# NCH Software

# DreamPlan Software di Home Design

Questo manuale è stato creato per l'utilizzo di

DreamPlan Software di Home Design Versione 9.xx

©NCH Software

# Assistenza tecnica

Se avete difficoltà utilizzando DreamPlan Software di Home Design si prega di leggere la sezione pertinente prima di richiedere assistenza. Se il problema non è coperto in questo manuale d'uso si prega di consultare la corrente DreamPlan Software di Home Design Assistenza tecnica online a www.nchsoftware.com/design/it/support.html.

Se questo non risolve il problema, potete contattarci utilizzando i contatti per l'assistenza tecnica elencati in quella pagina.

# Suggerimenti per software

Se avete suggerimenti per miglioramenti DreamPlan Software di Home Design, o suggerimenti per altri software relativi di cui potreste aver bisogno, per favore pubblicateli sulla nostra pagina Suggerimenti a www.nch.com.au. Molti dei nostri progetti software sono stati intrapresi grazie a suggerimenti da parte di utenti come te. È possibile ottenere un aggiornamento gratuito se seguiamo il tuo suggerimento.

# DreamPlan Software di Home Design

# Contenuti

Autorizzazione di Flickr ..... 3
Suite software NCH ..... 4
Condizioni di licenza software ..... 5

## Introduttiva

Introduzione ..... 7

Schermata Start ..... 8
Unità metriche e imperiali ..... 9
Scelte rapide da tastiera ..... 10

## Schede

Scheda di costruzione ..... 11

Scheda esterna ..... 12
Scheda interna ..... 13
Scheda di ponte ..... 14
Scheda d'abbellimento ..... 15
Scheda strumenti ..... 17

## Fotocamera e viste

Controllo della telecamera ..... 18

Modifica della modalità di visualizzazione ..... 19

## Attività

Costruzione di muri ..... 20

Aggiunta di camere prefabbricate ..... 22
Piani di costruzione ..... 23
Costruzione di un tetto ..... 24
Soffitti di costruzione ..... 25
Costruzione di finestre e porte ..... 26
Costruire un tracciato ..... 27
Costruzione di Decking ..... 28
Costruire scale ..... 30
Costruire rampe ..... 32
Ringhiere per edifici/recinzioni ..... 33
Creazione di percorsi esterni ..... 34
Costruire una piscina ..... 35
Pareti della pittura ..... 36
Misurazione di distanze e lunghezze ..... 37
Posizionamento di oggetti ..... 38
Creazione di una nuova storia ..... 39
Una storia di editing ..... 40
Importazione di modelli 3D ..... 41

Esportazione di modelli 3D ..... 43

# Impostazioni immagine

Impostazioni di compressione JPEG ..... 44

Impostazioni di codifica BMP ..... 45
Impostazioni di codifica PNG ..... 46
Impostazioni di codifica PNM ..... 47
Impostazioni di codifica PDF ..... 48
Impostazioni di compressione WebP ..... 49
Impostazioni di codifica SVG ..... 50
Impostazioni di codifica GIF ..... 51

# Strumenti

Pannello portautensili ..... 52

Etichette di testo ..... 54
Aggiungi simboli ..... 56
Selezione di texture ..... 57
Calcolatore di vernice ..... 58
Analisi guidata ..... 59
Ricerca di cataloghi ..... 60
Strumento di disegno di blocco ..... 61
Stampa ..... 62

# Riferimenti dello schermo

Color Picker Dialog ..... 63

Send Email Dialog ..... 64
Sample Project Download Dialog ..... 65
Create New Wall Type ..... 66
Screen Capture ..... 67
Import Texture ..... 68
App Search Dialog ..... 69
Preferenze ~ Generale ..... 70
Preferenze ~ Visualizzazione ..... 71
Preferenze ~ Terreno ..... 72
Preferenze ~ Reti sociali ..... 73

# Autorizzazione di Flickr

DreamPlan can lo rendono facile e conveniente per caricare le foto o i video su Flickr. Tuttavia, esso richiede l'autorizzazione prima di utilizzarlo.

Se fai clic sul pulsante **autorizza...** , il sito Web Flickr si aprirà nel browser web. Se il sito Web Flickr Mostra una pagina di accesso, effettua il login. Il sito web poi chiederà se si desidera collegare DreamPlan to tuo account Flickr. Cliccate **OK, avrai autorizzarla**. Il sito mostrerà un codice di verifica di nove cifre. Prego digitare o copiare e incollare il codice dal sito Web DreamPlan and fare clic su **continua**.

*Autorizzazione di Flickr*

Se DreamPlan has che l'autorizzazione dell'utente di Flickr, pulsante **autorizza...** verrà disabilitato e pulsante **Rimuovere autorizzazione** verrà attivati affinché è possibile eliminare l'autorizzazione. In caso contrario, clicchi sul pulsante **autorizza...** per autorizzazione DreamPlan for caricare foto o video su Flickr.

# Suite software NCH

Questo è un modo utile per sfogliare tutto il software disponibile da NCH Software
È possibile vedere un insieme di prodotti per tipo come audio, video e così via e visualizzare il prodotto. Da lì si può provare il prodotto e lo scaricherà e installarlo per voi a prova. Se hai già installato il prodotto, puoi fare clic su "Esegui ora" e il programma verrà lanciato per te.

C'è anche un elenco di caratteristiche per i prodotti nella categoria. Fare clic su una funzione, ad esempio "modifica un file video", per installare un prodotto con tale capacità.

**Ricerca**

Cerca i prodotti che corrispondono a qualsiasi parola chiave digitati nel nostro sito Web.

**Scopri di più sul nostro software**

Sfoglia il nostro sito per ulteriori software.

**Iscriviti alla nostra newsletter**

Puoi iscriverti alla nostra newsletter per annunci di nuovi rilasci e sconti. Puoi cancellarti in qualsiasi momento.

**Vedi gli ultimi sconti per l'acquisto**

Scopri gli ultimi sconti che offriamo per l'acquisto dei nostri prodotti.

# Condizioni di licenza software

Il nostro obiettivo è che ogni utente abbia un'esperienza positiva con il nostro software. Lo offriamo sulla base del fatto che l'utente accetti il nostro contratto di licenza di utente finale (EULA).

Il presente EULA limita la nostra responsabilità ed è disciplinato da un accordo di arbitrato e un accordo di sede. Si prega di leggere qui di seguito in quanto questi termini influenzano i diritti dell'utente.

1. I diritti di autore del software e di qualsiasi elemento audio o video in dotazione con tale software appartengono a NCH Software e a tutti coloro indicati nella casella Informazioni. Tutti i diritti sono riservati. L'installazione del software e di qualsiasi altro software fornito con esso o installato su richiesta del software stesso, inclusi i tasti di scelta rapida e le cartelle del menu di avvio, è concessa su licenza esclusivamente in conformità con questi termini. Questi diritti d'autore non si applicano ad alcun lavoro creativo fatto da te, l'utente.

2. Installando, utilizzando o distribuendo il software, l'utente, per proprio conto e per conto del proprio datore di lavoro o principale, accetta questi termini. In caso di disaccordo con una qualsiasi delle seguenti condizioni, non utilizzare, copiare, trasmettere, distribuire o installare questo software; restituirlo presso il punto d'acquisto entro 14 giorni per ricevere un rimborso completo.

3. Questo software e tutti i file, dati e materiali allegati, sono distribuiti "così come sono" e senza garanzie di alcun tipo, esplicite o implicite, fatta eccezione per quanto previsto dalla legge. Se si intende fare affidamento su questo software per scopi di importanza critica, è necessario testare a fondo il software prima di utilizzarlo, installare sistemi ridondanti e assumersi ogni rischio.

4. Non ci riterremo responsabili per qualsiasi perdita derivante dall'uso di questo software tra cui, senza limitazione, danni e perdite particolari, incidentali o consequenziali. La richiesta di risarcimento nei nostri confronti per qualsiasi reclamo si limita al rimborso completo della cifra pagata per il software.

5. Non utilizzare il software qualora fosse presente il rischio che eventuali malfunzionamenti dello stesso possano comportare lesioni fisiche o decesso. Non utilizzare questo software se non si eseguono backup del computer regolarmente o non si hanno software antivirus o firewall installati sul computer, o se si mantengo dati riservati in formato non criptato sul computer. Accetti di risarcirci da qualsiasi pretesa relativa a tale uso.

6. È possibile copiare o distribuire il file d'installazione di questo software nella sua forma completa e inalterata ma non è possibile, in nessuna circostanza, distribuire alcuno dei codici di registrazione del software in relazione ad alcuno dei nostri programmi senza un'autorizzazione scritta. Qualora venga distribuito un codice di registrazione del software, sarà richiesto il pagamento dell'intero prezzo di acquisto per ciascun luogo o postazione in cui avviene l'uso non autorizzato.

7. L' utilizzo di statistiche raccolte dal software è soggetto alla dichiarazione di Privacy di NCH Software che consente di effettuare la raccolta automatica anonima di statistiche sull'utilizzo in circostanze limitate.

8. Scelta della Legge. Se si risiede negli Stati Uniti, la relazione è con NCH Software, Inc, una società statunitense, e il presente contratto è disciplinato dalle leggi e dai tribunali del Colorado. Se si risiede in qualsiasi parte del mondo al di fuori degli Stati Uniti, la relazione è con NCH Software Pty Ltd, società australiana, e il presente contratto è disciplinato dalle leggi e dai tribunali del Territorio della Capitale Australiana. Tali tribunali hanno giurisdizione continua ed esclusiva su eventuali controversie tra utente e noi, a prescindere dalla natura della controversia.

9. Esclusivamente per Clienti degli Stati Uniti:

Accordo di Arbitrato e Rinuncia ad Azione Collettiva:  Se si risiede negli Stati Uniti, NCH Software e il cliente accettano di arbitrare tutte le controversie e reclami tra di loro con le regole e il processo esposto nella versione inglese di questi termini qui:

https://www.nch.com.au/general/legal.html. LEGGERE DETTI TERMINI ATTENTAMENTE. ESSI POTREBBERO INFLUENZARE I DIRITTI DEL CLIENTE. In detti termini, il CLIENTE E NCH ACCETTANO CHE CIASCUNO FARÀ RECLAMO CONTRO L'ALTRO ESCLUSIVAMENTE NELLE RISPETTIVE CAPACITÀ INDIVIDUALI, E NON COME QUERELANTE O COME MEMBRO DI UNA CLASSE IN QUALSIASI PROCEDURA DI UNA PRESUNTA CLASSE O RAPPRESENTATIVA.

# Introduttiva - Introduzione

DreamPlan Home Design software è uno strumento facile da usare per visualizzare le tue planimetrie, paesaggistica e ponti. Con DreamPlan, è possibile:

- Facilmente progettare planimetrie 3D della vostra casa
- Creare pareti, più storie, terrazze e tetti
- Aggiungere mobili, infissi, elettrodomestici e altre decorazioni per le camere
- Costruire il suolo delle aree d'abbellimento all'aperto
- Piantare alberi e giardini
- Passare tra 3D, 2D e la modalità di visualizzazione del modello

**Requisiti di sistema**

- Funziona su Windows 11, 10, XP, Vista, 7, 8 e 8.1
- Funziona su 64 bit di Windows
- Mac OS X 10,5 o superiore
- 64 scheda video MB con supporto pixel shader 2,0

# Introduttiva - Schermata Start

Al primo avvio, DreamPlan presenterà una schermata principale con diverse opzioni di menu disponibili per rendere iniziare facile.

- **Inizio progetto vuoto:** Selezionare questa opzione di menu per iniziare un nuovo progetto.
- **Visualizza progetto di esempio:** Selezionare questa opzione di menu per visualizzare un progetto di esempio che è incluso in DreamPlan.
- **Apri progetto salvato:** Scegliere questa opzione per caricare un progetto creato in precedenza.
- **Planimetria di traccia:** Inizia un nuovo progetto con la procedura guidata traccia iniziato. Un piano piano può essere caricato e tracciata utilizzando la procedura guidata.
- **Guarda il tutorial on-line:** Si apre una pagina web contenente il video tutorial per vari strumenti di DreamPlan.

