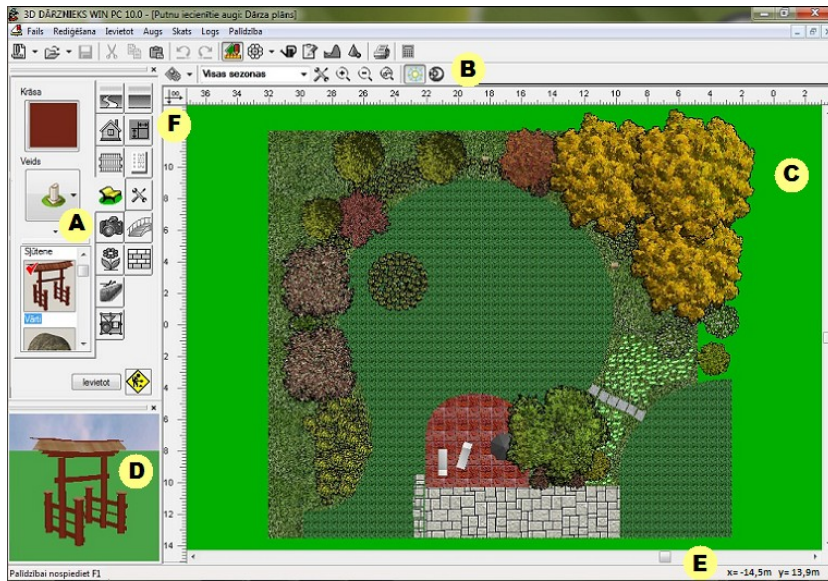


PRAKTISKAIS DARBS

Nu ko, sākam? Aiziet...



Plānotājs



Galvenais logs, kurā izvietots projektējamais plāns **C**. To var rediģēt un caurskatīt dažādos gada

un diennakts laikos. Loga augšējā daļā ir izvietota **Plāna rīkjosla B**. Zem tās un kreisajā malā atrodas **Lineāli F**.

Palīdzības josla E loga apakšējā labajā stūrī parāda kursora koordinātes plānā vai rediģējamā

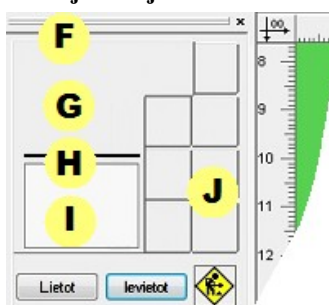
objekta izmērus. **A** - **Objektu josla**.

Pārvietojot objektu plānā, tā virsotnes tiecas piesaistīties tuvāk stāvoša objekta virsotnēm. Lai tas nenotiktu, turiet nospiestu tastatūras taustiņu **Alt**.

Pārlika logā D var apskatīties, kā objekts izskatīsies logā **3D Attēls**.

Objektu josla

Objektu josla izvietota vertikāli gar plānotāja darbvirsmas kreiso malu. Objektu joslu var atvienot no darbvirsmas kreisās malas, noklikšķinot uz joslas galvenes **F** un pārvelkot novietot, piemēram, horizontāli.



Joslā ir vadības elementi **G** un objektu saraksts **I**. Jūs varat mainīt šo daļu izmērus, pārvietojot sadalītāju **H**. Gar objektu joslas labo malu vertikāli izvietoti

objektu šķirkļi **J**.

Apakšējā daļā izvietotas pogas:

- Lietot** – aktuālā objekta parametru izmaiņu apstiprināšana;
- Ievietot** – izvēlēta objekta ievietošana plānā.

Žoga ievietošana


Atver jaunu plānu **Fails > Jauns plāns**.

