

NBL Landscape Designer 2013 CZ

Úvodní uživatelský manuál

Z anglického originálu přeložil Ing. Libor Štolc

Copyright © 2013 Idea Spectrum, Inc. All Rights Reserved. Realtime Landscaping Architect, the Realtime Landscaping Architect logo, Idea Spectrum, and the Idea Spectrum logo are all trademarks of Idea Spectrum, Inc. Windows is a trademark of Microsoft Corporation. Other brand and product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders.

This product is furnished under license and may only be used in accordance with the terms of the license.

Except as permitted under terms of the license, no part of this publication may be reproduced or transmitted, in any form and by any means, without the prior written permission of Idea Spectrum, Inc.

The information in this guide and the accompanying software are subject to change without notice. Idea Spectrum, Inc. assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in this guide or the software. The software is sold "as-is", without any express or implied warranties of any kind.

Idea Spectrum, Inc. www.IdeaSpectrum.com

Obsah

Úvodem	4
Systémové požadavky	5
Instalace programu	5
Nápověda k programu	5
Další instalované programy	5
Spuštění programu NBL Landscape Designer	8
Uživatelské prostředí	9
Průvodce tvorby modelu zahrady	11
Začátek nového projektu s šablonou	14
Nastavení délkové jednotky	15
Nastavení pohledu	15
Posun pohledu	16
Změna velikosti pohledu	16
Zvětšit pohled na vybraný objekt	16
Zvětšit pohled na výběr obdélníkem	16
Otáčení pohledu	17
Průchod v reálném čase	17
Doplňování objektů	18
Editace objektů	19
Výběr objektů	19
Posun, otáčení a změna velikosti objektů	20
Mazání objektů	21
Vyjmout, kopírovat a vložit objekty	21
Sloučit a rozdělit objekty	22
Nastavení vlastností objektů	22
Systémové vlastnosti	24
Změna vlastností více objektů	24
Zpětné i dopředné krokování změn	24
Editace bodů	24
Vkládání a mazání bodů	26
Záznam a nahrávání obrysů	27
Editace materiálů	28
Zména severniho sméru	29
Navrn zanrady ve svanu	30
Pouziti pruvodcu	30
Průvodce tvorbou domu	31
Pruvoace tvorbou terasy	32
Pruvoace tvordou bazenu	34
і еспліска родрога	34
Přehled klávesových zkratek	36

Úvodem

Vítejte v programu NBL Landscape Designer, ideálním nástroji pro tvorbu profesionálních návrhů a prezentací zahrad. Tento program vám pomůže navrhovat zahrady ve virtuálním světě skládajícím se z domu vašeho zákazníka a okolním prostředím. Tato výkonná návrhová technologie vám umožní vidět váš návrh z vice perspektivních pohledů.

Účelem tohoto stručného úvodního manuáílu je seznámit vás se základními pracovními postupy, které jsou společné pro všechny objekty, se kterými můžete pracovat.



Vytvářejte profesionální návrhy zahrad a jejich 3D prezentace

Systémové požadavky

Program NBL Landscape Designer má následující systémové požadavky:

- 1 GHz procesor
- 1 GB operační pamět RAM
- Microsoft® Windows® 8, 7, Vista, or XP
- DirectX 9.0c (automaticky instalováno, je-li třeba)
- 20 GB volného místa na pevném disku
- Grafická karta s DirectX 9 a pamětí minimálně 256 MB

Program NBL Landscape Designer využívá poslední 3D grafické technologie. Použitím kvalitní grafické karty se zvýší rychlost práce s programem a zlepší se kvalita grafiky v reálném čase. Jestliže vaše grafická karta nesplňuje požadavky pro urychlení 3D grafiky, potom se automaticky použije programové zpracování 3D grafiky v reálném čase, které je pomalejší a méně kvalitní.

Doporučujeme zkontrolovat vaši grafickou kartu a případně provést aktualizaci ovladačů stažených z webové stránky výrobce grafické karty.

Instalace programu

Při instalaci program z dodaného DVD postupujte podle následujícího popisu. Jestliže se instalační program automaticky nespustí:

- 1. Klepněte na tlačítko **Start** system Windows a vyberte povelovou řádku.
- Napište d:\setup.exe a případně nahraďtě d: označením DVD mechaniky počítače. Potom stiskněte klávesu Enter.
- 3. Postupujte podle instalačních instrukcí a neměňte instalační složku.

Nápověda k programu

Originální verze program NBL Landscape Designer obsahovala nápovědu přístupnou z programu. Česká verze obsahuje pouze úvodní manual ve fomátu PDF, který se otevře po stisknutí klávesy **F1** nebo povelem **Hlavní nápověda…** z povelového menu **Nápověda**.

Další instalované programy

Při instalaci program NBL Landscape Designer se nainstalují další dva programy: NBL Photo Designer a NBL Picture Editor.

NBL Photo Designer

Program *NBL Photo Designer* je určen pro návrh zahrady na obrázku reálného prostředí. Do obrázku se doplňují obrázky rostlin, 3D modely příslušenství, plochy a další objekty. Jedná se o velice rychlý a jednoduchý způsob návrhu s velice realistickými grafickými výstupy.



NBL Photo Designer

NBL Picture Editor

Program *NBL Picture Editor* je výkonný ale jednoduchý program pro editaci vašich obrázků rostlin. Je integrován do programu NBL Landscape Designer i programu NBL Photo Designer a tak můžete rychle editovat importované obrázky, měnit obrázky existujících rostlin a dokonce vytvářet nové variant rostlin.



