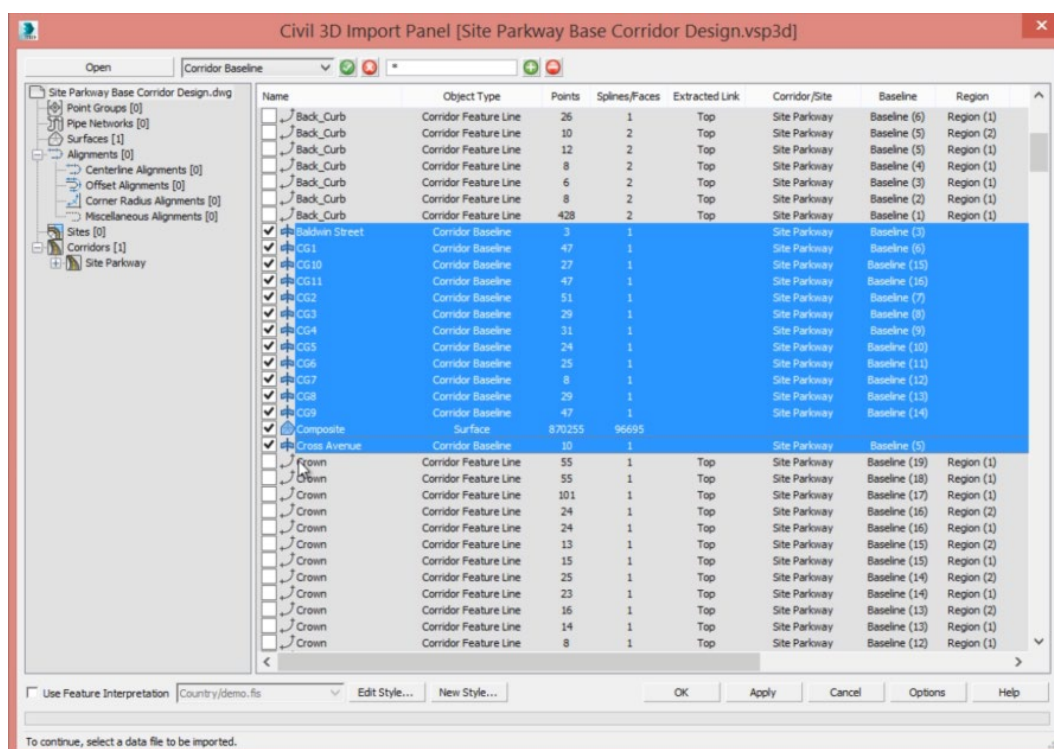


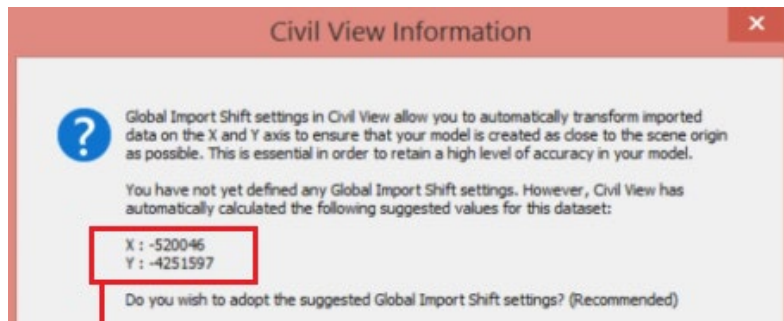
## Infrastruktuuri mudelkeskkonna loomine - juhendmaterjal