# Introduttiva - Unità metriche e imperiali

DreamPlan supporta l'uso di unità imperiali e metriche. Le unità imperiali sono in genere utilizzate negli Stati Uniti, nel Regno Unito, in alcune parti del Canada e in alcuni altri luoghi. Le unità metriche vengono utilizzate in tutta la maggior parte del mondo.

DreamPlan tenterà di determinare quali unità sono più sensate in base alle impostazioni del computer. Tuttavia, i tipi di unità possono essere modificati in qualsiasi momento tramite la finestra di dialogo Opzioni.

**Unità imperiali:** Le unità imperiali sono espresse in piedi e pollici. I piedi sono denotati da un singolo tick (') e i pollici sono indicati con un doppio Tick (). Le misurazioni di grandi dimensioni (ad esempio la lunghezza della parete) verranno visualizzate in piedi e pollici mentre piccole misurazioni (ad esempio la larghezza della parete) verranno visualizzate solo in pollici.

**Entrare in unità imperiali:** Le unità imperiali possono essere inserite in una varietà di modi utilizzando il singolo tick (') per indicare i piedi e il doppio Tick () per denotare i pollici. Possono essere inserite anche frazioni e decimali. Le frazioni sono arrotondate al più vicino 1/16 . Alcuni esempi di inserimento delle misurazioni imperiali:

| Valore inserito | Misura grande | Misura piccola |
|---|---|---|
| 1' | 1' | 12" |
| 1' 6" | 1' - 6" | 18" |
| 1.5' | 1' - 6" | 18" |
| 1' 6 1/2" | 1' - 6 1/2" | 18 1/2" |
| 1' 6,5" | 1' - 6 1/2" | 18 1/2" |
| 144" | 12' | 144" |
| 4 2/3" | 0' - 4 11/16" | 4 11/16" |

**Unità metriche:** Le unità metriche sono espresse in metri e millimetri. I contatori sono indicati da m e i millimetri sono indicati da mm. Le misurazioni di grandi dimensioni (ad esempio la lunghezza della parete) verranno visualizzate come contatori mentre le piccole misurazioni (ad esempio la larghezza della parete) vengono visualizzate in millimetri.

**Inserimento delle unità metriche:** Le unità metriche possono essere inserite denotando metri (m) o millimetri. Alcuni esempi di inserimento di unità metriche:

| Valore inserito | Misura grande | Misura piccola |
|---|---|---|
| 4m | 4m | 4000mm |
| 4,5 m | 4,5 m | 4500mm |
| 500mm | 0,5 m | 500mm |

# Introduttiva - Scelte rapide da tastiera

DreamPlan utilizza le seguenti scorciatoie da tastiera:

-
-
- Spostare (panoramica) la fotocamera
- Orbita della fotocamera
-

Se la tastiera non ha Pagina su, Pagina giù, Home o Fine, potrebbero essere mappati su fn + tasti freccia.

-
-
-
-
-
- **fn - Elimina (Eliminazione in avanti):**
- **Command + C:** Copiare l'oggetto selezionato (se è possibile copiare l'oggetto)
- **Command + :**
- **Command + 1:**
- **Command + 2:**
- **Command + 3:**
- **Command + R:** Ripristina la posizione predefinita della fotocamera
- **Controllo + H:** Impostare la telecamera sulla vista dall'alto
- **Command + Maiusc + F:** Inizia a digitare nella barra di ricerca (se disponibile)
- **Command+?:**
- **Ctrl , Opzione e Command + R:** Registra DreamPlan
- **Command+Q:** Uscire da DreamPlan

# Schede - Scheda di costruzione

La scheda edificio viene utilizzata per gli strumenti che si riferiscono alla costruzione di una casa o di una struttura.

**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

-
-

- **Pareti:** Questo strumento viene utilizzato per disegnare i muri.
- **Camere:** Questo strumento viene utilizzato per aggiungere stanze prefabbricate nella scena.
- **Windows:** Questo strumento viene utilizzato per l'aggiunta di finestre di una casa.
- **Porte:** Questo strumento viene utilizzato per l'aggiunta di porte ad una casa.
- **Pavimenti:** Questo strumento viene utilizzato per la verniciatura pavimenti e aggiungendo percorsi di piano.
- **Massimali:** Questo strumento viene utilizzato per soffitti della pittura.
- **Tetto:** Questo strumento viene utilizzato per la costruzione di un tetto.
- **Scale:** Questo strumento viene utilizzato per posizionare scale e rampe.
- **Ringhiere:** Questo strumento è utilizzato per il disegno di ringhiere.
- **Blocchi:** Questo strumento è utilizzato per il disegno personalizzato a forma di blocchi.
- **Vernice:** Questo strumento viene utilizzato per dipingere i muri.
- **Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.
- **AggiungiContenuto:** Questo strumento viene utilizzato per l'importazione Modelli 3D Trama .

# Schede - Scheda esterna

La scheda esterna è per posizionare oggetti che si trovano in genere all'aperto, come alberi e marciapiedi.

**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

-
-

- **Piante:** Questo strumento viene utilizzato per l'immissione di piante, fiori e alberi.
- **Illuminazione:** Questo strumento viene utilizzato per porre oggetti di illuminazione esterna.
- **Percorso:** Questo strumento viene utilizzato per l'immissione di percorsi esterni, come macchie di sporcizia, marciapiedi e vialetti, cortili, ecc.
- **Piscine:** Questo strumento viene utilizzato per disegnare piscine.
- **Scherma:** Questo strumento viene utilizzato per disegnare le recinzioni.
- **Mobili:** Questo strumento viene utilizzato per l'immissione di mobili da esterno.
- **Accessori:** Questo strumento viene utilizzato per l'immissione di accessori esterni.
- **Misc:** Questo strumento viene utilizzato per l'immissione di elementi esterni vari.
- **Vernice:** Questo strumento viene utilizzato per dipingere i muri.
- **Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.
- **AggiungiContenuto:** Questo strumento viene utilizzato per l'importazione Modelli 3D Trama.

# Schede - Scheda interna

La scheda interna è per posizionare oggetti che si trovano in genere all'interno, come mobili ed elettrodomestici.

**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

-
-

- **Armadi:** Questo strumento è per l'immissione di armadi, librerie e scaffalature.
- **Mobili:** Questo strumento è per immissione mobili, come sedie, Tavoli e biancheria da letto.
- **Elettrodomestici:** Questo strumento è per l'immissione di grandi elettrodomestici come frigoriferi e stufe.
- **Elettronica:** Questo strumento è per l'immissione di dispositivi elettronici, quali televisori, computer e impianti stereo.
- **Illuminazione:** Questo strumento è per l'immissione di tutti i tipi di illuminazione.
- **Impianto idraulico:** Questo strumento è per porre oggetti idraulici, quali docce, lavandini e servizi igienici.
- **Misc:** Questo strumento è per l'immissione di articoli vari e decorativi.
- **Vernice:** Questo strumento viene utilizzato per dipingere le pareti e l'aggiunta di texture di muro.
- **Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.
- **AggiungiContenuto:** Questo strumento viene utilizzato per l'importazione Modelli 3D Trama .

# Schede - Scheda di ponte

Questa scheda contiene gli strumenti per costruire e modificare i mazzi.
**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

-
-

- **Piano di calpestio:** Questo strumento è per il disegno di decking. Piano di calpestio costituito le tavole del pavimento, fascia, travetti e (facoltativamente) sdraio battiscopa.
- **Ringhiera:** Questo strumento è per l'aggiunta di ringhiera ai ponti.
- **Scale:** Questo strumento è per l'aggiunta di scale ai ponti.
- **Basamento:** Questo strumento è per disegno i basamenti del ponte. I basamenti sono elementi verticali che sostengono il piano di calpestio.
- **Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.
- **AggiungiContenuto:** Questo strumento viene utilizzato per l'importazione Modelli 3D Trama.

# Schede - Scheda d'abbellimento

Questa scheda contiene gli strumenti per la modifica del paesaggio.

**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

Per modificare il paesaggio, scegli uno dei pennelli elencati di seguito e impostare le proprietà del pennello. Verrà visualizzato un cerchio verde quando il cursore viene spostato sopra la scena. Questo descrive l'area che verrà modificata. Fare clic e tenere premuto il pulsante sinistro del mouse e quindi spostare il mouse per modificare il suolo, simile all'utilizzo di un programma di disegno.

Esistono diversi strumenti per aiutare a modificare il paesaggio. In base alle impostazioni di sistema, sono disponibili due set di strumenti di modifica del terreno:

**Strumenti di base:**

**Pennelli di base:**

-
-

- Raise: Questo pennello genererà il suolo attorno al cursore.
- Più basso: Questo pennello abbasserà il suolo attorno al cursore.
- Livello: Questo pennello sarà livello il suolo all'altezza del suolo che era sotto il cursore quando il pulsante sinistro del mouse è stato cliccato. Questo pennello ha un effetto di "altopiano" sul suolo.
- Cancella: Questo pennello si muoverà il suolo verso l'altezza originale. Ad esempio, se il suolo attorno al cursore è sopra l'altezza originale, si sposterà verso il basso. Il suolo non si muoverà dopo aver raggiunto l'altezza originale.

**Proprietà di base del pennello:** Ci sono due proprietà del pennello che possono essere impostate.

-
-

- Raggio: Questa proprietà influisce su quanto suolo viene modificato quando il mouse viene spostato.
- Grandezza: Questa proprietà influisce su quanto velocemente il suolo viene modificato quando il mouse viene spostato.

**Strumenti avanzati:**

**Pennelli avanzati:**

-
-

- Modifica: questo pennello viene utilizzato per impostare una selezione del terreno su un'altitudine specificata.
- Liscio: questo pennello leviga una selezione di terreni con altitudini variabili.
- Pendenza: questo pennello viene utilizzato per creare una sezione di terreno in pendenza.
- Pittura: questo pennello applicherà nuove trame sul terreno.

**Proprietà avanzate del pennello:** Ci sono diverse proprietà che possono essere utilizzate per le spazzole del terreno. Non tutte le proprietà sono disponibili per tutti i pennelli.

-
-

- Elevazione (Modifica, Pendenza): questa è l'elevazione a cui impostare o modificare il terreno. Zero è l'elevazione predefinita per tutti i terreni.
- Mano libera (Modifica, Liscia, Vernice): la modifica del terreno viene eseguita in stile a mano libera spostando il mouse sul terreno da modificare tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse.

- Area (Modifica, Liscia, Pittura): la modifica del terreno viene eseguita evidenziando una regione del terreno con il mouse.
- Pennello rotondo (modifica, liscia, pittura): la regione interessata è un cerchio per i pennelli a mano libera o ellittica per i pennelli area.
- Pennello quadrato (modifica, liscio, pittura): la regione interessata è un quadrato per i pennelli a mano libera o rettangolare per i pennelli ad area.
- Dimensione pennello (pennelli a mano libera): il diametro o la larghezza di un pennello a mano libera.
- Morbidezza (Modifica): quanto sono lisci o ruvidi i bordi di una selezione. Una spazzola più morbida
- Texture (Paint): la texture da applicare al terreno.
- Opacità (paint): quanto opaca o trasparente verrà applicata la texture.

**Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.

# Schede - Scheda strumenti

Questa scheda contiene gli strumenti per migliorare i progetti DreamPlan.

**Selezionare:** Attiva e disattiva la modalità di selezione. Utilizzare la modalità di selezione per selezionare gli oggetti nella scena.

