



Upozornenia :

Ak ste v tejto časti programu a program ste ešte neautorizovali a váš PC nie je pripojený na internet, niektoré časti programu budú nefunkčné a nebudete môcť uskutočniť niektoré operácie.

Ďalej nebude možné uložiť akúkoľvek prácu, ktorú vykonáte.

Z týchto dôvodov vám **odporúčame** pred ďalšou prácou svoj program autorizovať.

Buď vás na tento krok program vyzve, alebo môžete autorizáciu uskutočniť prostredníctvom klikátka v hlavnej časti programu „Analýza osôb“ - lišta nástrojov.



Kliknite naň a autorizujte svoj program.

Pre autorizáciu musí byť váš počítač pripojený na internet.

Ak sa vám autorizácia nepodarila, vypnite program, následne pripojte internetový kábel k svojmu PC a program opätovne spustíte.

Ak chcete pracovať v časti programu



„Ladenie objektov“,

skontrolujte si, či máte v projekte zadané všetky osoby, ktoré priestor obývajú (budú obývať).

Pridávať jednotlivé osoby je nutné hneď na začiatku projektu v hlavnej časti programu



„Analýza osôb“.

A hneď i v tejto časti programu uložiť pod príslušným názvom projektu, **napríklad Rodina Novákových**

až následne prejsť do časti programu



„Ladenie objektov“

Dopíňať, vylučovať, alebo upravovať osobné údaje, alebo osoby, môžete i neskôr v ľavom menu pod symbolom klikátka.



„Osoby“

Ak sa nachádzate v časti programu - „Feng Shui Analýza a ladenie objektu“

tak do časti „Analýza osôb“ sa dostanete pomocou klikátka na hornej lište vpravo



Všetku ďalšiu podporu pre tento program, vrátane tohoto sprievodcu, nájdete na **internetovej stránke** www.fengshui.sk v časti „Podpora“, „Videá“. atd

OBSAH

- PRVÉ SPUSTENIE PROGRAMU :

- [Postupná práca na projekte Feng Shui Objektu](#)

- Kreslenie pôdorysu objektu prostredníctvom programu **bez podkladového obrázku.**

1. KROK Vloženie obrázku pôdorysu objektu.
 2. KROK Vysvetlenie
 3. KROK Prispôbiť pracovnej ploche / Umiestniť na stred
 4. KROK Vyrovať, Vodiace čiary, Pomocné čiary myšky
 5. KROK Orezať
 6. KROK Upraviť rozmery
 7. KROK Určenie Severnej steny
 8. KROK Obrys stena objektu Obvodová
 9. KROK Obrys stena miestnosti vnútorná
 10. KROK Obrys stena obvodová ďalšie priestory (terasy, balkóny, logie)
 11. KROK Obrisy okien
 12. KROK Obrisy dverí
- Ukladanie projektu 1, Technické upozornenie:**
13. KROK Ružica (smer magnetickej osi zeme)
 14. KROK Chýbajúce časti a perspektívy
 15. KROK Ružica - Vypracuj projekt

Ukladanie projektu 2

Ukladanie projektu 3

16. KROK Zariaďovanie - **Ukladanie projektu 4**

17. KROK Vyvažovanie priestoru, - **Ukladanie projektu 5**

18. ĎALŠIE TIPY PRE UŽIVATEĽOV PROGRAMU

[VIDEOŠKOLENIA NA POUŽÍVANIE PROGRAMU](#)

[TLAČ-Výstupy z Programov FSMA_FSHM_OP Texty a Grafika](#)

[AKO SPUSTIŤ PROJEKT STEP BY STEP pre - VIDEO](#)

[UČEBNICE FENG SHUI](#)

[PROGRAMOVÝ A VÝUKOVÝ SPRIEVODCA PRE PC program Osobný Poradca Profi](#)

Postupná práca na projekte Feng Shui Objektu (nazad)

Ak máte v počítači pripravený obrázok pôdorysu objektu vo formáte Bmp/Jpg/Png

Pokračujte v časti [1. KROK](#)

Kreslenie pôdorysu objektu prostredníctvom programu (nazad)

Kreslenie pôdorysu **bez podkladového obrázku.**

Ak nemáte k dispozícii plánik pôdorysu vášho bytu / domu / kancelárie, môžete si tento plánik nakresliť sami.

