

PioTile

Manual de utilizare

Versiunea 1.4.0 · Imaginile arată aplicația în limba română.

Cuprins

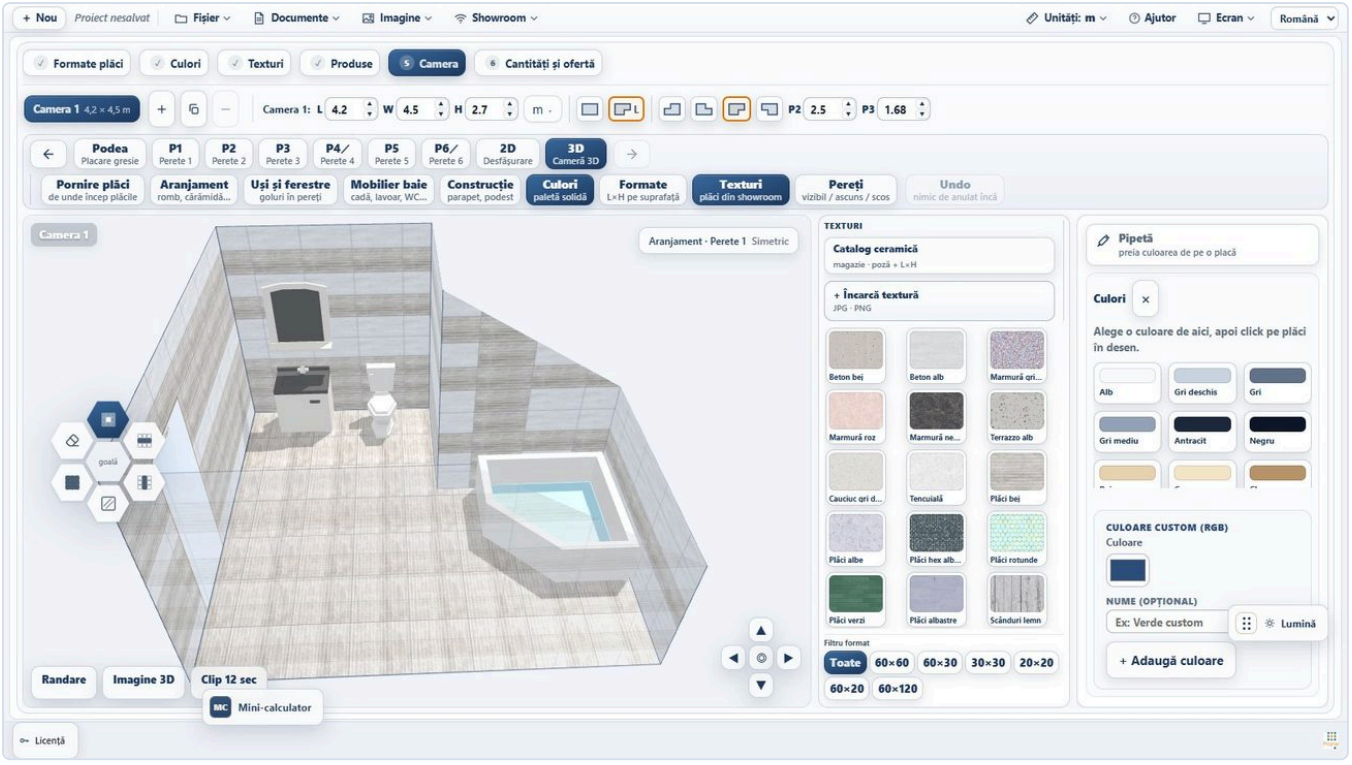
1. Ce este PioTile
2. Cum începi un proiect
3. Camera: dimensiuni și formă
4. Pereții și pereții de mansardă
5. Cum vezi pereții în 3D
6. Formatele plăcilor
7. Culori și texturi
8. Pensula și fagurele
9. Aranjament și pornirea plăcilor
10. Uși și ferestre
11. Mobilier de baie
12. Rotirea obiectelor
13. Construcție: parapet, mască, nișă, podest
14. Vederea 3D
15. Desfășurarea 2D
16. Cantități și ofertă
17. Documente: PDF și Excel
18. Imagini, clip și randare
19. Showroom
20. Licența

1. Ce este PioTile

PioTile este o aplicație pentru Windows cu care pui plăci reale pe camera ta măsurată: pereți, podea, uși, ferestre și mobilier de baie. Vezi rezultatul în 3D și în 2D și afli exact câte plăci trebuie comandate.

Aplicația lucrează pe calculatorul tău și nu are nevoie de internet, de abonament lunar sau de abonament pentru mostrele de material. Un proiect poate avea mai multe camere.

- Sus: meniurile Fișier, Documente, Imagine și Showroom, apoi Unități, Ajutor, Ecran și limba.
- Sub ele: pașii de lucru, de la Formate plăci la Cantități și ofertă.
- Rândul camerei: dimensiunile și forma camerei.
- Rândurile de jos: Podea, pereții P1, P2 și așa mai departe, 2D, 3D și panourile de lucru.
- În mijloc: desenul. În dreapta: panourile deschise.

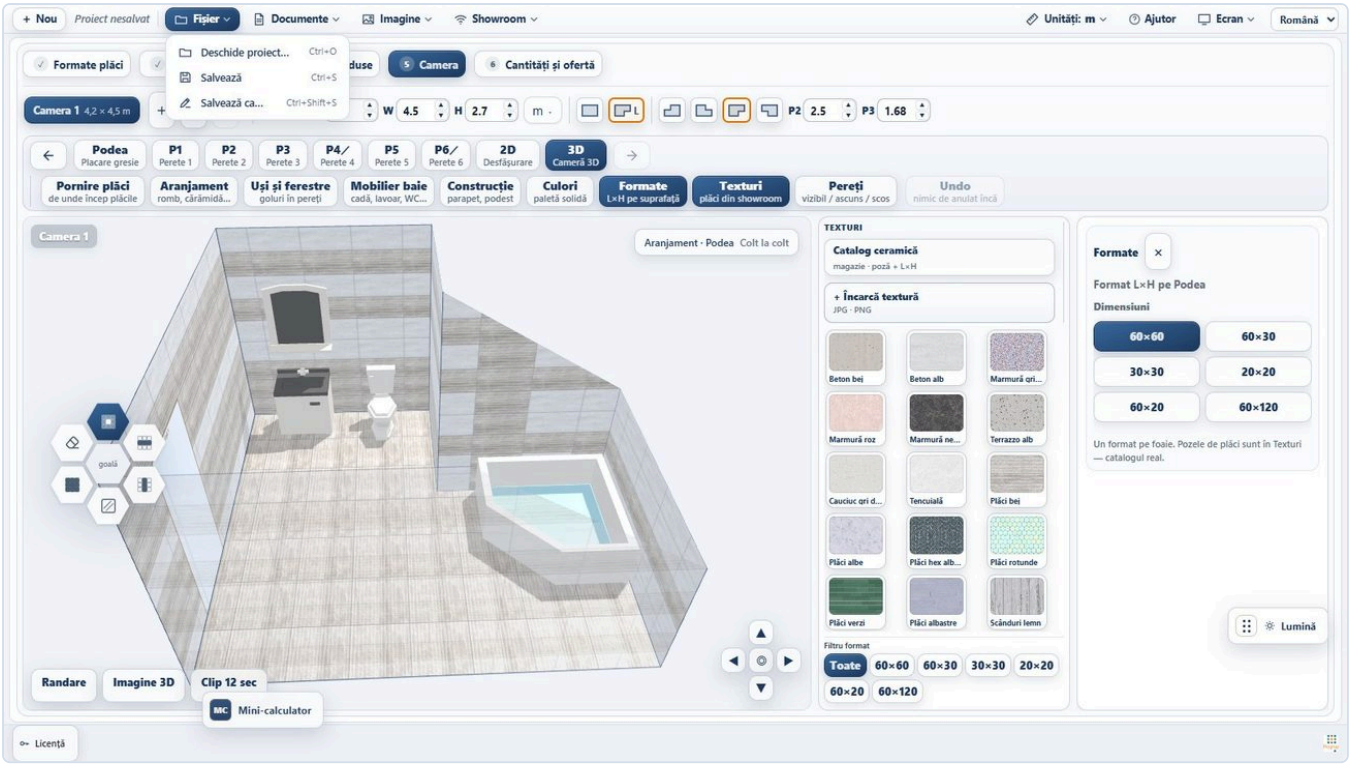


Fereastra PioTile, cu o baie în 3D

2. Cum începi un proiect

Apasă Nou, sus în stânga, ca să pornești de la o cameră goală. Culorile și formatele adăugate rămân în aplicație.

Din meniul Fișier deschizi un proiect (Ctrl+O) și îl salvezi (Ctrl+S). Cu Salvează ca… (Ctrl+Shift+S) faci o copie cu alt nume. Proiectele au extensia .piotile.