**Etichetta di testo:** Strumento per l'aggiunta di etichette di testo su un progetto.

**Aggiungi simboli:** Strumento per l'aggiunta di simboli architettonici a un progetto.

**Avvia traccia guidata:** La creazione guidata traccia vi guiderà attraverso la configurazione di un'immagine da tracciare. Qualsiasi file di immagine JPG o PNG può essere utilizzato per la tracciatura. Anche il formato PDF è appropriato.

**Calcolatore di vernice:** Strumento per calcolare la quantità di vernice necessaria per una stanza.

**Nascondi/Mostra immagine di traccia:** Nascondere o mostrare l'immagine di traccia dopo che è stata caricata. Nota: l'immagine di traccia viene visualizzata solo quando DreamPlan è in modalità Blueprint 2D.

**Misura:** Questo strumento viene utilizzato per misurare la distanza tra due punti sulla scena.

**AggiungiContenuto:** Questo strumento viene utilizzato per importare modelli o trame 3D .

# Fotocamera e viste - Controllo della telecamera

La fotocamera può essere controllata in diversi modi per ottenere la visualizzazione esatta necessaria.

- Utilizzando il mouse:
- Il modo più semplice per controllare la fotocamera sta usando il mouse.

- La fotocamera può essere stroncata cliccando e tenendo premuto il pulsante destro del mouse.
- Trascinare il mouse per spostare la telecamera al punto desiderato look-in.
- La fotocamera può essere ingrandita e uscire scorrendo la rotellina del mouse verso l'alto o verso il basso.
- La fotocamera può essere spostata tenendo premuto il pulsante centrale del mouse (la rotellina di scorrimento) e muovendo il mouse.

**Controlli di navigazione su schermo:** Nell'angolo in basso a sinistra dello schermo sono i controlli di navigazione sullo schermo. Facendo clic sui pulsanti posizionati qui è possibile eseguire la panoramica (rotazione), spostare e ingrandire la fotocamera. Per lo spostamento e la panoramica, facendo clic e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse si ripete l'azione desiderata.

- Utilizzando la tastiera:
- Le seguenti chiavi di eseguano azioni di fotocamera:

- Tasti freccia: Muovere la telecamera nella direzione del tasto freccia
- MAIUSC + tasti freccia: Ruotare la telecamera nella direzione del tasto freccia
- Command+R: ripristina la fotocamera nella posizione predefinita
- **fn-Freccia su:** Sollevare l'elevazione della fotocamera
- **fn-Freccia giù:** Abbassare l'elevazione della fotocamera
- **fn-Freccia sinistra:** Ingrandire la fotocamera
- **fn-Freccia destra:** Ridurre la fotocamera

- Ulteriori suggerimenti per la navigazione della fotocamera:
-

- Quando prima imparare a navigare le stanze interne del progetto utilizzando il mouse, salvare spesso. Accidentalmente utilizzando un clic sinistro invece di un tasto destro del mouse può spostare una parete perfettamente posizionata o un pezzo di mobili. Annulla è sempre presente nella barra dei sottotitoli.
- Per visualizzare una stanza come se fossi in piedi all'interno di esso, sarà necessario ingrandire fino a quando si passa attraverso le pareti e nella stanza.
- Usare il mouse per navigare è davvero il metodo più semplice, provalo!

- Modalità della fotocamera:
-

-

  Modalità orbita: Quando in modalità orbita, la telecamera si muoverà intorno al punto di sguardo-a quando ruotata, mantenendo il look-al punto al centro dello schermo.

-

  Modalità di rotazione: Quando in modalità di rotazione, la fotocamera rimane in posizione fissa e ruotare nella direzione di rotazione.

# Fotocamera e viste - Modifica della modalità di visualizzazione

La finestra di dialogo Cambia modalità di visualizzazione viene utilizzata per modificare la modalità di rendering:

- **Vista 3D:** Il progetto verrà visualizzato in 3D completo.
- **Blueprint 2D:** Il progetto sarà reso da top-down in 2D, come se si trattasse di un disegno di progetto.
- **Rendeded 2D:** Il progetto sarà sottoposto a rendering da top-down in 2D, ma pienamente resi.
- **Isometrico (se disponibile):** Il rendering del progetto verrà eseguito dall'alto verso il basso come con le viste 2D, ma in 3D.

# Attività - Costruzione di muri

Parete di edificio si trova nel cuore di ogni progetto. Pareti vengono raggruppate in camere, che sono quindi raggruppate insieme per creare una casa (o case). Ci sono due modi per disegnare muri, "Free disegnare" e "fisso".

- Disegnare liberamente:
- Per iniziare a disegnare muri, selezionare il pulsante muri situato nella scheda edificio. Quando viene avviato un nuovo progetto, lo strumento muro viene selezionato automaticamente.

Con lo strumento muro selezionato, uno stilo apparirà sotto il cursore del mouse quando il mouse viene spostato sopra la scena. Lo stilo punterà la posizione sul suolo dove verrà disegnata la parete. L'altezza dello stilo corrisponde a quale storia viene modificato, per esempio, la parte superiore dello stilo corrisponde alla parte superiore della parete.

Per avviare un muro, cliccare a sinistra sulla posizione iniziale desiderata. Trascinare il mouse il punto desiderato e il tasto sinistro del mouse per completare il muro. La lunghezza del muro viene visualizzata il pannello delle proprietà.

Dopo aver completato un muro, viene avviato automaticamente un nuovo muro. I muri possono continuare a essere creati, uno dopo l'altro, in questo modo. Per interrompere il disegno dei muri, premere il tasto **ESC** o passare a uno strumento diverso.

*Muri non ortogonali:* Per impostazione predefinita, i muri vengono disegnati lungo gli assi nord-sud o est-ovest e si formano angoli retti tra loro. Mentre questo è desiderabile per la maggior parte dei muri, muri angolati non a destra possono essere creati tenendo premuto il tasto **MAIUSC** mentre si costruisce il muro.

- Draw fisso:
-

Per posizionare un muro fisso, iniziare inserendo la lunghezza e l'angolo della parete. DreamPlan creerà quindi un muro con queste dimensioni. Utilizzare il mouse per posizionare il muro e fare clic sinistro per posizionare il muro. Lo stesso muro può essere collocato più volte. Si noti che la lunghezza e l'angolo della parete possono essere modificati in qualsiasi momento.

Quando le pareti si uniscono per formare uno spazio chiuso, verrà creata una nuova stanza con un pavimento e un soffitto.

- Stile della parete:
-

Lo stile della parete può essere "dritto" o "curvo", determinato da quale opzione viene selezionata durante la creazione di un muro. Quando si disegna un muro curvo, inizialmente sembrerà essere dritto. Dopo aver disegnato il muro, utilizzate lo strumento Seleziona per selezionarlo. Vedrai una spilla rosa al centro del muro. Fate clic e trascinate su questo perno per curvare il muro.

- Punti di ancoraggio:
-

I "punti di aggancio" sono luoghi, come gli angoli, quando il motore rileva un punto logico per iniziare o terminare un muro. Ad esempio, quando un muro viene disegnato vicino alla fine di un altro muro, lo stilo farà scattare le pareti insieme. Ciò garantisce che le pareti siano correttamente allineate. Tuttavia, questo a volte può essere d'intralcio quando i muri sono vicini l'uno all'altro ma non effettivamente collegati. Per disattivare lo snap, tieni premuto il tasto **Command** mentre muovi lo stilo. Ma fallo con cautela, perché i muri che sembrano essere collegati potrebbero non esserlo se lo snap è disabilitato.

- Tipi di muro:

-

Sul pannello di controllo a parete, viene presentato un elenco di tipi di muro. Per ogni storia del progetto, viene creato un tipo di muro di default. Un tipo di muro ha le seguenti proprietà:

- **Nome visualizzato:** Nome del tipo di muro.
- **Altezza:** L'altezza dei muri disegnati quando si utilizza questo tipo di muro.
- **Larghezza:** La larghezza dei muri disegnati quando si utilizza questo tipo di muro.
- **Camera:** Indica se il muro viene utilizzato per costruire stanze. Se contrassegnato come No, la parete è solo decorativa.

# Attività - Aggiunta di camere prefabbricate

Le camere prefabbicate possono essere aggiunte al progetto.

Attualmente, ci sono due tipi di stanze prefabbricate: quadrata e rettangolare. Le camere prefabbricate hanno tre dimensioni predefinite: piccole, normali e grandi.

Dimensioni e rotazione possono essere impostate prima di aggiungere una stanza prefabbricate alla scena.

Dimensioni possono essere specificate nelle caselle di testo lunghezza e larghezza.

La rotazione può essere modificata cliccando sui pulsanti di rotazione o facendo clic sull'updown numerico.

Una stanza premade può essere agganciata a un muro esistente. Lo snap a parete può essere disattivato premendo il tasto **Command** mentre si posiziona la stanza premade.

# Attività - Piani di costruzione

I pavimenti possono essere personalizzati in diversi modi.

Per iniziare a progettare i piani, fare clic sul pulsante Pavimenti sulla barra degli strumenti della scheda Edificio . Il pannello delle proprietà visualizzerà le opzioni per Stile pavimento e Colore pavimento. Stile e colore si combinano per fornire una trama del pavimento altamente personalizzabile. Fare clic sul pulsante contagocce per modificare lo stile o il colore. La texture può essere ridimensionata o ruotata con le caselle di input corrispondenti.

Sono disponibili due opzioni per la progettazione dei pavimenti: Fill e Path.

- Riempimento: Questa opzione è utilizzata per riempire un'intera stanza con lo stile selezionato e di colore. Fare clic su un piano per cambiare la sua texture per lo stile selezionato e di colore.
- Percorso: Questa opzione viene utilizzata per disegnare un'area del pavimento che deve essere soddisfatta. Vedi costruire un percorso Per ulteriori informazioni.

# Attività - Costruzione di un tetto

Coperture possono essere aggiunti a un progetto in due modi:

- **Creazione automatica:** Con questa opzione, un tetto può essere aggiunto a una struttura completata (ad esempio una casa). Il tetto è posto passando il mouse sopra la struttura e facendo clic su.
- **Disegnare il percorso:** Con questa opzione, si possa trarre un percorso di tetto (muta). Il tetto verrà generato una volta completato il percorso.

Una volta completato il percorso di tetto, i lati del tetto possono essere commutati tra anca e gable stili facendo clic sulla freccia sul lato del tetto.

Coperture possono essere personalizzati in diversi modi:

- Stile: Questo viene utilizzato per selezionare il manto di copertura, quali scandole in legno, mattonelle dell'argilla, ecc.
- Colore: Questo è utilizzato per selezionare il colore della copertura del tetto.
- Pendenza: Questo imposta la pendenza del tetto.
- Eave dimensioni: Questo imposta quanto è esteso il tetto dalla casa.
- Elevazione (solo tetti di percorso) del tetto: questa è l'altezza del tetto base misurata dal livello del suolo.
- Fascia: Questo attiva o disattiva o meno una gronda viene aggiunto al tetto. Se abilitata, la fascia dimensioni e colore sono modificabili con i regolatori di altezza, profondità e stile.

# Attività - Soffitti di costruzione

Progettare un soffitto è molto facile.
Per iniziare a progettare soffitti, fare clic sul pulsante Soffitto sulla barra degli strumenti della scheda Edificio. Nel pannello delle proprietà verranno visualizzate le opzioni per Stile soffitto, Colore soffitto e Elevazione controsoffitto. Stile e colore sono combinati per fornire una texture del soffitto altamente personalizzabile. Fare clic sul pulsante Contagocce per modificare lo stile o il colore.

Dopo aver selezionato la texture desiderata, fare clic sul soffitto per modificarne la texture. Nota: per facilitare la progettazione degli interni, i soffitti vengono visualizzati solo quando la fotocamera è puntata verso di loro. Non vengono visualizzati quando la fotocamera sta guardando verso il basso in una stanza.

L'elevazione del soffitto è l'altezza sopra il suolo che il soffitto sarà posizionato.