NBL Picture Editor

Spuštění program NBL Landscape Designer

Po spuštění programu NBL Landscape Designer se objeví nabídka:



Začít nový návrh

Klepnutím se otevře prázdný návrh pro tvorbu návrhu od začátku.

Otevřít uložený návrh

Klepnutím se otevře okno se seznamem již dokončených a uložených návrhů. Otevře se vybraný návrh. Jednotlivé návrhy jsou zobrazeny I v grafickém náhledu.

Otevřít ukázkový návrh

Klepnutím se otevře okno se seznamem ukázkových návrhů. Můžete si vybrat a nahrát libovolný návrh jako začátek pro váš návrh. V seznamu jsou I šablony formátu A0 až A4 obsahující informační bloky, které je možno dale editovat.

Začít nový návrh s použitím průvodce

Klepnutím se otevře prázdný návrh a průvodce tvorbou zahrady, který vám ulehčí tvorbu vašeho návrhu..

Přejít na online pracovní postupy

Klepnutím se otevře webová stránka s pracovními postupy v program NBL Landscape Designer. Pracovní postupy by měly uživatelům výrazně usnadnit seznamování s programem.

Návrh na fotografii s NBL Photo Designer

Klepnutím se program NBL Landscape Designer ukončí a spustí se program NBL Photo Designerpro návrhy do fotografií reálných staveb a jejich okolí..

Zobrazit možnosti při spuštění

Jestliže chcete, aby se uvítací nabídka otevírala při každém spouštění program NBL Landscape Designer, neklepejte na ovladač v rohu nabídky..

Zavřít nabídku (vpravo nahoře)

Okno nabídky můžete ukončit kpelnutím na ovládací prvek vpravo nahoře a potom můžete začít vlastní návrh od začítku. Uvítací nabídku si můžete zobrazit kdykoliv povelem z hlavního povelového menu **Soubor > Uvítací nabídka**

Uživatelské prostředí

Uživatelské prostředí se skládá z následujících částí:



Povelové menu

Jako každá aplikace v system Windows má i program klasické povelové menu. Při postupném procházení povelů posunem myši se na spodní stavové řádce zobrazují stručné popisy příslušných povelů.

Záložky kategorií objektů a povely tvorby objektů

Při doplňování objektů je třeba nejdříve vybrat záložku požadované kategorie objektů (Stavba.Terén, Zahrada, ...), a potom klepnout na ikonu požadovaného objektu. Při postupném procházení ikon objektů posunem myši se pod ikonou objektu zobrazuje okno okamžité nápovědy se stručným popisem objektu).

Panel vlastností objektů

Při editaci objektu nebo při doplňování objektu se otevře panel vlastností objektu, ve kterém se nastavují vlastnosti objektu, které se mění podle kategorie a druhu objektu. Jednotlivé druhy vlastností se otvírají klepnutím na jejich označení v rámečku. Jestliže je druhů vlastností vice, nejsou všechny vlastnosti zobrazeny a je třeba je otvírat postupně.

Povely pro editaci

Editační povely slouží pro výběr, otáčení a změnu velikosti objektů. U vybraného objektu můžete měnit i jeho vlastnosti. Při editaci obrysů můžete nastavovat I zaoblení nebo zkosení obrysu ve vybraném bodě.

Povely pro pohled

Povely slouží pro změnu pohledu na návrh v perspektivě I ve výkresu. Výhodnější je využívat myš.

Nastavení rastru a přichytávání

Při doplňování objektů je výhodné využívat rastr a přichytávání k němu. Povely slouží pro nastavení zobrazení rastru, aktivaci přichytávání a nastavení přichytávání, které je možno zadat l povelem **Nastavení > SNastavit přichytávání**.

Záložky pohledů

Slouží pro rychly výběr jednoho ze tří dynamických zobrazení návrhu: Výkres, Perspektiva a Průchod. Každé z těchto zobrazení umožňuje odlišné interaktivní zobrazení návrhu v reálném čase.

Výkres se nejlépe využije při základním návrhu projektu, kdy je třeba přesně zadávat obrysy pozemku, stavby a jednotlivých ploch. Některé objekty, jako označení, texty a symboly, se zobrazují pouze ve výkresu.

Perspektiva slouží pro návrh a editaci ve 3D perspektivě a je proto nutná při tvorbě terénu a doplňování 3D objektů. Doplňování a editaci všech objektů lze provádět ve výkresu l v perspektivě a optimální je využívat střídavě oba pohledy.

Průchod slouží pro fotorealistické zobrazení návrhu ve 3D pohledu, kdy je doplněno osvětlení, stíny, odrazy, tekoucí voda a další efekty.

Nastavení vrstev

Vrstvy pomáhají organizovat váš návrh a výrazně usnadňují jeho tvorbu a editaci. Jako příklad je možno uvést umístění všech ploch vyplněných dlažbou do jedné vrstvy a nastavit zamknutí této vrstvy. Potom nebude možno dlažbu vybrat při práci na jiných objektech návrhu.

Řádka okamžité nápovědy

Souží jako dynamická okamžitá nápověda a zobrazují se na ní pomocné informace týkající se aktuálně vybraného povelu nebo objektu. Například při tvorbě objektu se postupně zobrazují jednotlivé kroky dalšího postupu.



Navrhujte zahrady pro různá klimatická pásma

Průvodce tvorby modelu zahrady

Průvodce tvorbou zahrady je užitečný při vašem prvním návrhu, kdy se teprve učíte pracovat s programem.