Ar žoga palīdzību iezīmēsim plānojamās teritorijas robežas

50x25m. Objektu joslas šķirklī

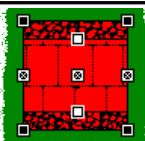
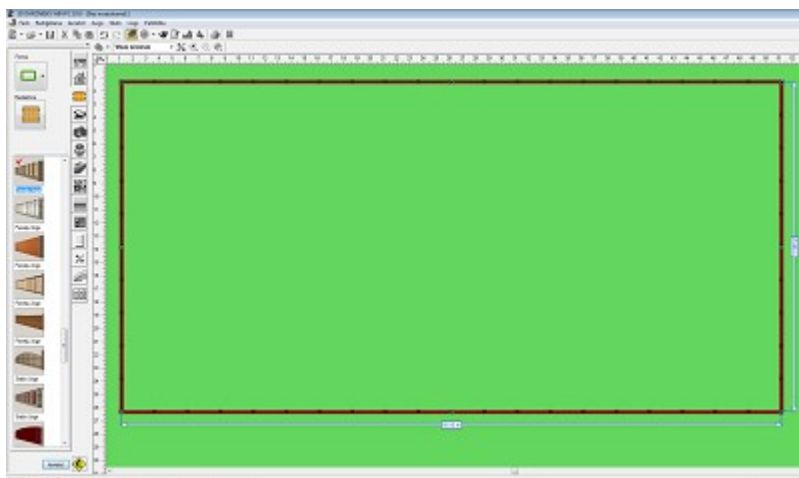




Žogs izvēlies, piemēram, **paneļu**

žogu , žoga izvietošanas veidu -




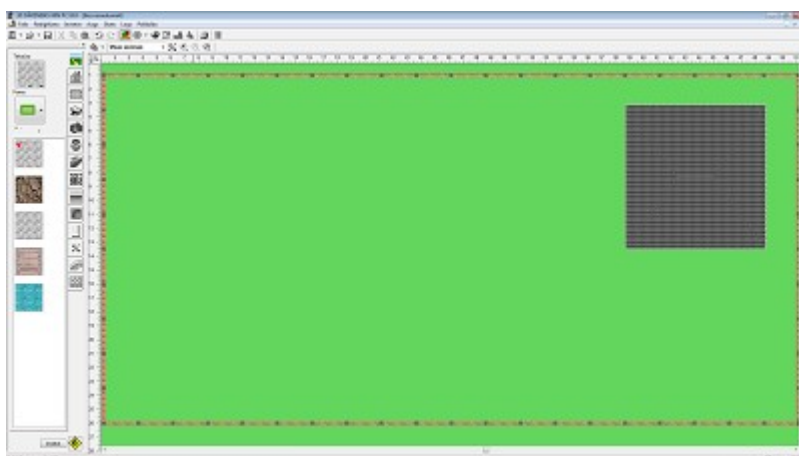
Taisnstūris, ja nepieciešams, ar redaktora palīdzību maini tā parametrus, un nospied pogu **Ievietot**. Izvelc žogu līdz vajadzīgajiem izmēriem.



Šajā režīmā (viens klikšķis uz objektu) objektam vai objektu grupai apkārt ir **ārējā izmēra maiņas ritlodziņu**  virkne. Norādot uz vienu no šiem ritlodziņiem, kursorš iegūst  formu.

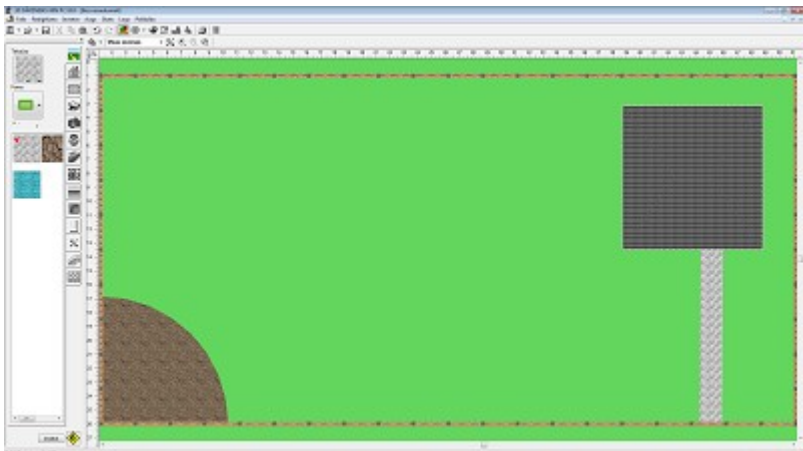



Būves ievietošana

Objektu joslas šķirklī  **Būve** no saraksta izvēlies jau gatavu būvi **Bungalo > Ievietot**. Pārnes būvi uz vajadzīgo vietu plānā.








Lai izveidotu sarežģītas celtnes, vienkāršas būves izmanto kā konstruktora klucīšus – savieno vienu ar otru, ieliekot vienu otrā vai uzliekot vienu virs otras. Pēc vajadzības izmanto caurspīdīgas tekstūras, lai slēptu būves cokolu, sienas vai jumtu. Izmanto reālu objektu fotoattēlus, piemēram, mājas fasādes attēlu, lai veidojamā būve būtu reāla.

