PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA
Gardenphilia DESIGNER PRO

wersja 2015-2017

SPIS TREŚCI

WERSJA DEMO 6

REJESTRACJA LICENCJI 6

LOGOWANIE DO PROGRAMU 7

INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU wersji PRO 8

PIERWSZA INSTALACJA 8

REJESTRACJA LICENCJI 8

LOGOWANIE DO PROGRAMU 9

PROCEDURA PONOWNEJ REJESTRACJI 9

PUBLIKOWANIE PROJEKTU W WERSJI 1.3 11

KONTO UŻYTKOWNIKA 12

KONTO UŻYTKOWNIKA 12

ZAKŁADKI 12

MOJE PROJEKTY 13

UDOSTĘPNIONE PROJEKTY 13

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI UŻYTKOWNIKA 14

NOWY PROJEKT 14

WCZYTANIE PROJEKTU Z DYSKU 14

OTWARCIE PROJEKTU 14

UDOSTĘPNIENIE PROJEKTU 14

USUNIĘCIE PROJEKTU 15

USUNIĘTE ELEMENTY 15

INTERFEJS PROGRAMU 16

OPERACJE NA PLIKU PROJEKTU 16

TWORZENIE KOPII PROJEKTU 16

OTWARCIE PROJEKTU Z DYSKU 17

ZAPISANIE PROJEKTU NA DYSKU 17

ZAPISANIE PROJEKTU NA SERWERZE (PUBLIKOWANIE) 17

DRUKOWANIE PROJEKTU 17

USTAWIENIA PROJEKTU I OBSZARU ROBOCZEGO 19

SKRÓTY KLAWIATUROWE 20

CTRL+Z / CMD+Z - cofanie operacji 20

SHIFT + MYSZ - zaznaczanie kolejnych obiektów/ blokowanie proporcji i linii 20

ALT - kopiowanie 20

STRZAŁKI (KURSORY) 20

ZMIANY WIDOKU INTERFEJSU 21

UKRYWANIE PANELU NARZĘDZI I WARSTW 21

UKRYWANIE PANELU BIBLIOTEKI 21

UKRYWANIE PASKA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU 21

TRYB PEŁNOEKRANOWY 21

ZMIANY WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO....22
POWIĘKSZANIE WIDOKU PROJEKTU....22
PRZESUWANIE WIDOKU PROJEKTU....22
DOPASOWANIE OBSZARU ROBOCZEGO DO OKNA WIDOKU PROJEKTU....22
USTAWIENIA SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO....23
WŁĄCZENIE SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO....23
ROZSTAW LINII SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO....23
PRZYCIĄGANIE DO SIATKI....24
SKOK PRZYCIĄGANIA DO SIATKI....24
NARZĘDZIA PRACY....25
NARZĘDZIA TRYBU PRACY....25
EDYCJA....25
WSTAWIANIE OBIEKTÓW....25
NARZĘDZIA RYSOWANIA....25
WARSTWY....27
PODKŁAD....28
WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 1 – ROZDZIELCZOŚĆ I SKALA....28
WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 2 – ROZMIAR RZECZYWISTY....29
EDYCJA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU/POWIERZCHNI....31
ZMIANA POŁOŻENIA....31
ZMIANA ROZMIARU....31
SKALOWANIE....32
PRZESUWANIE Z UTWORZENIEM KOPII....32
OBRACANIE....32
PODNIESIENIE NAD POZIOM TERENU....33
GRUBOŚĆ OBRYSU....33
OBRYS / WYPEŁNIENIE OBIEKTU....33
WYGŁADZENIE / WYOSTRZENIE KRZYWEJ....33
ZAMYKANIE / OTWIERANIE KRZYWEJ....34
ZAOKRĄGLENIE / ZAOSTRZENIE NAROŻNIKA....34
WIDOCZNOŚĆ OBIEKTU....34
TEKSTURA, KOLOR, KRAWĘDŹ OBIEKTU....34
FUNKCJE BIBLIOTEKI....35
TRYB WYŚWIETLANIA LISTY....35
RODZAJE BIBLIOTEK....35
FILTROWANIE BIBLIOTEKI....35
BIBLIOTEKA ROŚLIN....36
WYSZUKIWANIE ROŚLIN....36
BIBLIOTEKA SZKÓŁEK....37
PRZEGLĄDANIE OFERTY SZKÓŁKI....37
WSTAWIANIE ROŚLIN Z OFERTY SZKÓŁKI....37

BIBLIOTEKA MODELI 3D 38
WSTAWIANIE MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU 38
IMPORT MODELI 3D 40
IMPORT MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU SketchUp 40
PRZYGOTOWANIE MODELU 3D 41
PRZYGOTOWANIE SYMBOLU 2D DLA MODELU 43
PRZYGOTOWANIE MODELU 3D WŁASNEGO 46
IMPORT MODELU 3D DO GARDENPHILIA DESIGNER 47
WSTAWIANIE I EDYCJA ROŚLIN 49
DODAWANIE ROŚLINY 49
USUWANIE ROŚLINY 49
ZMIANA ROZMIARU ROŚLINY 49
OZNACZENIE ROŚLINY JAKO ISTNIEJĄCEJ 50
ZMIANA POŁOŻENIA ROŚLINY 50
ROŚLINA NA OKREŚLONEJ WYSOKOŚCI 51
OBRACANIE GRUPY ROŚLIN 51
WŁĄCZANIE / WYŁĄCZANIE ETYKIETY POJEDYNCZEJ ROŚLINY 51
ZESTAWIENIA ROŚLIN I ELEMENTÓW PROJEKTU 52
ZESTAWIENIE ROŚLIN PROJEKTU 52
ZESTAWIENIE MATERIAŁÓW 52
ZESTAWIENIE OBIEKTÓW WEDŁUG WSKAZANEGO TYPU 53
PROJEKT TECHNICZNY 54
WYMIAROWANIE 55
WYMIAROWANIE 55
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI WYMIARU 55
ETYKIETY ROŚLIN 56
WYŚWIETLANIE ETYKIET ROŚLIN 56
USUWANIE ETYKIET 56
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY 56
ZMIANA POŁOŻENIA ETYKIETY 57
EKSPORT WIDOKÓW Z PROJEKTU 58
SYMULACJA WZROSTU 59
SYMULACJA ZMIAN SEZONOWYCH 60
SYMULACJA PORY DNIA 61
WIZUALIZACJA PROJEKTU 62
PRZEKROJE 62
PERSPEKTYWA 62
SPACER PO OGRODZIE 63
WIDOK OGÓLNY 63
AKSONOMETRIA - UKŁAD ORTOGONALNY 64

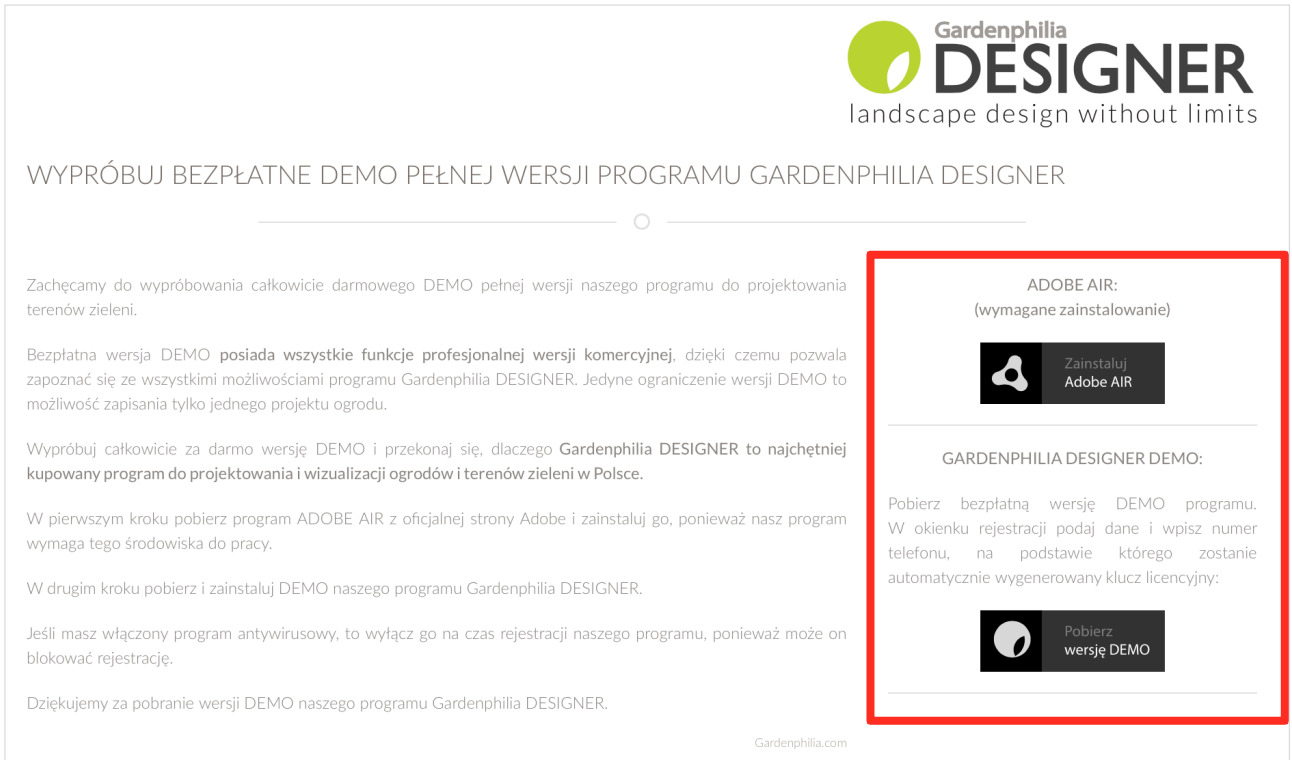
USTAWIENIA WIDOKU 3D PROJEKTU 65
TEKSTURY ROŚLIN 65
TEKSTURA TERENU 66
USTAWIENIA ŚWIATŁA 66
USTAWIENIA KAMERY 67
USTAWIENIA TŁA 67
ZDJĘCIE W TLE 68
TEREN 70
WARSTWA UKSZTAŁTOWANIE TERENU 70
UKSZTAŁTOWANIE TERENU W WIDOKU 3D 71
KATALOG 72

WERSJA DEMO

Aby pobrać i zainstalować wersję DEMO programu należy wejść na stronę www.gardenphilia.com, na stronie głównej kliknąć menu DESIGNER i z podmenu wybrać Wypróbuj bezpłatne DEMO.



Kolejnym krokiem jest zainstalowanie bezpłatnej wtyczki Adobe AIR oraz pobranie i instalacja wersji DEMO Gardenphilia DESIGNER (wystarczy kliknąć na logo wtyczki i programu aby pobrać je na komputer).

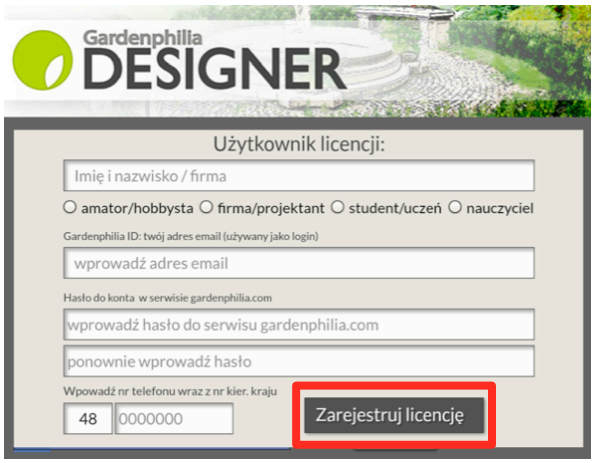


REJESTRACJA LICENCJI

Podczas pierwszego uruchomienia programu kliknij Zarejestruj licencję.



Użytkownicy **wersji DEMO**, podczas rejestracji, muszą podać wymagane dane, utworzyć hasło oraz podać swój numer telefonu, na podstawie którego wygenerowany zostanie klucz licencyjny. Zmiany należy zatwierdzić klikając Zarejestruj licencję.



LOGOWANIE DO PROGRAMU

Pierwsze logowanie wymaga wprowadzenia loginu lub e-mail oraz hasła i zatwierdzenia Zaloguj się. Kolejne logowania będą automatyczne do czasu wylogowania się z programu.



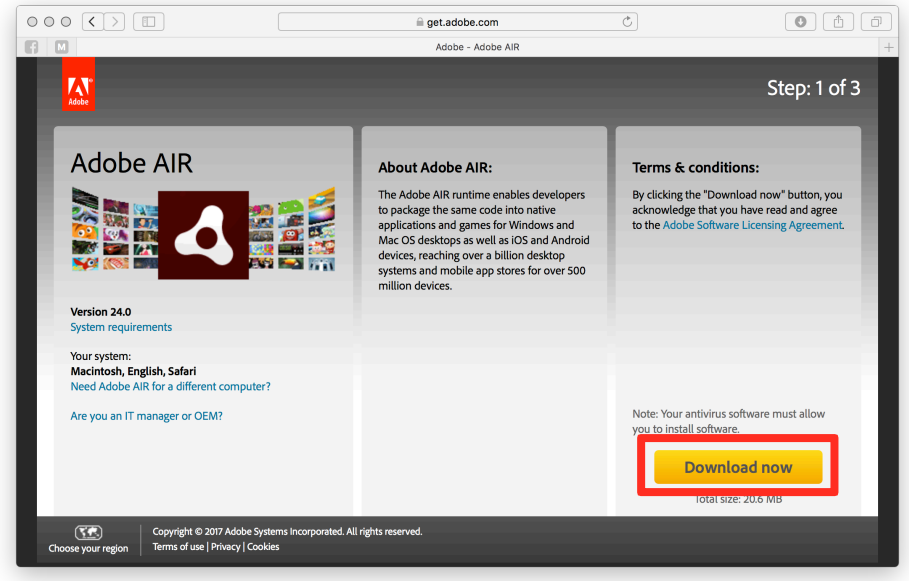
Procedura ewentualnej ponownej rejestracji została opisana w następnym rozdziale.

INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU wersji PRO

W wersji 2018 program nie wymaga stałego dostępu do internetu. Połączenie z siecią jest wymagane podczas rejestracji, pierwszego logowania oraz aktualizacji.

PIERWSZA INSTALACJA

Zainstaluj bezpłatną wtyczkę Adobe AIR - do pobrania ze strony Adobe lub z poniższego linku: http://get.adobe.com/air/



Kliknij w otrzymany w mailu link do wersji elektronicznej Gardenphilia DESIGNER. Program zostanie pobrany na komputer. Pobrany program należy zainstalować na komputerze. Zalecane jest tymczasowe wyłączenie zapory sieciowej i programów antywirusowych. Mogą blokować instalację.

REJESTRACJA LICENCJI

Podczas pierwszego uruchomienia programu kliknij Zarejestruj licencję.



Użytkownicy **pełnej wersji programu** muszą podać swój adres e-mail, utworzyć hasło oraz wpisać otrzymany indywidualny klucz licencyjny. Wprowadzone dane należy zatwierdzić klikając Zarejestruj licencję.



LOGOWANIE DO PROGRAMU

Pierwsze logowanie wymaga wprowadzenia loginu lub e-mail oraz hasła i zatwierdzenia Zaloguj się. Kolejne logowania będą automatyczne do czasu wylogowania się z programu.



PROCEDURA PONOWNEJ REJESTRACJI

1. KOMUNIKAT O ISTNIENIU APLIKACJI

Jeżeli podczas instalacji programu pojawi się komunikat „Aplikacja jest już zainstalowana" należy zastąpić istniejącą wersję, Aby była możliwość ponownej rejestracji należy usunąć cały folder „Gardenphilia" z lokalizacji:

C:// Użytkownicy / [Nazwa użytkownika używana przy logowaniu] / Gardenphilia

Opróżnij Kosz i zrestartuj komputer oraz tymczasowo wyłącz zaporę sieciową i programy antywirusowe. Mogą blokować instalację. Zainstaluj program i ponownie zarejestruj licencję nowym kluczem.

2. ZMIANA SYSTEMU OPERACYJNEGO

- W przypadku zmiany lub przeinstalowania systemu operacyjnego komputera, przy pozostawionych dokumentach i programach użytkownika, powinna być możliwość zalogowania się tym samym loginem i hasłem (klucz licencyjny jest nadal aktywny).

- W przypadku zmiany lub przeinstalowania systemu operacyjnego komputera, przy pozostawionych dokumentach i programach użytkownika, jeżeli pojawi się informacja, że Login, hasło lub klucz licencyjny jest nieaktywny należy sprawdzić, czy na ekranie startowym jest widoczny przycisk Zarejestruj licencję. Jeżeli TAK, należy przesłać prośbę o wygenerowanie nowego klucza na adres info@gardenphilia.com, a po otrzymaniu nowego klucza zarejestrować nim licencję.

- W przypadku zmiany lub przeinstalowania systemu operacyjnego komputera, przy pozostawionych dokumentach i programach użytkownika, jeżeli pojawi się informacja, że Login, hasło lub klucz licencyjny jest nieaktywny należy sprawdzić, czy na ekranie startowym jest widoczny przycisk Zarejestruj licencję. Jeżeli NIE, należy zweryfikować login i hasło (kontakt z Gardenphilia na adres info@gardenphilia.com).

  Jeżeli login i hasło są poprawne, to w celu ponownej rejestracji licencji należy usunąć cały folder „Gardenphilia" ze wskazanej poniżej lokalizacji:
  C:// Użytkownicy / [Nazwa użytkownika używana przy logowaniu] / Gardenphilia

Teraz można już zainstalować program i ponownie zarejestrować licencję nowym kluczem.

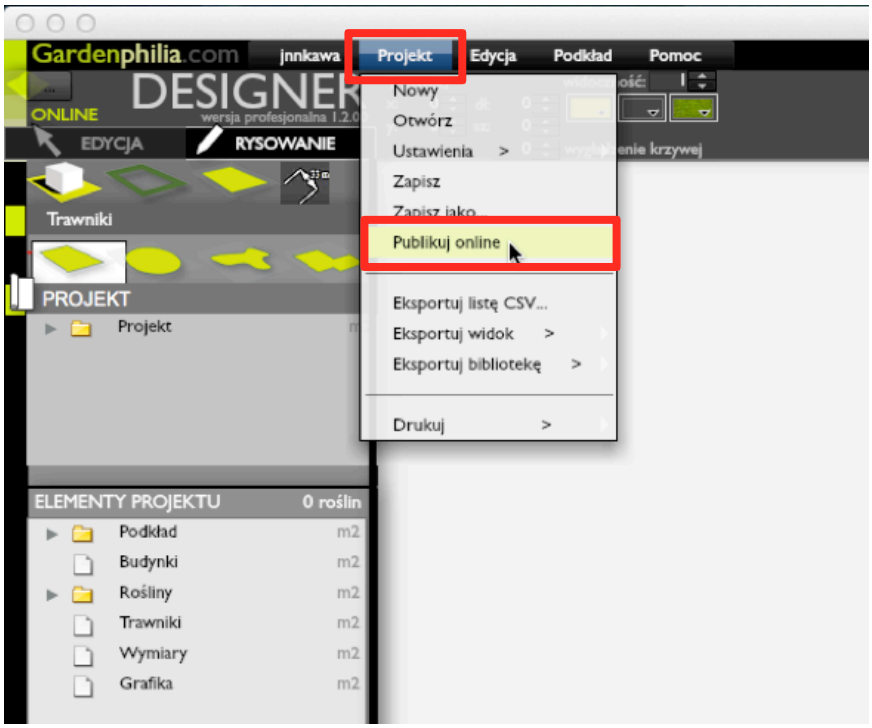
3. KOMUNIKATY O NAPOTYKANYCH BŁĘDACH

- Jeżeli pojawi się komunikat o uszkodzonym pliku instalacyjnym należy wyłączyć na czas instalacji program antywirusowy (czasem wymaga to restartu systemu dla antywirusa pracującego w tle).

- Jeżeli pojawi się komunikat o błędnym certyfikacie należy odinstalować wcześniejszą wersję programu.

PUBLIKOWANIE PROJEKTU W WERSJI 1.3

Aby wczytać projekt wykonany w wersji programu 1.3 do wersji 2015 i wyższej, niezbędne jest jego opublikowanie na serwerze.

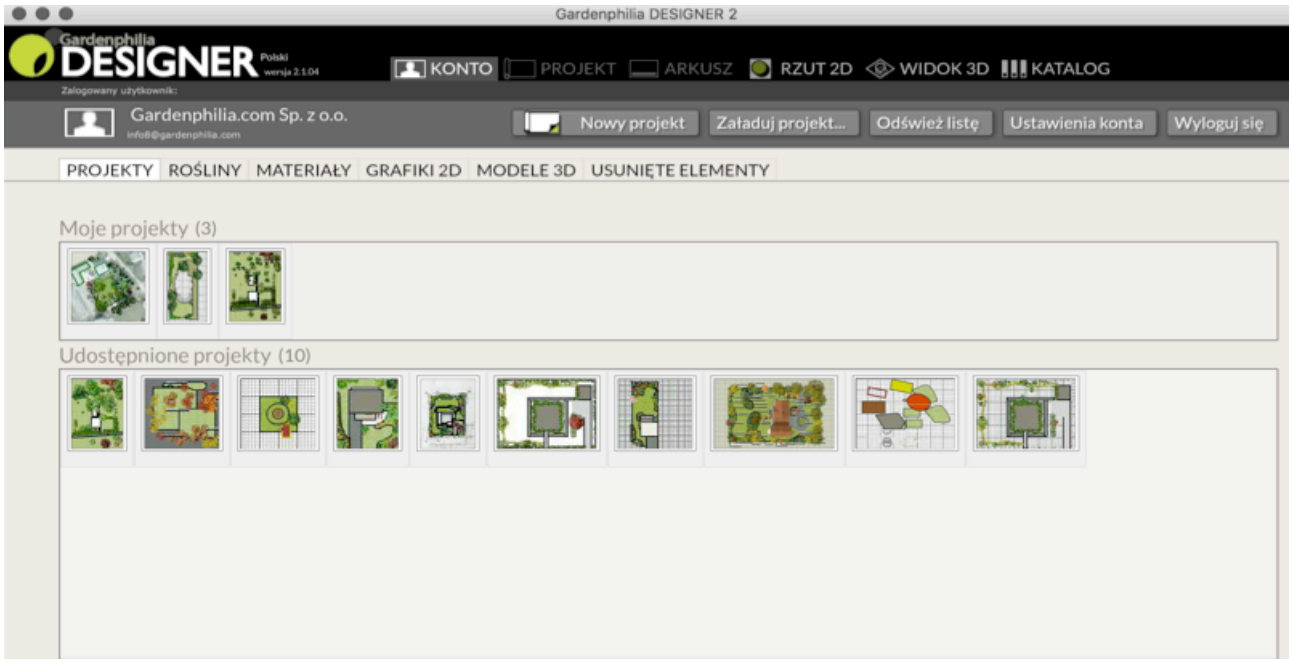


Otwórz wersję programu 1.3, kliknij w menu głównym Projekt, kliknij Publikuj online.