Vytvoření návrhu s využitím průvodce:

- Spusťte program NBL Landscape Designer a v uvítací nabídce klepněte na Začátek nového návrhu s využitím průvodce. (jestliže se uvítací nabídka neobjevila, použijte povel Soubor > Uvítací nabídka.)
- 2. Klepněte na tlačítko Další.
- Vyberte požadovanou velikost vašeho pozemku. Je to plocha, ve které budete chtít provést váš návrh..
- 4. Vyberte požadované provedení domu a klepněte na tlačítko Další.

- Vyberte požadované provedení jezírka. Jestliže ho nechcete doplnit, označte volbu Nedoplňovat jezírko Potom klepněte na tlačítko Další.
- Vyberte požadované provedení plotu. Jestliže ho nechcete doplnit, označte volbu Nedoplňovat plot. Potom klepněte na tlačítko Next.
- Pomocí myši, stisknutím levého tlačítka na objektu a posunerm myši, umístěte dům a další objekty na požadované pozice Později můžete pozice upřesnit a tak není nutné zadávat přesné umístění. Potom klepněte na tlačítko Další.
- Klepněte na tlačítko **Dokončit** a váš návrhu se objeví v perspektivním pohledu.

To je vše! Váš první návrh je nyní připraven pro editaci. Můžete doplňovat rostliny a stormy, vytvářet terén a doplňovat další objekty – omezením je pouze vaše kreativita. Přečtěte si pozorně zbytek tohoto stručného úvodního manual a potom si prohlédněte I pracovní postupy na webové stránce podpory uživatelů.

Poznámky:

- Průvodce je omezen na velikost pozemku 152 x 152 m. Po ukončení průvodce můžete pozemek zvětši až na velikost 457 x 457 m pomocí povelu Soubor > Nastavit stránku.
- Průvodce doplní plot kolem obdélníkového obrysu pozemku. Po ukončení průvodce můžete obrys plotu změnit a to i doplněním dalších definičních bodů.
- Model domu a jezírka jsou průvodcem doplněny jako sloučené objekty. Potom je možné s nimi otáčet a posunovat je na jinou pozici. Jestliže je budete chtít změnit, je potřeby nejdříve provést povel Rozdělit a potom editovat některý s dílčích objektů, z nichž byl model domu nebo jezírka vytvořen. Také si můžete doplnit vlastní model domu nebo jezírka od úplného začátku.



Použijte průvodce pro rychlý začátek

Začátek nového projektu s šablonou

Také můžete začít nový návrh s využitím ukázkových šablon. Šablony jsou k dispozici v běžných formátech výkresů A0-A4 a obsahují informační bloky.

Začátek nového návrhu s využitím šablony:

- Spusťte program NBL Landscape Designer. V uvítací nabídce klepněte na Otevřít ukázkový návrh. (Jestliže se uvítací nabídka neobjeví, použijte povel Soubor > Uvítací nabídka.)
- Vyberte jednu z šablon pojmenovaných Landscape Template velikost, kde velikost je A0 – A4.
- Povelem Soubor > Uložit jako provedete záznam šablony se jénem, které si vyberete.
- V informačních blocích provedete změny podle vašeho návrhu. Můžete přidat jméno vaší firmy, jméno zákazníka, logo vaší firmy a další informace.

Poznámky:

- Kdykoliv můžete změnit velikost povelem Soubor > Nastavit stránku.
- Můžete použít povel Hranice pozemku pro přesné určení plochy, ve které budete provádět váš návrh.



Šablony obsahují informační bloky pro doplnění informací o projektu

Nastavení délkové jednotky

Po instalaci program jsou nastaveny anglosaské délkové jednotky. Nastavení metrických jednotek se provede příslušným povelem.

Přepnutí do metrických jednotek:

- 1. Povel Nastavení > Systémové nastavení.
- 2. Klepnout na tlačítko Metrické.
- 3. Klepnout na tlačítko **Použít**.

Nastavení je trvalé do dalšího nastavení.

Nastavení pohledu

Naučit se vybrat správný druh pracovního pohledu a v něm nastavit potřebný pohled pozorovatele je jedním s prvních kroků při seznamování se s programem NBL Landscape Designer. Jakmile to zvládnete, budete překvapeni, jak jednoduše a rychle budete tvořit vaše návrhy. K dispozici mate tři pracovní pohledy:

Výkres vám poskytuje přehled o vašem návrhu v pohledu zhora ve formě běžného technického výkresu. Nejlépe se v něm doplňují a editují objekty. Dále můžete doplňovat některé grafické prvky technických výkreů jako kótování, textové poznámky, symboly a další detaily.

Perspektiva vám poskytuje 3D pesrpektivní pohled na váš návrh. Nejlépe se v ní modeluje terén, doplňují okna nebo dveře na stavby a doplňují I editují další 3D objekty vyžadující třírozměrné zobrazení. Doplňování a editaci objektů můžete provádět ve výkresu nebo v perspektivě.

Průchod vám umožňuje procházet ve vašem návrhu v reálném čase ve fotorealistickém zobrazení s osvětlením, stíny, tekoucí vodou a dalšími efekty. Nelze doplňovat a editovat objekty.



