PODRĘCZNIK UŻYTKOWNIKA
Gardenphilia DESIGNER

wersja 2019

(aktualizacja 2.2.00)

SPIS TREŚCI

WERSJA DEMO 7

REJESTRACJA LICENCJI 8

LOGOWANIE DO PROGRAMU 8

INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU - licencja komercyjna 9

PIERWSZA INSTALACJA 9

REJESTRACJA LICENCJI 9

LOGOWANIE DO PROGRAMU 10

PROCEDURA PONOWNEJ REJESTRACJI 10

WYŁĄCZANIE ZAPORY WINDOWS NA CZAS INSTALACJI PROGRAMU 13

POPRAWA WYDAJNOŚCI PRACY PROGRAMU 18

KONTO UŻYTKOWNIKA 21

KONTO UŻYTKOWNIKA 21

ZAKŁADKI 21

MOJE PROJEKTY 22

UDOSTĘPNIONE PROJEKTY 22

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI UŻYTKOWNIKA 23

NOWY PROJEKT 23

WCZYTANIE PROJEKTU Z DYSKU 23

SYNCHRONIZACJA PROJEKTÓW 23

OTWARCIE PROJEKTU 23

UDOSTĘPNIENIE PROJEKTU 24

USUNIĘCIE PROJEKTU 24

USUNIĘTE ELEMENTY 24

INTERFEJS PROGRAMU 25

OPERACJE NA PLIKU PROJEKTU 25

TWORZENIE KOPII PROJEKTU 25

OTWARCIE PROJEKTU Z DYSKU 26

ZAPISANIE PROJEKTU NA DYSKU 26

ZAPISANIE PROJEKTU NA SERWERZE 27

DRUKOWANIE PROJEKTU 27

USTAWIENIA PROJEKTU I OBSZARU ROBOCZEGO 29

SKRÓTY KLAWIATUROWE 30

SKALOWANIE INTERFEJSU 30

CTRL+Z / CMD+Z - cofanie operacji 30

CTRL / CMD + MYSZ - przesuwanie widoku obszaru roboczego 30

SHIFT + MYSZ - zaznaczanie kolejnych obiektów / blokowanie proporcji i linii 30

ALT - kopiowanie 30

ALT + STRZAŁKA - kopiowanie z odsunięciem 31

CTRL / CMD + G - zgrupowanie roślin 31
CTRL / CMD + SHIFT + G - zgrupowanie wszystkich roślin na projekcie 31
CTRL / CMD + U - rozgrupowanie roślin 31
STRZAŁKI (KURSORY) - przesuwanie / zmiana wartości 31
ESC - przerwanie rysowania / odznaczenie obiektów 32
ENTER 32
SPACJA 32
CTRL / CMD + S 32
ZMIANY WIDOKU INTERFEJSU 33
UKRYWANIE/ POKAZYWANIE PANELU NARZĘDZI I WARSTW 33
UKRYWANIE PANELU BIBLIOTEKI 33
TRYB PEŁNOEKRANOWY 33
ZMIANY WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO 34
POWIĘKSZANIE WIDOKU PROJEKTU 34
PRZESUWANIE WIDOKU PROJEKTU 34
DOPASOWANIE WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO DO OKNA WIDOKU PROJEKTU 34
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI W CAŁYM PROJEKCIE 34
USTAWIENIA SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO 35
WŁĄCZENIE SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO 35
ROZSTAW LINII SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO 35
PRZYCIĄGANIE DO SIATKI 36
SKOK PRZYCIĄGANIA DO SIATKI 36
NARZĘDZIA PRACY 38
NARZĘDZIA TRYBU PRACY 38
EDYCJA OBIEKTU 38
WSTAWIANIE OBIEKTÓW 39
NARZĘDZIA RYSOWANIA 39
WARSTWY 41
PODKŁAD 43
WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 1 – ROZDZIELCZOŚĆ I SKALA 43
WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 2 – ROZMIAR RZECZYWISTY 44
EDYCJA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU/POWIERZCHNI 46
ZMIANA POŁOŻENIA 46
ZMIANA ROZMIARU 46
SKALOWANIE 47
PODNIESIENIE NAD POZIOM TERENU 47
OBRACANIE 47
GRUBOŚĆ LINII / GRUBOŚĆ OBRYSU 48
OBRYS / WYPEŁNIENIE OBIEKTU 48
WYGŁADZENIE ŁAMANEJ / WYOSTRZENIE KRZYWEJ 48
AUTOMATYCZNE ZAMYKANIE / OTWIERANIE KRZYWEJ LUB ŁAMANEJ 49

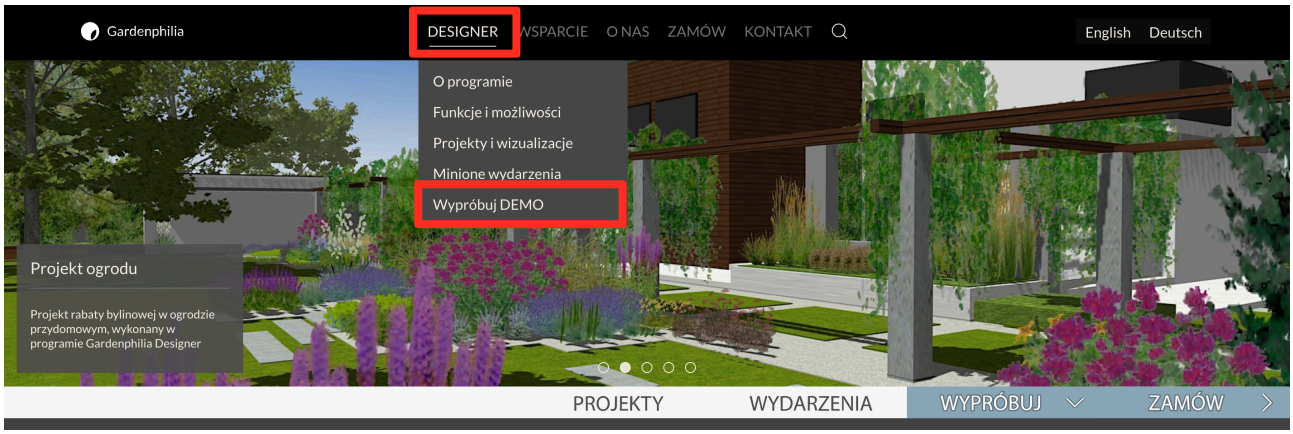
ZAOKRĄGLENIE / ZAOSTRZENIE NAROŻNIKÓW ŁAMANEJ 49
WIDOCZNOŚĆ OBIEKTU 49
TEKSTURA, KOLOR, OBRYS OBIEKTU 49
KRAWĘDŹ / BRAK KRAWĘDZI OBIEKTU 51
TWORZENIE KOPII OBIEKTU 52
ZMIANA WARSTWY PRZYPISANEJ DO OBIEKTU 52
TWORZENIE BUDYNKÓW - DACHY, OKNA, DRZWI 53
SPADEK TERENU 60
FUNKCJE BIBLIOTEKI 61
TRYB WYŚWIETLANIA LISTY 61
RODZAJE BIBLIOTEK 61
FILTROWANIE BIBLIOTEKI 62
BIBLIOTEKA ROŚLIN 63
WYSZUKIWANIE ROŚLIN 63
BIBLIOTEKA SZKÓŁEK 64
PRZEGLĄDANIE OFERTY SZKÓŁKI 64
WSTAWIANIE ROŚLIN Z OFERTY SZKÓŁKI 64
BIBLIOTEKA MODELI 3D 65
WSTAWIANIE MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU 65
WSTAWIANIE I EDYCJA ROŚLIN 67
DODAWANIE ROŚLINY 67
USUWANIE ROŚLINY 67
ZMIANA ROZMIARU ROŚLINY 68
OZNACZENIE ROŚLINY JAKO ISTNIEJĄCEJ 68
ZMIANA POŁOŻENIA ROŚLINY 69
ROŚLINA NA OKREŚLONEJ WYSOKOŚCI 69
DODATKOWE INFORMACJE O ROŚLINIE 69
GRUPOWANIE ROŚLIN 70
ROZGRUPOWANIE ROŚLIN 70
OPERACJE NA GRUPIE ROŚLIN 71
ROZMIESZCZANIE ROŚLIN NA POWIERZCHNI I WZDŁUŻ LINII 72
ZAKŁADKA ROŚLINA 72
WŁĄCZANIE WIDOCZNOŚCI ROŚLIN ORAZ WYBÓR SPOSOBU ROZMIESZCZENIA ROŚLIN 73
ZMIANA ROZSTAWU ROŚLIN 74
ZMIANA LICZBY ROŚLIN 74
USUWANIE ROŚLIN ROZMIESZCZONYCH NA POWIERZCHNI I WZDŁUŻ LINII 74
ZESTAWIENIA ROŚLIN I ELEMENTÓW PROJEKTU 75
ZESTAWIENIE ROŚLIN PROJEKTU 75
ZESTAWIENIE MATERIAŁÓW 76
LISTA OBIEKTÓW 76
IMPORT MODELI 3D 78

IMPORT MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU SketchUp 78
PRZYGOTOWANIE MODELU 3D 79
PRZYGOTOWANIE SYMBOLU 2D DLA MODELU 81
PRZYGOTOWANIE WŁASNEGO MODELU 3D 84
IMPORT MODELU 3D DO GARDENPHILIA DESIGNER 85
PROJEKT TECHNICZNY 87
WYMIAROWANIE 88
WYMIAROWANIE 88
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI WYMIARU 88
ETYKIETY ROŚLIN 90
WYŚWIETLANIE ETYKIET ROŚLIN 90
DODAWANIE WŁASNEGO TEKSTU NA ETYKIECIE ROŚLINY 90
USUWANIE ETYKIET 91
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY 91
ZMIANA POŁOŻENIA ETYKIETY 92
ETYKIETY OBIEKTÓW 93
WŁĄCZANIE ETYKIETY OBIEKTU 93
DODAWANIE TEKSTU NA ETYKIECIE 93
USUWANIE ETYKIETY 93
ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY 93
EKSPORT WIDOKÓW Z PROJEKTU 94
SYMULACJA WZROSTU ROŚLIN 95
SYMULACJA ZMIAN SEZONOWYCH 96
SYMULACJA PORY DNIA 97
WIZUALIZACJA PROJEKTU 98
PRZEKROJE 98
PERSPEKTYWA 98
SPACER PO OGRODZIE 99
WIDOK OGÓLNY 100
AKSONOMETRIA - UKŁAD ORTOGONALNY 100
USTAWIENIA WIDOKU 3D PROJEKTU 102
TEKSTURY ROŚLIN 102
USTAWIENIA ŚWIATŁA 103
USTAWIENIA CIENI 103
USTAWIENIA KAMERY 103
USTAWIENIA TŁA 104
ZDJĘCIE W TLE 105
TEREN 106
MODELOWANIE UKSZTAŁTOWANIA TERENU 106
ZAPISYWANIE MAPY UKSZTAŁTOWANIA TERENU 106

WCZYTYWANIE MAPY UKSZTAŁTOWANIA TERENU 107
TWORZENIE WODY 108
KATALOG 110

WERSJA DEMO

Aby pobrać i zainstalować **wersję DEMO** programu, wejdź na stronę https://gardenphilia.com, na stronie głównej kliknij menu DESIGNER i z podmenu wybierz Wypróbuj DEMO, lub kliknij przycisk Wypróbuj, znajdujący się bezpośrednio na pasku submenu widocznym na stronie głównej.

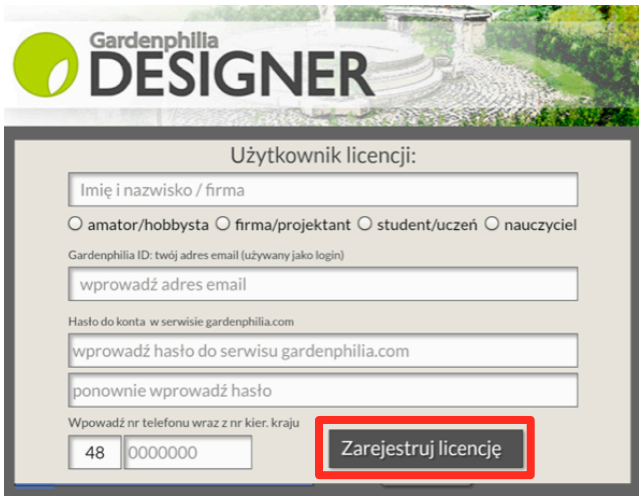


Kolejnym krokiem jest pobranie i zainstalowanie bezpłatnej wtyczki Adobe AIR oraz pobranie i instalacja wersji DEMO programu Gardenphilia DESIGNER. W tym celu kliknij na przyciski widoczne na naszej stronie, na których znajdują się odpowiednio: logo wtyczki Adobe Air i logo naszego programu - wówczas rozpocznie się pobieranie ich na komputer.

REJESTRACJA LICENCJI

Podczas pierwszego uruchomienia programu kliknij przycisk 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 do programu wymaga wprowadzenia loginu lub e-mail oraz hasła. Dane należy zatwierdzić przyciskiem Zaloguj się. Kolejne logowania będą automatyczne do czasu wylogowania się z programu.

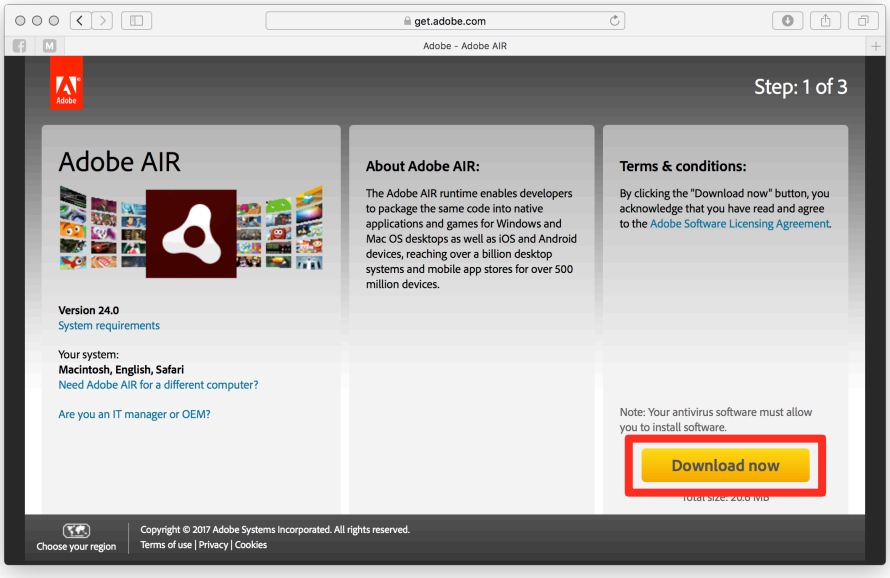
Procedura ewentualnej ponownej rejestracji licencji z użyciem nowego klucza, została opisana w następnym rozdziale.

INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU - licencja komercyjna

W wersji 2019 program nie wymaga stałego dostępu do Internetu. Połączenie z siecią jest wymagane podczas rejestracji, pierwszego logowania, aktualizacji, przeglądania udostępnionych projektów, tworzenia nowej wersji projektu oraz tworzenia kopii zapasowych projektów.

PIERWSZA INSTALACJA

Przed zainstalowaniem programu Gardenphilia DESIGNER należy pobrać i zainstalować bezpłatną wtyczkę Adobe AIR - do pobrania ze strony Adobe lub z linku: http://get.adobe.com/air/

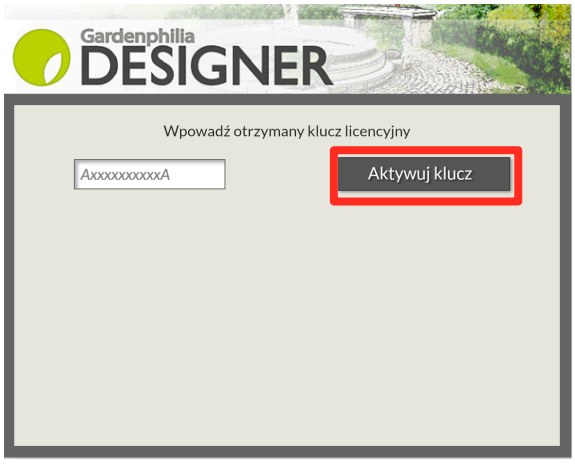


Następnie można pobrać i zainstalować program Gardenphilia DESIGNER. W tym celu kliknij w otrzymany w mailu link, który umożliwia pobranie programu. Program zostanie pobrany na komputer, po czym należy go zainstalować. Zalecane jest tymczasowe wyłączenie zapory sieciowej i programów antywirusowych, gdyż mogą blokować instalację.

REJESTRACJA LICENCJI

Podczas pierwszego uruchomienia programu kliknij przycisk Zarejestruj licencję.

W kolejnym oknie, w **komercyjnej wersji programu,** należy podać klucz licencyjny. Po zatwierdzeniu klucza przyciskiem Aktywuj klucz pojawi się kolejne okno, w którym należy uzupełnić swój adres e-mail, utworzyć hasło oraz wpisać ponownie otrzymany indywidualny klucz licencyjny. Wprowadzone dane należy zatwierdzić klikając przycisk Zarejestruj licencję.



LOGOWANIE DO PROGRAMU

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

PROCEDURA PONOWNEJ REJESTRACJI

1. ZMIANA / PONOWNA INSTALACJA 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 programu jest widoczny przycisk Zarejestruj licencję. Jeżeli TAK, należy przesłać prośbę o wygenerowanie nowego klucza licencyjnego na adres info@gardenphilia.com, podając nazwę oraz NIP firmy, na

którą była kupiona licencja lub dane osoby prywatnej, która zakupiła licencję, a po otrzymaniu nowego klucza zarejestrować nim licencję, zgodnie z wytycznymi zawartymi w rozdziale INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU - licencja komercyjna (str. 8).

- 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 programu jest widoczny przycisk Zarejestruj licencję. Jeżeli NIE, a są widoczne pola do wpisania loginu i hasła, należy spróbować się zalogować. Jeżeli pojawia się komunikat, iż login i hasło są niepoprawne, należy zweryfikować login i hasło (kontakt z Gardenphilia na adres info@gardenphilia.com).
  Jeżeli wpisywane dane są poprawne, a pojawia się komunikat, iż login i hasło są niepoprawne, to w celu ponownej rejestracji licencji, należy usunąć cały folder „Gardenphilia" ze wskazanej poniżej lokalizacji:
  C:// Użytkownicy (lub Ushers) / [Nazwa użytkownika używana przy logowaniu] / Gardenphilia

  Folder Gardenphilia można również wyszukać na komputerze przy pomocy narzędzia Wyszukaj. Dla Windows 10 narzędzie wyszukiwania widoczne jest po kliknięciu w rozwijane menu Start - j e s t t o okienko znajdujące się w lewym dolnym rogu, obok ikony lupki, w które należy wpisać szukaną nazwę. Następnie należy opóźnić Kosz.

  W kolejnym kroku należy przesłać prośbę o wygenerowanie nowego klucza licencyjnego na adres info@gardenphilia.com, podając nazwę oraz NIP firmy, na którą była kupiona licencja lub dane osoby prywatnej, która zakupiła licencję, a po otrzymaniu nowego klucza zarejestrować nim licencję, zgodnie z wytycznymi zawartymi w rozdziale INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU - licencja komercyjna (str. 8).

  Następnie można zainstalować program z przesłanego linku i ponownie zarejestrować licencję nowym kluczem.

2. PRZENIESIENIE LICENCJI NA INNY KOMPUTER

W celu przeniesienia licencji na inny komputer, należy przesłać prośbę o wygenerowanie nowego klucza licencyjnego na adres info@gardenphilia.com, podając nazwę oraz NIP firmy, na którą była kupiona licencja lub dane osoby prywatnej, która zakupiła licencję, a po otrzymaniu nowego klucza zarejestrować nim licencję, zgodnie z wytycznymi zawartymi w rozdziale INSTALACJA I REJESTRACJA PROGRAMU - licencja komercyjna (str. 8).

Następnie można zainstalować program z przesłanego linku i ponownie zarejestrować licencję nowym kluczem.

3. KOMUNIKAT O ISTNIENIU APLIKACJI

W przypadku ponownej rejestracji programu nowym kluczem, jeżeli podczas instalacji programu pojawi się komunikat „Aplikacja jest już zainstalowana" należy zastąpić istniejącą wersję - wówczas będzie możliwość ponownej rejestracji. W kolejnym kroku należy usunąć cały folder „Gardenphilia", znajdujący się w następującej lokalizacji:

C:// Użytkownicy (lub Ushers) / [Nazwa użytkownika używana przy logowaniu] / Gardenphilia

Folder Gardenphilia można również wyszukać na komputerze przy pomocy narzędzia Wyszukaj. Dla Windows 10 narzędzie wyszukiwania widoczne jest po kliknięciu w rozwijane menu Start - jest to okienko znajdujące się w lewym dolnym rogu, obok ikony lupki, w które należy wpisać szukaną nazwę.

Następnie należy opóźnić Kosz, tymczasowo wyłączyć zaporę sieciową i programy antywirusowe, gdyż mogą blokować instalację oraz zrestartować komputer. W kolejnym kroku można już zainstalować program z przesłanego linku i ponownie zarejestrować licencję nowym kluczem.

4. KOMUNIKATY O NAPOTYKANYCH BŁĘDACH

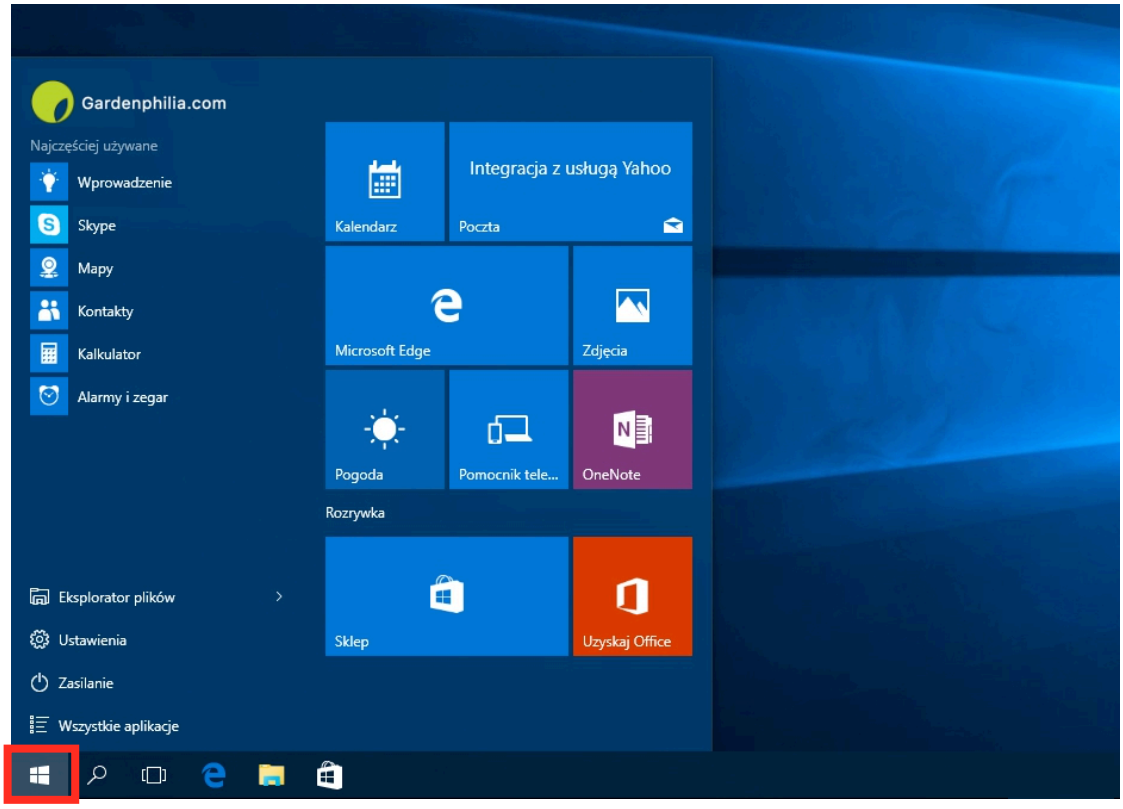
- Jeżeli pojawi się komunikat o uszkodzonym pliku instalacyjnym, należy wyłączyć na czas instalacji program antywirusowy oraz zaporę sieciową (czasem wymaga to restartu systemu dla antywirusa pracującego w tle).

- Jeżeli pojawi się komunikat o błędnym certyfikacie, należy najpierw odinstalować wcześniejszą wersję programu (w przypadku programów instalowanych wcześniej niż w roku 2015).

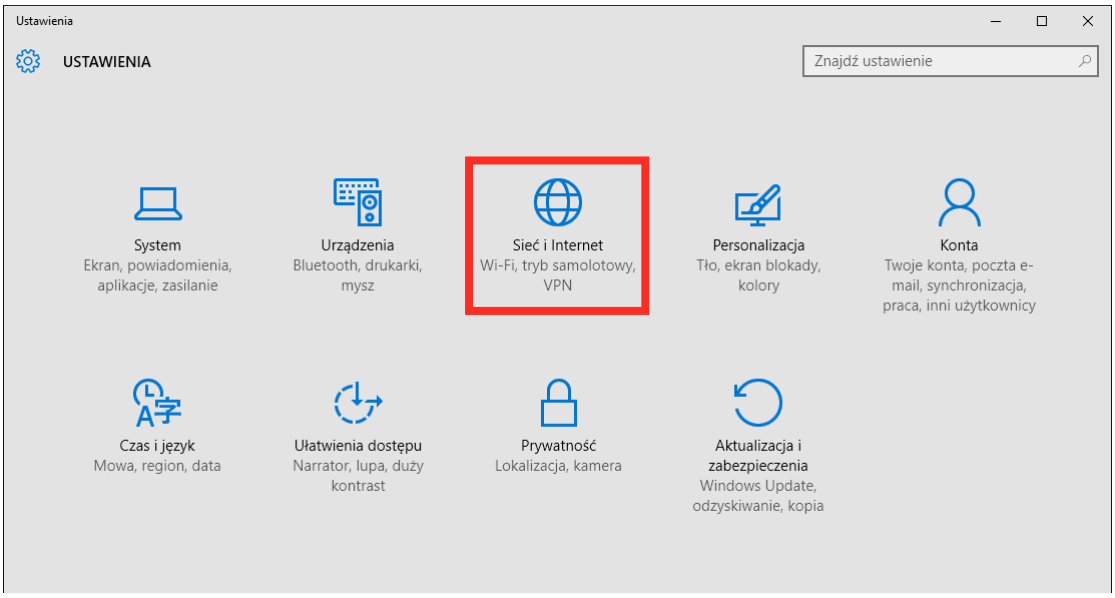
WYŁĄCZANIE ZAPORY WINDOWS NA CZAS INSTALACJI PROGRAMU

Zapora sieciowa systemu Windows blokuje dostęp do komputera podczas połączenia z siecią, uniemożliwiając nieporządnym osobom i aplikacjom dostęp do naszego systemu. Często Zapora Windows blokuje jednak również możliwość instalacji aplikacji, które wymagają połączenia z Internetem. Zdarza się, iż Zapora blokuje możliwość instalacji programu Gardenphilia DESIGNER.

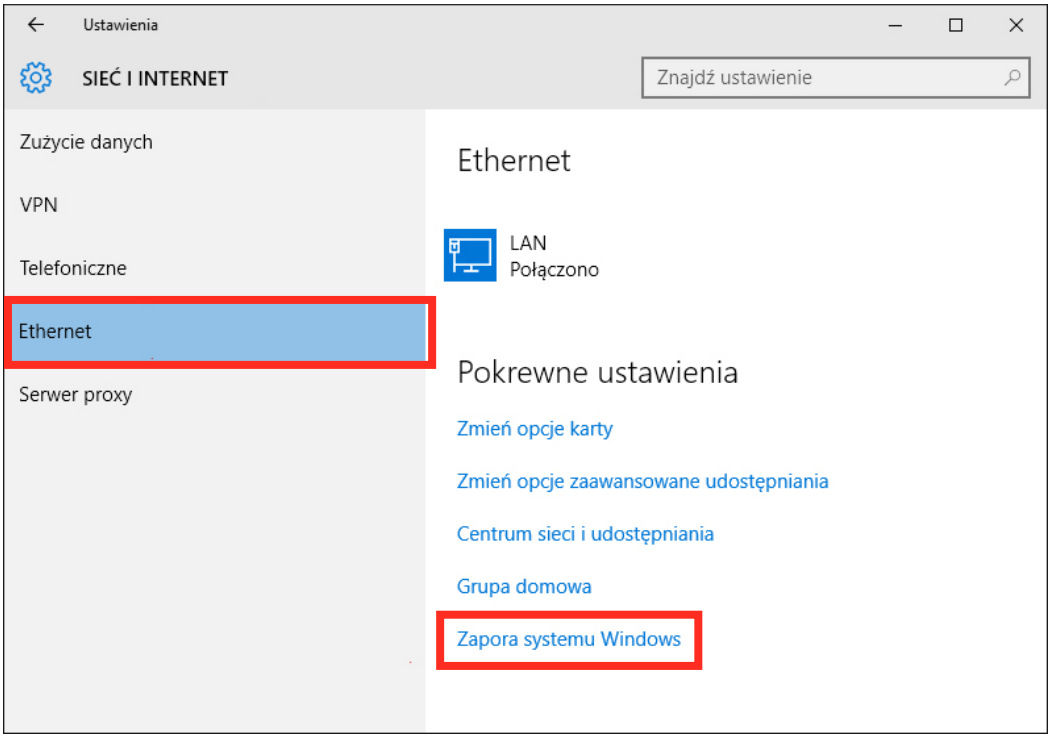
W celu wyłączenia Zapory Window przejdź do Ustawień systemu, które można uruchomić z rozwijanego Menu Windows, po kliknięciu w ikonę , znajdującą się na dolnym pasku na pulpicie.



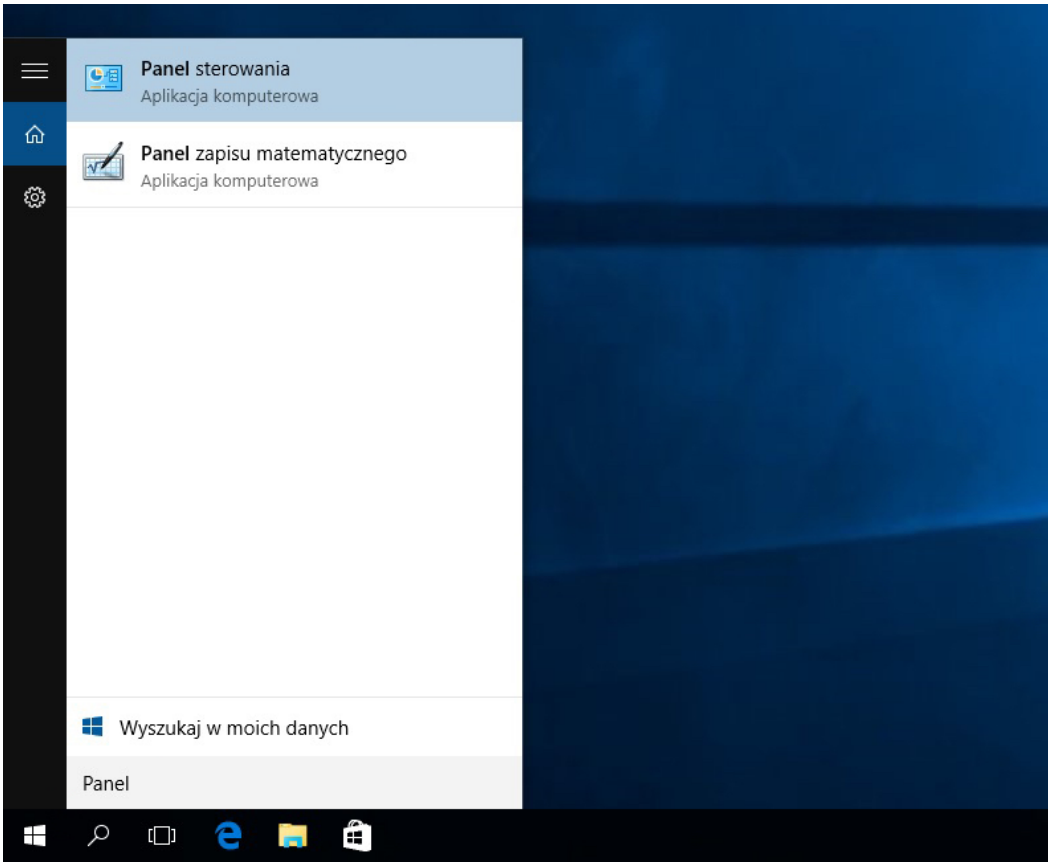
Po otwarciu okna ustawień, wybierz zakładkę Sieć i Internet.



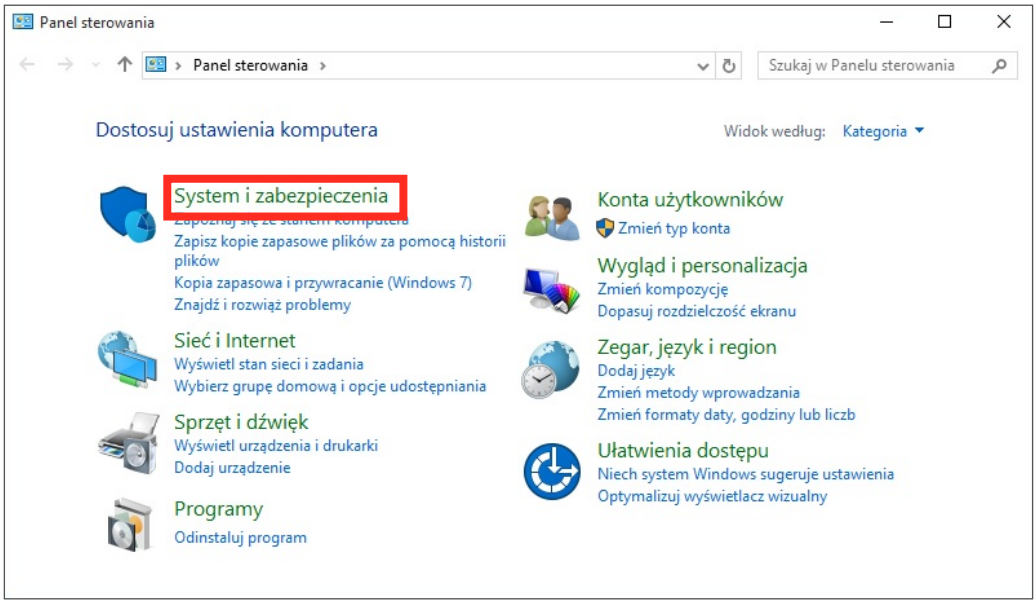
W kolejnym kroku przejdź do zakładki Ethernet i z menu znajdującego się po prawej stronie wybierz przycisk Zapora systemu Windows.



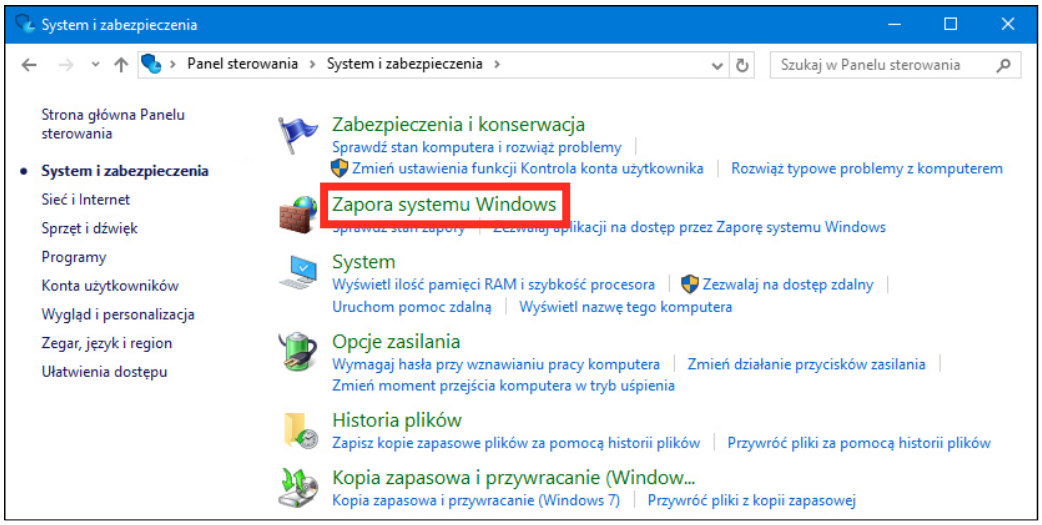
Menu Zapora Systemu Windows można również uruchomić wyszukując je w polu wyszukiwania w Panelu Sterowania lub bezpośrednio w systemowym narzędziu wyszukiwania. Dla Windows 10 narzędzie wyszukiwania widoczne jest po kliknięciu w rozwijane menu Start - jest to okienko znajdujące się w lewym dolnym rogu, obok ikony lupki, w które należy wpisać szukaną nazwę.



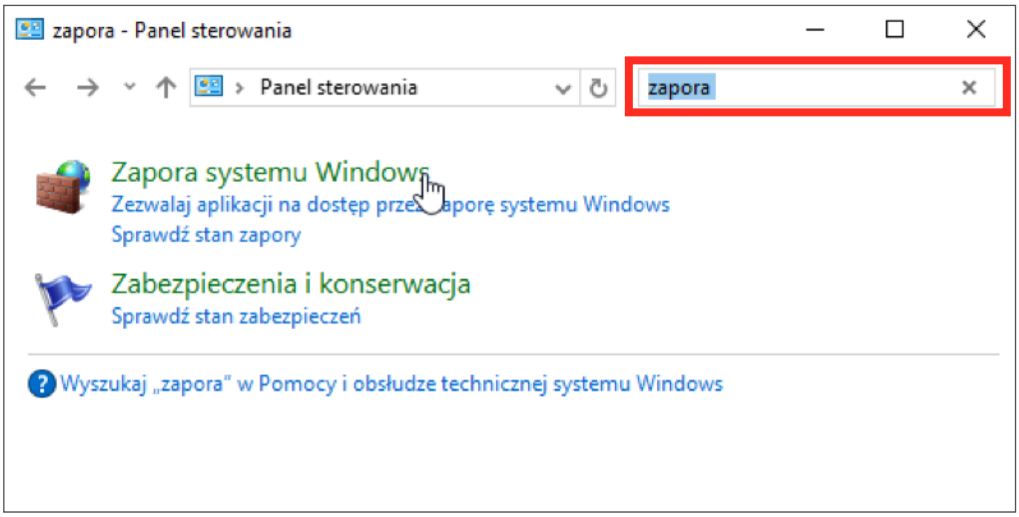
Po otwarciu Panelu Sterowania otwórz panel System i Zabezpieczenia.