Powyższa procedura umożliwia zapisanie projektu na serwerze gardenphilia.com tak, aby można go było otworzyć w wersji programu 2015 i wyższej. Po opublikowaniu projektu na serwerze, zostanie on automatycznie zsynchronizowany i dostępny w nowej wersji programu w oknie Moje projekty.

KONTO UŻYTKOWNIKA

Po uruchomieniu programu otwiera się w zakładka KONTO, która umożliwia zarządzanie kontem i bibliotekami użytkownika oraz przeglądanie bibliotek udostępnionych przez innych użytkowników.



KONTO UŻYTKOWNIKA



Nowy projekt - tworzenie nowego projektu.

Załaduj projekt... - wczytanie do programu projektu zapisanego na dysku komputera.

Odśwież listę – synchronizacja projektów konta w przypadku pracy z wielu komputerów oraz uaktualnienie zawartości katalogów użytkownika i publicznych.

Wyloguj się – wylogowanie się z programu.

ZAKŁADKI

Zakładki umożliwiają zarządzanie projektami oraz przeglądanie bibliotek. Dotyczą katalogów użytkownika i publicznych.



PROJEKTY - prywatne projekty użytkownika.

USUNIĘTE ELEMENTY - elementy usunięte z konta użytkownika. Nadal istnieje możliwość ich przeglądania. Nie ma możliwości trwałego usuwania projektów przez użytkownika.

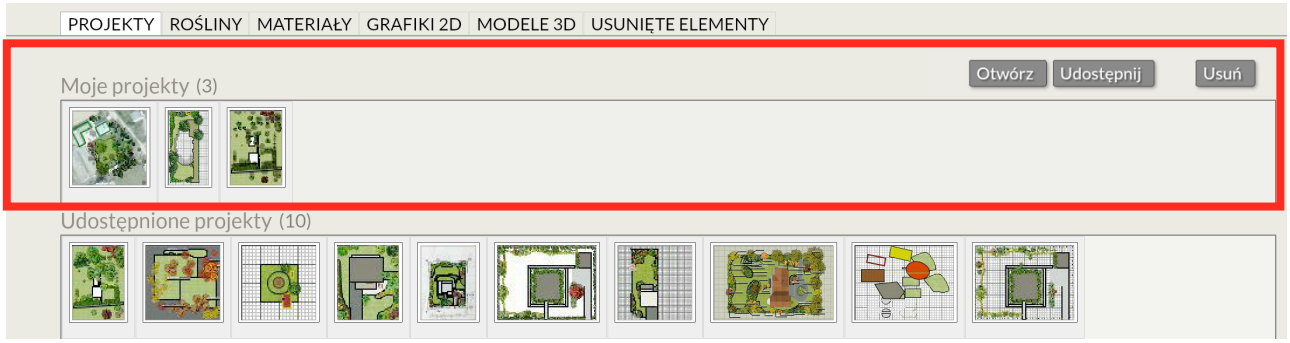
MOJE PROJEKTY

Znajdują się tu projekty stworzone przez użytkownika.

Otwórz - otwarcie wybranego projektu.

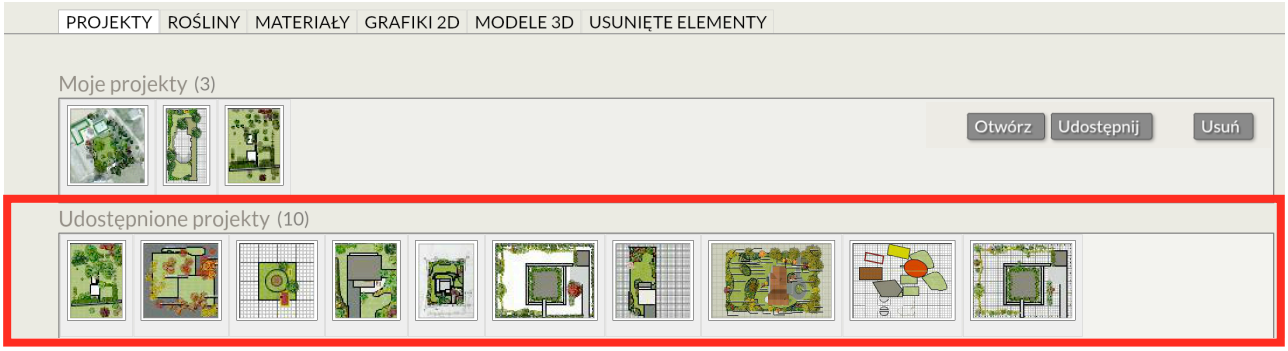
Udostępnij - udostępnianie wybranego projektu użytkownika publicznie.

Usuń - usuwanie wybranego projektu użytkownika.



UDOSTĘPNIONE PROJEKTY

Znajdują się tu udostępnione publicznie projekty własne i innych użytkowników.



Udostępniony projekt może edytować lub usunąć tylko właściciel projektu. Inni użytkownicy mogą tylko oglądać projekty udostępnione.

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI UŻYTKOWNIKA

NOWY PROJEKT

W zakładce KONTO kliknij Nowy projekt. Otworzy się zakładka RZUT 2D z pustym obszarem projektowania.



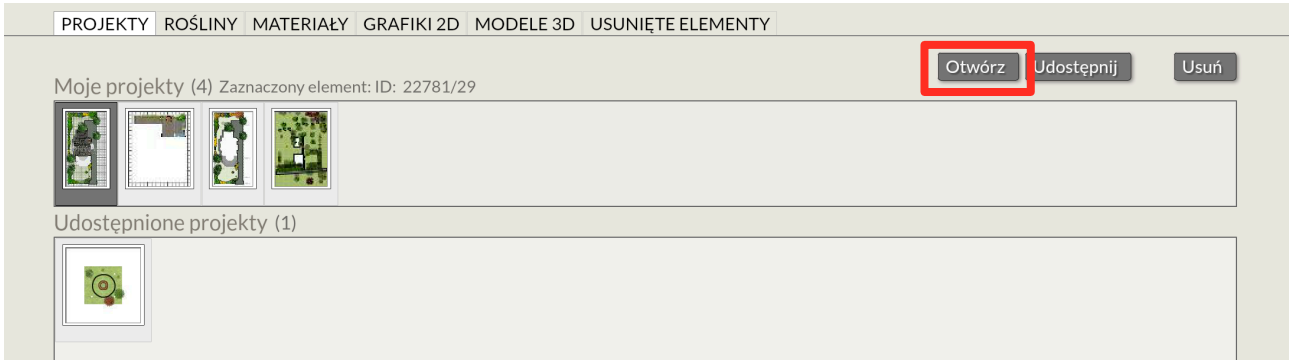
WCZYTANIE PROJEKTU Z DYSKU

W zakładce KONTO kliknij Załaduj projekt. W oknie systemowym komputera wybierz plik do wczytania i zatwierdź ENTER.



OTWARCIE PROJEKTU

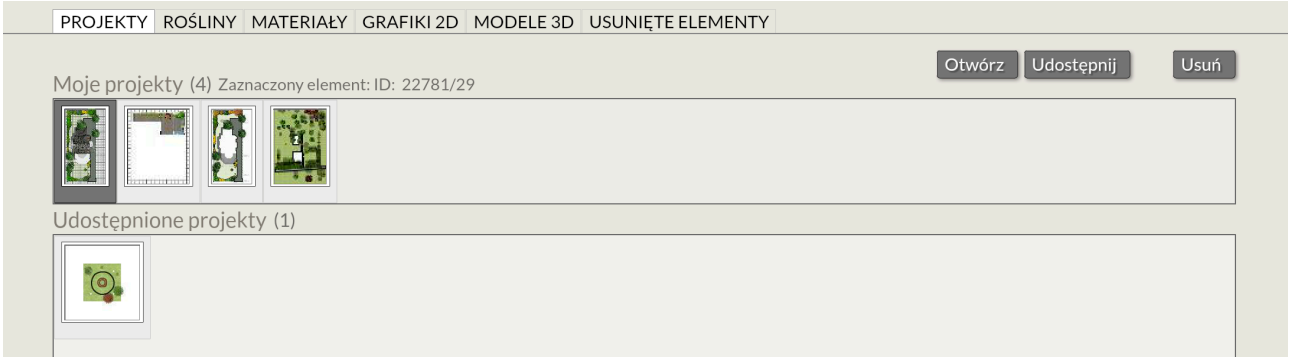
Aby otworzyć stworzony wcześniej projekt, w zakładce KONTO, zaznacz projekt z listy Moje projekty i kliknij Otwórz. Otworzy się zakładka RZUT 2D z wybranym projektem.



UDOSTĘPNIENIE PROJEKTU

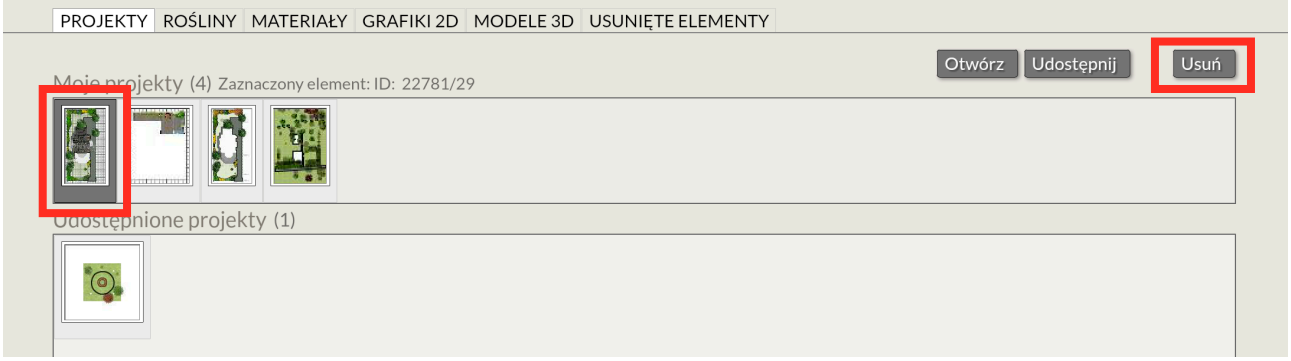
Aby udostępnić własny projekt publicznie (do przeglądania innym użytkownikom), w zakładce KONTO zaznacz wybrany projekt do udostępnienia i kliknij Udostępnij. Projekt będzie widoczny w Udostępnionych projektach.

Udostępniane innym użytkownikom projekty mogą być przez nich oglądane, jednak możliwość edycji oraz zapisywania w nich zmian ma tylko właściciel projektu.



USUNIĘCIE PROJEKTU

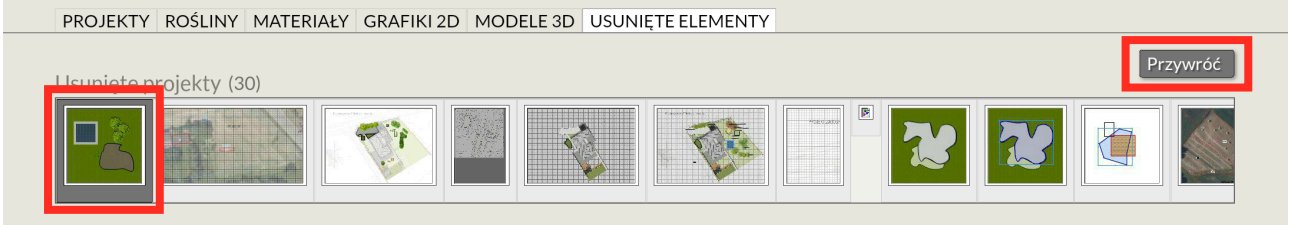
Aby usunąć własny projekt z serwera, w zakładce KONTO zaznacz projekt i kliknij Usuń. Wybrany projekt zostanie przeniesiony do zakładki USUNIĘTE ELEMENTY.



USUNIĘTE ELEMENTY

Zakładka zawiera usunięte elementy użytkownika oraz umożliwia ich otwarcie. W tym momencie nie ma możliwości trwałego usuwania elementów przez użytkownika.

Aby przywrócić usunięty projekt, w zakładce USUNIĘTE ELEMENTY kliknij ikonę projektu, który ma zostać przywrócony, a następnie kliknij Przywróć.



INTERFEJS PROGRAMU



OPERACJE NA PLIKU PROJEKTU

Aby wyświetlić pasek operacji na pliku projektu, w zakładce RZUT 2D, kliknij Projekt ogrodu.



TWORZENIE KOPII PROJEKTU

W zakładce RZUT 2D kliknij Powiel. W oknie programu pozostanie oryginał, a na serwerze zostanie utworzona automatycznie kopia. Aby ją zobaczyć na liście swoich projektów kliknij Synchronizuj projekty, zamknij program i otwórz go ponownie.



OTWARCIE PROJEKTU Z DYSKU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Otwórz. Otworzy się okno systemowe komputera. Wybierz plik projektu z dysku i kliknij ENTER.



ZAPISANIE PROJEKTU NA DYSKU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Zapisz, a następnie w otwartym oknie systemowym, nadaj nazwę plikowi i zapisz.



ZAPISANIE PROJEKTU NA SERWERZE (PUBLIKOWANIE)

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Publikuj. Projekt zostanie opublikowany na serwerze i będzie widoczny na prywatnym koncie użytkownika w katalogu Moje projekty.

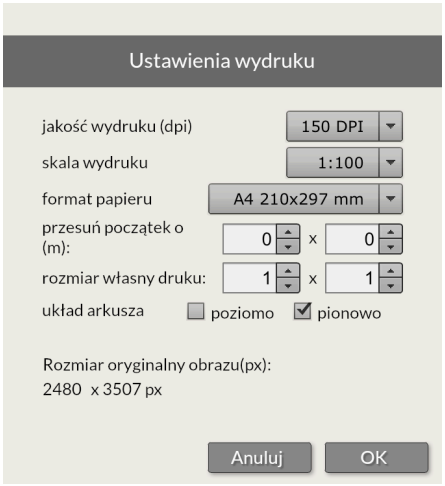


DRUKOWANIE PROJEKTU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Drukuj.



Na ekranie pojawi się okno ustawień wydruku. Ustaw odpowiednią jakość wydruku, skalę i format papieru. Określ czy początek obszaru wydruku ma być przesunięty względem lewego górnego rogu obszaru roboczego projektu. Można też ustawić rozmiar własny druku, jeżeli np. obszar wydruku ma obejmować jedynie część projektu z obszaru roboczego. W ostatnim etapie ustaw orientację wydruku na papierze.



UWAGA! Im większa rozdzielczość drukowanego pliku, tym więcej pamięci RAM komputera jest wymagane - np. drukowanie w formacie większym niż A0 z rozdzielczością 300 DPI wymaga min. 8 GB pamięci RAM komputera.

Mając aktywny podgląd wydruku można:

- zapisać go do pliku nadając wybraną nazwę – możliwy jest zapis w formacie JPG lub PNG,
- wydrukować (mając podłączoną i aktywną drukarkę),
- podczas drukowania zapisać plik w formacie PDF,
- zamknąć podgląd drukowania.



Jeżeli podgląd wydruku zostanie zapisany do pliku graficznego JPG lub PNG, należy pamiętać, aby podczas drukowania go z pliku, w ustawieniach drukarki wybrać tan sam format drukowania, jaki był ustawiony dla pliku podczas zapisywania go w programie.

USTAWIENIA PROJEKTU I OBSZARU ROBOCZEGO

Klikając ikonę Ustawienia projektu i obszaru roboczego, będąc w zakładce RZUT 2D, możliwa jest zmiana ustawień projektu oraz obszaru roboczego.



W otwartym oknie ustawień można nadać nazwę projektu i wpisać jego autora (informacja zapisywana jest w pliku projektu).

Możliwa jest tu również zmiana domyślnych ustawień obszaru roboczego – w tym celu należy wpisać w metrach szerokość oraz wysokość obszaru roboczego.

Możliwa jest również zmiana domyślnych wymiarów siatki obszaru roboczego oraz skoku, czyli przyciągania do siatki.



SKRÓTY KLAWIATUROWE

CTRL+Z / CMD+Z - cofanie operacji

Wciśnięcie klawiszy CTRL+Z (Windows) lub CMD+Z (Mac OS) umożliwia cofnięcie jednej ostatniej operacji. Cofanie dotyczy przesuwania, skalowania, obracania i kasowania obiektów oraz edycji punktów obiektów za pomocą myszy.

SHIFT + MYSZ - zaznaczanie kolejnych obiektów/ blokowanie proporcji i linii

Wciśnięty klawisz SHIFT oraz klikanie lewym klawiszem myszy na poszczególne obiekty umożliwia dodanie do zaznaczenia wielu obiektów .

Wciśnięty klawisz SHIFT oraz przesuwanie myszką umożliwia zablokowanie proporcji rysowania, skalowania.

ALT - kopiowanie

Przy pomocy klawisza ALT można przesunąć element tworząc jednocześnie jego kopię (z zachowaniem wszystkich ustawień dla tego elementu).

Przesuń kursor na ikonę obiektu (mając wybraną opcję Zaznacz obiekt) i trzymając wciśnięty ALT, przesuń wybrany obiekt. Element zostanie przesunięty, a w jego miejscu pozostanie kopia.

STRZAŁKI (KURSORY)

Za pomocą strzałek na klawiaturze możliwe jest przesuwanie zaznaczonych obiektów, zmiana wartości dotyczących obiektów na pasku właściwości obiektów oraz przesuwanie suwaków na pasku właściwości obiektów w zakładce WIDOK 3D (suwak należy wcześniej zaznaczyć klikając na niego).

ZMIANY WIDOKU INTERFEJSU

UKRYWANIE PANELU NARZĘDZI I WARSTW

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Ukrywanie panelu narzędzi i warstw na pasku z narzędziami Zmian widoku.



UKRYWANIE PANELU BIBLIOTEKI

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Katalogi na pasku z narzędziami Zmian widoku.



UKRYWANIE PASKA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Narzędzia obok pola wyszukiwania biblioteki.



TRYB PEŁNOEKRANOWY

W zakładce WIDOK 3D kliknij ikonę Pełny ekran znajdującą się w prawym górnym rogu.



ZMIANY WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO



POWIĘKSZANIE WIDOKU PROJEKTU

Na pasku narzędzi Zmian widoku za pomocą strzałek lub wpisując w pole z ich lewej strony ustaw procentową wartość powiększenia lub zmniejszenia projektu. Powiększanie rozpocznie się w środku obszaru roboczego.

Po kliknięciu ikony Łapki przesuń projekt na wybrane miejsce.



Inny sposób to umieszczenie myszy nad widokiem 2D i kółkiem myszki powiększanie lub zmniejszanie widoku.

PRZESUWANIE WIDOKU PROJEKTU

Na pasku narzędzi Zmian widoku kliknij ikonę Łapki i za pomocą myszki, chwytając projekt przy wciśniętym lewym klawiszu, przesuń na żądane miejsce.



Możliwe jest również przesuwanie projektu wciskając przycisk Ctrl (Windows) lub Cmd (Mac OS) i chwytając projekt wciśniętym lewym klawiszem myszy.

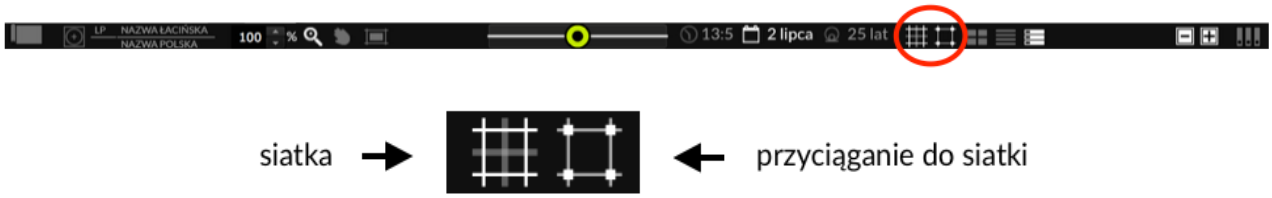
DOPASOWANIE OBSZARU ROBOCZEGO DO OKNA WIDOKU PROJEKTU

Na pasku narzędzi Zmian widoku kliknij ikonę Dopasuj widok - obszar roboczy zostanie dopasowany do okna widoku.



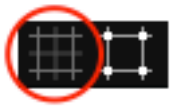
USTAWIENIA SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

Na pasku ustawień widoku, w zakładce RZUT 2D i WIDOK 3D znajduje się pasek narzędzi ustawień siatki.



WŁĄCZENIE SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

W zakładce RZUT 2D lub WIDOK 3D kliknij ikonę Siatka na pasku narzędzi ustawień siatki. Aktywna ikona jest podświetlona.

