

Leica BLK3D Desktop



Instrukcja obsługi
Wersja 2.0
Polska

- when it has to be **right**

Leica
Geosystems

PART OF
HEXAGON

Wprowadzenie

Zakup

Gratulujemy zakupu Leica BLK3D Desktop.

Symbole

Symbole użyte w niniejszej instrukcji mają następujące znaczenie:

Typ	Opis
	Ważne wskazówki, które należy zastosować w praktyce, zapewniające wydajne i technicznie prawidłowe użytkowanie urządzenia.

Spis treści

1	Instalacja	4
2	ORGANISER	5
3	MEASURE	12
4	MODEL 3D (opcja)	16
5	BIM 360 (opcja)	18
6	Publisher (opcja)	21
7	Ustawienia	22

Rejestracja produktu

Zarejestruj się lub użyj istniejącego konta w celu zalogowania się do myWorld:
<https://myworld.leica-geosystems.com>

1. Kliknij w **myProducts**.
2. Kliknij na **Add Product** (Dodaj produkt).
3. Kliknij zakładkę **Software** (Oprogramowanie).
4. Wprowadź swoje hasło aktywacji (EID). Hasło aktywacji znajdziesz na fakturze zakupu urządzenia BLK3D.

Pobieranie oprogramowania

1. Kliknij na **BLK3D Desktop**.
2. Pobierz instalator z sekcji **Software** (Oprogramowanie).

Instalacja oprogramowania

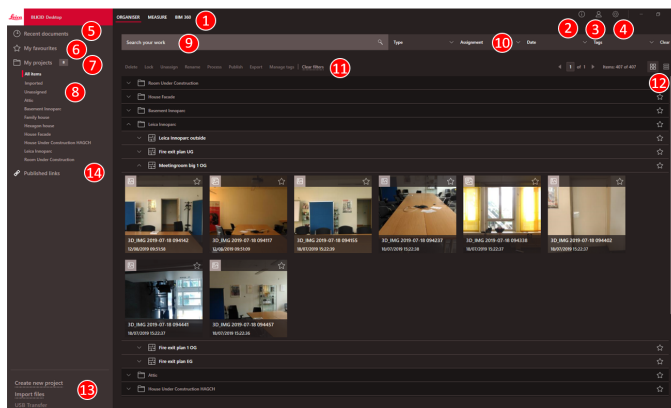
Uruchom instalator na swoim komputerze i postępuj zgodnie z instrukcjami.



Minimalne wymagania systemowe umożliwiające instalację:
Windows 8.1/10 architektura 64-bitowa i 6 GB RAM

Wprowadzenie

BLK3D Desktop, to specjalny program służący do organizowania, dokonywania pomiarów i modelowania 3D- danych gromadzonych przy użyciu BLK3D Imager.



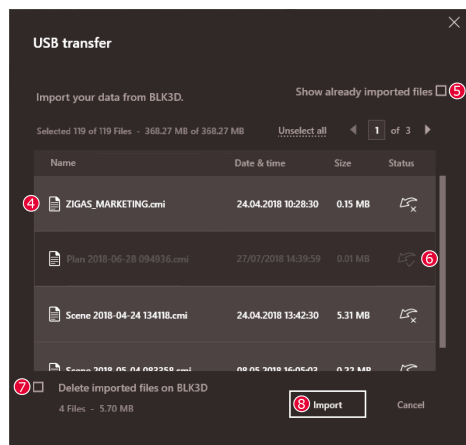
- 1 Główne moduły
- 2 **Ekran informacji**
Umożliwia sprawdzenie licencji, uzyskanie informacji na temat oprogramowania i udostępnianych aktualizacji
- 3 **Informacje o użytkowniku**
- 4 **Ustawienia**
- 5 Recent documents (Niedawno używane dokumenty)
Pozwala wyświetlić wszystkie ostatnio otwarte pliki
- 6 **Ulubione**
(Ulubione) Pozwala zapisywać pliki z adnotacją „ulubione”. Aby zmienić nazwę ulubionego elementu, wystarczy kliknąć na niego dwukrotnie
- 7 My projects
(Moje projekty) Umożliwia przełączanie się pomiędzy projektami
- 8 Unassigned
(Nieprzypisane) Pliki, które nie zostały uwzględnione w projekcie (Widoki z góry, Obrazy 3D)
- 9 Funkcja wyszukiwania z możliwością filtrowania wyników. Pozwala filtrować wyniki na podstawie nazwy lub tagów.
- 10 **Funkcje filtrowania**
(Funkcje filtra) Type (Typ), Assignment (Przypisanie), Date (Data), Tags (Tagi)
- 11 **Czynności dostępne dla zaznaczonych plików**
(Akcje dostępne dla wybranych plików) Delete (Usuń), Lock/Unlock (Zablokuj/Odblokuj), Unassign (Cofnij przypisanie), Rename (Zmień nazwę), Process (Przetwarzaj), Publish (Publikuj), Export (Eksportuj), Manage Tags (Zarządzaj tagami)
- 12 Przełączanie pomiędzy widokiem listy a widokiem kafelków
- 13 Zarządzanie nowymi plikami
Utwórz nowy projekt, Import files (Importuj pliki), USB transfer (Transfer USB)
- 14 Published Links
(Opublikowane linki) Wyświetla wszystkie opublikowane linki (opcja)

Import plików

Istnieją trzy metody importowania plików do aplikacji BLK3D Desktop:

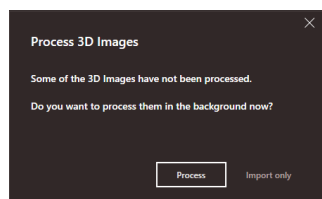
- Import z BLK3D Imager (zapoznaj się z poniższym opisem)
- Import z komputera za pomocą funkcji **Import files** (Importuj pliki) dostępnej w zakładce **ORGANISER**
- Import za pomocą ścieżki danych w opcji **Ustawienia**