Dveře a okna se doplňují jednodušeji v perspektivním pohledu

Posun pohledu



Posun pohledu v perspektivním pracovním pohledu:

- 1. Klepněte na ikonu **Posun**.
- Posuňte kurzor do pohledu, potom stiskněte a držte levé tlačítko myši. Posunem myši budete posunovat l návrh. Jestliže chcete posun návrhu ukončit, uvolněte levé tlačítko myši.

Použití myši: Dalším způsobem posunu je stisknout a držet kolečko myši a myší potom posunovat návrhem. Uvolněním kolečka se posun ukončí. Tento způsob je doporučený, protože je rychlejší než klepnutí na ikonu povelu při každém posunu.

Použití kláves: Také je možno využít klávesy s šipkami pro posun kurzoru.

Změna velikosti pohledu



- 1. Klepněte na ikonu **Změna velikosti**.
- Posuňte kurzor do pohledu, potom stikněte a držte levé tlačítko myši. Posunujte myší nahoru nebo pro změnu velikosti návrhu. Jestliže chcete změnu velikosti ukončit, uvolněte levé tlačítko myši..

Použití myši: Jestliže mate myš s kolečkem, potom otáčejte kolečkem. Dalším způsobem je posun myši se stisknutými a drženými tlačítky (levé a pravé). Po uvolnění tlačítek se změna velikost návrhu ukončí..





Zvětšit pohled na vybraný object ve výkresu nebo perspektivě:

- 1. Klepněte na ikonu Zvětšit výběr nebo stiskněte klávesus Z.
- Návrh se zvětší a vybraný object bude ve středu pohledu. Jestliže naní vybrán žádný object, potom se v pracovním okně pohledu zobrazí celý návrh.

Tento povel je velice užitečný a proto ho doporučujeme často využívat..

Zvětšit pohled na výběr obdélníkem



- 1. Klepněte na ikonu **Zvětšit obdélníkem**.
- Stsikněte a držte levé tlačítko v rohu výběrového obdélníku.Posunem myši nakreslíte výběrový obdélník. Po uvolnění tlačítka se provede změna velikosti návrhu, a to tak, že zadaný výběrový obdélník vyplné celý pracovní pohled.

Poznámka: Povel je možno používat pouze ve výkresu.

Otáčení pohledu



Otáčení pohledu kolem objektu v perspektivním pracovním pohledu:

- 1. Vyberte object nebo objekty, kolem kterého(ých) chcete otáčet pohledt.
- 2. Klepněte na ikonu **Zvětšit na výběr** nebo stiskněte klávesu **Z** pro posun objektu do středu pracovního pohledu.
- 3. Klepněte na ikonu Otáčet.
- 4. Posuňte kurzor do pohledu a posunem myši při stisknutém levém tlačítku budete otáčet návrhem...

Poznámka: Povel je k dispozici pouze v perspektivním pracovním pohledu.

Použití myši: Můžete otáčet přímo myší při stisknutém a drženém pravém tlačítku. Střed otáčení je potom na pozici myši.

Průchod v reálném čase

Program NBL Landscape Designer má dva základní pracovní režimy: Návrh a Průchod v reálném čase. Návrhový režim je určen pro doplňování a editaci objektů i další změny v návrhu. Pracovní režim průchodu slouží pro prezentaci návrhu v perspektivě ve fotorealistické kvalitě s osvětlením, stíny, tekoucí vodou a dalšími efekty..

Přechod do režimu průchodu v reálném čase:

- 1. Klepněte na záložku **Průchod** na spodním okraji pracovního okna.
- 2. Otevře se daologové okno pro nastavení parametrů a vlastností průchodu. Popis je v pracovních postupech na webové stránce podpory uživatelů. Po stisknutí tlačítka Použít začne program zpracovávat stíny a osvětlení. To trvá většinou méně než jednu minute a záleží na množství objektů v návrhu.
- 3. Po dokončení zpracování můžete procházet návrhem podle popisu povelů a funkcí na poslední straně tohoto manuálu.
- Do návrhového režimu se vrátíte stisknutím tlačítka Esc. 4

Poznámka: Můžete změnit denní dobu a další nastavení reálného prostředí povelem Nástroje > Nastavení prostředí.



Průchod v reálném čase při západu slunce

Doplňování objektů

Program NBL Landscape Designer obsahuje mnoho druhů objektů, které můžete využívat při tvorbě vašich návrhů. Přestože má každý object svoje specifické vlastnosti a parametry, základní pracovní postupy pro doplňování a editaci objektů jsou společné:

Doplnění nového objektu:

- 1. Klepněte na ikonu požadovaného objektu v záložce příslušné kategorie.
- 2. Proveďte změnu systémových vlastností.
- 3. Pokračujte podle instrukcí v řádku okamžité nápovědy.

Jakmile je object doplněn do návrhu, je automaticky vybrán a je možno provádět jeho editaci.

Přehled všech povelů je na webové stránce podpory uživatelů.



Některé z mnoha objektů, které je možmo doplnit programem

Editace objektů

Program NBL Landscape Designer obsahuje několik jedoduchých povelů pro výběr a editaci objektů v návrhu..



Pro posun, otáčení, změnu velikosti nebo pro změnu vlastností objektu musíte nejprve object vybrat. Výběr objektu lze provádět několika způsoby podle toho, jaké další pracovní postupy s objektem zamýšlíte.object.

Výběr jednotlivých objektů:

- Posuňte kurzor na požadovaný object, Kolem objektu se zobrazí čárkovaně obdélník, obrys nebo křivka..
- Klepněte pro výběr objektu. U všech ostatních vybraných objektů bude jejich výběr zrušen. Jestliže klepnete na několik překrývajících se objektů, potom bude vybrán nejbližší object. Jestliže budete pokračovat v klepání, budou postupně vybírány další nejbližší objekty..
- IJestliže chcete přidat do výběru další object, stiskněte klávesu Shift a pokračujte od prvního bodu.