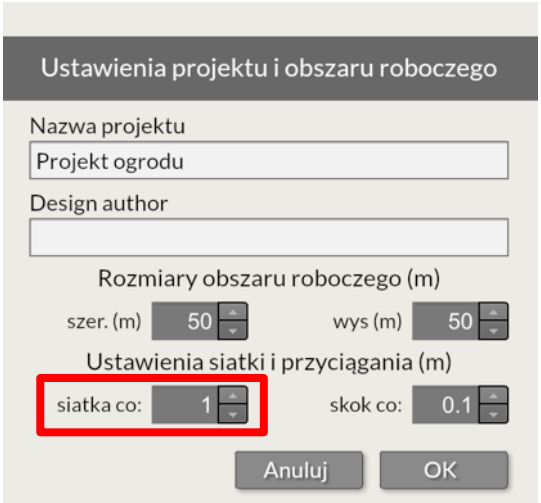


ROZSTAW LINII SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

Linie siatki są domyślnie ustawione co 1 metr, pogrubienie linii siatki występuje co 5 metrów. Aby ustawić własny rozstaw siatki, będąc w zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Ustawienia projektu i obszaru roboczego.

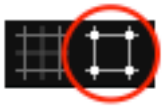


W otwartym oknie, w polu siatka co wpisz żądaną wartość odległości linii siatki (w metrach). Zatwierdź OK.



PRZYCIĄGANIE DO SIATKI

Aby włączyć/wyłączyć przyciąganie do siatki w obszarze roboczym, w zakładce RZUT 2D, kliknij ikonę Przyciąganie do siatki.

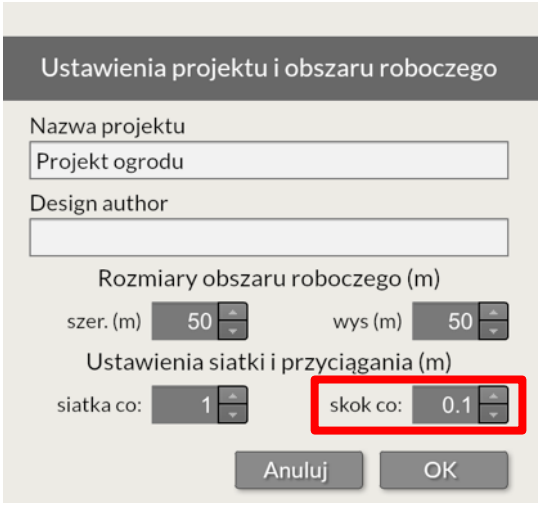


SKOK PRZYCIĄGANIA DO SIATKI

Aby ustawić własny skok (wartość przyciągania do siatki), w zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Ustawienia projektu i obszaru roboczego.



W otwartym oknie, w polu skok co wpisz żądaną wartość (w metrach).



NARZĘDZIA PRACY

W zakładce RZUT 2D, po lewej stronie obszaru projektowania, znajduje się pasek narzędzi, do którego należą narzędzia trybu pracy oraz narzędzia rysowania.

NARZĘDZIA TRYBU PRACY

Program umożliwia dwa tryby pracy w RZUCIE 2D - dodawanie obiektów oraz edycję. W celu wybrania trybu pracy kliknij myszką wybraną ikonę.

Zaznacz obiekty – zaznaczanie obiektów do edycji.
Wstaw obiekt - dodawanie do projektu gotowych obiektów z biblioteki (roślin, materiałów, itp.).
Rysuj powierzchnie - rysowanie powierzchni wybranym kształtem
Rysuj linię - rysowanie lini obrysu wybranym kształtem.

EDYCJA

W zakładce RZUT 2D kliknij Zaznacz obiekty. Trzymając jednocześnie wciśnięty Shift na klawiaturze można zaznaczyć jeden lub wiele obiektów do edycji.

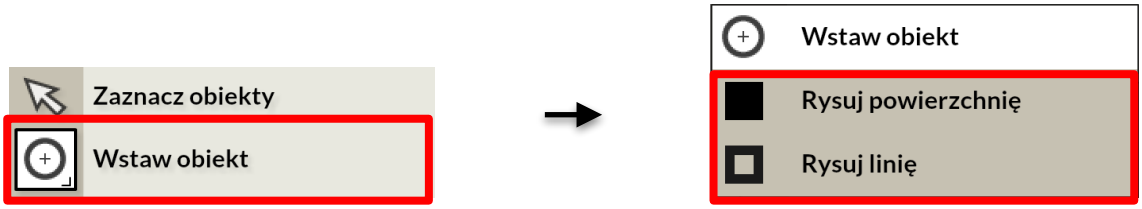


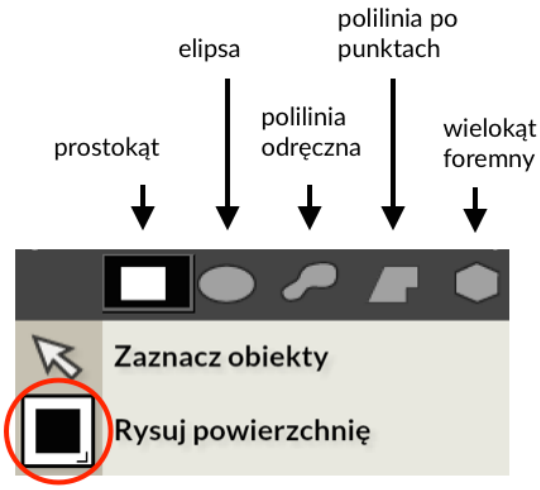
WSTAWIANIE OBIEKTÓW

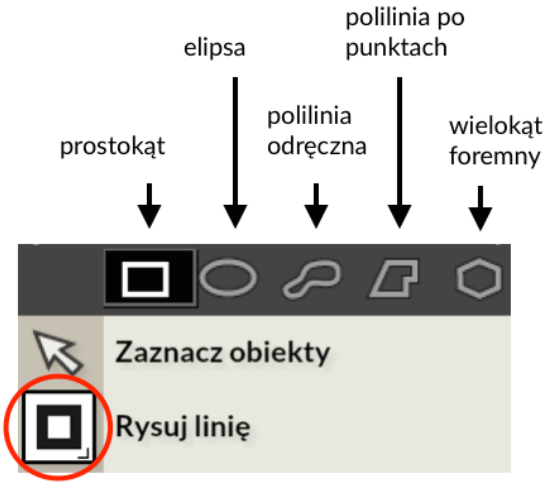


NARZĘDZIA RYSOWANIA

Program umożliwia rysowanie powierzchni wypełnionych oraz rysowanie po obwodzie. W zakładce RZUT 2D kliknij wybraną warstwę, kliknij Wstaw obiekt i wybierz tryb rysowania a następnie sposób rysowania.

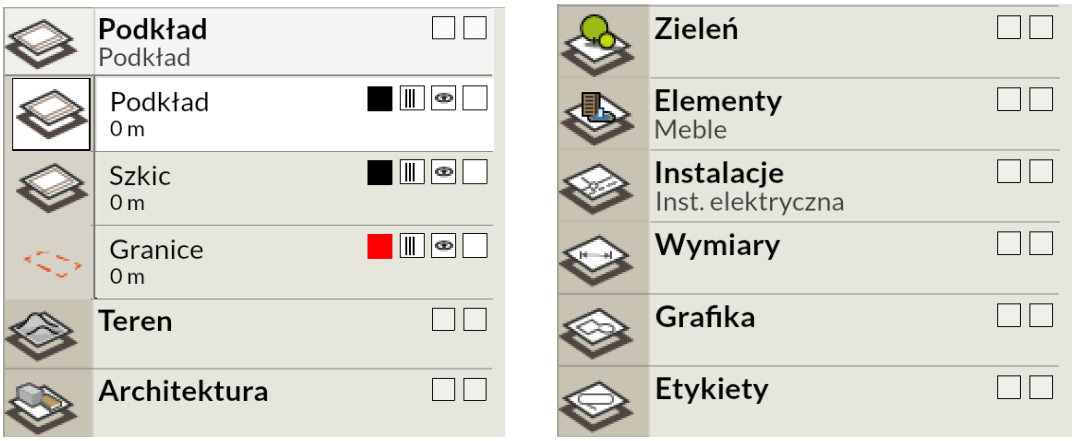



prostokąt
elipsa
polilinia odręczna
polilinia po punktach
wielokąt foremny
Zaznacz obiekty
Rysuj powierzchnię

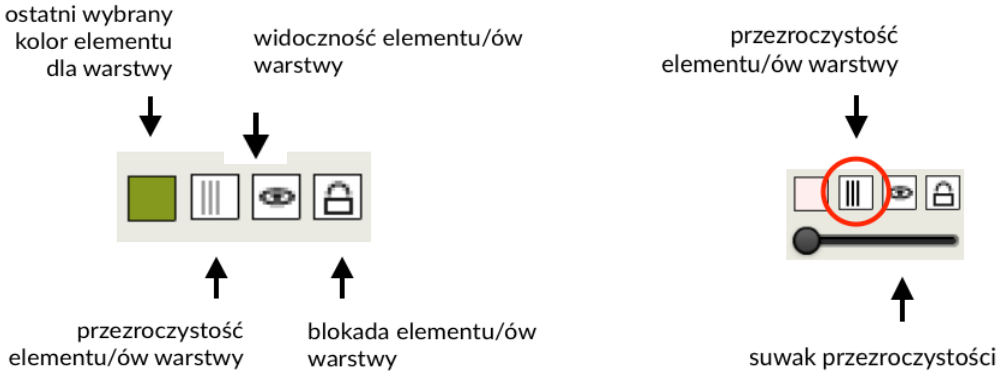

prostokąt
elipsa
polilinia odręczna
polilinia po punktach
wielokąt foremny
Zaznacz obiekty
Rysuj linię

WARSTWY

Dostępne w programie warstwy znajdują się w lewej części interfejsu i umożliwiają zarządzanie przynależnymi do warstwy elementami w projekcie. Każda grupa warstw jest rozwijana na warstwy.



Warstwy mają przypisane domyślne ustawienia, które użytkownik można dostosować do własnych potrzeb. Każda warstwa posiada zestaw ikon z właściwościami danej warstwy lub elementu/ów tej warstwy. Kliknięcie ikony włącza/wyłącza daną opcję.



Przezroczystość elementu/ów warstwy jest ustawiana za pomocą suwaka, który pojawi się po kliknięciu na ikonę przezroczystości warstwy.

Warstwy umożliwiają wczytanie i przyporządkowanie do danej warstwy plików 2D lub modeli 3D. Opcja pojawia się po kliknięciu wybranej warstwy na pasku właściwości obiektu.



Sposób importu pliku 2D dla każdej warstwy jest taki sam i opisany jest w rozdziale PODKŁAD – WCZYTYWANIE PODKŁADU.

Sposób importu modelu 3D dla każdej warstwy jest taki sam i opisany jest w rozdziale IMPORT MODELI 3D.

PODKŁAD

W zakładce RZUT 2D kliknij warstwę Podkład - wczytywany plik będzie przyporządkowany do tej warstwy projektu.



Kliknij Dodaj plik 2D znajdujący się na pasku właściwości obiektu.



Wybierz plik do wczytania (formaty importowane: JPG, PNG, GIF). Na ekranie pojawi się okno programu z podglądem wybranego pliku. Ustaw wymiary obrazu. Można to zrobić na 2 sposoby.

WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 1 – ROZDZIELCZOŚĆ I SKALA

Rozdzielczość obrazu (DPI) można sprawdzić we właściwościach pliku w systemie Windows (pod prawym przyciskiem myszki) lub w programie Podgląd w systemie MacOS.

Domyślnie w programie rozdzielność przy ładowaniu pliku jest ustawiona na 300 DPI. W otwartym oknie programu z wczytywanym plikiem ustaw ją zgodnie z właściwościami wczytywanego pliku.

Skala to skala przygotowanego i wczytywanego rysunku lub mapy.

Ustaw właściwą skalę mapy (przy podkładach geodezyjnych przeważnie jest to 1:500 lub 1:1000) a program przeliczy automatycznie wielkość podkładu na metry rzeczywiste (wartości pojawią się powyżej).



Kliknij OK. Podkład pojawi się w oknie programu, a obszar roboczy dopasuje się do wielkości podkładu (można dopasować go również klikając ikonę Dopasuj widok na dolnym pasku).

Jednocześnie podkład pojawi się na liście obiektów projektu.



Po wczytaniu podkładu ustaw przezroczystość tej warstwy.

Przy dużym obszarze roboczym tekstura podkładu może zlewać się z teksturą otoczenia. Efektem jest „miganie" obrazu. Aby usunąć ten efekt, w zakładce WIDOK 3D w opcji Ustawienia kamery zwiększ na suwaku wartość bliższego planu.

WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 2 – ROZMIAR RZECZYWISTY

Jeżeli znany jest rozmiar rzeczywisty wczytywanego podkładu (np. na mapie Google znamy rzeczywistą długość konkretnej działki) to wystarczy w programie wprowadzić jeden z wymiarów (w poniższym przykładzie 81 m szerokości) a drugi wymiar obliczony zostanie automatycznie z proporcji.



W otwartym oknie programu z wczytywanym plikiem ustaw ją zgodnie z właściwościami wczytywanego pliku.



Kliknij OK. Podkład pojawi się w oknie programu, a obszar roboczy dopasuje się do wielkości podkładu (można dopasować go również klikając ikonę Dopasuj widok na dolnym pasku). Jednocześnie podkład pojawi się na liście obiektów projektu.



Po wczytaniu podkładu ustaw przezroczystość tej warstwy.

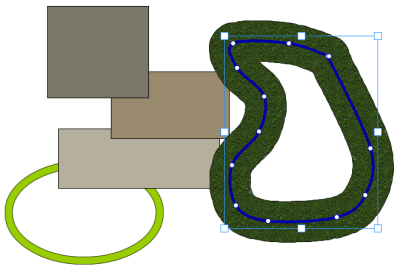
Przy dużym obszarze roboczym tekstura podkładu może zlewać się z teksturą otoczenia. Efektem jest „miganie” obrazu. Aby usunąć ten efekt, w zakładce WIDOK 3D w opcji Ustawienia kamery zwiększ na suwaku wartość bliższego planu.

EDYCJA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU/POWIERZCHNI

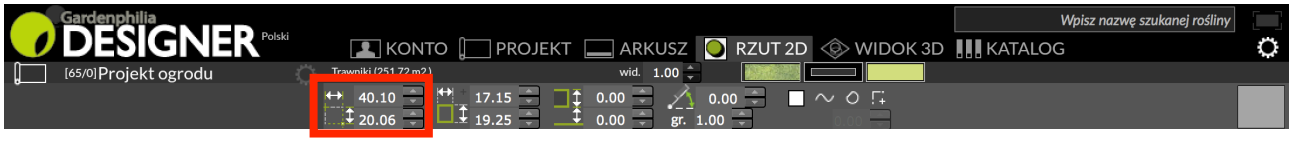
ZMIANA POŁOŻENIA

W zakładce RZUT 2D włącz w tryb edycji, zaznacz obiekt i użyj jednego z poniższych sposobów:

- przesuń obiekt lub grupę obiektów (trzymając wciśnięty klawisz Shift) na wybrane miejsce za pomocą kursora myszki,



- na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole X oraz Y położenia obiektu (lub ustaw strzałkami). Zmianę wartości zatwierdź Enter.



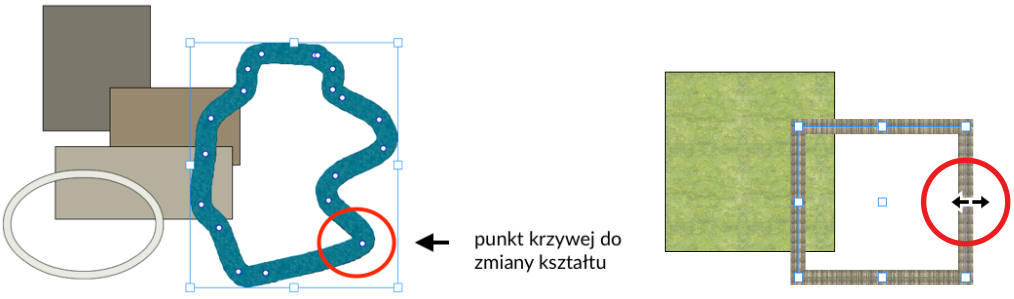
ZMIANA ROZMIARU

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt i użyj jednego z poniższych sposobów:

- na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole długość, szerokość oraz wysokość obiektu (lub ustaw strzałkami). Zmianę wartości zatwierdź Enter.

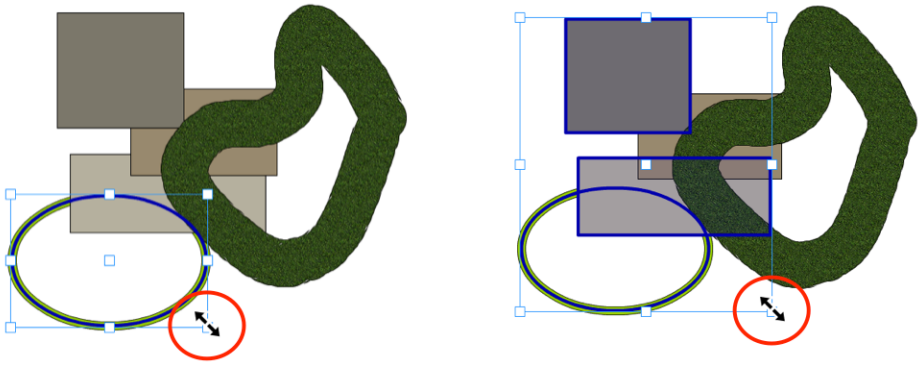


- chwytając kursorem za wybrany punkt obiektu przesuń go zmieniając jego rozmiar lub kształt.



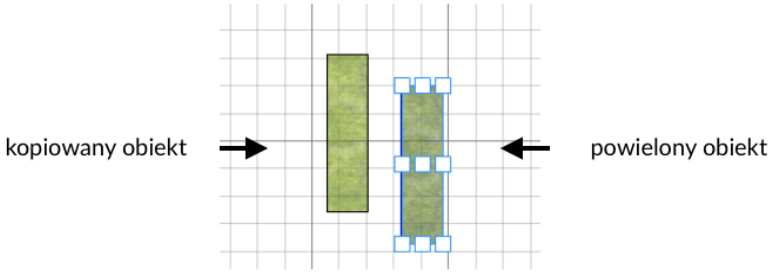
SKALOWANIE

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt lub grupę obiektów (trzymając wciśnięty klawisz Shift) i trzymając za róg zaznaczenia przeciągnij kursor o pożądaną odległość. W trakcie skalowania należy wcisnąć Shift aby zostały zachowane proporcje obiektu.



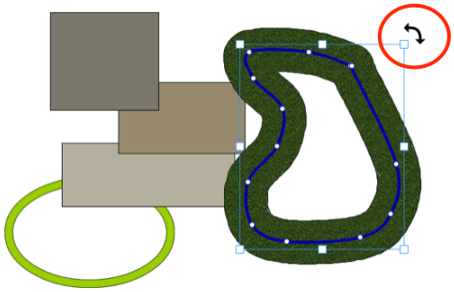
PRZESUWANIE Z UTWORZENIEM KOPII

Aby przesunąć obiekt tworząc jednocześnie jego kopię (z zachowaniem wszystkich ustawień dla tego obiektu) włącz tryb edycji, a następnie, trzymając wciśnięty ALT na klawiaturze, przesunąć wybrany obiekt w pożądane miejsce. Obiekt zostanie przesunięty, a w jego miejscu pozostanie kopia.



OBRACANIE

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt lub grupę obiektów (trzymając wciśnięty klawisz Shift) i ustaw strzałkę myszki w pobliżu któregoś z rogów elementu. Gdy strzałka zmieni się w zakrzywioną, można obrócić jeden lub wiele obiektów wciskając przycisk myszy.

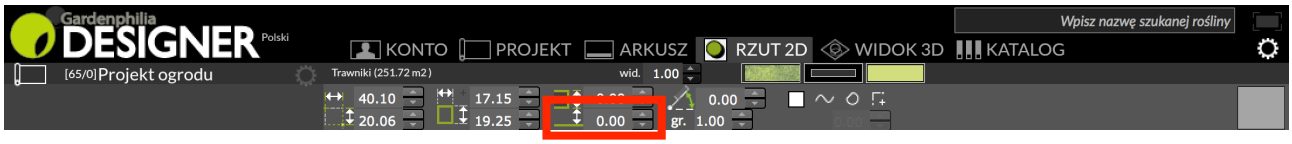


Zaznaczony pojedynczy element można również obrócić o konkretny kąt wpisując wartość w pole kąt obrotu (lub ustaw strzałkami) znajdujące się na pasku właściwości obiektu. Zmianę wartości zatwierdź Enter.



PODNIESIENIE NAD POZIOM TERENU

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt, a następnie wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole wzniesienie ponad poziom 0 obiektu (lub ustaw strzałkami) znajdujące się na pasku właściwości obiektu. Zmianę wartości zatwierdź Enter.



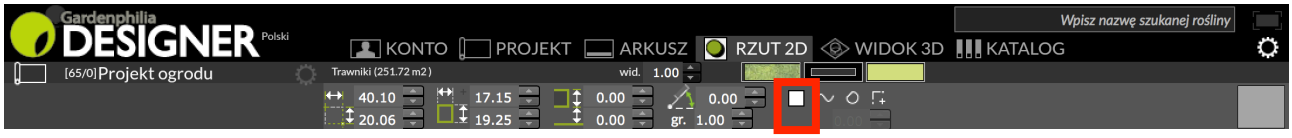
GRUBOŚĆ OBRYSU

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz wybrany obiekt i wpisz grubość linii obrysu (w metrach) w pole grubość (lub ustaw strzałkami) a następnie zatwierdź Enter.



OBRYS / WYPEŁNIENIE OBIEKTU

Narysowany obiekt można szybko zamienić w formę wypełnioną lub sam obrys. W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę obrys/wypełnienie.



WYGŁADZENIE / WYOSTRZENIE KRZYWEJ

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz krzywą i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę Zamień na krzywą/Zamień na łamaną. Opcja dotyczy wyłącznie elementów rysowanych sposobem polilinii odręcznej lub po punktach.