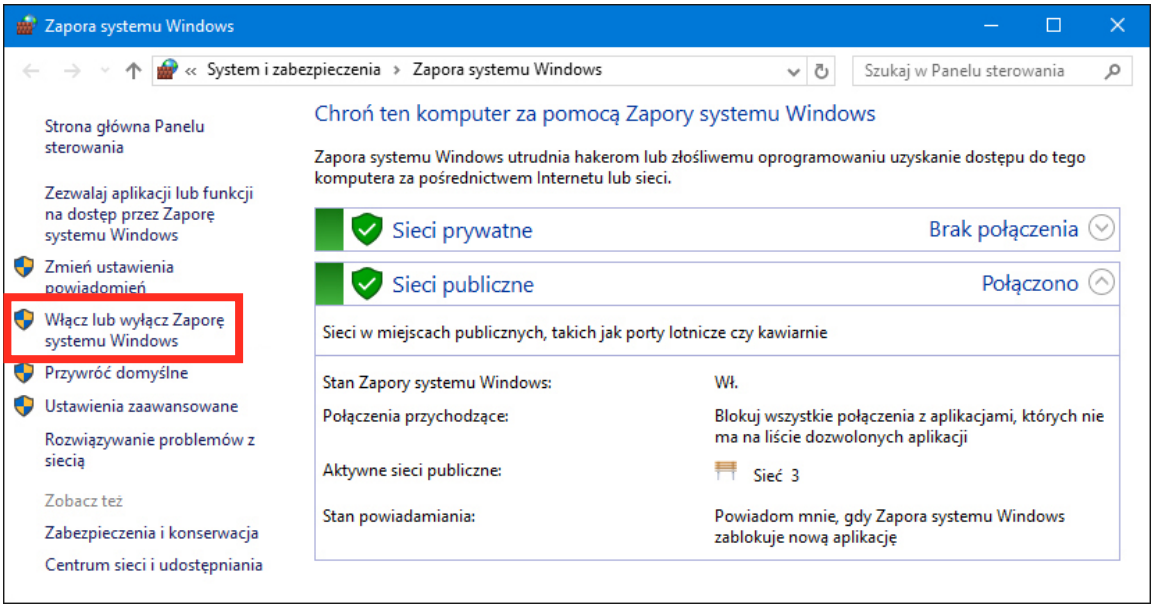
W kolejnym oknie wybierz Zapora Systemu Windows.



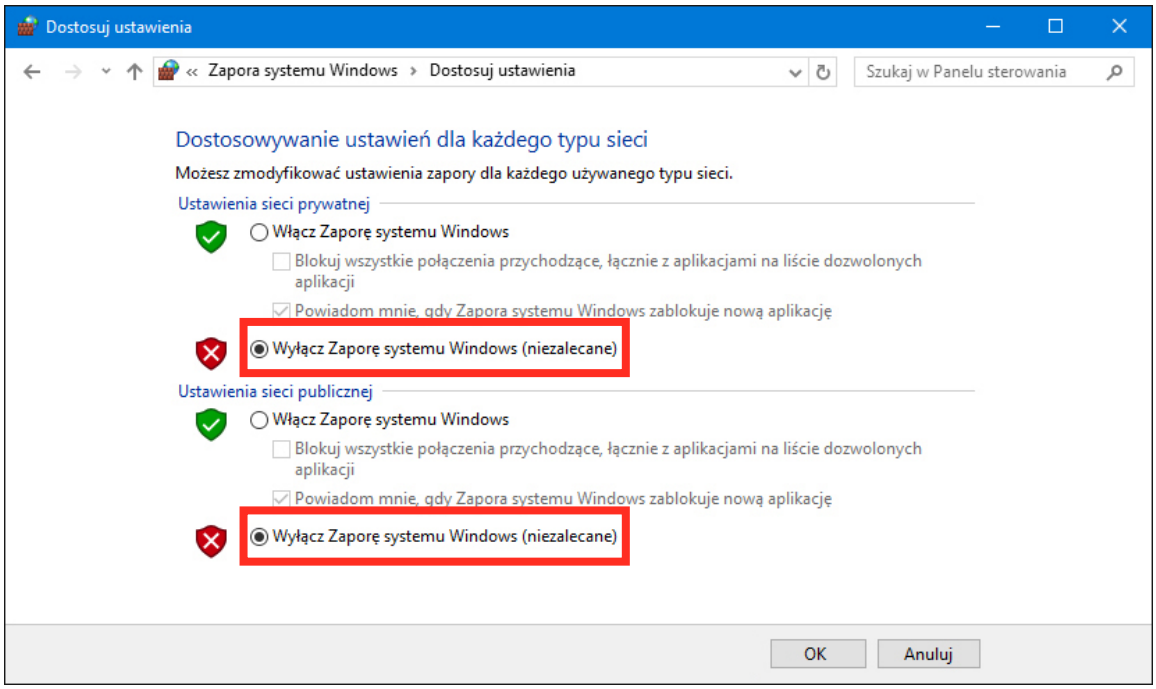
W przypadku, gdy po otwarciu Panelu Sterowania widoczny jest inny układ opcji niż na powyższych obrazkach, Zaporę systemu Windows można wyszukać poprzez wpisanie szukanej frazy w okienko znajdujące się w prawym górnym rogu okna.



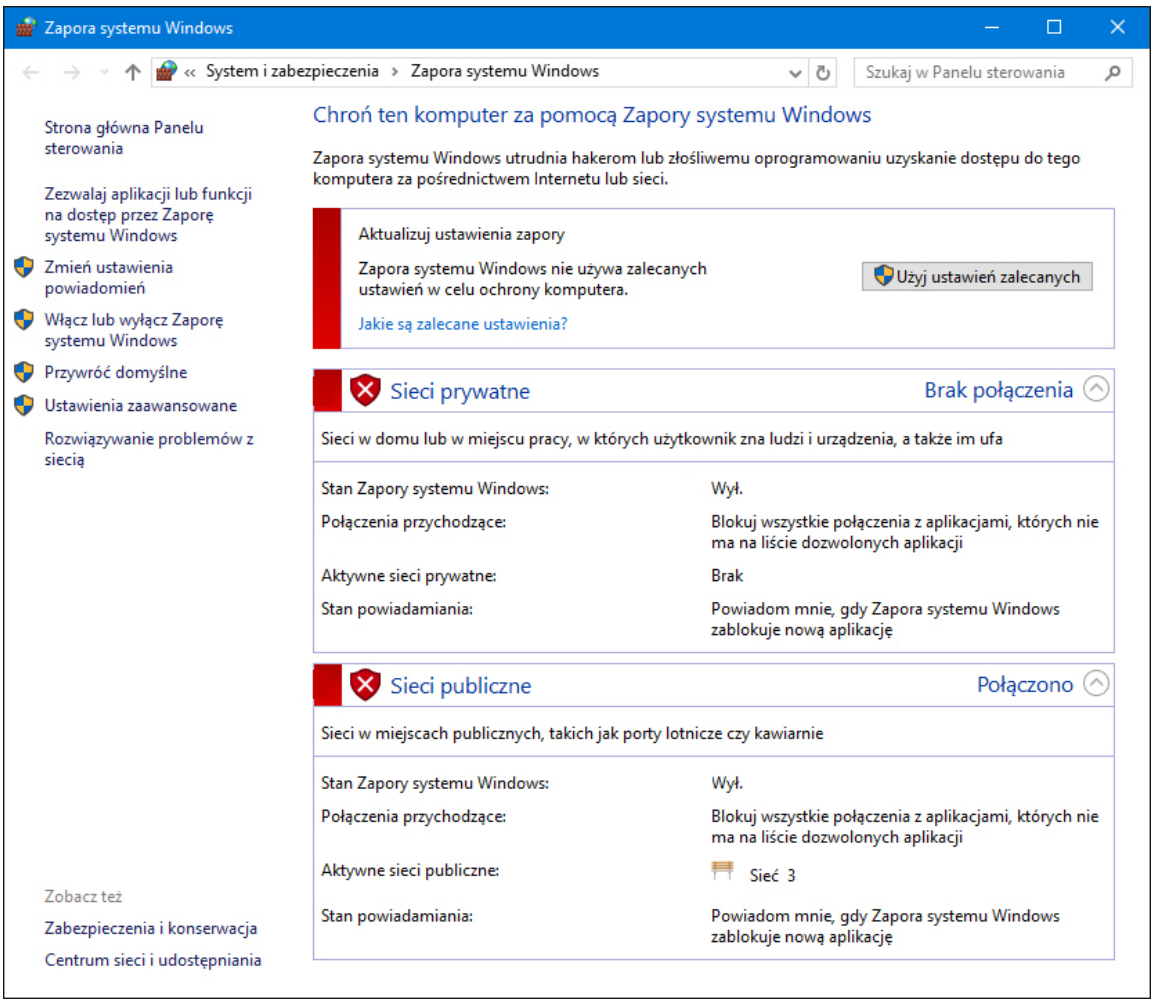
Następnie, po wybraniu zakładki Zapora Systemu Windows, z menu znajdującego się po lewej stronie, wybierz Włącz lub wyłącz Zaporę systemu Windows.



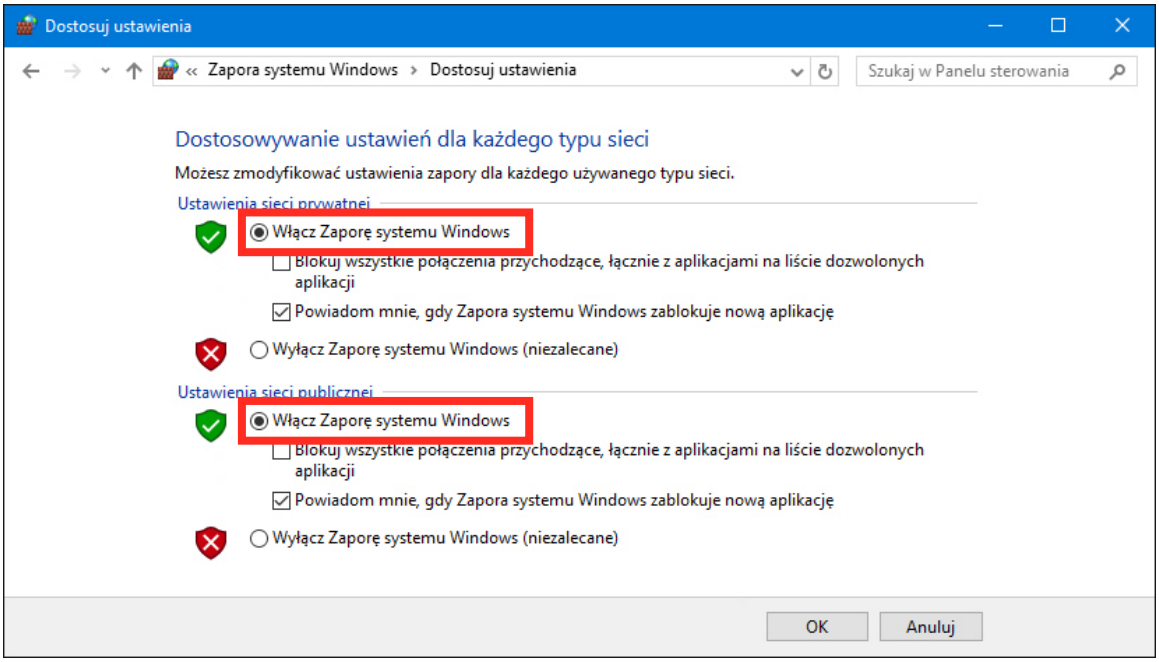
Kolejnym krokiem jest zaznaczenie opcji Wyłącz zaporę systemu Windows (niezalecane), zarówno w przypadku Ustawień sieci prywatnej, jak i Ustawień sieci publicznej. Zatwierdź nowe ustawienia przyciskiem OK.



Poniżej znajduje się widok okna ustawień z wyłączoną Zaporą Systemu.



Po instalacji programu Gardenphilia DESIGNER oraz zarejestrowaniu klucza, zalecamy ponowne włączenie Zapory - w ten sam, powyżej opisany sposób, przejdź do ustawień Zapory, wybierz z menu znajdującego się po lewej stronie opcję Włącz lub wyłącz Zaporę systemu Windows i włącz Zaporę dla sieci prywatnej oraz sieci publicznej. Zatwierdzenie dokonanego wyboru przyciskiem OK uruchomi Zaporę.



POPRAWA WYDAJNOŚCI PRACY PROGRAMU

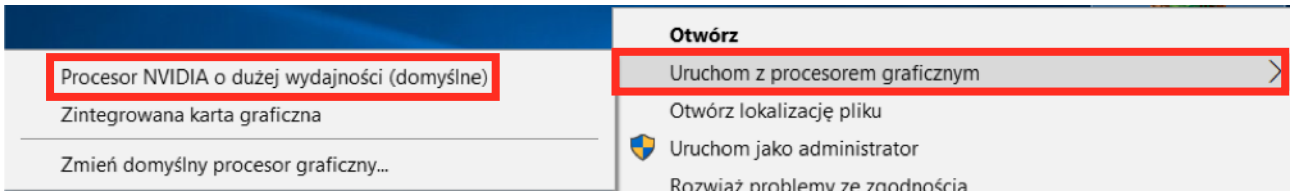
W celu poprawy wydajności pracy programu Gardenphilia DESIGNER w systemie Windows, zalecane jest uruchamianie programu z dedykowanym procesorem graficznym o wyższej wydajności (w przypadku, gdy komputer taki posiada).

Gdy program pracuje jedynie w oparciu o zintegrowaną kartę graficzną, może występować opóźnienie w wykonywaniu operacji, zwłaszcza w widoku 3D, czarne cienie pojawiające się na obiektach w widoku 3D, a nawet zawieszanie się programu.

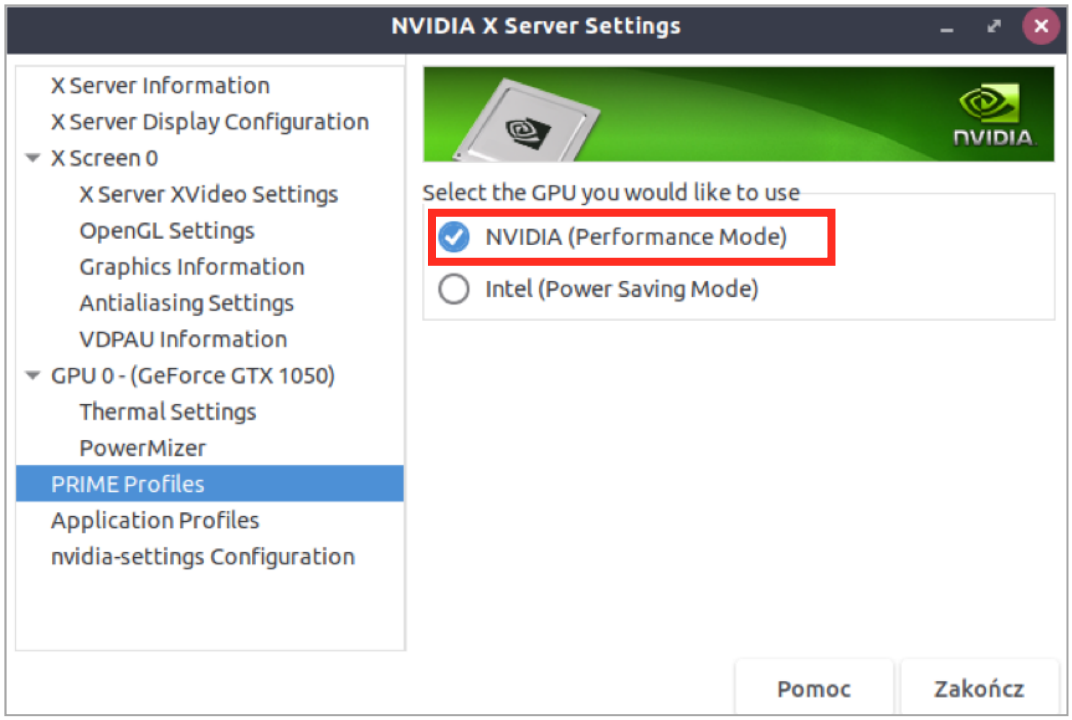
Poniższe ustawienia należy skonfigurować po każdej ponownej instalacji programu Gardenphilia DESIGNER, również po instalacji aktualizacji.

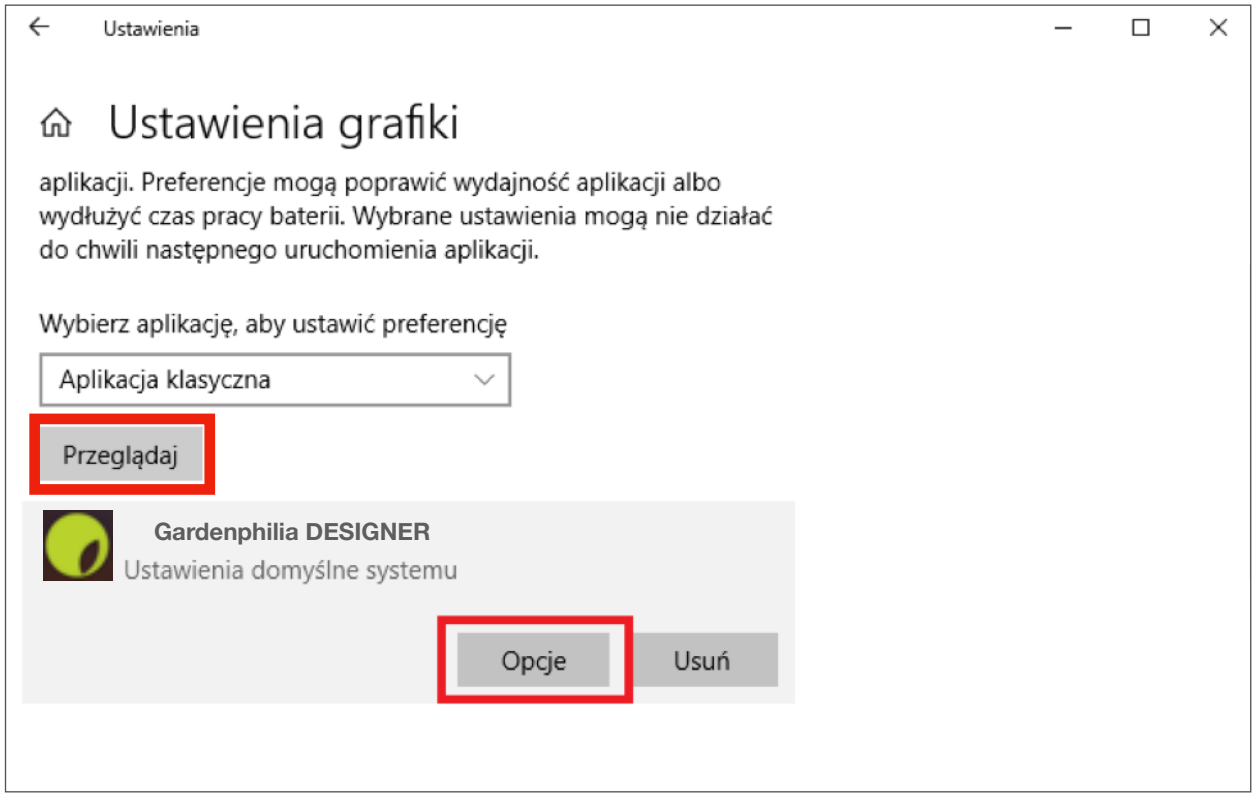
Windows 10 podstawowy oraz starsze wersje systemu Windows

Prawym przyciskiem myszy kliknij na ikonę programu Gardenphilia DESIGNER oraz wybierz polecenie „Uruchom z procesorem graficznym". Następnie wybierz wydajniejszą kartę graficzną (inną niż zintegrowana).



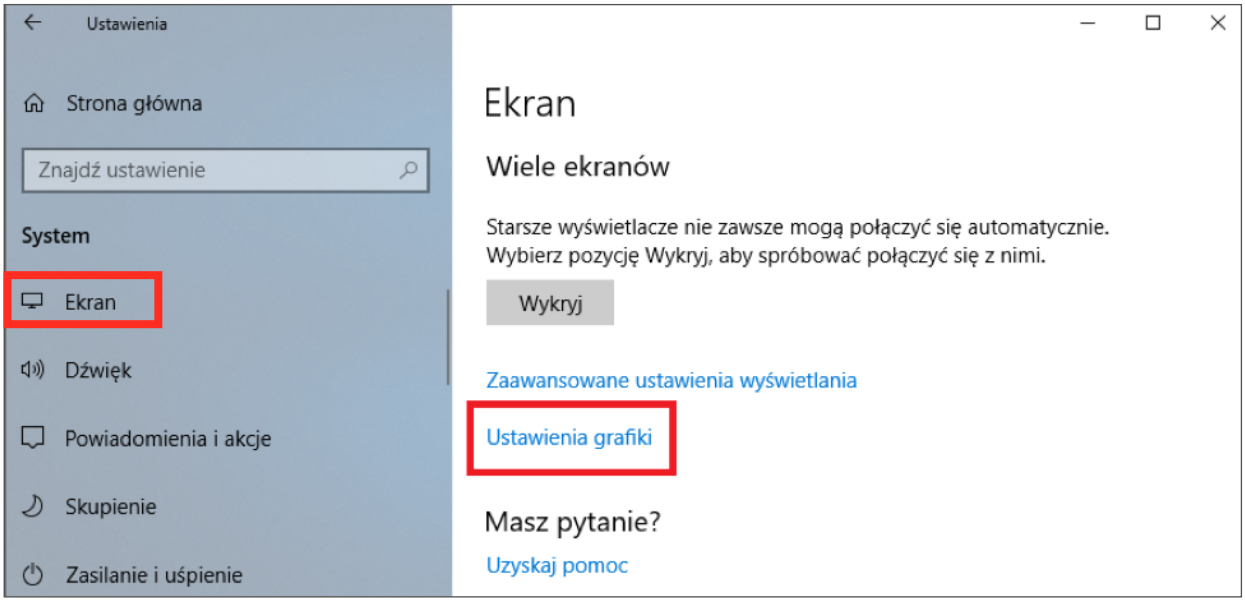
Jeżeli opcja ta nie jest dostępna pomimo posiadania dodatkowej karty graficznej w komputerze, należy upewnić się, że zainstalowany został sterownik karty graficznej.
Np. w przypadku kart NVIDIA, należy dodatkowo upewnić się, że w ustawieniach karty graficznej (aplikacja NVIDIA X Server Settings) wybrano opcję używania karty NIVIDA.





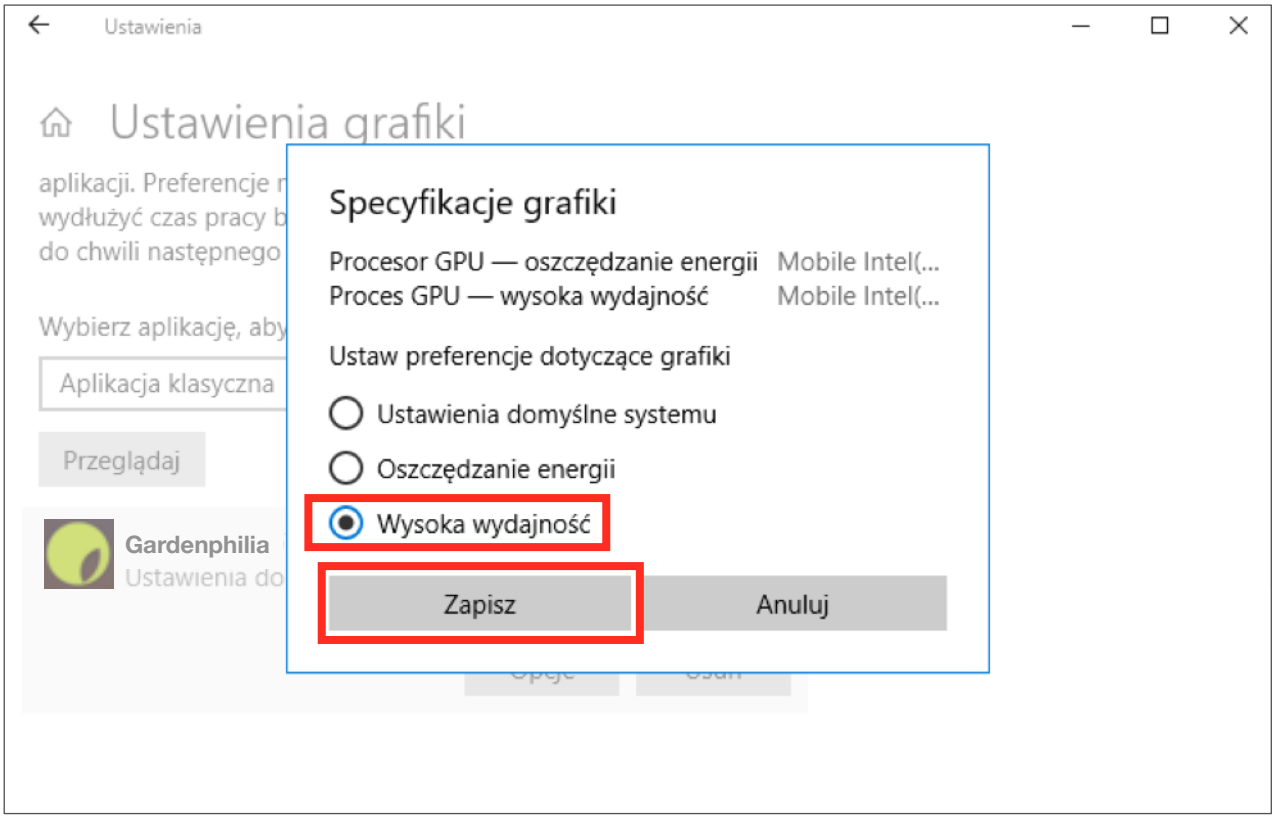
Windows 10 z aktualizacją April Update lub nowszą

Przejdź do ustawień systemowych. W tym celu wysuń menu Start i kliknij w ikonę ustawień.
Po przejściu do ustawień systemowych udaj się do sekcji System, a następnie z menu bocznego po lewej stronie wybierz zakładkę Ekran. Przewiń listę ustawień ekranowych na sam dół, gdzie znajdziesz opcję Ustawienia grafiki. Kliknij w ten odnośnik.



Pojawi się ekran z preferencjami dotyczącymi grafiki. W tym miejscu możesz dodać na listę program Gardenphilia DESIGNER, a następnie przypisać mu wybraną kartę graficzną – zintegrowaną lub dedykowaną.
W pierwszym okienku wybierz Aplikacja klasyczna, a następnie kliknij przycisk Przeglądaj. W nowym oknie wskaż plik .EXE programu Gardenphilia DESIGNER.
Następnie kliknij w przycisk Opcje obok ikony programu. Spowoduje to otwarcie nowego okna, w którym znajdują się informację o tym, jaka karta graficzna jest przypisana do wybranego trybu.

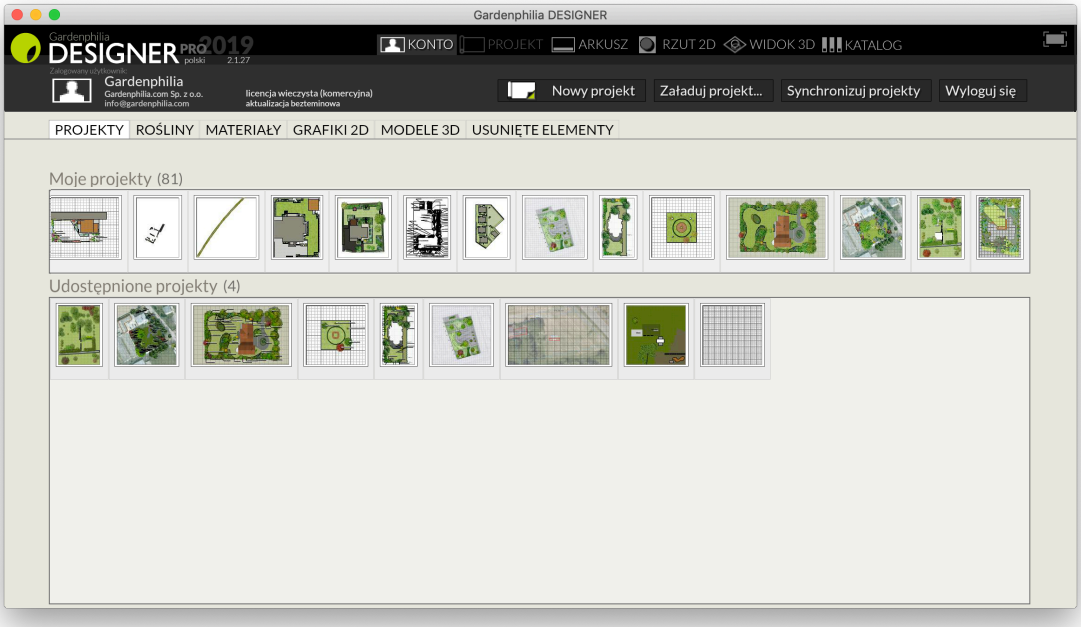
Często w trybie oszczędzania energii używana jest zintegrowana karta graficzna, natomiast w trybie wydajności wykorzystywana jest dedykowana karta graficzna.
Jeżeli chcesz wymusić w programie użycie dedykowanej karty graficznej, zaznacz pole Wysoka wydajność **i kliknij** Zapisz.



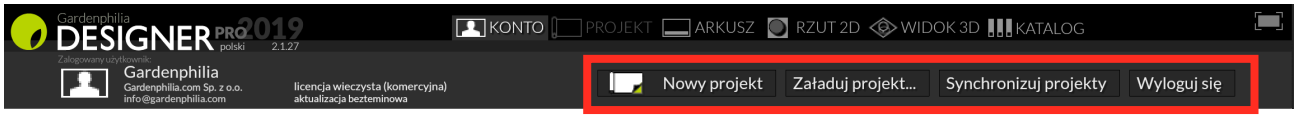
Po potwierdzeniu ustawień i zamknięciu okna, system Windows 10 będzie decydować o tym, jaka karta graficzna jest wykorzystywana w programie na podstawie Twoich preferencji. Jeżeli w przyszłości zechcesz dokonać zmian, to wystarczy udać się w to samo miejsce i zmienić kartę graficzną lub usunąć program z listy.

KONTO UŻYTKOWNIKA

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



KONTO UŻYTKOWNIKA



Polecenia dostępne w zakładce KONTO:

Nowy projekt - **tworzenie nowego projektu.**

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

Synchronizuj projekty – **synchronizacja projektów konta w przypadku pracy z wielu komputerów oraz uaktualnienie zawartości katalogów użytkownika i publicznych,**

Wyloguj się – **wylogowanie się z programu.**

ZAKŁADKI

Zakładki widoczne w zakładce KONTO umożliwiają zarządzanie projektami oraz przeglądanie bibliotek. Dotyczą katalogów użytkownika i publicznych.

PROJEKTY - **prywatne projekty użytkownika.**

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

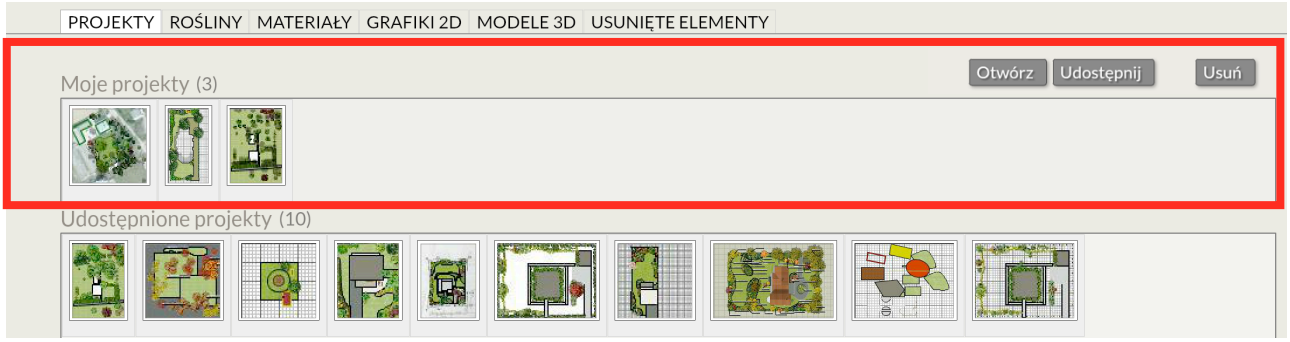
MOJE PROJEKTY

Znajdują się tu projekty stworzone przez użytkownika. Po zaznaczeniu miniatury projektu pojawiają się przyciski z następującymi poleceniami:

Otwórz - **otwarcie wybranego projektu.**

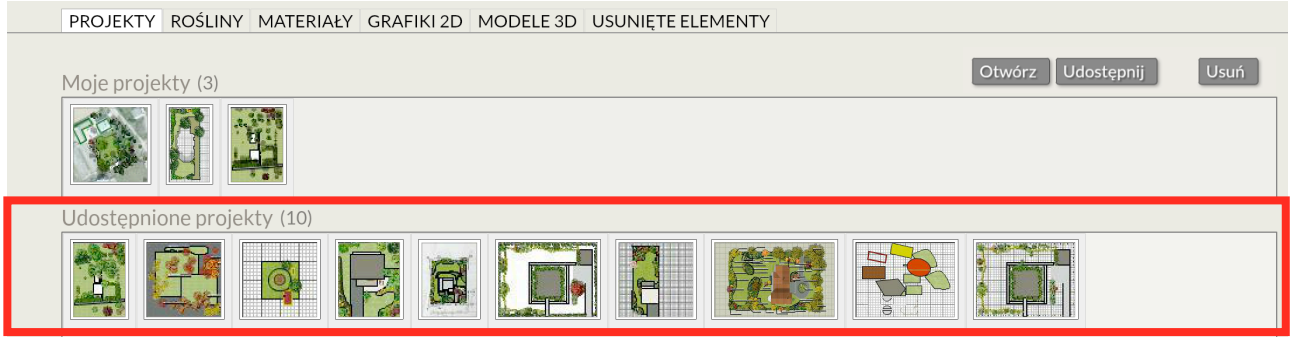
Udostępnij - **udostępnianie wybranego projektu użytkownika publicznie.**

Usuń - **usuwanie wybranego projektu użytkownika.**



UDOSTĘPNIONE PROJEKTY

Znajdują się tu udostępnione publicznie projekty własne i innych użytkowników.

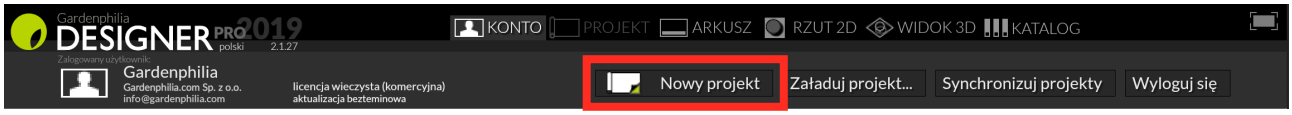


Udostępniony projekt może edytować lub usunąć tylko właściciel projektu. Inni użytkownicy mogą tylko oglądać projekty udostępnione.

ZARZĄDZANIE PROJEKTAMI UŻYTKOWNIKA

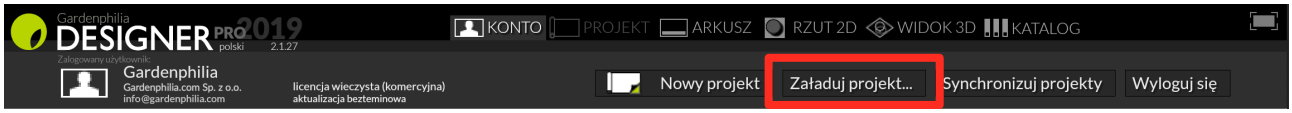
NOWY PROJEKT

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 lub kliknij przycisk Otwórz.

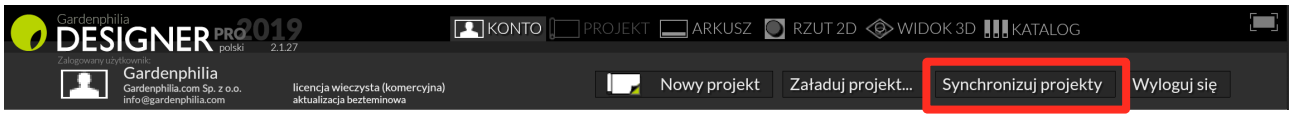


SYNCHRONIZACJA PROJEKTÓW

Podczas synchronizacji:
- projekty utworzone na danym komputerze zostają zapisane na serwerze i stają się dostępne na pozostałych komputerach użytkowników korzystających z tego samego konta (licencja wielostanowiskowa),
- projekty utworzone na innym komputerze stają się dostępne na danym komputerze (licencje wielostanowiskowe),
- utworzone nowe wersje projektów synchronizują się z serwerem i stają się widoczne wśród projektów użytkownika.

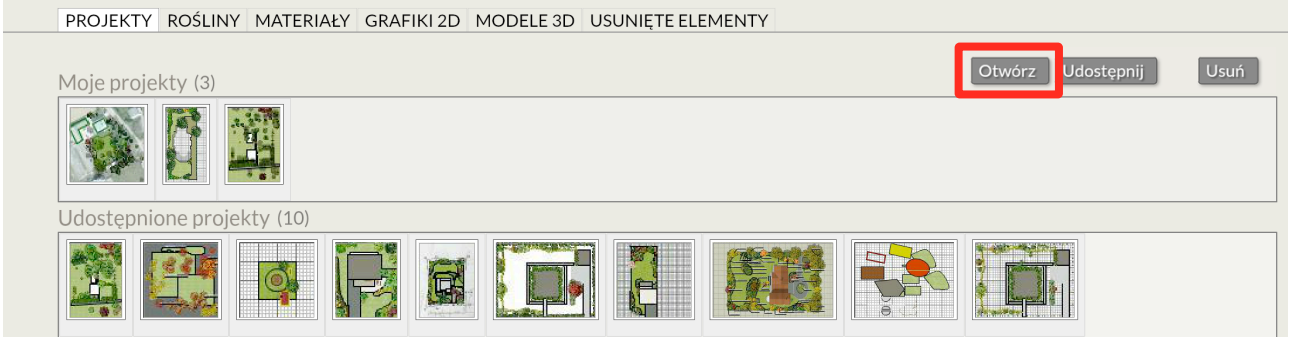
W celu synchronizacji, w zakładce KONTO kliknij Synchronizuj projekty.

W trakcie synchronizacji konieczne jest połączenie z Internetem. Kolejne synchronizacje mogą następować w odstępie minimum 1 minuty.