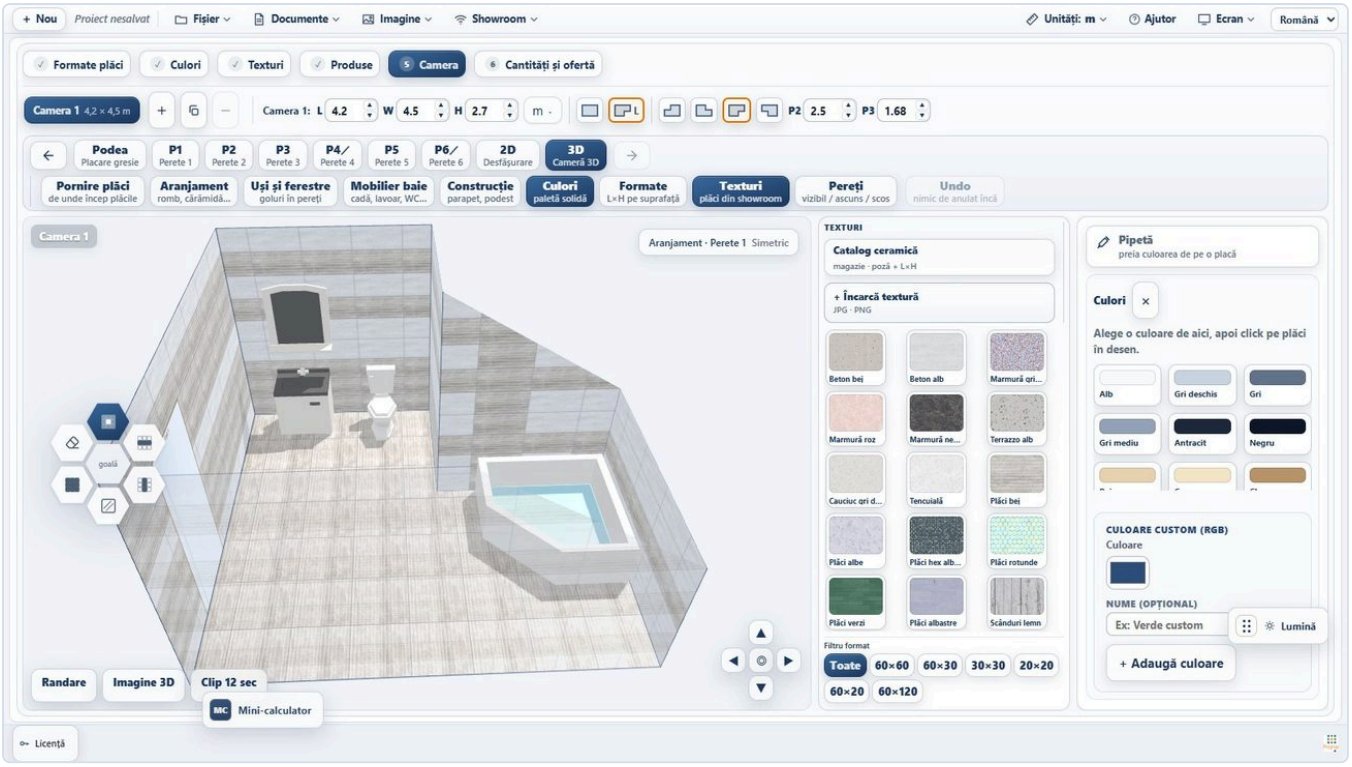
Meniul Fișier

> **Bine de știut:** Butonul + de lângă numele camerei adaugă încă o încăpere în același proiect. Nu este același lucru cu Nou.

3. Camera: dimensiuni și formă

Scrie lungimea (L), lățimea (W) și înălțimea (H) camerei. Unitatea de măsură se schimbă din meniul Unități, în metri sau inch.

Butoanele de lângă dimensiuni aleg forma: dreptunghi, cu 4 pereți, sau cameră în L, cu 6 pereți. La camera în L alegi colțul tăiat și lungimile pereților din tăietură.

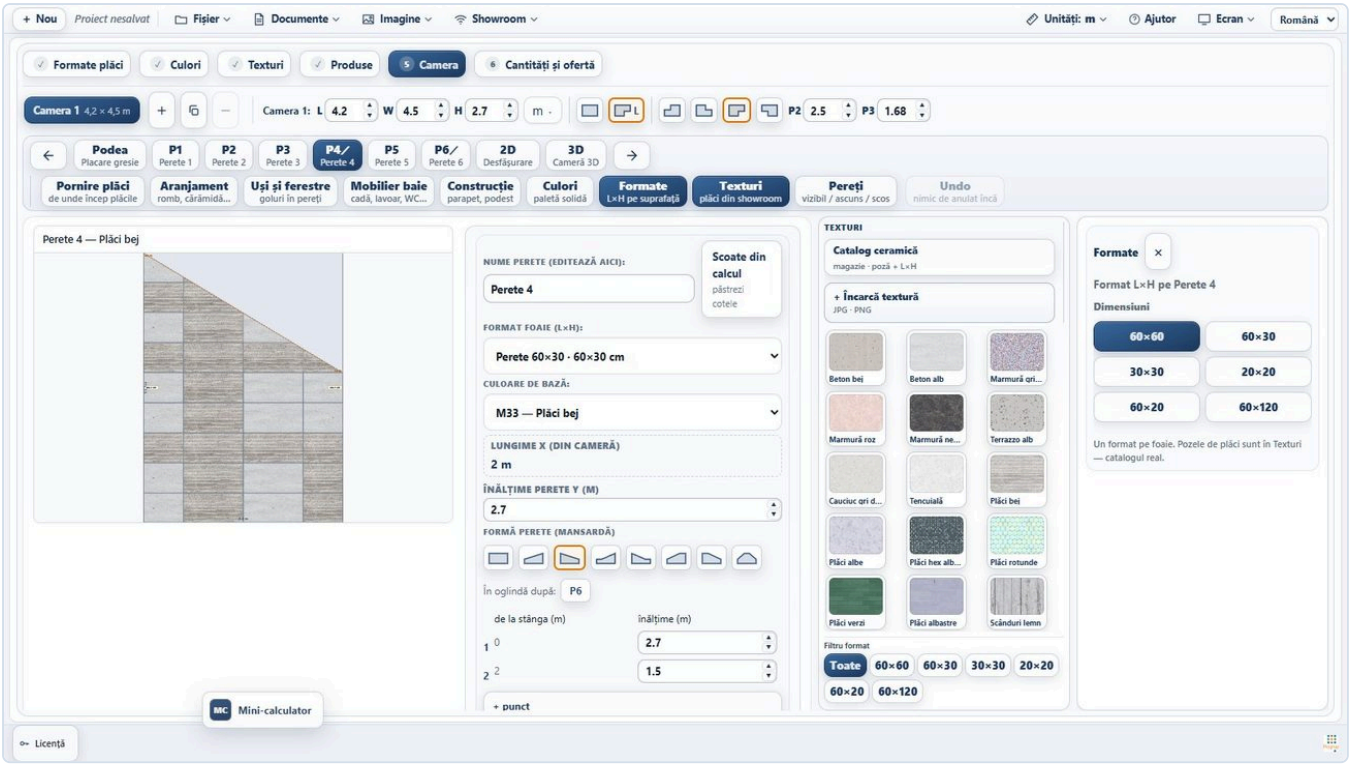


Rândul camerei: L, W, H și butoanele de formă

4. Pereții și pereții de mansardă

Apasă P1, P2 și așa mai departe ca să deschizi un perete. Aici îi dai nume, îi alegi formatul plăcilor și materialul de bază și îi vezi planul.

La Formă perete (mansardă) alegi peretele drept, înclinat, frânt sau fronton și scrii înălțimile. Butonul Oglindă întoarce forma stânga-dreapta, iar Potrivește colțurile dă pereților vecini aceleași înălțimi la colț.



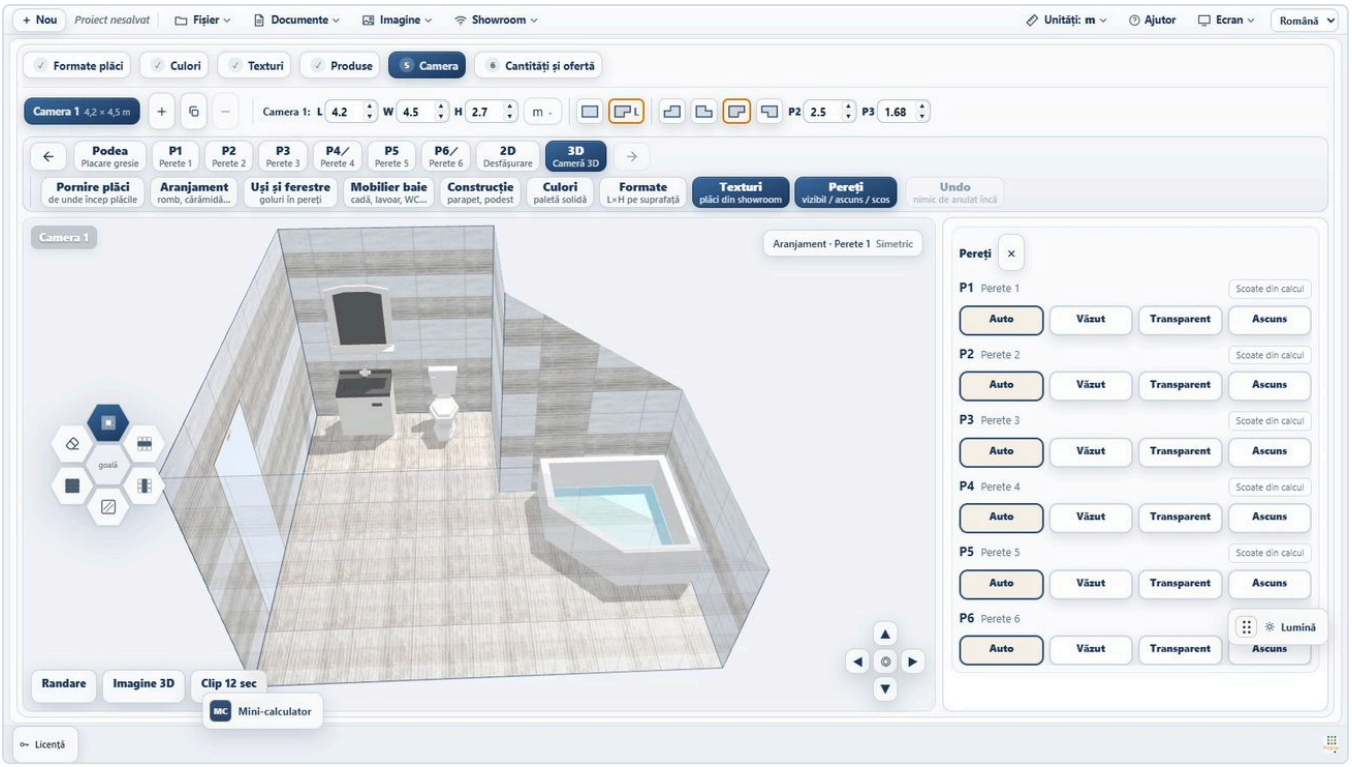
Panoul unui perete, cu forma de mansardă

> **Bine de știut:** Plăcile se taie sub linia pantei, iar tăietura merge spre pantă, ca spre tavan.