Import plików z BLK3D Imager



1. Uruchom program BLK3D Desktop.
2. Użyj kabla USB, aby połączyć BLK3D z komputerem.
3. Automatycznie wyświetlony zostanie ekran **USB transfer** (Transfer USB).
4. Wybierz pliki, które mają zostać zaimportowane do BLK3D Desktop. Aby dokonać wyboru wielu plików, użyj klawiszy **CTRL** i **SHIFT**. Wszystkie niewybrane dotąd pliki zostaną automatycznie zaznaczone.
5. Zaznacz opcję **Show already imported files** (Pokaż pliki już zaimportowane), aby wyświetlić pliki, które zostały już zaimportowane do BLK3D Desktop (opcja).
6. W kolumnie **Status** możesz zapoznać się ze statusem importowania plików (**Imported** (Zaimportowany) lub **Not imported** (Niezaimportowany)).
7. Zaznacz opcję **Delete imported files on BLK3D** (Usuń z BLK3D zaimportowane pliki), aby usunąć przesłane do BLK3D Imager pliki po zakończonym już transferze (opcja).
8. Kliknij przycisk **Import**.

Przetwarzanie obrazów 3D



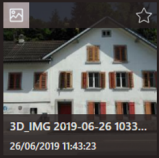
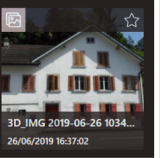
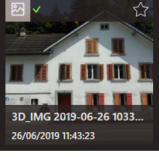
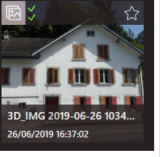
Nieprzetworzone obrazy 3D wykrywane są automatycznie.

1. Aby rozpocząć przetwarzanie obrazów 3D w tle, naciśnij przycisk **Process** (Przetwarzaj).

2. W celu zaimportowania plików bez ich przetwarzania, kliknij opcję **Import only** (Tylko import). Pliki będą mogły zostać przetworzone w późniejszym czasie.

Ikony statusu

W przypadku funkcji Organiser, każdy podgląd obrazu 3D posiada przypisaną ikonę statusu.

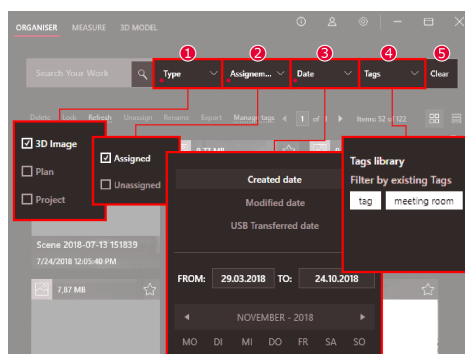
	Single-shot	Multi-shot
Unprocessed		
Processed		

Ikona statusu określa, czy dany obraz 3D jest zdjęciem-pojedynczym czy seria-zdjęć:

- Zdjęcie pojedyncze: pojedynczy znacznik w kolorze zielonym
- Seria zdjęć: podwójny znacznik w kolorze zielonym
- Nieprawidłowa seria zdjęć: czerwony i zielony znacznik
- Brak znaczników: Obraz 3D nie został jeszcze przetworzony.

Funkcje filtrowania

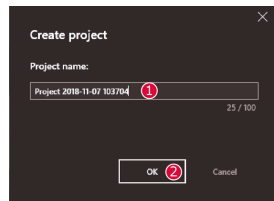
Aplikacja BLK3D Desktop oferuje różne opcje filtrowania istniejących plików. Jeżeli wybrano którąś z opcji filtrowania, zostanie ona oznaczona czerwoną kropką.



- 1 **Type**
(Typ) Umożliwia filtrowanie plików zgodnie z typem (3D Image (Obraz 3D), Plan (Widok z góry), Project (Projekt))
- 2 **Assignment**
(Przypisanie) Umożliwia filtrowanie plików zgodnie ze statusem przypisania (Assigned to project (Przypisany do projektu), Unassigned (Nieprzypisany))
- 3 **Date**
(Data) Umożliwia filtrowanie plików według daty (Created date (Data utworzenia), Modified date (Data modyfikacji), USB Transferred date (Data transferu USB))
- 4 **Tags**
(Tagi) Umożliwia filtrowanie na podstawie tagów
- 5 **Clear**
(Wyczyść) Czyści wszystkie opcje filtrowania

Utwórz nowy projekt

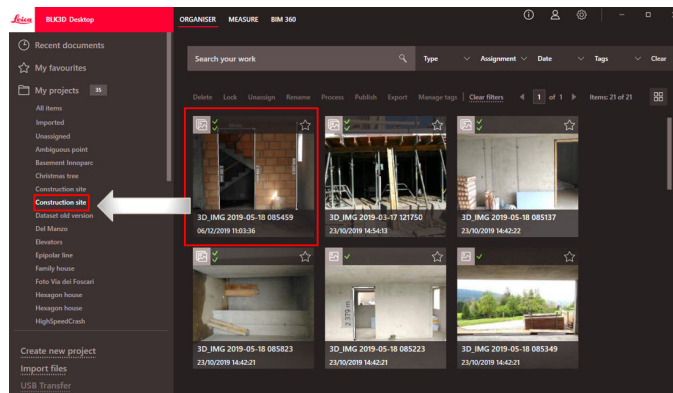
Projekty można wykorzystywać do organizowania obrazów 3D i widoków z góry w celu zapewnienia ciągłości dokumentacji projektowej dla celów architektonicznych, inżynierskich i budownictwa.



