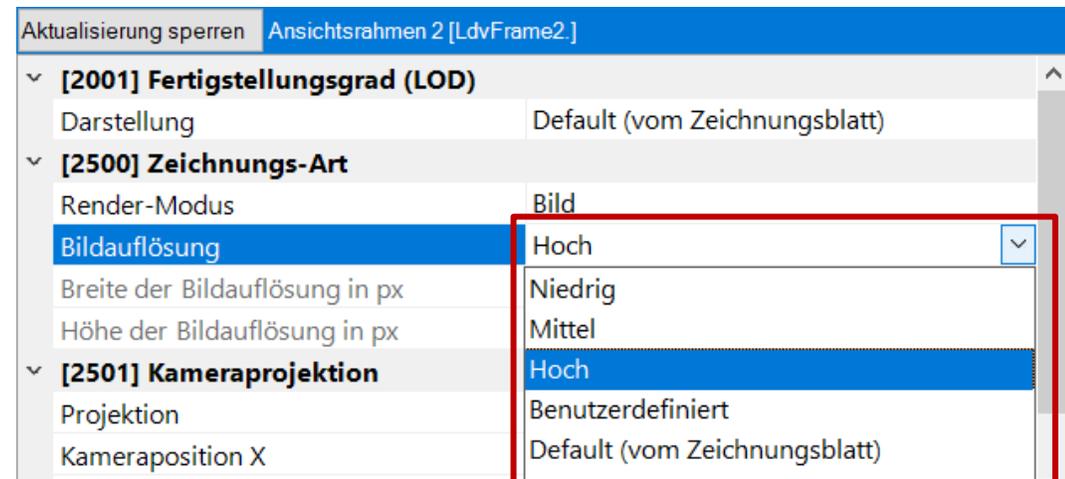
The screenshot displays the software interface for configuring rendering settings. On the left, a grid of view frames is shown, including 'Ceiling', 'Plan view Scale: 1:20', 'Left wall', 'Rear wall', 'Right wall', and 'Front wall'. A 3D perspective view of a lift cabin is also visible, with a red 'X' and a red arrow pointing to it from the 'Bild' option in the Properties panel. The Properties panel on the right is titled 'Ansichtsrahmen 2 [LdvFrame2.]' and shows the following settings:

- [2001] Fertigstellungsgrad (LOD)**
 - Darstellung: Default (vom Zeichnungsblatt)
- [2500] Zeichnungs-Art**
 - Render-Modus: **Bild** (highlighted in the dropdown menu)
 - Bildauflösung: [unselected]
 - Breite der Bildauflösung in px: [unselected]
 - Höhe der Bildauflösung in px: [unselected]
- [2501] Kameraprojektion**
 - Default (vom Zeichnungsblatt)

The breadcrumb at the top indicates the current view: Document. Sheets. LdvSheet3. LdvFrame2.

Das Rendering kann in verschiedenen Bildauflösungen eingestellt werden, je nach Verwendung und Größe des gerenderten Ansichtsrhams (z. B. Poster):

- niedrig (1024x1024 px) // Standardeinstellung
- mittel (2048x2048 px)
- hoch (4096x4096 px)
- Benutzerdefiniert (Eigenen Werte eingeben)



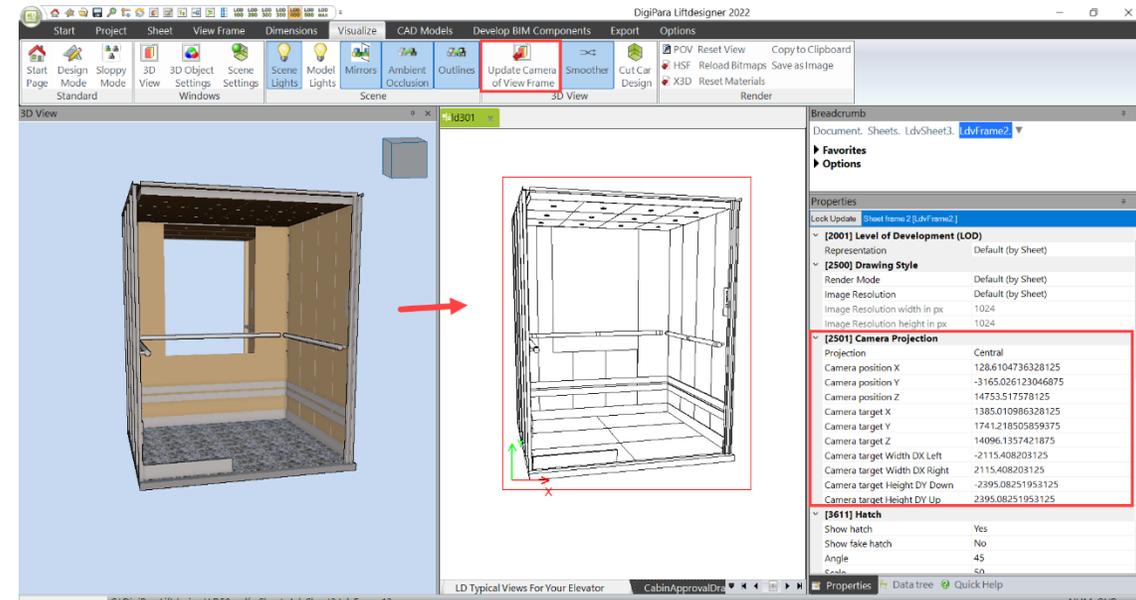
- ✓ **Erweiterte Einstellungen für 3D-
Ansichtsrahmen**
Kamera-Projektion