# Attività - Costruzione di finestre e porte

Porte e finestre possono essere facilmente aggiunte a un muro una volta creato.

Per iniziare ad aggiungere porte e finestre, selezionare il pulsante porte o Windows nella barra degli strumenti della scheda edificio . Il pannello delle proprietà (il pannello di sinistra) visualizzerà un catalogo di porte o finestre disponibili e alcune proprietà che possono essere impostate.

Per posizionare una porta o una finestra, selezionare la porta o la finestra desiderata dal catalogo. Una volta selezionato, posizionare il cursore del mouse su una posizione desiderata su un muro e fare clic con il pulsante sinistro per aggiungere la porta o la finestra. La stessa porta o finestra può essere posizionata più volte in posizioni diverse.

Nota: le porte e le finestre *devono* essere posizionate su un muro attualmente esistente.

**Proprietà:** Diverse proprietà di porte e finestre possono essere impostati prima di metterli.

- Larghezza: La larghezza dell'oggetto essere immesso
- Altezza: Quanto è alto l'oggetto sta per essere
- Altezza del davanzale (solo windows): l'altezza da terra la finestra verrà inserita

# Attività - Costruire un tracciato

Il percorso viene utilizzato nei piani di costruzione e nei percorsi esterni.

I tracciati vengono creati come set di punti. Per iniziare a costruire un tracciato, fare clic con il pulsante sinistro del mouse sulla terra o sul pavimento nella posizione desiderata. Continuare a posizionare i punti del tracciato in questo modo finché non viene delineato l'intero tracciato. Un percorso viene completato posizionando un nuovo punto su un punto esistente.

I tracciati devono avere un minimo di tre punti. I tracciati non possono autointersecarsi, ovvero quando un lato di un tracciato attraversa un lato diverso del tracciato.

Per impostazione predefinita, i lati di un tracciato vengono disegnati in direzioni cardinali (incrementi di 90 gradi). Per disegnare il lato del tracciato in forma libera, tenere premuto il tasto **MAIUSC** mentre si posizionano i punti del tracciato.

Premendo **ESC** si annulla il percorso corrente. Premendo **Canc** si cancella il punto di percorso precedente.

# Attività - Costruzione di Decking

Questo strumento viene utilizzato per creare decking. Decking è costituito da tavole del pavimento del ponte, travetti, fascia, e (facoltativamente) ponte battiscopa.

I travetti sono le tavole che di solito sono supportate dalle travi di fondazione, e a loro volta sostengono le tavole del pavimento del ponte.

La fascia sono tavole che vanno lungo il bordo di un ponte e di solito servono a nascondere i travetti, le ringhiere del ponte di sostegno, ecc.

Il battiscopa è un tipo di copertura per i lati del ponte che nasconde il sotto di un ponte. Battiscopa si trova tipicamente sui portici anteriori e può consistere di rivestimenti, reticolo, pietra o molti altri materiali.

**Piano di coperta:** Impostare qui le proprietà per la pavimentazione del ponte.

- Altezza della piattaforma: Questa è la distanza da terra al bordo inferiore delle travi del pavimento. Questa impostazione vale anche per i basamenti.
- Il decking stile: Questo è lo stile da applicare al pavimento del ponte.
- Piano di calpestio colore: Questo è il colore del pavimento deck.
- Rotazione: Questa è la rotazione delle assi del pavimento di terrazzo.

**Fascia & battiscopa:**

- Allo spessore della fascia: L'altezza della fascia misurata dalla parte inferiore del piano di calpestio in cima.
- Fascia stile: Questo è lo stile che è applicato alla fascia.
- Fascia di colore: Questo è il colore che viene applicato alla fascia.
- Aggiungi ponte skirt: questa casella di controllo viene utilizzata per aggiungere battiscopa al ponte.
- Gonna stile: Questo è lo stile che viene applicato con il deck i battiscopa (se presente).
- Colore gonna: Questo è il colore che viene applicato con il deck i battiscopa (se presente).

Per disegnare il piano di calpestio, utilizzare lo stilo per disegnare il contorno dell'area del ponte. Per cominciare, posiziona lo stilo sul punto in cui inizia il deck. Spostare lo stilo per creare un bordo del deck e fare clic per completare il bordo. Continuare a creare i bordi del Deck fino a quando il percorso del Deck non viene chiuso connettendosi al punto di partenza (o a qualsiasi punto del deck pericoloso).

Il percorso del Deck non può intersecarsi. Per creare spigoli del ponte inclinati, tenere premuto il tasto MAIUSC mentre si disegna il bordo. Per annullare un percorso del deck, premere il tasto ESC.

Una volta che il percorso del ponte è completo, il decking, travetti, fascia e battiscopa saranno generati automaticamente.

**Basamento:**

Questo strumento è per posizionare i piedi del ponte. I piedi sono costituiti da una fondazione, montanti, e le travi. I piedi sono gli elementi strutturali che sostengono il resto degli elementi del ponte.

- Altezza della piattaforma: Questa è la distanza da terra al bordo inferiore delle travi del pavimento. Questa impostazione si applica anche a deckings.
- Piede (larghezza X profondità): Questa è la dimensione dei post piede.
- Spaziatura di piede: Questa è la distanza massima tra post come misurato dal centro di ogni post. Spaziatura è variabile, a seconda l'intervallo viene creato. DreamPlan creerà abbastanza posti per coprire in modo uniforme l'intervallo, ma non supererà questa distanza.
- Stile di equilibrio: Questo è lo stile che viene applicato per i basamenti.
- Colore piano: Questo è il colore che viene applicato per i basamenti.

Per iniziare a posizionare i piè di pagina, selezionare la posizione iniziale sul suolo e fare clic con il pulsante sinistro del mouse. Spostare il mouse sul punto finale dei piè di pagina e fare clic con il pulsante sinistro per posizionare la Fondazione.

A differenza di altri elementi del deck, le fondazioni sono completamente indipendenti dai decking e possono essere posizionate ovunque (o per niente).

# Attività - Costruire scale

Questo strumento serve per posizionare le scale. Le scale sono costituite da pedata, alzate, carrello e ringhiera. Questo strumento può essere utilizzato anche per posizionare rampe .

Anatomia delle scale:

**Scale:**

- Stile scala: seleziona "Dritto" per disegnare scale classiche. Selezionare "Rampa" per disegnare una rampa, Invece.
- Altezza scala: Questa è l'altezza totale delle scale.
- Larghezza scala: Questa è la larghezza complessiva delle scale.
- Battistrada Run: Questa è la lunghezza del battistrada, meno il naso di battistrada.
- Naso del battistrada: Questa è la lunghezza del naso del battistrada. Il naso è la parte del battistrada che sovrasta le bretelle.
- Aumento: Questo è l'altezza totale di un singolo passaggio.
- Colore battistrada: Questo è il colore che viene applicato per i gradini.
- Includere colonne montanti: Seleziona questa casella per includere colonne montanti della scala.
- Colore della colonna montante: Questo è il colore che viene applicato agli elevatori passo (se presente).
- Includono la ringhiera: Seleziona questa casella per includere la ringhiera quando scale della costruzione.
- Rotazione: questa è la direzione in cui conducono le scale, misurata in gradi in senso orario dal nord.

Per posizionare le scale, selezionare lo strumento scale e passare il mouse su un pavimento o sul suolo. Se la posizione è valida, verrà mostrata un'anteprima delle scale. Clic sinistro per posizionare le scale.

- Tipi di trasporto:
- Il trasporto della scala è l'elemento portante della pedata. DreamPlan consente i seguenti tipi di trasporto:
- Nessuno:
-

La struttura di supporto non è visibile o le scale sono sospese.

- Cosciali chiusi:
-

Le scale sono supportate da cosciali e i cosciali sono chiusi in una copertura (come il cartongesso).

- Colore cosciale: questo è il colore che viene applicato ai cosciali.
- Cosciali aperti:
- Le scale sono supportate da uno o più cosciali visibili.
- Larghezza cosciali: questo è lo spessore di ogni cosciale.
- Conteggio cosciali: il numero di cosciali che supporteranno le scale.
- Parete attico:
- Le scale sono supportate e racchiuse in una parete d'attico.
- Larghezza muro: questo è lo spessore dei muri su ciascun lato.
- Altezza muro: Questo è quanto saranno alti i muri.
- Costruire muro sinistro/destro/posteriore: i lati delle scale a cui attaccare le pareti.
- Includi tappo: metti un livello aggiuntivo sulla parte superiore delle pareti.
- Larghezza calotta: questa è la larghezza del livello aggiuntivo.
- Altezza calotta: questa è l'altezza del livello aggiuntivo.
- Stile calotta: questa è la texture applicata al livello aggiuntivo.

- Colore calotta: questo è il colore che viene applicato al livello aggiuntivo.

# Attività - Costruire rampe

Lo strumento scale può essere utilizzato anche per disegnare una rampa. Una rampa è costituita dalla base, dalla pendenza e dal pianerottolo.

- Larghezza rampa
- Questa è la larghezza complessiva della rampa.
- Altezza rampa
- Questa è l'altezza del fondo del pianerottolo. Oppure l'altezza complessiva, escluso lo spessore della rampa.
- Lunghezza rampa
- Questa è la lunghezza della rampa, esclusa la base o il pianerottolo.
- Lunghezza della base
- Questa è la lunghezza della base della rampa.
- Lunghezza di atterraggio
- Questa è la lunghezza del pianerottolo in cima alla rampa.
- Rotazione
- Questa è la direzione in cui conduce la rampa, misurata in gradi in senso orario dal nord.
- Pendenza della rampa
- Questa è la pendenza della rampa, determinata dalla lunghezza e dall'altezza della rampa. La base della rampa può essere inclinata con un'angolazione diversa.

Per posizionare una rampa, seleziona lo strumento scale, seleziona il pulsante di opzione "rampa" e passa il mouse su un piano o sul terreno. Se la posizione è valida verrà mostrata un'anteprima della rampa. Fare clic con il tasto sinistro per posizionare la rampa.

# Attività - Ringhiere per edifici/recinzioni

Questo strumento è per la creazione di ringhiere o recinzioni. Ringhiere e recinzioni possono essere collocati solo a terra o su pavimenti esistenti, Decking e scale. Anatomia delle ringhiere e recinzioni:

**Perni di ringhiera:** I montanti di ringhiera sono gli elementi strutturali di supporto delle ringhiere. DreamPlan considera le rotaie di ringhiera come parte dei montanti della ringhiera.

- Altezza della guida: Questa è l'altezza dei pali ringhiera. Consultare con i codici di costruzione locali sull'altezza minima della ringhiera nella tua giurisdizione.
- Post (larghezza X profondità): Questa è la larghezza e la profondità dei post ringhiera.
- Spaziatura di post: Questa è la distanza massima tra post, misurato dal centro di ogni post. Spaziatura ferroviario è variabile a seconda della lunghezza dell'intervallo viene creato. DreamPlan genererà abbastanza posti per coprire l'intervallo e non supererà questa impostazione, anche se un valore di spaziatura inferiore può essere utilizzato per una spaziatura uniforme post.
- Stile di post: Questo è lo stile che viene applicato alla ringhiera post e tavole di ferrovia.
- Post colore: Questo è lo stile che viene applicato alla ringhiera post e tavole di ferrovia.

**Infill ringhiera:** Il riempimento ringhiera si riferisce agli elementi di design tra i montanti e le rotaie di ringhiera.

- Tipo di riempimento: Il tipo di riempimento applicato alla ringhiera.

**Tappo della ringhiera:** Il tappo della ringhiera si riferisce a due parti della ringhiera. In primo luogo, un tappo decorativo può essere collocato sulla parte superiore dei montanti di ringhiera e può essere utilizzato per contenere l'illuminazione del ponte. In secondo luogo, una tavola posata orizzontalmente attraverso le rotaie di ringhiera è utile per posizionare piatti, bevande e altri oggetti. Entrambi sono facoltativi.