Výběr objektů pomocí výběrového obdélníku:

- 1. Proveďte posun a změnu velikosti návrhu, aby všechny objekty, které chcete vybrat, byly uvnitř pracovního pohledu.
- Jestliže chcete do výběru přidat váš aktuální výběr, stiskněte a držte klávesu Shift.
- Stiskněte a držte levé tlačítko myši v rohu výběrového obdélníku. Posunem myši zadejte výběrový obdélník, který musí obsahovat všechny objekty, které chcete vybrat. Po uvolnění tlačítka myši budou objekty vybrány.

Po výběru objektu se kolem objektu doplní čárkovaný obrys. U objektů, které jsou definovány svým obrysem, je výběrový čárkovaný obrys stejný jako definiční obrys. U ostatních objektů jako rostliny, příslušenství nebo světla, bude výběrový obrys zobrazen jako obdélník, ve kterém bude celý vybraný object.

Editovat Řada rostlin		
Možnosti		
Rostliny -	10	
Vzdálenost 0.53 m	Klepnutím se otevře	
Uzavřený obrys nápověda		
Provedení čáry	Rozložit	
🖉 Editovat body	Možnosti obrysu 🗸	
Rostliny		
Vastnosti rostliny		

Klepněte na tlačítko nápovědy pro informace o objektu

Posun, otáčení a změna velikosti objektů



Posun, otáčení a změna velikosti objektu, který není vybrán:

- Klepněte na ikonu povelu nebo stiskněte klávesu T pro posun, R pro otáčení nebo S pro změnu velikosti.
- 2. Posuňte kurzor na object a klepnutím proveďte jeho výběr.
- 3. Posunem myši se bude object posunovat, otáčet nebo měnit jeho velikost.

Posun, otáčení a změna vybraného objektu:

1. Vyberte object (nebo objekty), u kterého (kterých) chcete provést změny.

- Posuňte kurzor do plochy obrysu vybraného objektu nebo na ovladače pro otáčení a změnu velikosti.
- Stiskněte a držte levé tlačítko myši, posunem myši se bude object posunovat, otáčet nebo měnit velikost.

Ovladač pro otáčení je vždy uprostřed horní hrany výběrového obdélníku a ovladač pro změnu velikosti je vždy v pravém horním rohu výběrového obdélníku, jak je vidět na obrázku.



Používejte ovladače pro rychlé otáčení a změny velikosti objektů

Mazání objektů

TMazání jednoho nebo vice objektů:

- 1. Vyberte object nebo objekty, který (které) chcete vymazat.
- Stiskněte klávesu Delete nebo stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Vymazat z pomocného menu.

Vyjmout, kopírovat a vložit objekty

Pomocí běžných povelů pro kopírování a vkládání můžete rychle kopírovat objekty vašeho návrhu.

Kopírování objektů do schránky a jejich vymazání z návrhu:

- 1. Vyberte object nebo objekty, které chcete vyjmout.
- Stiskněte klávesy Ctrl a X nebo stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Vyjmout z pomocného menu.

Kopírování objektů do schránky:

1. Vyberte object nebo objekty, které chcete kopírovat.

 Stiskněte klávesy Ctrl a C nebo stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Kopírovat z pomocného menu.

Vkládání objektů ze schránky:

- Stiskněte klávesy Ctrl a V nebo stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Vložit z pomocného menu. Vložený object (objekty) bude (budou) trochu posunut (posunuty) od původní pozice. Bude (budou) ale vybrán (vybrány) a bude aktivován povel Posun.
- 2. Posuňte vložený objekt (vložené objekty) na požadovanou pozici..

Sloučit a rozdělit objekty

Při práci s větším počtem objektů je často výhodné tyto objekty sloučit do jednoho objektu pro rychlejší výběr a posun. Jako příklad je možno uvést skupinu rostlin, kterou chcete použít na vice místech vašeho návrhu.

Sloučení vice objektů do jednoho objektu:

- 1. Vyberte objekty, které chcete sloučit.
- Stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Sloučit z pomocného povelového menu.

Rozdělení sloučeného objektu na jednotlivé objekty:

- 1. Vyberte sloučený objekt, který chcete rozdělit.
- Stiskněte pravé tlačítko myši a vyberte povel Rozdělit z pomocného povelového menu.

Nastavení vlastností objektů

Objekty jsou definovány svými vlastnostmi, které určují, jak bude objekt zobrazen a jak se bude chovat. Panel vlastností objektu přehledně zobrazuje vlastnosti aktuálně vybraného objektu. Vlastnosti vybraného objektu jsou zobrazeny v dílčích skupinách, ve kterých jsou vždy vlastnosti určitého druhu pod tlačítkem s označením skupiny vlastností, kterým se příslušná skupina vlastností otvírá nebo zavírá. Řada objektů jsou objekty parametrické, jejichž vlastanosti uživatel nastavuje řadou číselných a výběrových parametrů. U těchto objektů se všechny skupiny vlastností nevejdou do panelu vlastností otevřené a jsou proto zobrazena pouze tlačítka skupin vlastností. Uživatel si potom musí sám otevřít příslušnou skupinu vlastností, ve které chce provádět změny. Ukázka panelu vlastností objektu je na dalším obrázku.



