

CAFA 3D kaardi juhised

CAFA 3D kaart avaneb Chrome brauseriga.

Kuna 1 km² kohta on ca 30 miljonit punkti, siis 3D kaarti laeb ca 10-15 sekundit.

Arvutil peaks olema operatiivmälu vähemalt 8GB.

Ekraani värskendamise juhised Kui 3D kaardil laadida sisse paljusid piirkondi, siis on vaja vahel vajutada vahel **Ctrl ja F5**, seda siis kui vahemälu täis saab ja arvuti annab veateate Error.

Kaardil mõõtmise täpsus on ca 20cm. Kaardi koostamisel on kasutatud Maa-ameti poolt 2018.a-l kogutud aerolaserskaneerimise (ALS) andmestikku.

Arvuti hiirega 3D kaardi kasutamine

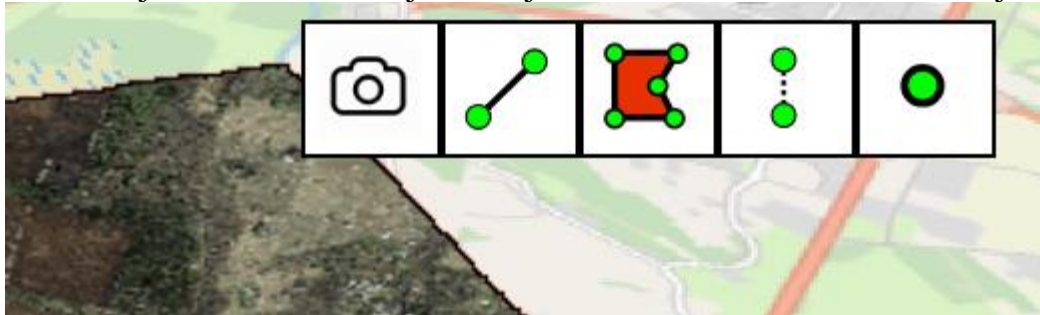
Parem klahv all saab pöörata

Vasak klahv all saab edasi liikuda ruumis

Suurendada sisse/välja --- arvutihiire scrolliga

Mõõtmise töövahendid paremal ülanurgas

Ikoonil vajutades lülitab sisse ja uus vajutus ikoonil lülitab funktsiooni välja.



Fotoaparaadi sisse lülitades ja 3D kaardil klikkida, siis avaneb kohe seda kohta kajastav uusim Maa-ameti aerofoto.

Distantsi mõõtmisega saab mõõta vahemaasid. NB! Viimase punkti järel Parem hiireklahvi vajutus lõpetab mõõtmise

Pindala mõõtmisega saab arvutada kaardil märgitud pindala. Parem hiireklahvi vajutus lõpetab mõõtmise

Kõrguse mõõtmisega saab määrata hoonete kõrgust maapinnast. Parem hiireklahvi vajutus lõpetab mõõtmise.

Punkti ikoonil vajutades avaneb ruumis asuva punkti xyz koordinaat L-EST süsteemis (viimane arv näitab punkti kõrgust merepinnast).

3D ruumi seostamine tänavate ja maja numbritega

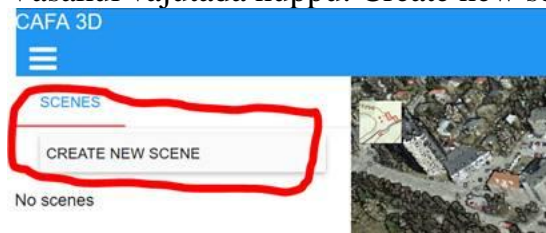
Vasakul ülanurgas on tavaline OpenStreetMap (OSM) kaart, mis avaneb/sulgub kui selle ikoonil vajutada.

OSM kaardil näeb punase kolmnurgaga, millist kohta 3D ruumis hetkel vaadatakse.

OSM kaardil saab vaadata ka tänavate nimesid ja majade numbreid.

Hoonete lisamine ja muutmine

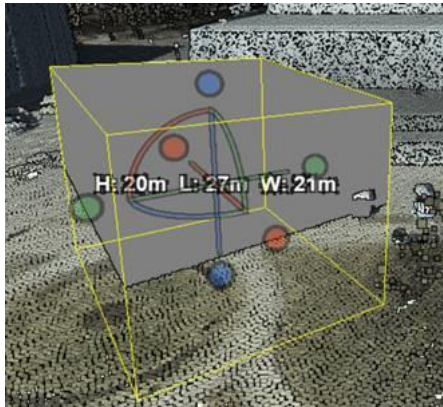
Vasakul vajutada nuppu: Create new scene



Seejärel vajutada paremast ekraaniservast hoone kuubikute nupule ja klikkida 3D kaardil, sinna paigutatub esmane kuubik.



Tekkinud hallil kuubikul **vasak hiireklahvi vajutus** ja avaneb muutmise vahend:



Siniste nuppudega saab tõsta kas alumist või ülemist s.t. muuta kõrgust (H) **Sinise teljega** saab pöörata hoonet.