- Tipo di tappo: Questo è lo stile della rotaia tappatura per la ringhiera.
- Rotaia Cap Larghezza: Questa è la larghezza del bordo ferroviario cap.
- Tappo stile: Questo è lo stile della PAC post (se selezionato).

Le ringhiere possono essere disegnate in diversi modi:

- Terra: Ringhiere possono essere posizionate su suolo aperto (suolo). Per iniziare a disegnare una ringhiera, posizionare lo stilo sopra il punto desiderato e il tasto sinistro del mouse. Spostare lo stilo dove finisce la ringhiera e tasto sinistro del mouse nuovamente. Dopo aver completata una ringhiera, una nuova ringhiera si avvierà automaticamente dalla fine della ultima ringhiera. Per interrompere il disegno la ringhiera corrente e avviare una nuova ringhiera, premere il tasto Esc.
- Pavimenti: Ringhiere possono essere posizionate su pavimenti interni allo stesso modo che le ringhiere sono collocate sul suolo. I punti iniziale e finale della ringhiera deve essere sullo stesso piano.
- Piano di calpestio: Ringhiere è collocabile sulla pavimentazione del ponte nello stesso modo che le ringhiere siano posizionate su pavimenti interni. I punti iniziale e finale della ringhiera deve essere sullo stesso ponte. Inoltre, è necessario che lo stilo scatterà automaticamente agli angoli del ponte.
- Scale: Ringhiere possono essere posizionate su scale passando il mouse sopra le scale. La ringhiera si collocherà al lato delle scale che è più vicino al mouse.

# Attività - Creazione di percorsi esterni

I percorsi esterni possono essere collocati all'aperto per rappresentare cose come aiuole, vialetti e marciapiedi, cortili, ecc.

Per iniziare a posizionare i tracciati esterni, fate clic sul pulsante percorso presente nella barra degli strumenti della scheda esterna . Lo stile del tracciato e il colore del tracciato verranno visualizzati nel pannello delle proprietà. Lo stile e il colore vengono combinati per creare una superficie di percorso altamente personalizzabile. Fare clic sul pulsante contagocce per cambiare lo stile o il colore.

Dopo aver selezionato lo stile e il colore, è possibile disegnare un tracciato. Dopo aver creato il tracciato, il tracciato può essere rimodellato trascinando i perni del tracciato.

# Attività - Costruire una piscina

Le piscine possono essere costruite utilizzando lo strumento piscina. Dopo aver selezionato lo strumento pool, è possibile disegnare un percorso del pool. Mentre si disegna il percorso della piscina, tenendo premuto il tasto Maiusc si consente di disegnare bordi diagonali della piscina. Premendo il tasto ESC mentre si disegna un pool si annulla il percorso del pool corrente.

Una volta completato il percorso del pool, i bordi della piscina possono essere sagomati utilizzando i perni della piscina. Si noti che il percorso del pool non può autointersecarsi.

**Proprietà:** È possibile impostare varie proprietà dei pool prima di creare un pool o se è selezionato un pool.

- Profondità della piscina: Rappresenta quanto è profonda la piscina è relativa all'altezza di terra di predefinito.
- Colore/stile di muro: Questo è il colore e lo stile delle pareti della vasca piscina.
- Fondo colore/stile: Questo è il colore e lo stile della parte inferiore della vasca piscina.
- Larghezza di coping: Questa è la larghezza della cappetta (il bordo intorno alla piscina).
- Altezza di coping: Il è l'altezza della cappetta rispetto alla parte superiore della vasca piscina.
- Colore/stile facente fronte: Questo è il colore e lo stile della cappetta.
- Altezza dell'acqua: Rappresenta l'altezza dell'acqua relativa all'altezza di terra di predefinito.
- Stile angolo: questa è la forma degli angoli della piscina.

# Attività - Pareti della pittura

Pareti, pareti del tetto, e le pareti del ginocchio possono essere dipinte in modo rapido e semplice. Per iniziare a dipingere muri, fare clic sul pulsante Paint sulla barra degli strumenti.

Il pannello Proprietà visualizzerà le opzioni per stile muro e colore muro. Stile e colore sono combinati per creare una superficie murale altamente personalizzabile. Fare clic sul pulsante contagocce per cambiare lo stile o il colore.

Le dimensioni della texture di stile possono essere ridimensionate con l'opzione scala texture.

Dopo aver impostato lo stile e il colore desiderati, fare clic sul muro per modificarne la texture. Si noti che le pareti sono a due lati e diverse texture possono essere applicate a ogni lato del muro.

Aree di pittura (se disponibili): parti di pareti possono essere dipinte con lo strumento Regione di disegno. Per iniziare, seleziona l'opzione "Aggiungi regione di pittura" e seleziona la trama e il colore. Le regioni del muro possono quindi essere dipinte facendo clic sul muro per iniziare la regione. Dopo aver evidenziato l'area desiderata, fare clic per completare l'area. I colori e le trame della regione possono essere modificati con lo strumento di disegno o eliminati con l'opzione "Rimuovi regione di pittura".

# Attività - Misurazione di distanze e lunghezze

Questo strumento ci permetterebbe di misurare la distanza tra due punti. Lo strumento di misurazione è disponibile in tutte le modalità di visualizzazione: Vista 3D, Blueprint 2D e Rendering 2D.

I punti di misurazione sono ortogonali per impostazione predefinita. Per consentire la misurazione tra due punti diagonali, tenere premuto MAIUSC mentre si trascina il mouse.

Ogni volta che un punto di misurazione è impostato su una parete, si aggancia alla parete con una certa distanza di offset. Per evitare di agganciarsi a un muro, premere il tasto **Command** .

Per terminare l'operazione di misurazione corrente, premere il tasto ESCAPE. Una volta terminate, le informazioni di misurazione, tra cui la linea di misurazione e l'etichetta di misurazione, vengono rimosse dalla scena.

Il passaggio a un'altra operazione interromperebbe anche l'operazione di misurazione corrente.

# Attività - Posizionamento di oggetti

Una vasta gamma di oggetti può essere collocato in una scena, da fiori e alberi a frigoriferi e stufe.

Per iniziare a posizionare gli oggetti, selezionare la categoria di oggetto da posizionare:

- Esterno:
-
- Piante: Alberi, erbe e fiori.
- Illuminazione: Oggetti luminosi di esterno.
- Mobili: Mobili che si trova in genere all'aperto.
- Accessori: Accessori, che in genere si trovano all'aperto.
- Misc: Articoli vari che in genere si trovano all'aperto.
- Interni:
-
- Armadi: Armadi, librerie e scaffalature.
- Mobili: Tavoli, sedie, biancheria da letto, ecc.
- Elettrodomestici: Elettrodomestici, come frigoriferi e stufe.
- Elettronica: TV, Radio, computer.
- Illuminazione: Lampade per interni e altre illuminazione.
- Idraulica: Lavandini, docce e servizi igienici.
- Misc: Articoli vari di coperto.

Ogni categoria avrà un unico catalogo di oggetti associati con esso. Selezionare la voce desiderata dal catalogo trovato nel pannello Proprietà. Spostare il mouse sopra la scena nella posizione desiderata e fare clic sul pulsante sinistro del mouse. L'elemento può essere inserito più volte in questo modo. Nota: Oggetti possono essere posizionati solo sulla storia in corso di modifica.

Ogni oggetto ha le proprie regole su dove può essere collocato. Ad esempio, un albero può essere collocato solo sul suolo e le tende possono essere posizionate solo su una parete.

- Proprietà:
- Ogni oggetto ha diverse proprietà che possono essere impostate prima di posizionare l'oggetto o l'oggetto selezionato.

- Altezza: Imposta quanto l'oggetto è alto.
- Larghezza: Imposta la larghezza dell'oggetto è.
- Profondità: Imposta quanto in profondità è l'oggetto.
- Raggio: Insiemi quanto grande intorno all'oggetto è.
- Rotazione: Imposta l'orientamento dell'oggetto nella scena.

- Materiali:
- Ogni oggetto è fatto di vari materiali o colori. Ogni materiale è elencato nel pannello materiale e può essere modificato facendo clic sull'icona di selezione del colore.

- Illuminazione (se disponibile):
- Ad alcuni oggetti sono associate proprietà di illuminazione. Si noti che l'illuminazione non è disponibile su tutti i sistemi.

- Abilita luce:
- Colore:
- intensità:

# Attività - Creazione di una nuova storia

La creazione di nuove storie avviene attraverso la finestra nuova storia. La finestra può essere aperta con la "nuova storia..." nella parte inferiore del pannello di selezione della storia.

La finestra nuova storia contiene i campi per la creazione di una nuova storia:

- **Nome di storia:**Un nome come "Seminterrato" o "3rd Floor" che identifica lo scopo della storia. Qualsiasi nome possa essere inserito, tuttavia non sono consentiti nomi duplicati.
- **Altezza della parete:**L'altezza delle pareti per la nuova storia.
- **Altitudine:**L'elevazione per la nuova storia. Se la nuova storia è quello di essere sotto il livello del suolo, come un seminterrato o al piano giardino, è possibile immettere un numero negativo per elevazione.

Modelli di storia: un elenco di modelli di storia viene fornito come esempio di come creare storie. I modelli possono essere utilizzati come base per la nuova storia.

Agganciare a un piano: un nuovo piano può essere agganciato a un piano esistente per regolare automaticamente l'elevazione del nuovo piano. I piani correnti sono forniti in un elenco tra cui scegliere.

Per agganciare il nuovo piano ad un piano corrente:

- Seleziona il piano dall'elenco a cui aggamciare il nuovo piano.
- Seleziona il pulsante "Aggiungi sopra" o "Aggiungi sotto" e l'elevazione del nuovo piano verrà regolata in base al piano selezionato.
- Seleziona "NESSUNO" nell'elenco per sganciare il nuovo piano da qualsiasi piano corrente.

# Attività - Una storia di editing

La modifica delle storie avviene tramite la finestra modifica brano. La finestra può essere aperta con il pulsante "modifica" nella parte inferiore del pannello di selezione della storia.

La finestra modifica brano contiene i campi per la modifica delle proprietà della storia:

- **Nome di storia:**Un nome come "Seminterrato" o "3rd Floor" che identifica lo scopo della storia. Qualsiasi nome possa essere inserito, tuttavia non sono consentiti nomi duplicati.
- **Altezza della parete:**L'altezza delle pareti per la storia. L'altezza del muro non può essere modificato se non ci sono attualmente nessun muro collocato sulla storia.
- **Altitudine:**L'elevazione per la storia. Se la storia è quella di essere sotto il livello del suolo, come un seminterrato o al piano giardino, è possibile immettere un numero negativo per elevazione. Il prospetto non può essere modificato se ci sono eventuali oggetti posizionati sulla storia.

# Attività - Importazione di modelli 3D

DreamPlan consente l'importazione di ulteriori 3rd party o utente creato modelli 3D tramite la procedura guidata di importazione 3D Model. Selezionare "Importa modello 3D..." dal menu File o sul pulsante Aggiungi contenuto nella barra degli strumenti. Quando la procedura guidata Importa modello 3D viene prima aperta, verrà richiesto di importare un file di modello 3D. Sono supportati i seguenti tipi di file:

- . 3ds (3DStudio Max)
- . STL (Stereo Litografia)
- . PLY (poligono formato di File)

**Finestra di anteprima:** Dopo che un file è stato caricato correttamente, verrà visualizzata un'anteprima del modello nella finestra di anteprima. Il modello può essere ruotato tenendo premuto il pulsante sinistro o destro del mouse sull'anteprima e spostando il mouse. È possibile ingrandire o rimesso il modello utilizzando la rotellina del mouse.