ZAMYKANIE / OTWIERANIE KRZYWEJ

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz krzywą i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę Zamknij/Nie zamykaj. Opcja dotyczy wyłącznie elementów rysowanych sposobem polilinii odręcznej lub po punktach.



ZAOKRĄGLENIE / ZAOSTRZENIE NAROŻNIKA

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz krzywą i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę Zaokrąglenie narożnika/Zaostrzenie narożnika. Opcja działa wymiennie i dotyczy wyłącznie elementów rysowanych sposobem polilinii odręcznej lub po punktach.



Możliwe jest ustawienie promienia zaokrąglenia narożnika poprzez wpisanie wartości (w metrach) w pole promień zaokrąglenia (lub ustawienie strzałkami). Zmianę wartości zatwierdź Enter.

WIDOCZNOŚĆ OBIEKTU

W zakładce RZUT 2D przejdź w tryb edycji, zaznacz obiekt, a następnie wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole widoczność (lub ustaw strzałkami) znajdujące się na pasku właściwości obiektu. Zmianę wartości zatwierdź Enter.



TEKSTURA, KOLOR, KRAWĘDŹ OBIEKTU

W zakładce RZUT 2D przejdź w tryb edycji, zaznacz obiekt i na pasku właściwości obiektu kliknij w rozwijaną listę tekstur, kolorów wypełnienia lub kolorów krawędzi. Wybierz żądaną opcję wypełnienia.

Listę tekstur można przewijać scroll'em myszki.



FUNKCJE BIBLIOTEKI

Aby rozsunąć zakładkę z katalogami elementów biblioteki kliknij ikonę lista katalogów.



TRYB WYŚWIETLANIA LISTY

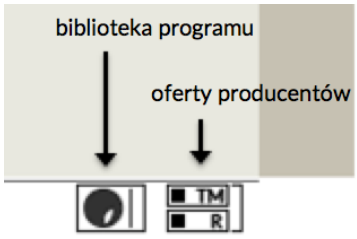
Listę elementów biblioteki można wyświetlić w trzech trybach: etykiety, lista lub ikony oraz dostosować wielkość wyświetlania zawartości listy.



RODZAJE BIBLIOTEK

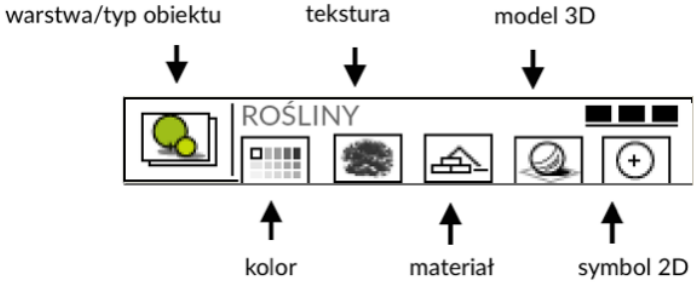
Biblioteka programu - elementy biblioteki dostępne w programie oraz udostępniane w serwisie www.gardenphilia.com i dostępne w zależności od wykupionego abonamentu aktualizacyjnego.

Oferty producentów - elementy biblioteki udostępniane przez producentów i szkółki roślin.

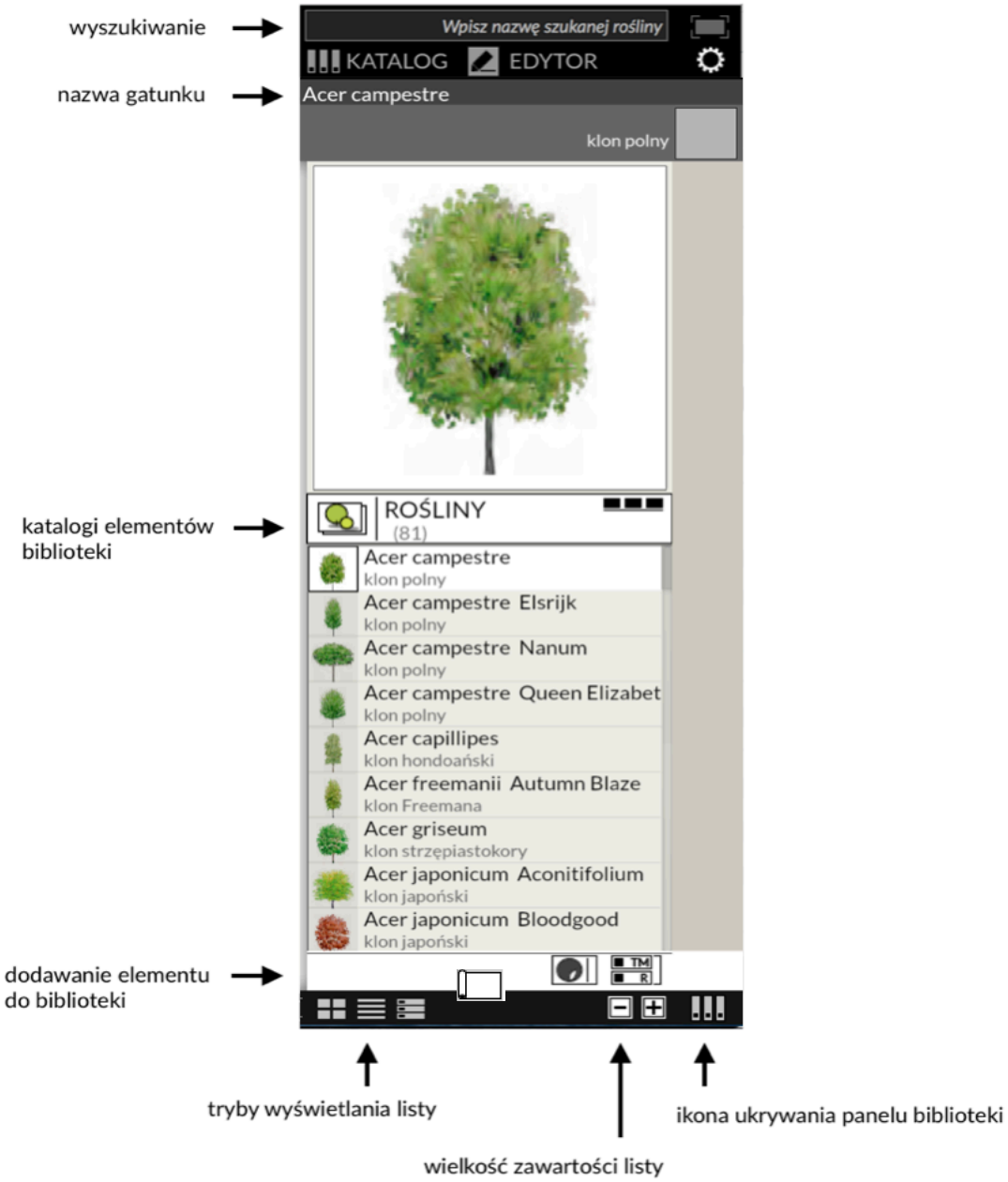


FILTROWANIE BIBLIOTEKI

Aby przejrzeć zawartość biblioteki kliknij wybraną ikonę warstwy obiektu lub rodzaj materiału.



BIBLIOTEKA ROŚLIN



WYSZUKIWANIE ROŚLIN

W pole wyszukiwania wpisz część lub pełną nazwę gatunkową, rodzajową lub odmiany rośliny (wielkość liter nie ma znaczenia) i kliknij Enter. Wyszukana roślina/y zostaną wyświetlone na liście roślin.



BIBLIOTEKA SZKÓŁEK

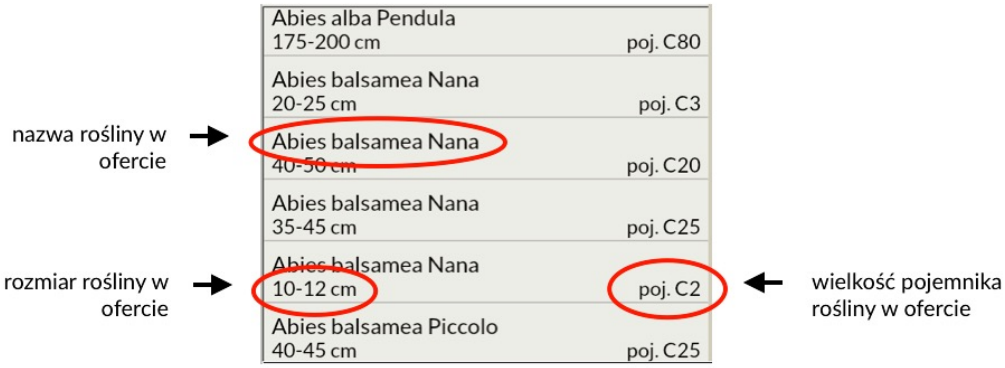
Aby wybrać szkółkę z ofertą kliknij ikonę biblioteki producentów na pasku pod bibliotekami. Pojawi się lista firm, których oferta dostępna jest w programie.



Oferta szkółek umożliwia użycie w projekcie roślin dostępnych w asortymencie wybranej szkółki roślin, przygotowanie zestawienia roślin z oferty szkółki, eksport zestawienia roślin jako plik CSV (Excel) oraz wysłanie gotowego zestawienia roślin do szkółki jako zapytania ofertowego.

PRZEGLĄDANIE OFERTY SZKÓŁKI

Aby rozpocząć korzystanie z oferty szkółki, należy, po wyświetleniu listy firm producentów, kliknąć na wybraną szkółkę - w oknie biblioteki pojawi się całą oferta szkółki.



Ofertę szkółki można przeszukiwać wpisując w pole wyszukiwania roślin pełną nazwę lub dwie pierwsze litery nazwy rośliny (w języku łacińskim).

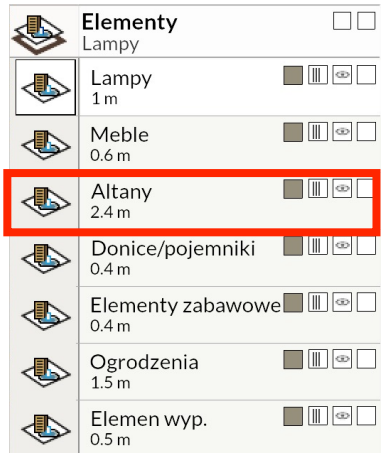
WSTAWIANIE ROŚLIN Z OFERTY SZKÓŁKI

Kliknij ikonę biblioteki producentów, wybierz szkółkę z listy, a następnie z jej oferty zaznacz roślinę i kliknij w obszar roboczy projektu. Roślina z oznaczeniami wielkości pojawi się w zestawieniu roślin.

BIBLIOTEKA MODELI 3D

Grupa warstw Elementy zawiera warstwy odpowiadające różnym rodzajom modeli 3D znajdujących się bibliotece programu.

Zaznaczenie wybranej warstwy powoduje pojawienie się w oknie biblioteki programu dostępnych modeli 3D.

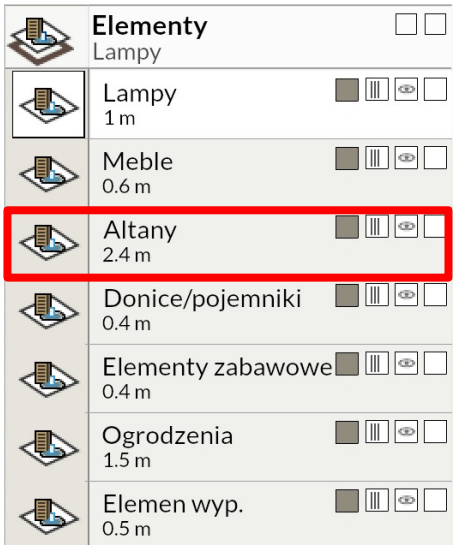




Opcje ustawień warstwy umożliwiają ustawienie przezroczystości, widoczności oraz blokowanie elementów warstwy.

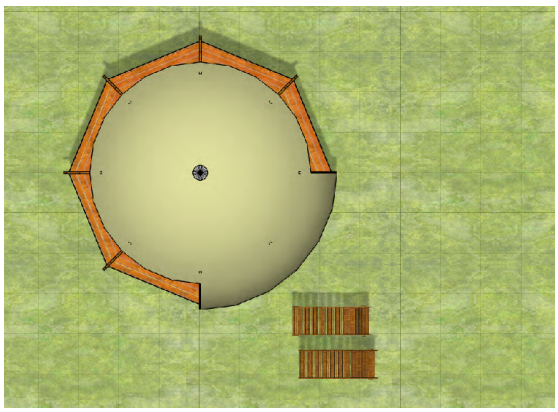
WSTAWIANIE MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU

W zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Elementy i wybierz warstwę kategorii elementów.





W oknie biblioteki pojawią się dostępne w programie modele 3D. Po zaznaczeniu wybranego modelu kliknij w dowolnym miejscu w obszar roboczy, a model 3D zostanie wstawiony do projektu.



Widok w rzucie 2D



Widok w 3D

Edycja modelu, po jego zaznaczeniu, możliwa jest na pasku właściwości obiektu i odbywa się analogicznie do edycji właściwości obiektu (zmiana położenia, obracanie, podnoszenie na wybraną wysokość ponad poziom terenu).

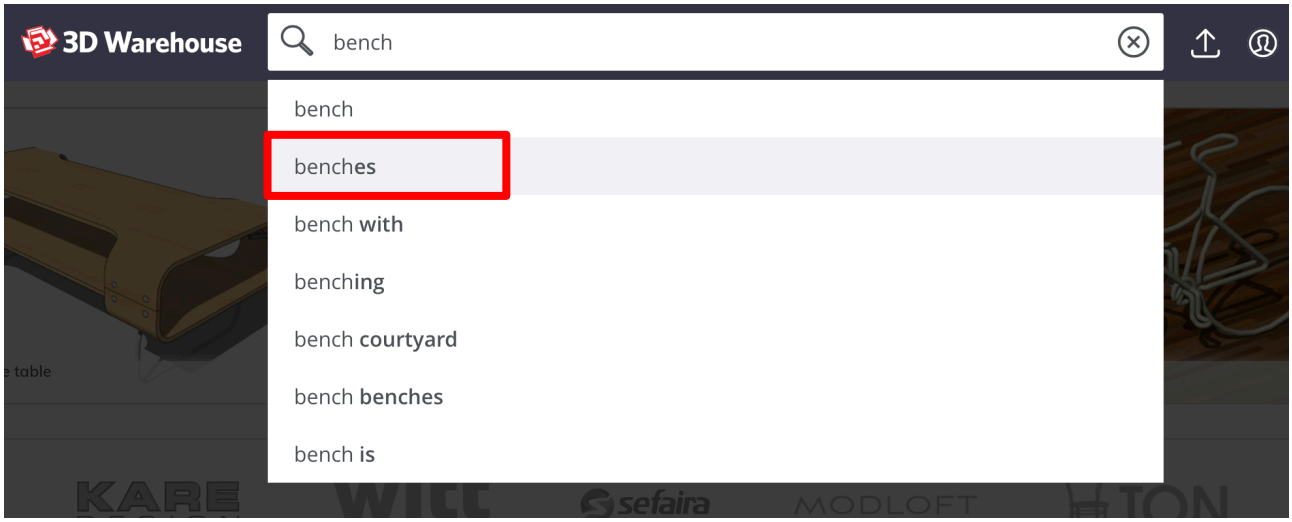
IMPORT MODELI 3D

Program importuje pliki z rozszerzeniem: .3ds, .skp, .dae (collada).

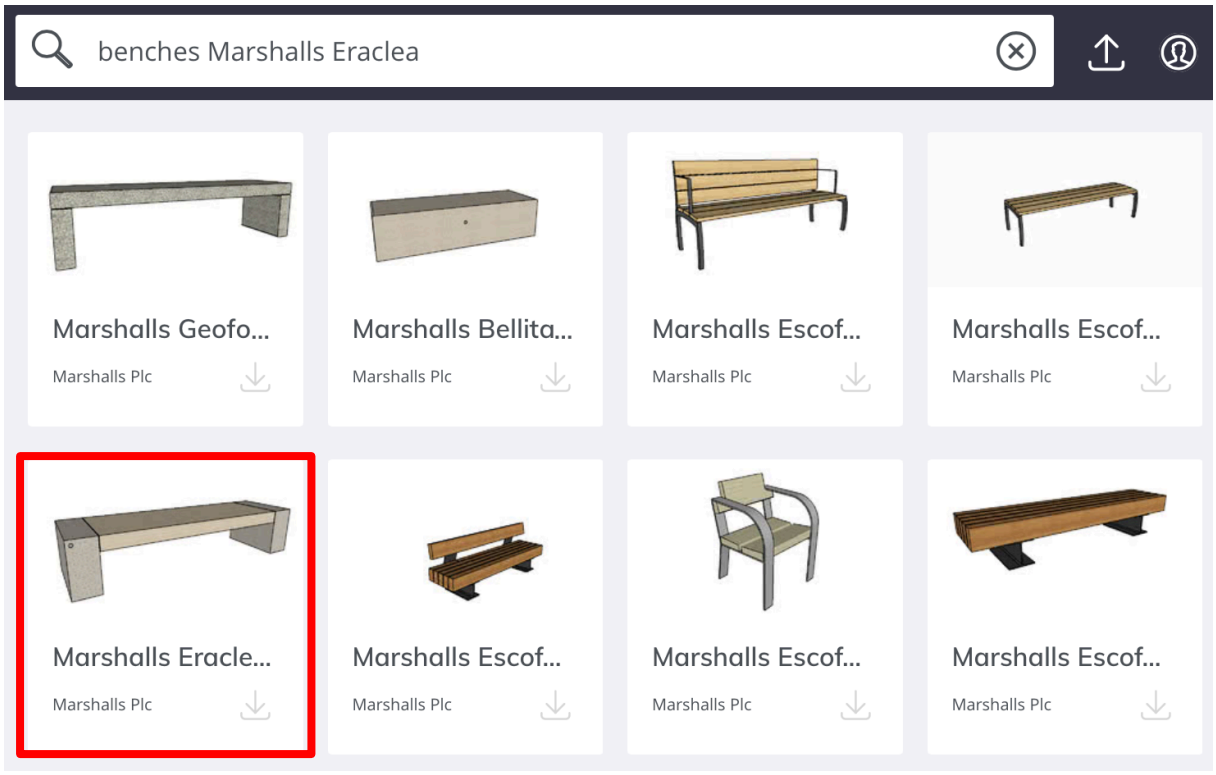
IMPORT MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU SketchUp

W celu importu modelu 3D do programu Gardenphilia DESIGNER niezbędny jest program SketchUp (darmowa wersja do pobrania ze strony https://www.sketchup.com).

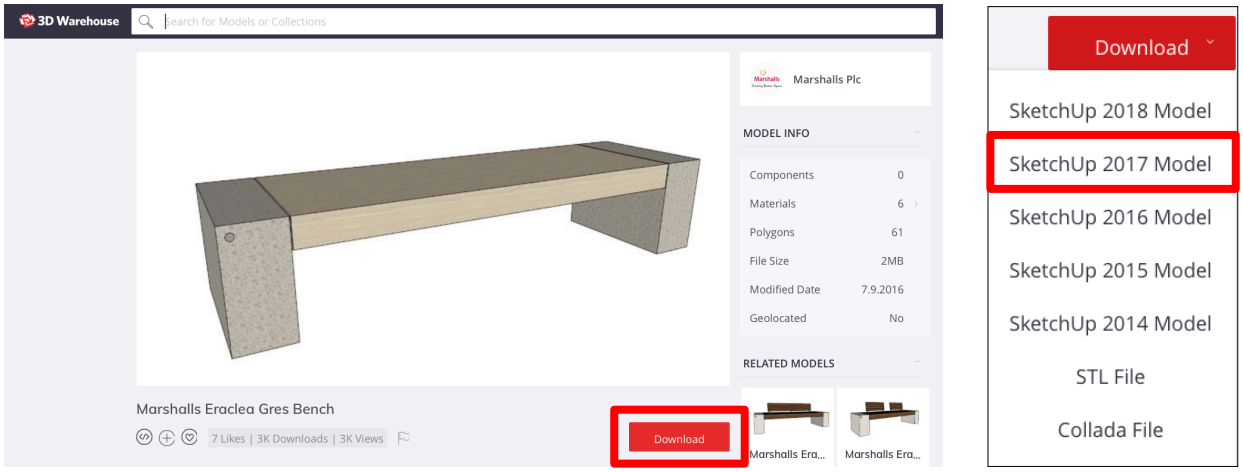
Gotowy model 3D można pobrać bezpłatnie ze strony https://3dwarehouse.sketchup.com. Na głównej stronie portalu wyszukaj po nazwie interesujący model, zatwierdź Enter.



Wybierz model i kliknij w niego.