Doporučujeme vyzkoušet všechny vlastnosti ze všechn skupin vlastností. Jakákoliv změna, kterou provedet, se dá vrátit do původního stavu povelem **Krok zpět**.

Systémové vlastnosti

Jakmile doplníte nový objekt do návrhu, budou zobrazeny systémové vlastnosti objektu. Vlastnosti objektu můžete okamžitě změnit nebo je můžete změnit kdykoliv později, jestliže si objekt vyberete. Ostatní objekty návrhu zůstanou beze změny, vždy se změny projeví pouze u vybraného objektu.

Změna vlastností vice objektů

Užitečnou vlastností program NBL Landscape Designer je možnost editovat vice objektů stejného druhu. Jako příklad je možno uvést změnu vice různých rostlin na na rostliny pouze jednohu druhu. Místo postupného výběru každé rostliny a změny na požadovaný druh rostliny stačí provést výběr všech rostlin a nastavení nového druhu rostliny pouze jednou.

Při výběru vice objektů stejného druhu budou v panelu vlastností objektu některé vlastnosti, které jsou u vybraných objektů odlišné, zobrazeny jako prázdné.

Zpětné i dopředné krokování změn



Program NBL Landscape Designer má velice výkonný system krokování změn návrhu prováděných uživatelem. To umožňuje velice rychle zkoušet různé varianty změn objektů i rychle opravovat chyby, kterých se uživatel dopustil.. Počet kroků zpět není omezen a tak můžete váš návrh krokovat zpět až do stavu nahrání poslední varianty návrhu z disku. Provedené změny lze krokovat l směrem dopředu a tak si můžete vlastně procházet váš pracovní postup, který byl použit během návrhu.

Editace bodů

Editovat body

Editovat body

Řada objektů jako stavby, plochy, oddělovací zdi, jezírka jsou definována obrysovou křivkou, která může být i otevřená. Pomocí povelu **Editovat bodů** je možno provádět editaci definičních bodů obrysů.

Přechod na editaci bodů:

- Klepněte na tlačítko Editovat body v panelu vlastností objektu. Barva tlačítka se změní na žlutou a na obrysu se výrazně zobrazí jednotlivé definiční body obrysové křivky.
- 2. Proveďte požadovanou editaci bodů (podrobný popis náseduje).

Posun bodů:

- 1. Vyberte bod nebo body, které chcete posunovat.
- Klepněte na bod a se stisknutým tlačítkem proveďte jeho posun. Pro nastavení výšky držte tlačítko Ctrl, musí to ale být podporováno u příslušného objektu..

Poznámka: Někdy je třeba posunout hranou, která spojuje dva body, a ne jednotlivými body. Klepněte přímo na hranu, dva definiční body hrany budou vybrány a budou se posunovat s hranou.

Ukončení editace bodů:

- Klepněte na tlačítko Editovat body. Barva tlačítka se změní na modrou a zobrazené definiční body obrysu zmizí.
- 2. YNyní můžete vybírat a editovat objekty běžným zpsobem.

Důležité: Při editaci bodů lze vybírat a používat povely pro posun, otáčení a změnu velikost, které provedou změny pouze vybraného bodu a ne vybraného objektu. Budete moci vybírat pouze body a ne další objekty. Pro ukončení editace bodů je třeba klepnout na žluté tlačítko **Editovat body.**

Změna druhu křivky

Při doplňování obrysů lze volit i druh křivky – přímé spojnice bodů nebo křivky v jednotlivých definičních bodech. To umožňuje přesnou simulaci požadovaných obrysů v návrhu. Při editaci bodů lze měnit l druh křivky.

Jsou podporovány čtyři druhy křívek: *Polygon, Spline, Beziérova* and *Beziérova* (*Polygon*).



Změna druhu křivky:

1. Vyberte body obrysu, u kterých chcete měnit druh křivky.

2. Klepněte na ikonu požadovaného druhu křivky podle obrázku.

Další informace najdete v pracovních postupech na webové stránce podpory.

Editace Beziérových křivek

Jestliže jsou vybrány body obrysu, ve kterých je nastaven druh křivky Beziérova nebo Beziérova (Polygon), potom se zobrazí kromě vybraného bodu dva další body, které se nazávají *ovladače*. S těmito ovladači můžete posunovat a měnit tak průběh křivky v daném bodě. Na rozdíl od definičních bodů nelze ovladače Beziérových křivek vybírat. Zobrazí se při výběru příslušného bodu a potom je možno provádět jejicvh posun pomocí myši.

Poznámka: Některé objekty jako oddělovací zdi nebo živé plot mají v definičních bodech obrysu informaci o výšce objektu v daném definičním bodě obrysu. Pro změnu výšky definičního bodu nebo ovladače je třeba držet stisknutou klávesu **Ctrl**.



Ovladače Beziérovy křivky jsou malé modré body

Vkládání a mazání bodů

Definiční body obrysů je možno při editaci doplňovat l mazat podle potřeby uživatele pro dosažení optimálního tvaru obrysu.

Vkládání bodů:

- 1. Klepněte na tlačítko Editovat body pro přechod na editaci bodů.
- 2. Klepněte na tlačítko **Doplnit body**, které změní barvu na žlutou.
- Posuňte kurzor myši na hranu, na které chcete doplnit bod a stiskněte levé tlačítko myši. Na hraně se objeví vložený bod a vedle kurzoru se objeví znak + . To opakujte pro všechny další vkládané body.
- Vkládání bodů ukončíte klepnutím na tlačítko Doplnit body, které změní barvu na modrou.