Ako na to?

Sú dve cesty:

1. Priamo postupne nakreslite v programe najskôr obvodový múr a následne jednotlivé miestnosti.

Rozmery si upravujete na pravej lište.



Pri kreslení vám odporúčame, aby ste svoj pôdorys pri kreslení orientovali tak, že magnetický sever Zeme je niekde v hornej časti obrazovky - pracovnej plochy.

2. Kliknite na nástroj kreslenia – Pomocná grafika (klikátko s vyobrazením ceruzky)



Program sa prepne do jednoduchého grafického módu „Pomocná grafika“.

Tento mód má viac spôsobov využitia:

1. môžete si cez tento mód pomocou nástroja – klikátko s vyobrazením „A“ popisovať potrebné poznámky a postrehy do hlavného projektu I do jednotlivých ladiaciach planžiet

2. môžete si dokresľovať do plániku ladenia potrebné prvky

3. môžete si pripraviť - nasimulovať rôzne situácie, alebo grafické analýzy priestoru, miestností, pozemku, atd

4. môžete si pripraviť podporný pôdorys objektu

5. môžete si skúšať rôzne pozície - natočenie energetických ružíc a vchodov do objektu domu alebo miestností

Neskôr, ak máte plánik, alebo je už váš nový návrh pripravený rozmerovo, dispozične a aj s optimálne umiestnenými oknami a dverami, to znamená že návrh je dispozične vyvážený podľa vašich predstáv, prejdete do časti Hlavného programu a to pomocou klikátka s vyobrazením



„Modrá harfa“ - Ladenie.

Svoj plánik presuňte cca do stredu pracovnej plochy a začnite ho obkresľovať pomocou nástrojov na ľavej lište nástrojov.

A to postupne od obvodového múru až po dvere. Viac nižšie v tomto sprievodcovi (v KROKU 1).

Ak máte priestor obkreslený, kliknite na nástroj očko „Správca zobrazenia“, ktoré sa nachádza na hornej lište



Správca zobrazenia

Prejdite na text „Pomocná grafika“ a kliknite naň. Týmto sa skryje pôdorys, ktorý ste nakreslili v móde pomocná grafika.

Pri každom novom spustení sa táto časť znovu zapne, vy si ju môžete opäť vypnúť, alebo, ak ju už nepotrebujete, tak vymazať. **Teraz potrebujete** svoj pôdorys umiestniť **do stredu pracovnej plochy.**

Nerobte to však presúvaním, ako v predchádzajúcej časti, teraz vám s tým už pomôže program.

Kliknite myšou na obvodový múr. **Na pravej lište s názvom Ladenie priestorov** sa spustí lišta nástrojov, kliknite na prvý nástroj - klikátko s vyobrazením



„Umiestniť na stred“

Po kliknutí sa váš obkreslený pôdorys premiestni na požadovanú pozíciu a to do stredu pracovnej plochy.

Ďalej sa pri tomto postupe pokračuje obdobne ako v prípade, že do programu vkladáte obrázok pôdorysu objektu.

Rozdiel je len v tom, že už **nepoužijete** nástroje (neklikajte na nástroje) „Doladiť“, „Orezať“ a „Upraviť rozmery“.

Ak ste zvolili jednu z hore spomínaných ciest a dodržali kreslenie objektu tak, aby sa nachádzal sever niekde v hornej časti obrazovky, teraz budete **pokračovať** v časti sprievodcu **7. KROK**

V tejto časti len raz kliknete na klikátko



a to preto, aby sa vám zobrazil symbol severnej steny.

2. KROK (nazad)

Ak ste vložili obrázok pôdorysu, všimli ste si, že v okne pravého menu sa zmenilo zobrazovanie pracovnej plochy a to na zobrazovanie nástrojov.

Tieto nástroje teraz začnete používať podľa potreby, alebo postupne zľava doprava. Kliknutím na nástroj sa zobrazí sprievodca s nápovedným textom.