1. Aby w zakładce **Organiser** utworzyć katalog projektu, użyj funkcji **Create new project** (Utwórz nowy projekt). W polu tekstowym użyj nazwy domyślnej lub wprowadź własną nazwę. Alternatywną metodą tworzenia projektów jest kliknięcie prawym przyciskiem myszy w sekcji **My projects** (Moje projekty).
2. Do sekcji **My projects** (Moje projekty) dodany zostanie nowy projekt. Katalogi projektów umożliwiają przenoszenie do nich widoków z góry oraz obrazów 3D. Zapoznaj się z częścią [Przeciąganie i upuszczanie plików w obrębie projektu](#).

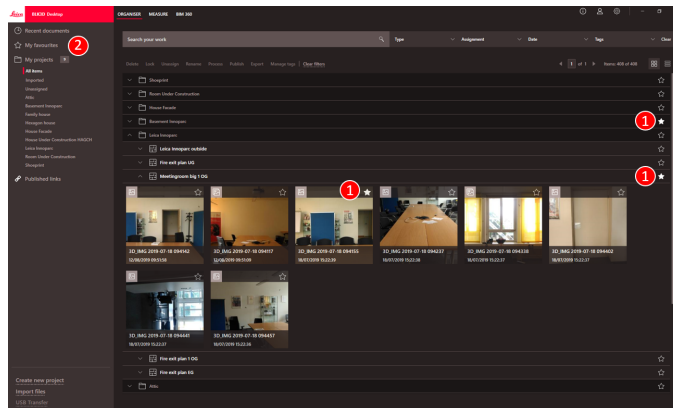
Przeciąganie i upuszczanie plików w obrębie projektu

Jest to łatwy sposób zmiany lokalizacji plików metodą „przeciągnij i upuść”. Przeciągnij za jednym razem jeden lub większą liczbę obrazów 3D bądź widoków z góry i umieść je w wybranym projekcie.



Ulubione

Sekcja **My favourites** (Ulubione) oferuje kolejny szybki sposób uzyskiwania dostępu do często używanych plików.



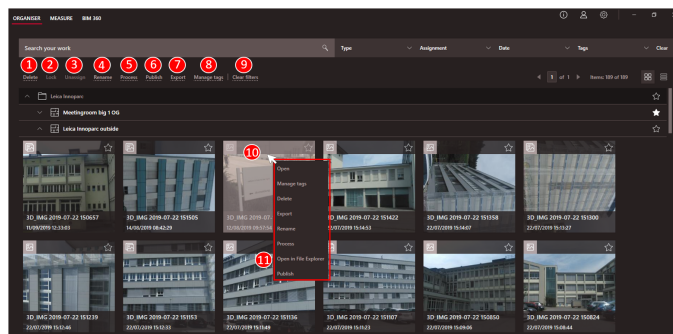
1. Na plikach, które chcesz oznaczyć jako ulubione, kliknij symbol gwiazdki.
2. Aby móc przeglądać ulubione pliki, przejdź do sekcji **My favourites** (Ulubione).

Aby usunąć pliki z sekcji **My favourites** (Ulubione) wykonaj jedną z poniższych czynności:

- Ponownie kliknij na symbol gwiazdki
- Usuń pliki bezpośrednio z listy **My favourites** (Ulubione)
- Użyj klawisza **Delete** na klawiaturze

Czynności dostępne dla zaznaczonych plików

Aplikacja BLK3D Desktop oferuje szereg opcji związanych z plikami. Kliknięcie prawym przyciskiem na wybranym elemencie spowoduje otwarcie menu podręcznego.

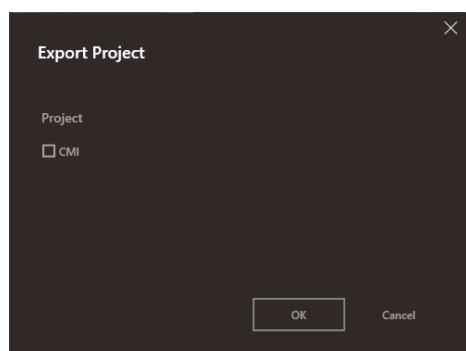


- 1 **Delete**
(Usuń) Usuwa zaznaczone pliki
- 2 **Lock**
(Zablokuj) Zabezpiecza wybrany projekt przed możliwością dokonywania modyfikacji. Ta sama funkcja umożliwia również odblokowanie.
- 3 **Unassign**
(Cofnij przypisanie) Usuwa zaznaczone pliki z projektu. Pliki te będzie można znaleźć wśród plików **Unassigned** (Nieprzypisanych)
- 4 **Rename**
(Zmień nazwę) Pozwala zmienić nazwę zaznaczonego pliku
- 5 **Process**
(Przetwarzaj) Przetwarzanie obrazów 3D w tle
- 6 **Publish**
(Publikuj) Umożliwia opublikowanie linku, który zamierzasz udostępnić
- 7 **Export**
(Eksportuj) Umożliwia wyeksportowanie zaznaczonych projektów (CMI), widoków z góry (widok z góry w formacie CMI, JPG, PDF; widok z góry w formacie PDF + obrazy 3D, DXF 2D, DWG 2D, DXF 3D, DWG 3D) lub obrazów 3D (CMI, JPG, PDF)
- 8 **Manage tags**
(Zarządzaj tagami) Umożliwia dodawanie lub usuwanie tagów z zaznaczonych plików
- 9 **Clear filters**
(Wyczyść opcje filtrowania) Odświeża ekran i czyści wszystkie opcje filtrowania. Możesz również użyć klawisza **F5** na swojej klawiaturze
- 10 Kliknięcie prawym przyciskiem myszy w obszarze plików spowoduje otwarcie menu dostępnych czynności
- 11 **Open in File Explorer**
(Otwórz w eksploratorze plików) Umożliwia otwarcie lokalizacji zapisu w Eksploratorze Windows

Eksport plików

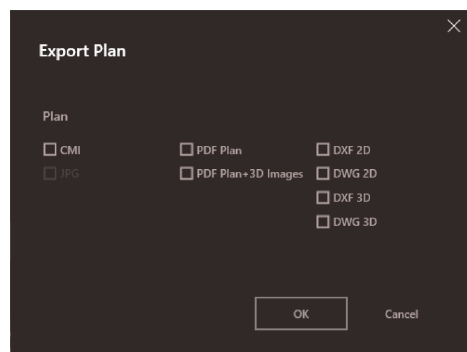


Eksportuj pliki za pomocą znajdującej się na pasku narzędzi opcji **Export** (Eksport) lub korzystając z menu podręcznego, wyświetlanego po kliknięciu prawym przyciskiem myszy.