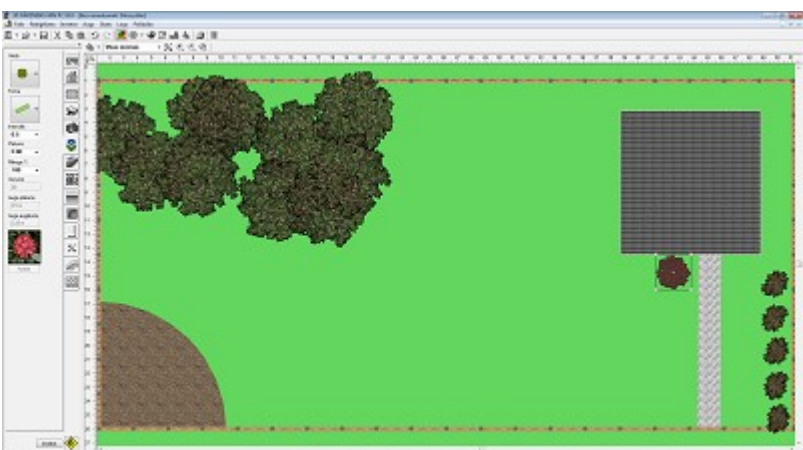

Virsmas

	<p>Ar rīka  Virsmas palīdzību zīmē celiņus, puķu dobes, paaugstinātās virsmas, terases u.c.</p> <p>Noklikšķini uz  Virsmas. Izvēlies kādu no ieseguma veidiem celiņam > izvietojuma forma</p> <p> > Ievietot. Līdzīgi rīkojies ar puķu dobes izveidi, izvēloties atbilstošu tekstūru un formu.</p>
---	--



	<p>Šajā režīmā (divi klikšķi uz objektu) objektam vai grupai apkārt ir rotācijas ritlodziņi . Norādot uz šādu ritlodziņu, kursors iegūst  formu.</p> <p>Rotācijas centra mainīšanas ritlodziņš  ļauj pārnest rotācijas centru.</p> <p>Norādot uz šādu ritlodziņu, kursors iegūst  formu.</p>
---	---

Augi


	<p>Atver  Augu enciklopēdiju. Augu meklēšanas laukā ievadi vajadzīgā auga nosaukumu, piemēram, bārbele, atrodi sarakstā Parasto bārbeli "Atropurpurea" > Ievietot. Izvēlies auga stādīšanas veidu plānā: līnija > ja vēlies, samazini augu intervālu > Ievietot. Tāpat atrodi, piem., ābeli "Adams" > izvēlies auga stādīšanas veidu plānā: apgabals > Ievietot utt.</p>
---	--


Rasēšanas elementi

Pievienosim augam nosaukumu un celiņam kādu no tā parametriem.

Objektu joslas šķirklis



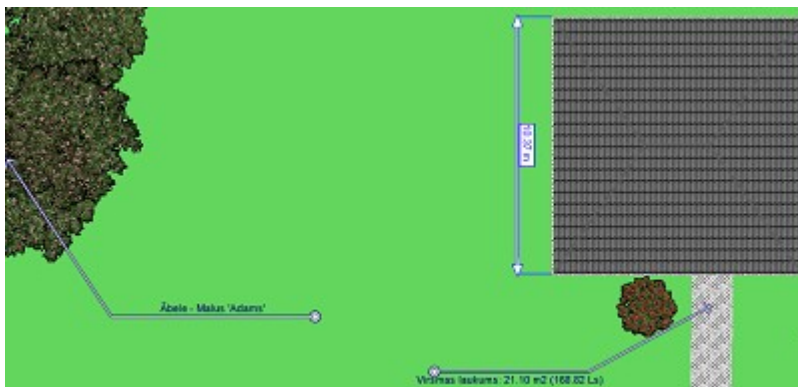
Rasēšanas elementi >  >
Ievietot. Pārnes bultiņas galu uz

auga, sasaisti to virsotnes ar ,

kā rezultātā automātiski parādīsies auga nosaukums. Atkārti iepriekšējās darbības bultiņas piesaistei celiņam.

