

Instrukcja obsługi

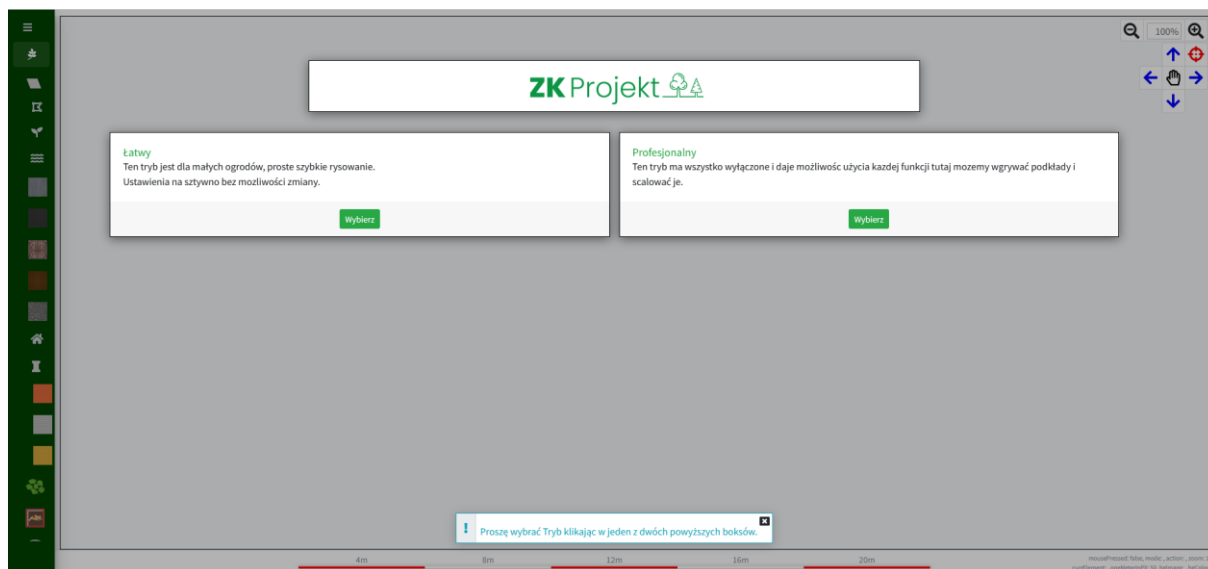
1 Wstęp

Zachęcamy do zapoznania się z instrukcją obsługi, poświęcisz na to 10 minut a zostaniesz specjalistą w obsłudze tego programu. Zapewniamy, że aplikacja jest bardzo prosta.

Przedstawiamy Państwu całkowicie darmowy program do planowania, rysowania, wymiarowania ogrodu. Narzędzie nie wymaga instalowania, do pracy wymagany jest komputer stacjonarny o parametrach minimum podstawowymi wyposażony w urządzenie typu „myszka”, popularna przeglądarka WWW z aktualnymi aktualizacjami. Program nie działa na urządzeniach mobilnych.

Program jest przeznaczony dla osób które chcą narysować swój ogród, zaplanować zmiany kształtu, zwymiarować. Jest on bardzo przydatny do przygotowania rysunku ogrodu na którym ma powstać plan automatycznego systemu nawadniającego.


2 Wybór trybu pracy



Okno startowe programu pozwala wybrać jeden z dwóch trybów pracy. W trybie „łatwy” ustawienia rysowania są domyślnie zapisane na stałe. W tym trybie nie ma też bardziej zaawansowanych funkcji. Tryb „Profesjonalny” posiada dostęp do wszystkich ustawień i funkcji.