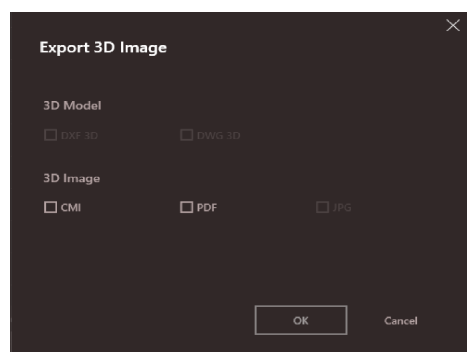
Projekt może zostać wyeksportowany wyłącznie w formacie CMI.

Istnieje również możliwość eksportowania wielu projektów.



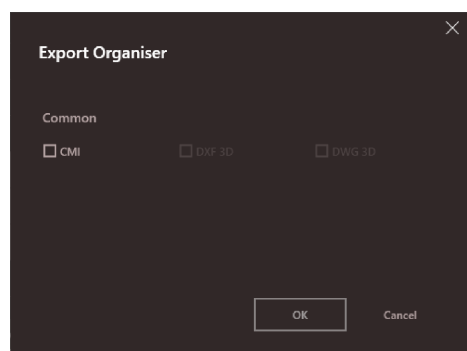
Widok z góry zapewnia możliwość eksportowania z wykorzystaniem różnych formatów plików:

- widok z góry w formacie CMI, JPG, PDF; widok z góry w formacie PDF + obrazy 3D, DXF 2D, DWG 2D, DXF 3D, DWG 3D
- Istnieje również możliwość eksportowania wielu widoków z góry



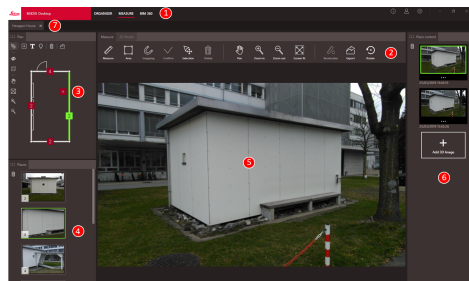
Obraz 3D zapewnia możliwość eksportowania z wykorzystaniem różnych formatów plików:

- CMI, JPG, PDF oraz w DXF 3D, DWG 3D, w przypadku istniejących modeli 3D
- Istnieje również możliwość eksportowania wielu obrazów



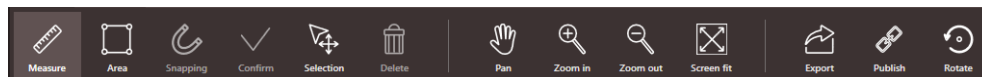
Ponadto możliwe jest także eksportowanie różnych elementów (projektów + widoków z góry + obrazów 3D), aczkolwiek wyłącznie w formacie CMI.

Wprowadzenie



- 1 Główny moduł
- 2 Pasek narzędzi
- 3 Okno Plan (Widok z góry)
- 4 Okno Places (Miejsca)
- 5 Okno obrazu 3D
- 6 Okno Place content (Elementy miejsca)
- 7 Zakładki otwartych plików w funkcji Measure

Pasek narzędzi



Measure (Pomiar)
Pomiar odległości na obrazie.



Area (Pole)
Pomiar pól na obrazie.



Snapping (Przyciąganie)
Automatyczne przyciąganie do krawędzi i narożników ujętych na zdjęciu. Umieść kursor na obrazie 3D i przytrzymaj go w jednym miejscu przez 1 sekundę. Kursor automatycznie przejdzie w tryb przyciągania.



Confirm (Zatwierdź)
Umożliwia zakończenie dokonywania pomiarów odległości i pól na obrazie. Możesz również użyć klawisza **Enter** na swojej klawiaturze.



Selection (Wybór)
Wybierz punkt / linię / pole.



Delete (Usuń)
Usuwa wybrany punkt / linię / pole. Możesz również użyć klawisza **Delete** na swojej klawiaturze. Opcja **Delete (Usuń)** umożliwia również usuwanie zaznaczonych miejsc lub obrazów 3D.



Zoom In (Przybliż)
Zwiększa współczynnik przybliżenia. W celu dostosowania współczynnika przybliżenia możesz też użyć kółka myszki.



Zoom Out (Oddal)
Zmniejsza współczynnik przybliżenia. W celu dostosowania współczynnika przybliżenia możesz też użyć kółka myszki.



Screen Fit (Dopasowanie ekranu)
Dostosowuje współczynnik przybliżenia do wielkości ekranu.



Export (Eksport)
Eksport obrazu 3D (w formacie CMI, PDF, JPG).



Publish (Publikuj)
Opublikuj obraz 3D w BLK3D Web (opcja).



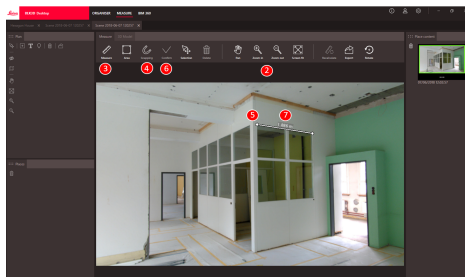
Rotate (Obróć)
Obrót obrazu 3D o 90°.