### Põhiprojekti andmestiku lisamine

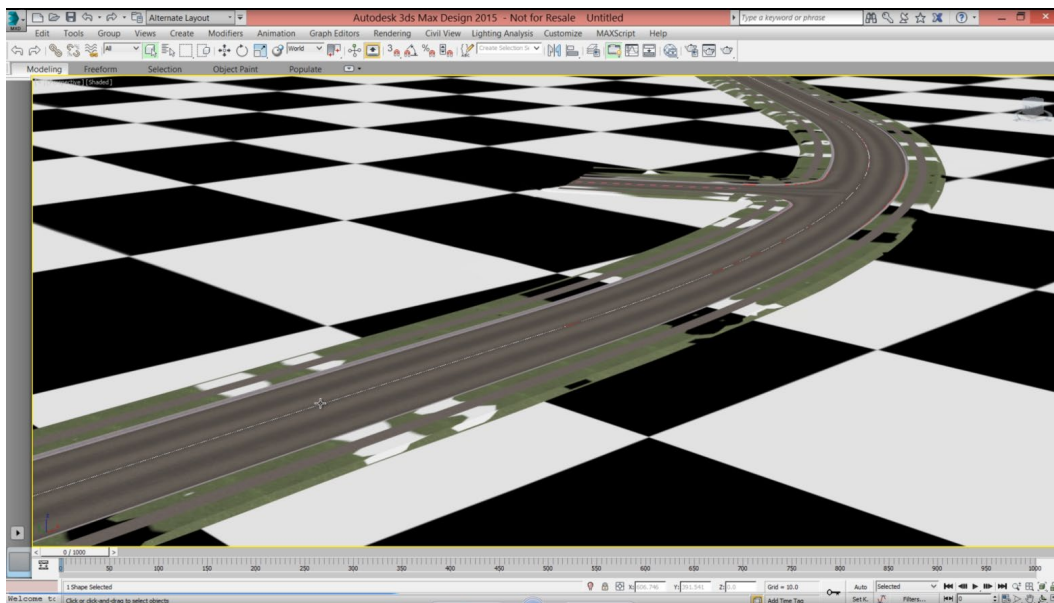
1. Käivita *Autodesk 3ds Max*
2. Sulge dialoog *Welcome Dialogue*
3. Menüüst *Civil View > Start Civil View*
4. Laetakse *Civil View* kasutajaliides
5. *Civil View > Geometry Import*
6. Vali *Civil 3D (VSP3D) File* säte
7. Leia eelnevalt eksporditud \*.vsp3d fail
8. Vali ainult objektid, mis on vajalik üle kanda. Vali näiteks kõik koridormudeli baasjooned (*Corridor Baseline*), lisaks ka *Crown* algusega *Feature Line* objektid, *Region Surface* objektid ja *Composite Surface* objekt.



9. Peale valikut klikki *OK*
10. Sul palutakse nõustuda *Global Import Shift* sätetega, mille *Civil View* ise arvutas. Need koordinaadid, *X ja Y* tuleks sul kirjutada üles, kuna sa vajad seda infot hiljem, *Autodesk InfraWorks* tarkvaras.
11. Klikki *Yes*, et nõustuda sätetega



12. Teosta mudeli visuaalne kontroll
13. Kasuta näiteks *ViewCube* töövahendit mudeli navigeerimiseks
14. Pane tähele, et meie käsutuses on üks terviklik sõidutee telgjoon, mida saame kasutada ülejäänud objektide lisamiseks



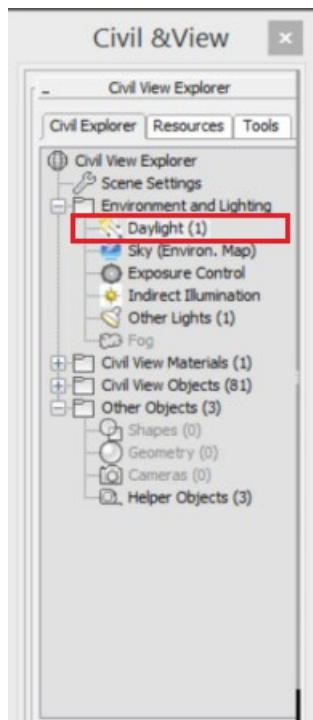
### Rasterpiltide lisamine pinnaobjektile

1. Menüüst *Civil View* > *Civil View* > *Civil View Explorer*
2. Kasutades *3ds Max* töövahendeid, vali *Composite* pinnaobjekt
3. *Civil View Explorer* paletil on nüüd *C3Dsurface-C-TOPP-Composite* esile tõstetud
4. *Surface Properties* sektsioonis vali *Draping*
5. Sektsioonis *BitMap* > *BitMap*
6. Vali varasemalt salvestatud terviklik pildifail *SitelImage.jpg*
7. Tühista *Composite* objekti valik. Sa peaksid nüüd nägema, et pilt on lisatud pinnaobjektile.