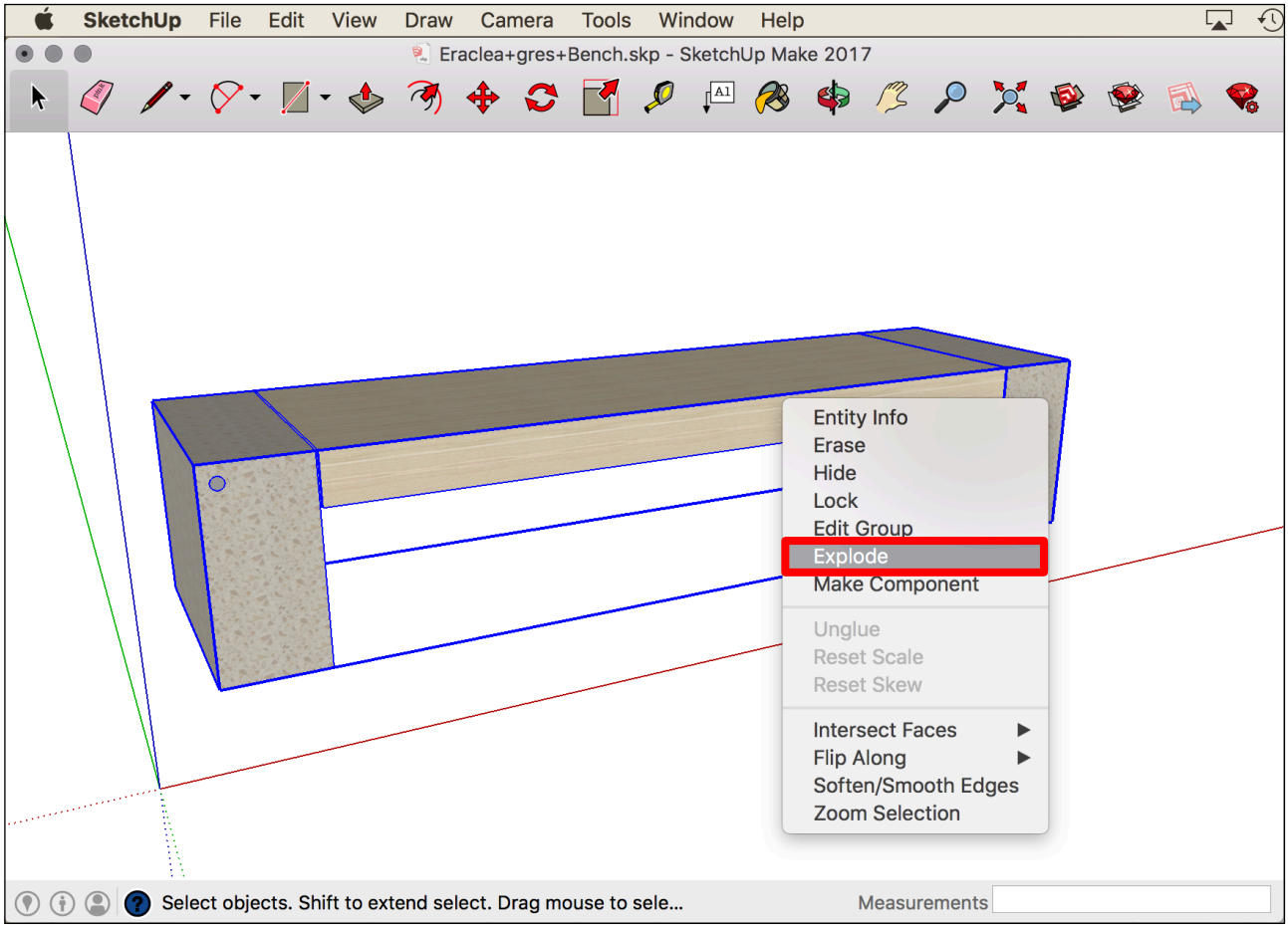
Kliknij Download i z rozwijanej listy wybierz wersję programu SketchUp, którą posiadasz.



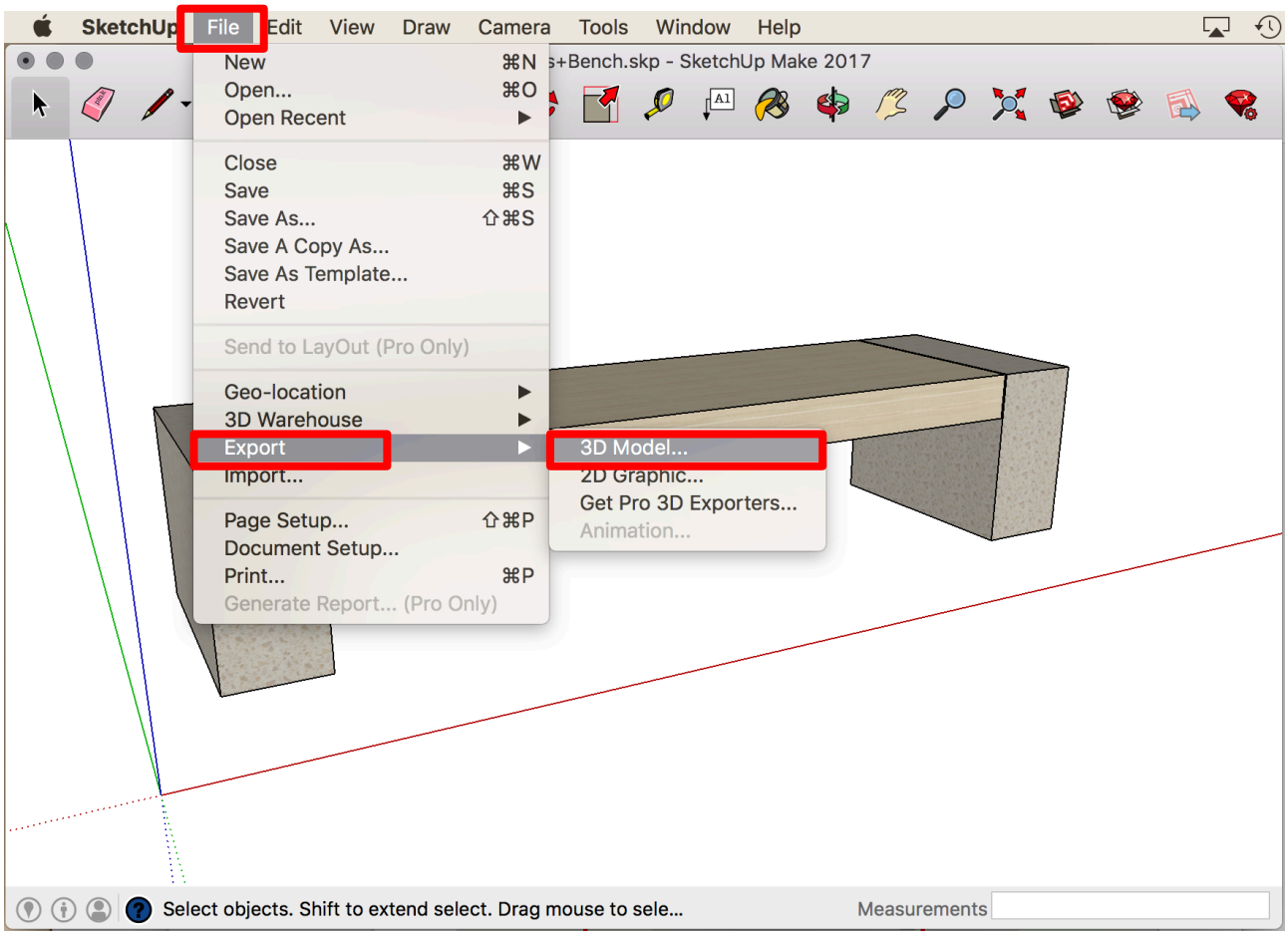
Wybrany model zostanie pobrany jako plik .skp na dysk komputera. Następnie należy przygotować symbol pobranego modelu do rzutu 2D (widok obiektu z góry).

PRZYGOTOWANIE MODELU 3D

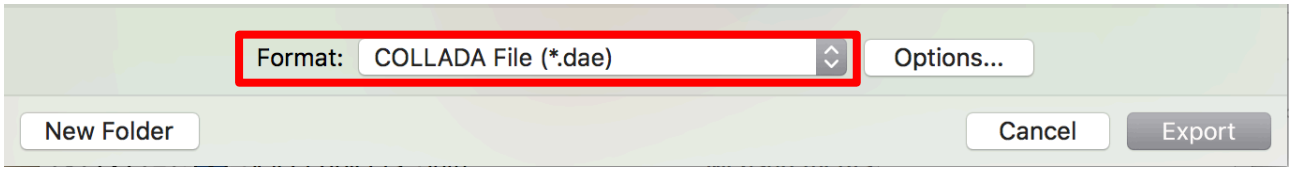
Otwórz plik z pobranym modelem 3D w programie SketchUp. Model możesz dowolnie edytować: zmienić tekstury, rozmiar itp. W tym celu zaznacz model, kliknij prawym klawiszem i rozbij grupę funkcją Explode (do czasu aż grupa będzie rozbita na pojedyncze elementy).



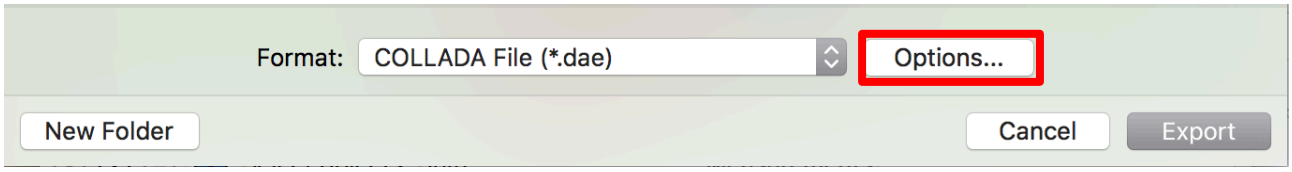
Wyeksportuj obiekt jako model 3D.



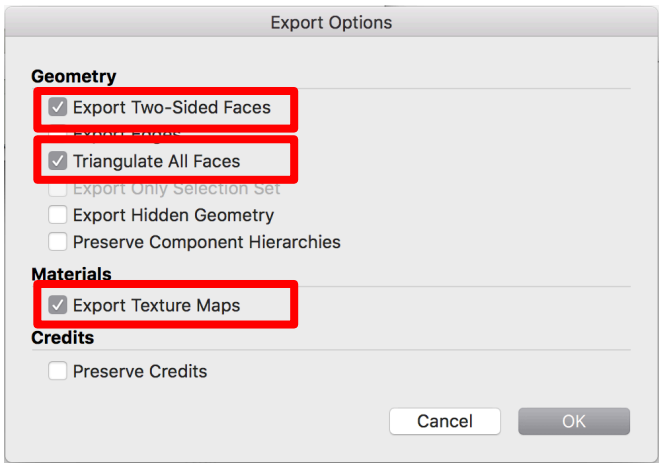
Wybierz lokalizację i nazwę pliku. Z menu rozwijanego wybierz rozszerzenie .3DS (wersja PRO programu SketchUp) lub .DAE (wersja darmowa).



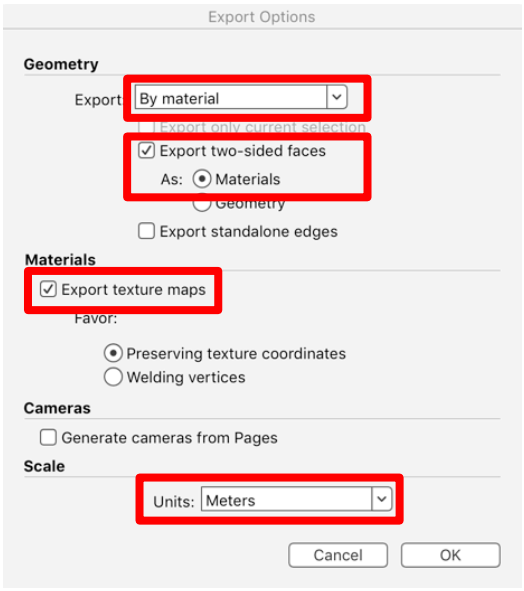
W obu wersjach kliknij Options... i zaznacz odpowiednie opcje (inne dla .3DS i inne dla .DAE). Zatwierdź OK i kliknij Export.



Zaznaczenie opcji dla .DAE



Zaznaczenie opcji dla .3DS

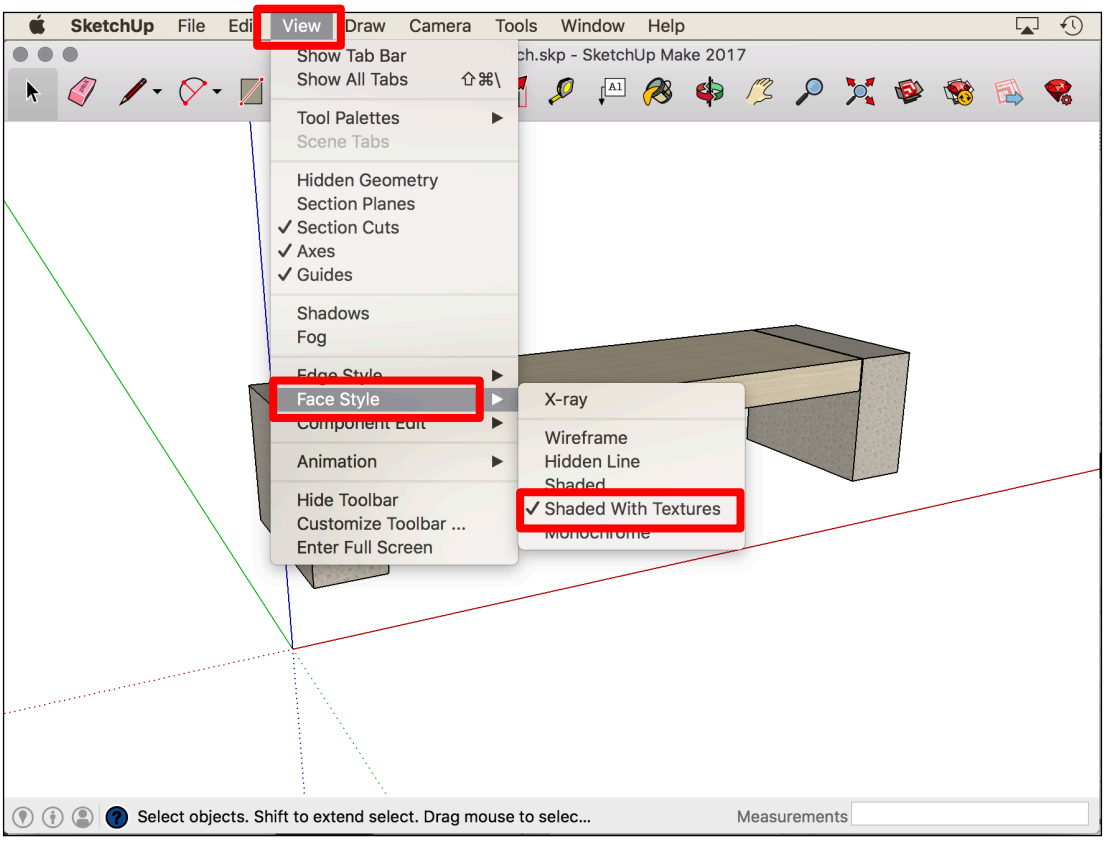


Program SketchUp wyeksportuje plik modelu 3D, wraz z plikami tekstur, w tym samym katalogu.

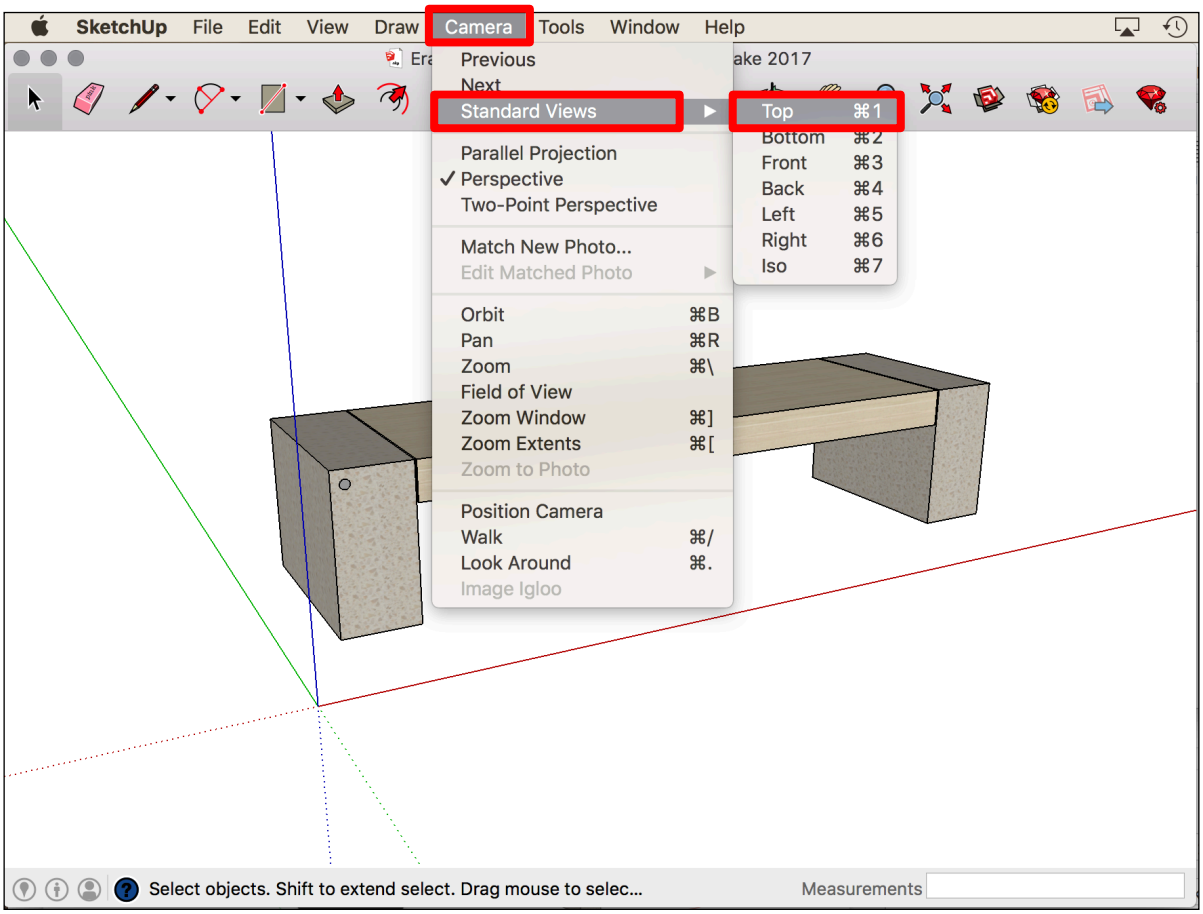
PRZYGOTOWANIE SYMBOLU 2D DLA MODELU

Otwórz plik z pobranym modelem 3D w programie SketchUp. Skala, wymiary i pozycja osi „z" modelu z programu SketchUp zostaną zachowane w Gardenphilia DESIGNER.

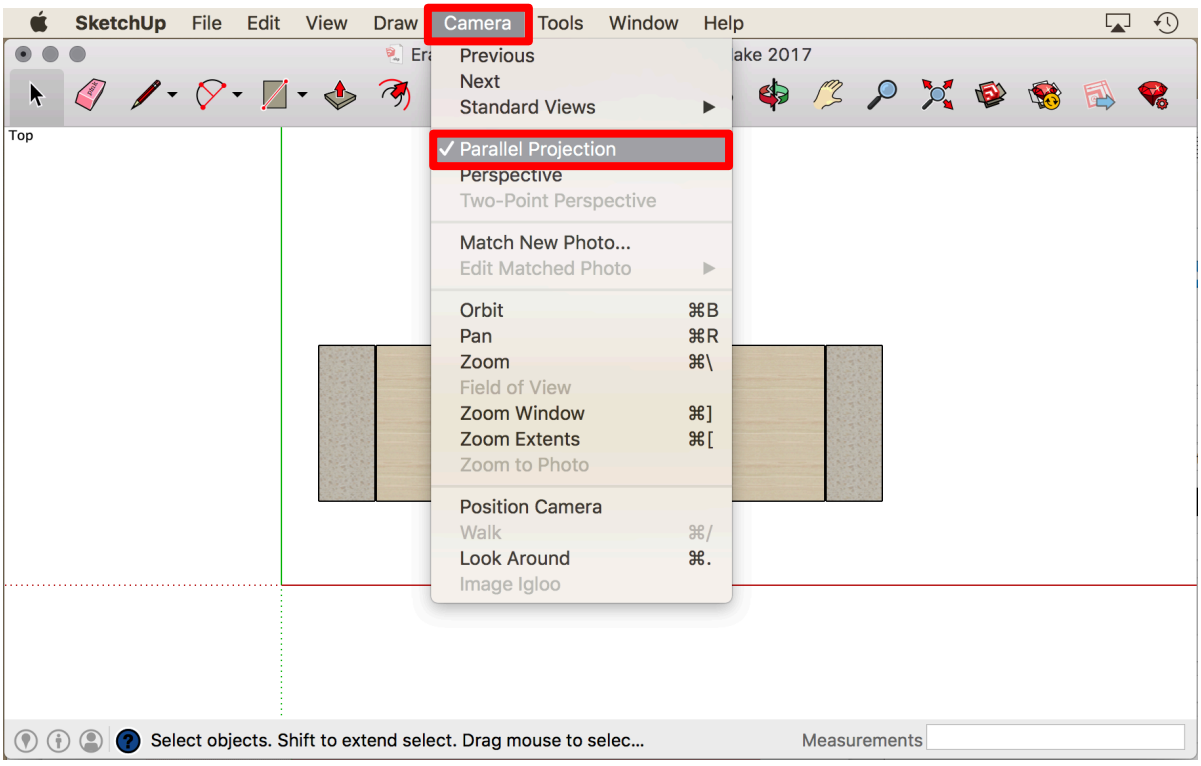
Włącz tryb wyświetlania odpowiedni dla stylu symbolu 2D - Shaded lub Shaded With Textures.