Pan (Przesuń)

Umożliwia przesuwanie obrazu we wszystkich kierunkach. W celu przesunięcia obrazu możesz również użyć środkowego lub prawego przycisku myszy.

Pomiar odległości na zdjęciu

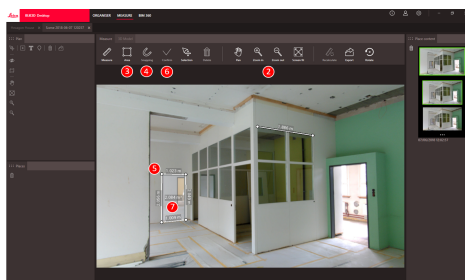


1. Aby otworzyć znajdujący się w zakładce ORGANISER obraz 3D w trybie MEASURE, dwukrotnie kliknij wybrany obraz. Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy na wybranym pliku i z menu podręcznego wybrać opcję **Open** (Otwórz).
2. Dostosuj widoczność odległości, którą zamierzasz zmierzyć korzystając z opcji **Pan** (Przesuń), **Zoom In** (Przybliż) i **Zoom Out** (Oddal), znajdujących się na pasku narzędzi.
3. Na pasku narzędzi wybierz opcję **Measure** (Pomiar).
4. Funkcja **Snapping** (Przyciąganie) umożliwiająca automatyczne przyciąganie do krawędzi i narożników ujętych na zdjęciu jest domyślnie włączona.
5. Kliknij punkty końcowe odległości, którą zamierzasz zmierzyć.
6. Aby zakończyć definiowanie odległości, kliknij **Confirm** (Zatwierdź) lub naciśnij na klawiaturze klawisz **Enter**. Zatwierdzenia możesz również dokonać klikając prawym przyciskiem myszy.
7. Po szybkim wykonaniu obliczeń, automatycznie wyświetlone zostaną zmierzone wartości.



Aby zapoznać się ze szczegółowymi informacjami, zmienić kolor lub usunąć linię, wystarczy kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy.

Pomiar pól na obrazie

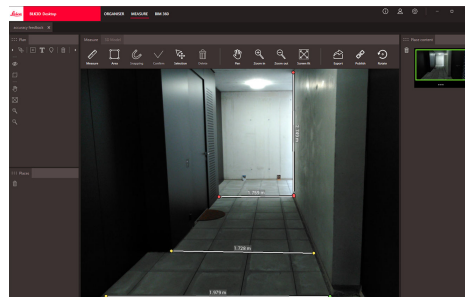


1. Aby otworzyć znajdujący się w zakładce ORGANISER obraz 3D w trybie MEASURE, dwukrotnie kliknij wybrany obraz. Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy na wybranym pliku i z menu podręcznego wybrać opcję **Open** (Otwórz).

2. Dostosuj widoczność odległości, którą zamierzasz zmierzyć korzystając z opcji **Pan** (Przesuń), **Zoom In** (Przybliż) i **Zoom Out** (Oddal), znajdujących się na pasku narzędzi.
 3. Na pasku narzędzi wybierz opcję **Area** (Pole).
 4. Funkcja **Snapping** (Przyciąganie) umożliwiająca automatyczne przyciąganie do krawędzi i narożników ujętych na zdjęciu jest domyślnie włączona.
 5. Kliknij w punkty narożne pola, które zamierzasz zmierzyć.
 6. Aby zakończyć definiowanie pola, kliknij **Confirm** (Zatwierdź) lub naciśnij na klawiaturze klawisz **Enter**. Zatwierdzenia możesz również dokonać klikając prawym przyciskiem myszy.
 7. Po szybkim wykonaniu obliczeń, automatycznie wyświetlone zostaną zmierzone wartości.
-  Aby zapoznać się ze szczegółowymi informacjami, zmienić kolor lub usunąć linię, wystarczy kliknąć na niej prawym przyciskiem myszy.

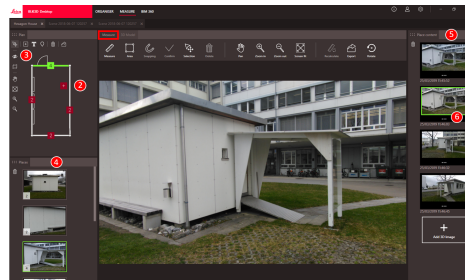
Informacja zwrotna dotycząca dokładności

Po dokonaniu pomiaru punktu, jego kolor będzie wskazywał poziom uzyskanej dokładności:



- Zielony punkt: najwyższy poziom dokładności.
- Żółty punkt: obniżona dokładność.
- Czerwony punkt: możliwa niska dokładność, szczególnie w przypadku odległości na obrazach 3D.

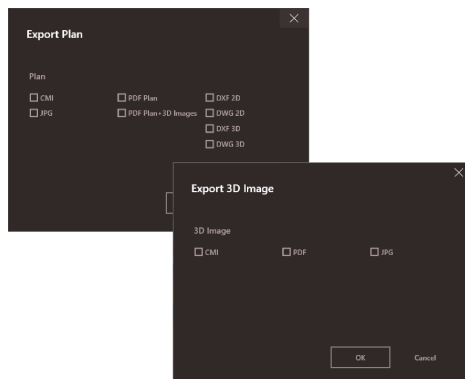
Otwieranie widoku z góry w trybie Measure



1. Aby otworzyć znajdujący się w zakładce ORGANISER widok z góry w trybie MEASURE, dwukrotnie kliknij na Plan (Widok z góry). Możesz również kliknąć prawym przyciskiem myszy na wybranym pliku i z menu podręcznego wybrać opcję **Open** (Otwórz).
2. Aby dodać obraz 3D, dwukrotnie kliknij Place (Miejsce). Możesz także użyć przycisku **Add 3D Image** (Dodaj obraz 3D), który znajdziesz w oknie **Place content** (Elementy miejsca). Wybierz obraz 3D i zatwierdź wybór klikając **Add** (Dodaj). Widok z góry umożliwia przechowywanie do 500 obrazów 3D.
3. Aby utworzyć w widoku z góry dodatkowe miejsce, kliknij **Add Place** (Dodaj miejsce).