Kad virsotnes būs sasaistījis > dubultklikšķis uz ieraksta pie bultiņas

Rasēšanas elementi > izvēlies parametru > **Lietot.**



Tāmes kalkulators



Kopējā tabula ar visu aktuālā plāna objektu uzskaiti un kopējo izmaksu kalkulāciju visam projektam. Dati izmaksu aprēķināšanai tiek ņemti no katra plāna objekta **cenās**. Tabulu iespējams izdrukāt vai eksportēt XLS vai CSV formātā.

Izcel celiņu > peles labais taustiņš uz celiņa > **Cena** > ievadi, piem., cenu par 1 m² > **Iestatīt cenas** > **Aizvērt.**



Tieši tāpat dari ar pārējiem objektiem, kuru izmaksas nepieciešams iekļaut tāmē. Kad

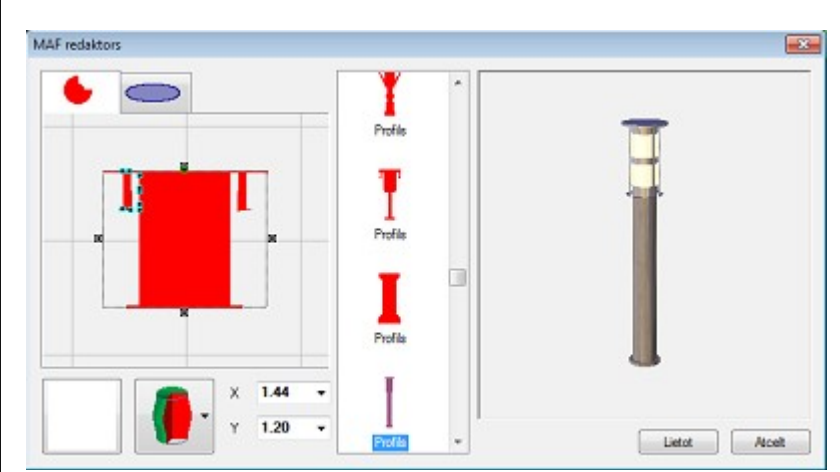
cenas iestatītas, izvēlies 

Kalkulācija no galvenās rīkjostas, kurā atspoguļotas un sasummētas visas iestatītās cenas.

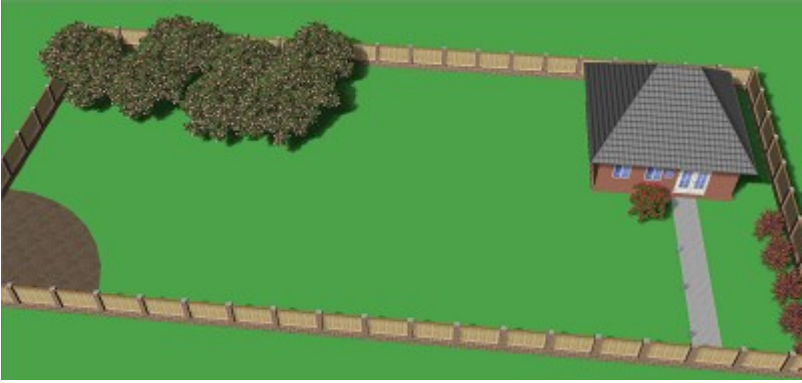

Avots	Vērtība	Vārds	Parametri	Vērtība	Cena	Summa
(7)						
		Virsmas (2)	Virsmas (2)			168.82 Ls
		Augs (3)	Parastā bērbele - Berberis vu			
			Sākējuma garums	9.58 m	0.00 Ls	0.00 Ls
			Augu skaits	4 gab.	2.00 Ls	8.00 Ls
			Konstante			
		Rhododendrs - Rhododendro	Augu skaits	1 gab.	10.00 Ls	10.00 Ls
			Konstante			
		Ābele - Makus 'Adams'				
		Žogs	Parejo žogs			
		Būve	Bungalo			
Kopā:						186.82 Ls


Gaismekļu ievietošana

Objektu joslas šķirklī  **Arhitektūras formas** izvēlies objektu veidu  > izvēlies jebkuru gaismekli > **Ievietot**. Lai kopētu gaismekli, turi nospiestu Ctrl taustiņu un pavelc lapmu.