5. Cum vezi pereții în 3D

În panoul Pereți alegi pentru fiecare perete dacă apare automat, plin, transparent sau ascuns. Așa poți vedea înăuntru când un perete îți stă în cale.

Tot aici poți scoate un perete din calcul, dacă nu se placează.

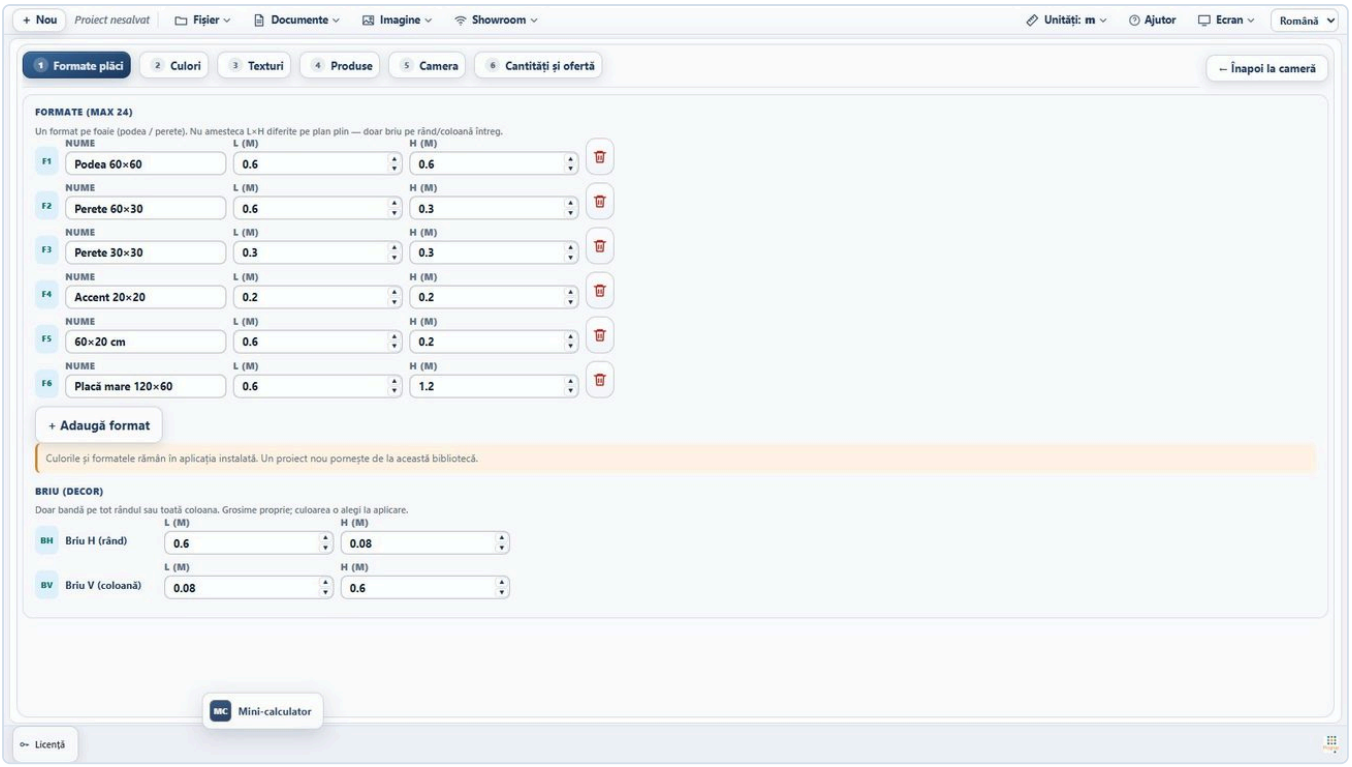


Panoul Pereți

6. Formatele plăcilor

La pasul Formate plăci ții lista de dimensiuni: nume, lungime și înălțime. Tot aici sunt dimensiunile pentru brâuri.

Panoul Formate, de sub desen, alege formatul pentru suprafața deschisă, de exemplu podea sau perete.

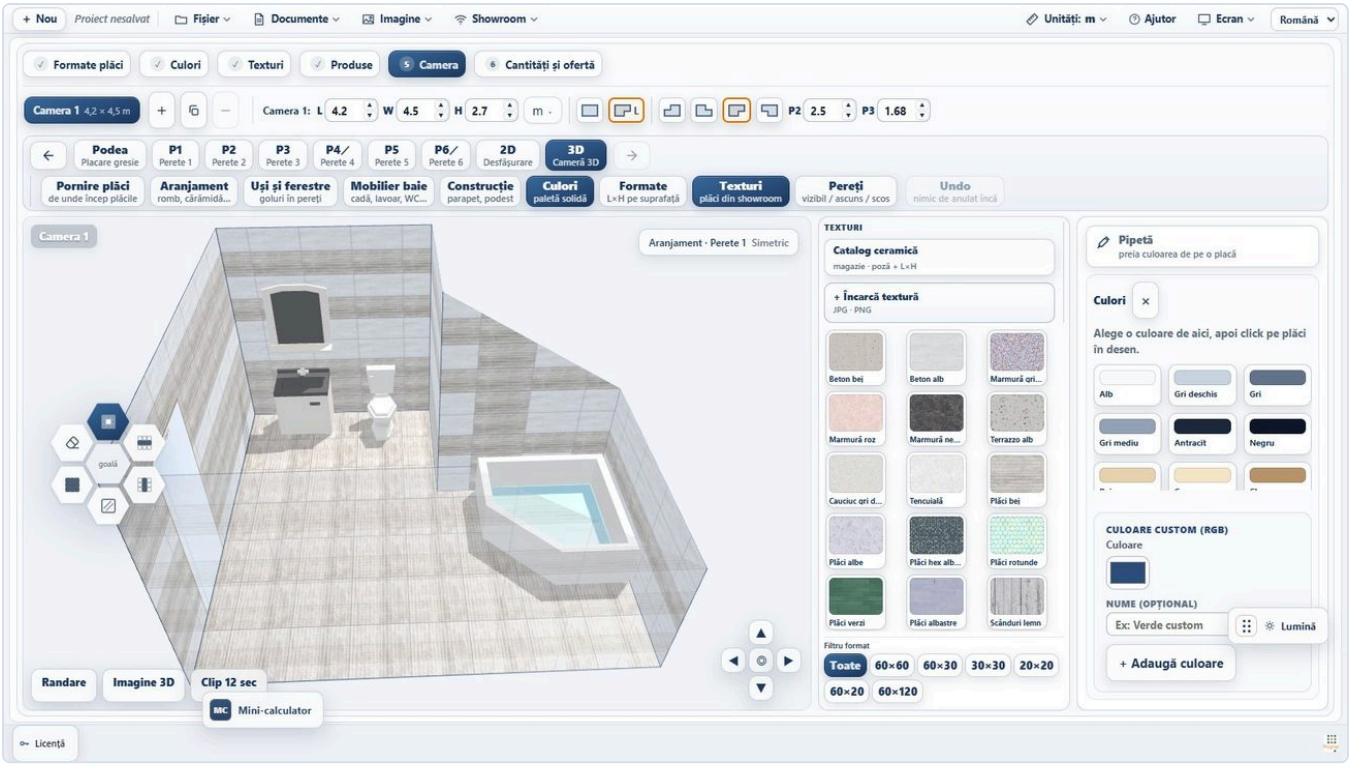


Pasul Formate plăci

7. Culori și texturi

Panourile Culori și Texturi țin materialele proiectului. Poți adăuga o culoare proprie sau poți încărca poza unei plăci reale, în format JPG sau PNG, cu Încarcă textură.

Pasul Produse leagă o textură de o dimensiune și creează o pereche de tip Placă sau Brâu, gata de pus pe plan.