Menu nástrojov sa zobrazí vždy, ak myšou kliknete na nejaký obrázok, alebo objekt, ktorý sa nachádza na pracovnej ploche.

Pokiaľ nie je na pracovnej ploche vybraný žiaden objekt, zobrazuje sa menu informácií o aktuálnej pracovnej ploche.

Ak chcete, aby sa znovu zobrazilo menu nástrojov, kliknite na obrázok pôdorysu na pracovnej ploche, ten sa vyznačí štvorčkami okolo.

Teraz už môžete začať s obrázkom pôdorysu pracovať podľa potreby.

Nástroje a ich poradie je zvolené podľa možných postupností a úrovni prípravy originálneho obrázku.

Kliknutím na prvé klikátko - nástroj sa spustí postupná nápoveda.

Ak chcete použiť ktorýkoľvek z nástrojov, vždy dbajte na to, aby ste mali obrázok vybraný, čo znamená, že obrázok má po svojom obvode štvorčeky.

To dosiahnete kliknutím myši na obrázok.

Následne môžete vybrať niektorú funkciu - klikátko.

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne pravého menu kliknutím na nástroj



Prispôbiť pracovnej ploche / Umiestniť na stred



3. KROK (nazad)



Prispôbiť pracovnej ploche / Umiestniť na stred

Tento nástroj obsahuje niekoľko funkcií

1. najskôr prispôbiť veľkosť vami načítaného obrázku (katastrálnej mapy alebo pôdorysu objektu) pracovnej ploche
2. zároveň obrázok, alebo nakreslenú grafiku obrysu objektu, umiestni na stred pracovnej plochy

Ak kreslite pôdorys objektu sami bez obkresľovania, nezabudnite po dokončení vykreslenia obrysu obvodového múru vždy kliknúť na tento nástroj. Tento nástroj zabezpečí, aby bol nakreslený obrys presunutý na stred pracovnej plochy a až potom môžete vykresľovať jednotlivé miestnosti

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne pravého menu kliknutím na druhý nástroj.



Vyrovnať



4. KROK (nazad)

Vyrovnať

Tento druhý nástroj použijete, ak potrebujete vyrovnáť obrázok pôdorysu do roviny.
Program obsahuje ešte ďalšie pomôcky pre vyrovnanie obrázku, ktoré môžete už teraz využiť.

Vodiace čiary

1 - Nástroj - Vodiace čiary : z hornej alebo ľavej "lišty pravítka" si môžete vytiahnuť vodiace čiary. Vytiahnuť si ich môžete tak, že prejdete myšou na lištu pravítka, ktorá lemuje pracovnú plochu a to hore alebo vľavo. Všimnite si, že ukazovateľ myši sa zmenil na dvojšípku. Teraz zakliknite a držte zakliknuté ľavé klikátko na myši. Následne ťahajte smerom na pracovnú plochu.
Na pracovnej ploche sa zobrazí červená prerušovaná čiara, ktorú môžete umiestniť na požadované miesto.

Keď pustíte ľavé klikátko myši, vodiaca čiara ostane na pracovnej ploche. Po odznačení táto vodiaca čiara zmení farbu na modrú. Keď myšou opätovne kliknete na túto vodiacu čiaru, jej farba sa zmení na červenú, čo znamená, že s ňou môžete pracovať. To znamená presúvať jej pozíciu podľa potreby. Ďalej, ak je vodiaca prerušovaná čiara červená, prejdite nad ňu, ukazovateľ myši sa zmení na dvojšípku.

Kliknite na pravé klikátko myši, teraz sa vám zobrazilo plávajúce menu s jeho ďalšími možnosťami.