4. Okno **Places** (Miejsca) uwzględnia wszystkie miejsca ujęte na ostatnio dodanych obrazach 3D, wyświetlane w postaci miniatur.
5. Wybierz miejsce, aby wyświetlić wszystkie załączone obrazy 3D w oknie **Place content** (Elementy miejsca).
6. Kliknij na trzy kropki, aby wyświetlić wszystkie zdjęcia, które uwzględnia wybrany obraz 3D.

Eksport plików



Eksport plików za pomocą znajdującej się na pasku narzędzi opcji **Export** (Eksport).

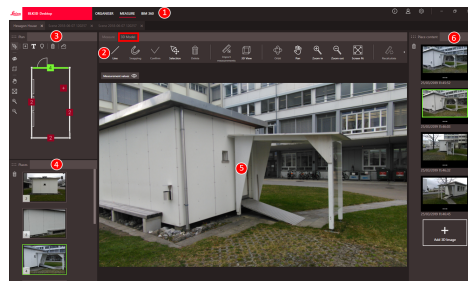
Export Plan (Plan eksportowania) z wykorzystaniem różnych formatów plików:

- CMI
- JPG
- Widok z góry PDF
- Widok z góry PDF + obrazy 3D
- DXF 2D, DXF 3D, nieprzetworzony DXF
- DWG 2D, DWG 3D, nieprzetworzony DWG

Export 3D Image (Eksport obrazu 3D) z wykorzystaniem różnych formatów plików:

- CMI
- PDF
- JPG

Wprowadzenie



- 1 Główne moduły
- 2 **Pasek narzędzi**
- 3 Okno Plan (Widok z góry)
- 4 Okno Places (Miejsca)
- 5 Okno obrazu 3D
- 6 Okno Place content (Elementy miejsca)

Pasek narzędzi

**Line** (Linia)

Umożliwia rysowanie linii modelowania na obrazie 3D.

**Snapping** (Przyciąganie)

Automatyczne przyciąganie do krawędzi i narożników ujętych na zdjęciu. Umieść kursor na obrazie 3D i przytrzymaj go w jednym miejscu przez 1 sekundę. Kursor automatycznie przejdzie w tryb przyciągania.

**Confirm** (Zatwierdź)

Umożliwia zakończenie dokonywania pomiarów odległości i pól na obrazie. Możesz również użyć klawisza **Enter** na swojej klawiaturze.

**Selection** (Wybór)

Wybierz punkt / linię / pole.

**Delete** (Usuń)

Usuwa wybrany punkt / linię / pole. Możesz również użyć klawisza **Delete** na swojej klawiaturze. Opcja **Delete** (Usuń) umożliwia również usuwanie zaznaczonych miejsc lub scen w obrębie obrazu 3D.

**Import measurements** (Import pomiarów)

Umożliwia przeniesienie istniejących linii / pól z zakładki MEASURE do trybu 3D MODEL

**Orbit** (Orbita)

Obrót w 3D. Obrót 3D możesz także wykonać klikając lewym przyciskiem myszy.

**Pan** (Przesuń)

Umożliwia przesuwanie obrazu we wszystkich kierunkach. W celu przesunięcia obrazu możesz również użyć środkowego lub prawego przycisku myszy.

**Zoom In** (Przybliż)

Zwiększa współczynnik przybliżenia. W celu dostosowania współczynnika przybliżenia możesz też użyć kółka myszki.

**Zoom Out** (Oddal)

Zmniejsza współczynnik przybliżenia. W celu dostosowania współczynnika przybliżenia możesz też użyć kółka myszki.

**Screen Fit** (Dopasowanie ekranu)

Dostosowuje współczynnik przybliżenia do wielkości ekranu.

**Export** (Eksport)

Eksport modelu 3D (w formacie DXF 3D lub DWG 3D) bądź obrazu 3D (CMI, PDF, JPG).



3D View (Widok 3D)

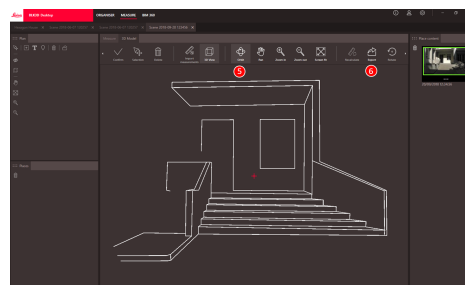
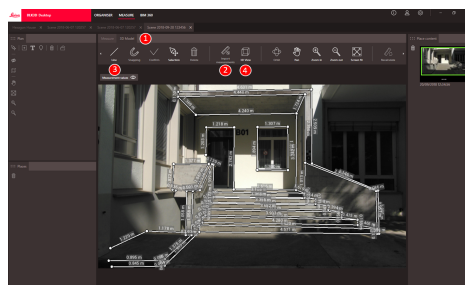
Umożliwia przegląd linii modelowania w widoku 3D.



Rotate (Obróć)

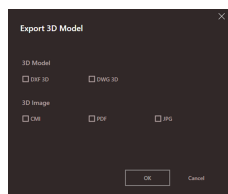
Obrót obrazu 3D o 90°.