### Valgusallika lisamine

1. Menüüst *Civil View* > *Civil View* > *Civil View Explorer* > *Environment and Lighting*
2. Parem klikk *Daylight* peal, vali *Add Daylight*
3. See lisab automaatselt taevakaare tausta

4. Vali keskele jääv punkt ning tiri nn päikese objekt maapinnast kõrgemale



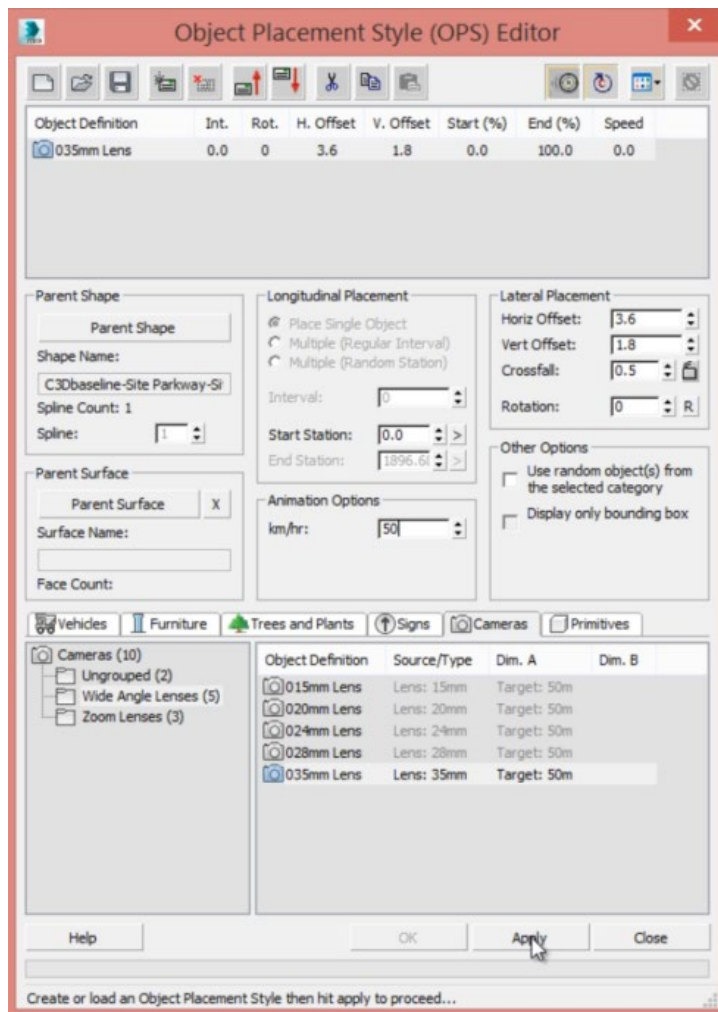
### Keskkonna aktiveerimine

1. Vali vaadena *Perspective – Shaded*
2. Kliki *Shaded*, muuda see kui *Realistic*
3. Vali *Viewport Background*
4. Taust muudetakse *Gradient* režiimilt *Sky* režiimile

### Liikuva kaameraobjekti lisamine

1. Nihuta vaadet nii, et oleksid planeeritud sõidutee alguses
2. Vali *Centerline Featureline* objekt (sõidutee katkematu telgjoon algusest lõpuni)
3. *Civil View > Civil View > Object Placement Style Editor*
4. Eelnevalt valitud objektist saab *Shape Object* kaamera rajajoonele (*Camera Path*)
5. Vali *Add*
6. Vali *Cameras*
7. Vali *35mm Lens* kaamera tüüp
8. Redigeri kaamera seadeid:
  - a. Horizontal Offset = 3.6
  - b. Vertical Offset = 1.8
  - c. Animation Options = 50 km/h
9. Rakenda muudatused *Apply* nupuga ja seejärel OK
10. Sul palutakse stseeni animatsiooni pikendada 1000 kaadrilt 3414 kaadrile. Nõustu sellega.
11. Kaamera on lisatud stseeni, mis võimaldab vaadata animatsiooni sõidutee algusest lõpuni

12. Testime. Vajuta klaveril C klahvi, et maha mängida animatsioon.



13. Salvesta mudel