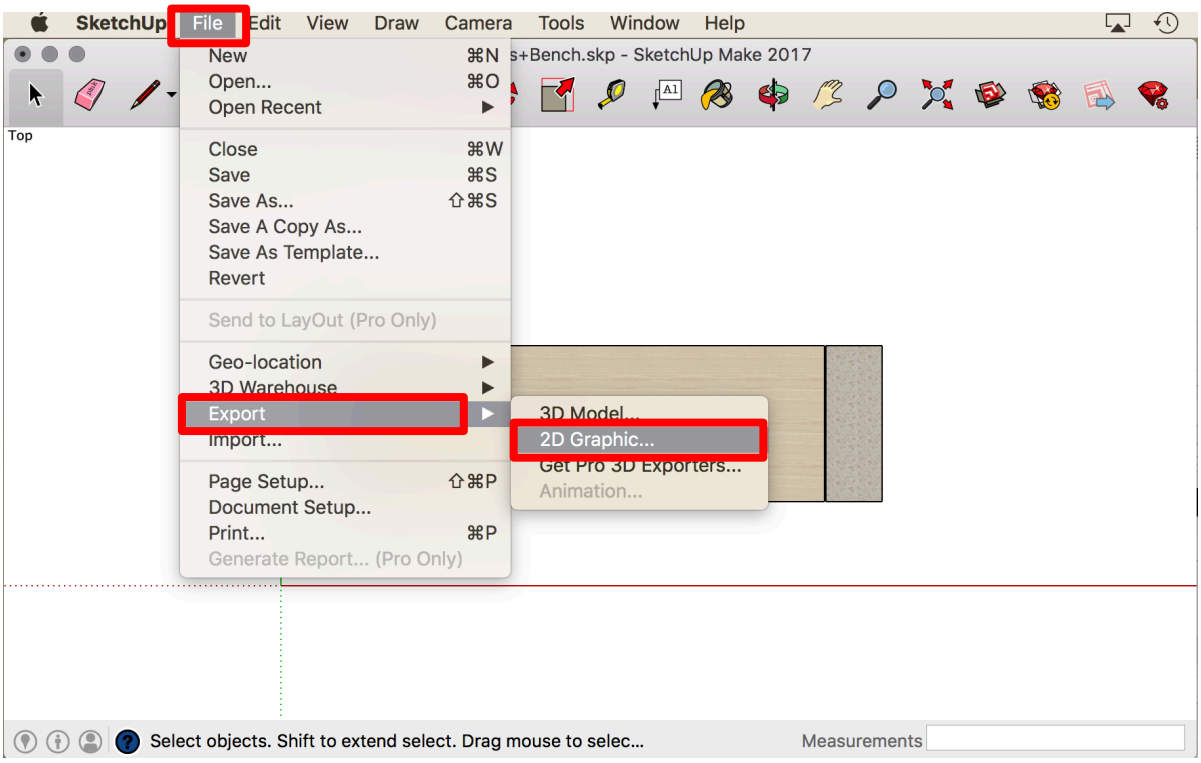
Ustaw widok kamery z góry.



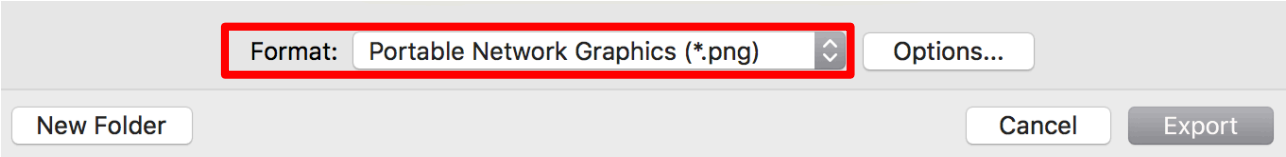
Włącz rzut równoległy.



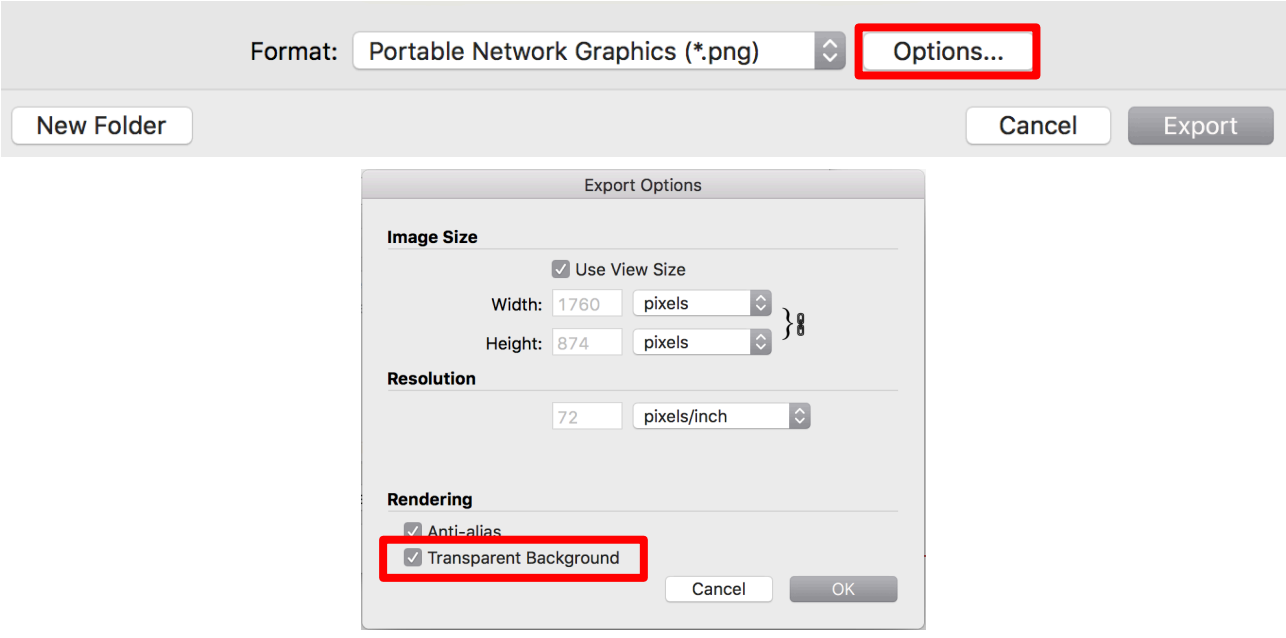
Wyeksportuj grafikę jako plik 2D.



Wybierz lokalizację i nazwę pliku. Z menu rozwijanego wybierz rozszerzenie .png.



Kliknij Options... i zaznacz opcję Transparent Background. Zatwierdź OK i kliknij Export.



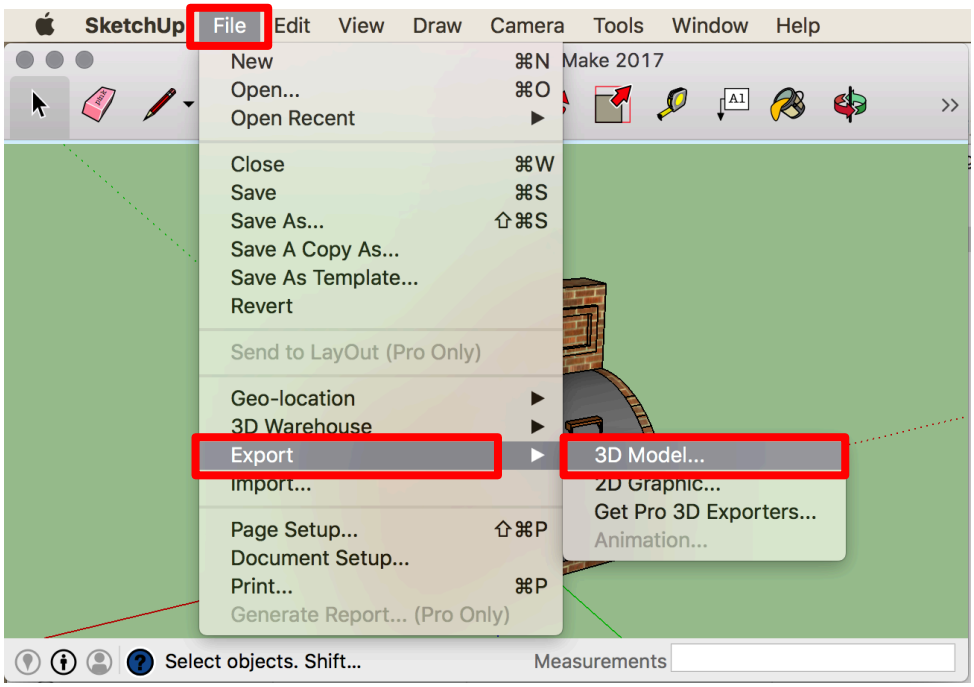
Plik, który został wyeksportowany, wykadruj w dowolnym edytorze graficznym tak, aby krawędzie zewnętrze obiektu stanowiły granice pliku graficznego. Zapisz grafikę z symbolem 2D na dysku komputera.

PRZYGOTOWANIE MODELU 3D WŁASNEGO

W celu przygotowania modelu 3D do programu Gardenphilia DESIGNER niezbędny jest program SketchUp (darmowa wersja do pobrania ze strony https://www.sketchup.com).

Po wykonaniu modelu 3D należy stworzyć dla niego symbol 2D (opis powyżej) oraz zapisać w odpowiednim formacie sam model 3D. Skala, wymiary i pozycja osi „z" modelu z programu SketchUp zostaną zachowane w Gardenphilia DESIGNER.

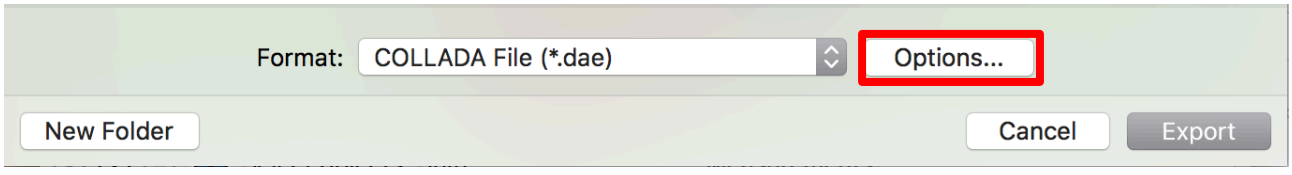
Wyeksportuj obiekt jako model 3D.



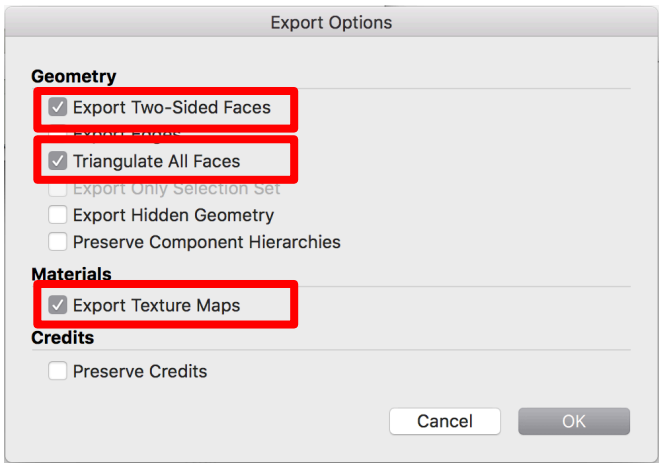
Wybierz lokalizację i nazwę pliku. Z menu rozwijanego wybierz rozszerzenie .3DS (wersja PRO programu SketchUp) lub .DAE (wersja darmowa).



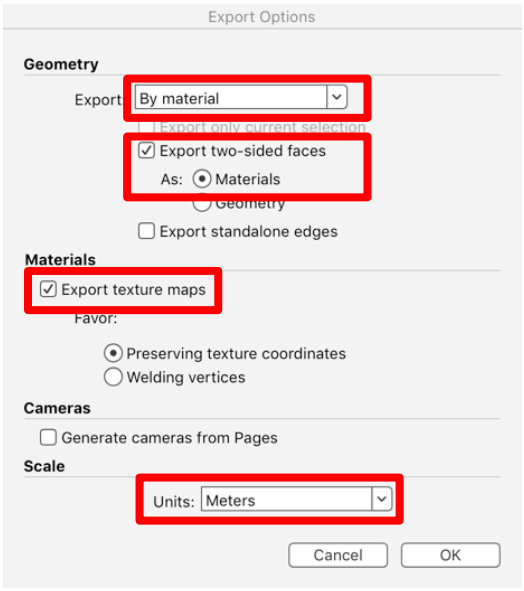
W obu wersjach kliknij Options... i zaznacz odpowiednie opcje (inne dla .3DS i inne dla .DAE). Zatwierdź OK i kliknij Export.



Zaznaczenie opcji dla .DAE



Zaznaczenie opcji dla .3DS



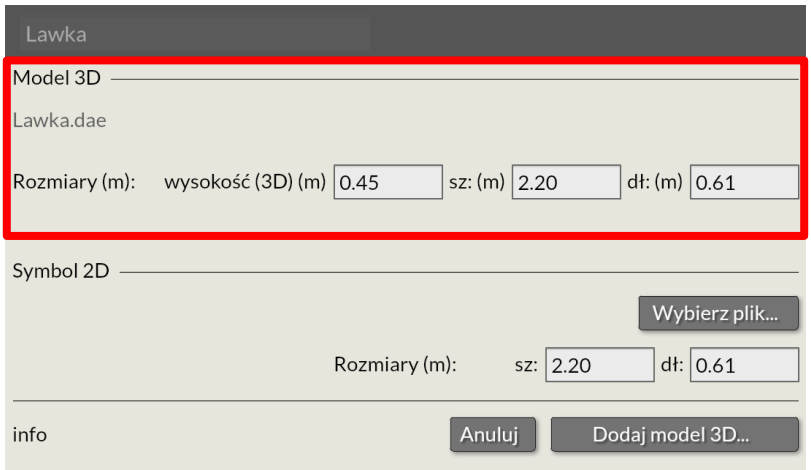
Program SketchUp wyeksportuje plik modelu 3D, wraz z plikami tekstur, w tym samym katalogu.

IMPORT MODELU 3D DO GARDENPHILIA DESIGNER

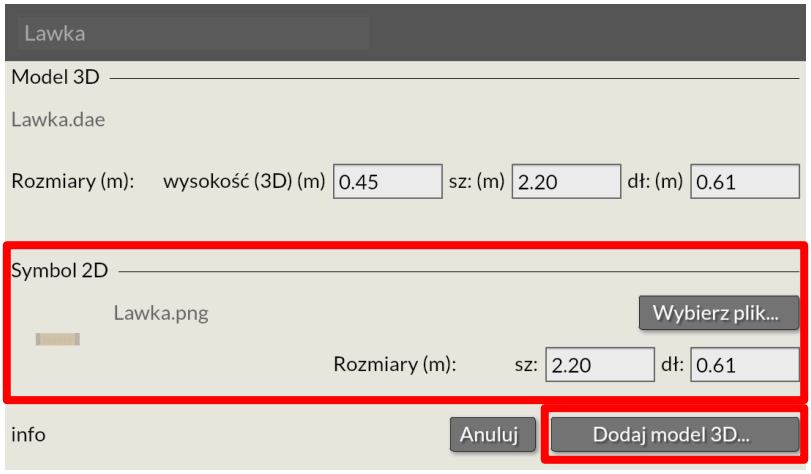
W zakładce RZUT 2D wybierz warstwę, do której ma być przyporządkowany model 3D. Kliknij Dodaj model 3D...



Wybierz plik modelu 3D z dysku komputera (rozszerzenie .3DS lub .DAE). Pojawi się okno z wczytanym plikiem 3D wraz z jego rzeczywistymi wymiarami.



Teraz dodaj symbol 2D modelu. W oknie z wczytanym modelem 3D kliknij przycisk Wybierz plik... Wybierz plik symbolu 2D z dysku komputera (rozszerzenie .PNG). Pojawi się okno z wczytanym plikiem 2D wraz z jego rzeczywistymi wymiarami. Zatwierdź przyciskiem Dodaj model 3D...



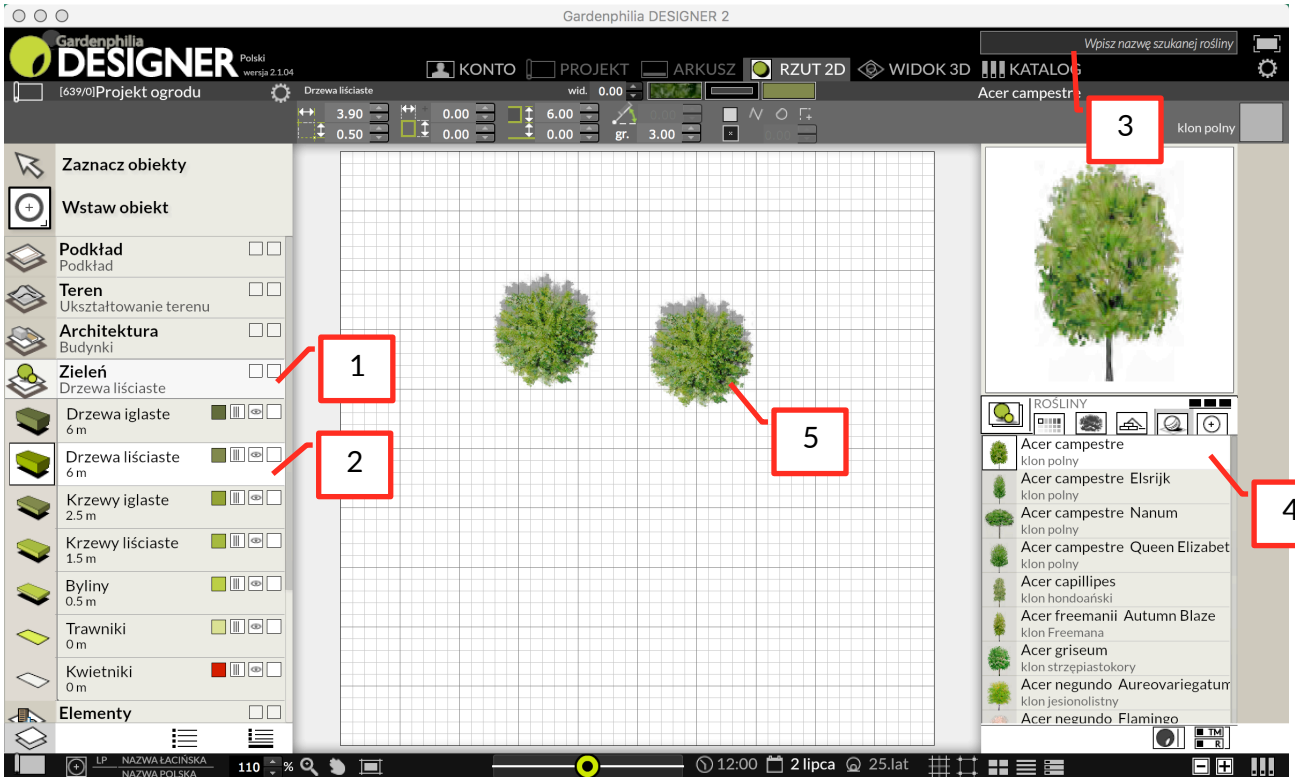
Modele 3D dodawane są tylko do aktualnego projektu, nie są dostępne w bibliotece użytkownika.

Edycja modelu, po jego zaznaczeniu, możliwa jest na pasku właściwości obiektu i odbywa się analogicznie do edycji właściwości obiektu (zmiana położenia, obracanie, podnoszenie na wybraną wysokość ponad poziom terenu).

WSTAWIANIE I EDYCJA ROŚLIN

DODAWANIE ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D wybierz odpowiednią warstwę z grupy Zieleń (1) (2), wyszukaj żądaną roślinę (3), zaznacz ją na liście roślin (4) i kliknij w obszar roboczy w miejscu, w którym ma być usytuowana roślina (5). Po zaznaczeniu rośliny w bibliotece automatycznie ustawiany jest tryb wstawiania rośliny do projektu.



Roślina zostanie wstawiona tyle razy, ile razy użytkownik kliknie w wybranych miejscach w obszar roboczy.

USUWANIE ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D kliknij Zaznacz obiekty, zaznacz roślinę do usunięcia i kliknij na klawiaturze przycisk Delete/Backspace.

Trzymając wciśnięty Shift podczas klikania na rośliny, można zaznaczyć jednocześnie wiele roślin i usunąć wszystkie zaznaczone rośliny jednocześnie.

ZMIANA ROZMIARU ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D kliknij Zaznacz obiekty, zaznacz roślinę i na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole wysokość i/lub szerokość docelowa rośliny (lub ustaw za pomocą strzałek). Zatwierdź Enter.



OZNACZENIE ROŚLINY JAKO ISTNIEJĄCEJ

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz roślinę i na pasku właściwości obiektu zaznacz pole roślina istniejąca.



Na pasku właściwości obiektu wpisz w pole wysokość i/lub szerokość początkowa rośliny (w metrach) rozmiary rośliny istniejącej (lub ustaw za pomocą strzałek). Jeśli roślina istniejąca to siewka, można ich nie wpisywać. Zatwierdź Enter.



Jeżeli użytkownik chce zmienić symulację wzrostu rośliny istniejącej, w kolejnym kroku należy zmienić rozmiar docelowy rośliny. Jeżeli rozmiar docelowy nie zostanie zmieniony, algorytm wzrostu tej rośliny pobierze rozmiar docelowy z bazy programu.

Aby zmienić docelowy rozmiar rośliny na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pole wysokość i/lub szerokość docelowa rośliny (lub ustaw za pomocą strzałek). Zatwierdź Enter.



ZMIANA POŁOŻENIA ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz roślinę (lub kilka jednocześnie trzymając wciśnięty Shift) i użyj jednego z poniższych sposobów:

- przesuń roślinę na wybrane miejsce za pomocą kursora z wciśniętym przyciskiem myszy,
- na pasku właściwości obiektu wpisz wartość (w metrach) w pole X i/lub Y położenia rośliny (lub ustaw za pomocą strzałek) licząc od lewego górnego rogu obszaru roboczego. Zatwierdź Enter.



ROŚLINA NA OKREŚLONEJ WYSOKOŚCI

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz roślinę (lub kilka jednocześnie trzymając wciśnięty Shift) i na pasku właściwości obiektu wpisz (lub ustaw za pomocą strzałek) wartość (w metrach) w pole Z rośliny (wysokość nad poziomem terenu). Zatwierdź Enter.

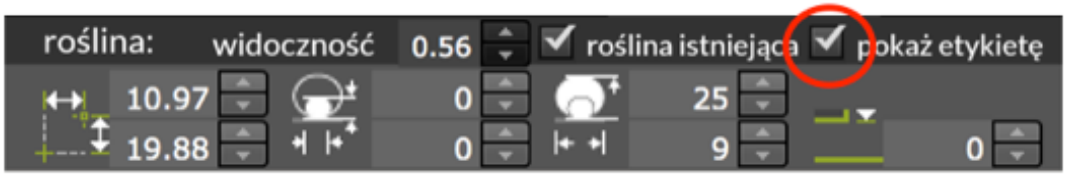


OBRACANIE GRUPY ROŚLIN

Aby obrócić grupę roślin (np. w przypadku zmiany położenia gotowej rabaty) należy, będąc w zakładce RZUT 2D, przejść w tryb edycji, zaznaczyć wybrane rośliny i następnie ustawić strzałkę myszki w pobliżu któregoś z rogów zaznaczenia. Gdy strzałka zmieni się w zakrzywioną, można obrócić grupę roślin przytrzymując wciśnięty przycisk myszy i przeciągając w wybranym kierunku.