Mazání bodů:

- 1. Vyberte body, které chcete vymazat.
- 2. Stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Jestliže potřebujete přesně definovat editovaný obrys, můžete do obrysu doplnit další body. Můžete měnit l druh křivky podle výše uvedeného popisu.



Návrh bazénu s využitím editace bodů

Záznam a nahrávání obrysů

Řada objektů jako stavby, terasy, jezírka jsou definovány uzavřenou nebo otevřenou křivkou, která tvoří *obrys* objektu. Pro zjednodušení a urychlení zadávání obrysů objektů můžete obrysy ukládat na disk a potom je nahrávat. Uložený obrys je nezávislý na druhu objektu a tak je možno jeden obrys použít I na několik různých objektů. Jako příklad je možno uvést doplněné travnaté plochy s okrajem. Po doplnění plochy uložíte její obrys na disk, vyberete povel pro doplnění okraje a místo zadání definičních bodů myší nahrajete obrys plochy.

Záznam obrysu objektu:

- 1. Vyberte objekt, jehož obrys chcete uložit na disk.
- 2. Klepněte na tlačítko *Možnosti obrysu* a vyberte povel Uložit obrys.
- Zadejte jméno souboru a klepněte na tlačítko Uložit. Používejte jména, která popisují přesně obrys pro rychlé nalezení při pozdějším nahrávání.

Nahrání obrysu při změně obrysu vybraného objektu:

- 1. Vyberte objekt, jehož obrys chcete změnit.
- 2. Klepněte na tlačítko *Možnosti obrysu* a vyberte povel Nahrát obrys.
- 3. Vyberte obrys, který chcete použít a klepněte na tlačítko Použít.

Nahrání obrysu při doplnění nového objektu:

- 1. Klepněte na ikonu objektu v záložce kategorie objektu.
- Klepněte na tlačítko Možnosti obrysu a vyberte povel Nahrát obrys. Po výběru obrysu bude objekt doplněn do návrhu podle nahraného obrysu.

Editovat Plo	cha ?
	Materiál
M N	1ožnosti
Výška	0 cm
Přechod okraje -) O
Plastický okraj Žá	dný 🔽
🖉 🖉 Editovat body	Možnosti obrysu 🗸
	Ok Nahrát obrys
	Uložit obrys
LIn	Kopírovat obrys
	Vložit obrys

Další informace jsou v pracovních postupech na webové stránce podpory.

Editace materiálů

U všech objektů je možno měnit materiály povrchu objektů a u obrázků rostlin je možno měnit základní nastavení barev I vlastní obrázek rostliny.

Změna materiálů objektu:

- 1. Vyberte objekt.
- 2. Klepněte na tlačítko s šipkou dolů vedle náhledu objektu.

Objeví se povely pro změnu materiálů 3D objektů, nastavení barev a editaci obrázku rostliny programem NBL Picture Editor. Další informace najdete v pracovních postupech na webové stránce podpory.

		 Editovat Rostlina	?
		Možnosti	\Box
Sé	4	Vastnosti rostliny Symbol	
		Rostliny	
The	Zm	iěnit	
5	Ed	itovat barvu a její vlastnosti	
27	Ed	itace programem NBL Picture Editor	-
	Ко	pírovat	
	Vic	ižit	
e la fa		Natáčet proti pozorovateli	
	1	🔲 Ignorovat limity růstu	
20		Vlastnosti rostliny	

Změna severního směru

Můžete změnit směr na sever výběrem a otočením objektu, který simuluje severní směr. Nastavení severního směru je důležité při zpracování osvětlení a stínů při průchodu v reálném čase v nastaveném dennim období.

Denní období se nastavuje v dialogovém okně pro nastevní prostředí povelem **Nastavení > Nastavení prostředí.** Kromě denního období se nastavují I další vlastnosti prostředí. Další informace najdete v pracovních postupech na webové stránce podpory.



Návrh zahrady ve svahu

Program NBL Landscape Designer umožnuje vytvářet terénní nerovnosti návrhu pomocí několika terénních objektů jako svah, plochy v terénu, cesta v terénu a vrstevnice. Terénní objekty mají vzájemnou vazbu a tak umožňují velice efektivní modelování terénu v reálném čase s okamžitým náhledem. Při tvorbě a editaci terénu se ostatní již doplněné objekty jako plochy nebo rostliny automaticky přichytávají k povrchu. Další informace jsou v pracovních postupech na webpových stránkách podpory.



Použití oddělovacích zdí pro tvorbu teras ve svahu

Použití průvodců

Vedle průvodce pro návrh zahrady, jsou k dispozici další průvodci pro ulehčení a zrychlení vašeho návrhu.

Vložené prvky – Doplnění již vytvořených sestav povrchů teras nebo dlažeb, pool, or deck accent.

Import CAD výkresů – Import DWG, DXF nebo PDF výkresů.

Import map Google Maps - Import satelitních map z Google Maps.

Dům – Doplnění již vytvořeného domu z knihovny.

Jezírko – Doplnění již vytvořeného jezírka z knihovny.

Dřevěná terasa – Doplnění již vytvořené terasy z knihovny.

Bazén – Doplnění již vytvořeného bazénu.

Označení rostlin – Doplnění označení rostlin podle nastavení uživatelem.

Tvorba rostliny – Vytvoření nové rostliny ze stávajících rostlin.