OTWARCIE PROJEKTU

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



UDOSTĘPNIENIE PROJEKTU

Aby udostępnić własny projekt publicznie (do przeglądania innym użytkownikom), w zakładce KONTO zaznacz projekt 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

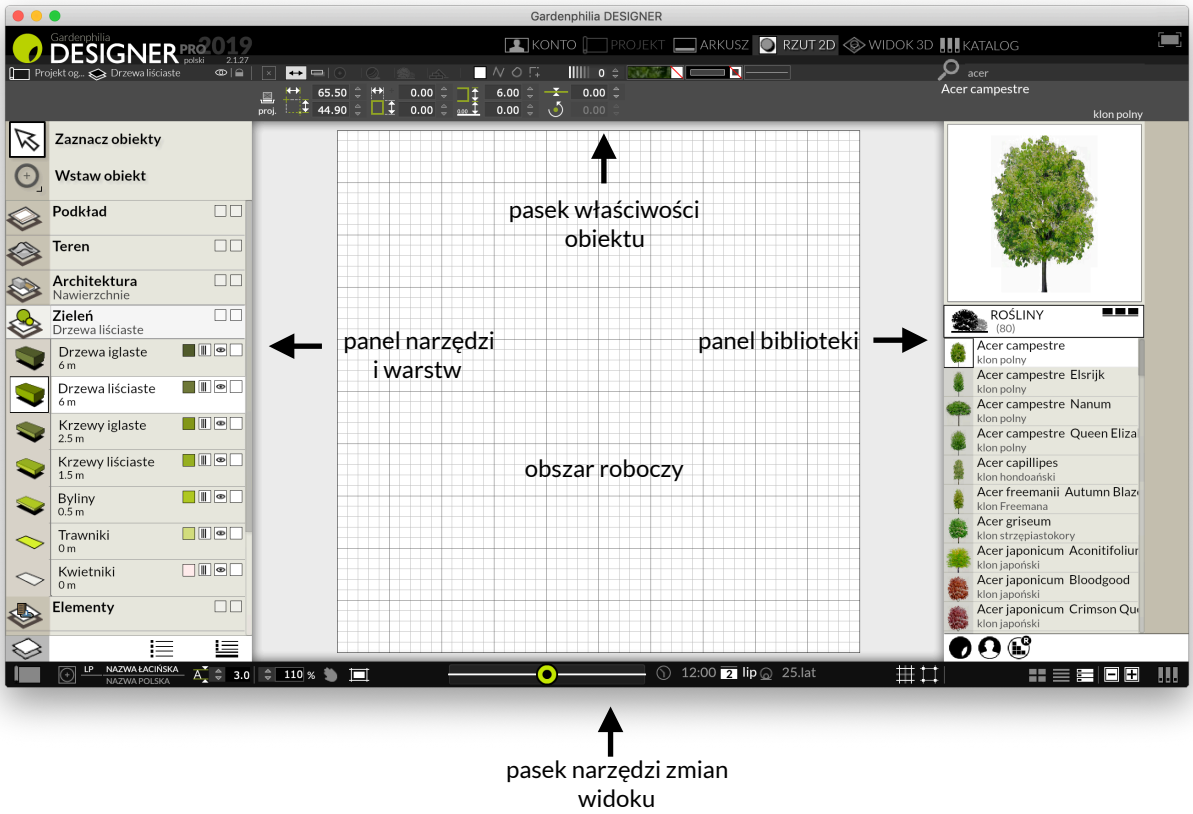
Aby usunąć własny projekt z serwera, w zakładce KONTO zaznacz projekt i kliknij Usuń. Wybrany projekt zostanie przeniesiony do zakładki USUNIĘTE ELEMENTY.

USUNIĘTE ELEMENTY

Zakładka Usunięte elementy 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 ikonę projektu.

TWORZENIE KOPII PROJEKTU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Utwórz kopię projektu.

Jeżeli zmiany w bieżącym projekcie nie zostały zapisane, w oknie programu pojawi się poniższy komunikat:

Chcąc zapisać zmiany w otwartym projekcie, kliknij Zapisz. Nie chcąc zapisywać zmian, kliknij Nie zapisuj. Wybranie przycisku Anuluj spowoduje zamknięcie okna z komunikatem oraz powrót do otwartego projektu.

Po zapisaniu zmian w bieżącym projekcie, lub wybraniu polecenia Nie zapisuj, pojawi się kolejne, niżej przedstawione okno:

Kliknięcie przycisku Anuluj spowoduje powrót do otwartego projektu. Polecenie Nowy projekt spowoduje otwarcie się nowego, pustego projektu. Chcąc stworzyć kopię otwartego projektu, kliknij przycisk Nowa wersja. W oknie programu pojawi się kopia projektu, którą można dowolnie edytować. Po zapisaniu zmian, kopia zostanie zapisana pod innym numerem, niż oryginał projektu. Aby w zakładce KONTO, na liście Moje Projekty widoczny był zarówno oryginał, jak i kopia projektu, kliknij przycisk Synchronizuj projekty.

OTWARCIE PROJEKTU Z DYSKU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Otwórz plik projektu z dysku. Otworzy się okno systemowe komputera. Wybierz plik projektu z dysku i kliknij przycisk Otwórz lub zatwierdź klawiszem Enter.

ZAPISANIE PROJEKTU NA DYSKU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Zapisz plik projektu na dysku, a następnie, w otwartym oknie systemowym, nadaj nazwę plikowi i kliknij przycisk Zapisz/Zachowaj.

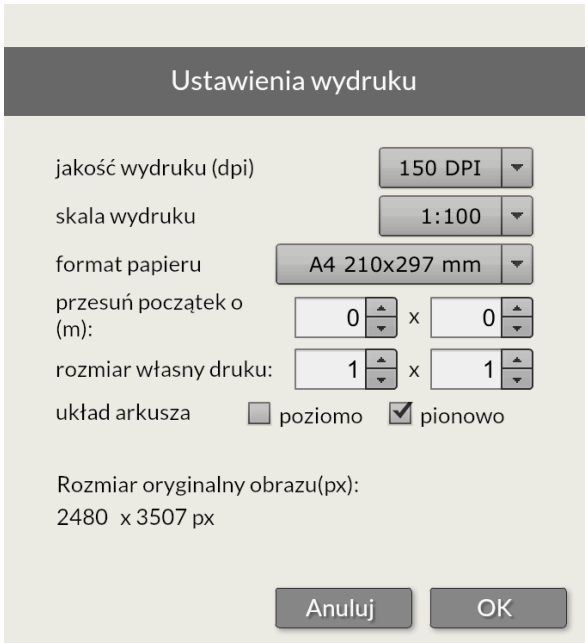
ZAPISANIE PROJEKTU NA SERWERZE

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Zapisz zmiany w projekcie. Projekt zostanie zapisany w bazie projektów użytkownika (jeśli połączenie z internetem będzie dostępne kopia zapasowa zostanie zapisana na serwerze). Projekt będzie widoczny na prywatnym koncie użytkownika w katalogu Moje projekty.

DRUKOWANIE PROJEKTU

W zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Drukuj projekt.

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. Zatwierdź ustawienia przyciskiem OK.



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.

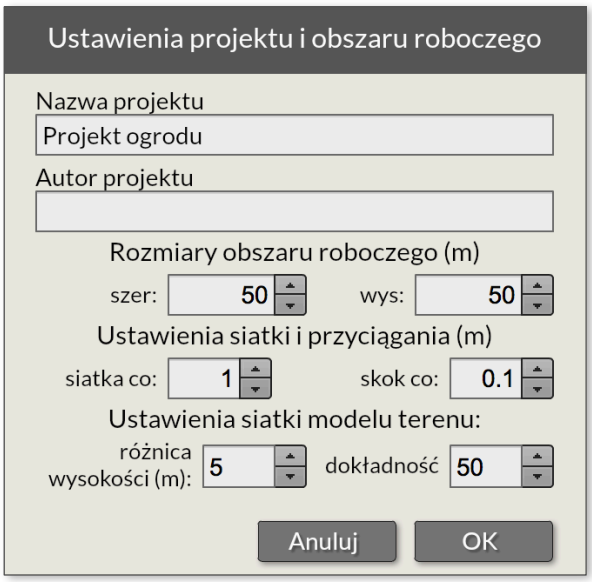
Jeżeli podgląd wydruku zostanie zapisany do pliku graficznego JPG lub PNG, należy pamiętać, aby podczas drukowania go z pliku, w ustawieniach drukarki wybrać tan sam format drukowania, jaki był ustawiony dla pliku w ustawieniach wydruku w programie.

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. Aby ikona ustawień była widoczna, należy najpierw kliknąć ikonę Menu projektu.

Po kliknięciu we wskazaną ikonę, pojawi się ikona Ustawień projektu.

Kliknięcie w ikonę ustawień spowoduje otwarcie się okna Ustawienia projektu i obszaru roboczego.



W otwartym oknie ustawień można podać 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.

Ustawienia siatki i przyciągania umożliwiają określenie odstępów linii siatki widocznych w obszarze roboczym oraz skoku (czyli przyciągania do siatki) w metrach.

Ustawienia siatki modelu terenu umożliwiają określenie różnicy wysokości w metrach oraz dokładności - dotyczy modelowania terenu w widoku 3D.

SKRÓTY KLAWIATUROWE

SKALOWANIE INTERFEJSU

Wciśnięcie jednocześnie klawiszy CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz znaku „+" na klawiaturze, umożliwia powiększenie interfejsu programu.

Wciśnięcie jednocześnie klawiszy CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz znaku „-" na klawiaturze, umożliwia pomniejszenie interfejsu programu.

Wciśnięcie jednocześnie klawiszy CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz cyfry „0" na klawiaturze, umożliwia dobranie optymalnego rozmiaru interfejsu programu.

Wciśnięcie jednocześnie klawiszy CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz cyfry „9" na klawiaturze, powoduje wyświetlenie domyślnego rozmiaru interfejsu programu.

Zalecana minimalna rozdzielność ekranu, (bez skalowania) dla prawidłowego wyświetlania interfejsu programu, to 1280x720.

CTRL+Z / CMD+Z - cofanie operacji

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

CTRL / CMD + MYSZ - przesuwanie widoku obszaru roboczego

Wciśnięcie jednocześnie klawiszy CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) na klawiaturze oraz lewego klawisza myszy umożliwia przesuwanie widoku obszaru roboczego w rzucie 2D.

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, przesuwania/rysowania linii łamanej tylko prostopadle lub rownolegle oraz blokowanie skoku obrotu obiektów co 45 stopni.

ALT - kopiowanie

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

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

ALT + STRZAŁKA - kopiowanie z odsunięciem

Wciśnięcie jednocześnie klawisza ALT + strzałki na klawiaturze umożliwia kopiowanie elementu z przyciąganiem do siatki.

Kliknij na wybrany obiekt (mając wybraną opcję Zaznacz obiekt), wciśnij ALT i strzałkę w dowolnym kierunku. Element zostanie skopiowany w kierunku strzałki o wartość ustawionego skoku siatki.

Przy wyłączonym przyciąganiu do siatki element będzie kopiowany w linii poziomej lub pionowej elementu macierzystego.

Przy włączonym przyciąganiu do siatki element będzie kopiowany i ustawiany na węzłach przyciągania siatki.

Wciśnięty dodatkowo klawisz SHIFT przy powyższych operacjach zwiększa wartość skoku 10 razy, a klawisz CTRL / CMD - zmniejsza wartość skoku 10 razy.

CTRL / CMD + G - zgrupowanie roślin

Wciśnięcie jednocześnie klawisza CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz klawisza z literką „G" na klawiaturze, mając zaznaczone rośliny, spowoduje zgrupowanie roślin tego samego gatunku i odmiany.

CTRL / CMD + SHIFT + G - zgrupowanie wszystkich roślin na projekcie

Wciśnięcie jednocześnie klawisza CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS), klawisza Shift oraz klawisza z literką „G" na klawiaturze, spowoduje zgrupowanie roślin tego samego gatunku i odmiany.

CTRL / CMD + U - rozgrupowanie roślin

Wciśnięcie jednocześnie klawisza CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) oraz klawisza z literką „U" na klawiaturze, mając zaznaczoną grupę lub grupy roślin, spowoduje rozgrupowanie roślin.

STRZAŁKI (KURSORY) - przesuwanie / zmiana wartości

Za pomocą strzałek na klawiaturze możliwe jest:

- przesuwanie zaznaczonych obiektów o zdefiniowany skok przyciągania do siatki,
- przesuwanie pozycji kamery w zakładce WIDOK 3D w trybie spaceru.

  Wciśnięty dodatkowo klawisz SHIFT przy powyższych operacjach zwiększa wartość skoku 10 razy, a klawisz CTRL / CMD - zmniejsza wartość skoku 10 razy.

- zmiana wartości zaznaczonego pola lub suwaka na pasku właściwości obiektów dla edytowanego obiektu.

ESC - przerwanie rysowania / odznaczenie obiektów

Naciśnięcie klawisza ESC przerywa rysowanie łamanej.

Po zaznaczeniu obiektów, naciśnięcie klawisza ESC powoduje odznaczenie wszystkich zaznaczonych obiektów.

ENTER

Naciśnięcie klawisza ENTER zatwierdza narysowany kształt i kończy rysowanie łamanej.

SPACJA

Naciśnięcie klawisza SPACJA przełącza pomiędzy narzędziem rysowania i narzędziem edycji.

CTRL / CMD + S

Wciśnięcie jednocześnie klawisza CTRL (Windows) lub CMD (Mac OS) + klawisza „S” na klawiaturze, spowoduje zapisanie projektu.

ZMIANY WIDOKU INTERFEJSU

UKRYWANIE/ POKAZYWANIE PANELU NARZĘDZI I WARSTW

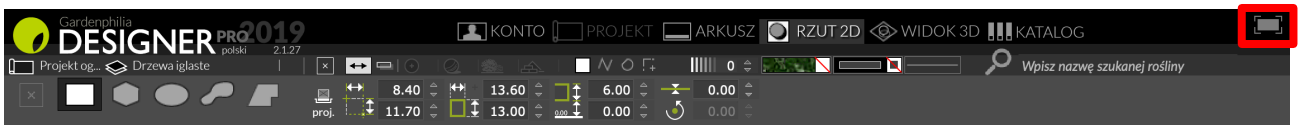
Aby ukryć panel narzędzi i warstw, w zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Panel narzędzi i warstw na pasku z narzędziami Zmian widoku. Ponowne kliknięcie przywróci panel narzędzi i warstw.

UKRYWANIE PANELU BIBLIOTEKI

Aby ukryć panel biblioteki, w zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Panel biblioteki na pasku z narzędziami Zmian widoku. Ponowne kliknięcie przywróci panel biblioteki.

TRYB PEŁNOEKRANOWY

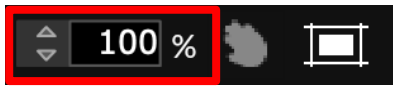
Aby włączyć tryb pełnoekranowy, w zakładce WIDOK 3D kliknij ikonę Pełny ekran, znajdującą się w prawym górnym rogu. Ponowne kliknięcie przywróci poprzedni rozmiar okna.



ZMIANY WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO

POWIĘKSZANIE WIDOKU PROJEKTU

Na pasku narzędzi Zmian widoku możliwe jest ustawienie procentowej wartości powiększenia/pomniejszenia widoku obszaru roboczego. W tym celu wpisz pożądaną wartość w widoczne pole lub dostosuj tę wartość przy pomocy strzałek, znajdujących się obok pola. Powiększanie rozpocznie się w środku obszaru roboczego.



Powiększanie/pomniejszanie widoku możliwe jest również przy pomocy kółka myszki, po umieszczeniu kursora nad obszarem roboczym.

PRZESUWANIE WIDOKU PROJEKTU

W celu przesunięcia widoku obszaru roboczego, na pasku narzędzi Zmian widoku kliknij ikonę Łapki, chwyć projekt przytrzymując lewy przycisk myszy i przesuń widok na żądane miejsce.

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

DOPASOWANIE WIDOKU OBSZARU ROBOCZEGO DO OKNA WIDOKU PROJEKTU

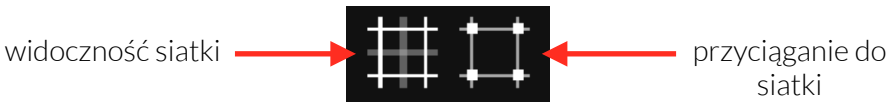
W celu dopasowania widoku obszaru roboczego do okna widoku projektu, na pasku narzędzi Zmian widoku kliknij ikonę Dopasuj widok - obszar roboczy w całości będzie widoczny w oknie widoku.

ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI W CAŁYM PROJEKCIE

Na pasku narzędzi Zmian widoku można zmienić rozmiar czcionki tekstu widocznego na projekcie. Parametr ten pozwala jednocześnie dostosować wielkość czcionki dla wymiarów oraz tekstu etykiet.

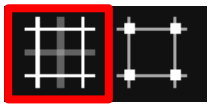
USTAWIENIA SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

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



WŁĄCZENIE SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

W celu wyłączenia/włączenia widoczności siatki w obszarze roboczym, w zakładce RZUT 2D lub WIDOK 3D kliknij ikonę Siatka na pasku narzędzi ustawień siatki. Aktywna ikona jest podświetlona.

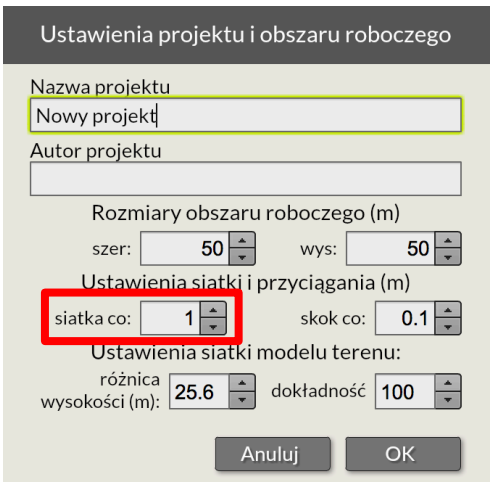


ROZSTAW LINII SIATKI OBSZARU ROBOCZEGO

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. Aby ikona ustawień była widoczna, należy najpierw kliknąć ikonę Menu projektu.

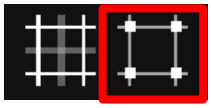
Po kliknięciu we wskazaną ikonę, pojawi się ikona Ustawień projektu i obszaru roboczego.

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



PRZYCIĄGANIE DO SIATKI

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

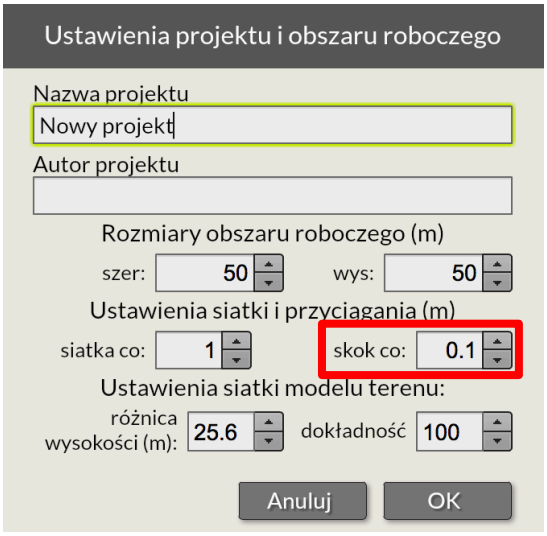


SKOK PRZYCIĄGANIA DO SIATKI

Aby ustawić własny skok (wartość przyciągania do siatki), w zakładce RZUT 2D kliknij ikonę Ustawienia projektu i obszaru roboczego. Aby ikona ustawień była widoczna, należy najpierw kliknąć ikonę Menu projektu.

Po kliknięciu we wskazaną ikonę, pojawi się ikona Ustawień projektu i obszaru roboczego.

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

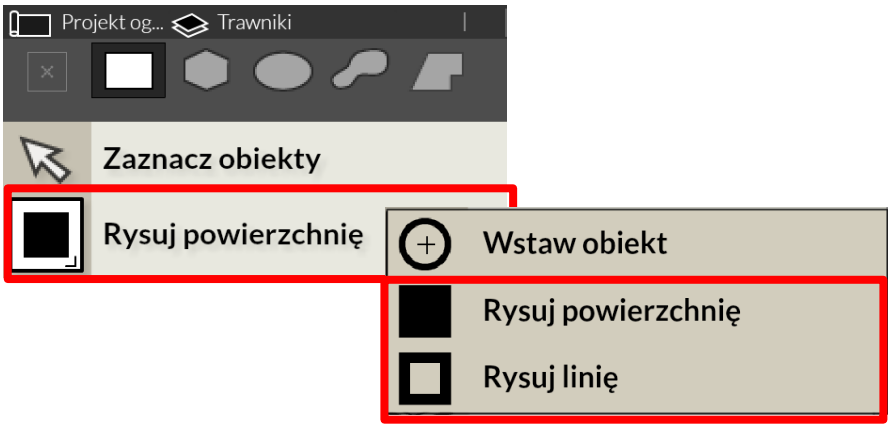

Ustawienia projektu i obszaru roboczego
Nazwa projektu
Nowy projekt
Autor projektu
Rozmiary obszaru roboczego (m)
szer:
50
wys:
50
Ustawienia siatki i przyciągania (m)
siatka co:
1
skok co:
0.1
Ustawienia siatki modelu terenu:
różnica wysokości (m):
25.6
dokładność
100
Anuluj
OK

NARZĘDZIA PRACY

W zakładce RZUT 2D, po lewej stronie obszaru projektowania, znajduje się panel warstw i narzędzi, w zasięgu którego znajdują się narzędzia trybu pracy oraz narzędzia rysowania.

NARZĘDZIA TRYBU PRACY

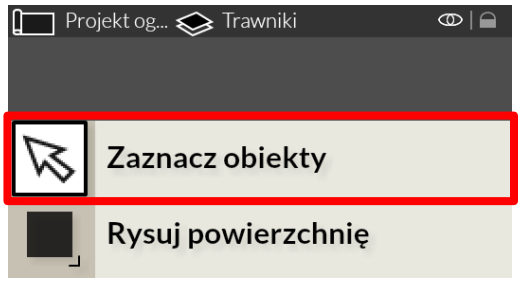
Program umożliwia dwa tryby pracy w RZUCIE 2D - dodawanie/rysowanie obiektów oraz edycję obiektów. W celu wybrania trybu pracy, kliknij w pole, w którym widoczny jest jeden z trybów pracy. Po wybraniu trybu wstawiania/rysowania obiektu, pojawi się rozwijana lista, na której możliwa będzie zmiana trybu pracy.



Zaznacz obiekty – zaznaczanie obiektów do edycji
Wstaw obiekt - dodawanie do projektu gotowych obiektów z biblioteki (roślin, modeli 3D, itp.)
Rysuj powierzchnie - rysowanie powierzchni wybranym kształtem
Rysuj linię - rysowanie lini/obrysu wybranym kształtem.

EDYCJA OBIEKTU

W celu edycji obiektu, na zakładce RZUT 2D kliknij narzędzie Zaznacz obiekty. Następnie kliknij w obszarze roboczym na obiekt, który chcesz edytować.

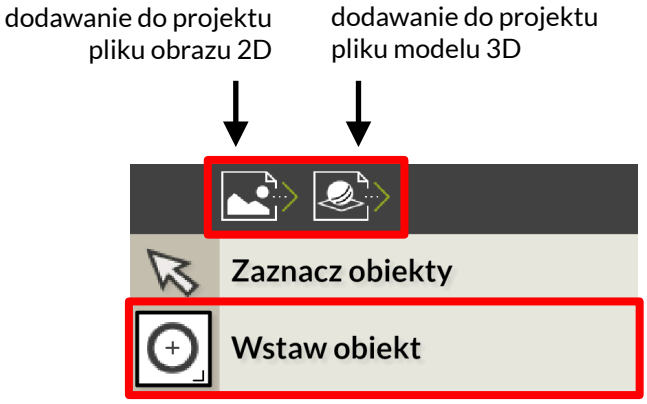


Trzymając jednocześnie wciśnięty Shift na klawiaturze można zaznaczyć wiele obiektów do edycji.

WSTAWIANIE OBIEKTÓW

W celu wstawienia do projektu obiektu, w pierwszej kolejności wybierz warstwę zgodną z rodzajem obiektu, a następnie wczytaj do projektu pożądany obiekt. W tym celu, będąc w zakładce RZUT 2D, kliknij narzędzie Wstaw obiekt.

Następnie wybierz jedno z narzędzi umożliwiające import do programu pliku obrazu 2D lub pliku modelu 3D.



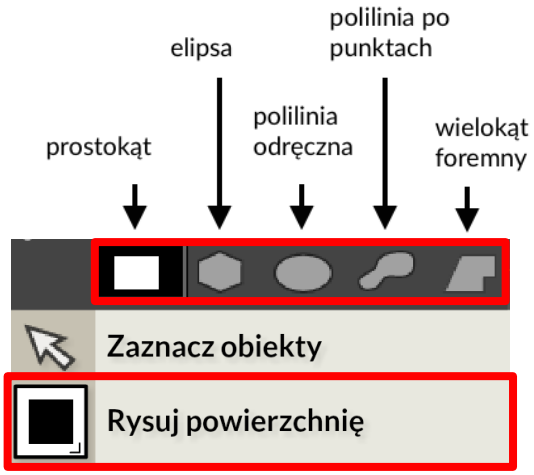
Uwaga! Po wybraniu z biblioteki programu rośliny lub dowolnego elementu 3D, automatycznie zostanie wybrane narzędzie pracy Wstaw obiekt, a więc w celu dodania danego obiektu do projektu, wystarczy kliknąć w obszarze roboczym w miejsce, w którym ma się znaleźć dany obiekt.

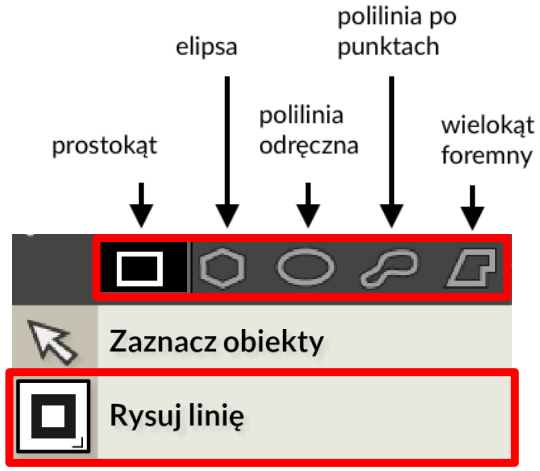
Samodzielne wybranie narzędzia Wstaw obiekt konieczne jest przy imporcie modelu 3D z pliku znajdującego się na dysku. Proces ten został omówiony w rozdziale IMPORT MODELI 3D.

NARZĘDZIA RYSOWANIA

Program umożliwia rysowanie powierzchni wypełnionych oraz rysowanie linii/obwodu. W tym celu, w zakładce RZUT 2D kliknij wybraną warstwę oraz wybierz tryb wstawiania/rysowania obiektu. Pojawi się rozwijana lista, na której możliwa będzie zmiana trybu pracy.

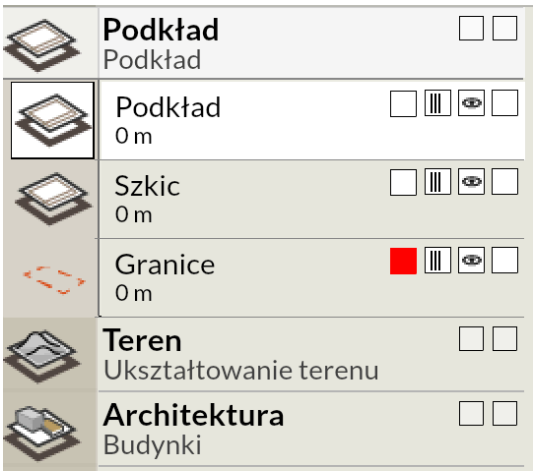
Następnie wybierz sposób rysowania.

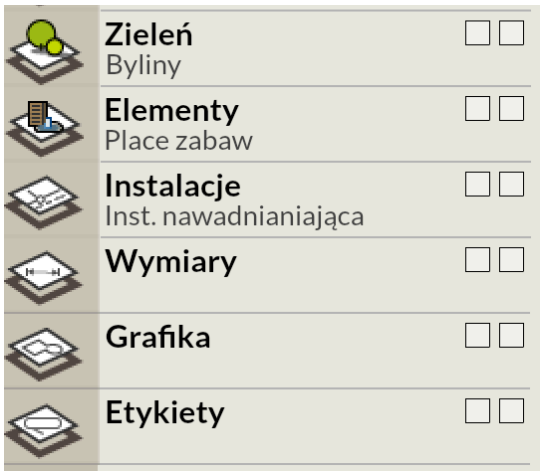




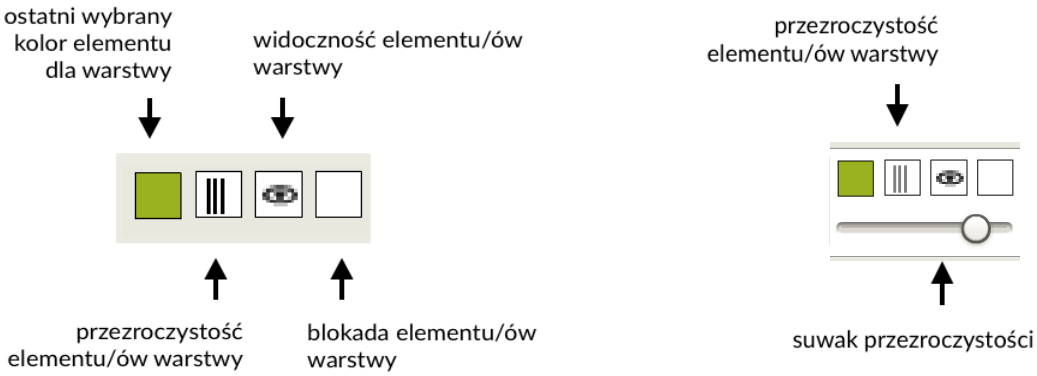
WARSTWY

Panel warstw znajduje się się w lewej części interfejsu programu i umożliwia zarządzanie przynależnymi do warstw elementami w projekcie. Każda grupa warstw ma przyporządkowane do siebie warstwy.





Warstwy mają przypisane domyślne ustawienia, które 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 porządkowanie obiektów dodawanych do projektu. Poza rysowaniem i dodawaniem obiektów z biblioteki programu, można również wczytać do projektu pliki 2D oraz pliki 3D z dysku komputera. Opcja dodawania takich plików do projektu pojawia się po kliknięciu wybranej warstwy, a następnie wybraniu narzędzia Wstaw Obiekt. Wówczas nad listą warstw pojawią się dwie ikony - pierwsza z nich umożliwia wczytanie na daną warstwę pliku obrazu 2D z dysku, natomiast

druga - pliku modelu 3D. Obecnie plik obrazu 2D można wczytać na warstwie Podkład oraz Szkic, natomiast model 3D - na każdej warstwie.

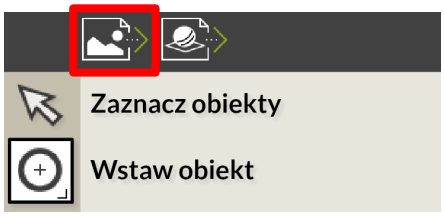
Sposób importu pliku 2D dla warstwy Podkład oraz warstwy Szkic jest taki sam i opisany został w rozdziale PODKŁAD – WCZYTYWANIE PODKŁADU.

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

PODKŁAD

W celu wczytania do projektu pliku podkładu, w zakładce RZUT 2D wybierz warstwę Podkład - wczytywany plik będzie przyporządkowany do tej warstwy projektu.

Następnie wybierz narzędzie Wstaw obiekt. Nad panelem warstw i narzędzi warstw pojawi się ikona umożliwiająca wczytanie podkładu do projektu, na którą należy kliknąć.



Otworzy się okno systemowe, w którym należy wskazać zapisany na dysku plik podkładu. Wybierz plik do wczytania (formaty, które można importować: JPG, PNG, GIF). Na ekranie pojawi się okno programu z podglądem wybranego pliku oraz ustawieniami pokładu.

WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 1 – ROZDZIELCZOŚĆ I SKALA

Po wybraniu z dysku komputera podkładu, który ma zostać wczytany do projektu, pojawi się okno z podglądem pliku oraz ustawieniami. Domyślnie rozdzielność przy ładowaniu pliku jest ustawiona na 300 DPI. Ustaw ją zgodnie z właściwościami wczytywanego pliku. Rozdzielczość obrazu (DPI) można sprawdzić we właściwościach pliku w systemie Windows (klikając na plik prawym przyciskiem myszki) lub w programie Podgląd w systemie MacOS.

Następnie ustaw właściwą skalę mapy (przy podkładach geodezyjnych przeważnie jest to 1:500 lub 1:1000) a program przeliczy automatycznie wymiary rzeczywiste danego obszaru (wymiary te pojawią się powyżej).

Kliknij OK. Podkład pojawi się w obszarze roboczym, którego wielkość dopasuje się do wielkości podkładu.

Jednocześnie podkład pojawi się na liście obiektów projektu.

Po wczytaniu do projektu podkład posiada pewien stopień przezroczystości. Ustaw dowolnie przezroczystość warstwy Podkład w celu dobrania optymalnej widoczności wczytanego pliku.

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

WCZYTYWANIE PODKŁADU - SPOSÓB 2 – ROZMIAR RZECZYWISTY

Jeżeli znany jest wymiar rzeczywisty obszaru, który znajduje się na wczytywanym podkładzie (np. odczytamy z serwisu Google Maps lub Geoportal rzeczywiste jego wymiary) to wystarczy w programie wprowadzić jeden z wymiarów - poziomy lub pionowy (w poniższym przykładzie 81 m szerokości), a drugi wymiar obliczony zostanie automatycznie z proporcji.

W otwartym oknie programu z ustawieniami podkładu, ustaw wymiary rzeczywiste obszaru.

Kliknij OK. Podkład pojawi się w obszarze roboczym, którego wielkość dopasuje się do wielkości podkładu. Jednocześnie podkład pojawi się na liście obiektów projektu.

Po wczytaniu do projektu podkład ma ustawiony 50% stopień przezroczystości. Ustaw dowolnie przezroczystość warstwy Podkład w celu dobrania optymalnej przezroczystości wczytanego pliku.

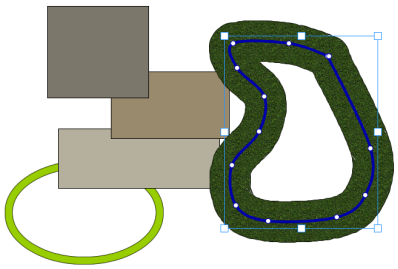
Przy dużym obszarze roboczym tekstura podkładu może zlewać się z teksturą otoczenia w WIDOKU 3D. Efektem jest „miganie" obrazu. Aby usunąć ten efekt, w zakładce WIDOK 3D przybliż widok kółkiem myszki lub w opcji Ustawienia kamery zwiększ na suwaku wartość bliższego planu.

EDYCJA WŁAŚCIWOŚCI OBIEKTU/POWIERZCHNI

ZMIANA POŁOŻENIA

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

- przesuń obiekt lub grupę obiektów na wybrane miejsce, przeciągając je za pomocą kursora myszki, przytrzymując lewy klawisz,



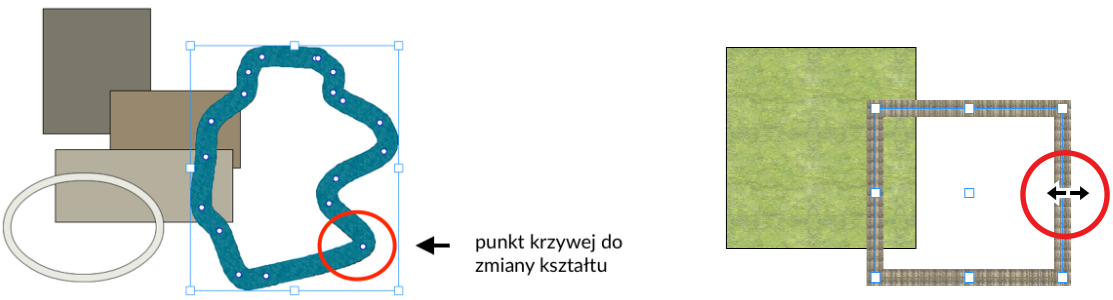
- na pasku właściwości obiektu wpisz pożądane wartości (w metrach) w pola pozycja X oraz pozycja Y obiektu (lub ustaw wartości strzałkami).

ZMIANA ROZMIARU

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

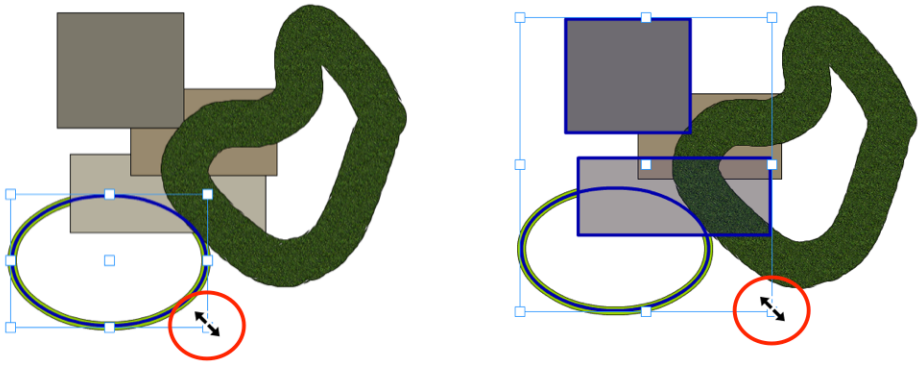
- na pasku właściwości obiektu wpisz pożądane wartości (w metrach) w pola: długość, szerokość oraz wysokość obiektu (lub ustaw wartości strzałkami).

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



SKALOWANIE

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt lub grupę obiektów i chwytając za róg zaznaczenia przeciągnij kursor o pożądaną odległość. Wciśnięty klawisz Shift podczas tej czynności pozwala na zachowanie proporcji obiektu.

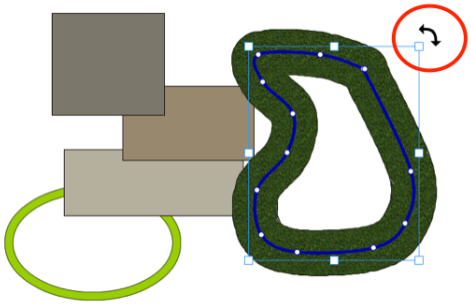


PODNIESIENIE NAD POZIOM TERENU

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

OBRACANIE

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt lub grupę obiektów i ustaw strzałkę myszki w pobliżu któregoś z rogów pola zaznaczenia. Gdy strzałka zmieni się w zakrzywioną, można obrócić obiekt chwytając narożnik kursorem myszy oraz przeciągając w wybranym kierunku.



Zaznaczony pojedynczy obiekt można również obrócić o konkretny kąt, wpisując określoną wartość w pole kąt obrotu (lub ustawić wartość strzałkami), znajdujące się na pasku właściwości obiektu. Wpisaną wartości zatwierdź Enter.

GRUBOŚĆ LINII / GRUBOŚĆ OBRYSU

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz wybrany obiekt i wpisz wartość grubości linii (w metrach) w pole grubość linii (lub ustaw wartość strzałkami). Wpisaną wartości zatwierdź Enter.

Dla obiektów powierzchniowych, dany parametr zamienia się w parametr szerokości obrysu. W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz wybrany obiekt powierzchniowy i wpisz wartość grubości linii obrysu (w metrach) w pole grubość linii (lub ustaw wartość strzałkami). Wpisaną wartości zatwierdź Enter.

OBRYS / WYPEŁNIENIE OBIEKTU

Narysowaną powierzchnię z wypełnieniem można szybko zamienić w sam obrys i odwrotnie - narysowany obrys/krzywą można zamienić w powierzchnię z wypełnieniem.

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę obrys/wypełnienie.

WYGŁADZENIE ŁAMANEJ / 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 działa wymiennie i dotyczy wyłącznie elementów rysowanych sposobem polilinii odręcznej lub po punktach.

AUTOMATYCZNE ZAMYKANIE / OTWIERANIE KRZYWEJ LUB ŁAMANEJ

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

ZAOKRĄGLENIE / ZAOSTRZENIE NAROŻNIKÓW ŁAMANEJ

W zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz krzywą i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę Zaokrąglij narożniki/Zaostrz narożniki. 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 narożników (lub ustawienie wartości strzałkami). Wpisaną wartości zatwierdź Enter.