Kamera-Projektion

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Die Registerkarte "Kamera des Ansichtsr Rahmens aktualisieren" ermöglicht es, den ausgewählten Ansichtsr Rahmen an die Positionierung der 3D-Ansicht anzupassen.

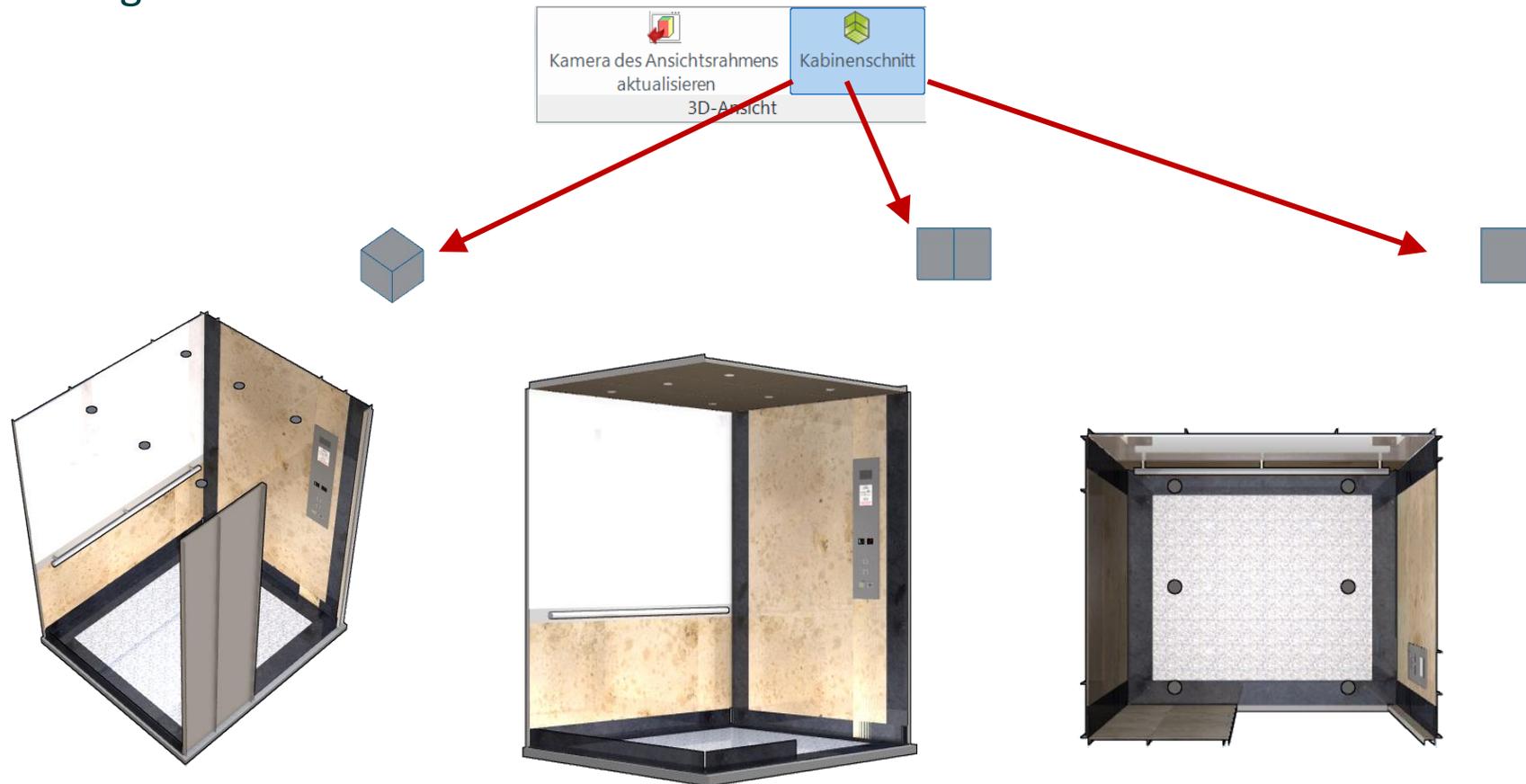
- Über das Eigenschaften-Andockfenster kann die Einstellungen für die Kameraprojektion angezeigt oder manuell festgelegt werden:
 - Projektion = entweder zentraler oder paralleler Projektionsrahmen
 - Kameraposition in X-, Y- und Z-Richtung
 - Kameraziel