(Umiestnenie - Zľava, Sprava, Na stred)

(Umiestnenie - Zhora, Zdola, Na stred)

(Odstrániť vodiacu linku)

(Odstrániť všetky linky)

Pomocné čiary myšky

2 - Nástroj - Pomocné čiary myšky - Projekčný kríž

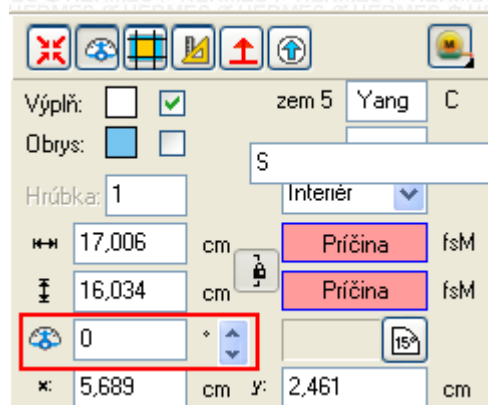
Tento nástroj sa nachádza na lište ľavého menu. Ak zakliknete - zapnete funkciu tohoto nástroja a prejdete myšou na pracovnú plochu, uvidíte, že sa vám objavil pomocný projekčný kríž, ktorý vám pomáha pri obkresľovaní alebo kreslení.

Ak chcete vypnúť zobrazovanie tohoto nástroja, opätovne kliknite na jeho klikátko.

Vodiaca čiara vám ukazuje horizontálnu, alebo vertikálnu rovinu pracovnej plochy.

Pokiaľ ste použili vodiace čiary - linky, opätovne kliknite myšou na obrázok, alebo nakreslenú grafiku, aby sa spustilo pravé menu a to menu zobrazovania nástrojov.

Vyrovnať



Kliknutím na šípôčky vedľa zadávacieho poľa uhlov, postupne natáčate obrázok tak, aby niektorá zo stien pôdorysu bola vo vodorovnej rovine (rovina pomocnej linky).

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne pravého menu kliknutím na tretí nástroj.

Orezať



5.KROK (nazad)

Orezať

Tento tretí nástroj vám pomôže **vyrezať** obrázok pôdorysu čo najbližšie k obvodovým múrom objektu. Ako ste si všimli, po kliknutí na tento nástroj celá plocha začernala, obrázok je inverzný. Teraz sa zorientujte a očami si vyberte časť, ktorú chcete z obrázku použiť pre ďalšiu prácu.

Prejdite myšou na roh napríklad pôdorysu, kliknite ľavým klikátkom myši, držte zakliknuté a ťahajte naprieč plánikom ku krížnemu - náprotivnému rohu. Následne pustíte ľavé klikátko na myši. Plocha, ktorá má byť vyrezaná (zachovaná pre ďalšie použitie), je teraz biela.

Keď ste klikli na priečny náprotivný roh a vytvorila sa vám biela plocha, prejdite myšou na stredy jednotlivých strán a to na hranicu bielej a čiernej plochy.

Označenie myši sa zmení, zakliknite a držte zakliknuté ľavé klikátko na myši. Teraz môžete ťahať, čo znamená zväčšovať, alebo zmenšovať bielu plochu.

Týmto spôsobom upravíte vyrezanie tak, aby bolo čo najtesnejšie k hranici pôdorysu / obvodovým múrom / hraniciam pozemku.

Upozornenie : neodstráňte si vyčnievajúce časti ako balkóny alebo terasy. Biela plocha by mala zahŕňať aj tieto objekty.

Bielu plochu môžete cez jej stred myšou presúvať podľa potreby.

Na záver Kliknite pravým klikátkom myši na bielu plochu, kde sa nachádza vybraný objekt a vyberte funkciu Dokončiť/Finish. Obrázok je teraz zbavený nadbytočnej plochy.

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne pravého menu kliknutím na štvrtý nástroj.

Upraviť rozmery

6.KROK (nazad)

Upraviť rozmery

Tento štvrtý nástroj vám pomôže manuálne upraviť veľkosť a pomery strán obrázku pôdorysu do mierky 1:100 .

Ak ste klikli na tento nástroj, obrázok sa presunul do ľavého horného rohu.

Pomerným ťažovaním z rohov, alebo ťažovaním obrázku zo strán a sledovaním rozmerov na pravítkach hore a vľavo, zväčšíte alebo zmenšíte obrázok na požadovanú reálnu veľkosť.

Na záver Kliknite pravým klikátkom myši na obrázok a vyberte funkciu **Dokončiť / Finish**. Následne sa obrázok vráti do stredy pracovnej plochy.