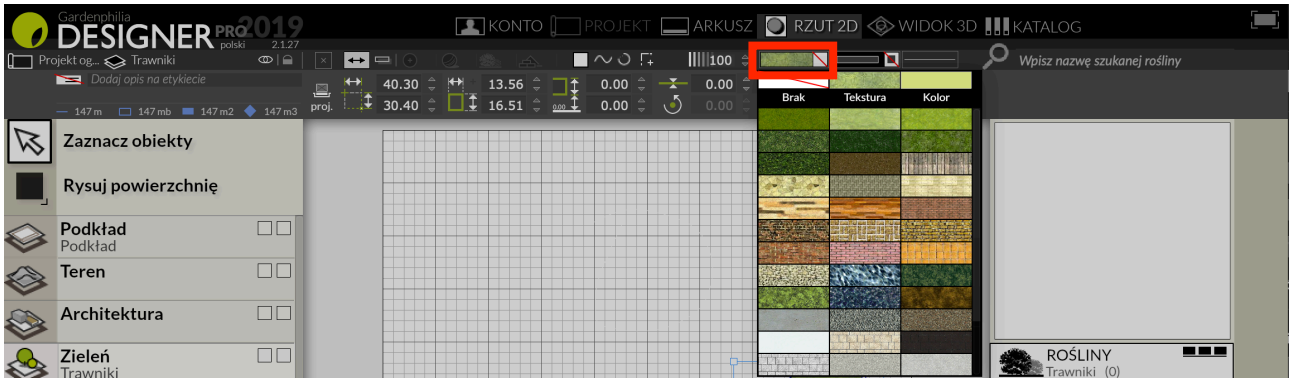
WIDOCZNOŚĆ OBIEKTU

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

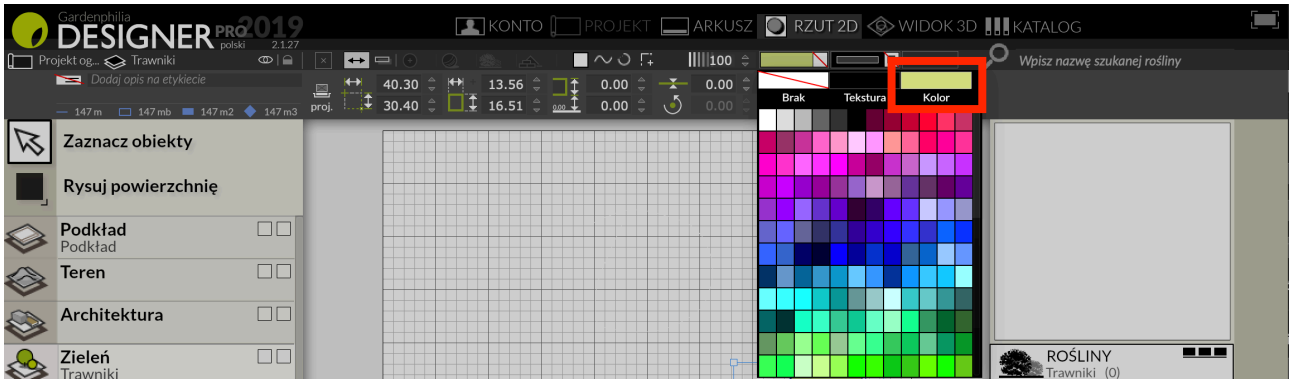
TEKSTURA, KOLOR, OBRYS OBIEKTU

W celu zmiany tekstury, koloru lub obrysu obiektu, będąc w zakładce RZUT 2D, przejdź w tryb edycji, zaznacz obiekt i na pasku właściwości obiektu kliknij w rozwijaną listę tekstur/kolorów wypełnienia lub kolorów obrysu.

Po kliknięciu w listę tekstur/kolorów wypełnienia, pojawi się paleta dostępnych tekstur. Kliknij w wybraną teksturę.

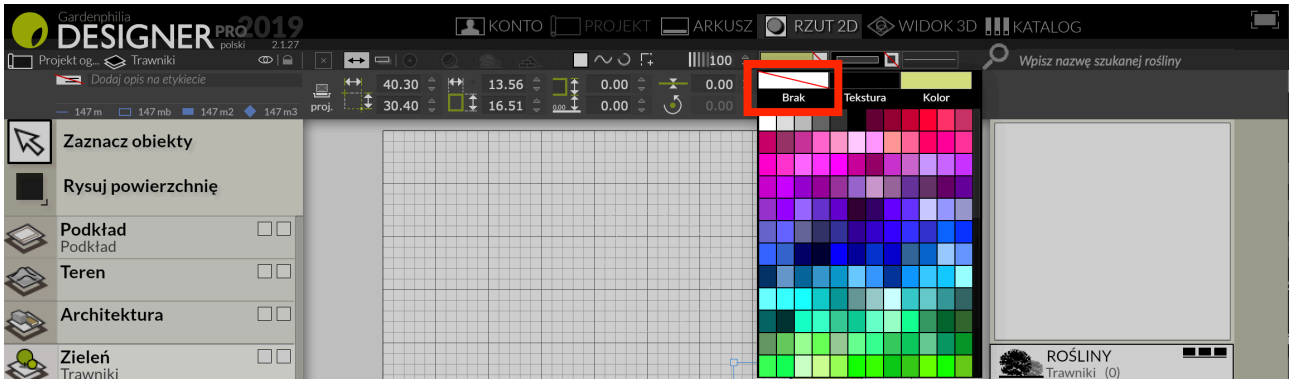


Aby zmienić teksturę obiektu na kolor, po rozwinięciu listy tekstur, przejdź do zakładki Kolor i kliknij w wybrany kolor.



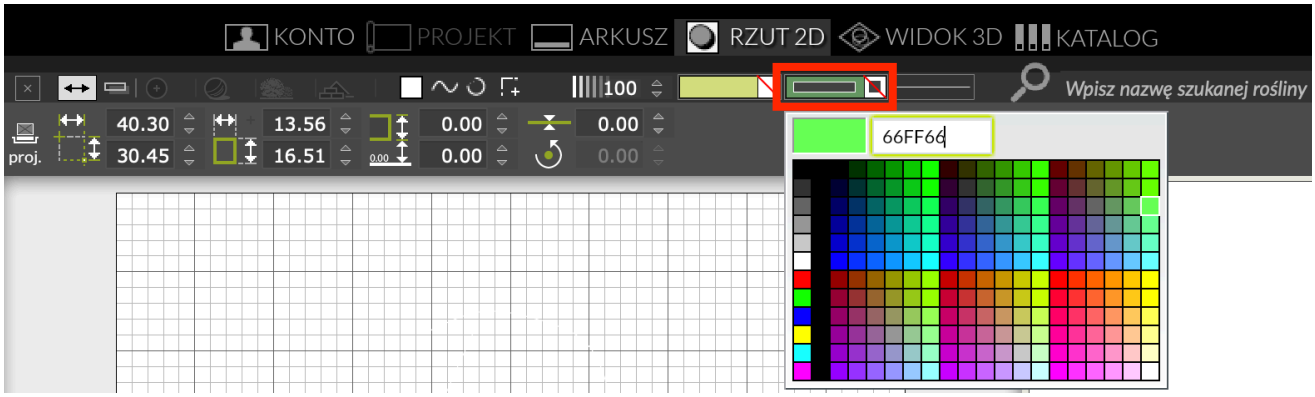
W celu zmiany koloru wypełnienia obiektu na teksturę, na górze rozwijanej palety kolorów przejdź do zakładki Tekstury i wybierz pożądaną teksturę.

W celu usunięcia wypełnienia obiektu, po rozwinięciu listy tekstur/kolorów wypełnienia, kliknij przekreślony biały prostokąt z podpisiem Brak.



Listę tekstur i kolorów można przewijać suwakiem znajdującym się po prawej stronie rozwijanej listy, lub kółkiem myszki.

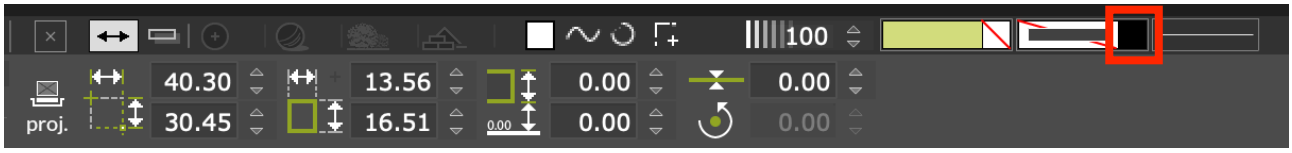
W celu zmiany koloru obrysu, po zaznaczeniu obiektu, kliknij w rozwijaną listę kolorów obrysu. Następnie wybierz kolor klikając w niego.



W celu usunięcia obrysu obiektu, kliknij w przekreślony na czerwono kwadracik znajdujący się obok rozwijanej listy kolorów obrysu.

Wówczas obie ikony zamienią się miejscami - w miejscu, gdzie pokazany był aktualny kolor obrysu, pojawi się czerwone przekreślenie, co oznacza, iż obiekt nie posiada obrysu.

W celu ponownego dodania obrysu, ponownie kliknij w kwadracik znajdujący się obok rozwijanej listy kolorów obrysu. Ikony znów zamienią się miejscami i zobaczysz aktualny kolor obrysu, który, po rozwinięciu palety kolorów, możesz dowolnie zmienić.

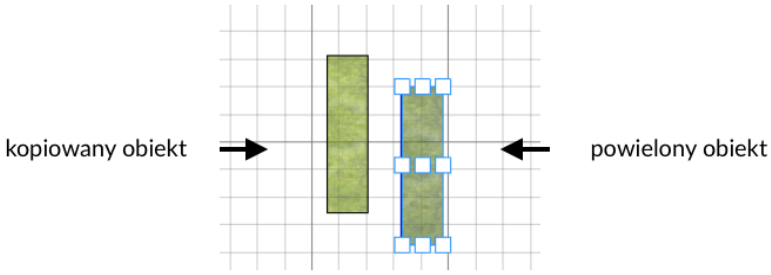


KRAWĘDŹ / BRAK KRAWĘDZI OBIEKTU

W celu usunięcia lub dodania krawędzi do obiektu, w zakładce RZUT 2D włącz tryb edycji, zaznacz obiekt i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę krawędź/brak krawędzi. Opcja działa wymiennie.

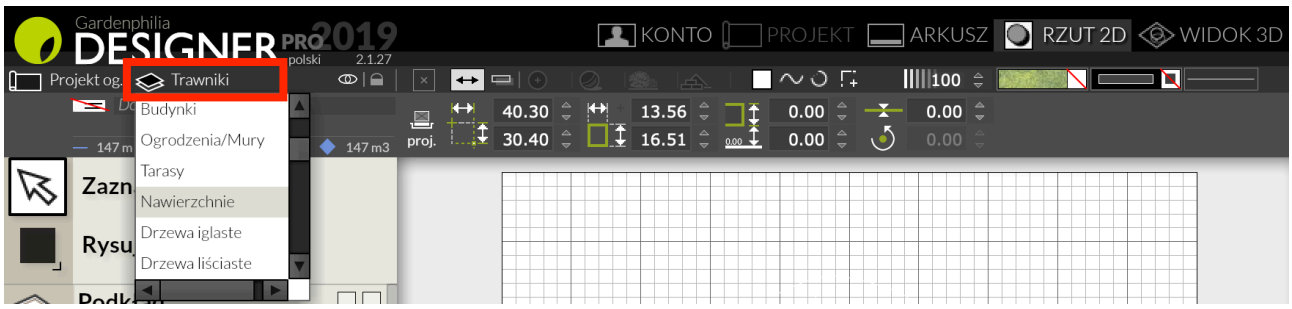
TWORZENIE KOPII OBIEKTU

Aby skopiować obiekt (z zachowaniem wszystkich jego ustawień) włącz tryb edycji, a następnie, trzymając wciśnięty ALT na klawiaturze, chwyć za wybrany obiekt i przesuń go w pożądane miejsce. Kopia obiektu zostanie przesunięta, a w jego miejscu pozostanie oryginał.



ZMIANA WARSTWY PRZYPISANEJ DO OBIEKTU

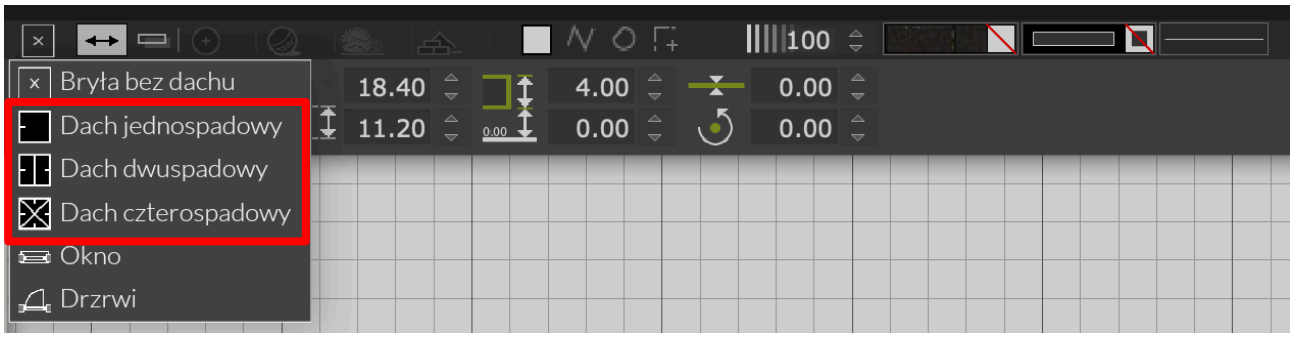
W zakładce RZUT 2D przejdź w tryb edycji, zaznacz obiekt przewidziany do przeniesienia na inną warstwę, następnie na pasku właściwości obiektu kliknij w nazwę obecnej warstwy i z rozwijanej listy wybierz pożądaną warstwę.



DODAWANIE DACHU DO BRYŁY

W celu stworzenia budynku posiadającego dach, w pierwszej kolejności narysuj bryłę budynku. W tym celu wybierz grupę warstw Architektura, warstwę Budynki oraz narysuj bryłę przy użyciu narzędzia Rysuj powierzchnię i wybraniu kształtu prostokąta. Obecnie dach można dodać jedynie do brył prostokątnych narysowanych na warstwie Budynki.

Następnie zaznacz bryłę budynku oraz wybierz, z rozwijanego menu Rodzaj konstrukcji, określony rodzaj dachu: dach jednospadowy, dwuspadowy lub czterospadowy. Dach zostanie dodany do bryły.

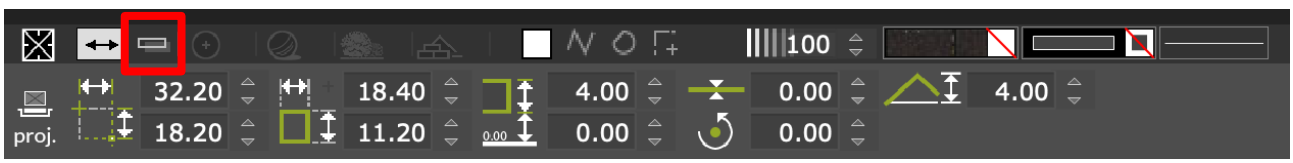


Następnie wpisz pożądaną wysokość dachu w polu Wysokość dachu, które pojawiło się na górnym pasku właściwości w zakładce Parametry.

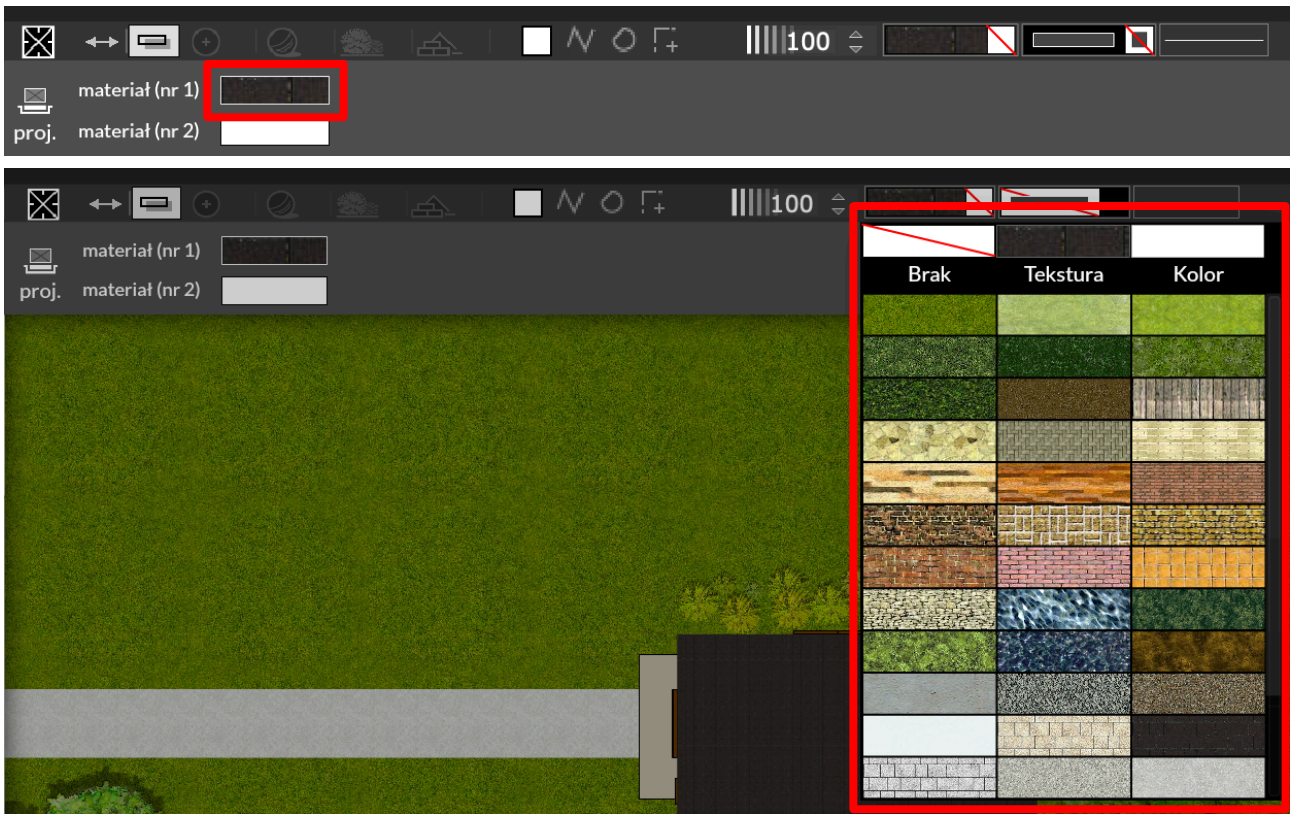
Domyślnie kalenica dachu dwuspadowego ułożona jest w kierunku wschód-zachód. W przypadku dachu jednospadowego, spadek dachu następuje w kierunku północ-południe. W celu zmiany układu dachu, należy obrócić bryłę.

Wybór koloru elewacji oraz tekstury dachu

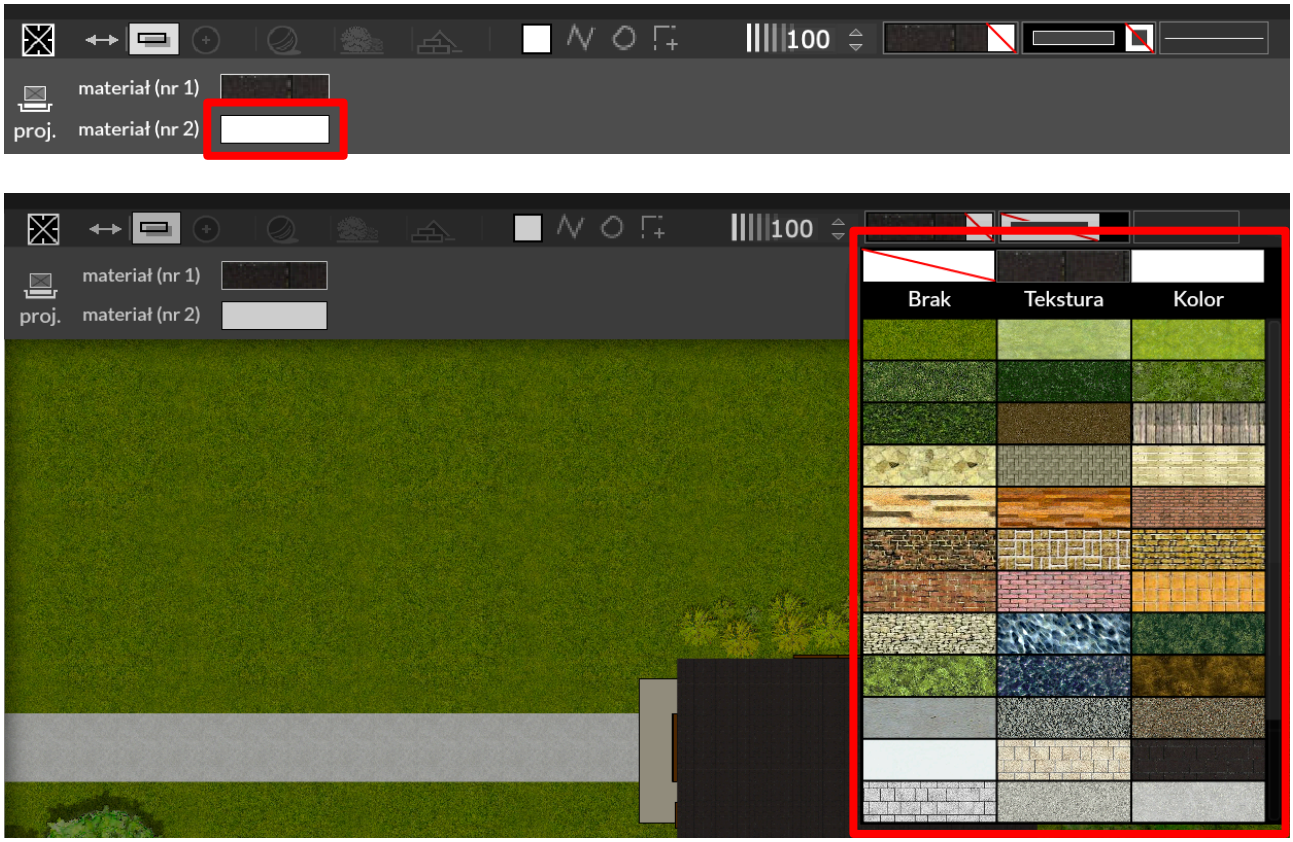
W celu wybrania koloru elewacji budynku oraz tekstury dachu, mając zaznaczoną bryłę budynku z dachem, przejdź do zakładki Styl.



Wybierz kolor elewacji klikając w prostokąt opisany materiał (nr 1). Rozwinie się paleta, z której możliwy będzie wybór koloru lub tekstury elewacji.

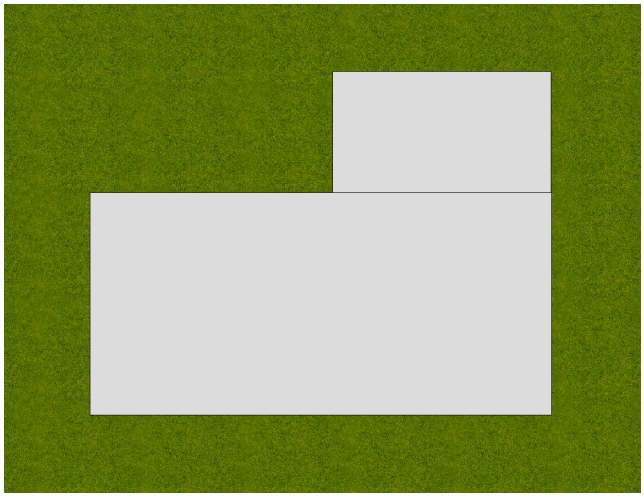


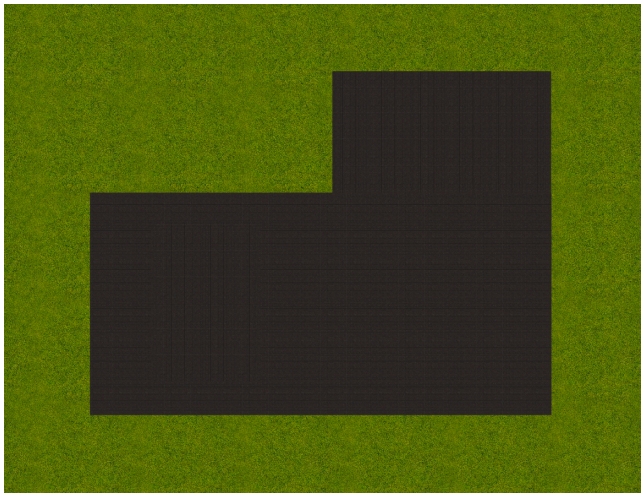
Aby wybrać teksturę lub kolor dachu, kliknij w prostokąt opisany materiał (nr 2). Rozwinie się paleta, z której możliwy będzie wybór koloru lub tekstury elewacji.



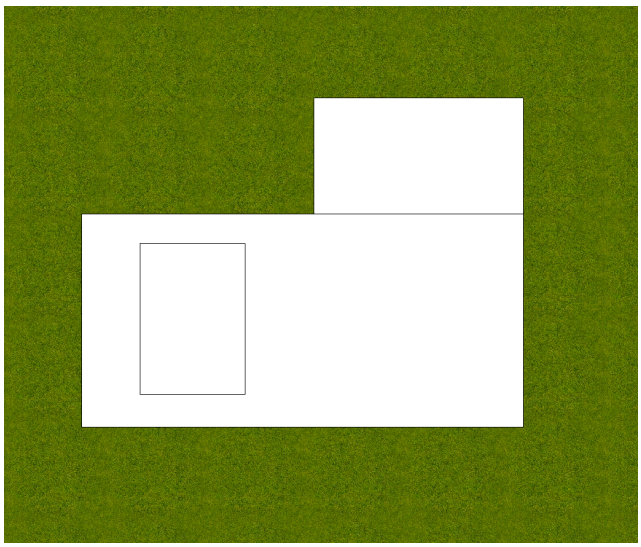
ZŁOŻONA BRYŁA BUDYNKU Z DACHEM

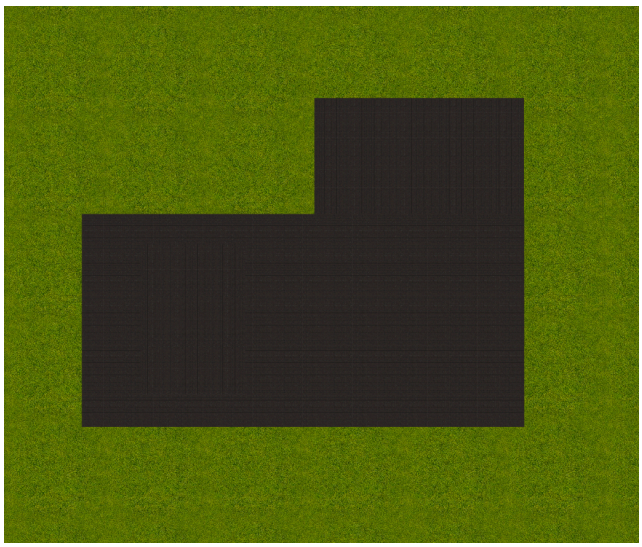
W celu stworzenia złożonej bryły budynku, narysuj bryłę złożoną z dwóch, lub więcej niezależnych brył propokątnych, dodaj do nich dachy oraz ustaw je w taki sposób, aby nachodziły na siebie w odpowiednich miejscach.

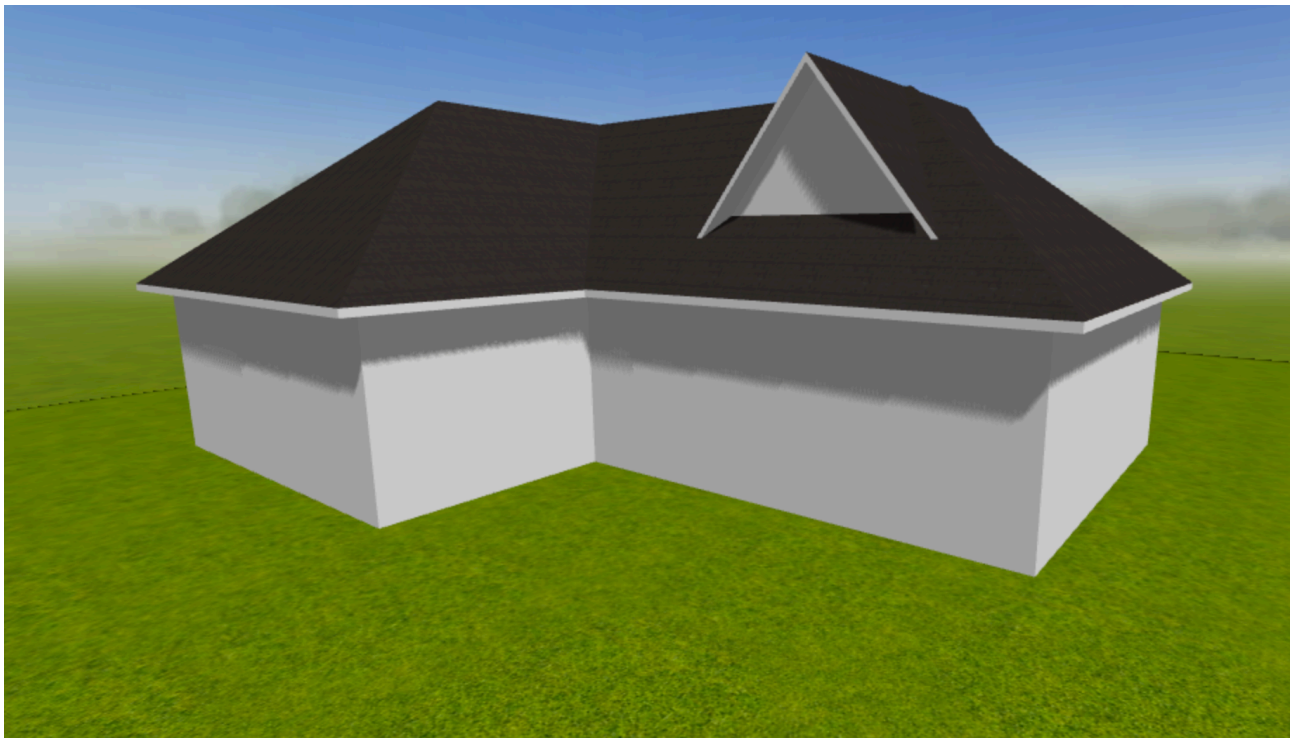




W ten sposób można również stworzyć np. lukarnę. Narysuj bryłę budynku, dodaj do niej dach, następnie narysuj kolejną, mniejszą bryłę, dodaj do niej dach dwuspadowy, a następnie ustal wzniesienie lukarny ponad poziom terenu w taki sposób, aby znalazła się w zasięgu dachu budynku.



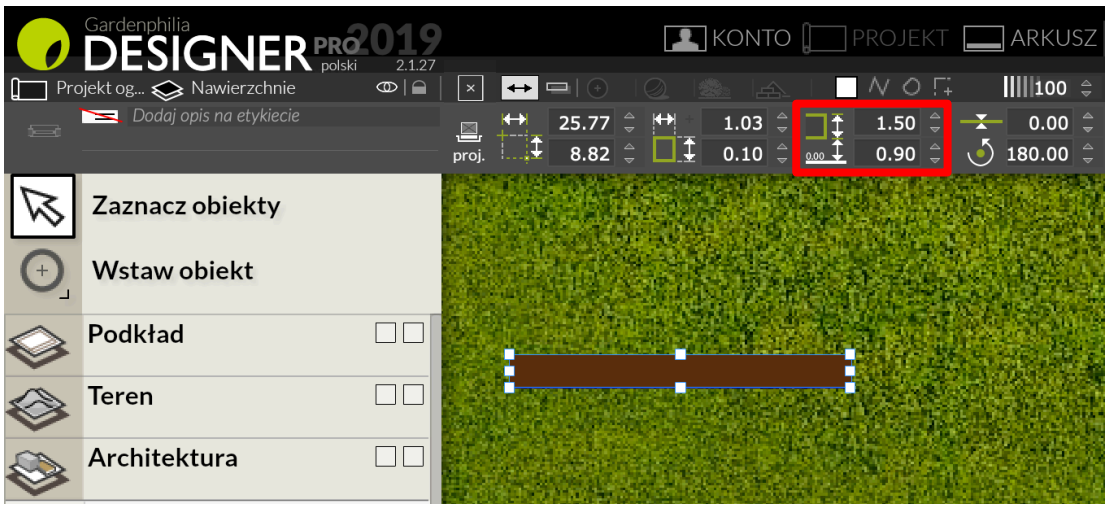




WSTAWIANIE OKIEN

W celu stworzenia okna (lub np. przeszklonej ściany), w pierwszej kolejności narysuj obiekt, który zostanie zamieniony w okno.

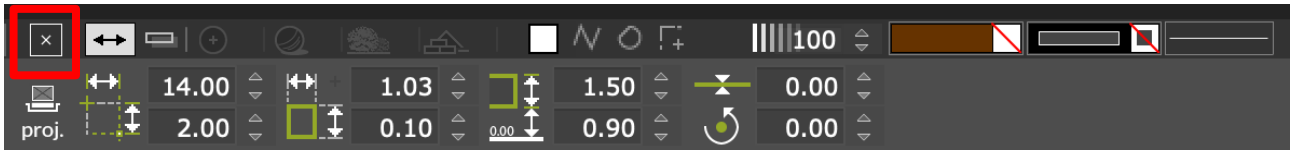
Wybierz grupę warstw Architektura, warstwę Budynki oraz narysuj, przy użyciu narzędzia Rysuj powierzchnię oraz wybraniu kształtu prostokąta, wąską podłużną bryłę. Nadaj jej pożądaną wysokość oraz wzniesienie ponad poziom terenu.

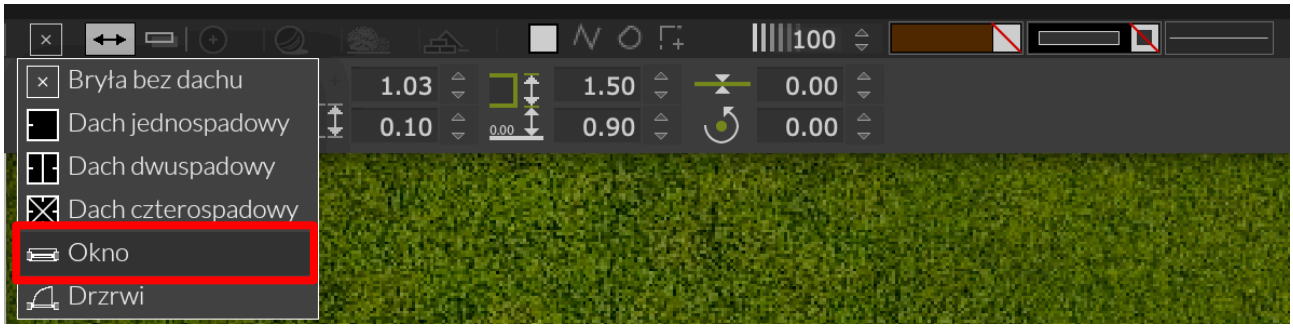


Obecnie okno można stworzyć jedynie z brył narysowanych przy użyciu kształtu prostokąta.

W widoku 2D szerokość narysowanej bryły (wymiar poziomy) oznacza szerokość okna w widoku 3D, a długość narysowanej bryły (wymiar pionowy) to szerokość ramy okna w widoku 3D. Każde okno należy więc rysować w widoku 2D prostokątem w położeniu poziomym. W celu zmiany położenia okna, można je dowolnie obrócić po narysowaniu.

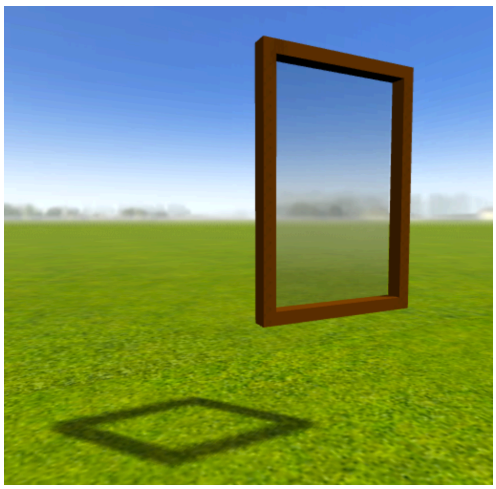
Następnie zaznacz narysowaną bryłę i z rozwijanego menu Rodzaj konstrukcji wybierz Okno. W widoku 3D narysowana bryła zamieni się w ramę z przezroczystą szybą pośrodku.





W celu zmiany koloru ramy zaznacz bryłę zamienioną w okno oraz wybierz kolor z rozwijanej palety, podobnie jak przy zmianie koloru każdego innego obiektu.

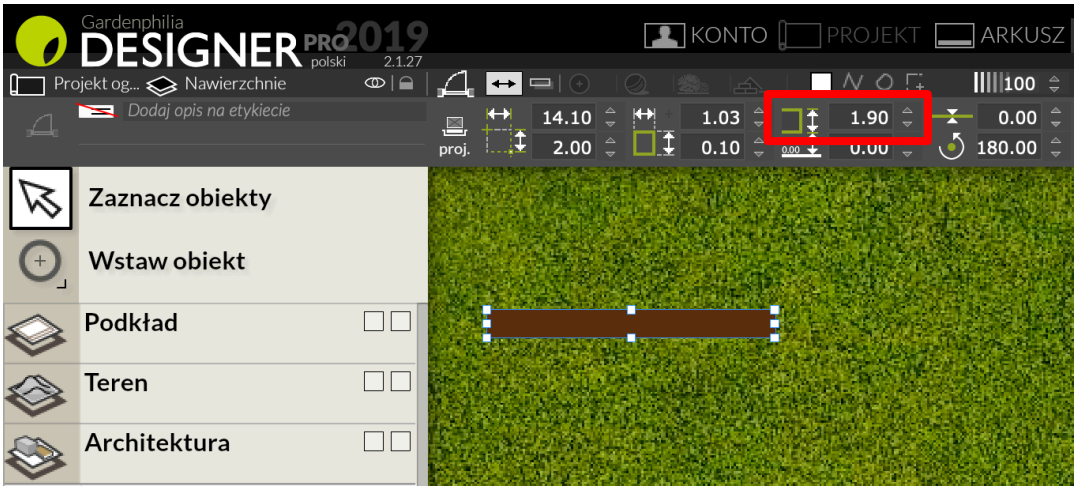
Po ustaleniu odpowiednich wymiarów okna oraz parametru wzniesienia go w widoku 3D, można umieścić okno na elewacji budynku. W tym celu przesuń okno jak najbliżej budynku w widoku 2D w ten sposób, aby jego oś, wzdłuż której przebiega szyba, znajdowała się na zewnątrz budynku.



WSTAWIANIE DRZWI

W celu stworzenia drzwi, w pierwszej kolejności narysuj obiekt, który zostanie zamieniony w drzwi.

W tym celu wybierz grupę warstw Architektura, warstwę Budynki oraz, przy użyciu narzędzia Rysuj powierzchnię oraz wybraniu kształtu prostokąta, narysuj wąską podłużną bryłę o pożądanej wysokości.