Punaste nuppudega saab pikkust (L) muuta. **Punase teljega** saab hoone kallet muuta ühes teljes **Roheliste nuppudega** saab hoone laiust (W) muuta. **Rohelise teljega** saab kallet muuta teises teljes

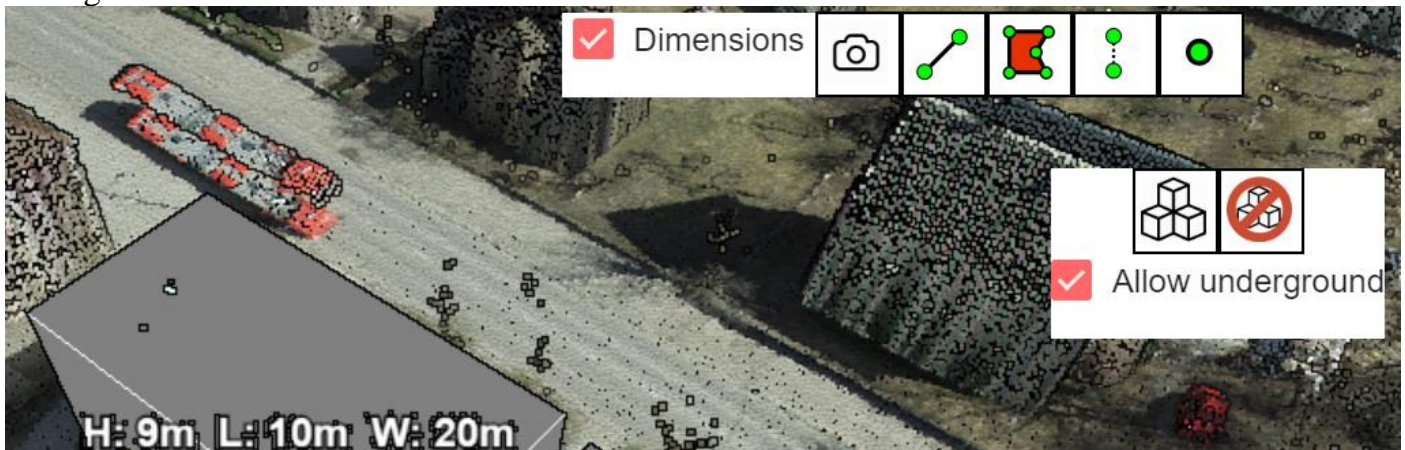


Hoone kustutamiseks vajutada paremal ikooni ja seejärel vajutada hoonel, mida soovitakse kustutada.

Hoonekuubikute mõõdud ja allapoole takistusi paigutamine

Kui on valitud Dimensions, siis näitab 3D kaardil hoonete mõõde. Seda saab ka välja lülitada.


Kui on vaja uus kuubik paigutada takistustest (puudest, maapinnast jt.) allapoole, siis valida Allow underground.

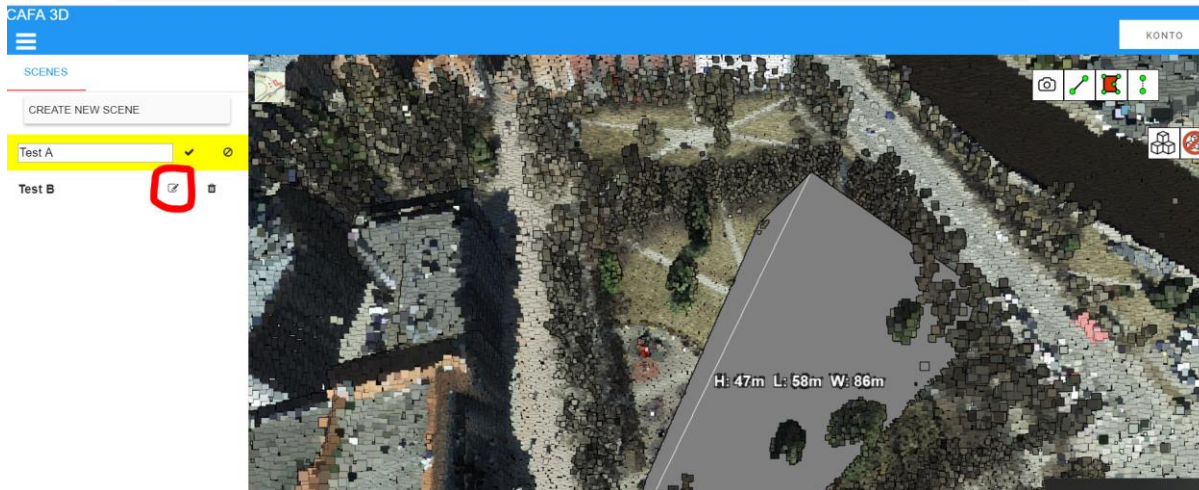


Olemasoleva hoone ja selle nimetuse muutmine

Klõpsates vasakul menüüs Scene (objekti) peal või selle kõrval pliiatsi märgil (all joonisel punane ring Test B real), siis hoone nimetus see läheb kollaseks, misjärel saab muuta:

- Hoone nimetust
- Hoone mõõtmeid

Kui muudatused sobivad, siis klõpsata  märgil, millega salvestatakse muudatused andmebaasi.



Küsimuste ja ettepanekute korral kirjutada: info@cafatech.com