Kabinenschnitt

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Durch Aktivieren des Kabinenschnitts wird die Kabine in der 3D-Ansicht unabhängig vom Blickwinkel offen dargestellt



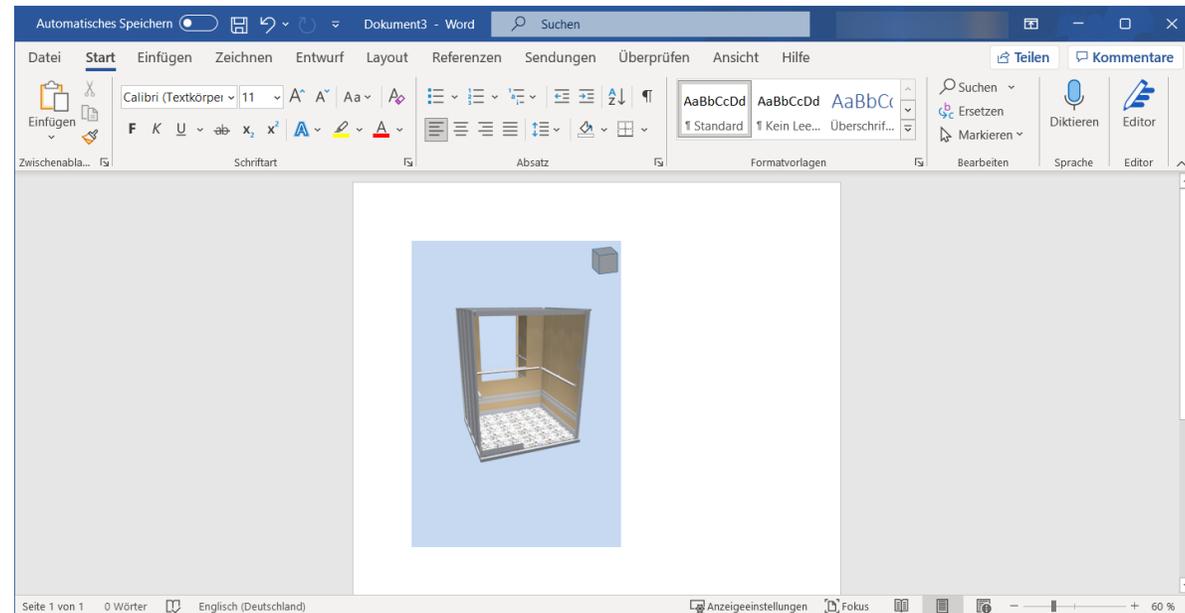
✓ Bild Export

Bild Export

EL5.2 3D VISUALISIERUNG

Die ausgewählte 3D-Ansicht kann als Bilddatei (.png) gespeichert oder in die Zwischenablage kopiert werden

- Bilddateien können in externen Dokumenten verwendet werden oder per Drag & Drop direkt in die DigiPara Liftdesigner-Zeichnung geladen werden.



EL5.3

Zusammenfassung &
individuelle F&A

ZUSAMMEN
& INDIVIDUELLE
F&A



Herzlichen Glückwunsch

Sie haben die nächste Stufe erreicht



 digipara[®] liftdesigner

Wir stehen Ihnen auch sehr gerne nach dem Training für individuelle Fragen per Email zur Verfügung.

training@digipara.com





© 2024 DigiPara GmbH
www.digipara.com