La finestra di anteprima Visualizza anche l'allineamento del modello. La linea verde Mostra l'asse Y (direzione verso l'alto), la linea rossa mostra l'asse X (direzione frontale) e la linea blu Mostra l'asse Z (direzione sinistra).

Utilizzare il "carica modello 3D..." per caricare un altro modello.

- Proprietà del modello:
- Le seguenti proprietà per un modello importato può essere impostata: - Nome visualizzato:
-

Questo è il nome che verrà visualizzato nel catalogo delle categorie di modelli. Ogni modello deve avere un nome di visualizzazione univoco all'interno della relativa categoria.

- Categoria di oggetti:
-

Questa è la categoria che il modello verrà posizionato per la selezione. Ad esempio, se il modello è una nuova porta potrebbe essere collocato nella categoria "porte-edificio" in modo che possa essere facilmente trovato.

- Tipo di oggetto:
-

Queste sono le regole che regolano il modello quando lo si posiziona (Nota: porte e finestre non hanno un tipo di oggetto e sono sempre legati ai muri):

- Standard: L'oggetto non ha speciali regole e sarà sempre posto sul pavimento o terra.
- Superficie: L'oggetto, ad esempio un tavolo o un contatore, può avere altri oggetti posti sopra di esso. L'oggetto viene posizionato sul pavimento o terra.
- Galleggiante: L'oggetto può essere posizionato sopra oggetti superficie, ad esempio un tavolo. In caso contrario, sarà collocato sul pavimento o terra.
- Soffitto: L'oggetto verrà sempre essere fissato al soffitto.
- Parete: L'oggetto verrà sempre essere fissato ad una parete.

- Rotazione:
- La rotazione predefinita del modello. Ciò è particolarmente utile per le facce di porte e finestre che non si allineano con l'asse X (la linea rossa nell'anteprima).

- Misure:
-

Le misurazioni vengono utilizzate per ridimensionare il modello alle dimensioni appropriate. L'immissione di una misura ridimensionerà automaticamente le altre misurazioni. Gli ingressi dell'unità possono essere impostati su piccoli (millimetri o pollici) o grandi (metri o piedi) utilizzando i pulsanti di opzione.

**Note di conversione:**

Le note di conversione mostrano potenziali problemi con l'importazione del modello, inclusi eventuali problemi che impediscano l'importazione di un modello. Può essere auspicabile o necessario modificare il modello con il software di editing 3D prima di importare il modello.

Vedi anche: Dove posso scaricare i modelli 3D per importare in DreamPlan?

# Attività - Esportazione di modelli 3D

Utilizzare lo strumento di modello 3D di esportazione per esportare un modello 3D del tuo piano di casa. Sono supportati i seguenti tipi di file:

- . OBJ (Wavefront)
- . STL (Stereo Litografia)

Selezionare "Esporta modello 3D..." dal menu File. Si aprirà la finestra di dialogo Esporta modello. Per modello 3D esportato, è possibile:

- Includere o escludere il suolo, tetti, piscine, percorsi esterni
- Scegliere storie del vostro piano casa

Il formato di file OBJ è uno dei formati di file più importanti nella stampa 3D e nelle applicazioni grafiche 3D. È il formato preferito per la stampa 3D a più colori ed è ampiamente utilizzato come formato di interscambio neutro per i modelli 3D non animati nelle applicazioni grafiche.

I file STL (rappresentazione binaria) descrivono solo la geometria di superficie di un oggetto tridimensionale senza alcuna rappresentazione di colore, texture o altri attributi del modello comuni.

Il vostro modello 3D può essere caricato in qualsiasi software 3D che aprirà Wavefront OBJ o stereo litografia STL file.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di compressione JPEG

**Qualita'**

Scegli tra un file più piccolo con qualità inferiore o un file più grande con una qualità superiore.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica BMP

**Formato pixel**

Scegli tra un file con 8, 24 o 32 bit per pixel. È necessario selezionare 32 bit per pixel se si desidera avere trasparenza nell'immagine.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica PNG

**256 colori**

È possibile selezionare questa opzione per la tavolozza a 256 colori PNG che è più piccola del PNG a colori reali.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica PNM

**Formato Anymap portatile**

Scegli il formato monocromatico (pixmap portatile), in scala di grigi (mappa grigia portatile) o RGB (bitmap portatile). Ognuno di essi può essere salvato come file semplici (ASCII) o binari.

**Soglia binaria**

Impostare la soglia per la conversione dell'immagine in immagine binaria. Viene utilizzato solo con formati monocromatici.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica PDF

**Formato carta**

Selezionare il formato carta che si desidera utilizzare per il documento PDF di destinazione.

**Orientamento**

Selezionare l'orientamento della carta che si desidera utilizzare per il documento PDF di destinazione.

**Margine**

Inserisci il valore del margine in millimetro come margine superiore, sinistro, inferiore e destro.

**Modalità di ridimensionamento**

Selezionare la modalità per decidere come ridimensionare le immagini nella pagina PDF.

- Nessuno: mantieni le dimensioni originali dell'immagine. Se le immagini non hanno una descrizione della risoluzione, verrà utilizzato il valore predefinito (ad esempio 72DPI).
- Adatta all'area stampabile: riduci o ingrandisci ogni immagine al formato carta tranne i margini e mantieni le stesse proporzioni in larghezza e altezza.
- Allunga fino all'area stampabile: allunga l'immagine in modo che sia piena dell'intera pagina tranne i margini.
- Adattamento automatico in base alle dimensioni dell'immagine: ridimensiona l'immagine a una dimensione ragionevole

**Modalità di posizionamento**

Selezionare la modalità di posizionamento per decidere come posizionare le immagini nella pagina PDF.

**Qualità dell'immagine**

Selezionare la qualità dell'immagine quando la si incorpora in un file PDF. Maggiore è il valore, migliore è la qualità dell'immagine incorporata.

**Rotazione automatica**

Regola l'orientamento dell'immagine in modo che corrisponda al formato carta e all'orientamento selezionati.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di compressione WebP

WebP è un nuovo formato di immagine sviluppato da Google e supportato in Chrome, Opera e Android ottimizzato per consentire immagini più veloci e più piccole sul Web. Le immagini WebP hanno una dimensione di circa 30% s più grande rispetto alle immagini PNG e JPEG con una qualità visiva equivalente.

**Compressione senza perdita di dati**

Salva l'immagine senza alcuna riduzione della qualità dell'immagine, ma si traduce in un file più grande della compressione con perdita di dati.

**Compressione con perdita di dati**

Salva un file più piccolo rispetto alla compressione senza perdita di dati, ma causa una certa riduzione della qualità dell'immagine.

**Qualita'**

Scegli tra un file più piccolo con qualità inferiore o un file più grande con una qualità superiore.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica SVG

**Grafica vettoriale scalabile (SVG)** SVG è sviluppato e gestito dal gruppo di lavoro SVG del W3C. È un formato popolare per grafici, illustrazioni e grafica 2D. È un formato di file vettoriale web-friendly.

**Incorpora immagine**

Mantiene la qualità dell'immagine e la converte in formato SVG come XML

**Converti in SVG tracciato (utilizzato nella macchina da taglio elettronica)**

Il risultato è un'immagine delineata, in bianco e nero. Le applicazioni comuni sono per loghi, stampa di magliette, ecc.

# Impostazioni immagine - Impostazioni di codifica GIF

**GIF multipagina (GIF animata)**

Puoi selezionare questa opzione per creare un file GIF animato. È possibile specificare il ritardo di ciascun fotogramma selezionando la casella di input " *Imposta ritardo fotogramma in secondi"* e inserendo un ritardo temporale.

**File GIF multipli**

Puoi selezionare questa opzione per creare file GIF separati per ogni fotogramma.

Seleziona "Richiedi durante la conversione di immagini multipagina" se desideri che le impostazioni di codifica GIF vengano visualizzate *durante la conversione di immagini multipagina* .

# Strumenti - Pannello portautensili

Il pannello strumenti contiene vari strumenti che vengono utilizzati durante la modifica di una scena. Si trova a destra della scena.

-

**Selezionare modalità On/Off:**

-Questo pulsante è per passare dalla modalità di disegno alla modalità di selezione. In modalità di selezione, questa freccia viene visualizzata come verde. In modalità di selezione, gli oggetti possono essere selezionati, modificati ed eliminati.

-

**Annulla:**

-Questo annullerà l'azione intrapresa nel progetto.

-

**Ripeti:**

-Questo ripeterà all'ultimo comando Annulla.

-

**Elimina:**

-Ciò eliminerà l'oggetto attualmente selezionato dalla scena.

-

**Copia:**

-Questo copierà l'oggetto attualmente selezionato. Questo verrà disattivato anche selezionare la modalità.

-

**Pareti On/Off:**

-Questo cambierà le pareti da visualizzare in tutta la loro altezza o abbassato. Abbassando le pareti può rendere più facile per disegnare gli interni.

-

**Tetto inserita/disinserita:**

-Questo sarà alternare la visualizzazione di tetto.

-

**Visualizza gli oggetti di scena On/Off:**

-Questo sarà attiva o disattiva la visualizzazione degli oggetti di scena. Oggetti di scena sono quelli che non sono strutturali o permanente.

-

**Cambia visualizzazione:**

-Facendo clic sul pulsante di visualizzazione si aprirà una finestra di dialogo per modificare la modalità di visualizzazione di DreamPlan tra rendering 3D, rendering come un modello 2D oppure eseguire il rendering come un'immagine 2D.

-

**Griglia:**

-Questo pulsante commuta la visualizzazione della griglia.

-

**Snap:**

-Questo pulsante commuterà il suolo lo snapping on e off.

-

**Guide:**

-Questo pulsante cambierà mostrando linee di guida cursore quando si è in modalità 2D.

-

**Visualizzare i controlli di spostamento inserita/disinserita:**

-Questo pulsante cambierà mostrando i controlli di navigazione quando il mouse non è posizionato su di loro. Se disattivata, i controlli sono accessibili ancora passando il mouse sopra l'area di controllo.

-

**Visualizzare le etichette di testo inserita/disinserita:**

-Questo pulsante sarà alternare la visualizzazione delle etichette di testo.

# Strumenti - Etichette di testo

Lo strumento etichetta testo consente di aggiungere testo a un progetto quando viene visualizzato in modalità Blueprint 2D o rendering.

Le etichette di testo sono uno strumento versatile che può essere utilizzato per documentare un progetto etichettando stanze, paesaggi, caratteristiche o fornendo istruzioni.

Le etichette di testo sono disponibili in due modalità.

- Generico: Si tratta di un'etichetta vuota che può essere posizionata ovunque nel progetto.
- Camera: Questa etichetta è posta sopra una camera. Esso sarà posizionato presso il centro geometrico della stanza e includerà automaticamente l'area di camera nel testo dell'etichetta. Dopo il posizionamento, l'etichetta di camera funzionerà come un'etichetta di testo normale. Non essere aggiornato o rimosso se la stanza cambia.

**Etichetta di testo:** L'etichetta di testo che si desidera inserire. È inoltre possibile modificare l'etichetta sul progetto.

- Attributi del carattere:
-

- Stile: Il tipo di carattere per visualizzare l'etichetta di testo in.
- Grassetto: Il carattere sarà in grassetto se questo pulsante è selezionato.
- Corsivo: Il tipo di carattere verrà essere in corsivo se questo pulsante è selezionato.
- Sottolineato: Il tipo di carattere verrà sottolineato se questo pulsante è check.
- Sinistra giustifica: Il testo dell'etichetta sarà allineato a sinistra.
- Centrato: Testo dell'etichetta verrà centrato all'interno dell'etichetta.
- Right Justify: Testo di l'etichetta verrà essere allineato a destra.

- Dimensione del carattere:
- La dimensione del testo nell'etichetta. La dimensione del carattere può essere selezionata dall'elenco a discesa o una dimensione personalizzata può essere inserita con la tastiera.