	<p>Uzklīkšķinot uz objekta no saraksta divas reizes, izsauksi rediģēšanas logu, kurā vari rediģēt izvēlēto gaismekli vai citu objektu (ne visus).</p>
--	---

3D skats

	<p> 3D attēla logs atrodas galvenajā rīkjoslā. Atverot to, varēsi "pastaigāties" pa savu tikko izveidoto virtuālo dārzu, mainot kameras parametrus un pievienojot jaunas kameras, varēsi aplūkot dārzu no dažādiem skatu punktiem. Apskaties dārzu dažādos gadalaikos un diennakts daļās.</p>
---	---

	<p>Kvalitātes skala. Prioritātes izvēle: ja 3D attēla kvalitāte, tad skalas ritlodziņu pārbīdi maksimāli pa kreisi; ja ātrums, tad skalas ritlodziņu pārbīdi uz labo pusi. Par prioritāti izvēloties ātrumu, visi augi tiek attēloti kā plakani modeļi un tiek atslēgts tekstūru atspulga un faktūras un ēnu režīms.</p>
---	---

Eksports

Plāna eksports citos formātos. Eksportēt iespējams visu no galvenās lapas, enciklopēdijā atlasīto augu sarakstu, enciklopēdijā izvēlēto augu, plānu.

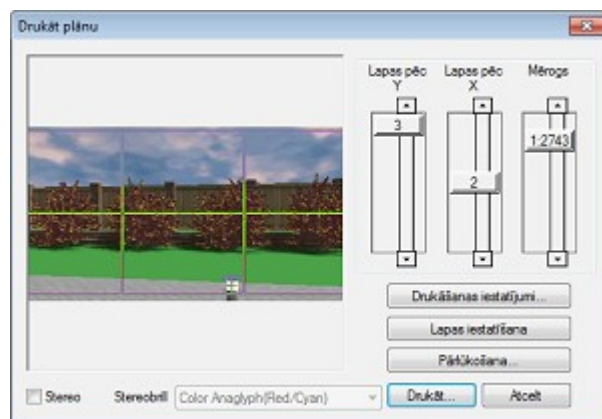
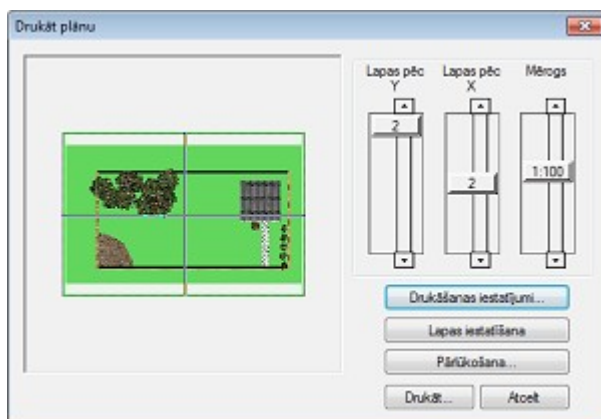


- **Eksportēt visu no galvenās lapas.** Šā eksporta režīma izvēles gadījumā tiek izveidots HTML dokuments uz daudzām lapām ar pilnu informāciju par enciklopēdijā un aktuālajā plānā atlasītajiem augiem.
- **Eksportēt enciklopēdijā atlasīto sarakstu.** Tiek izveidots HTML dokuments uz daudzām lapām ar informāciju par **enciklopēdijā** atlasītajiem augiem. Eksportējamo augu maksimālais skaits – 200.
- **Eksportēt enciklopēdijā izvēlēto augu.** HTML dokuments ar informāciju par aktuālo augu enciklopēdijā.
- **Eksportēt plānu.** Šis eksporta režīms tiek izmantots 3D modeļu sakopšanai, kā arī projekta prezentāciju veidošanai.

Eksportēšanai tiek piedāvāts izvēlēties:

Saturs	Apraksts
Saglabāt dokumentu Excel	Faila izveide XLS formātā ar informāciju par plāna objektiem. Saturs analogs tabulai Kalkulācija .
3D modelis (VRML 2.0)	Plāna 3D modeļa izveide VRML formātā aplūkošanai tīmekļa pārlūkprogrammā. Tam nepieciešams VRML-klients.
3D attēls	Loga 3D attēls eksports JPG formātā.
Plāns	Loga Plānotājs eksports JPG formātā.
Video	Izveidot video, izmantojot videodemonstrētāju . Rīkjoslā noklikšķiniet uz pogas Kamera .
3D modelis	Saglabāt plāna aktuālo salikto objektu 3DO formātā.

Drukāšana



Paldies par darbu!