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne pravého menu kliknutím na piaty nástroj.

Určenie Severnej steny



7.KROK (nazad)

Určenie Severnej steny

Natočte obrázok pôdorysu na jeho Severnú stenu.

Ak ste previedli v predchádzajúcich krokoch vyrovnanie obrázku,

tento piaty nástroj vám pomôže natočiť obrázok pôdorysu tak, aby ste mali Severnú stenu vždy hore.

Stena, ktorá smeruje na Sever a s magnetickou osou zeme zvierá uhol menší ako je +45 alebo -45 stupňov, je Severná stena a mala by byť hore.



Značka smerovania Severnej steny

Prvým kliknutím na tento nástroj program zobrazí značku severnej steny

Ak opätovne klikáte na tento nástroj, značka smerovania Severnej steny zostáva na svojom mieste a obrázok pôdorysu sa natáča o 90 stupňov, po každom nasledujúcom kliku, a to v smere hodinových ručičiek.

Ak dosiahnete požadované natočenie pôdorysu, prestaňte klikať.

(viac info-help SEVERNÁ STENA + UČEBNICA)

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne teraz už ľavého menu kliknutím na nástroj vykresľovanie obrysov obvodovej steny objektu.

Obrys stena obvodová

8.KROK (nazad)

Tu začínate pracovať s objektami.

Pri systémoch Feng Shui je **dôležité** identifikovať **stred objektu domu / bytu / priestoru** a **stredy jednotlivých miestností**. U jednoduchých tvarov, ako je štvorec a obdĺžnik, je to jednoduché. Stred je priesečník náprotivných rohov. **Ale v drvivej väčšine bytov a domov** sa stretnete s rôznymi nepravidelnosťami pôdorysu **bytu / domu** alebo **miestností**.

A tu narazíte na problém, pretože **správne identifikovanie** vchodu a následné všetky výpočty / rozklady / analýzy a z nich vyplývajúce odporúčania / nápravné opatrenia **sa odvíjajú práve od správne určeného stredy objektu**.

Vy sa už týmto problémom nemusíte zaoberať, tento program vám **automaticky určí správny stred akéhokoľvek nakresleného pôdorysu**.

Dokonca si prostredníctvom tohoto programu môžete nájsť kde sa nachádza stred vašej krajiny / regiónu / mesta / obce. Ale teraz pokračujeme

Obrys stena objektu Obvodová

Pomocou tohoto nástroja obkreslíte, respektíve nakreslíte svoj pôdorys objektu. Obkresľujte čo najpresnejšie. Kliknite na tento nástroj.



Obrysy objektu - Mnohosten : kliknite myšou na niektorý z rohov na obvodovej stene pôdorysu a začnite obkresľovať. To znamená kliknúť na ľavé klikátko myši, pustiť a myš ťahať po podložke podľa potreby smerom k náprotivnému rohu.

Na rohu znovu kliknúť na ľavé klikátko myši, pustiť a ťahať myšou k ďalšiemu rohu.

Ak prídete na posledný roh, resp. bod objektu, kliknite na ľavé klikátko myši, pustíte a následne kliknite na pravé klikátko myši a **vyberte funkciu Dokončiť/Finish alebo Zrušiť**

Funkcia Dokončiť/Finish uzavrie a vykreslí požadovaný tvar.

Funkcia Zrušiť vymaže kreslený tvar.

Ak ste zabudli niektorý z bodov vyznačiť, alebo ste vložili viac bodov ako je potrebné, doplnenie, alebo zrušenie bodov je možné a to tak, že prejdete myšou na najbližší bod, ktorý chcete upraviť.

Kliknite na pravé klikátko myši, vyroluje sa vám plávajúce menu a vyberte jednu z ponúkaných možností

Pridať bod

Zmazať bod

alebo Zrušiť výber

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne ľavého menu kliknutím na nástroj vykresľovanie vnútorných obrysov obvodových stien miestností.