Utwórz model obrazu 3D



1. Gdy w zakładce MEASURE posiadasz już otwarty obraz 3D, przejdź do zakładki 3D MODEL.
2. Aby przenieść wszystkie istniejące linie z zakładki MEASURE, kliknij przycisk **Import measurements** (Import pomiarów).
3. Aby narysować więcej linii modelowania, z paska narzędzi wybierz opcję **Line** (Linia).
4. Aby wyświetlić w środowisku 3D wszystkie naniesione linie modelowania, kliknij przycisk **3D View** (Widok 3D).
5. W celu obrócenia modelu 3D, użyj funkcji **Orbit** (Orbita).
6. Aby wyeksportować model do formatu 3D DXF i DWG, kliknij opcję **Export** (Eksport).

Eksport plików



Model 3D można eksportować w formacie DXF 3D i DWG 3D

Wprowadzenie

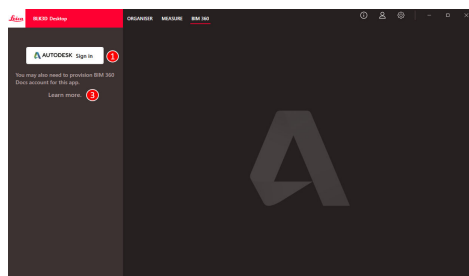
Integracja Autodesk BIM 360 Docs z BLK3D umożliwia dzielenie się obrazami 3D w środowisku BIM 360. Obrazy 3D można przechowywać bezpośrednio w BIM 360 Issues. Obrazy 3D przechowywane w BIM 360 Issues mogą być przeglądane oraz mierzone w BLK3D Web.

Logowanie do swojego konta BIM 360

Najpierw zaloguj się na urządzeniu BLK3D używając danych swojego konta Autodesk BIM 360, jeszcze zanim zaczniesz korzystać z plików Autodesk BIM 360 Docs.

Czynności, które pozwolą Ci autoryzować aplikację BLK3D na swoim koncie Autodesk BIM 360:

1. Zaloguj się do swojego konta BIM 360
2. Przejdź do **Account Admin** (Admin konta)
3. Wybierz zakładkę **Apps** (Aplikacje)
4. Znajdź aplikację BLK3D i wybierz ją
5. Kliknij **Add to BIM 360** (Dodaj do)

Zaloguj się do BIM 360

1. Nawiąż połączenie z Internetem, aby móc korzystać funkcji BIM 360
2. Zaloguj się przy użyciu prawidłowego konta Autodesk
3. Aby uzyskać więcej informacji na temat Autodesk BIM 360 Docs, kliknij **Learn more** (Dowiedz się więcej)
4. Treść dokumentacji Autodesk BIM 360 stanie się widoczna po zalogowaniu



Jedynie członkowie Autodesk BIM 360 Docs posiadają uprawnienia do przeglądania dokumentacji Autodesk BIM 360. Jeżeli nie posiadasz jeszcze dostępu do konta Autodesk, poproś administratora o dodanie Ciebie jako członka.

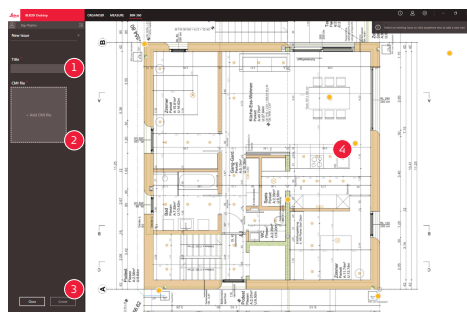
Tworzenie projektów

Aby załadować dokumentację, kliknij wybraną dokumentację w widoku drzewa.



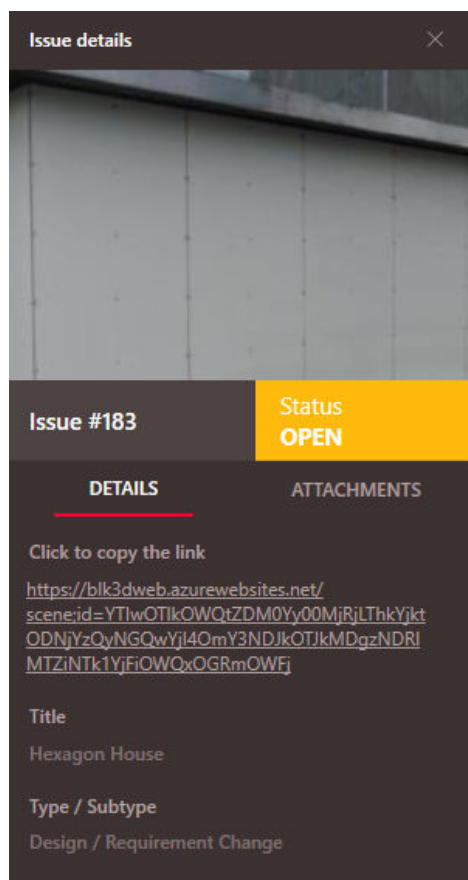
- 1 Widok drzewa dokumentacji BIM 360
- 2 Przeglądarka plików PDF i projektów
- 3 Instrukcje dotyczące tworzenia projektu

Aby utworzyć projekt, kliknij dowolne miejsce w dokumencie PDF. W ten sposób rozpoczniesz proces tworzenia projektu.



- 1 Miejsce wprowadzania tytułu
- 2 Dodawanie obrazu 3D do projektu
- 3 Zatwierdzenie utworzenia projektu
- 4 Lokalizacja projektu w dokumencie PDF

Po utworzeniu projektu, dla obrazu 3D zostanie automatycznie wygenerowany link. Aby przeglądać lub dokonać pomiaru obrazu 3D w BLK3D, wystarczy skopiować i wkleić link do przeglądarki.