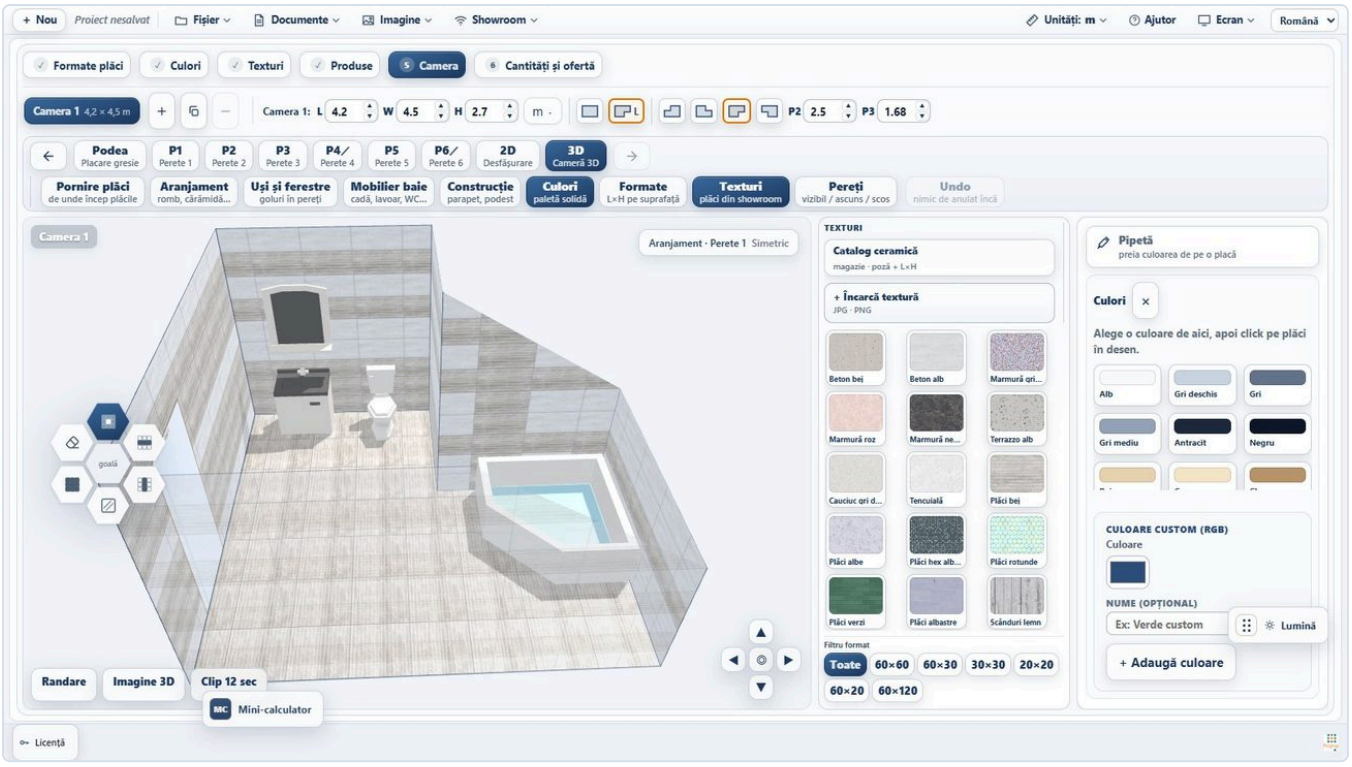
Texturile și culorile, în dreapta desenului

8. Pensula și fagurele

Alege o culoare sau o textură, iar aceasta intră în pensulă. Pipeta ia materialul de pe o placă din desen.

În fagure alegi ce colorezi: placa, rândul, coloana, peretele sau toți pereții. Apoi dă clic pe plăci în desen.

- Radiera din fagure readuce materialul peretelui.
- Tasta Esc golește pensula.
- Undo anulează ultima operație.

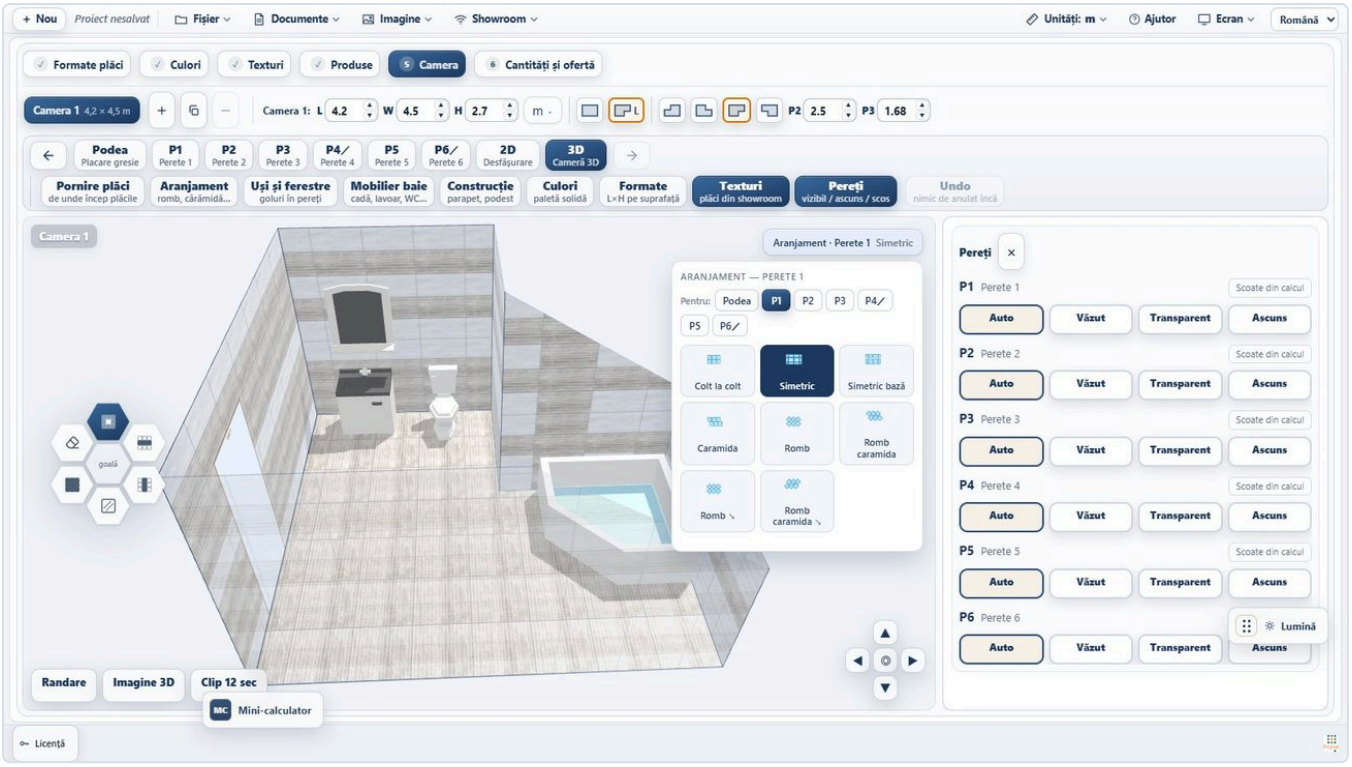


Fagurele, în stânga desenului

9. Aranjament și pornirea plăcilor

Eticheta Aranjament, din dreapta sus a desenului, deschide modelele: colț la colț, simetric, cărămidă, romb și altele. Alegi suprafața, apoi modelul.

Panoul Pornire plăci stabilește de unde încep plăcile pe suprafața aleasă. Rostul se reglează în Cantități și ofertă, la Rost între plăci.

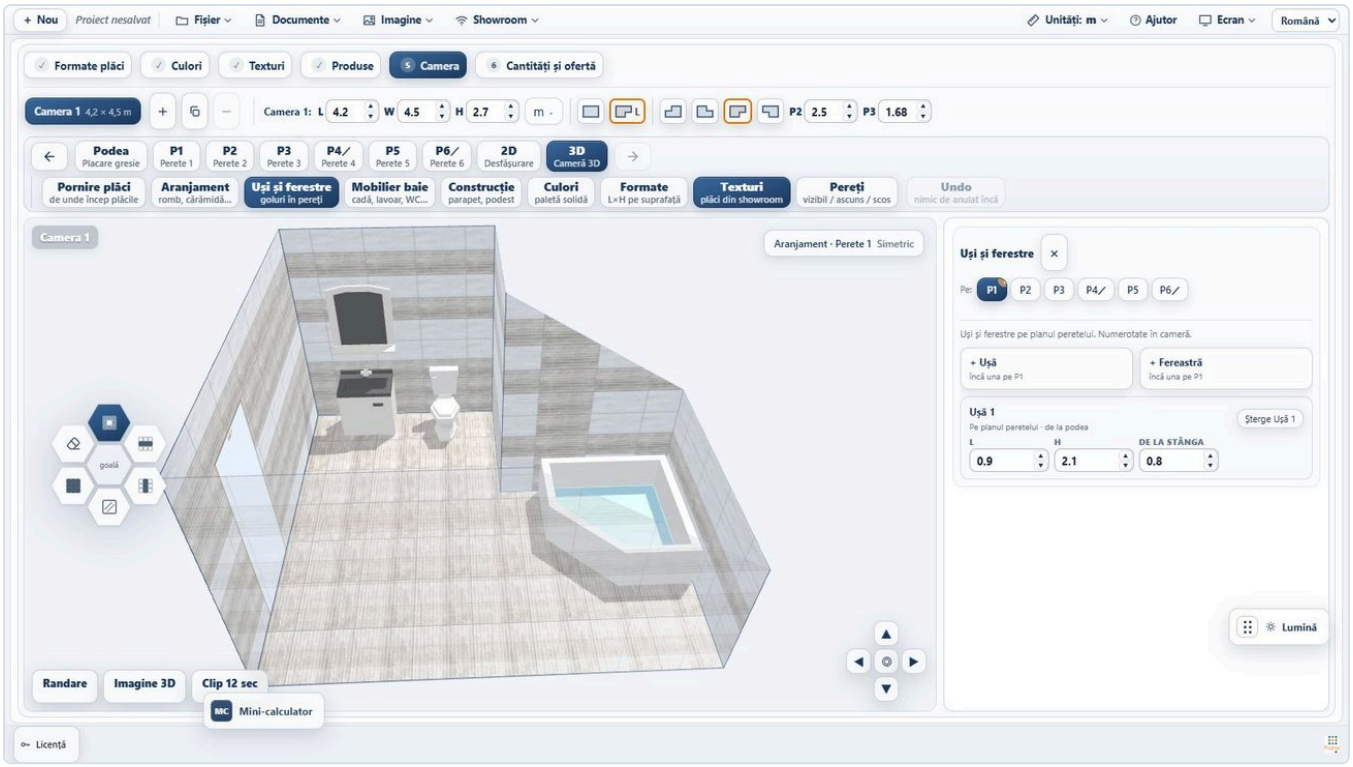


Alegerea aranjamentului

10. Uși și ferestre

Alege peretele, apoi apasă + Ușă sau + Fereastră. Scrie lățimea, înălțimea și distanța de la stânga. La fereastră scrii și înălțimea de la podea.