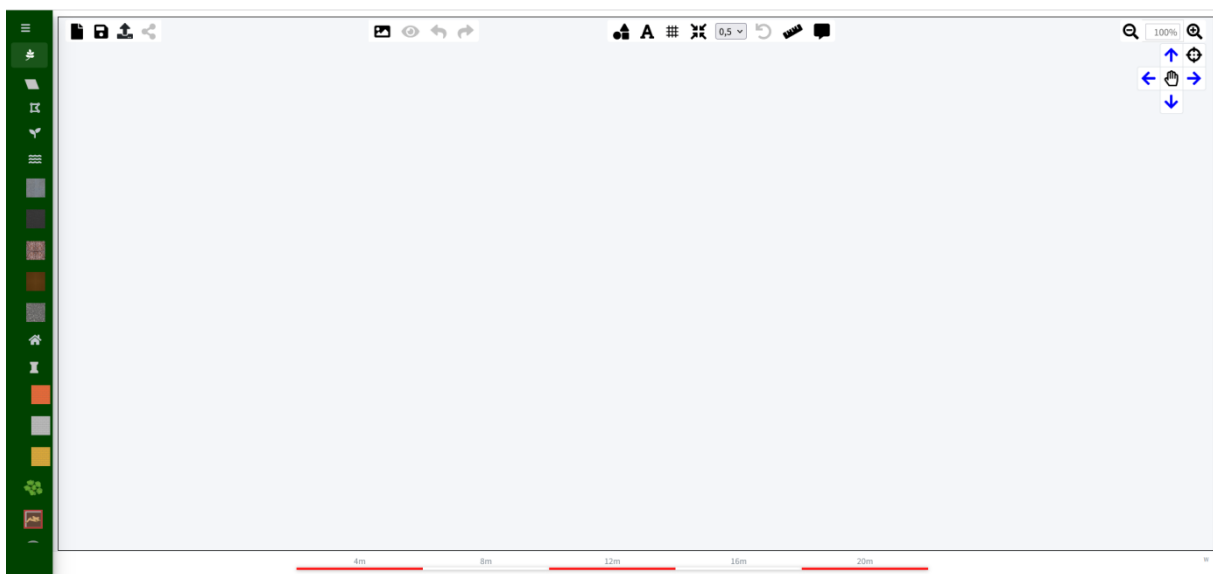
Łatwy – w tym trybie posiadamy ograniczone funkcję do tych najważniejszych których nie mamy możliwości zmiany. Tło jest wypełnione kratką gdzie jeden kwadrat to jeden metr. Rozdzielczość/dokładność/skok rysowania jest ustawione na stałe 0,5metra czego też zmienić w tym trybie nie można. Ten tryb zalecamy do rysowania małych, prostych, prostokątnych terenów dla osób które nie chcą poznawać zaawansowanych funkcji programu.

Profesjonalny – w tym trybie mamy dostępne wszystkie możliwe opcje. Domyślnie tło jest puste ale mamy możliwość włączenia kratki gdzie jeden kwadrat jest równy jeden metr.

Rozdzielczość/dokładność/skok rysowania jest domyślnie jest włączona na 0,1  ale mamy możliwość wybrania innego skoku lub wyłączenia. Kolor żółty oznacza funkcję włączoną, kolor czarny oznacza funkcję wyłączoną.

W tej wersji posiadamy dodatkowo możliwość rysowania wymiaru „Miara”. Ten tryb zalecamy do wszystkich osób które potrzebują narysować plan bardzo dokładnie, tereny duże i małe.

3 Przyciski



Nowy projekt - użycie tej funkcji powoduje powrót do okna startowego



Zapisz do pliku – funkcja zapisania projektu do pliku *.zkp



Wczytaj z pliku – funkcja wczytywania wcześniej zapisanego projektu *.zkp



Zdjęcie widoku – Pozwala na wykonanie i zapisanie obrazu z ekranu do pliku *.pdf



Dodaj tło – opcja daje nam możliwość wgrania podkładu planu np. zdjęcie satelitarne, wyskalowania go. Tylko pliki obrazowe typu: jpg, png, bmp



Pokaż/ukryj tło – włączenie lub wyłączenie widoku wcześniej dodanego tła, podkładu planu



Obrót tła w lewo/prawo – pozwala na obracanie, poziomowanie tła, podkładu planu



Obszar – pozwala na rysowanie w łatwy sposób prostokątnych obiektów w poziomie/pionie



Linia – pozwala na rysowanie linii, kreski. Grubość jest zależna od przybliżenia.