WŁĄCZANIE / WYŁĄCZANIE ETYKIETY POJEDYNCZEJ ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz roślinę, i na pasku właściwości obiektu zaznacz pole pokaż etykietę. Etykieta zostanie włączona tylko dla danej rośliny. Odznaczenie tego pola wyłącza etykietę dla zaznaczonej rośliny.



Włączanie/wyłączanie etykiety dla pojedynczej rośliny jest aktywne tylko wówczas, gdy etykiety dla roślin są włączone w projekcie (nazwy łacińskie i/lub nazwy polskie i/lub liczby porządkowe). Aktywne ikony są podświetlone.



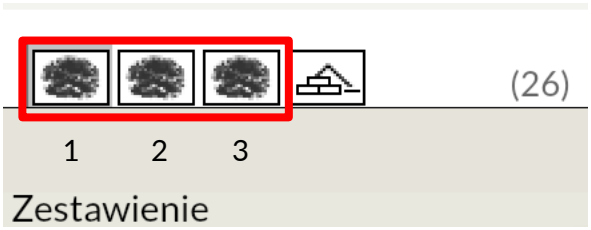
ZESTAWIENIA ROŚLIN I ELEMENTÓW PROJEKTU

ZESTAWIENIE ROŚLIN PROJEKTU

Program automatycznie tworzy zestawienie roślin użytych w projekcie. Kliknij ikonę Zestawienie roślin i materiałów znajdującą się na dolnym pasku panelu narzędzi i warstw aby pojawiła się lista zestawienia.



W górnych zakładkach tego panelu wybierz typ zestawienia.



(1) Zestawienie roślin wg gatunków i odmian - w kolejności dodawania roślin do projektu.

(2) Zestawienie roślin wg rozmiarów i pojemników (lista uwzględnia rozmiary roślin użyte z oferty szkółek).

(3) Zestawienie roślin istniejących i projektowanych wg grup roślin.

Zestawienie (2) oraz (3) należy odświeżać za pomocą przycisku odśwież aby po dodaniu lub usunięciu roślin z projektu lista mogła uaktualnić się.



Zestawienie (2) oraz (3) można wyeksportować jako plik .CSV i otworzyć w programie Microsoft Excel lub innym arkuszu kalkulacyjnym.

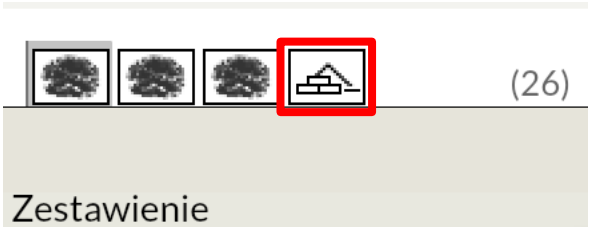


ZESTAWIENIE MATERIAŁÓW

Program automatycznie tworzy zestawienie materiałów użytych w projekcie oraz oblicza powierzchnię pokrytą danym materiałem. Kliknij ikonę Zestawienie roślin i materiałów znajdującą się na dolnym pasku panelu narzędzi i warstw aby pojawiła się lista zestawienia.



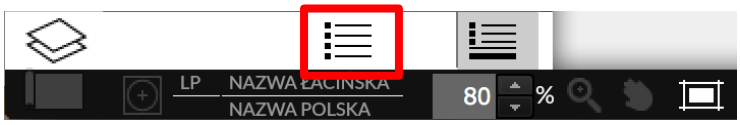
W górnych zakładkach tego panelu wybierz Zestawienie materiałów.

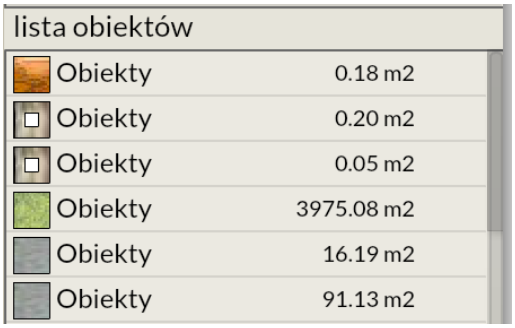


ZESTAWIENIE OBIEKTÓW WEDŁUG WSKAZANEGO TYPU

Opcja zestawienia obiektów według wskazanego typu pozwala na wyświetlenie listy obiektów znajdujących się w projekcie.

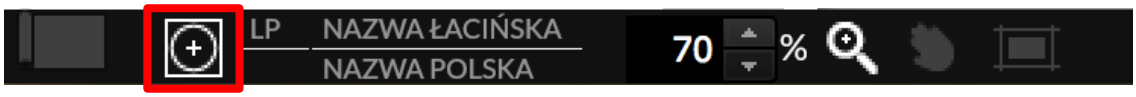
Kliknij ikonę Zestawienie obiektów znajdującą się na dolnym pasku panelu narzędzi i warstw aby pojawiła się lista zestawienia.



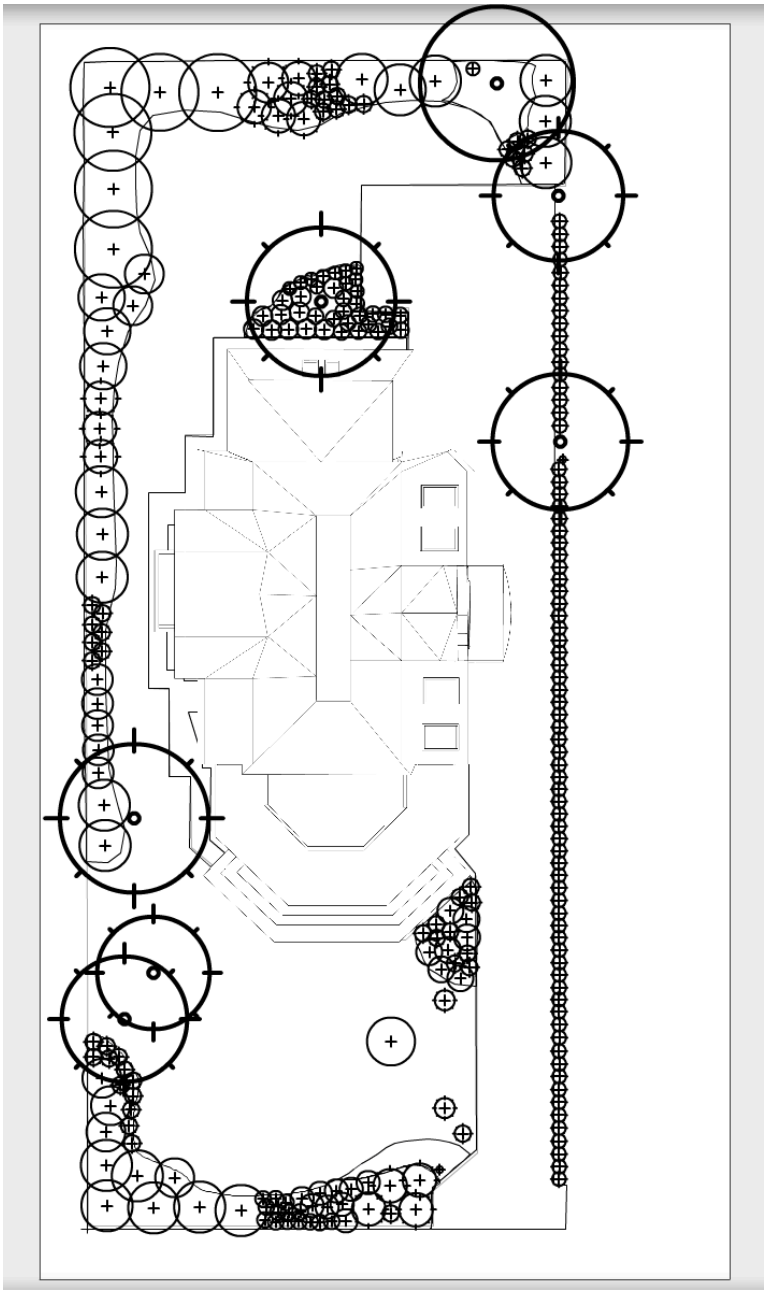


PROJEKT TECHNICZNY

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Projekt techniczny na pasku narzędzi Zmian widoku.



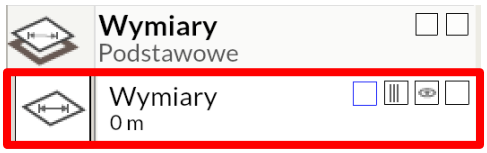
Kolorowy rzut 2D projektu zostanie zamieniony na widok techniczny.



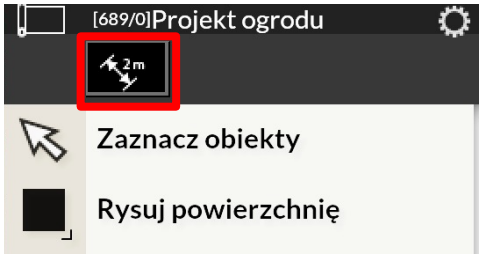
WYMIAROWANIE

WYMIAROWANIE

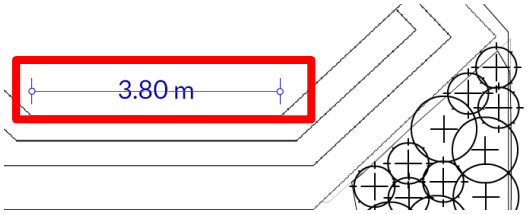
Aby wymiarować element, w zakładce RZUT 2D, kliknij grupę warstw Wymiary i warstwę Wymiary.



Kliknij ikonę wymiar na pasku właściwości obiektu.



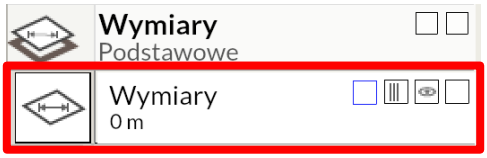
Kliknij lewym klawiszem myszy w obszarze roboczym w pierwszy i ostatni punkt odległości, która ma być wymiarowana.



Po zaznaczeniu wymiar można przesunąć lub usunąć z projektu.

ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI WYMIARU

W zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Wymiary i warstwę Wymiary.



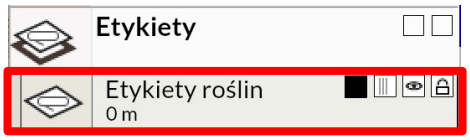
Na pasku właściwości obiektu w polu rozmiar czcionki wpisz (lub ustaw strzałkami) wielkość czcionki wymiaru i zatwierdź Enter.



ETYKIETY ROŚLIN

WYŚWIETLANIE ETYKIET ROŚLIN

W zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Etykiety i warstwę Etykiety.

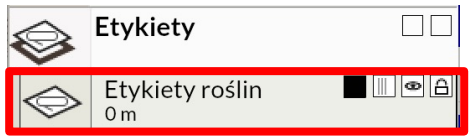


Następnie na pasku narzędzi Zmian widoku kliknij wybrany sposób wyświetlania etykiet. Aktywne ikony zostaną podświetlone. Jednocześnie możliwe jest wyświetlenie wszystkich rodzajów etykiet lub tylko wybranych.



USUWANIE ETYKIET

W zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Etykiety i warstwę Etykiety.

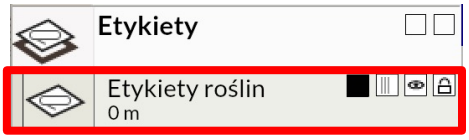


Na pasku narzędzi Zmian widoku odznacz wyświetlanie etykiet. Ikony zostaną wygaszone.



ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY

W zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Etykiety i warstwę Etykiety.



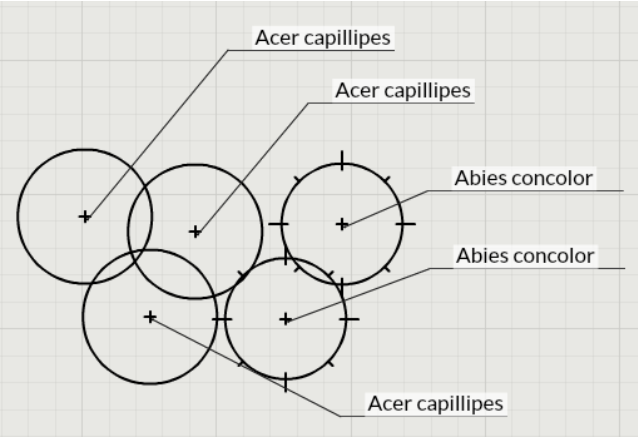
Włącz etykiety dla roślin (omówione w poprzednim podrozdziale). Na pasku właściwości obiektu w polu rozmiar czcionki wpisz rozmiar czcionki etykiety (lub ustaw strzałkami) i kliknij Enter.



Ustawiony rozmiar czcionki jest zapamiętywany przez program po zapisaniu pliku projektu i w danym projekcie każda nowa etykieta ma ustawioną wielkość czcionki wybraną przez użytkownika.

ZMIANA POŁOŻENIA ETYKIETY

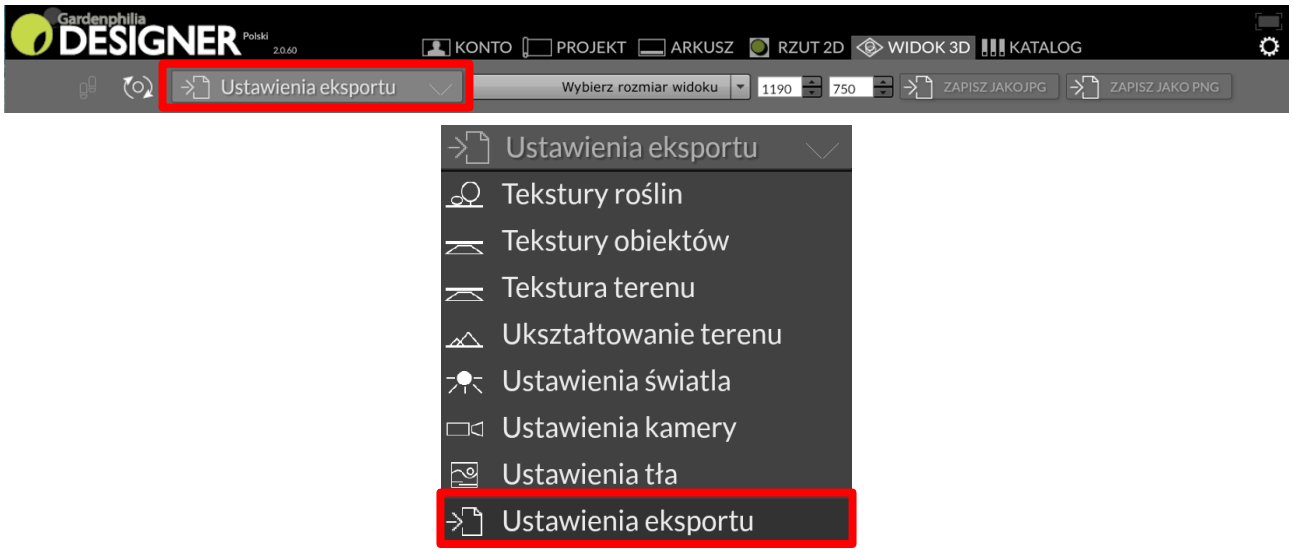
W zakładce RZUT 2D kliknij tryb edycji, zaznacz etykietę a następnie przeciągnij ją w pożądane miejsce, trzymając wciśnięty przycisk myszy.



EKSPORT WIDOKÓW Z PROJEKTU

Eksport widoków jest dostępny dla widoków 3D.

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku i wybierz Ustawienia eksportu.



Na pasku narzędzi Ustawień eksportu wybierz z listy rozwijanej jakość eksportowanego widoku. Opcja Własny rozmiar umożliwia ustalenie własnej wielkości eksportowanego widoku poprzez wpisanie szerokości i wysokości eksportowanego pliku w pikselach.



Zapisz widok pod wybraną nazwą wybierając format JPG lub PNG.



SYMULACJA WZROSTU

Symulacja wzrostu roślin jest dostępna dla rzutu 2D oraz dla widoku 3D i obejmuje okres 50 lat.

W zakładce RZUT 2D lub WIDOK 3D na pasku narzędzi Symulacji zmian kliknij ikonę Symulacja wzrostu, a następnie używając suwaka zmian ustaw wiek roślin.







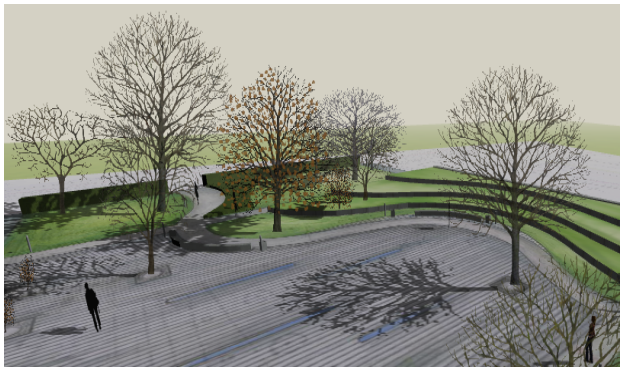
SYMULACJA ZMIAN SEZONOWYCH

Symulacja zmian sezonowych jest dostępna dla RZUTU 2D oraz dla WIDOKU 3D przeprowadzana z dokładnością do 1 dnia w roku.

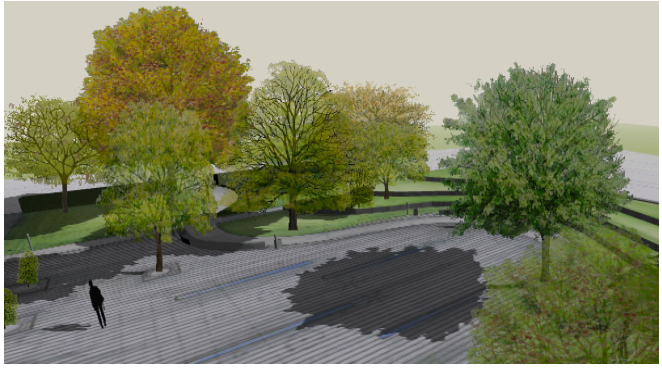
Na pasku narzędzi Symulacji zmian kliknij ikonę Symulacja zmian sezonowych, a następnie używając suwaka zmian, za pomocą myszki ustaw datę w kalendarzu.



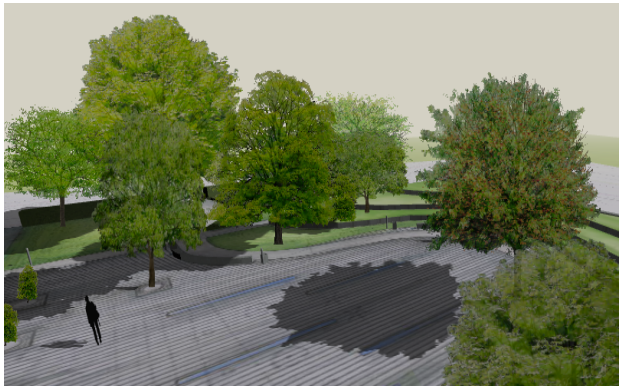
PRZEDWIOŚNIE



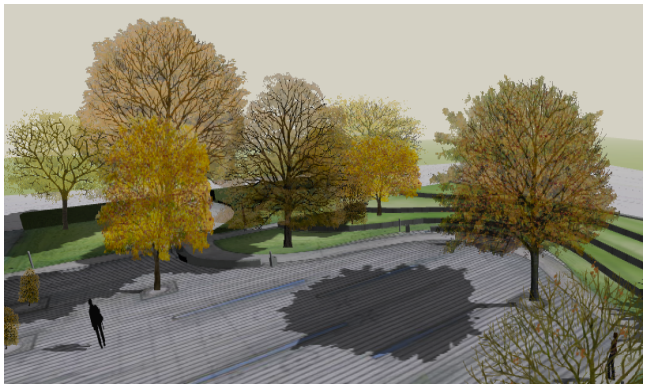
WIOSNA



LATO



JESIEŃ

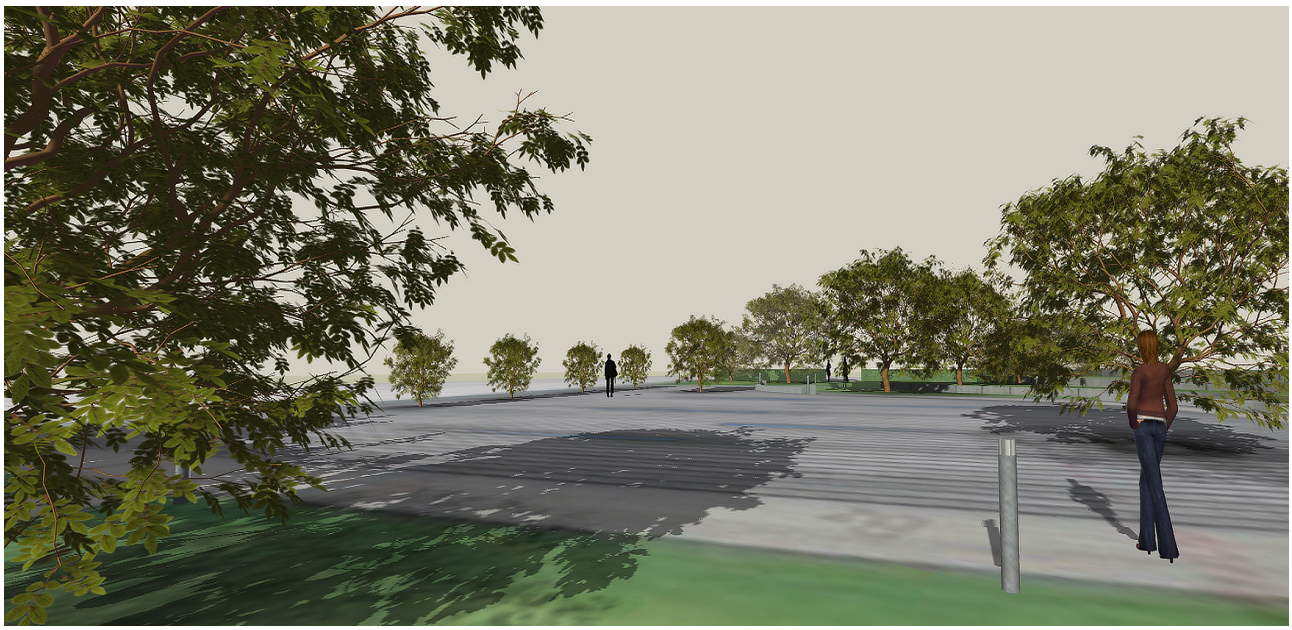


SYMULACJA PORY DNIA

Istnieje możliwość ustawienia pory dnia, dla której generowany jest widok cieni. Od tego ustawienia zależy długość cienia rzucanego przez rośliny.