Golurile se decupează din placare și nu se socotesc la cantități.

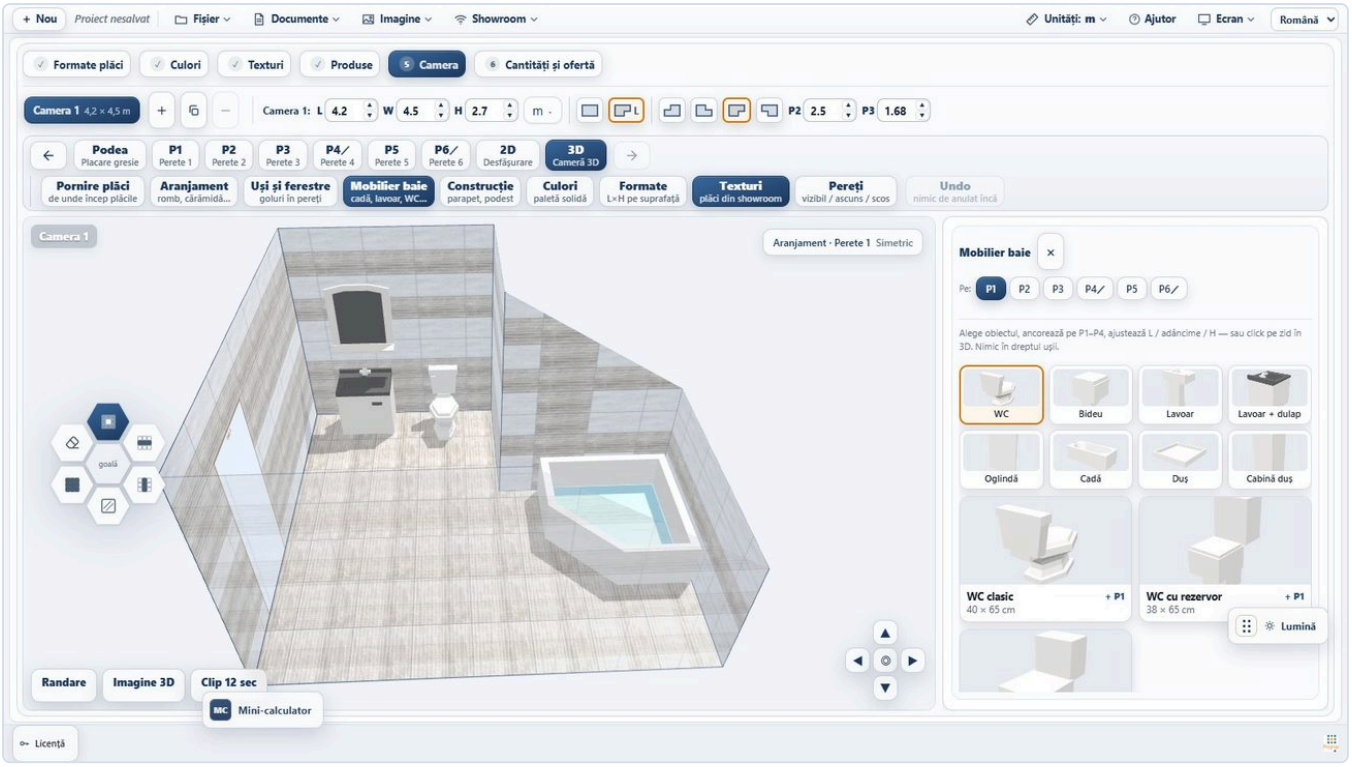


Panoul Uși și ferestre

11. Mobilier de baie

Alege peretele la Pe:, categoria, apoi obiectul. Obiectul apare în cameră, lipit de peretele ales. În 3D îl poți trage cu mouse-ul sau poți da clic pe alt perete ca să îl muți.

În panou, doar obiectul ales își arată reglajele: mărime, culoare, perete, poziție și rotație. Dă clic pe numele altui obiect ca să treci la el.



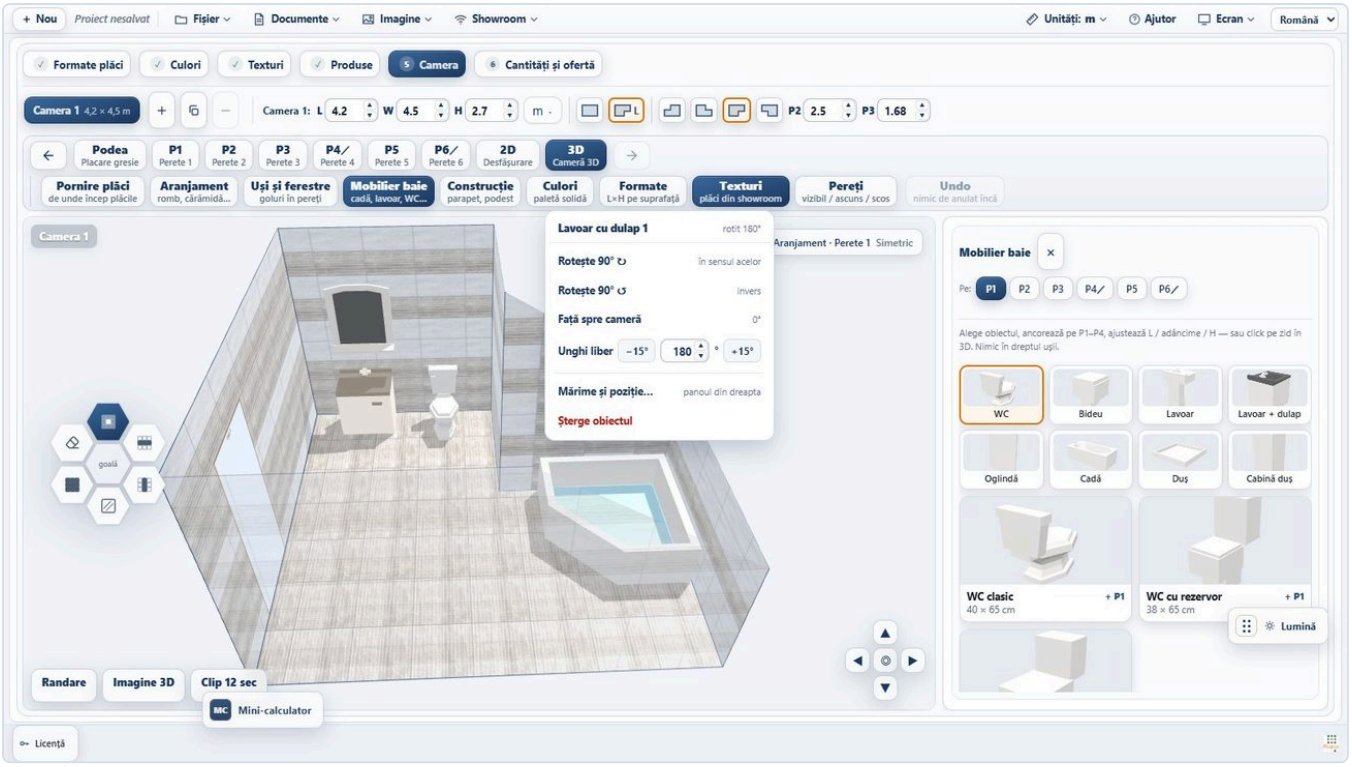
Galeria Mobilier baie

> **Bine de știut:** Obiectele nu se pun în dreptul ușii.

12. Rotirea obiectelor

Dă clic dreapta pe un obiect din 3D. Meniul lucrează pe obiectul de sub mouse și rămâne deschis, ca să poți apăsa de mai multe ori.

Rotește 90° întoarce obiectul într-un sens sau în celălalt. La Unghi liber scrii orice unghi de la 0 la 359 și apeși Enter, sau folosești butoanele de 15°. Față spre cameră îl readuce la 0°.