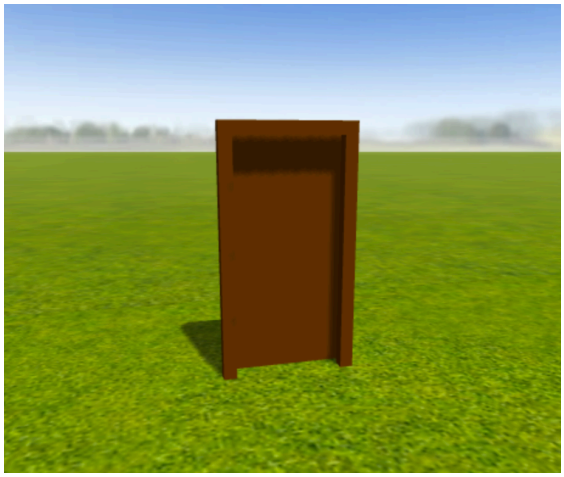
W widoku 2D szerokość narysowanej bryły (wymiar poziomy) oznacza szerokość drzwi w widoku 3D, a długość narysowanej bryły (wymiar pionowy) to szerokość ramy drzwi w widoku 3D. Każde drzwi należy więc rysować w widoku 2D prostokątem w położeniu poziomym. W celu zmiany położenia drzwi, można je dowolnie obrócić po narysowaniu.

Obecnie drzwi można stworzyć jedynie z brył narysowanych przy użyciu kształtu prostokąta.

Następnie zaznacz narysowaną bryłę i z rozwijanego menu Rodzaj konstrukcji wybierz Drzwi. W widoku 3D narysowana bryła zamieni się w ramę z przezroczystą szybą pośrodku.

W celu zmiany koloru ramy oraz drzwi zaznacz bryłę zamienioną w drzwi oraz wybierz kolor z rozwijanej palety, podobnie jak przy zmianie koloru każdego innego obiektu.

Po ustaleniu odpowiednich wymiarów drzwi, można umieścić drzwi na elewacji budynku. W tym celu należy przesuń drzwi jak najbliżej budynku w widoku 2D w ten sposób, aby oś obiektu znajdowała się na zewnątrz budynku.



Przykładowy budynek stworzony w programie przy pomocy powyżej opisanych narzędzi przedstawiony został na poniższej grafice.

SPADEK TERENU

Spadek terenu można stworzyć w sposób analogiczny jak bryłę z dachem, z tą różnicą, że spadek terenu można stworzyć na bazie bryły narysowanej na innej warstwie niż budynki. W programie możliwe jest stworzenie spadku terenu jednostronnego, obustronnego lub czterostronnego.

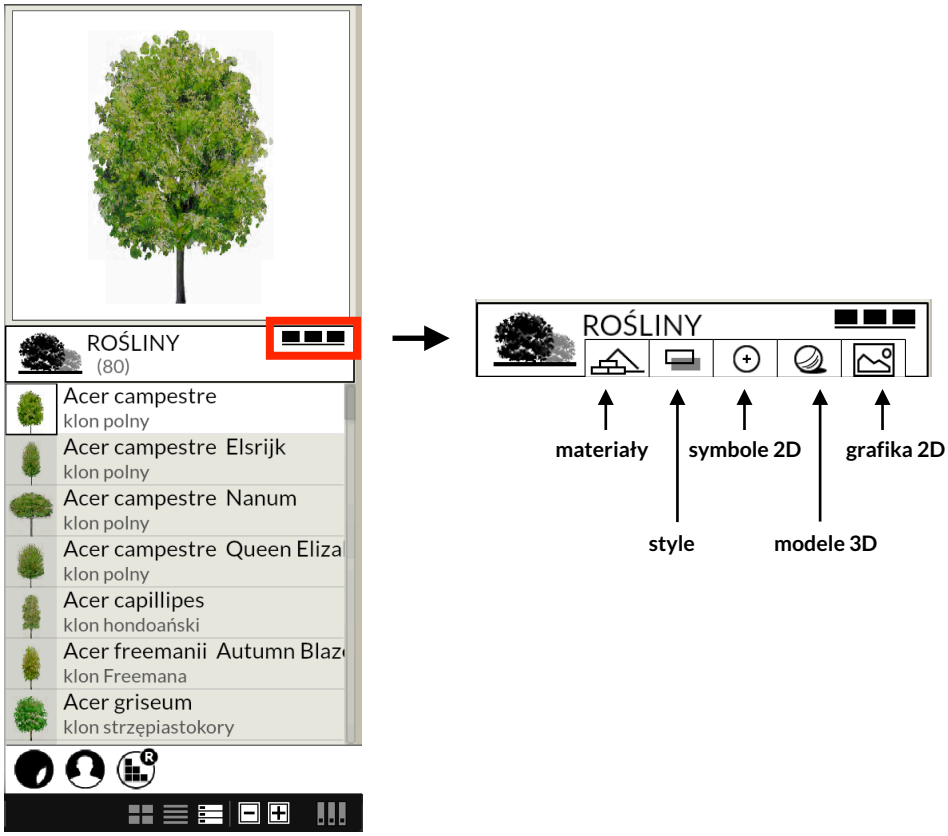
W celu utworzenia spadku terenu, po wybraniu odpowiedniej warstwy, np. Nawierzchnie lub Trawniki, przy pomocy narzędzia Rysuj powierzchnię i wybraniu kształtu prostokąta, narysuj w obszarze roboczym obiekt, który zostanie zamieniony na pochyloną płaszczyznę. Pamiętaj, że obiekt ten musi mieć nadaną wysokość o wartości przynajmniej 0.01 m.

W celu zamiany narysowanego obiektu na spadek terenu, zaznacz go, po czym z rozwijanego menu Spadek wybierz rodzaj spadku: jedno, dwu lub czterospadowy. Następnie wpisz wysokość pochylonej płaszczyzny, podając w polu Wysokość spadku pożądaną wartość w metrach.

Domyślnie spadek następuje w kierunku północ-południe. W celu zmiany układu spadku, należy obrócić obiekt.

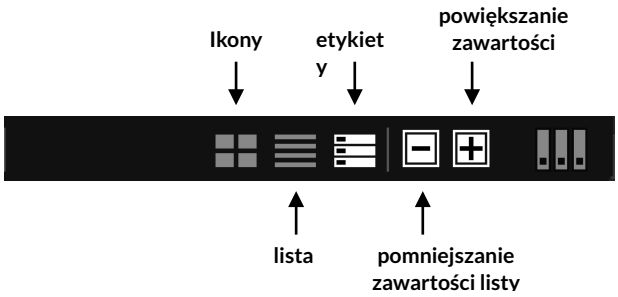
FUNKCJE BIBLIOTEKI

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.

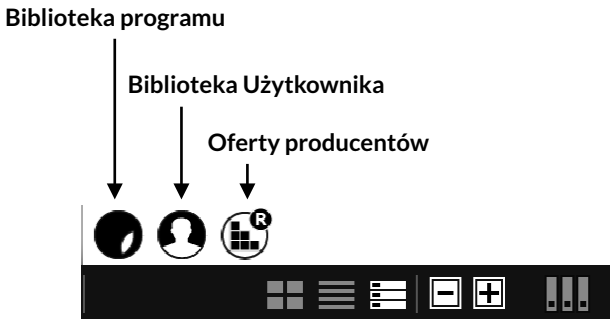


RODZAJE BIBLIOTEK

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

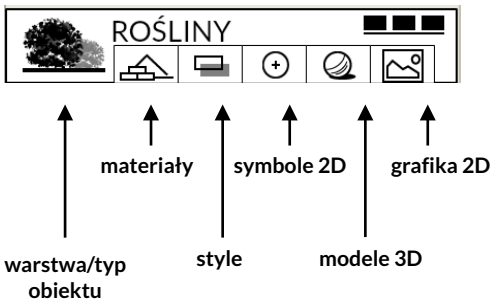
Biblioteka Użytkownika - prywatne elementy biblioteki stworzone przez Użytkownika i dostępne tylko dla niego.

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

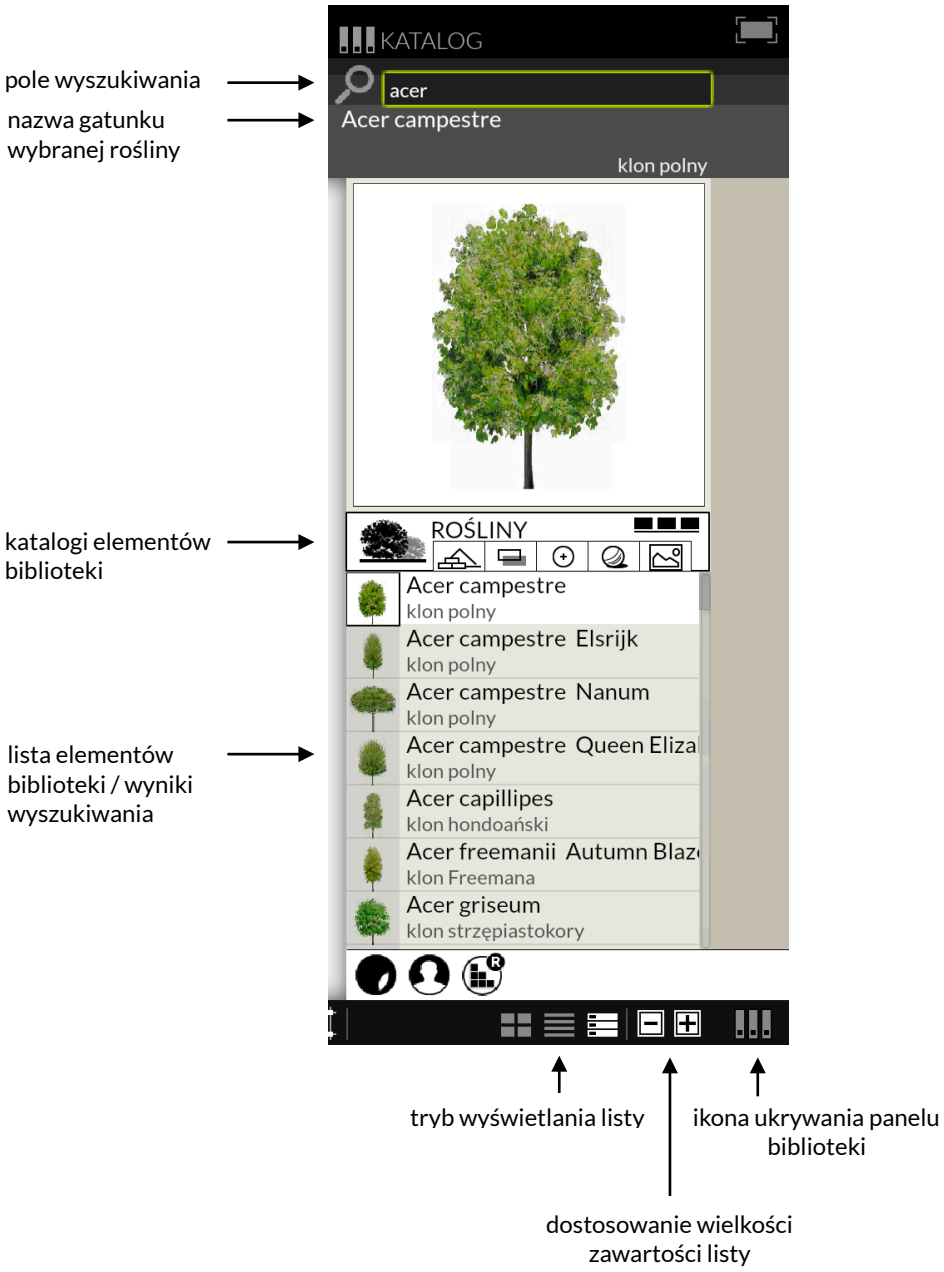


FILTROWANIE BIBLIOTEKI

Aby przejrzeć zawartość biblioteki, kliknij wybraną kategorię elementów biblioteki.

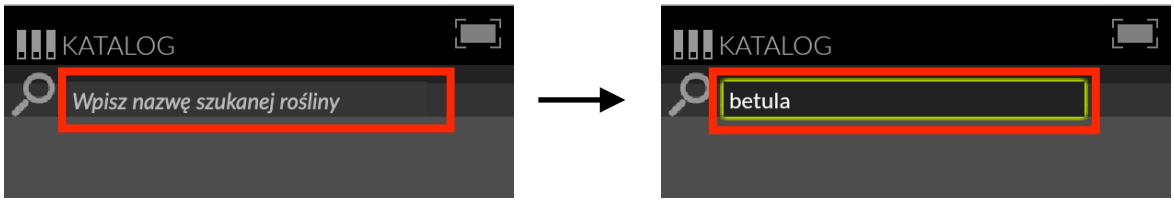


BIBLIOTEKA ROŚLIN



WYSZUKIWANIE ROŚLIN

Kliknij w pole wyszukiwania - pole podświetli się. Teraz wpisz część (przynajmniej dwie pierwsze litery) lub pełną nazwę gatunkową, rodzajową lub nazwę odmiany rośliny (wielkość liter nie ma znaczenia) i kliknij Enter. Wyszukana roślina lub rośliny zostaną wyświetlone na liście elementów biblioteki.



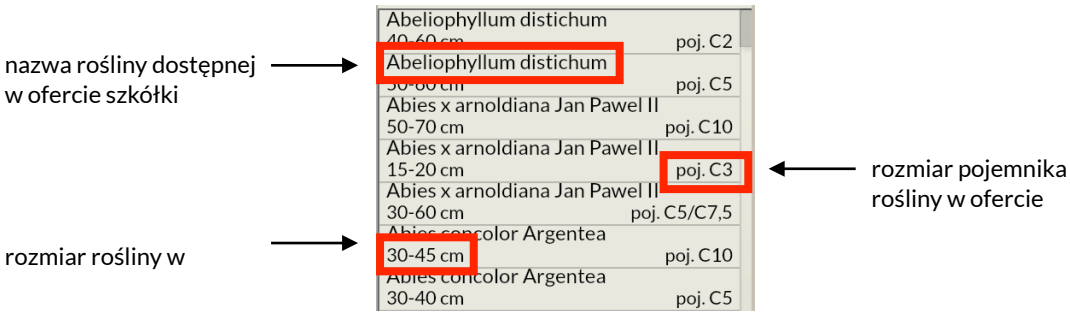
BIBLIOTEKA SZKÓŁEK

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

Oferta szkółek/producentów umożliwia użycie w projekcie roślin dostępnych w asortymencie wybranej szkółki roślin, przygotowanie zestawienia roślin z oferty szkółki, eksport zestawienia roślin jako plik CSV (możliwy do otwarcia w programie 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).

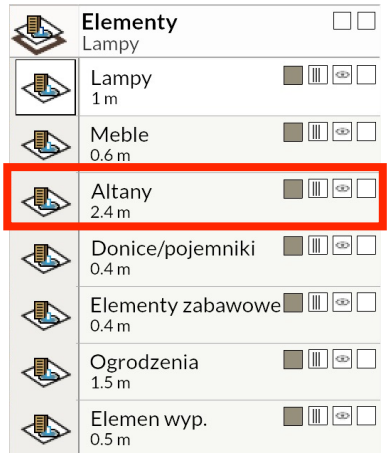
WSTAWIANIE ROŚLIN Z OFERTY SZKÓŁKI

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 obszarze roboczym oraz w zestawieniu roślin.

BIBLIOTEKA MODELI 3D

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

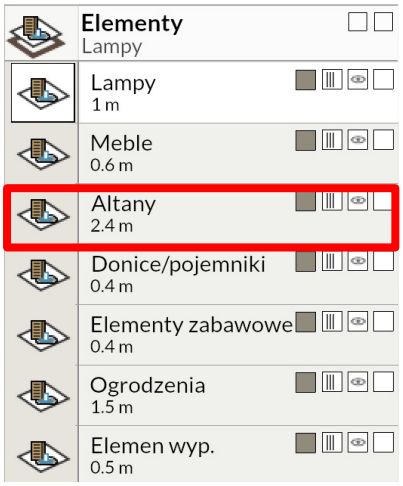
Zaznaczenie wybranej warstwy powoduje pojawienie się w oknie biblioteki programu dostępnych modeli 3D przypisanych do danej warstwy.



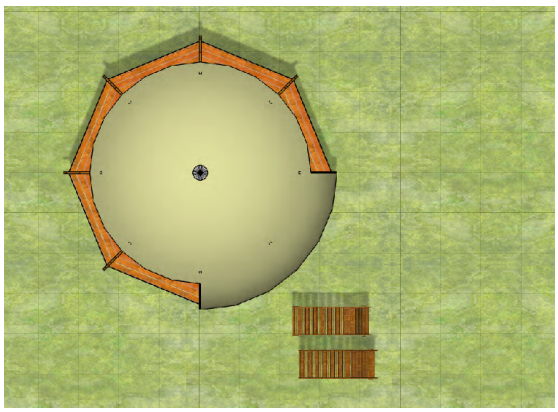
Opcje ustawień warstwy umożliwiają ustawienie przezroczystości, widoczności oraz blokowanie elementów warstwy.

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 przypisane do danej warstwy. Po zaznaczeniu wybranego modelu kliknij w dowolnym miejscu w obszar roboczy, a model 3D zostanie wstawiony do projektu oraz dodany do listy obiektów.



Widok w rzucie 2D

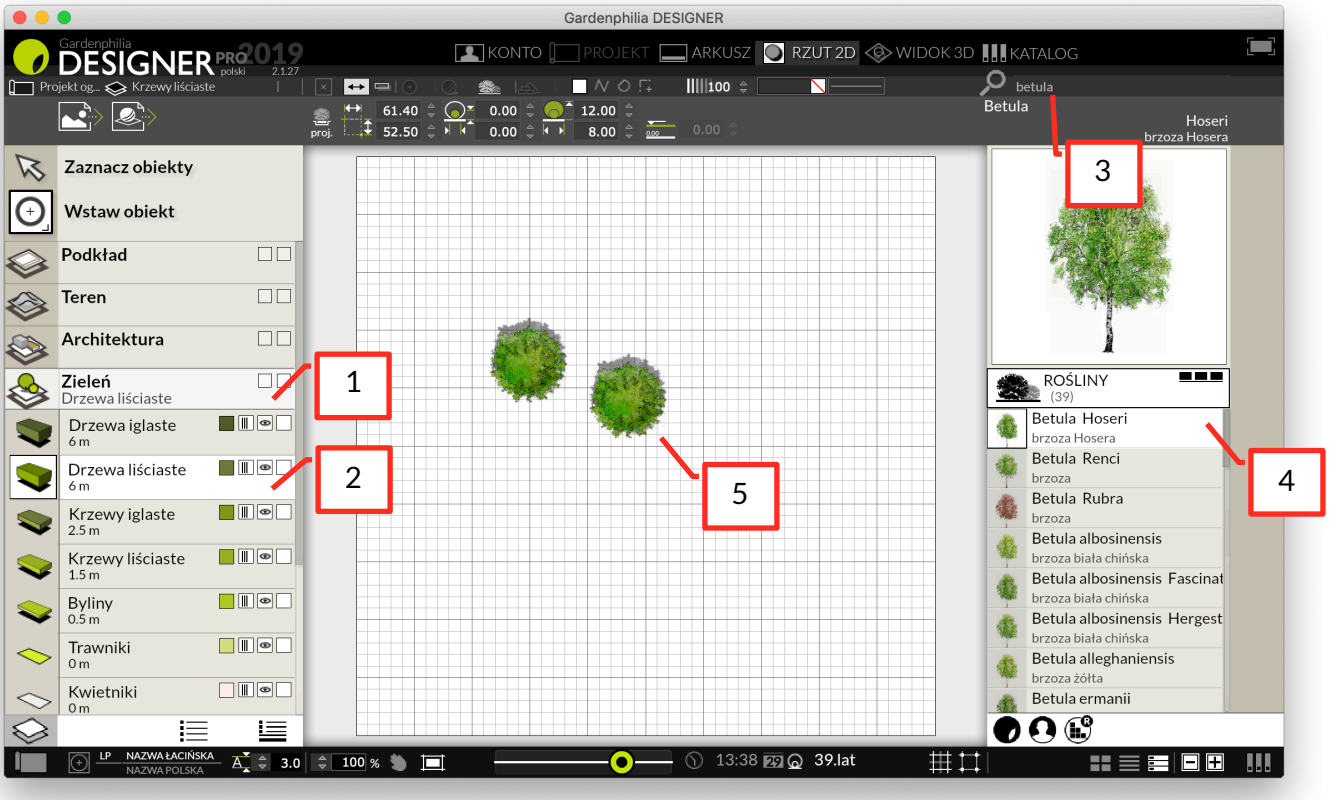
Widok w 3D

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, kopiowanie, itp.).

WSTAWIANIE I EDYCJA ROŚLIN

DODAWANIE ROŚLINY

W zakładce RZUT 2D wybierz odpowiednią warstwę z grupy warstw 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 obiektu do projektu.



Roślina zostanie wstawiona tyle razy, ile razy klikniesz w wybranych miejscach w obszarze roboczym.

USUWANIE ROŚLINY

W celu usunięcia pojedynczej rośliny, w zakładce RZUT 2D wybierz tryb Zaznacz obiekty, kliknij roślinę, którą chcesz usunąć i wciśnij 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

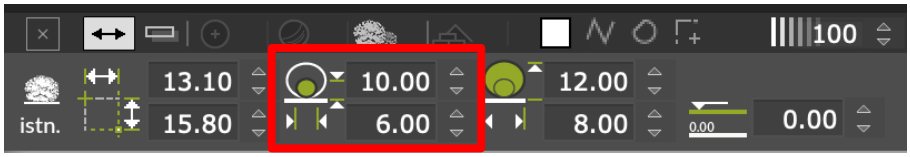
W zakładce RZUT 2D wybierz tryb Zaznacz obiekty, zaznacz roślinę.
Jeżeli chcesz zmienić początkowy rozmiar rośliny, na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pola wysokość początkowa posadzonej lub istniejącej rośliny lub/i wysokość początkowa posadzonej lub istniejącej rośliny (lub ustaw wartość za pomocą strzałek). Wpisaną wartość zatwierdź Enter.

Jeżeli chcesz zmienić początkowy rozmiar rośliny, na pasku właściwości obiektu wpisz żądaną wartość (w metrach) w pola wysokość docelowa rośliny dorosłej i/lub szerokość docelowa rośliny dorosłej (lub ustaw wartości za pomocą strzałek). Wpisaną wartość zatwierdź Enter.

OZNACZENIE ROŚLINY JAKO ISTNIEJĄCEJ

W zakładce RZUT 2D włącz tryb Zaznacz obiekt, kliknij roślinę i na pasku właściwości obiektu kliknij ikonę rośliny, która pozwala na oznaczanie rośliny jako istniejąca/projektowana.

Na pasku właściwości obiektu wpisz w pola wysokość początkowa posadzonej lub istniejącej rośliny lub/i szerokość początkowa posadzonej lub istniejącej rośliny (w metrach) rozmiary rośliny istniejącej (lub ustaw wartości za pomocą strzałek). Jeśli roślina istniejąca to siewka, można pominąć ten krok.



Jeżeli chcesz 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 polA wysokość docelowa rośliny dorosłej i/lub szerokość docelowa rośliny dorosłej (lub ustaw wartości za pomocą strzałek). Zatwierdź wpisaną wartość Enter.

ZMIANA POŁOŻENIA ROŚLINY

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

- przesuń roślinę chwytając ją kursorem myszy i przeciągając w wybrane miejsce,
- na pasku właściwości obiektu wpisz wartość (w metrach) w pole X i/lub Y położenia rośliny (lub ustaw wartości za pomocą strzałek) licząc od lewego górnego rogu obszaru roboczego. Zatwierdź wpisywaną wartość Enter.

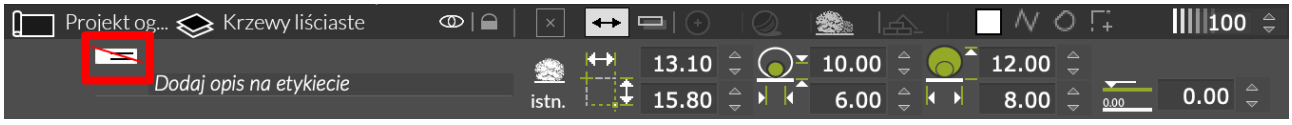
ROŚLINA NA OKREŚLONEJ WYSOKOŚCI

W zakładce RZUT 2D wybierz tryb Zaznacz obiekt, zaznacz roślinę (lub kilka roślin jednocześnie trzymając wciśnięty Shift) i na pasku właściwości obiektu wpisz (lub ustaw za pomocą strzałek) wartość (w metrach) w pole wzniesienie rośliny ponad poziom terenu (w widoku 3D). Zatwierdź wpisywaną wartość Enter.

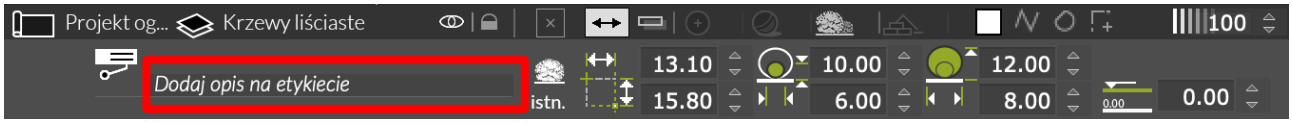
DODATKOWE INFORMACJE O ROŚLINIE

Dla rośliny lub grupy roślin można dopisać dodatkowe informacje na etykiecie.

W zakładce RZUT 2D wybierz tryb Zaznacz obiekt, zaznacz jedną roślinę z grupy i włącz widoczność etykiety dla tej rośliny. W tym celu kliknij w przekreśloną ikonę etykiety.



Możesz wpisać własny tekst, który pojawi się na etykiecie wybranego obiektu. W tym celu, mając zaznaczony wybrany obiekt, kliknij w pole znajdujące się obok ikony etykiety (pole podświetli się) oraz wpisz dowolny tekst.

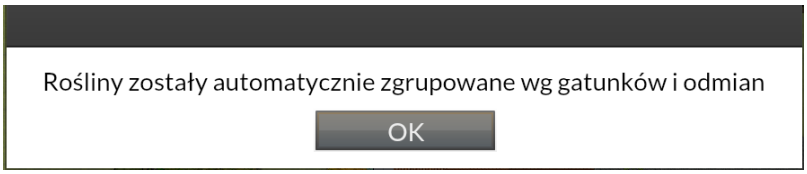


GRUPOWANIE ROŚLIN

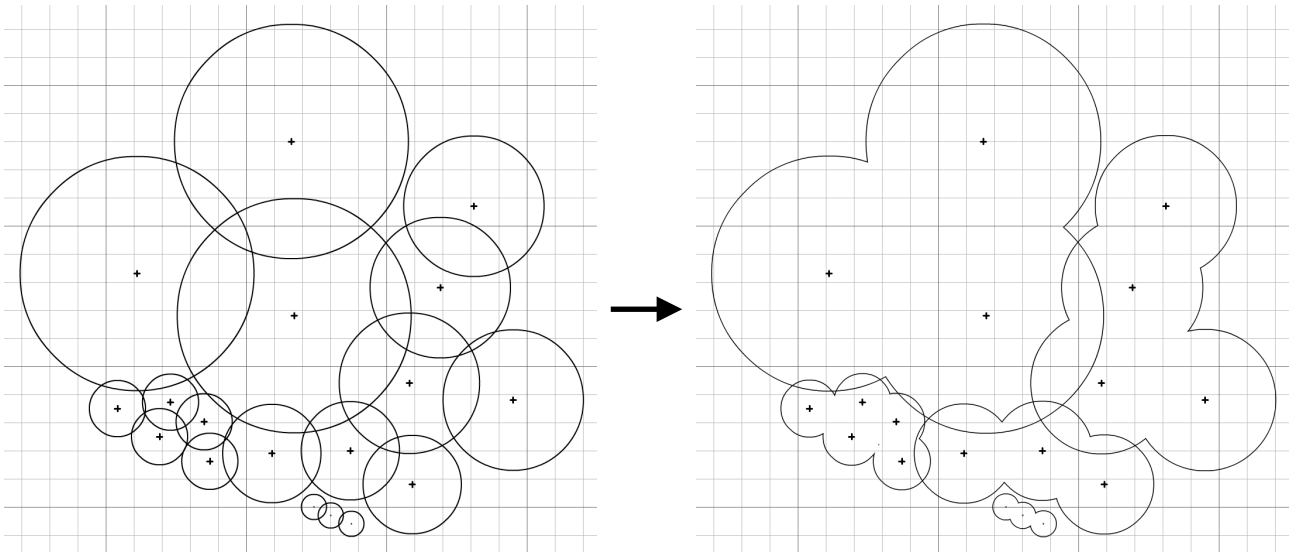
Grupowanie roślin pozwala na znaczne zoptymalizowanie pracy programu, zwłaszcza w przypadku pracy nad projektem, do którego wstawionych zostało wiele roślin.

Możliwe jest grupowanie roślin według gatunków i odmian.

W celu automatycznego zgrupowania wg gatunków i odmian wszystkich roślin wstawionych do projektu, naciśnij na klawiaturze jednocześnie kombinację klawiszy Ctrl (Cmd) + Shift + G. Pojawi się poniższy komunikat informujący, iż rośliny zostały zgrupowane.



Przechodząc do rysunku technicznego możemy zobaczyć utworzone grupy roślin. Symbole roślin z danej grupy, które nachodzą na siebie, zostają scalone w jeden symbol w rysunku technicznym.



Aby zgrupować tylko wybrane rośliny, zaznacz te rośliny, które chcesz zgrupować. W tym celu klikaj w rośliny z wciśniętym klawiszem Shift. Pamiętaj, iż zgrupować można tylko rośliny tego samego gatunku i odmiany. Po zaznaczeniu wybranych roślin, wciśnij na klawiaturze kombinację klawiszy Ctrl (Cmd) + G. Wybrane rośliny zostaną zgrupowane.

ROZGRUPOWANIE ROŚLIN

W celu rozgrupowania roślin, zaznacz wybraną grupę roślin oraz wciśnij na klawiaturze kombinację klawiszy Ctrl (Cmd) + U. Rośliny zostaną rozgrupowane oraz będzie możliwość edycji pojedynczych roślin.

Aby rozgrupować wszystkie rośliny znajdujące się na projekcie, zaznacz wszystkie elementy projektu. W tym celu wciśnij na klawiaturze kombinację klawiszy Ctrl (Cmd) + Shift + A, a następnie kombinację klawiszy Ctrl (Cmd) + U. Rośliny zostaną rozgrupowane oraz będzie możliwość edycji pojedynczych roślin.

OPERACJE NA GRUPIE ROŚLIN

Obecnie istnieje możliwość przesuwania oraz kopiowania grupy roślin.

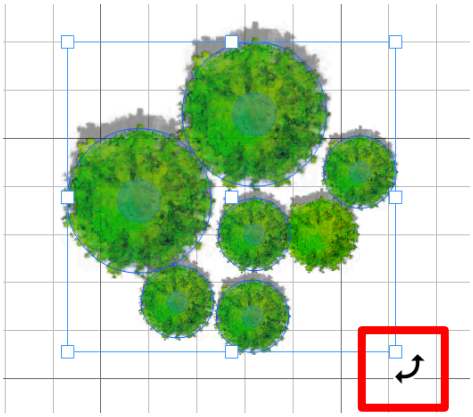
Aby przesunąć grupę roślin, będąc w trybie edycji obiektów, chwyć grupę za dowolną należącą do niej roślinę oraz przesuń w wybrane miejsce.

Aby skopiować grupę roślin, będąc w trybie edycji obiektów, przytrzymaj na klawiaturze klawisz Alt i chwyć grupę za dowolną należącą do niej roślinę oraz przesuń w wybrane miejsce. W miejscu tym pojawi się kopia danej grupy.

Aby skopiować grupę roślin z przesunięciem, kliknij na wybraną grupę roślin (mając wybraną opcję Zaznacz obiekt), wciśnij na klawiaturze Alt i strzałkę w dowolnym kierunku. Grupa zostanie skopiowana w kierunku strzałki o wartość ustawionego skoku siatki.
Przy wyłączonym przyciąganiu do siatki, grupa będzie kopiowana w linii poziomej lub pionowej grupy macierzystej.

Przy włączonym przyciąganiu do siatki grupa będzie kopiowana i ustawiana na węzłach przyciągania siatki.
Wciśnięty dodatkowo klawisz Shift przy powyższych operacjach zwiększa wartość skoku 10 razy, a klawisz Ctrl / CMD - zmniejsza wartość skoku 10 razy.

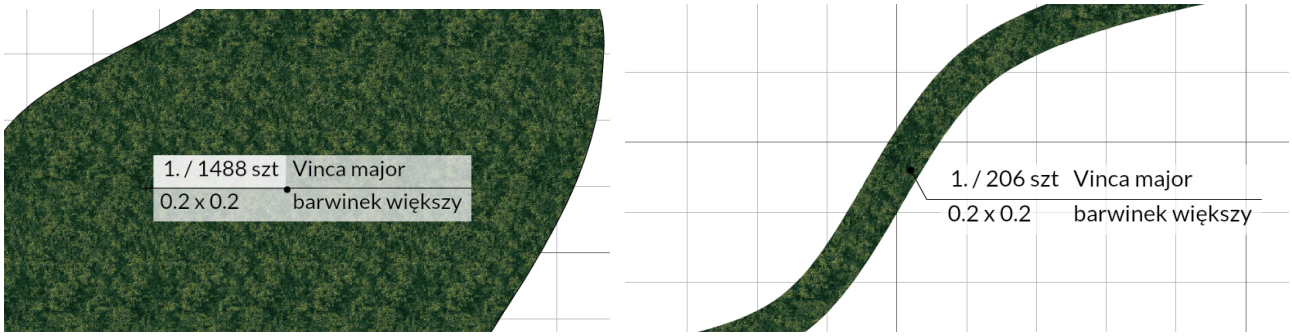
Obracanie wielu roślin jednocześnie działa jedynie w przypadku, gdy rośliny te zostaną zaznaczone poprzez pojedyncze dodawanie ich do zaznaczenia. W tym celu, będą w trybie edycji obiektów i mając wciśnięty klawisz Shift na klawiaturze, klikaj w wybrane rośliny. Następnie ustaw kursor myszki w pobliżu któregoś z narożników pola zaznaczenia. Gdy strzałka zmieni się w zakrzywioną, można obrócić grupę roślin, chwytając kursorem myszy i przeciągając w wybranym kierunku.



ROZMIESZCZANIE ROŚLIN NA POWIERZCHNI I WZDŁUŻ LINII

Aby automatycznie rozmieścić rośliny na powierzchni lub wzdłuż krzywej, w pierwszym kroku narysuj powierzchnię lub krzywą, na której mają być rozmieszczone rośliny.
W tym celu wybierz odpowiednią warstwę, np. Byliny oraz, przy użyciu narzędzia Rysuj powierzchnię lub Rysuj linię i wybraniu kształtu łamanej lub krzywej, narysuj powierzchnię lub linię o pożądanym kształcie. Obecnie rośliny można rozmieścić jedynie na powierzchni lub wzdłuż linii narysowanej przy użyciu narzędzia krzywej lub łamanej.

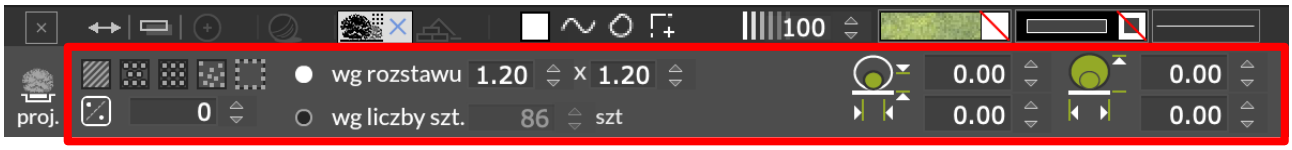
Następnie wybierz warstwę Zieleń, wyszukaj w Bibliotece pożądaną roślinę oraz przeciągnij ją z listy na narysowaną powierzchnię lub linię. Do obiektu zostanie dodana etykieta, na której widoczna będzie nazwa roślin, domyślny rozstaw oraz automatycznie obliczona liczba sztuk.



Ustawienia rozmieszczenia roślin na powierzchni i wzdłuż linii omówione zostały w dalszej części rozdziału.

ZAKŁADKA ROŚLINA

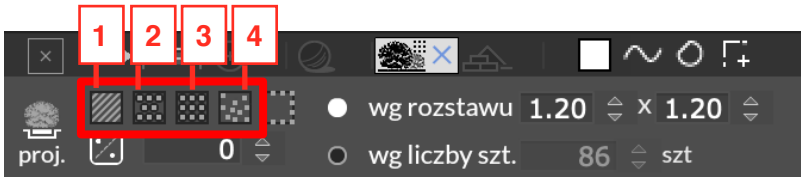
Zakładka Roślina zawiera parametry, które pozwalają na określenie rozstawu roślin rozmieszczonych na powierzchni lub wzdłuż linii, liczby sztuk tych roślin, ich rozmiarów początkowych oraz docelowych, sposobu wypełnienia roślinami, a także przypadkowości w ich rozmieszczeniu.



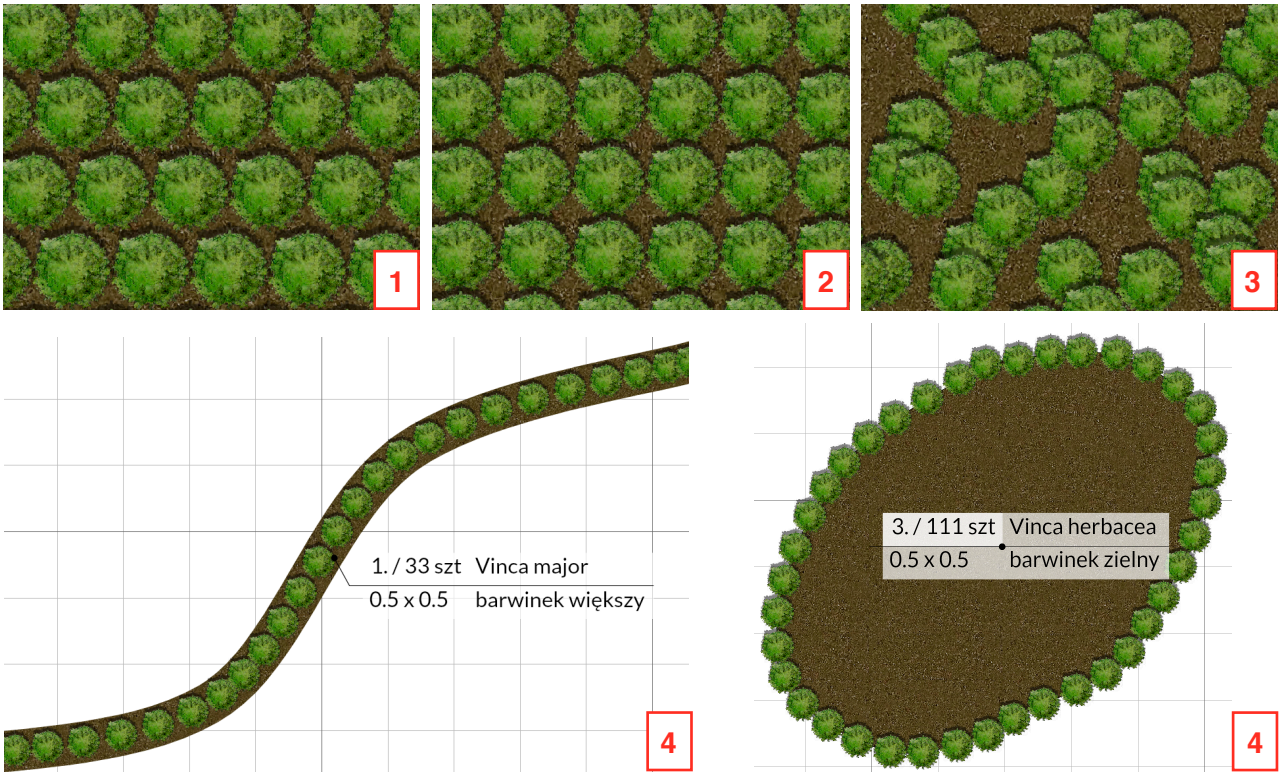
W celu przejścia do zakładki Roślina, zaznacz powierzchnię lub linię, na której rozmieszczono rośliny oraz wybierz ikonę z symbolem rośliny, znajdującą się na górnym pasku właściwości.