Na pasku narzędzi Symulacji zmian kliknij ikonę Symulacja pory dnia, a następnie używając suwaka zmian, za pomocą myszki ustaw godzinę.





WIZUALIZACJA PROJEKTU

PRZEKROJE

W zakładce WIDOK 3D kliknij na klawiaturze „R” a następnie „O” lub na pasku narzędzi Ustawień widoku **ikonę** Spacer po ogrodzie **a następnie na dolnym pasku** Zmian widoku **ikonę** Aksonometria.



Ustaw horyzont poziomo. Przybliżanie i oddalanie się, odbywa się za pomocą strzałek na klawiaturze, obracanie i ustawienie wysokości kamery odbywa się za pomocą kółka i ruchów myszki.



PERSPEKTYWA

W zakładce WIDOK 3D **kliknij na klawiaturze „P” lub ikonę** Perspektywa **na dolnym pasku** Zmian widoku.

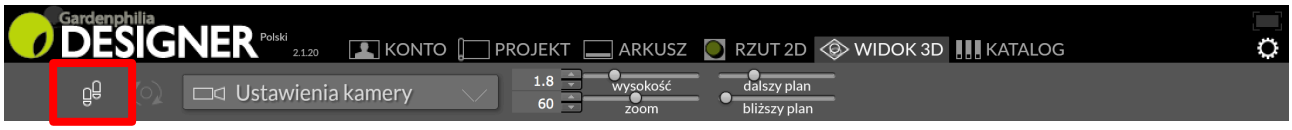


Przybliżanie kamery oraz oddalanie od punktu środkowego obrotu kamery odbywa się za pomocą kółka myszki.

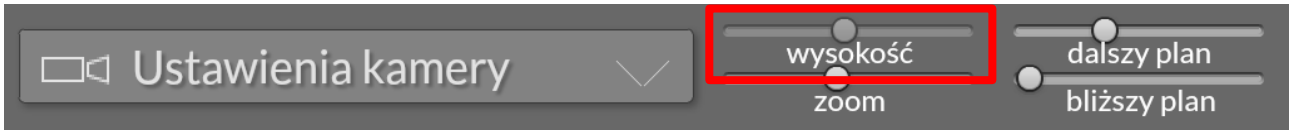


SPACER PO OGRODZIE

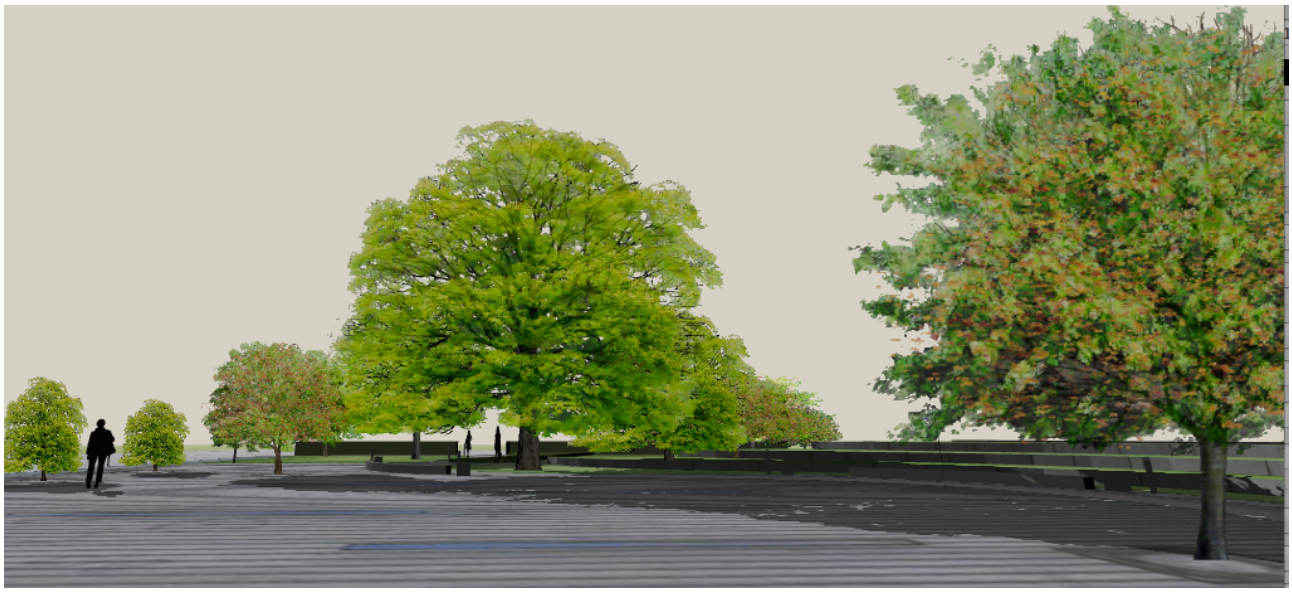
W zakładce WIDOK 3D kliknij na klawiaturze „R” lub ikonę Spacer po ogrodzie na pasku narzędzi Ustawień widoku.



Kamera ustawia się automatycznie na wysokości 1,8 m nad poziomem terenu – wysokość można regulować w zakresie od 0-3 m suwakiem wysokość na pasku narzędzi ustawień widoku.

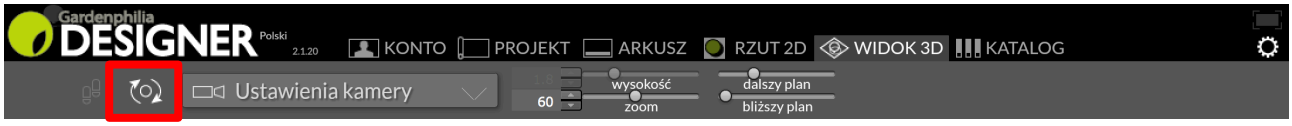


Poruszanie się w przód, tył i na boki odbywa się za pomocą strzałek na klawiaturze. Obrót widoku odbywa się za pomocą kółka myszki.

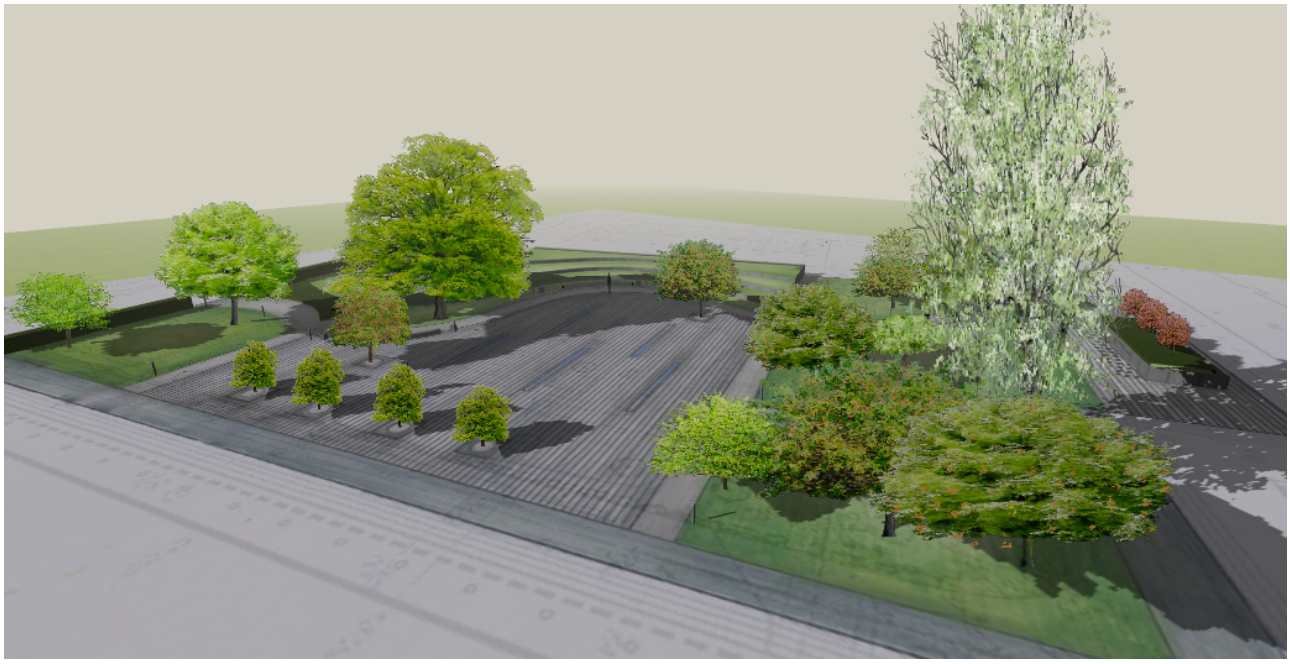


WIDOK OGÓLNY

W zakładce WIDOK 3D kliknij na klawiaturze „T” lub ikonę Widok ogólny na pasku narzędzi Ustawień widoku.



Kamera ustawia się automatycznie obejmując projekt w widoku z lotu ptaka. Przybliżanie kamery i oddalanie od punktu środkowego obrotu kamery odbywa się za pomocą kółka myszki.



AKSONOMETRIA - UKŁAD ORTOGONALNY

W zakładce WIDOK 3D **kliknij na klawiaturze „T” a następnie „O” lub na pasku narzędzi** Ustawień widoku **ikonę** Widok ogólny **a następnie na dolnym pasku** Zmian widoku **ikonę** Aksonometria.



Kamera ustawia się automatycznie w widoku z lotu ptaka w aksonometrii. Za pomocą ruchów myszki możliwe jest obracanie projektu w dowolnym kierunku.



USTAWIENIA WIDOKU 3D PROJEKTU

TEKSTURY ROŚLIN

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Tekstury roślin i użyj suwaków.



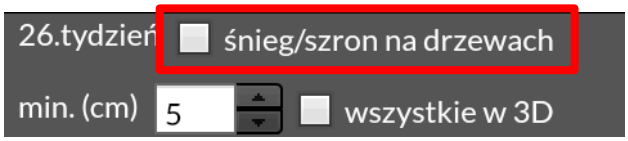
Barwa - barwa tekstur roślin.
Nasycenie - nasycenie koloru tekstur roślin.
Widoczność - przezroczystość tekstur roślin.
Jasność - jasność koloru tekstur roślin.

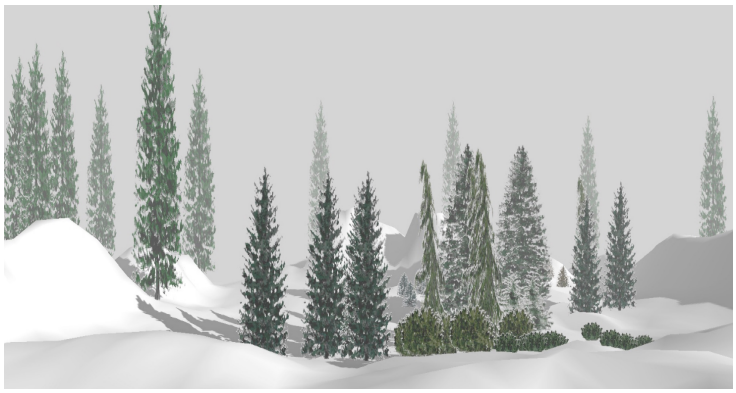


Można również wyregulować wydajność poruszania się w widoku 3D oraz jakość tekstur roślin suwakiem z rys. poniżej. Jakość tekstury ustawiana jest jako rozdzielczość pliku w pikselach. Zwiększenie jakości powoduje spadek wydajności programu.



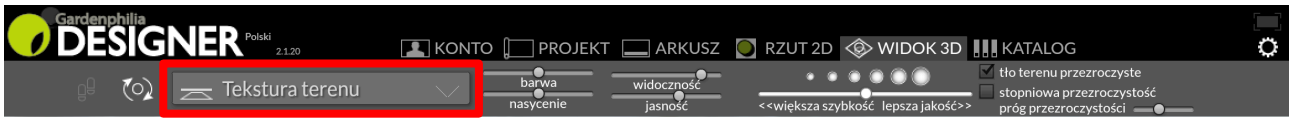
Zaznaczenie pola śnieg/szron na drzewach powoduje pokrycie pędów roślin grafiką śniegu. Ważne jest, aby przy tej opcji ustawić suwak symulacji zmian sezonowych na okres zimowy.





TEKSTURA TERENU

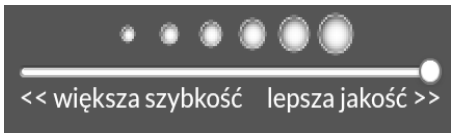
W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Tekstura terenu i użyj suwaków.



Barwa - barwa tekstur roślin.
Nasycenie - nasycenie koloru tekstur roślin.
Widoczność - przezroczystość tekstur roślin.
Jasność - jasność koloru tekstur roślin.

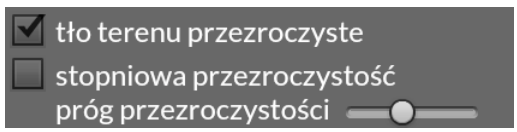


Można również wyregulować wydajność poruszania się w widoku 3D oraz jakość tekstury terenu suwakiem z rys. poniżej. Jakość tekstury ustawiana jest jako rozdzielczość pliku w pikselach. Zwiększenie jakości powoduje spadek wydajności programu.



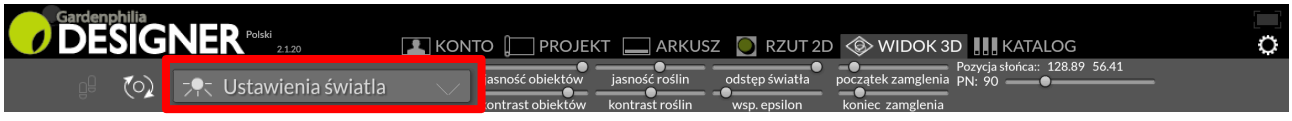
Zaznaczenie pól przy poszczególnych opcjach powoduje:

- tło terenu przezroczyste - ustawienie niewidocznego białego tła obszaru roboczego (w przypadku pracy bez wczytanego podkładu),
- stopniowa przezroczystość - ustawia półprzezroczystość dla użytych tektur, które mają przezroczystość,
- suwak próg przezroczystości - to współczynnik zmieniający odcięcie przezroczystości.



USTAWIENIA ŚWIATŁA

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku i wybierz opcję Ustawienia światła i użyj suwaków.



Jasność obiektów - natężenie światła otoczenia.
Kontrast obiektów - natężenie światła padającego na obiekty.
Jasność roślin - jasność tekstur roślin.
Kontrast roślin - kontrast tekstur roślin.
Odstęp światła oraz współczynnik epsilon - jakość cienia roślin.
Początek zamglenia i koniec zamglenia - linia początku i końca zamglenia projektu w widoku 3D.
Pozycja słońca - kierunek emisji światła, co ma wpływ na kierunek cienia roślin.

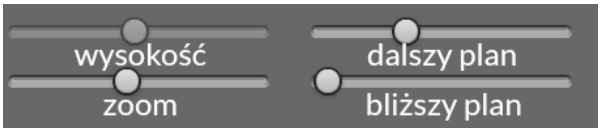


USTAWIENIA KAMERY

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Ustawienia kamery i użyj suwaków.



Wysokość - wysokość kamery nad poziomem terenu.
Zoom - odległość pomiędzy kamerą a punktem, na który patrzymy.
Dalszy plan - odległość ukrywania elementów w dalszym planie.
Bliższy plan - odległość ukrywania elementów w bliższym planie.



USTAWIENIA TŁA

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku i wybierz opcję Ustawienia tła.



Zaznaczone pole pokaż teren otoczenia włącza widoczność terenu otoczenia poza obszarem roboczym.

Suwak widoczność terenu ustawia przezroczystość terenu poza obszarem roboczym.



Zaznaczenie pola panorama nieba włącza domyślną panoramę nieba. Po jej włączeniu należy ustawić horyzont za pomocą myszki.



Zaznaczenie pola wybrany kolor oraz wybór koloru z listy rozwijanej ustawia w tle wybrany kolor.



ZDJĘCIE W TLE

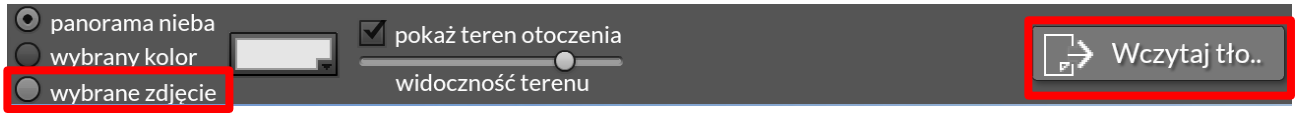
W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Tekstura terenu i zaznacz opcje tło tekstury przezroczyste oraz stopniowa przezroczystość.



W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Ustawienia tła.



Zaznacz opcję wybrane zdjęcie i kliknij przycisk Wczytaj tło.



Z otwartego okna systemowego komputera wybierz plik z dysku, który ma być wczytany jako tło. W oknie programu pojawi się podgląd zdjęcia. Kliknij OK a zdjęcie zostanie wczytane do programu jako tło projektu. Zdjęcie dopasowuje się do okna aplikacji.

Za pomocą myszki ustaw kamerę w kierunku, w jakim było robione zdjęcie oraz dopasuj horyzont (najłatwiej taki widok ustawić w trybie spaceru po ogrodzie).

Ustawiony kolor tła, przy wczytanym zdjęciu, jest kolorem zamglenia.

Zdjęcie jest dostępne w widoku 3D do czasu wylogowania się z programu. Po ponownym otwarciu aplikacji należy ponownie wczytać zdjęcie lub grafikę tła.

TEREN

WARSTWA UKSZTAŁTOWANIE TERENU

Warstwa umożliwia wczytanie gotowej mapy terenu przygotowanej w skali szarości.

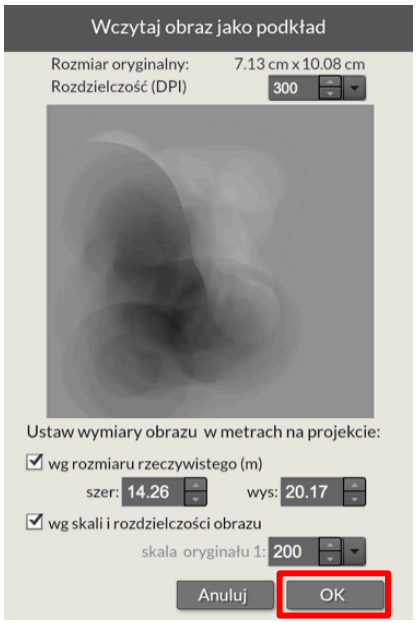
W zakładce RZUT 2D kliknij warstwę Ukształtowanie terenu – wczytywany plik zostanie przyporządkowany do tej warstwy.



Kliknij Dodaj plik 2D znajdujący się na pasku właściwości obiektu.



Wybierz plik do wczytania (formaty importowane: JPG, PNG, GIF). Na ekranie pojawi się okno programu z podglądem wybranego pliku.



Ustaw wymiary obrazu (sposób identyczny jak w rozdziale PODKŁAD). Mapa zostanie wstawiona w obszar roboczy programu i jednocześnie podkład pojawi się na liście obiektów projektu.

Edycja ustawień ukształtowania terenu odbywa się w zakładce WIDOK 3D - rozdział USTAWIENIA WIDOKU 3D PROJEKTU - UKSZTAŁTOWANIE TERENU.

UKSZTAŁTOWANIE TERENU W WIDOKU 3D

W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku i wybierz opcję Ukształtowanie terenu.



Użytkownik może: tworzyć nasypy, wykopy oraz tarasy ziemne.



Suwaki umożliwiają:

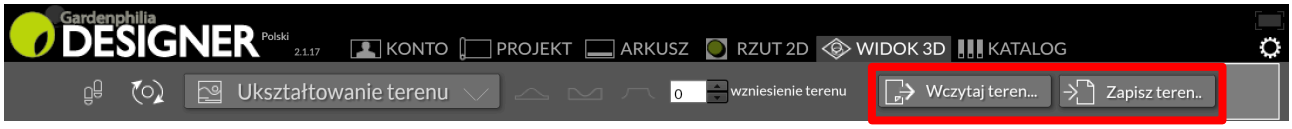
- dostosowanie średnicy narzędzia (w metrach),
- rozmycie narzędzia,
- ustawienie różnicy wysokości pomiędzy poziomem terenu a wysokością/głębokością nasypu/ wykopu lub poziom tarasu.





W widoku 3D można również zapisać plik terenu w celu edycji go w zewnętrznym programie lub wczytać plik terenu wcześniej przez siebie przygotowany lub taki po zmianach.

w tym celu kliknij jeden z dwóch przycisków: Wczytaj teren lub Zapisz teren.



KATALOG

Zakładka KATALOG służy do przeglądania szczegółów całej biblioteki elementów programu.