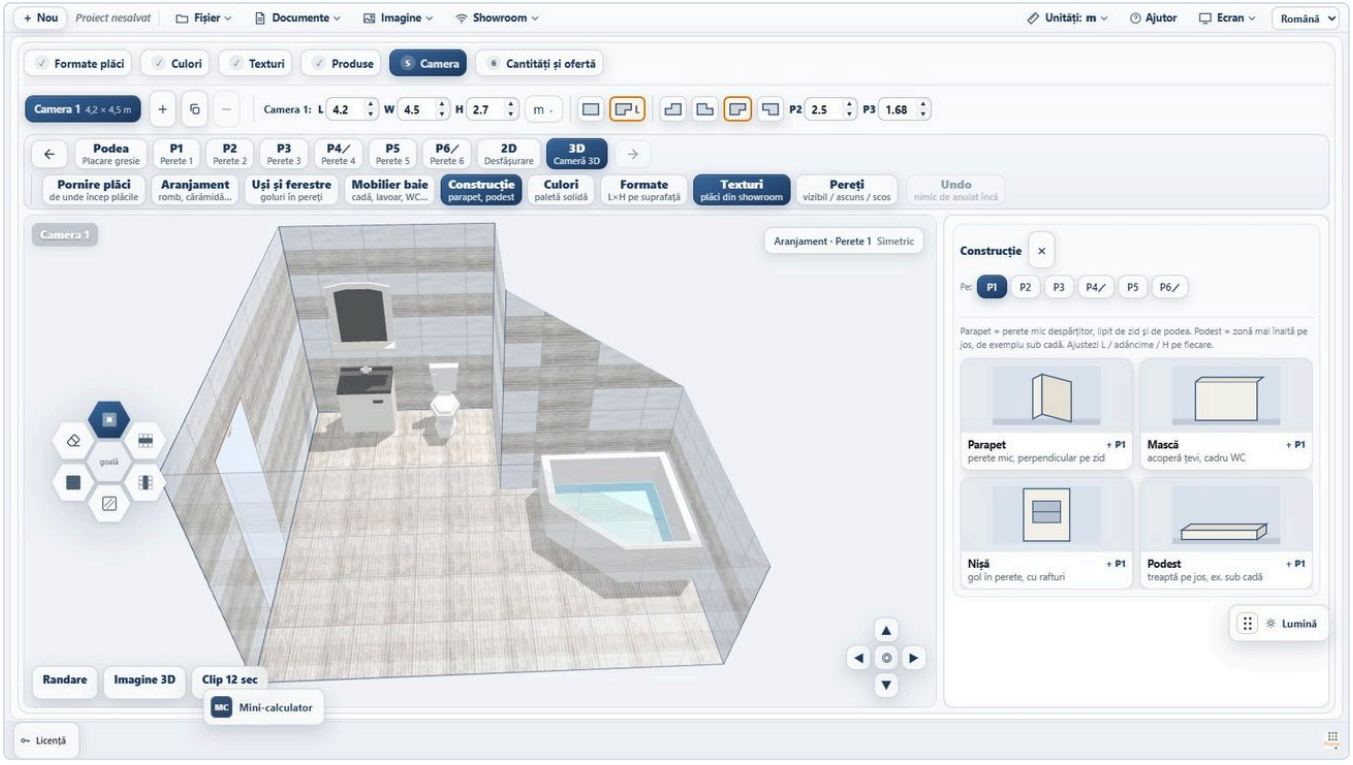


Meniul de clic dreapta pe un obiect

> **Bine de știut:** La cada de colț, meniul o mută în colțul următor sau în cel dinainte, iar Schimbă laturile pune latura lungă pe celălalt perete.

13. Construcție: parapet, mască, nișă, podest

Panoul Construcție adaugă volume de zidărie: parapet, mască pentru țevi, nișă cu rafturi și podest. Alegi mărimea și placarea: ca peretele, fără placare sau cu o textură proprie.

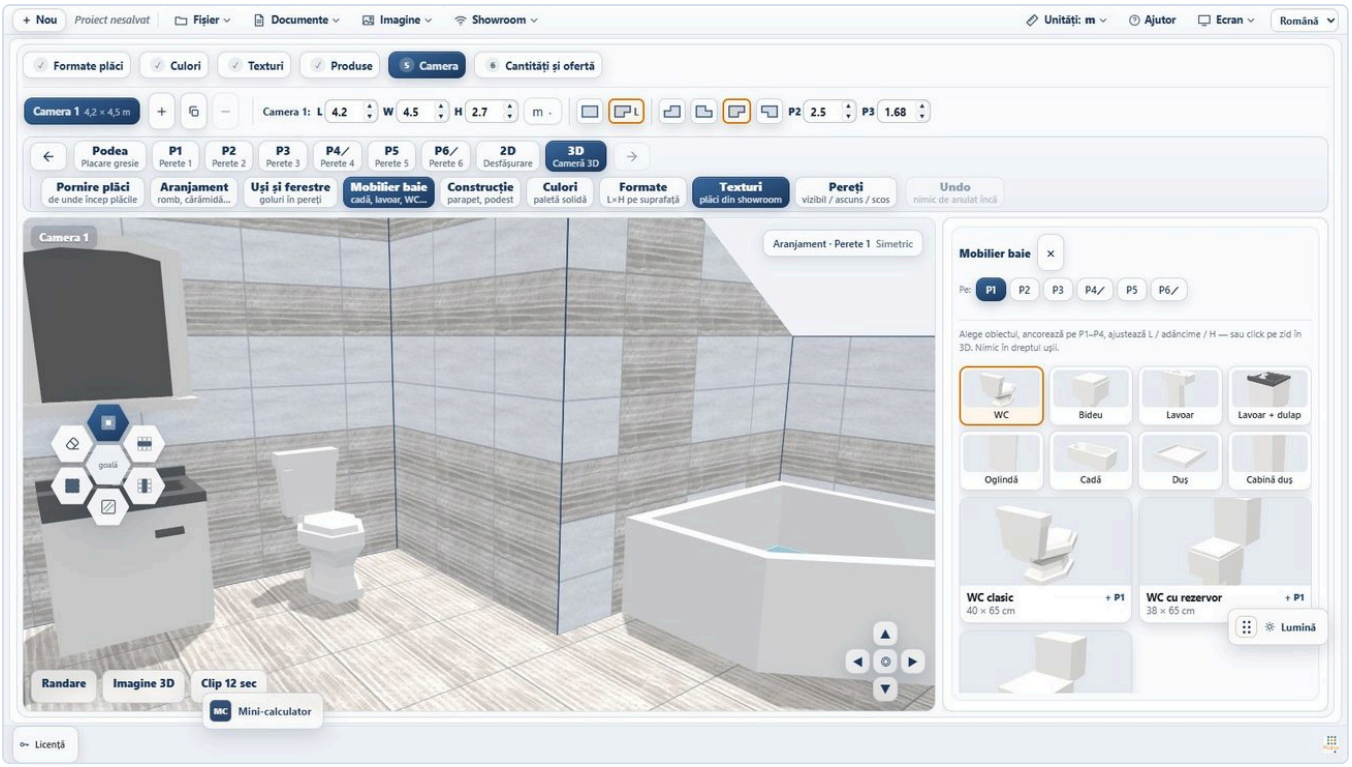


Panoul Construcție

14. Vederea 3D

Trage cu butonul stâng ca să rotești camera și folosește rotița ca să te apropii. Trage cu butonul drept ca să muți vederea. Săgețile din colțul desenului fac același lucru cu un clic.

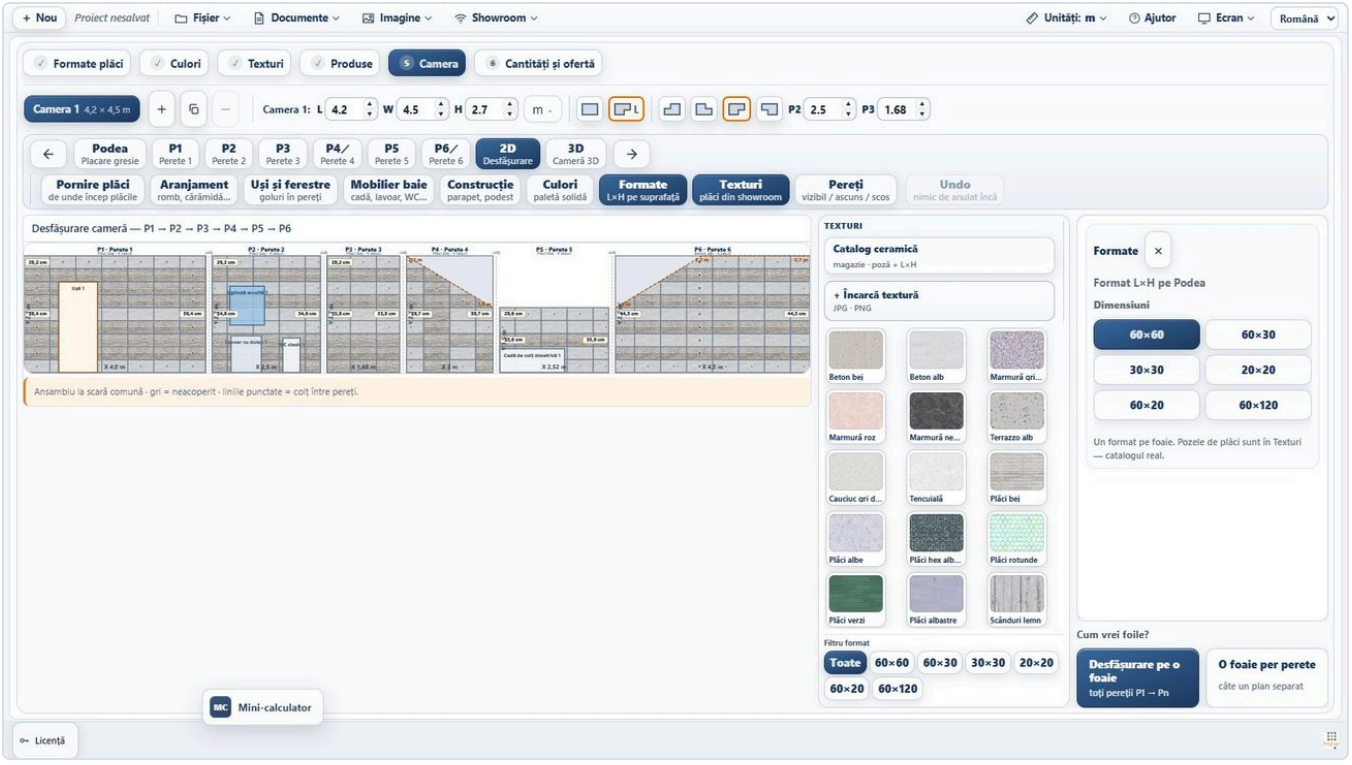
Butonul Lumină reglează lumina din scenă.