Tekst – tworzenie tekstu, opisu widoczne bezpośrednio na planie



Siatka – funkcja włączenia lub wyłączenia siatki pomocniczej



Przyciąganie do siatki – funkcja pozwalająca na rysowanie w danej rozdzielczości, gdzie skok/dokładność jest regulowana współczynnikiem rozmiaru siatki. Kolor ikony czarny oznacza opcję wyłączoną, kolor ikony żółty oznacza opcję włączoną.



Współczynnik rozmiaru siatki – w tej opcji mamy możliwość zmiany rozdzielczości skoku siatki.



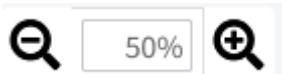
Cofnij ruch – daje możliwość cofnięcia o jeden ruch podczas rysowania obiektu jeszcze niezakończony. Po zakończeniu rysowania danego obiektu opcja nie jest już dostępna.



Miara – funkcja daje nam możliwość postawienia miary, wymiaru który będzie opisany w metrach.



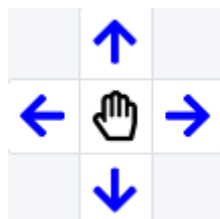
Notatnik – daje nam możliwość umieszczenia treści, notatek, komentarza które nie będą widoczne na planie ale będą zapisane w projekcie (*.zkp). Notatki można odczytać tylko za pomocą programu ZKPROJEKT.



Oddal/Przybliż – oddalanie i przybliżanie planu



Reset skali i przesunięcia – użycie tej funkcji spowoduje przywrócenia widoku początkowego

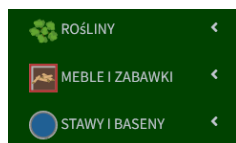


Przesuwanie obrazu – możemy przesunąć plan w każdą stronę. Wybranie „rączki” powoduje że przesunięcie wykonujemy przy pomocy myszki. Aby powrócić do rysowania należy pamiętać o wyłączeniu „rączki”.



Rysowanie obszarów – Rysowanie różnych obszarów, nawierzchni, obiektów.

Każdy obiekt posiada domyślną nazwę i kolor/wypełnienie. Nazwę i kolor można zmienić dowolnie w szczegółach danego obiektu.



Rysowanie gotowych obiektów – Mamy możliwość wstawiania gotowych

obiektów takich jak rośliny, meble, samochody, meble ogrodowe, gotowe oczka wodne i inne. Każdy obiekt można dowolnie zmniejszać lub zwiększać w szczegółach po ustawieniu.



Podziałka liniowa – pokazuje zawsze aktualny wymiar w metrach. Podczas powiększania lub oddalania planu, wymiar jest dynamicznie zmieniany i dopasowany do skali.

4 Wgrywanie podkładu

Wstaw tło i wyskaluj odcinek.

Odcinek kontrolny

Długość odcinka kontrolnego: 55 m



Wgranie podkładu pomaga nam w rysowaniu ogrodu. Podkład musi mieć zachowane właściwe proporcje.

1 wczytujemy plik graficzny

2 ustawiamy „odcinek kontrolny” w miejscu planu gdzie znamy jego prawdziwy wymiar