Import obrázku – Import obrázku, obrázku rostliny nebo textury materiálu.

Tvorba symbolu – Vytvoření nového 2D symbolu.

Tvorba 3D modelu – Vytvoření nového 3D modelu nebo 3D rostliny.

Import 3D modelu - Import 3D modelů.

Průvodci tvorbou domu, dřevěné terasy a bazénu jsou popsány na dalších stránkách. Další informace jsou na webové stránce podpory.

Poznámka: Při doplnění domu, jezírka, dřevěné terasy nebo bazénu jsou objekty sloučeny pro jednodušší nastavení požadované pozice. Jestliže budete chtít udělat nějaké změny, musíte sloučený objekt rozdělit na původní jednotlivé editovatelné objekty povelem **Rozdělit**.

Průvodce tvorbou domu

Použítím tohoto průvodce můžete jednoduše doplňovat již vytvořené 3D modely domů do vašeho návrhu. Tyto modely jsou kompletní s terasami, dveřmi a okny.

Doplnění modelu domu pomocí průvodce:

- 1. Vyberte povel **Průvodci > Dům**.
- 2. Klepněte na tlačítko Další.
- Vyberte požadované provedení domu a stiskněte na tlačíko Další. (Jestliže se nemůžete rozhodnout, vyberte nejbližší náhled v knihovně a později můžete model domu změnit.)
- Klepněte na tlačítko **Dokončit** a vybraný model domu bude doplněn do vašeho návrhu.
- 5. Proveďte posun a natočení modelu domu na požadovanou pozici.



Ukázkový dům doplněný pomocí průvodce

Poznámky:

- Můžete navrhovat 3D modely domů od začátku klepnutím na ikonu povelu.
- Ve výkresu se model domu zobrazí jako pohled zhora na 3D model nebo jako půdorys. Další informace jsou v pracovních postupech na webové stránce podpory.

Průvodce tvorbou terasy

Použitím průvodce tvorbou terasy můžete doplňovat již vytvořené dřevěné terasy do vašeho návrhu.

Doplnění modelu dřevěné terasy do vašeho návrhu:

- 1. Vyberte povel **Průvodci > Dřevěná terasa**.
- 2. Klepněte na tlačítko Další.
- Vyberte požadované provedení dřevěné terasy a stiskněte tlačítko Další. (Jestliže se nemůžete rozhodnout, vyberte nejbližší náhled v knihovně a později můžete model dřevěné terasy změnit.)
- Klepněte na tlačítko **Dokončit** a vybraný model dřevěné terasy bude doplněn do vašeho návrhu..
- 5. Proveďte posun a natočení dřevěné terasy na požadovanou pozici.



Tato terasa byla doplněna průvodcem tvorbou terasy

Průvodce tvorbou bazénu

Použitím průvodce tvorbou bazénu doplníte kompletní již vytvořený model bazénu s obkladem, okrajem a dalším příslušenstvím.

Doplnění modelu bazénu do vašeho návrhu:

- 1. Vyberte povel **Průvodci > Bazén**.
- 2. Klepněte na tlačítko Další.
- Vyberte požadované provedení bazénu a klepnětze na tlačítko Další. (Jestliže se nemůžete rozhodnout, vyberte nejbližší náhled v knihovně a později můžete model bazénu změnit.)
- Klepněte na tlačítko **Dokončit** ta vybraný model bazénu bude doplněn do vašeho návrhu.
- 5. Proveďte posun a natočení modelu bazénu na požadovanou pozici.



Doplňte bazén pomocí průvodce nebo navrhněte vlastní

Technická podpora

Technickou podporu pro uživatele program NBL Landscape Designer zajišťuje firma *Ing. Libor Štolc – PC Design.* Kdykoliv můžete posílat dotazy nebo připomínky na **libor.stolc@pcdesign.cz** nebo volat na mobil **724 292 462**. Webová stránka podpory uživatelů **je www.pcdesign.cz/nbl.**

PŘEHLED KLÁVESOVÝCH ZKRATEK

SOUBOR	
Nový	Ctrl+N
Otevřít	Ctrl+C
Uložit	Ctrl+S

EDITACE

Ctrl+X
Ctrl+C
Ctrl+V
Del
Ctrl+Z
Ctrl+Shift+Z

POHLED

Kolečko myši – stisknout a posunovat
Pravé tlačítko – stisknout a posunovat
Kolečko myši nebo obě tlačítka
Z

OBJEKT

Posun	Т
Otáčení	R
Změna velikosti	S

NASTAVENÍ

Nastavit/zrušit přichytávání k rastru	Ctrl+G
Nastavit/zrušit úhlové přichytávání	Ctrl+A
Zobrazit/skrýt rastr	Ctrl+I
Zobrazit/skrýt kótování	Ctrl+D
Zobrazit/skrýt pravítka	Ctrl+R

PRŮCHOD V REÁLNÉM ČASE

Posun dopředu	Sipka nahoru, W, nebo pravé tlačítko myši
Posun dozadu	Šipka dolu nebo S
Otáčení vlevo	Šipka vlevo
Otáčení vpravo	Šipka vpravo
Posun vlevot	Shift + Šipka vlevo nebo A
Posun vpravo	Shift + Šipka vpravo nebo D
Zvýšit výšku pozorovatele	+
Snížit výšku pozorovatele	
Zobrazit/skrýt přehled funkcí menu	F1
Převést pohled na obrázek	F5
Provést nastavení pohledu	F6
Návrat do návrhového režimu	Esc