Wszystkie projekty i obrazy 3D utworzone za pomocą funkcji BLK3D BIM 360 są natychmiast przesyłane do chmury Autodesk BIM 360 Docs.

Wprowadzenie

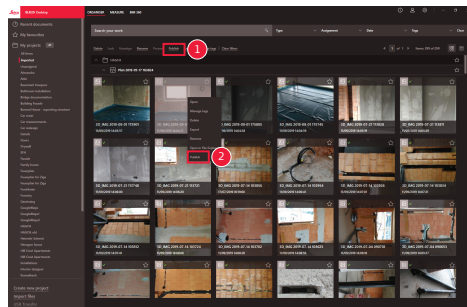
Funkcja Publisher tworzy w chmurze kopię wybranego pliku. Generuje również link, który może posłużyć do otwarcia skopiowanego pliku w BLK3D Web.

Wszelkie późniejsze zmiany wprowadzone do oryginalnego pliku w BLK3D Desktop nie zostaną uwzględnione w pliku znajdującym się w chmurze.

Każdy może zobaczyć opublikowany obraz 3D.

Publikacja linku

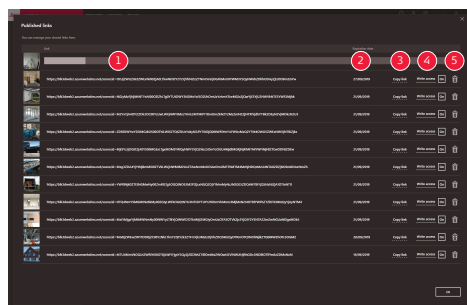
Umożliwia publikowanie obrazu 3D za pomocą menu podręcznego lub funkcji Publish (Publikuj). Aby móc opublikować link, użytkownik musi posiadać połączenie z Internetem.



- 1 Wybierz element i kliknij znajdujący się na pasku narzędzi przycisk Publish (Publikuj)
- 2 Aby dokonać publikacji za pomocą menu podręcznego, kliknij wybrany element prawym przyciskiem myszy

Opublikowane linki

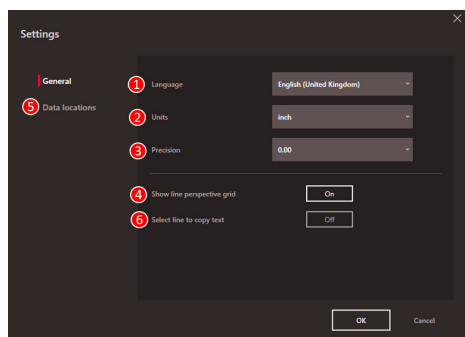
Opublikowane obrazy 3D dostępne są w sekcji Published links (Opublikowane linki).



- 1 Status postępu publikacji linków
- 2 Data wygaśnięcia linku. Każdy z opublikowanych obrazów 3D będzie dostępny przez 90
- 3 Skopiuj link do schowka
- 4 Aktywacja dostęp do zapisu
- 5 Usunięcie opublikowanego linku
Działanie to spowoduje również dezaktywację linku

Ekran ustawień

Ekran **Settings** (Ustawienia) umożliwia modyfikację ustawień ogólnych aplikacji BLK3D Desktop.



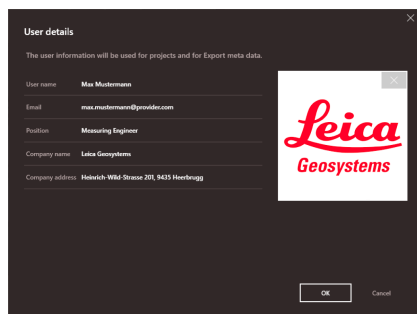
- 1 Język oprogramowania
- 2 Jednostki, w których mierzone są odległości
Metre (metry), Centimeter (centymetry), Millimeter (milimetry), Yard (jardy), Foot (stopy), Inch (cale), Fractional Feet (stopy ułamkowe), Fractional Inch (cale ułamkowe)
- 3 Dokładność mierzonych odległości
0; 0,0; 0,00; 0,000; 0,0000
- 4 Wyświetlenie lub ukrycie linii siatki perspektywy
- 5 Data Locations
(Lokalizacje danych) Kliknij, aby **Add** (Dodać) lub **Remove** (Usunąć) nową lokalizację, w której przechowywane są pliki projektu. W celu ustawienia wspólnej lokalizacji dla danych, kliknij **Default** (Domyślne). W razie potrzeby skorzystaj z dysku sieciowego lub chmury. Kliknij **Reload** (Załaduj ponownie), aby odczytać pliki z wszystkich lokalizacji, w których znajdują się dane za pomocą programu BLK3D Desktop
- 6 Aby skopiować wynik pomiaru do schowka, kliknij linię pomiarową



Uruchom funkcję **Reload** (Załaduj ponownie) klikając prawym przyciskiem myszy w sekcji **My projects** (Moje projekty).

Informacje o użytkowniku

Wykorzystaj ten ekran do wprowadzenia danych. Informacje o użytkowniku wykorzystywane są w projektach oraz podczas eksportowania metadanych.



Ekran informacji

To menu umożliwia zapoznanie się z wyszczególnionymi poniżej informacjami ogólnymi dotyczącymi zainstalowanej aplikacji BLK3D Desktop:

- **Help**
(Pomoc) Pomoc online dla BLK3D Desktop, wyświetlana w oknie przeglądarki.
 - **Update**
(Aktualizacja) Aktualna wersja oprogramowania wraz z datą odnowienia/zakończenia bieżącej licencji.
 - **Licence**
(Licencja) Link do aplikacji CLM umożliwiającej zarządzanie licencjami Leica.
 - **About BLK3D Desktop**
(O programie BLK3D Desktop) Informacje ogólne: Wersja oprogramowania, prawa autorskie i inne.
-