3 Przy pomocy plus/minus ustawiamy maksymalnie dokładnie dwa końce „odcinka kontrolnego”

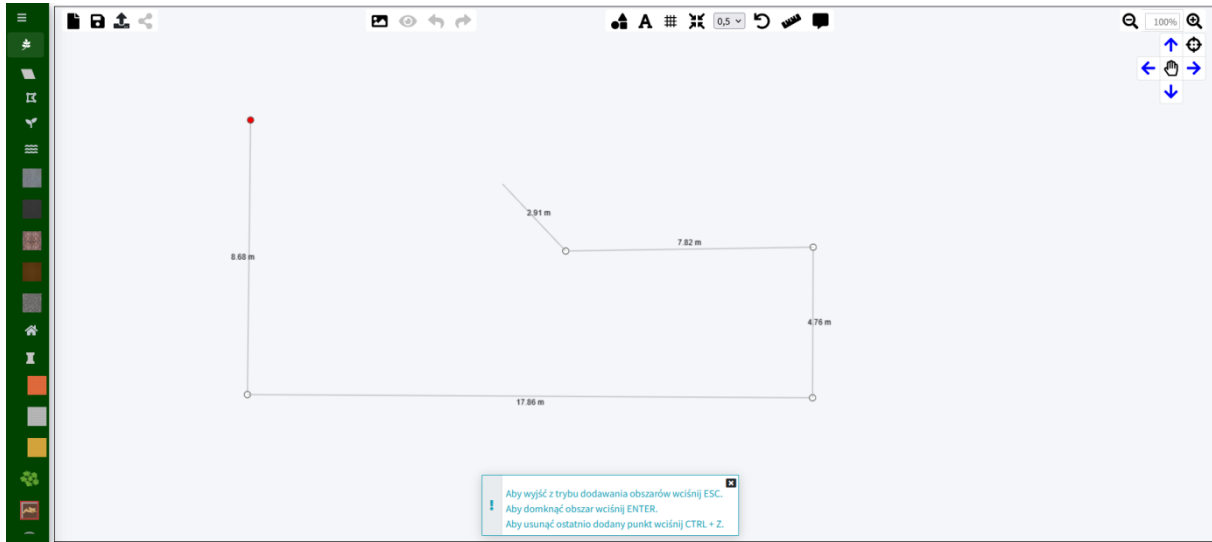
4 wpisujemy wartość Długości odcinka kontrolnego w metrach.

5 wciskamy OK aby zatwierdzić.

W tym momencie na planie pokazuje się wyskalowany podkład projektu na którym teraz możemy odpowiednio nanosić dokładnie trawniki, rabaty, budynki, podjazdy i inne.

Uwaga: do wykonania planu ogrodu nie jest konieczne wgrywanie podkładu. Możemy narysować nasz ogród od podstaw jeżeli znamy jego wszystkie wymiary.

5 Rysowanie obiektu

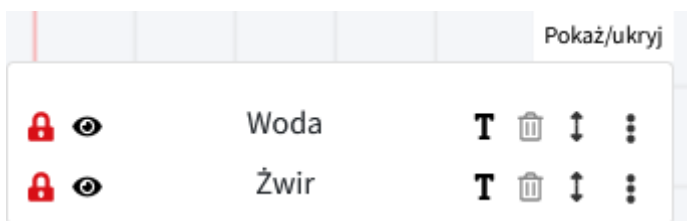


- Wybieramy obiekt z lewego menu który chcemy narysować.

- Stawiamy pierwszy narożnik/punkt, potem kolejne aby powstał oczekiwany kształt. Aby zakończyć rysowanie obiektu klikamy w pierwszy punkt lub wciskamy klawisz ENTER.

- Po prawej stronie powstaje lista obiektów które narysowaliśmy

6 Edycja obiektu



Czerwona kłódka pozwala nam na odblokowanie punktów wektorowych, zmianę ich położenia, dodanie nowych. Opcja ta też pozwala na przesunięcie obiektu przy pomocy myszki. Kłódka czerwona oznacza że obiekt jest zablokowany do edycji, kłódka zielona oznacza że obiekt jest odblokowany i można zmieniać jego pozycję, zmieniać kształt.

Oko pozwala nam na wyłączenie lub włączenie widoku danego obiektu.

Nazwa – mamy możliwość zmiany nazwy poprzez wybranie przycisku „T”

Kosz – możemy usunąć na stałe dany obiekt

Strzałka góra/dół – pozwala nam na zmianę kolejności obiektów. Uwaga: im wyżej obiekt tym jest bardziej na wierzchu w planie. Domyślnie obiekt postawiony jako pierwszy będzie na samym dole, każdy kolejny obiekt będzie przykrywał poprzedni chyba że zmienimy jego położenie tymi strzałkami.

3 kropki – w tej opcji mamy możliwość przesuwania narysowanego obiektu w każdą stronę przy pomocy strzałek. Posiadamy też możliwość zmiany koloru wypełnienia i ramki.

Przed pierwszym wykonaniem własnego projektu zachęcamy wgrać przykładowy projekt ogrodu w celu poznania niektórych możliwości i sposobów rysowania.

Program jest cały czas rozwijany, obecnie co jakiś czas są nanoszone kolejne poprawki i udogodnienia. Z założenia nasz program ma być praktyczny ale też prosty w obsłudze. Istnieje możliwość przeszkolenia z zakresu obsługi ZKPROJEKT.