WŁĄCZANIE WIDOCZNOŚCI ROŚLIN ORAZ WYBÓR SPOSOBU ROZMIESZCZENIA ROŚLIN

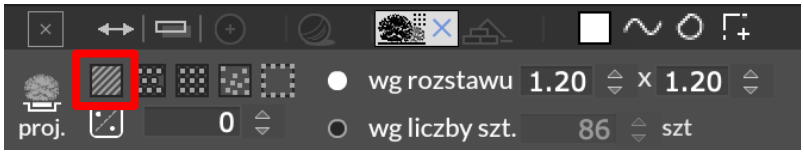
W celu włączenia widoczności roślin rozmieszczonych na powierzchni lub wzdłuż linii, przejdź do zakładki Roślina i wybierz jeden ze sposobów rozmieszczenia roślin: wypełnienie roślinami w trójkąt (1), w kwadrat (2), przypadkowo (3), lub rozmieszczenie wzdłuż krawędzi (4).



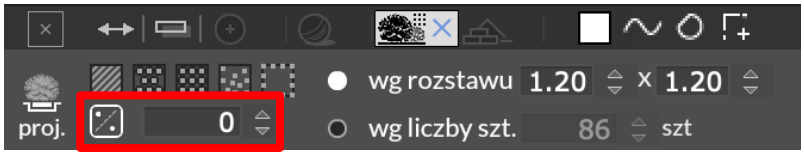
W przypadku powierzchni, rozmieszczenie roślin wzdłuż krawędzi spowoduje powstanie obrysu z roślin. W przypadku linii, rośliny zostaną rozmieszczone wzdłuż jej osi. Układ roślin można w każdej chwili dowolnie zmieniać.
Obecnie tekstury roślin rozmieszczonych na powierzchni/wzdłuż linii nie są widoczne w Widoku 3D.



W celu wyłączenia widoczności roślin rozmieszczonych na powierzchni, kliknij ikonę Wypełnienie teksturą.

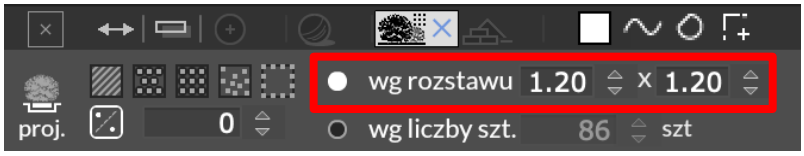


Dla każdego sposobu wypełnienia roślinami powierzchni oraz dla roślin rozmieszczonych wzdłuż linii, można ustawić parametr rozproszenia (przypadkowość). Określa on, o ile razy pozycja danej rośliny może być maksymalnie oddalona od pozycji wyjściowej, biorąc pod uwagę średnicę danej rośliny.



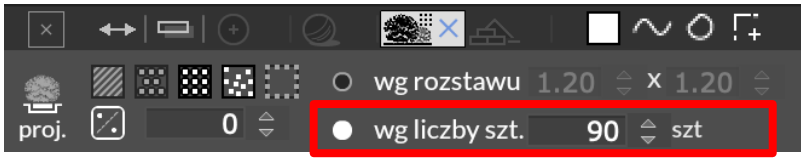
ZMIANA ROZSTAWU ROŚLIN

W celu zmiany rozstawu roślin, przejdź do zakładki Roślina i wpisz dowolną wartość rozstawu - odległość poziomą oraz pionową, w odpowiednie pola. Automatycznie zostanie obliczona całkowita liczba sztuk roślin na danej powierzchni. Zwiększenie/zmniejszenie rozstawu roślin spowoduje zwiększenie/zmniejszenie rozmiaru symboli roślin widocznych na danej powierzchni/wzdłuż linii w widoku 2D.



ZMIANA LICZBY ROŚLIN

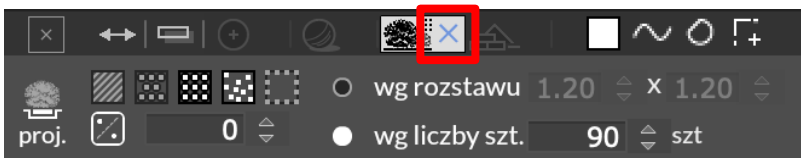
Liczba sztuk roślin rozmieszczonych na powierzchni/wzdłuż linii obliczana jest automatycznie na podstawie rozstawu roślin. Automatyczne obliczanie liczby roślin można wyłączyć, odznaczając na opcję wg liczby szt..



Wówczas możliwe będzie wpisanie liczby sztuk roślin. Nie będzie jednak możliwości wpisania rozstawu roślin. Liczba roślin na etykiecie zaktualizuje się, jednak rozstaw pozostanie bez zmian (wpisanie liczby sztuk roślin nie spowoduje automatycznego obliczenia rozstawu).

USUWANIE ROŚLIN ROZMIESZCZONYCH NA POWIERZCHNI I WZDŁUŻ LINII

W celu usunięcia roślin rozmieszczonych na powierzchni lub wzdłuż linii, zaznacz daną powierzchnię/ linię i kliknij w niebieski krzyżyk widoczny przy ikonie zakładki Roślina.

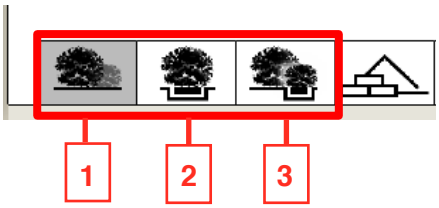


ZESTAWIENIA ROŚLIN I ELEMENTÓW PROJEKTU

ZESTAWIENIE ROŚLIN PROJEKTU

Program automatycznie tworzy zestawienie roślin wstawionych do projektu. Kliknij ikonę Zestawienie roślin i materiałów znajdującą się na dolnym pasku panelu narzędzi i warstw aby zobaczyć listę zestawienia roślin.

W górnych zakładkach tego panelu wybierz typ zestawienia.

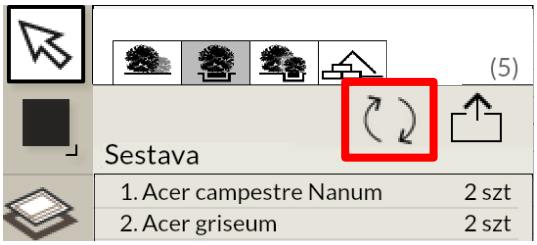


(1) Zestawienie roślin wg gatunków i odmian - w kolejności dodawania roślin do projektu.

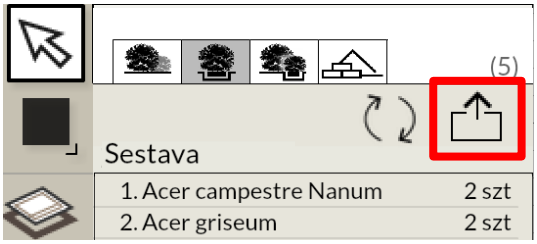
(2) Zestawienie projektowanych roślin wg rozmiarów i pojemników (lista uwzględnia rozmiary roślin użyte z oferty szkółek).

(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, Numbers lub innym arkuszu kalkulacyjnym.



ZESTAWIENIE MATERIAŁÓW

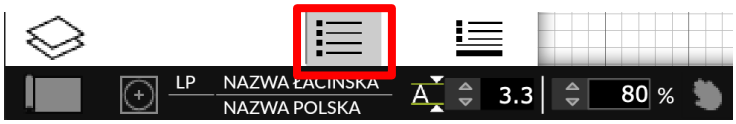
Program automatycznie tworzy zestawienie materiałów użytych w projekcie oraz oblicza sumę powierzchni pokrytych danym materiałem. Kliknij ikonę Zestawienie roślin i materiałów znajdującą się na dolnym pasku panelu narzędzi i warstw aby pojawiła się lista zestawienia. Jeżeli lista jest niekompletna, zapisz projekt - wówczas zestawienie odświeży się.

W górnych zakładkach tego panelu wybierz Zestawienie materiałów.

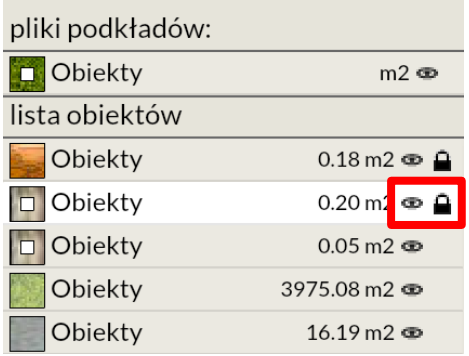
LISTA OBIEKTÓW

Lista obiektów pozwala na wyświetlenie zestawienia obiektów znajdujących się w projekcie według wskazanego typu z podziałem na listę plików podkładu oraz listę pozostałych obiektów.

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

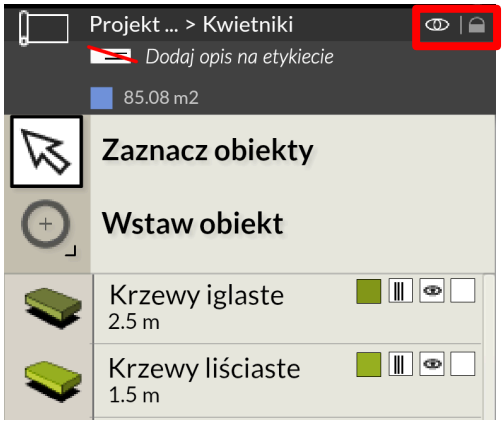


W tym miejscu istnieje możliwość indywidualnego zaznaczania, ukrywania oraz blokowania poszczególnych obiektów. Do tego służą ikony oczka (widoczność) oraz kłódki (blokowanie). Po kliknięciu jakiegoś obiektu z listy zostanie on zaznaczony. Zaznaczenie będzie widoczne w obszarze roboczym.



Gdy jakiś obiekt został zablokowany (indywidualnie, lub poprzez zablokowanie całej warstwy) i nie istnieje możliwość zaznaczenia go w obszarze roboczym projektu, można zaznaczyć go poprzez wybranie danego obiektu z omawianej listy, po czym dowolnie edytować.

Zablokowanie lub ukrycie pojedynczego obiektu możliwe jest również przy pomocy ikonek oczka oraz kłódki znajdujących się nad panelem narzędzi i warstw.



W tym celu zaznacz obiekt, po czym kliknij w ikonę oczka lub kłódki. Dany obiekt zostanie ukryty lub zablokowany. W celu uwidocznienia/odblokowania go, znajdź dany obiekt na liście obiektów oraz wybierz odpowiednią ikonę oczka/kłódki, znajdującą się przy danym obiekcie na liście.

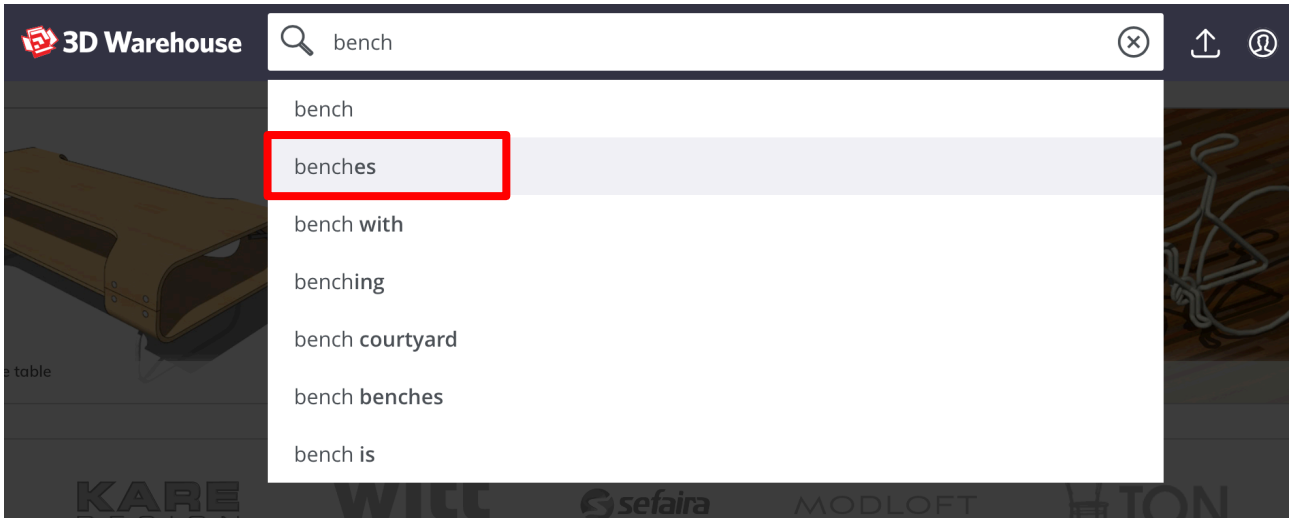
IMPORT MODELI 3D

Program importuje pliki z rozszerzeniem: **.3ds** oraz **.dae** (collada).

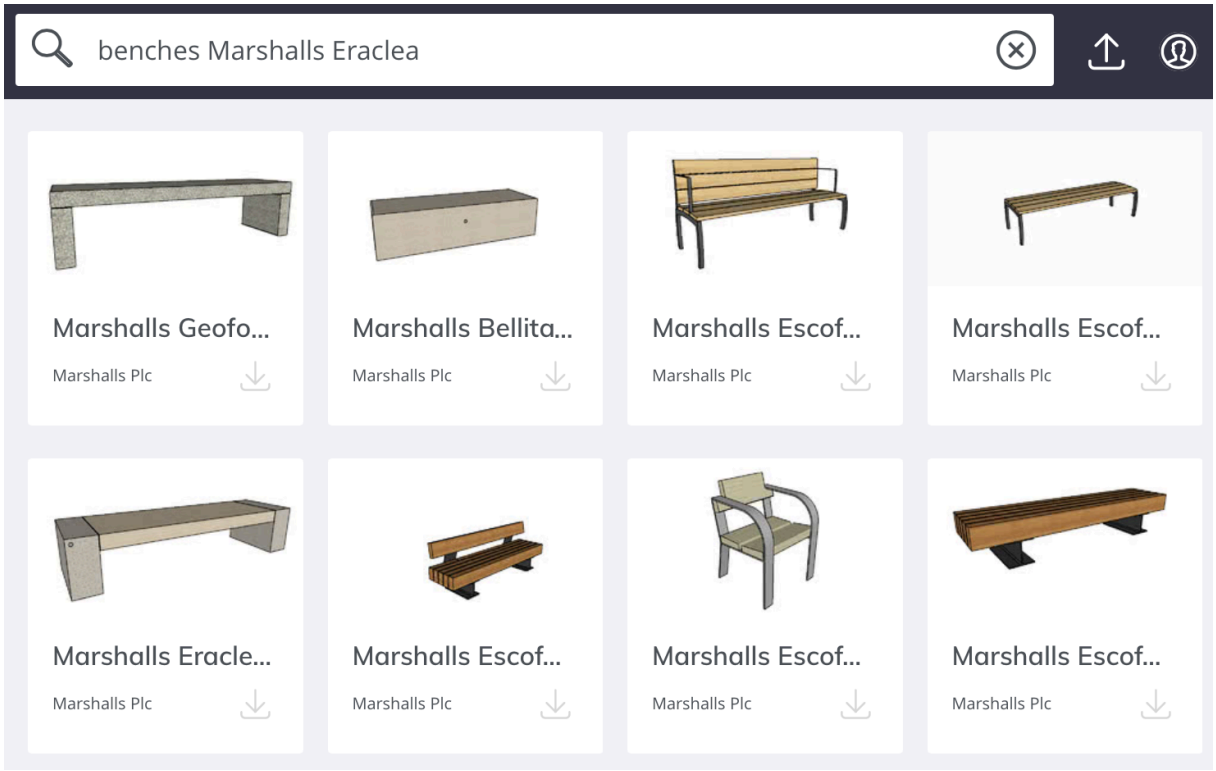
IMPORT MODELU 3D Z BIBLIOTEKI PROGRAMU SketchUp

W celu importu modelu 3D do programu Gardenphilia DESIGNER należy stworzyć pożądany model i odpowiednio go przygotować. W tym celu można użyć np. programu SketchUp (darmowa wersja do pobrania ze strony https://www.sketchup.com). Można również pozyskać model, np. budynku, od architekta lub pobrać z Internetu.

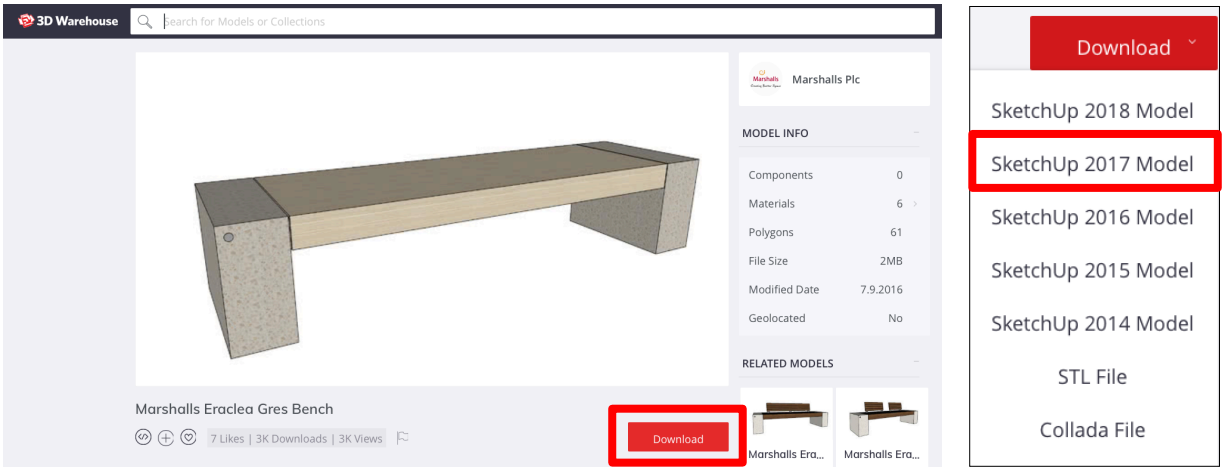
Gotowy model 3D można pobrać bezpłatnie np. ze strony https://3dwarehouse.sketchup.com. Na głównej stronie portalu wyszukaj po nazwie interesujący model, zatwierdź Enter.



Wybierz model i kliknij w niego.



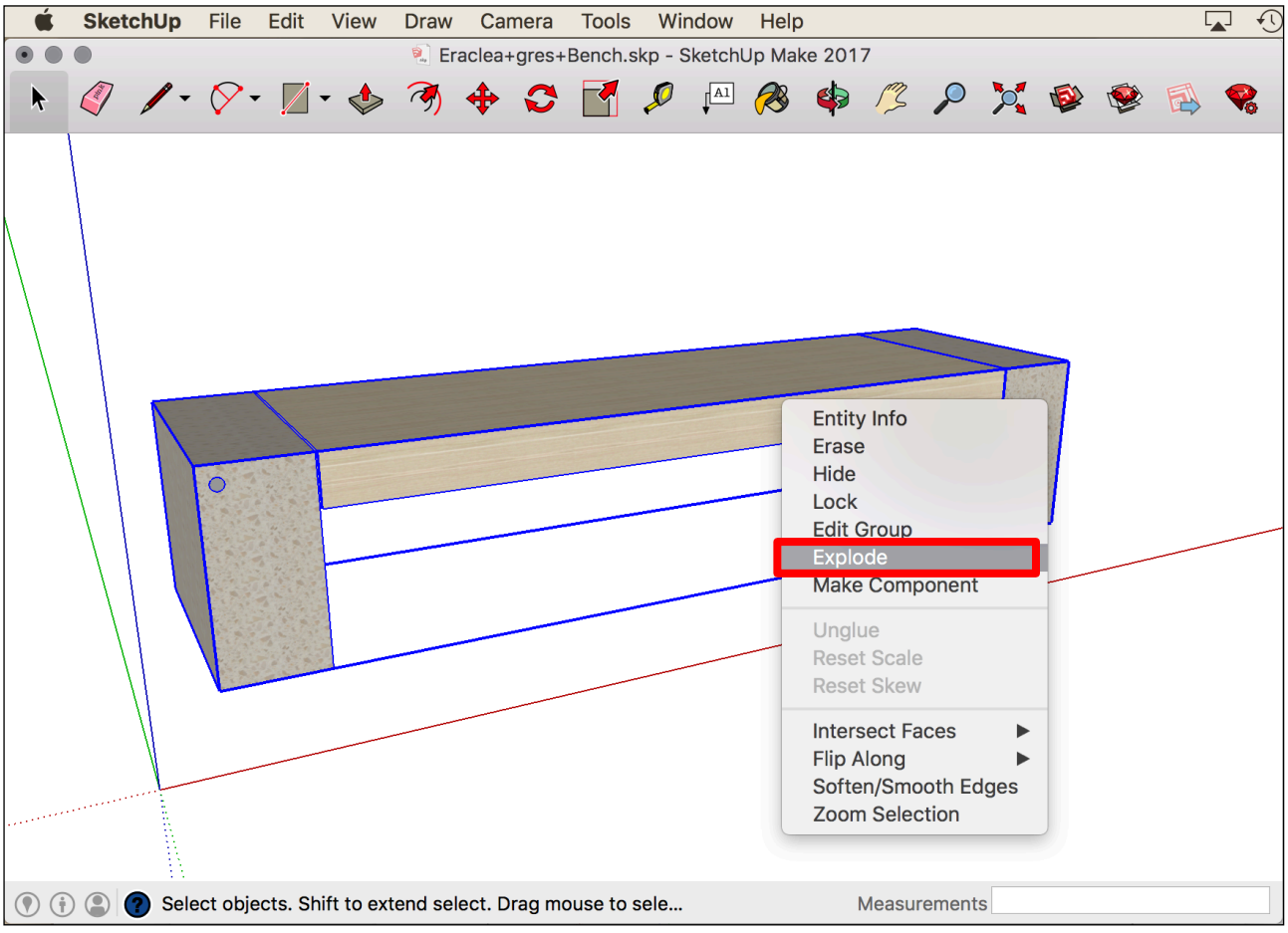
Kliknij Download i z rozwijanej listy wybierz wersję programu SketchUp, którą posiadasz.



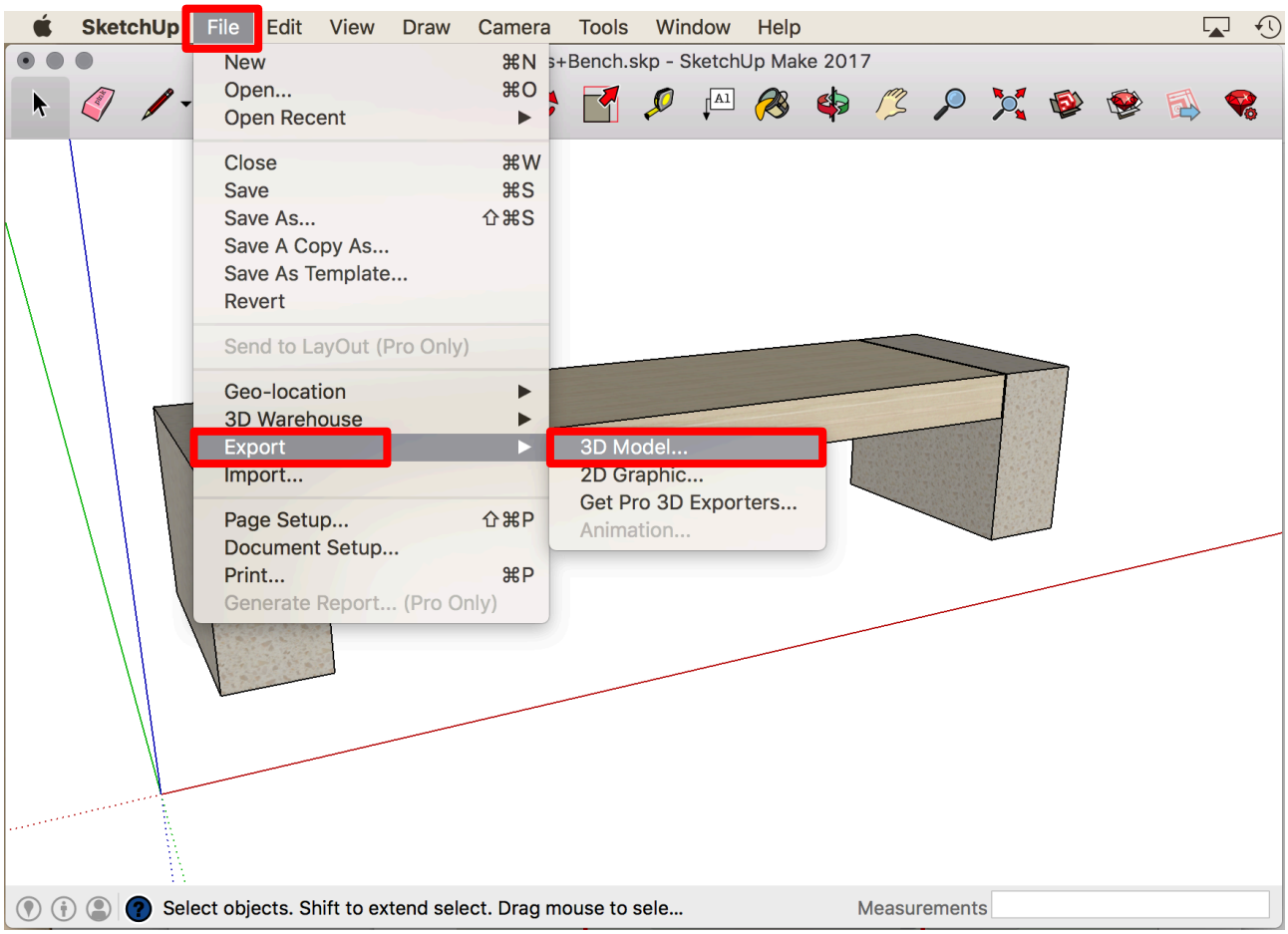
Wybrany model zostanie pobrany jako plik .skp na dysk komputera. Następnie należy przygotować symbol pobranego modelu do rzutu 2D (widok obiektu z góry).

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).

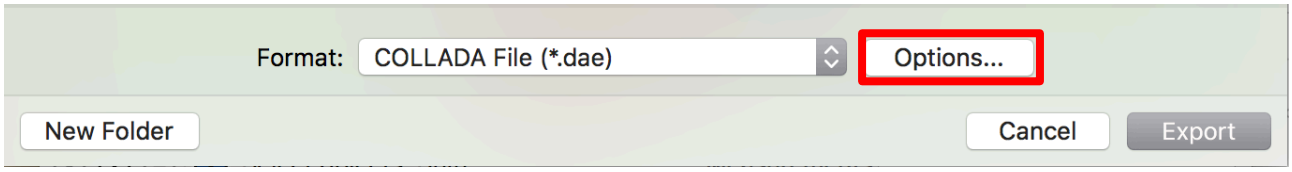


Wyeksportuj obiekt jako model 3D.

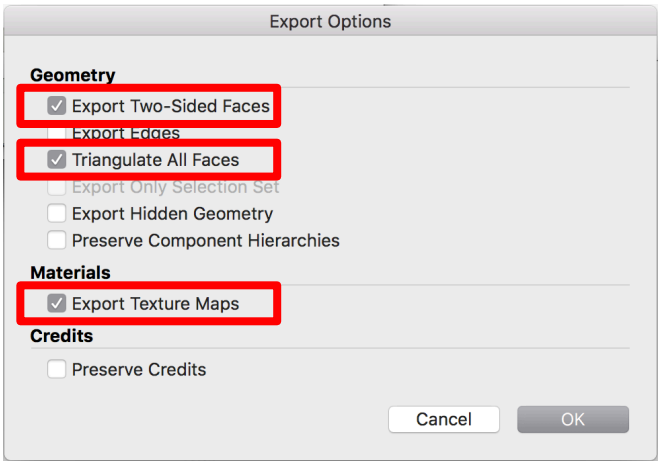


Wybierz lokalizację i nazwę pliku. Z menu rozwijanego wybierz rozszerzenie .3DS (wersja PRO programu SketchUp) lub .DAE (wersja darmowa programu SketchUp).

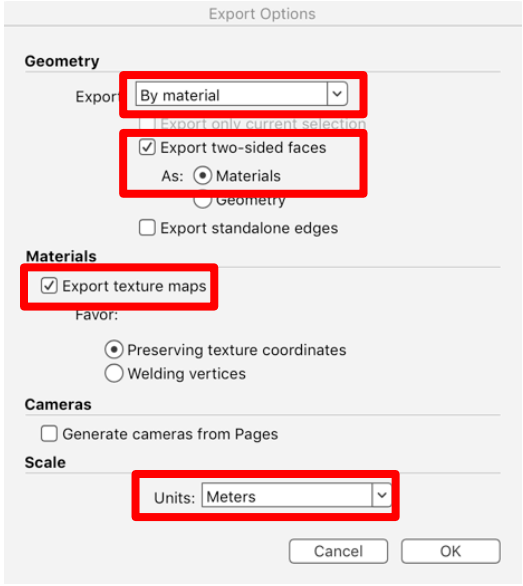
W obu wersjach kliknij Options... i zaznacz odpowiednie opcje (inne dla .3DS i inne dla .DAE). Zatwierdź OK i kliknij Export.



Zaznaczenie opcji dla .DAE



Zaznaczenie opcji dla .3DS

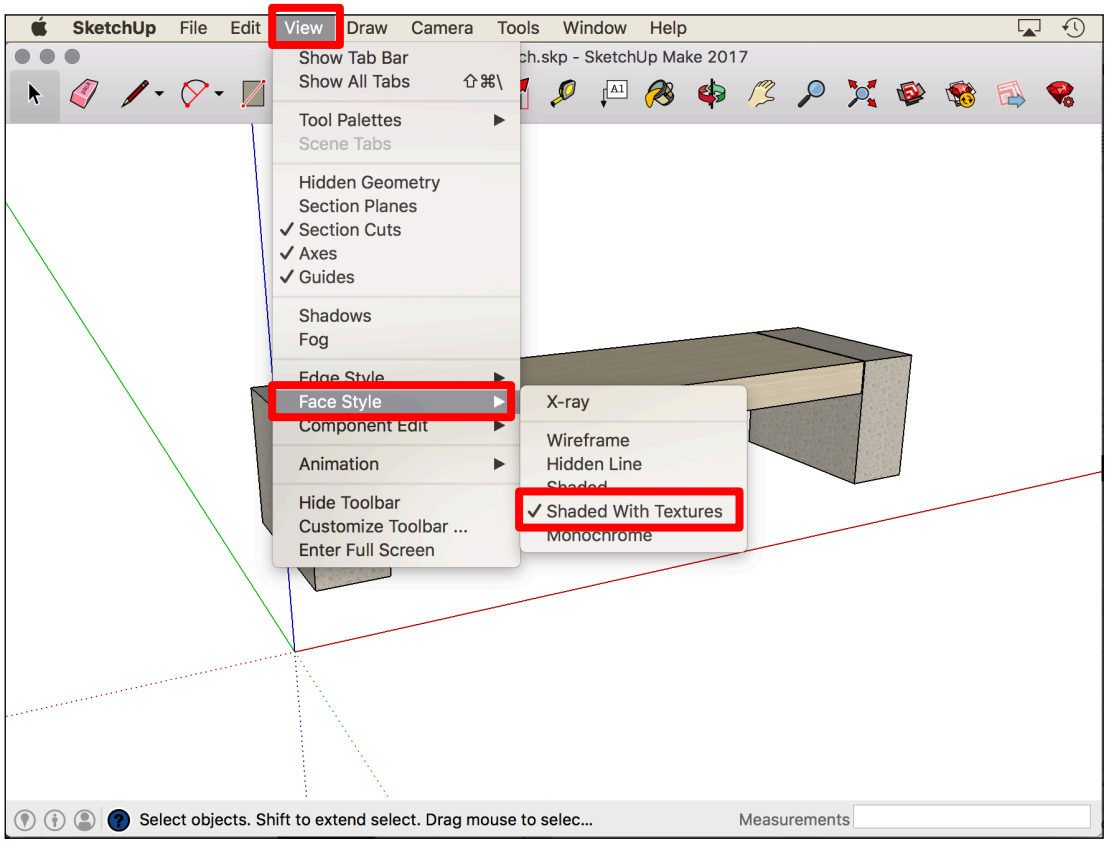


Program SketchUp wyeksportuje plik modelu 3D, wraz z plikami tekstur.

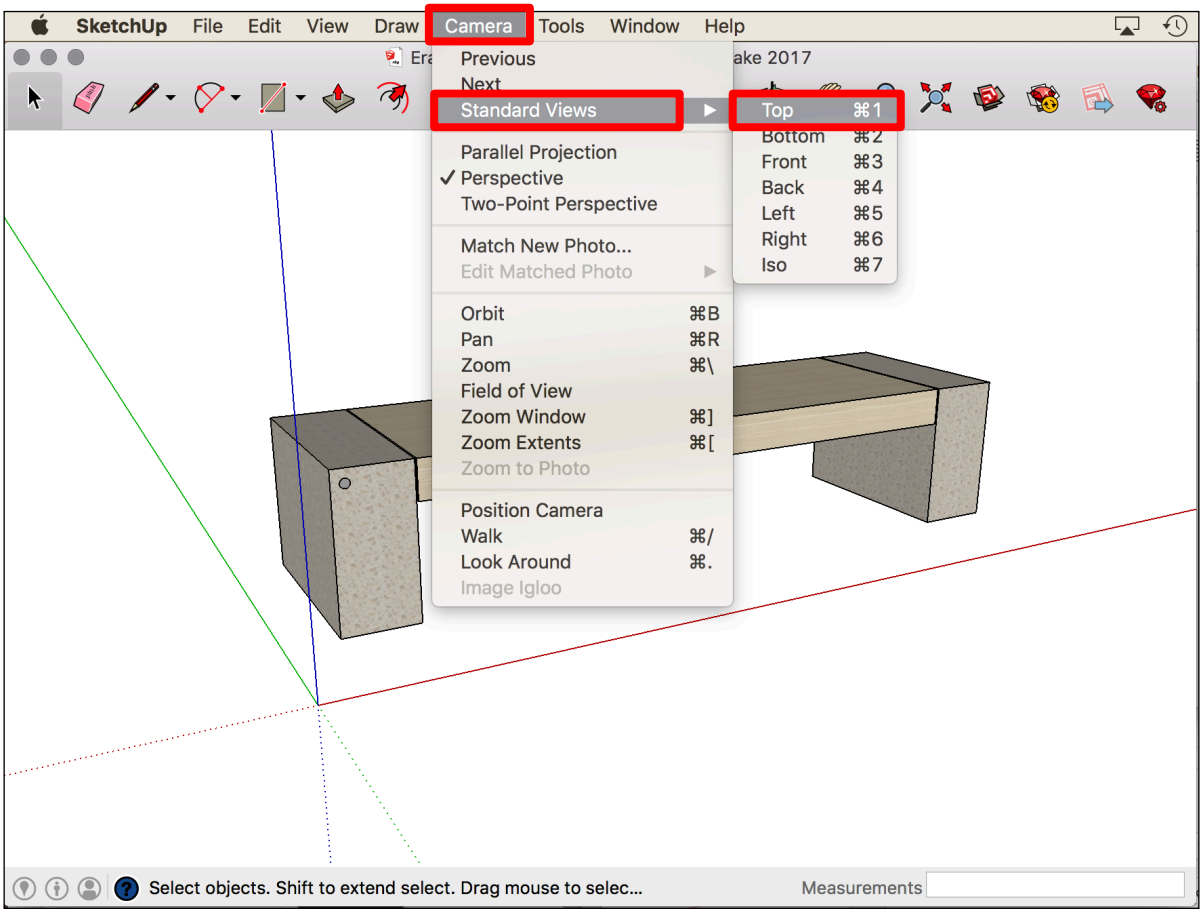
PRZYGOTOWANIE SYMBOLU 2D DLA MODELU

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

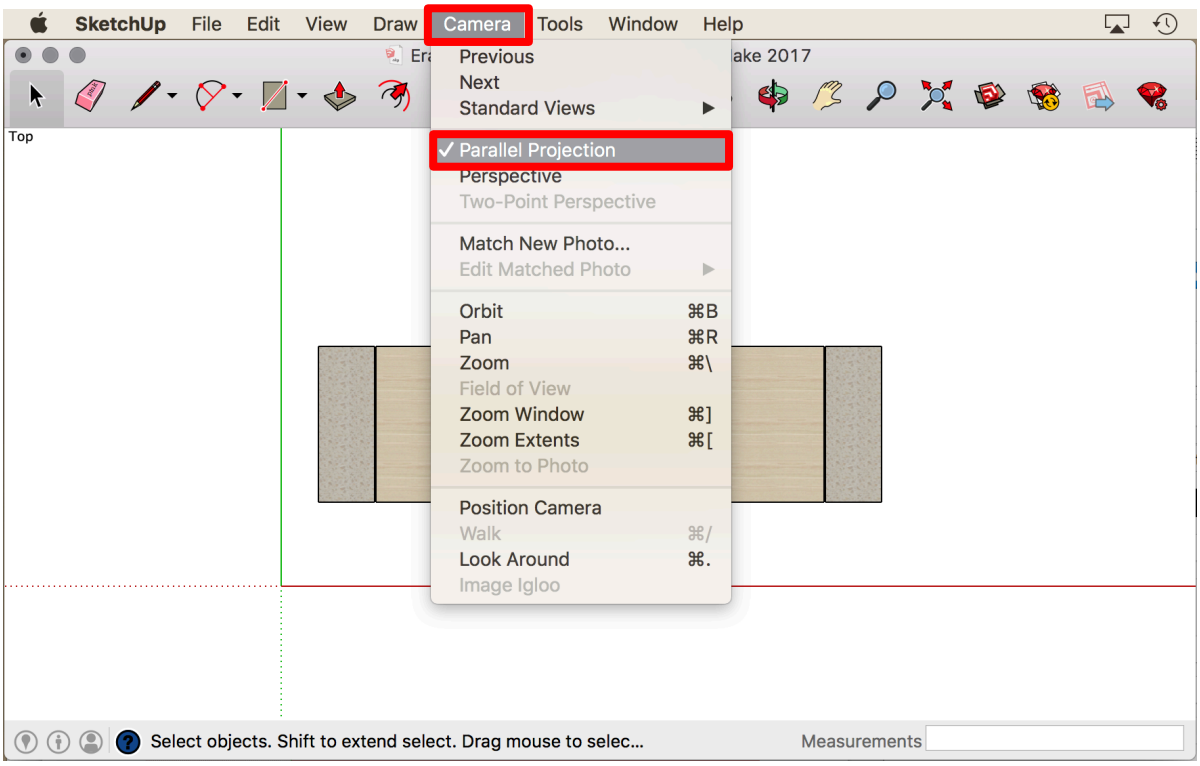
Włącz tryb wyświetlania odpowiedni dla stylu symbolu 2D - Shaded lub Shaded With Textures.