- Rotazione:
-

L'angolo di rotazione dell'etichetta di testo. È possibile utilizzare le icone di rotazione per agganciare l'etichetta di testo a 90, 180, 270 o 360 °.

- Etichetta della vista in:
-

- Cianografia e rendering: l'etichetta verrà mostrata in Blueprint 2D e rendering 2D modalità di visualizzazione.
- Blueprint solo: l'etichetta verrà visualizzata solo quando la modalità di visualizzazione è impostata su Blueprint 2D.
- Eseguito il rendering solo: l'etichetta verrà visualizzata solo quando la modalità di visualizzazione è impostata su rendering 2D.

Nota: le etichette di testo non vengono visualizzate in modalità di visualizzazione 3D.

- Colore del testo:
-

Il colore del testo, per la modalità di visualizzazione. I colori per Blueprint 2D e rendering 2D possono essere assegnati in modo indipendente.

- Uso di etichetta di testo:
-

Per inserire un'etichetta di testo, iniziate selezionando lo strumento etichetta di testo nella scheda strumenti. le etichette di testo possono essere posizionate solo nelle modalità di visualizzazione Blueprint 2D o 2D renderizzate (le etichette di testo non sono disponibili in modalità di visualizzazione 3D).

Fare clic sulla posizione desiderata per l'etichetta di testo sulla scena e l'etichetta di testo verrà creata e selezionata. L'etichetta di testo può quindi essere modificata, spostata o modificata. Per eliminare l'etichetta, fare clic sull'icona del cestino o sul pulsante Elimina.

# Strumenti - Aggiungi simboli

Lo strumento Aggiungi simboli consente di aggiungere simboli architettonici a un progetto quando viene visualizzato in Blueprint 2D.

I simboli architettonici ci permettono di specificare informazioni importanti relative a posizioni di connessioni comuni come prese di corrente, telefono, cavo. Possiamo anche specificare la posizione del wi-fi, tastiera, telecamera di sicurezza, ecc.

Attualmente sono disponibili 14 simboli:

1. Cavo - simbolo di connessione via cavo
2. Telecamera - simbolo della telecamera di sicurezza
3. Porta esterna - simbolo della porta esterna
4. Porta francese - simbolo della porta francese
5. Gas - Simbolo del rubinetto del gas
6. Uscita ad alta tensione - simbolo di presa ad alta tensione
7. Porta interna - simbolo della porta interna
8. Internet - simbolo internet
9. Tastiera - simbolo della tastiera
10. Olio - simbolo del rubinetto dell'olio
11. Sliding - simbolo della porta scorrevole
12. Uscita standard - simbolo di uscita standard
13. Telefono - simbolo di connessione telefonica
14. Wifi - simbolo wifi

- Proprietà Symbol
-
- Attributo scala:
- La scala di un simbolo rispetto alle dimensioni originali. I simboli possono essere ridimensionati da 25% up a 300% of la dimensione originale del simbolo.
- Attributo di rotazione:
-

Angolo di rotazione di un simbolo. I simboli possono essere ruotati da 0 a 360 gradi.

- Attributo colore:
-

Colore del simbolo. I colori dei simboli possono essere assegnati da colori predefiniti e personalizzati.

- Aggiunta di simboli:
-

Iniziare selezionando un simbolo dalla vista ad albero e quindi spostando il cursore del mouse sulla scena. Una volta posizionato il cursore del mouse sulla posizione desiderata, fare clic sul pulsante sinistro del mouse per aggiungere il simbolo.

Un simbolo può essere aggiunto consecutivamente nella scena senza fare clic nuovamente sul simbolo dalla vista ad albero. Questa operazione può essere eseguita facendo clic sul pulsante sinistro del mouse tenendo premuto il tasto Maiusc. Rilasciando il tasto Maiusc terminerà l'operazione di aggiunta di simboli consecutivi.

# Strumenti - Selezione di texture

La finestra di selezione texture viene utilizzata per selezionare lo stile di texture da applicare a molti oggetti, ad esempio pareti, blocchi e ringhiere.

Per selezionare una texture, fai clic sulla texture desiderata nell'elenco delle immagini, quindi fai clic sul pulsante "Seleziona texture". La texture attualmente selezionata viene visualizzata nella finestra di anteprima.

**Importa texture:** Utilizza questo pulsante per importare una texture personalizzata in DreamPlan.

**Rimuovi texture:** Utilizza questo pulsante per rimuovere una texture personalizzata da DreamPlan.

# Strumenti - Calcolatore di vernice

Lo strumento Calcolatore di vernice viene utilizzato per stimare rapidamente la quantità di vernice necessaria per dipingere una stanza.

Per iniziare, seleziona Calcolatore di vernice dalla scheda Strumenti. Una volta selezionato lo strumento, utilizzare il mouse per evidenziare la stanza nel disegno da calcolare.

Dopo aver selezionato una stanza, si aprirà la finestra Calcolatore di pittura con diverse opzioni per calcolare la quantità di vernice necessaria. La stanza selezionata viene visualizzata in anteprima sul pannello di destra.

- Area totale della parete: è l'area di verniciatura del muro che costituisce la stanza, con le aree di porte e finestre sottratte.
- Includi soffitto: se controllato, il soffitto è incluso nel calcolo finale per la quantità di vernice.
- Includi porte e finestre: se selezionata, l'area della porta e della finestra è inclusa nel calcolo finale per la quantità di vernice.
- Area totale di verniciatura: la somma di tutte le superfici di verniciatura selezionate.
- Numero di mani: quante mani di vernice verranno applicate nel calcolo della vernice.
- Piedi quadrati per gallone / metri quadrati per litro: quanta superficie si prevede di coprire un gallone o un litro in una mano di vernice. I produttori di vernici spesso forniscono queste informazioni per i loro vari prodotti.
- Galloni / litri totali: la quantità di vernice necessaria per coprire questa stanza.

# Strumenti - Analisi guidata

La creazione guidata traccia viene utilizzata per impostare un'immagine per la traccia. L'immagine deve essere in formato PNG o JPG. Anche il formato PDF è appropriato.

È suddiviso in una serie di passaggi facili da seguire. Facendo clic sul pulsante Avvia traccia guidata inizierà la traccia guidata.

La traccia richiede che DreamPlan sia in modalità di rendering 2D Blueprint. DreamPlan passerà automaticamente alla modalità Blueprint 2D quando viene avviata la creazione guidata traccia.

- Passo 1: Caricamento dell'immagine di traccia
-

Il primo passaggio della creazione guidata traccia è la selezione dell'immagine da tracciare. In genere, le immagini che contengono planimetrie o layout di lotto vengono utilizzate per l'immagine di traccia. Questi possono essere ottenuti da costruttori di casa, ricerche sul Web o anche cianografie scansionate.

In generale, più grande è l'immagine (pixel) più è facile lavorare con.

Fare clic sul pulsante **Sfoglia per file...** per selezionare un'immagine di traccia.

Scegliere il nome della **storia** dall'elenco a discesa che si desidera aggiungere un'immagine di traccia e avviare la creazione guidata traccia.

Quando l'immagine viene caricata e viene selezionata la storia corretta, fare clic sul pulsante **Avanti** per continuare con la creazione guidata traccia.

- Passaggio 2: Calibrare l'immagine di traccia
-

Dopo che l'immagine è stata caricata, deve essere calibrata per corrispondere a DreamPlan. A tale fine, trovare una feature (ad esempio muro, linea di proprietà, grafico delle dimensioni) sull'immagine di traccia con una lunghezza nota.

Per iniziare il passaggio di calibrazione, fare clic sul pulsante **Avvia calibrazione** . Fare clic sul punto iniziale della feature nell'immagine di traccia. Apparirà una linea di calibrazione rossa. Spostare la linea fino al punto finale della feature e fare nuovamente clic.

Dopo aver selezionato il punto finale, immettere la lunghezza della feature:

Dopo aver immesso una lunghezza valida, l'immagine di traccia verrà ridimensionata per corrispondere alla scala utilizzata da DreamPlan. Nota: la dimensione massima di un progetto è 328' X 328' (100m X 100m).

Fare clic sul pulsante **fine** per completare la creazione guidata traccia.

Fare clic sul pulsante **Annulla** per tornare alla modalità di traccia iniziale.

# Strumenti - Ricerca di cataloghi

Lo strumento di ricerca può essere utilizzato per trovare oggetti nei numerosi cataloghi presenti in DreamPlan.

Per aprire la finestra di ricerca, fare clic su "Cerca modelli..." pulsante trovato sotto ciascuno degli elenchi di catalogo per premendo il tasto F3. La finestra di ricerca non è modale e puoi continuare a lavorare sul progetto mentre è aperta.

La finestra di ricerca:

**Parole chiave di ricerca:** Immettere uno o più termini da ricercare. Se il nome del modello, la categoria o il catalogo contiene il termine di ricerca, il modello verrà visualizzato nei risultati della ricerca.

**Pulsante Cerca:** Fare clic per avviare la ricerca delle parole chiave inserite.

**Risultati della ricerca:** Un elenco di tutti i modelli che soddisfano i criteri di ricerca. Facendo clic su un modello nell'elenco si attiverà il modello per l'uso.

**Ricerca online:** Conduce sulla ricerca online con il sito Web 3DArchive.net utilizzando le parole chiave. Nota: 3DArchive.net non è affiliato con NCH Software in alcun modo.

**Guarda l'esercitazione modello di importazione:** Apre l'esercitazione che illustra come importare modelli 3D in DreamPlan.

# Strumenti - Strumento di disegno di blocco

Lo strumento di disegno a blocchi consente la creazione di oggetti di forma, colorati e testurizzati personalizzati. I blocchi possono essere utilizzati per creare superfici non disponibili con altri strumenti come controsoffitti, atterraggi, aiuole, ecc. Altri oggetti possono essere posizionati sopra o sui bordi dei blocchi.

Per creare un blocco, selezionare lo strumento blocca per iniziare a disegnare un tracciato di blocco. Aggiungere il numero di punti al percorso in base alle esigenze. Chiudendo il percorso completerà il blocco. Mentre si disegna il tracciato, tenendo premuto il tasto MAIUSC è consentito il bordo diagonale. Premendo il tasto ESC si annulla il percorso corrente.

Dopo aver creato il blocco, il blocco può essere rimodellata trascinando i perni del percorso.

**Proprietà:**

- Altitudine: L'elevazione, come misurata dal suolo alla parte inferiore del blocco.
- Altezza: L'altezza del blocco, come misurato dalla parte inferiore del blocco.
- Stile/colore del bordo: Lo stile (texture) e colore dei lati del blocco.
- Stile/colore parte superiore: Lo stile e il colore della parte superiore del blocco.
- Stile/colore parte inferiore: Lo stile e il colore della parte inferiore del blocco.
- Rotazione: l'angolo del blocco in gradi, rispetto a quando è stato originariamente disegnato.

# Strumenti - Stampa

La finestra di anteprima viene visualizzata un'anteprima dell'immagine da stampare insieme alle impostazioni di carta.

- **Formato carta:** Scegliere il formato carta da un elenco dei formati carta disponibili Stati Uniti e A. Dimensioni carta apparirà nelle unità (o metriche) che è attualmente utilizzata dall'applicazione.
- **Orientamento:** Imposta l'orientamento di stampa orizzontale (larghezza) o verticale (alto).
- **Margini:** Imposta l'area intorno al bordo della carta che non verrà stampato su. Rappresenta i margini sia la destra/sinistra e alto/basso.

# Riferimenti dello schermo - Color Picker Dialog

**Dialogo Selettore colore**

Il selettore colore è suddiviso in più parti, con diversi modi per scegliere un colore:

**Regolazione visiva del colore**

La metà superiore della finestra di dialogo è costituita da 2 caselle colorate, una che consente di selezionare qualsiasi punto in un quadrato 256 x 256 e l'altra che funziona come un lungo cursore. I colori visualizzati in queste due caselle dipendono dal pulsante di opzione selezionato (vedere di seguito), ma in tutti i casi la posizione del dispositivo di scorrimento cambierà i colori disponibili nella casella quadrata. Il punto selezionato in quella casella quadrata è il colore selezionato.