Baia văzută din interior

15. Desfășurarea 2D

Butonul 2D arată toți pereții întinși, cu plăcile întregi și tăiate. Podea și P1, P2 și așa mai departe deschid planul fiecărei suprafețe, cu cotele tăieturilor. Acestea sunt desenele de care are nevoie faianțarul.

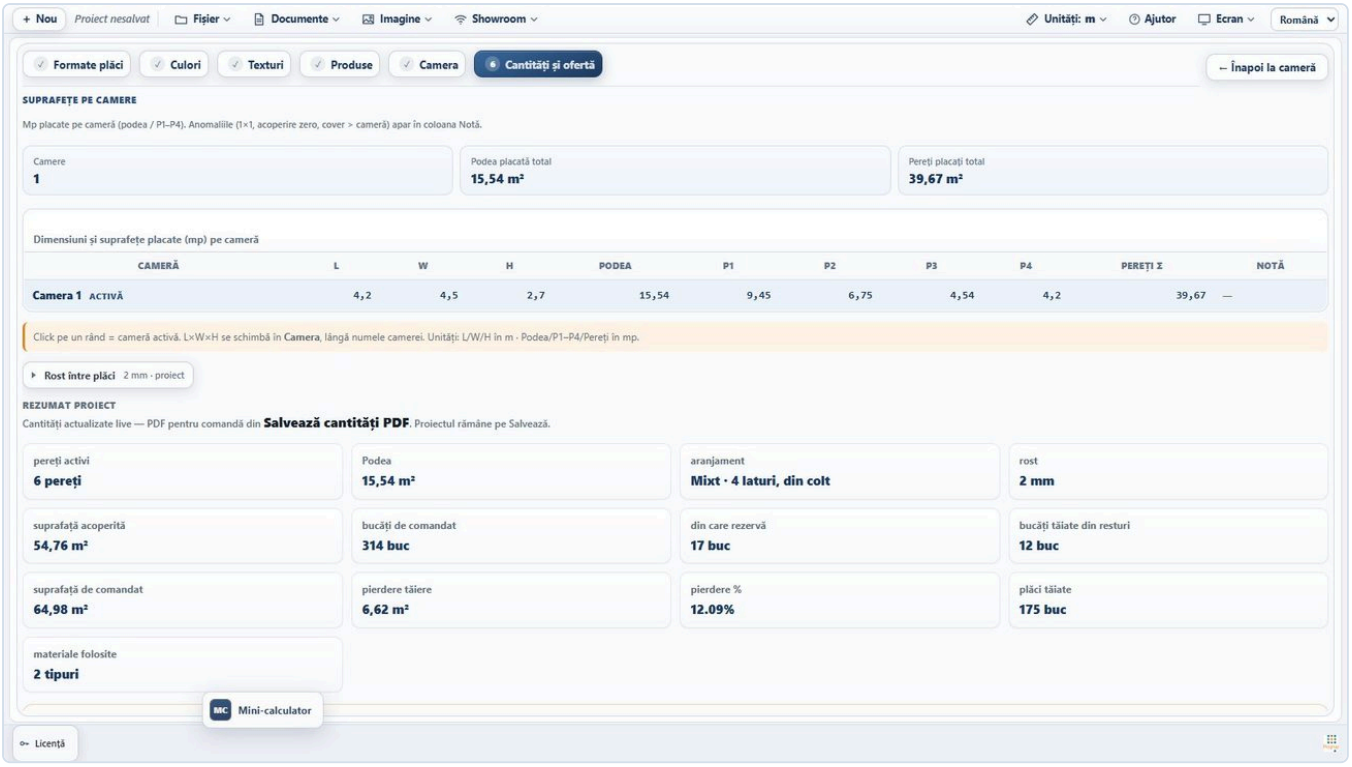


Pereții întinși, în vederea 2D

16. Cantități și ofertă

Acest pas arată suprafețele pe cameră, bucățile de comandat, rezerva, pierderile și suprafața de comandat.

La Calcul plăci alegi dacă resturile se folosesc sau dacă fiecare tăietură este socotită placă nouă și scrii rezerva pentru spargere.

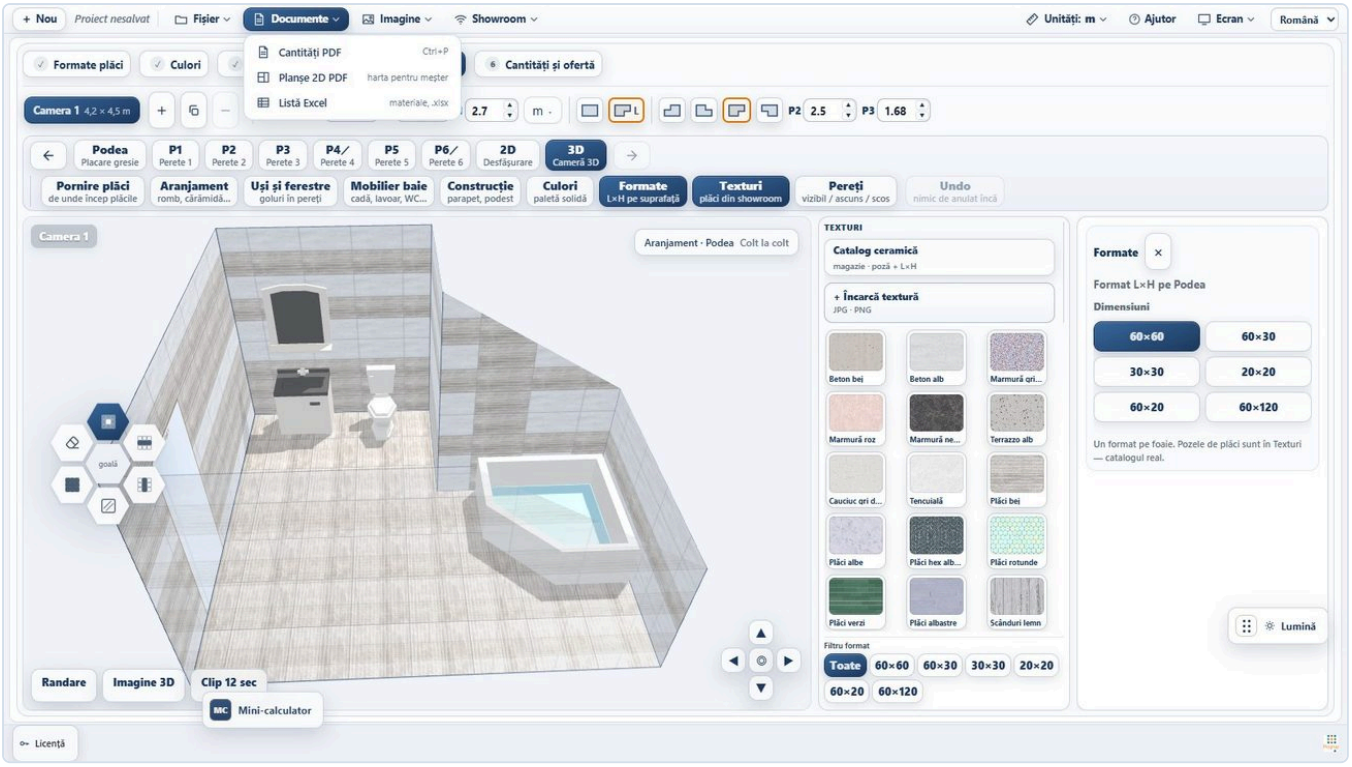


Pasul Cantități și ofertă

17. Documente: PDF și Excel

Meniul Documente face trei fișiere: Cantități PDF, Planșe 2D PDF pentru meșter și Listă Excel, cu materiale și suprafețe, de prelucrat mai departe.

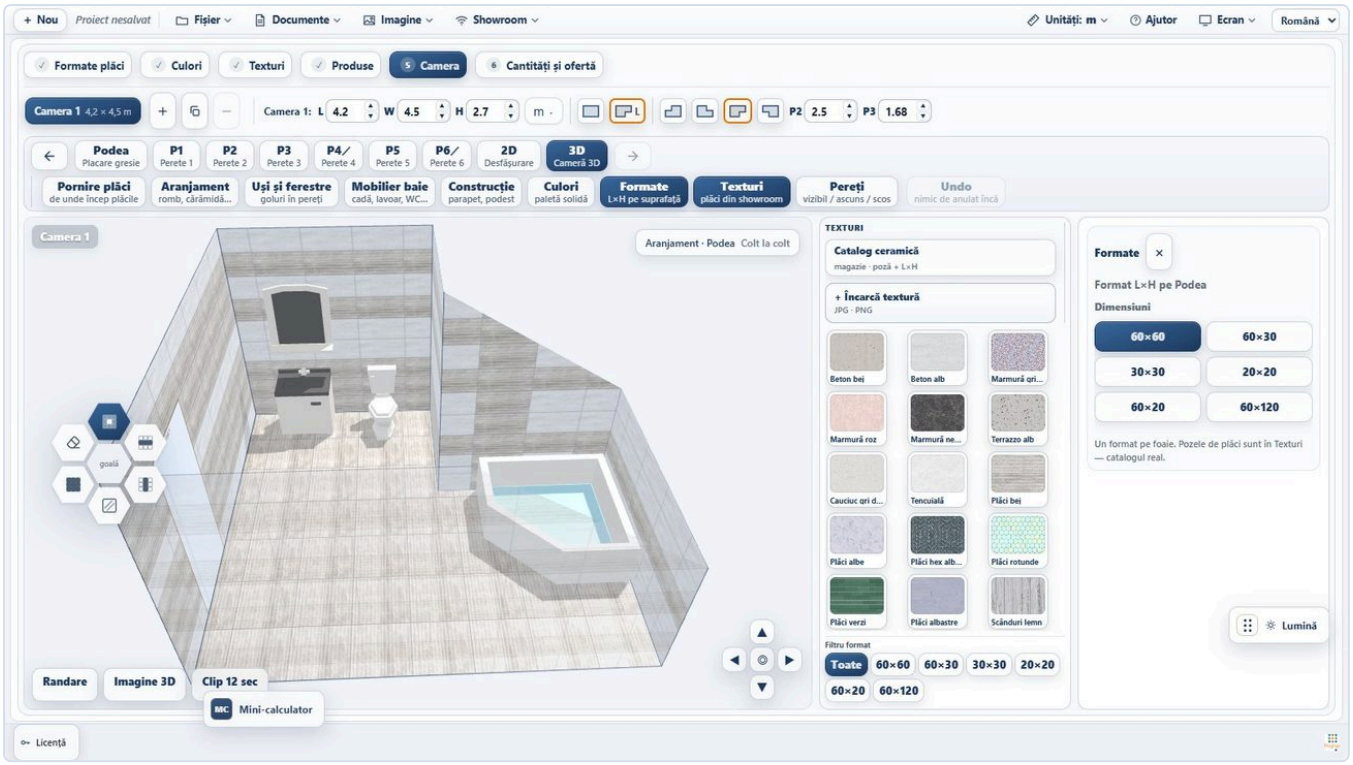
În Cantități și ofertă completezi datele care apar în capul documentului: cine îl emite, clientul, lucrarea și data.