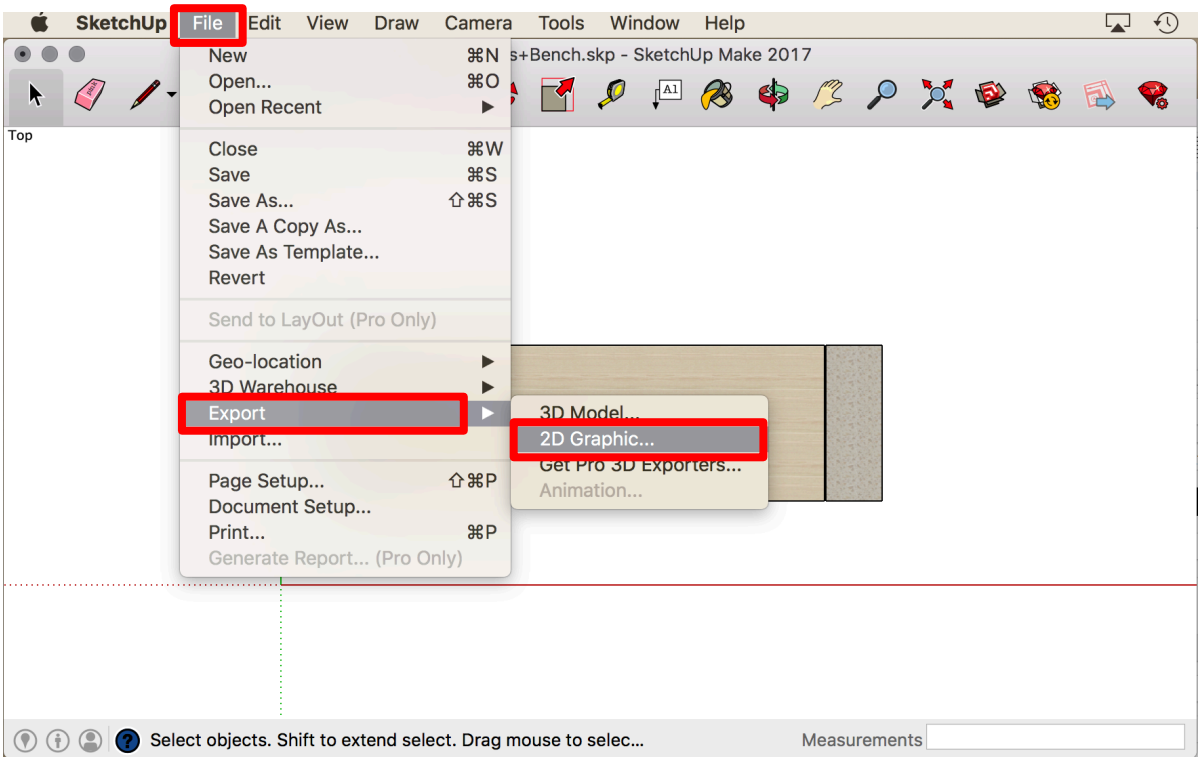
Ustaw widok kamery z góry.



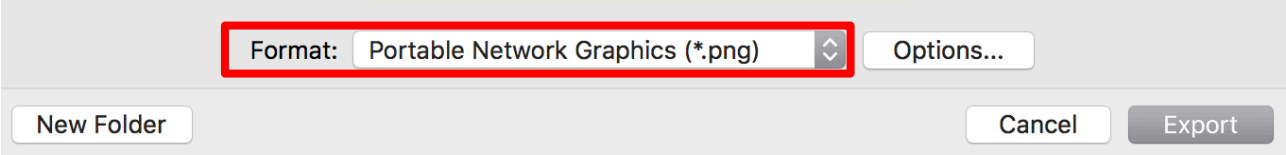
Włącz rzut równoległy.



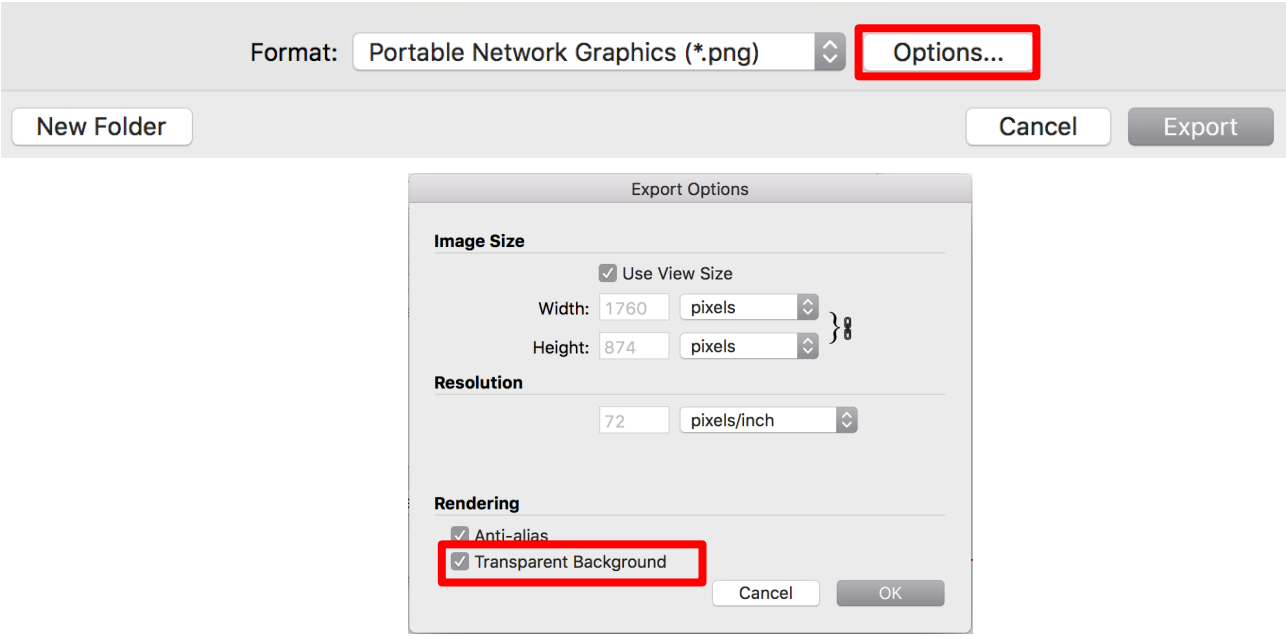
Wyeksportuj grafikę jako plik 2D.



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



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



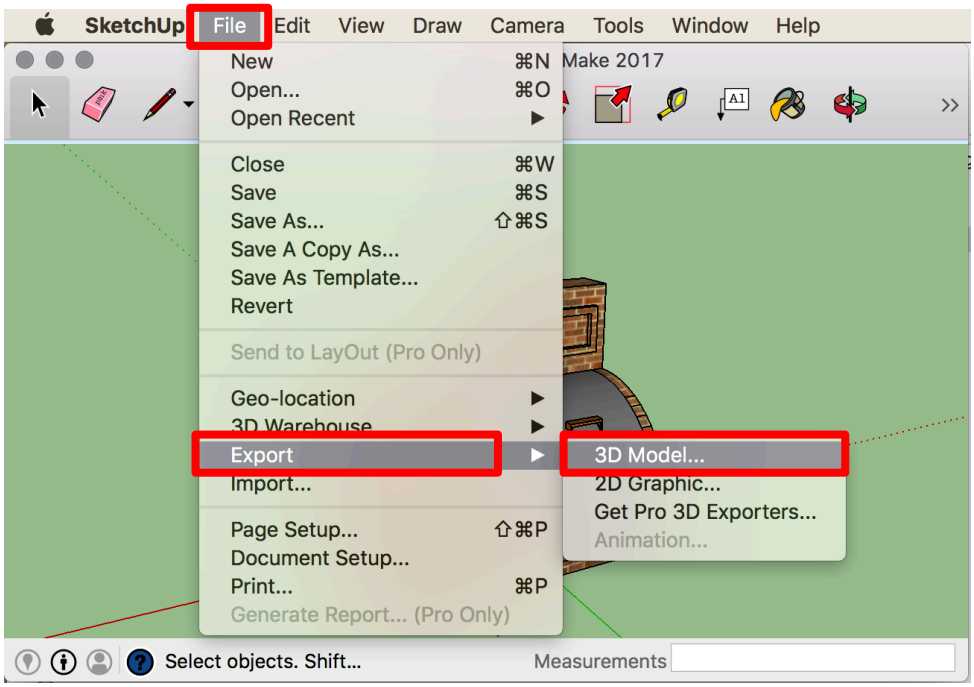
Plik, który został wyeksportowany, wykadruj w dowolnym edytorze graficznym tak, aby krawędzie zewnętrze obiektu stanowiły granice pliku graficznego (np. Paint lub Zdjęcia dla Windows i Podgląd dla Mac). Zapisz grafikę z symbolem 2D na dysku komputera.

PRZYGOTOWANIE WŁASNEGO MODELU 3D

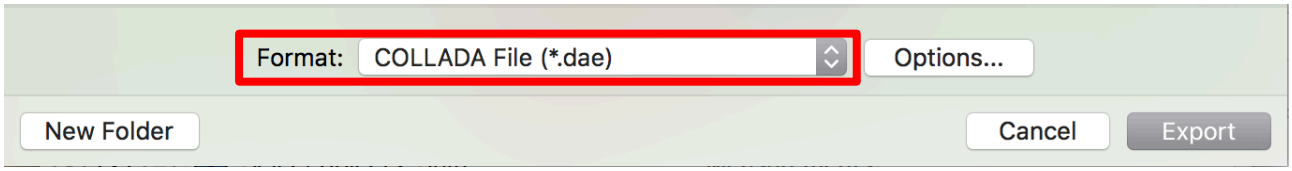
W celu przygotowania modelu 3D do programu Gardenphilia DESIGNER, niezbędny jest program SketchUp (darmowa wersja do pobrania ze strony https://www.sketchup.com).

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

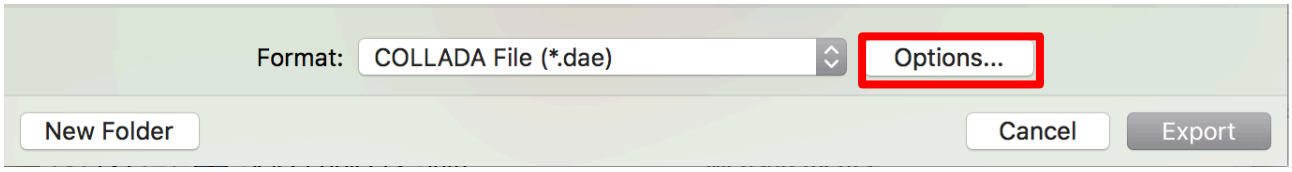
Wyeksportuj obiekt jako model 3D.



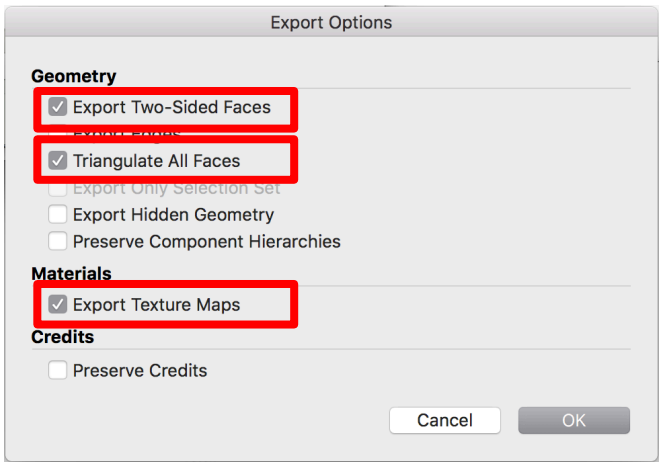
Wybierz lokalizację i nazwę pliku. Z menu rozwijanego wybierz rozszerzenie .3DS (wersja PRO programu SketchUp) lub .DAE (wersja darmowa programu SketchUp).



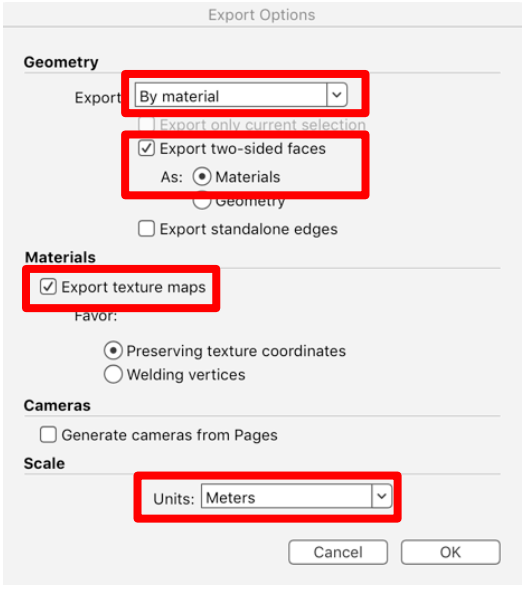
W obu wersjach kliknij Options... i zaznacz odpowiednie opcje (inne dla .3DS i inne dla .DAE). Zatwierdź OK i kliknij Export.



Zaznaczenie opcji dla .DAE



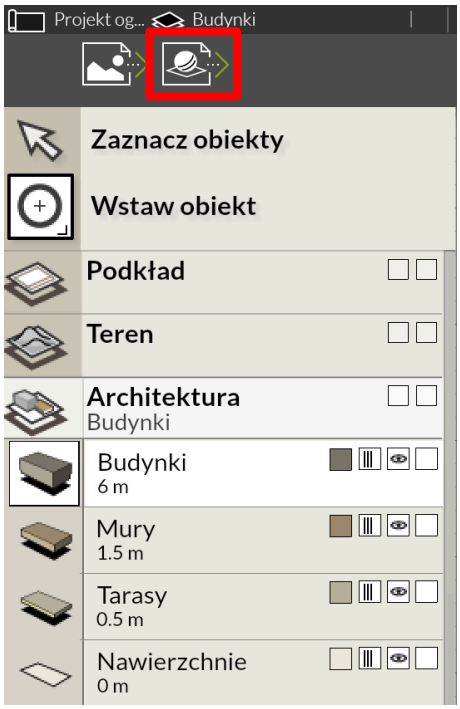
Zaznaczenie opcji dla .3DS



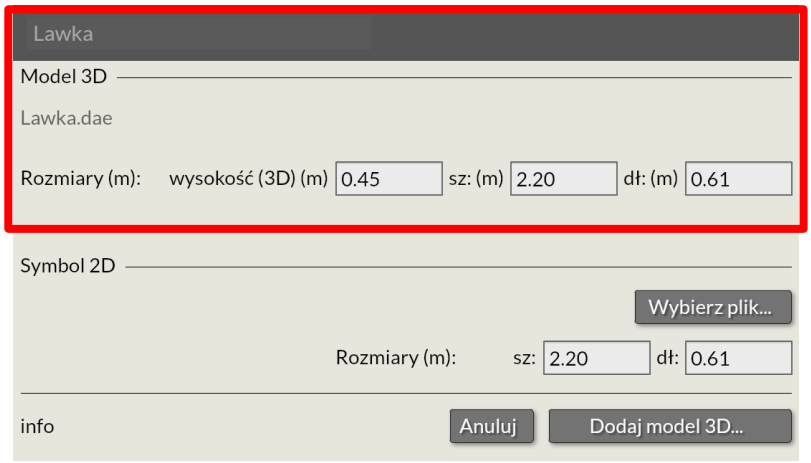
Program SketchUp wyeksportuje plik modelu 3D, wraz z plikami tekstur, w tym samym katalogu.

IMPORT MODELU 3D DO GARDENPHILIA DESIGNER

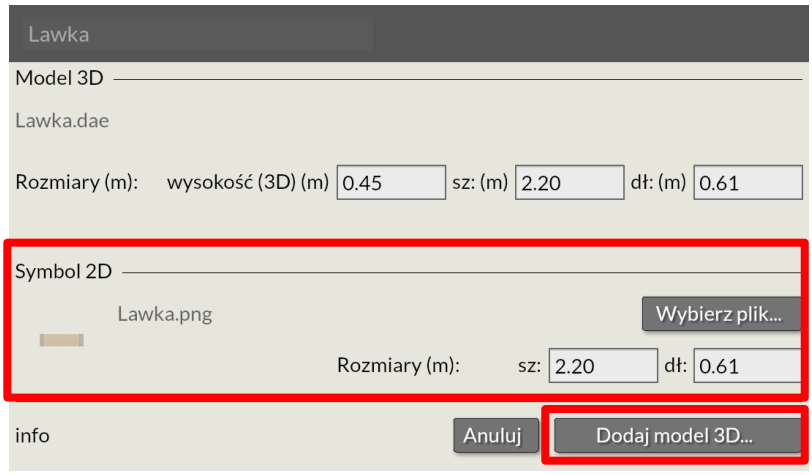
W celu importu modelu 3D do programu, należy, będąc zakładce RZUT 2D wybrać warstwę, do której ma być przyporządkowany model 3D. Następnie należy wybrać narzędzie Wstaw obiekt. Nad listą warstw pojawi się ikona umożliwiająca dodanie do projektu modelu 3D.



Po kliknięciu ikony dodawania do projektu plik modelu 3D pojawi się okno systemowe, w którym należy wskazać plik modelu 3D (w formacie .3DS lub .DAE) zapisany na dysku komputera. Po zatwierdzeniu wskazanego pliku, pojawi się okno programu, w którym widoczne będą rzeczywiste wymiary modelu.



Teraz dodaj symbol 2D modelu. W widocznym oknie kliknij przycisk Wybierz plik... Wybierz plik symbolu 2D z dysku komputera (rozszerzenie .PNG). Po wybraniu pliku z dysku i zatwierdzeniu, pojawi się okno okno programu z rzeczywistymi wymiarami obrazu symbolu. Zatwierdź wczytywany model oraz jego symbol przyciskiem Dodaj model 3D...



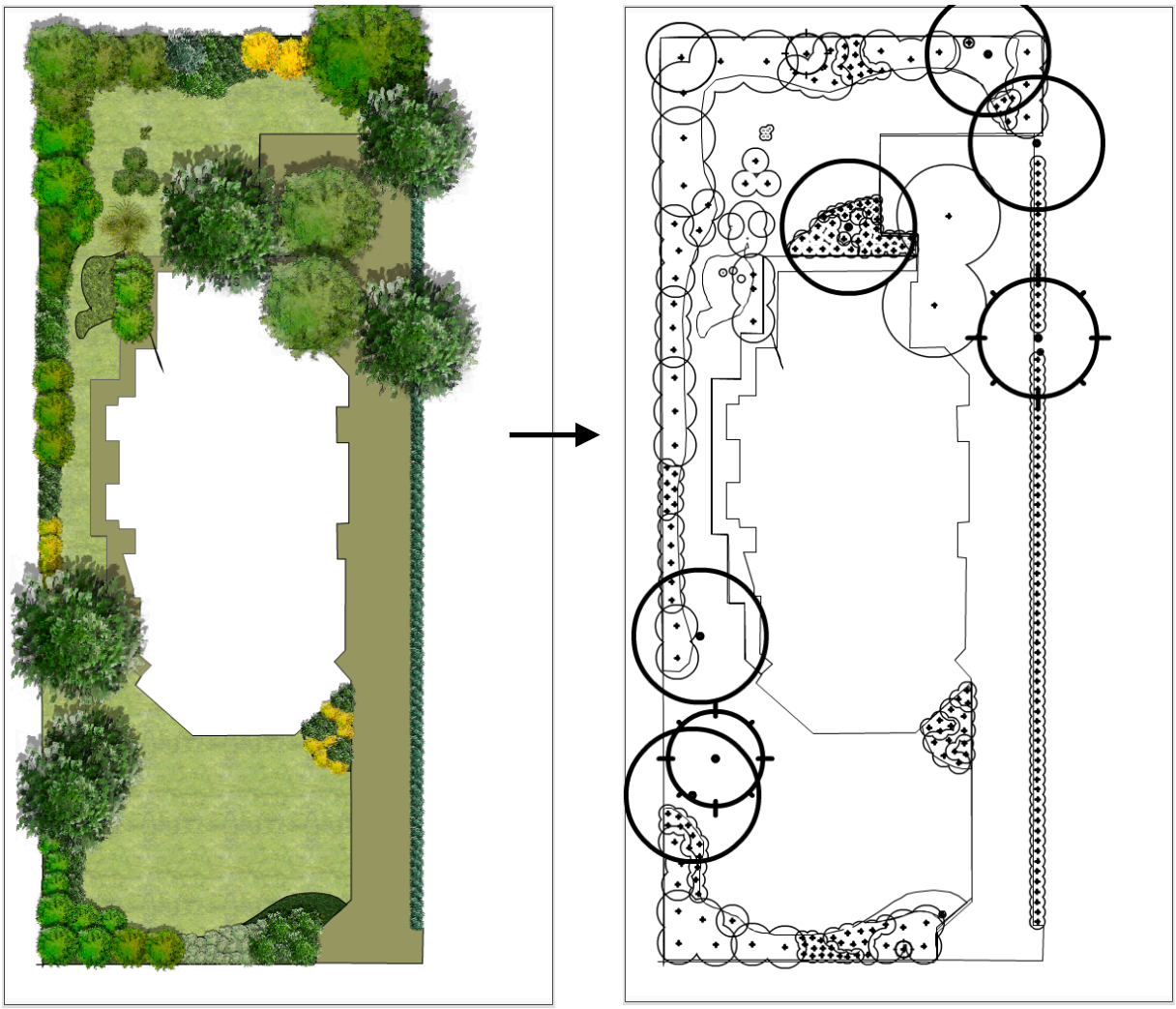
Modele 3D dodawane są tylko do aktualnego projektu, nie są dostępne w bibliotece użytkownika.

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, kopiowanie).

PROJEKT TECHNICZNY

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

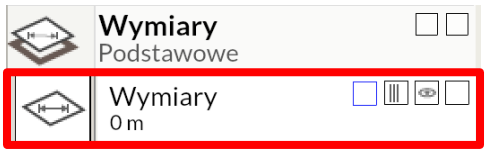
Rzut koncepcyjny 2D projektu zostanie zamieniony na widok techniczny.



WYMIAROWANIE

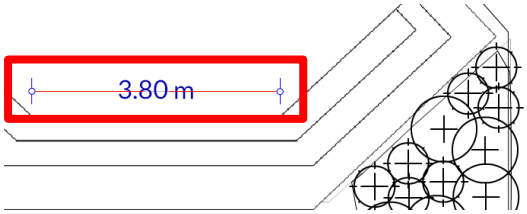
WYMIAROWANIE

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



Następnie kliknij ikonę wymiar, znajdujący się nad panelem narzędzi i warstw.

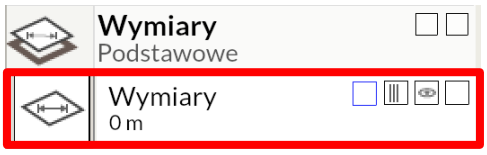
Kliknij lewym przyciskiem myszy w obszarze roboczym w pierwszy i ostatni punkt elementu, który ma być wymiarowany.



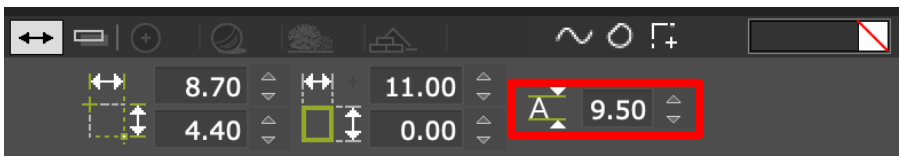
Po zaznaczeniu, wymiar można przesunąć lub usunąć z projektu.

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 wartość strzałkami) wielkość czcionki wymiaru. Wpisaną wartość zatwierdź Enter.



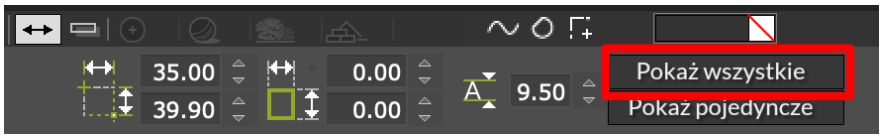
Rozmiar czcionki tekstu widocznego na etykietach wymiarów można zmienić również w polu znajdującym się na dolnym pasku Zmian widoku.

Uwaga - parametr ten powoduje zmianę wielkości czcionki każdego tekstu widocznego na projekcie - zarówno tekstu etykiet wymiarów, obiektów oraz roślin.

ETYKIETY ROŚLIN

WYŚWIETLANIE ETYKIET ROŚLIN

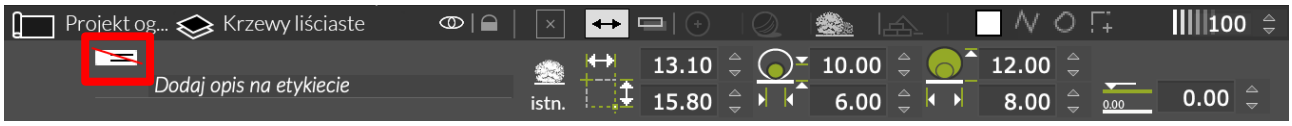
W celu wyświetlenia etykiet **wszystkich roślin**, w zakładce RZUT 2D **kliknij grupę warstw** Etykiety **i warstwę** Etykiety. **Na pasku** właściwości obiektu **wybierz przycisk** Pokaż wszystkie.



Następnie na dolnym pasku narzędzi Zmian widoku **kliknij wybrany sposób wyświetlania etykiet.** Aktywne ikony zostaną podświetlone.

Możliwe jest wyświetlanie jednocześnie wszystkich etykiet lub tylko wybranych. Przy grupach roślin tego samego gatunku lub tej samej odmiany można pokazać tylko 1 etykietę dla całej grupy roślin. W tym celu kliknij Pokaż pojedyncze, a na rzucie 2D zostanie pokazana etykieta pierwszej wstawionej rośliny danego gatunku oraz wszystkie te etykiety, które zostały edytowane np. zmieniono im pozycję.

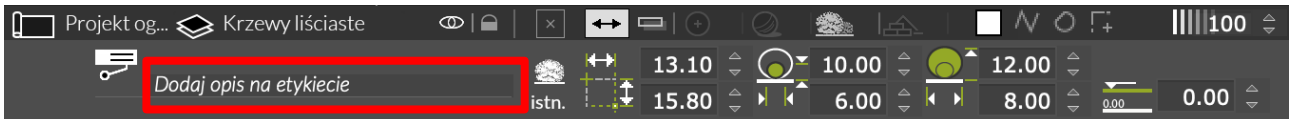
Etykietę dla pojedynczej, wybranej rośliny, można włączyć również poprzez kliknięcie ikony przekreślonej etykiety, znajdującej się nad panelem narzędzi i warstw. **Zaznacz roślinę, do której chcesz dodać etykietę, a następnie kliknij w** przekreśloną ikonę etykiety. **Przekreślenie zniknie, a etykieta zostanie dodana do danej rośliny.**



Należy pamietać, że aby etykieta była widoczna, musi być aktywna ikona nazwy polskiej, łacińskiej, lub liczby porządkowej roślin, które znajdują się na dolnym pasku Zmian widoku.

DODAWANIE WŁASNEGO TEKSTU NA ETYKIECIE ROŚLINY

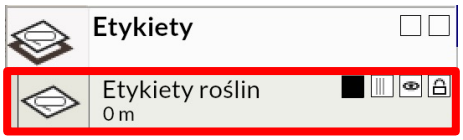
Możesz wpisać własny tekst, który pojawi się na etykiecie wybranej rośliny/grupy roślin. W tym celu, mając zaznaczoną wybraną roślinę/grupę roślin, kliknij w pole znajdujące się obok ikony etykiety (pole podświetli się) oraz wpisz dowolny tekst, który ma zostać wyświetlony na etykiecie.



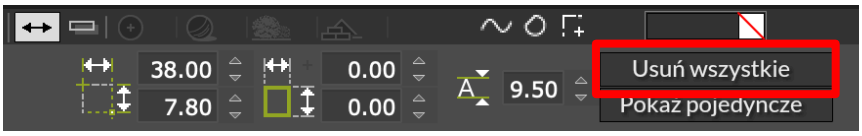
Należy pamietać, że aby etykieta dla danej rośliny/grupy roślin była widoczna, musi być włączona widoczność etykiety (nieprzekreślona ikona etykiety znajdująca się obok pola dodawania tekstu do etykiety) oraz aktywna ikona nazwy polskiej, łacińskiej, lub liczby porządkowej roślin, które znajdują się na dolnym pasku Zmian widoku.

USUWANIE ETYKIET

W celu usunięcia etykiet roślin, w zakładce RZUT 2D kliknij grupę warstw Etykiety i warstwę Etykiety.



Na pasku właściwości obiektu kliknij przycisk Usuń wszystkie. Etykiety znikną z rzutu 2D.

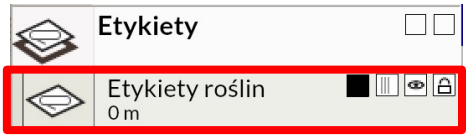


Innym sposobem ukrycia etykiet roślin jest wyłączenie ikony nazwy polskiej, łacińskiej oraz liczby porządkowej roślin, które znajdują się na dolnym pasku Zmian widoku.

W celu usunięcia etykiety dla pojedynczej rośliny, zaznacz daną roślinę, a następnie kliknij ikonę etykiety znajdującą się nad panelem narzędzi i warstw. Ikona etykiety zostanie przekreślona oraz etykieta nie będzie widoczna dla danej rośliny.

ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY

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



Włącz etykiety dla roślin (zagadnienie omówiono w poprzednim rozdziale). Na pasku właściwości obiektu w polu rozmiar czcionki wpisz rozmiar czcionki etykiety (lub ustaw wartość strzałkami). Wpisaną wartość zatwierdź Enter.

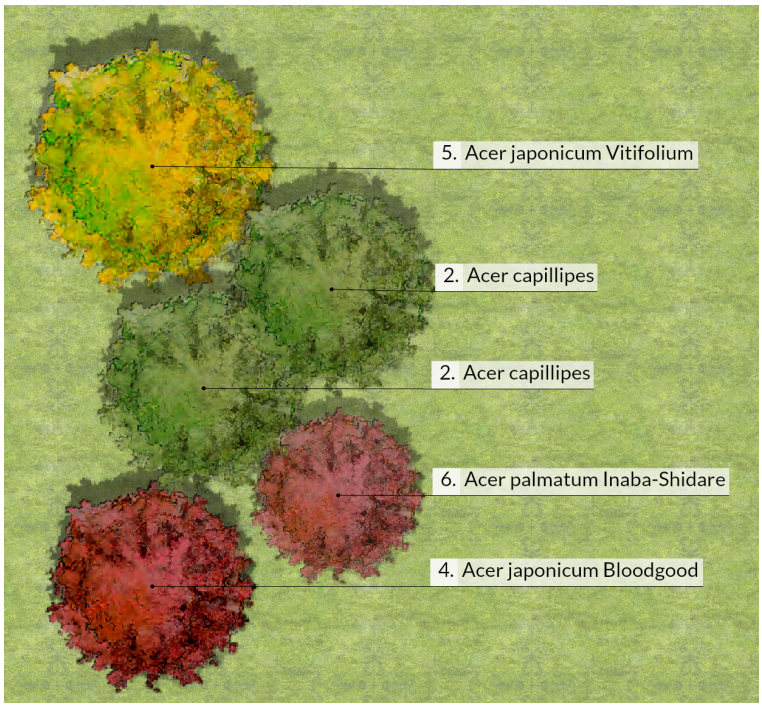
Ustawiony rozmiar czcionki jest zapamiętywany przez program po zapisaniu projektu i w danym projekcie każda nowa etykieta ma ustawioną wielkość czcionki wybraną wcześniej przez użytkownika.

Rozmiar czcionki tekstu widocznego na etykietach można zmienić również w polu znajdującym się na dolnym pasku Zmian widoku.

Uwaga - parametr ten powoduje zmianę wielkości czcionki każdego tekstu widocznego na projekcie - zarówno tekstu etykiet roślin, obiektów oraz wymiarów.

ZMIANA POŁOŻENIA ETYKIETY

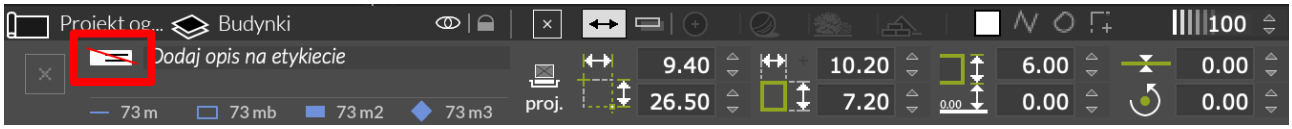
W zakładce RZUT 2D wybierz tryb Zaznacz obiekt, a następnie chwyć etykietę kursorem myszy i przeciągnij w pożądane miejsce.



ETYKIETY OBIEKTÓW

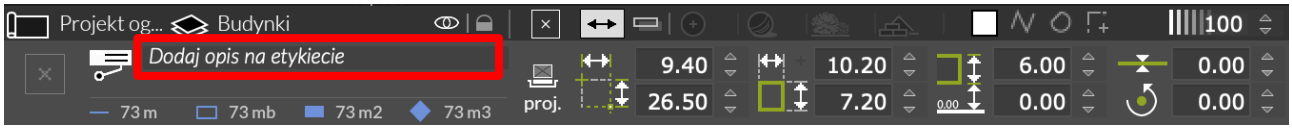
WŁĄCZANIE ETYKIETY OBIEKTU

Etykietę do pojedynczego obiektu można włączyć poprzez kliknięcie ikony przekreślonej etykiety, która znajduje się nad panelem narzędzi i warstw. Należy zaznaczyć obiekt, do którego chcemy dodać etykietę, a następnie kliknąć w przekreśloną ikonę etykiety. Przekreślenie zniknie, a etykieta zostanie dodana do obiektu.



DODAWANIE TEKSTU NA ETYKIECIE

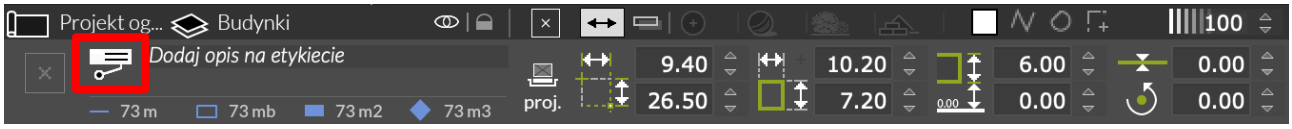
Aby dodać własny tekstu na etykiecie obiektu, należy, po włączeniu etykiety, wpisać dowolny tekst, który ma zostać wyświetlony na etykiecie, w polu, które znajduje się obok ikony etykiety



Włączenie etykiety dla obiektu bez wpisania tekstu, który ma być wyświetlany na etykiecie spowoduje, że dla danego obiektu widoczny będzie jedynie odnośnik do etykiety. Aby go usunąć, należy wyłączyć etykietę.

USUWANIE ETYKIETY

W celu usunięcia etykiety danego obiektu, należy, po zaznaczeniu danego obiektu, kliknąć w ikonę etykiety. Wówczas na ikonie pojawi się czerwone przekreślenie, a etykieta nie będzie widoczna dla danego. obiektu.



ZMIANA WIELKOŚCI CZCIONKI ETYKIETY

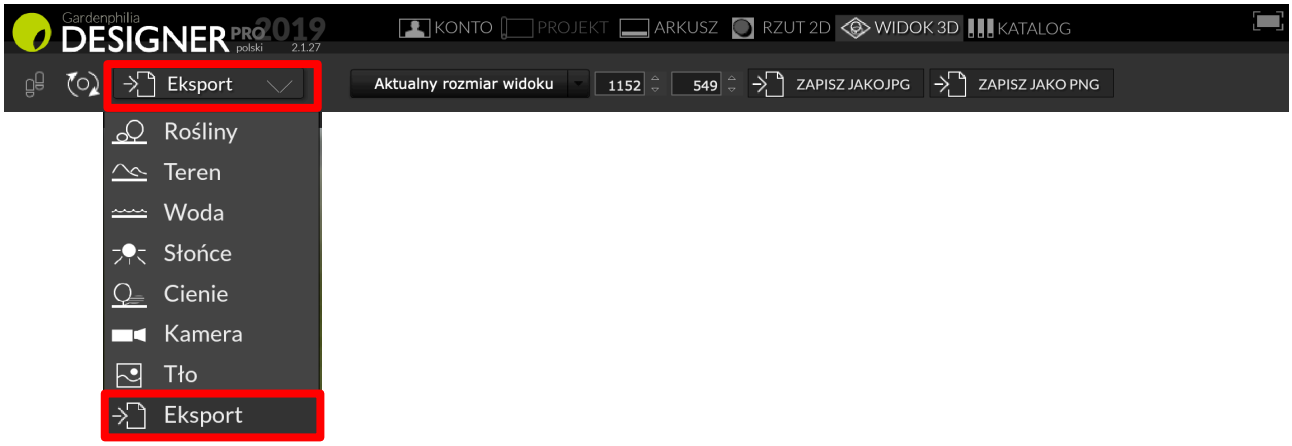
W celu zmiany wielkości czcionki tekstu widocznego na etykiecie obiektów, wpisz określoną wartość czcionki w pole znajdujące się na dolnym pasku Zmian widoku.

Uwaga - parametr ten powoduje zmianę wielkości czcionki każdego tekstu widocznego na projekcie - zarówno tekstu etykiet obiektów, roślin oraz wymiarów.

EKSPORT WIDOKÓW Z PROJEKTU

Eksport widoków jest dostępny dla widoków 3D.

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



Na pasku narzędzi Ustawienia 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 ROŚLIN

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

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

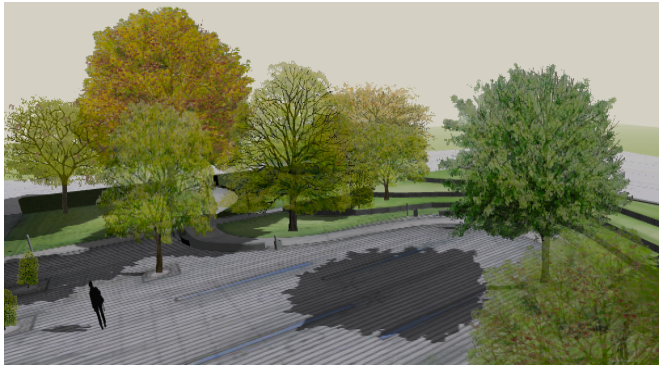
SYMULACJA ZMIAN SEZONOWYCH

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

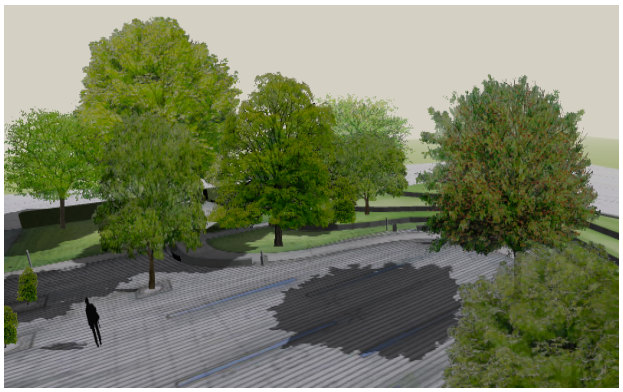
Na pasku narzędzi Symulacja zmian kliknij ikonę Symulacja zmian sezonowych, a następnie, używając suwaka zmian, za pomocą myszki ustaw datę w kalendarzu.