**Regolazione tramite RGB o HSV**

Sotto la casella di colore quadrato, c'è una serie di 6 opzioni (1 ciascuna per tonalità, saturazione, valore, rosso, verde e blu) ognuna contiene un pulsante di opzione, un dispositivo di scorrimento e un controllo numero verso l'alto. Se uno dei 3 pulsanti di opzione HSV è selezionato, tale valore sarà rappresentato dal cursore visivo (vedere sopra) mentre gli altri due valori saranno gli assi della casella del colore quadrato. I controlli funzionano allo stesso modo se è selezionato uno dei pulsanti di opzione RGB. È inoltre possibile regolare questi valori con i cursori forniti accanto alle etichette, nonché i controlli su/giù accanto ai cursori. Qualsiasi regolazione di questi valori aggiornerà i controlli visivi e qualsiasi regolazione di tali controlli visivi aggiornerà questi valori.

**Colore selezionato**

Il colore selezionato viene visualizzato a destra dei controlli RGB e HSV. La casella è divisa in diagonale, con la sezione in alto a sinistra etichettata Nuovo (il colore che si sta creando) e la sezione in basso a destra con l'etichetta Corrente (il colore già esistente e continuerà a essere selezionato se si annulla la finestra di dialogo). Sotto questo è il valore esadecimale del colore selezionato (è anche possibile immettere qualsiasi valore esadecimale valido per aggiornare il colore selezionato). C'è un pulsante contagocce a destra del colore selezionato che vi permetterà di impostare il colore selezionato campionando in qualsiasi punto del desktop.

**Tavolozza dei colori definita dall'utente**

Nella parte inferiore della finestra di dialogo troverete una serie di 12 rettangoli colorati accanto a un pulsante intitolato Imposta su campione. Questi comprendono la tavolozza dei colori definita dall'utente e consentono di creare e salvare (questi verranno mantenuti anche quando DreamPlan è chiuso) i propri colori personalizzati. Per impostare il colore di un campione, selezionatelo facendo clic su di esso. Quindi scegliete il colore desiderato e infine fate clic sul pulsante Imposta su campione. È quindi possibile caricare uno qualsiasi dei colori salvati semplicemente facendo clic su tale campione.

# Riferimenti dello schermo - Send Email Dialog

## Invia un'email

La finestra di dialogo Invia e-mail invia automaticamente un messaggio di posta elettronica. Le impostazioni e-mail dovranno essere configurate prima di poter inviare un'e-mail. Se non l'hai già fatto, ti verranno richieste le impostazioni e-mail prima di procedere.

## Opzioni e-mail

- Invia a
- Immettere gli indirizzi e-mail dei destinatari. Metti una virgola tra ogni indirizzo email.
- Oggetto
- Qualsiasi testo inserito in questo campo apparirà come oggetto dell'e-mail.
- Corpo
- Qualsiasi testo inserito in questa casella apparirà come il corpo dell'e-mail.
- Piè di pagina
- Qualsiasi testo inserito in questa casella apparirà alla fine dell'e-mail. Ciò potrebbe richiedere un acquisto per consentire la modifica.
- Impostazioni
- Facendo clic su questo pulsante si aprirà la finestra di dialogo Impostazioni e-mail, in cui è possibile apportare modifiche al server di posta elettronica, all'indirizzo di invio, ecc.

# Riferimenti dello schermo - Sample Project Download Dialog

La finestra di dialogo di download del progetto di esempio viene visualizzata quando DreamPlan scarica i progetti di esempio.

Se si nota che il progetto di esempio che si desidera aprire è contrassegnato come completato, è possibile utilizzare il pulsante Annulla per ignorare il download di altri progetti. Il download riprenderà la prossima volta che si utilizza l'opzione "Visualizza/Carica progetto di esempio".

# Riferimenti dello schermo - Create New Wall Type

**Crea nuovo tipo di muro:**
**Nome visualizzato:** Immettere il nome che verrà visualizzato nell'elenco dei muri.
**Altezza della parete:** Immettere l'altezza dei muri quando si utilizza questo tipo di muro.
**Larghezza muro:** Immettere la larghezza dei muri quando si utilizza questo tipo di muro.
**Questo tipo di muro viene utilizzato per creare locali:** Se selezionata, questo tipo di muro creerà un locale se viene utilizzato per creare uno spazio chiuso con altri muri.

# Riferimenti dello schermo - Screen Capture

**Cattura dello schermo:**

Una cattura dello schermo possa essere salvata localmente o condivisi online in diversi modi.

- **Salvare su disco:** Questa opzione Salva la cattura dello schermo un disco locale, USB o altro dispositivo di archiviazione collegato al computer.
- **Condividere su Flickr:** Questa opzione pubblicherà la cattura ad un account Flickr (è necessario un account attivo).
- **Salvare in Google Drive:** Questa opzione farà risparmiare la cattura dello schermo a un account di Google Drive (è necessario un account attivo).
- **Salva in OneDrive:** Questa opzione salverà l'acquisizione dello schermo in un account OneDrive (è necessario un account Microsoft attivo).
- **Condividi su Twitter:** Questa opzione pubblicherà la cattura dello schermo a un account di Twitter (è necessario un account attivo) come un tweet.

Nota: Per la condivisione di schermate su siti di social media (Flickr, Twitter, ecc.), è necessario creare un account prima di condividere. DreamPlan chiederà il nome utente dell'account e la password prima di condividere. Alcune piattaforme di social media richiedono DreamPlan essere accesso autorizzato all'account prima di condividere. Una volta che un account è stato autorizzato, DreamPlan continuerà a utilizzare tale account senza ulteriore autorizzazione.

**Credenziali dell'Account di reset:** L'opzione permetterà di reimpostazione delle credenziali se sono errati, non più valido, o un altro account è desiderato.

Per ulteriori informazioni sull'autorizzazione di account, vedere:

# Riferimenti dello schermo - Import Texture

Texture personalizzate possono essere importate in DreamPlan e utilizzate ovunque vengono utilizzate textures confezionati. Texture possono essere trovato su molti siti Web, o possono essere fatta utilizzando un'applicazione di disegno a mano.

DreamPlan possibile utilizzare PNG (. png) o immagini JPEG (. jpg o. jpeg) come texture.

Per importare una trama, fare clic sulla voce di menu "Import Texture..." nella scheda File. Si aprirà la finestra di dialogo di importazione Texture.

**Importazione guidata di Texture:**

- File di texture: Questo è il file di immagine che verrà importato.
- Nome visualizzato: Questo è il nome che verrà visualizzato nelle finestre di dialogo di selezione di Texture.
- Limitazioni: Alcune schede video hanno più capacità limitate rispetto altri, ad esempio le dimensioni di texture che può essere utilizzato. E restrizioni su texture saranno elencate qui.
- Categorie: Questo è un elenco di tutte le categorie individuali che la texture verrà importata. Più categorie possono essere selezionate per utilizzare la texture.

**Restrizioni:**

- Trama dimensione: Tutte le schede video hanno un limite sulla dimensione (in pixel) di texture che possono visualizzare. Sebbene schede video più recenti possono visualizzare trame che sono abbastanza grandi, è consigliabile che trama limitarsi a inferiore a 1024 x 1024.
- Potenza di 2: alcune schede video richiedono che la tessitura di dimensioni sia in potenze di 2. Per esempio, la larghezza e l'altezza devono essere 2, 4, 8, 16, 32, 64, pixel ecc. Tuttavia, l'altezza e la larghezza possono essere formati differenti.
- Piazza: Alcune schede video meno recenti richiedono che la texture sia quadrata. Ciò significa che la larghezza di trama e l'altezza in pixel deve essere uguale.

**Suggerimenti per le texture:**

Texture possono essere immagini di nulla, ma alcune immagini sono meglio di altri, per la produzione di rendering realistici. Generalmente, maggiore è la consistenza migliore è la qualità.

Texture applicata alla maggior parte delle superfici sono piastrellati (ripetuto) se non sono abbastanza grandi per coprire tutta la superficie. Alcune texture sono specificamente realizzati per essere affiancata in modo da apparire come una singola trama. Se le strutture non sono fatte per essere affiancata, cuciture apparirà nei luoghi dove si verifica la piastrellatura. Durante il download di texture da siti Web, cercare di trame che dispongono di una proprietà di "Piastrellabile".

# Riferimenti dello schermo - App Search Dialog

La finestra di dialogo Ricerca app consente di cercare vari strumenti, modelli e opzioni di menu in DreamPlan. Puoi aprire la finestra di dialogo di ricerca dell'app (se disponibile) premendo **Command + Maiusc + F** oppure facendo clic sulla barra di ricerca in alto a destra, digitando alcune lettere di ciò che stai cercando e facendo clic su "Visualizza altri risultati... "

## Trova effetto o strumento

Digita una parola chiave che vuoi trovare o digita alcune lettere di ciò che stai cercando.

## Pulsante Cerca

Fare clic sul pulsante per avviare la ricerca.

## Risultati della ricerca

Tutti gli elementi correlati alla parola chiave di ricerca verranno visualizzati qui. Ordinare le colonne facendo clic sulle intestazioni delle colonne. Fare clic su un elemento per utilizzarlo automaticamente e sapere dove accedervi.

Feature - Nome dell'utensile, del modello o dell'opzione di menu.

Posizione - Posizione della funzione all'interno di DreamPlan.

- Le voci di menu hanno posizioni che assomigliano a "Menu - [sottomenu]". Fai clic sul pulsante del menu in alto a sinistra e segui i sottomenu elencati per trovare una voce di menu.
- Gli strumenti hanno posizioni che assomigliano a "Barra degli strumenti - [scheda]". Passa alla scheda indicata nella parte superiore dello schermo per trovare uno strumento. Facendo clic su uno strumento si passa alla relativa scheda e si passa allo strumento, a meno che non sia disabilitato.
- Gli elementi del catalogo hanno posizioni che assomigliano a "Catalogo - [strumento] - [categoria]". Passare allo strumento indicato ed espandere la categoria indicata per trovare un elemento del catalogo. Facendo clic sul risultato si farà tutto questo e si selezionerà anche l'elemento per il posizionamento.

# Riferimenti dello schermo - Preferenze ~ Generale

**Unità di misura:** Questa opzione viene utilizzata per impostare la visualizzazione della quota come Imperiale (USA/Regno Unito) o Metrica.

Quando **il sistema metrico** è selezionato come unità di misura, verranno **abilitate le opzioni per** Unità secondaria. Ci sono due opzioni per unità secondaria: **Centimetro (cm)** e **Millimetro (mm)** .

# Riferimenti dello schermo - Preferenze ~ Visualizzazione

**Visualizza i controlli della fotocamera:** Questa opzione aggiungerà un controller della fotocamera nella parte inferiore sinistra dello schermo.

**Visualizza anteprima modello:** Questa opzione mostra un'anteprima durante l'esplorazione della libreria di modelli.

**Mostra istruzioni sullo strumento sullo schermo:** Questa opzione mostra i tasti di scelta rapida e le informazioni sullo strumento corrente.

**Mostra la figura umana sul nuovo progetto:** Posizionare la figura umana quando si crea un nuovo progetto.

# Riferimenti dello schermo - Preferenze ~ Terreno

**Trama del terreno:** Questa opzione viene utilizzata per impostare lo stile del terreno come **Erba o Cemento (cemento).**

# Riferimenti dello schermo - Preferenze ~ Reti sociali

**Reimposta credenziali:** Questo pulsante aprirà una finestra di dialogo che ti consente di scollegare DreamPlan dai tuoi account di social media, se sono collegati.