Meniul Documente

18. Imagini, clip și randare

Meniul Imagine lucrează din vederea 3D. Imagine 3D salvează ce vezi pe ecran. Clip 3D face un film de 12 secunde în jurul camerei. Randare de prezentare face o imagine mare, în Full HD, 2K sau 4K, cu lumină de zi, de seară sau cu spoturi.



Meniul Imagine

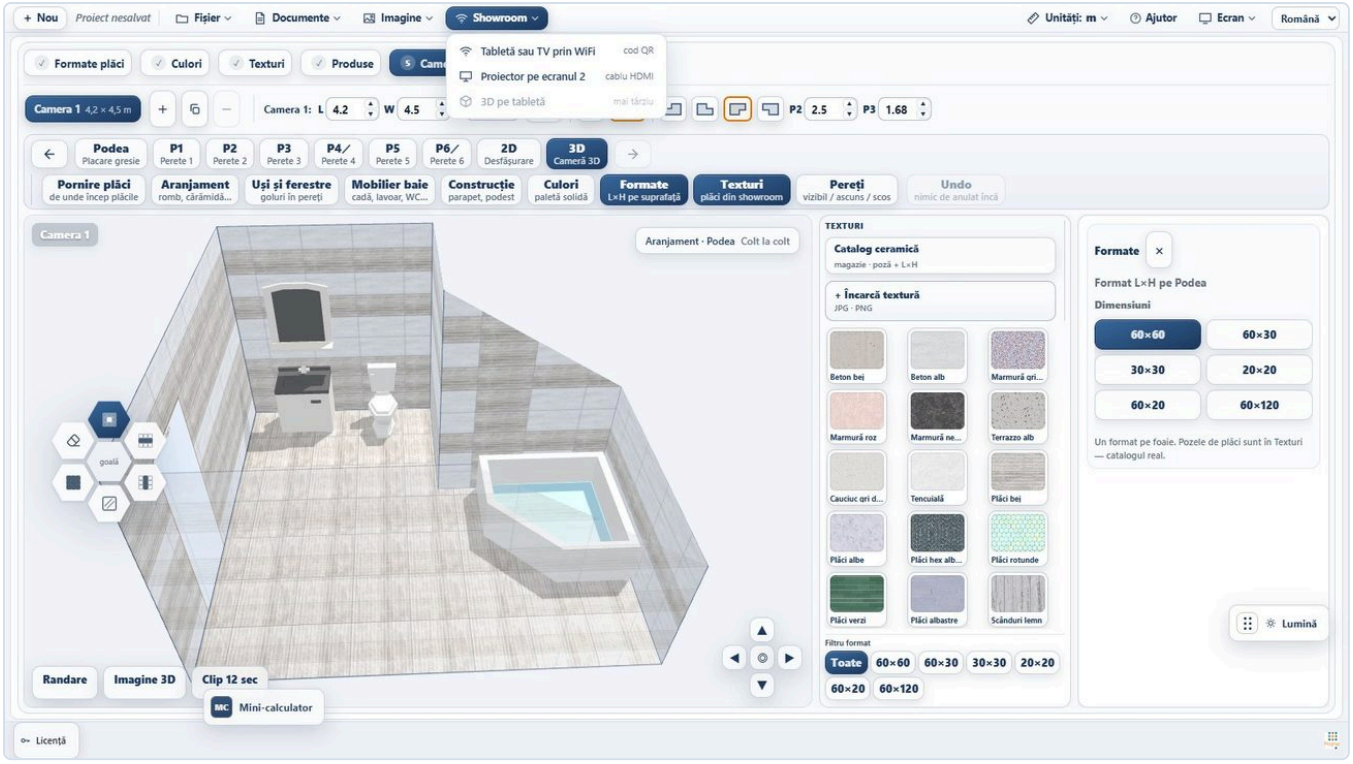
> **Bine de știut:** Mută întâi camera în poziția dorită.

19. Showroom

Cu meniul Showroom arăți camera pe alt ecran, în timp ce lucrezi pe calculator.

Tabletă sau TV prin WiFi afișează un cod QR. Clientul îl scanează și vede desenul, doar privire. La un televizor deschizi linkul afișat în browserul lui. Calculatorul și tableta trebuie să fie în aceeași rețea.

Proiector pe ecranul 2 trimite desenul pe un al doilea ecran legat prin cablu HDMI.



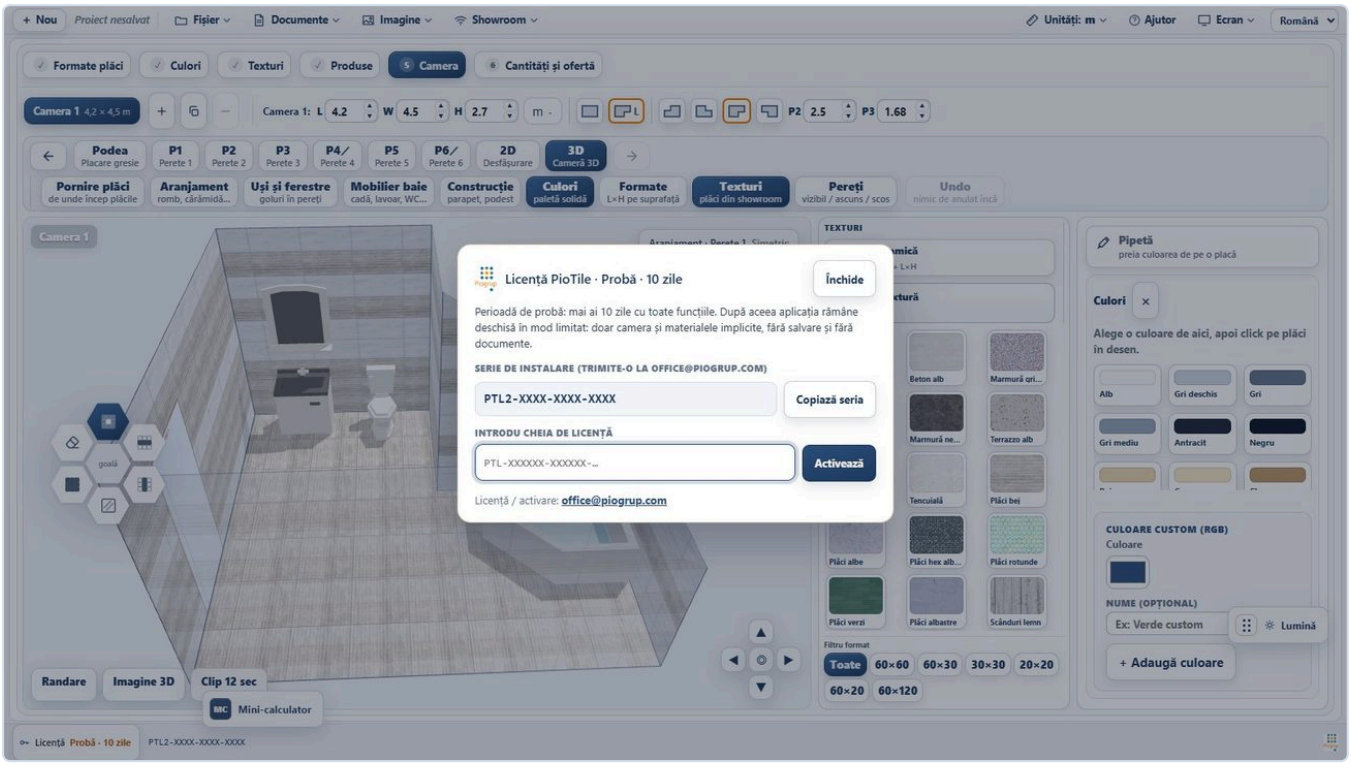
Meniul Showroom

20. Licența

Demo funcționează 10 zile cu toate funcțiile. După aceea aplicația rămâne deschisă în mod limitat, doar cu camera și materialele implicite. Nu poți schimba dimensiunile camerei, adăuga materiale noi, deschide sau salva proiecte și nu poți face documente sau imagini. Proiectele salvate rămân pe calculator și se deschid din nou după activare.

Ca să activezi, apasă Licență, jos în stânga, copiază Seria de Instalare și trimite-o la office@piogrup.com. Primești cheia, o lipești în fereastră și apeși Activează.

O cheie este valabilă pe un singur calculator și deblochează toate funcțiile, fără limită de timp.



Fereastra Licență