PRZEDWIOŚNIE

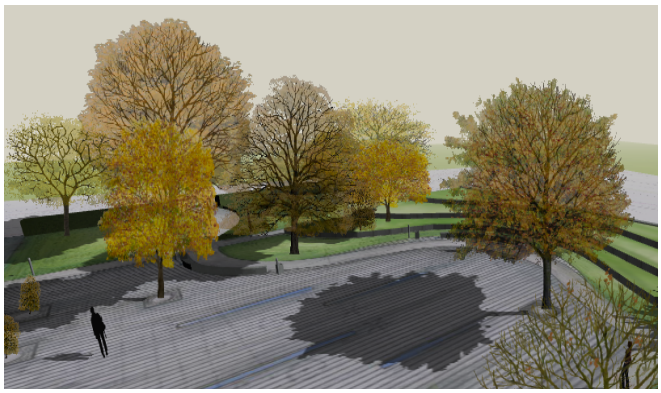
WIOSNA



LATO



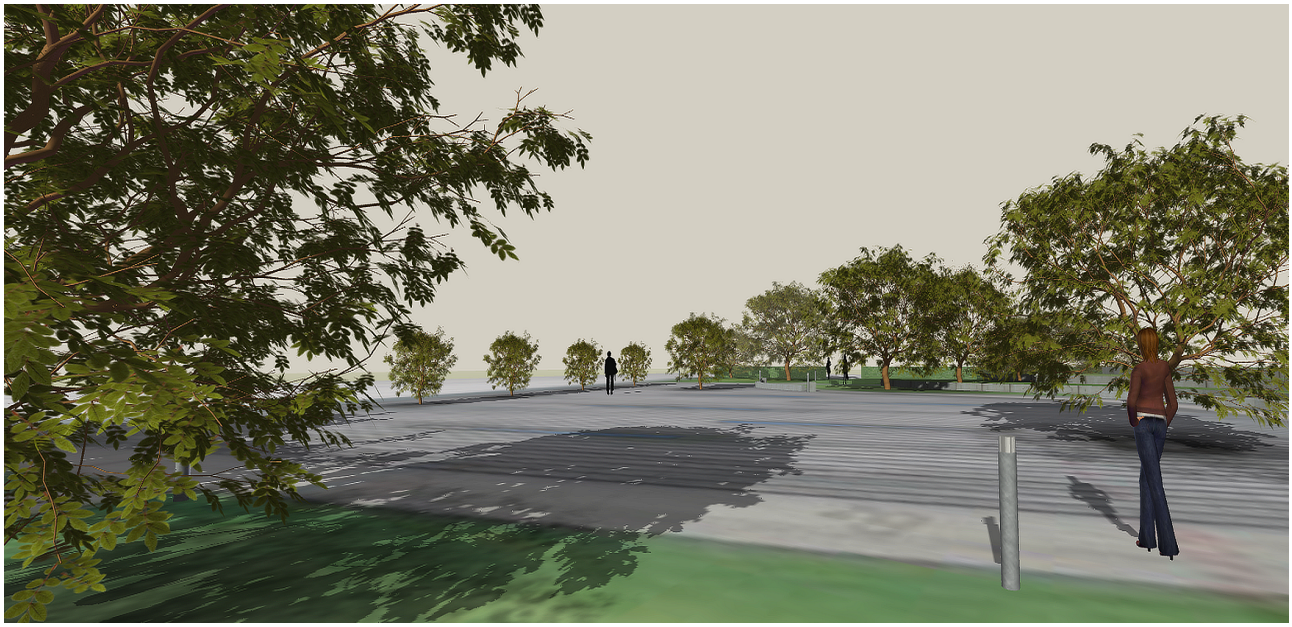
JESIEŃ



SYMULACJA PORY DNIA

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

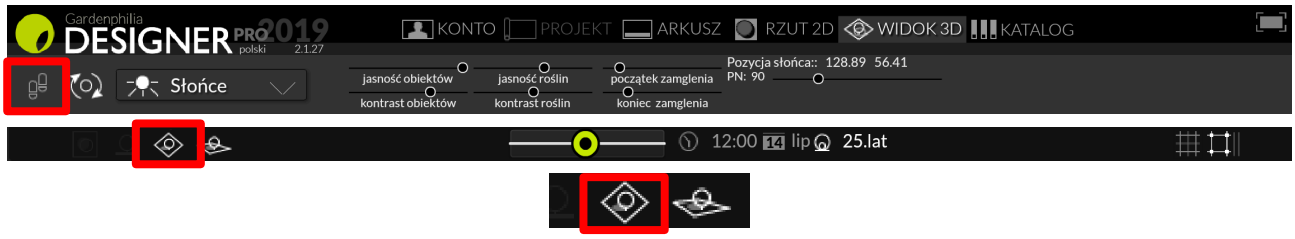
Na pasku narzędzi Symulacja zmian kliknij ikonę Symulacja pory dnia, a następnie, używając suwaka zmian, za pomocą myszki ustaw godzinę.



WIZUALIZACJA PROJEKTU

PRZEKROJE

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

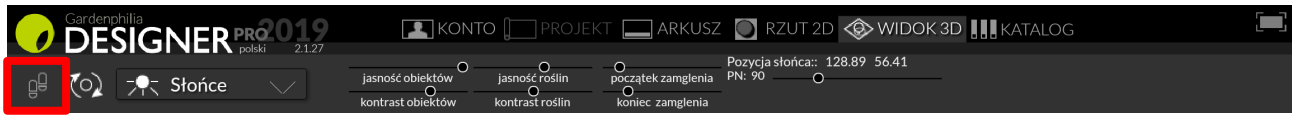
PERSPEKTYWA

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.

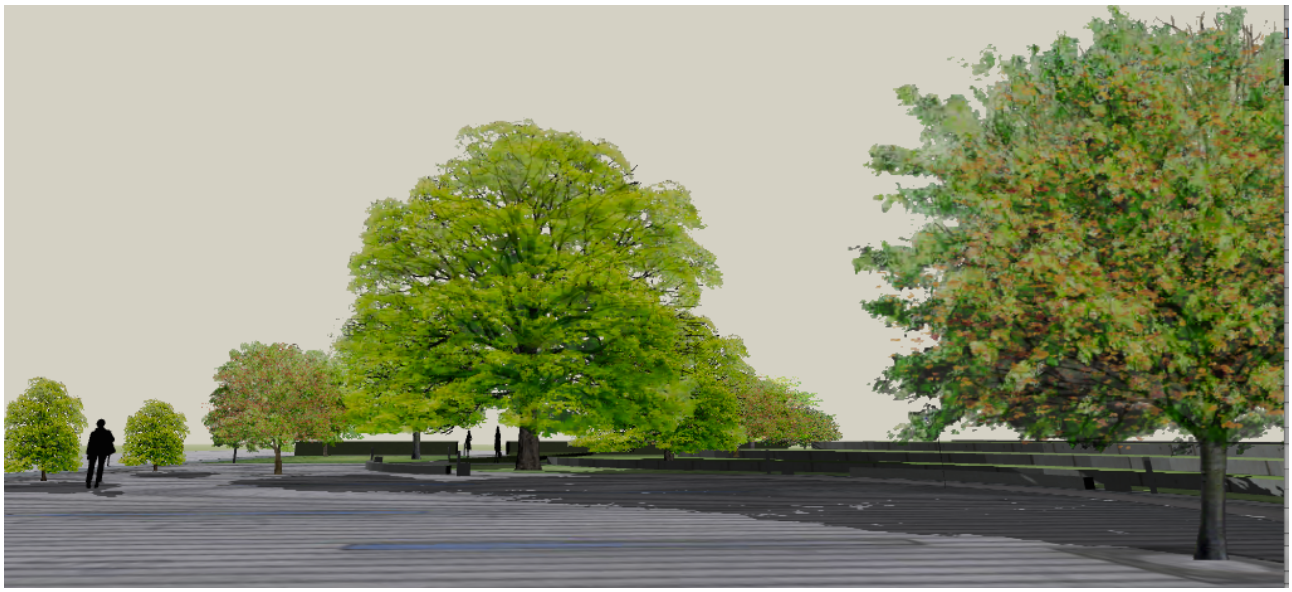
SPACER PO OGRODZIE

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



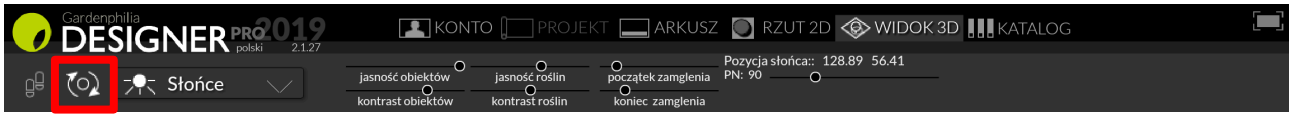
Kamera ustawia się automatycznie na wysokości 1,8 m nad poziomem terenu – wysokość można regulować w zakresie od 0-3 m suwakiem wysokość na pasku narzędzi ustawień widoku (lub wpisując wartość w pole znajdujące się obok suwaka).

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

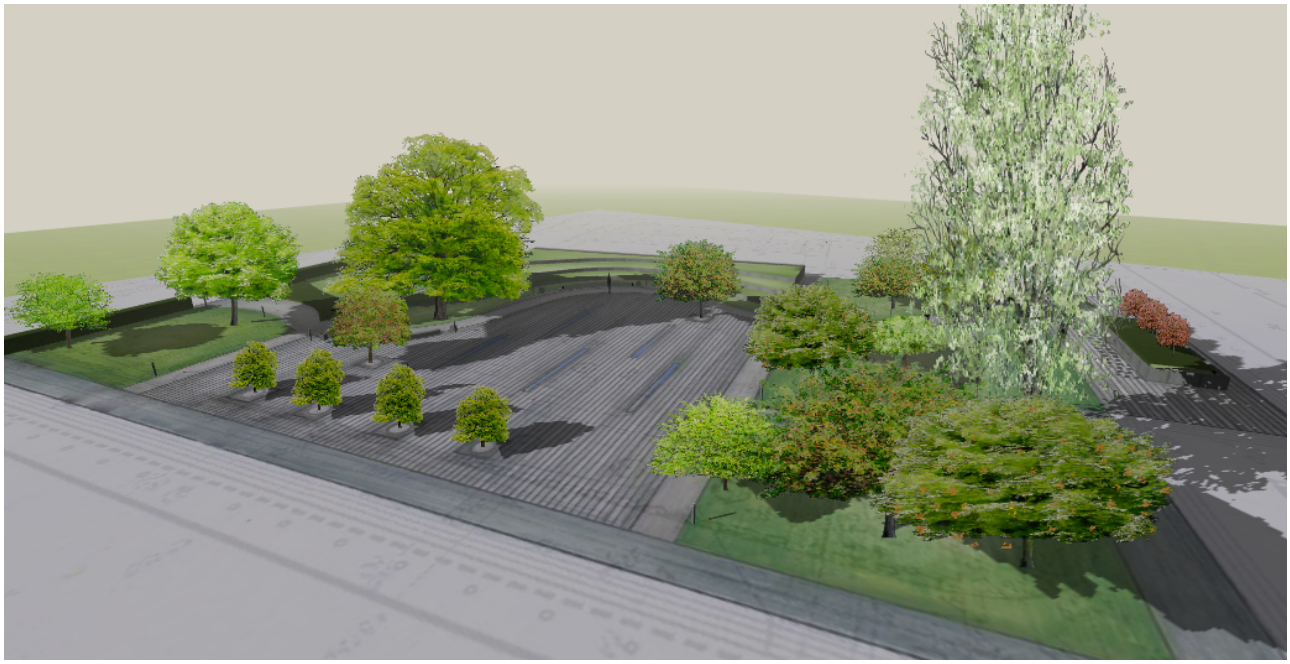


WIDOK OGÓLNY

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

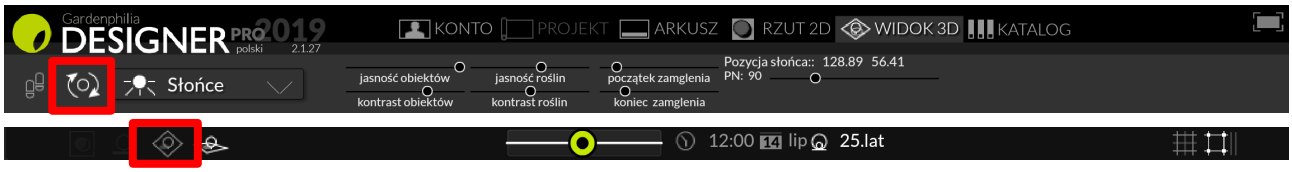


Kamera ustawia się automatycznie obejmując projekt w widoku z lotu ptaka. Przybliżanie kamery i oddalanie od punktu środkowego obrotu kamery odbywa się za pomocą kółka myszki.



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.

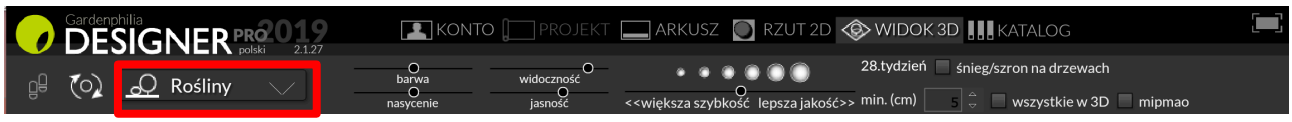


Kamera ustawia się automatycznie w widoku z lotu ptaka w aksonometrii. Za pomocą ruchów myszki możliwe jest obracanie projektu w dowolnym kierunku.

USTAWIENIA WIDOKU 3D PROJEKTU

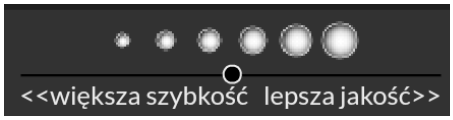
TEKSTURY ROŚLIN

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

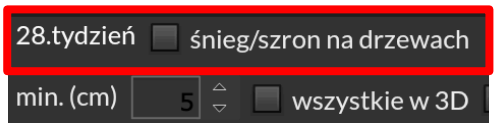


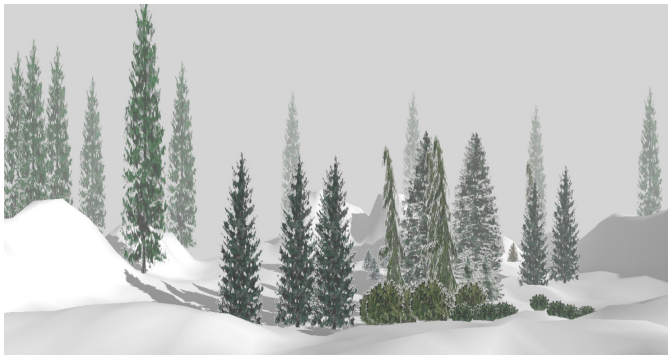
Barwa - barwa tekstur roślin.
Nasycenie - nasycenie koloru tekstur roślin.
Widoczność - przezroczystość tekstur roślin.
Jasność - jasność koloru tekstur roślin.

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

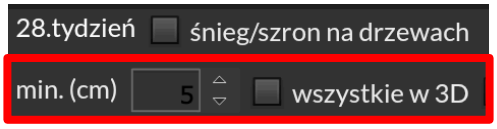


Zaznaczenie pola śnieg/szron na drzewach powoduje pokrycie pędów roślin grafiką śniegu. Ważne jest, aby przy tej opcji ustawić suwak symulacji zmian sezonowych na okres zimowy.



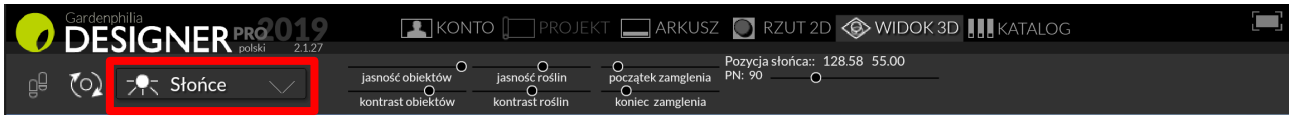


Zaznaczenie pola wszystkie w 3D powoduje wyświetlanie w widoku 3D tekstur wszystkich roślin, bez względu na ich wysokość. W polu oznaczonym min. (cm) możesz ustalić minimalną wysokość roślin, których tekstury mają być wyświetlane w widoku 3D

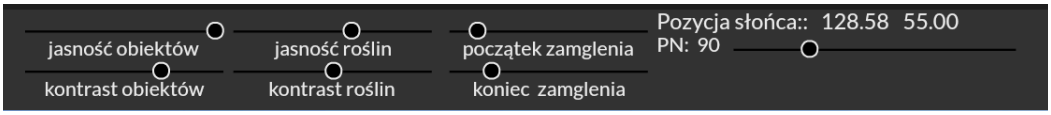


USTAWIENIA ŚWIATŁA

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

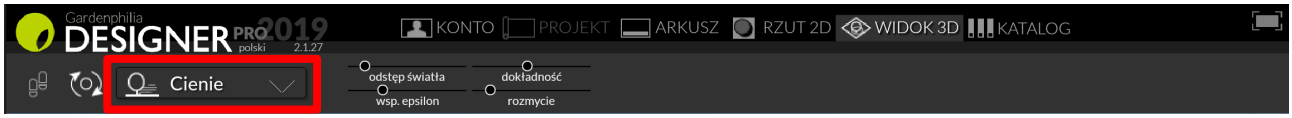


Jasność obiektów - natężenie światła otoczenia.
Kontrast obiektów - natężenie światła padającego na obiekty.
Jasność roślin - jasność tekstur roślin.
Kontrast roślin - kontrast tekstur roślin.
Początek zamglenia i koniec zamglenia - linia początku i końca zamglenia projektu w widoku 3D.
Pozycja słońca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



USTAWIENIA CIENI

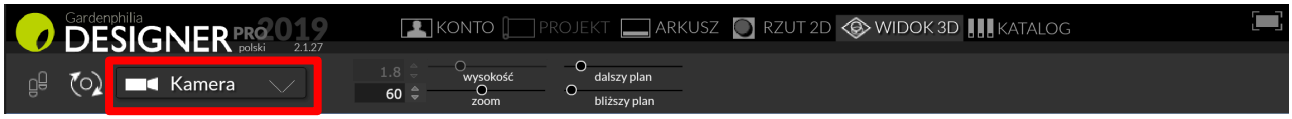
W zakładce WIDOK 3D kliknij listę rozwijaną na pasku narzędzi Ustawień widoku, wybierz opcję Cienie i użyj suwaków.



Odstęp światła oraz współczynnik epsilon - jakość cienia roślin.
Dokładność - jak dokładnie cień ma odwzorowywać kształt obiektu
Rozmycie - rozmycie krawędzi cieni

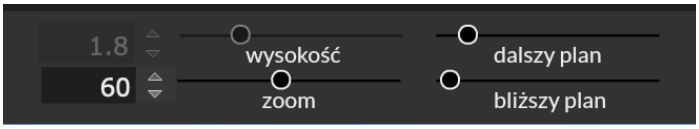
USTAWIENIA KAMERY

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



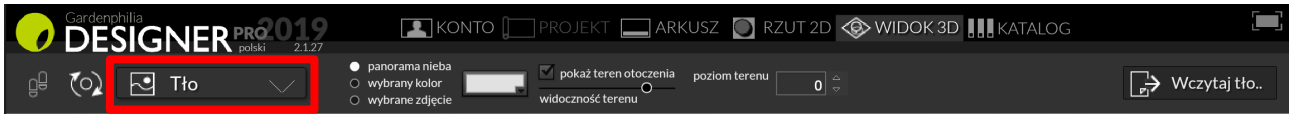
Wysokość - wysokość kamery nad poziomem terenu.
Zoom - odległość pomiędzy kamerą a punktem, na który patrzymy.

Dalszy plan - **odległość ukrywania elementów w dalszym planie.**
Bliższy plan - **odległość ukrywania elementów w bliższym planie.**



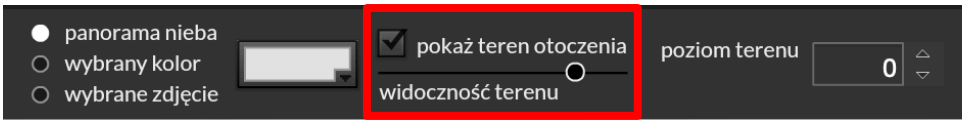
USTAWIENIA TŁA

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

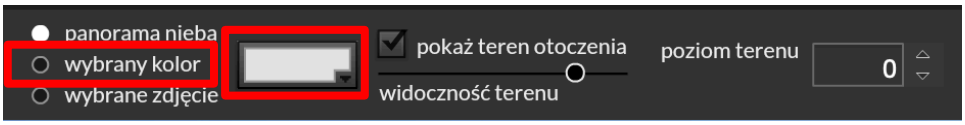


Zaznaczone pole pokaż teren otoczenia **włącza widoczność terenu otoczenia poza obszarem roboczym.**

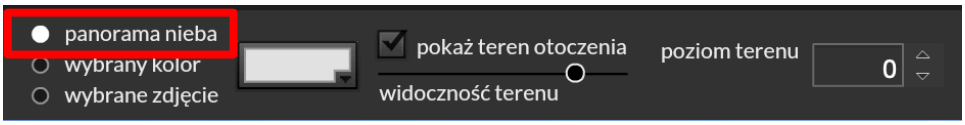
Suwak widoczność terenu **ustawia przezroczystość terenu poza obszarem roboczym. Opcja** pokaż teren otoczenia **pozwala na wyłączenie terenu otoczenia.**



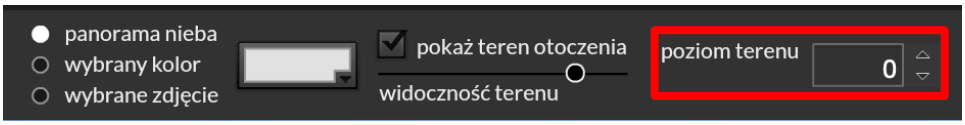
Zaznaczenie pola panorama nieba **włącza domyślną panoramę nieba. Po jej włączeniu należy ustawić horyzont za pomocą myszki.**



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

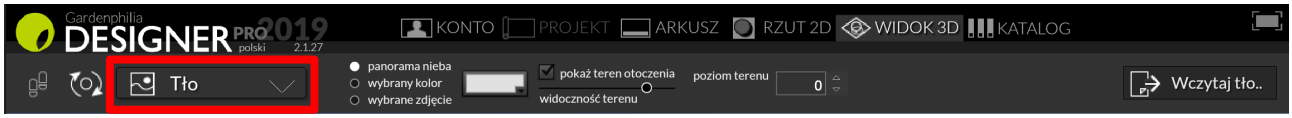


Parametr poziom terenu **umożliwia zmianę wysokości, na jakiej znajduje się teren otoczenia. Wpisz pożądaną wartość w metrach w widoczne pole i zatwierdź klawiszem** Enter **lub ustaw wartość za pomocą strzałek.**

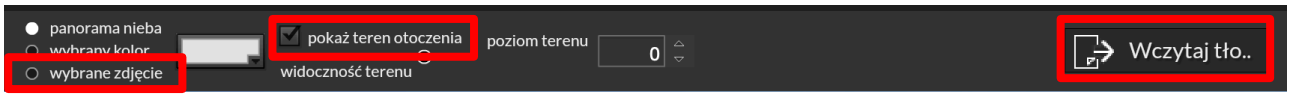


ZDJĘCIE W TLE

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



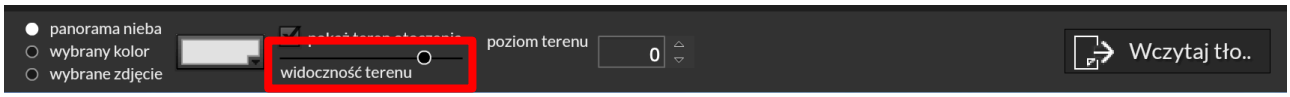
Następnie wyłącz opcję pokaż teren otoczenia oraz wybierz opcję wybrane zdjęcie. Kliknij przycisk Wczytaj tło.



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).

W razie potrzeby możesz dowolnie ustawić widoczność terenu otoczenia przy pomocy suwaka.



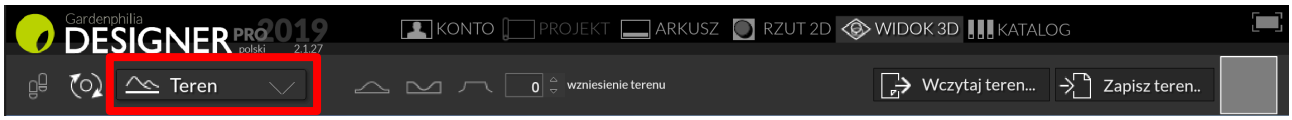
Ustawiony kolor tła, przy wczytanym zdjęciu, jest kolorem zamglenia.

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

TEREN

MODELOWANIE UKSZTAŁTOWANIA TERENU

Modelowanie ukształtowania terenu możliwe jest w widoku 3D. W tym celu, będąc w zakładce WIDOK 3D, **kliknij rozwijaną listę na pasku narzędzi** Ustawień widoku **i wybierz opcję** Ukształtowanie terenu.



W programie możesz: tworzyć nasypy, wykopy oraz tarasy ziemne.

Dla nasypów i wykopów można ustawić następujące parametry:

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

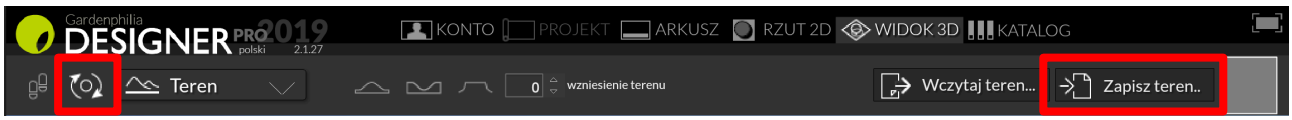
Dla tarasów można ustawić następujące parametry:

- dostosowanie średnicy narzędzia (w metrach),
- rozmycie narzędzia,
- określenie w metrach wysokości tarasu.

ZAPISYWANIE MAPY UKSZTAŁTOWANIA TERENU

W widoku 3D można zapisać plik zawierający informację o wymodelowanym w programie ukształtowaniu terenu, w celu edycji go w zewnętrznym programie.

Aby zapisać widoczne w widoku 3D ukształtowanie terenu, **kliknij przycisk** Zapisz teren, **znajdujący się po prawej stronie paska narzędzi** Ustawień widoku.



Jeżeli przycisk Zapisywania terenu nie jest aktywny, kliknij przycisk Widok ogólny.

Pojawi się okno systemowe, w którym należy wskazać, na dysku komputera, miejsce, gdzie zostanie zapisana mapa ukształtowania terenu. Po zatwierdzeniu wybranej lokalizacji, należy zatwierdzić wybór. Plik zostanie zapisany na dysku oraz będzie możliwa edycja go w dowolnym zawnętrznym programie graficznym oraz ponowne wczytywanie do naszego programu.

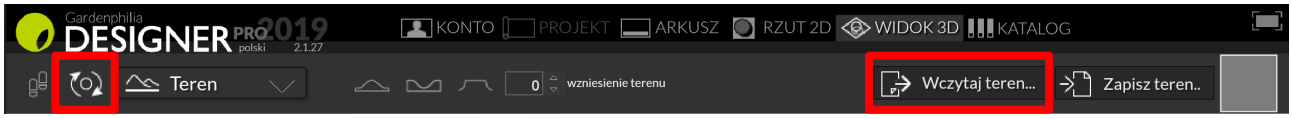
WCZYTYWANIE MAPY UKSZTAŁTOWANIA TERENU

Program umożliwia wczytanie gotowej mapy terenu, przygotowanej w skali szarości.

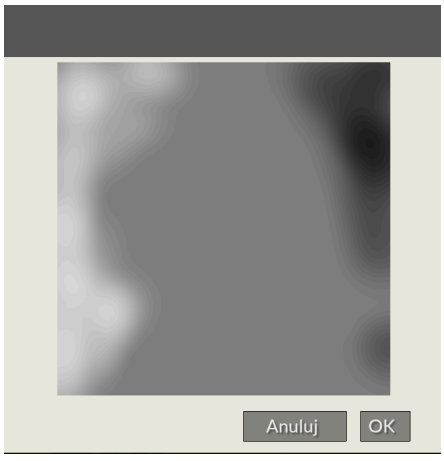
W zakładce WIDOK 3D kliknij rozwijaną listę na pasku narzędzi Ustawień widoku i wybierz opcję Ukształtowanie terenu.

Następnie kliknij przycisk Wczytaj teren, znajdujący się po prawej stronie paska narzędzi Ustawień widoku.

Jeżeli przycisk Wczytywania terenu nie jest aktywny, kliknij przycisk Widok ogólny.



Pojawi się okno systemowe, w którym należy wskazać, na dysku komputera, plik mapy ukształtowania terenu (formaty importowane: JPG, PNG, GIF). Po zatwierdzeniu wybranego pliku, na ekranie pojawi się okno programu z podglądem wybranego pliku.

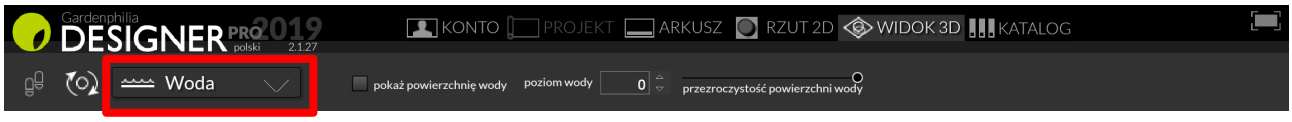


Po zatwierdzeniu przyciskiem OK mapa zostanie wczytana do programu i jednocześnie zmieni się ukształtowanie terenu w widoku 3D, zgodnie z wartościami reprezentowanymi przez odcienie szarości na wczytanej mapie.

Po wczytaniu mapy nadal możliwe jest dokonywanie zmian w ukształtowaniu terenu przy pomocy narzędzi dostępnych w programie.

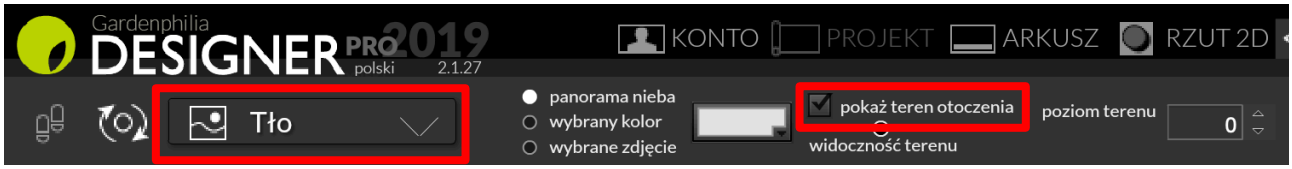
TWORZENIE WODY

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

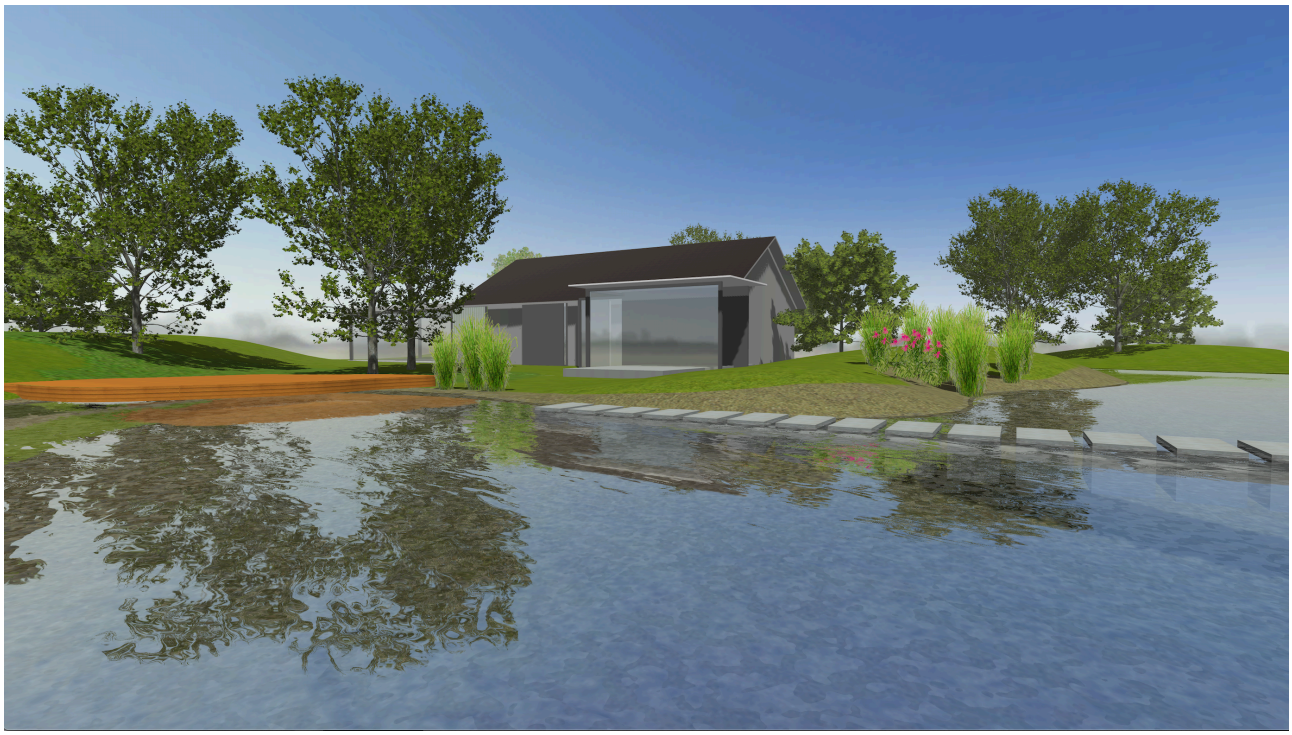


Następnie zaznacz opcję pokaż powierzchnię wody.

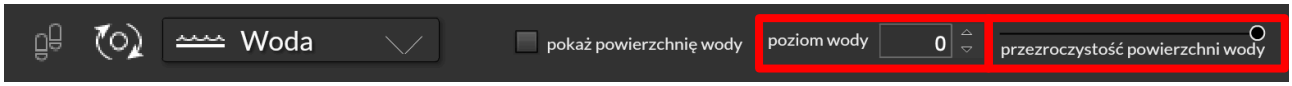
W kolejnym kroku kliknij rozwijaną listę na pasku narzędzi Ustawień widoku, **wybierz opcję** Tło **oraz odznacz opcję** pokaż teren otoczenia.



Woda będzie widoczna w utworzonych wcześniej zagłębieniach terenu.

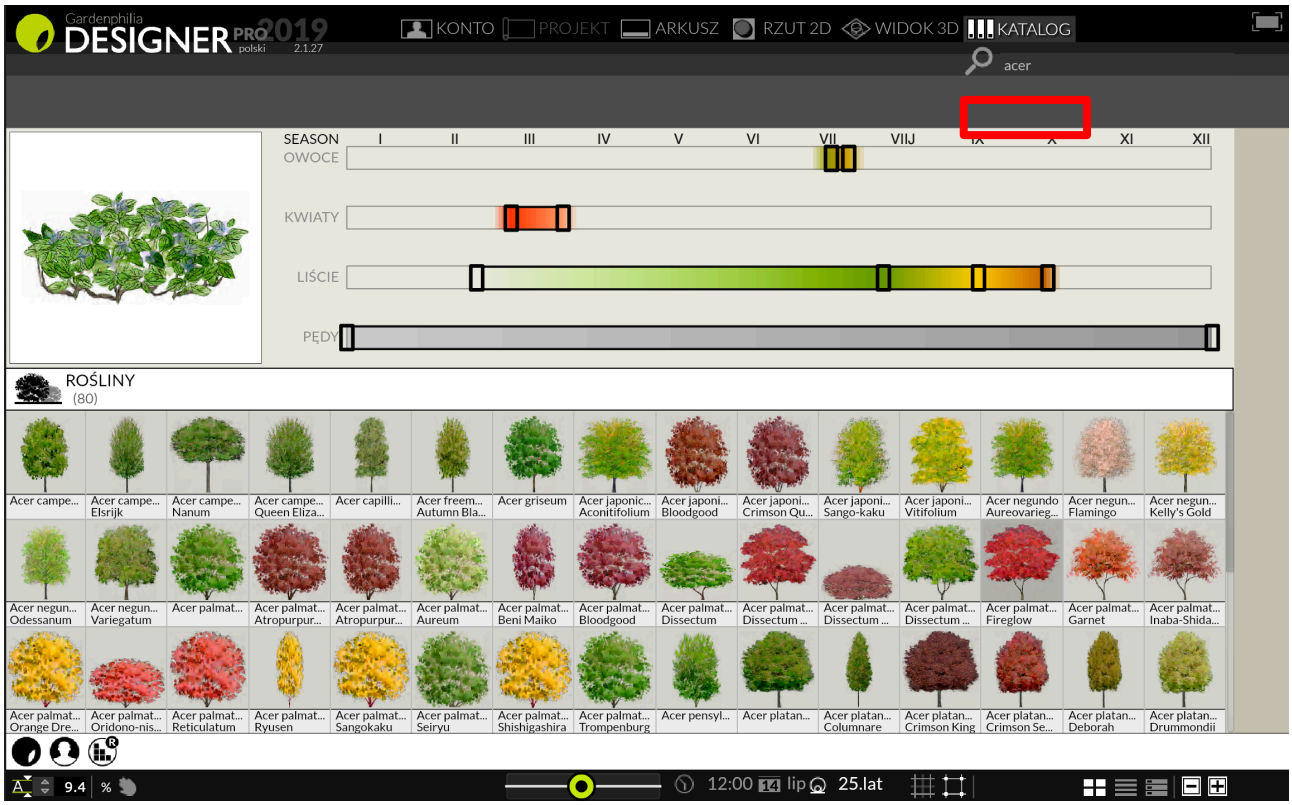


Istnieje możliwość zmiany poziomu wody oraz dostosowanie przezroczystości powierzchni wody.



Zasięg powierzchniowy wody utworzonej w Widoku 3D nie jest widoczny w Rzucie 2D.

Aby powierzchnia wody była widoczna również w Rzucie 2D, należy w miejscu, gdzie ma występować woda, narysować płaską powierzchnię oraz wybrać dla niej teksturę wody. Następnie, w Widoku 3D, należy zagłębić teren w zasięgu występowania wody (modelowanie terenu zostało omówione w poprzednich rozdziałach). W związku z tym, iż powierzchnia wody narysowana w Rzucie 2D, będzie widoczna również w Widoku 3D, a dokładniej na dnie zagłębienia w wodą, wystarczy przed przejściem do Widoku 3D wyłączać widoczność powierzchni wody w Rzucie 2D. W tym celu należy zaznaczyć powierzchnię wody oraz wybrać ikonę oczka znajdującą się na górnym pasku właściwości obiektu. Aby ponownie włączyć widoczność powierzchni wody, należy odszukać dany obiekt na liście obiektów i kliknąć w ikonkę oczka.

KATALOG

Zakładka KATALOG służy do przeglądania szczegółów całej biblioteki roślin, znajdującej się w programie.