Obrys stena miestností vnútorná



9.KROK (nazad)



Obrys stena miestnosti vnútorná

Teraz obkreslite, respektíve nakreslite obrysy **stien miestností** (miestnosť po miestnosti). Obkresľujte čo najpresnejšie. Kliknite na tento nástroj.



Ak ste klikli na tento nástroj, v pravej časti pracovnej plochy sa zobrazilo okno "Výber miestností". Najprv si všimnite, že sa tam nachádzajú 2 typy nástrojov, pričom vybraný - aktívny nástroj má červené obrysy.



Nástroj obdĺžnik použijete vtedy, ak má miestnosť pravidelný tvar a má iba 4 steny.



Nástroj mnohosten použijete vtedy, ak má miestnosť nepravidelný tvar alebo viac ako 4 steny.

Pokiaľ sa objekt alebo miestnosť skladá z pravidelných aj z nepravidelných tvarov zároveň, popri práci používajte nástroj, ktorý sa nachádza v pravom menu – je to klikátko so symbolom trojuholníka a 15 stupňov. Defaultne je nastavené krokovanie po 15 stupňoch. Ak ho zakliknete, krokovanie sa nastaví na 1 stupeň. To znamená, že môžete kresliť akýkoľvek uhol steny. Ak chcete pokračovať po 15 stupňoch, znovu kliknete na klikátko. Toto klikátko vám pomáha pri kreslení 15, 30, 45, atd stupňových uhlov.

Kliknutím na jeden z nástrojov **aktivujete príslušnú funkciu**.

Následne určujete názov miestnosti, ktorú idete vykresľovať.

Ponukové menu obsahuje najpoužívanejšie názvy miestností. Je dôležité, aby ste ich teraz vykresľovali s názvami, ktoré sa najviac približujú k názvom miestností v analyzovanom priestore, resp. s názvami, ktoré korešpondujú i s využitím miestností.

Upozornenie: Program už v tejto úrovni začína priestor kontrolovať.

Ak ste vybrali názov miestnosti, prejdite myšou vo vašom plániku na roh miestnosti, ktorá korešponduje s názvom.

Ak máte zvolený nástroj vykresľovania "**obdĺžnik**", kliknite ľavým klikátkom myši, držte zakliknuté a ťahajte myšou k náprotivnému rohu miestnosti. Ak ste myšou na náprotivnom rohu, pustíte ľavé klikátko myši. Miestnosť sa vykreslí.

Ak ste zvolili nástroj "**mnohosten**", kreslite spôsobom ako pri kreslení obrysov obvodového múru.

Takto pokračujte, až kým vykreslíte všetky miestnosti - priestory bytu / domu, atd.

Oprava úprava zmena tvaru a jeho rozmerov:

Ak potrebujete upraviť veľkosť miestnosti, alebo nakresleného tvaru, najskôr ho musíte zadať - vyznačiť, čo znamená kliknúť na konkrétny objekt.

Ak naň kliknete, objekt sa vyznačí a to tak, že okolo objektu sa mimo iného objavia i štvorčeky s modrými obrysami, nachádzajú sa niekoľko milimetrov od objektu a to v strede jednotlivých strán a na rohoch. Prejdite myšou na štvorčeky, ktoré sa nachádzajú po boku, alebo na rohu miestnosti, alebo nakresleného tvaru - objektu. Kliknite ľavým klikátkom myši, držte zakliknuté a ťahajte myš v požadovanom smere.

Keď dosiahnete požadovanú veľkosť, pustíte ľavé klikátko myši a objekt sa vykreslí.

Kliknite kdekoľvek na prázdnu plochu a objekt sa odznačí. Ak to nejde, kliknite na čiernu šípku v ľavom hornom rohu (centrálne odznačovanie).

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne ľavého menu kliknutím na nástroj vykresľovanie obrysov stien ďalších priestorov.



Obrys stena obvodová ďalšie priestory



10.KROK (nazad)

Obrys stena obvodová ďalšie priestory

Teraz obkreslite, respektíve nakreslite obrysy stien ďalších priestorov. Obkresľujte čo najpresnejšie.
Kliknite na tento nástroj.



Ak ste klikli na tento nástroj, v pravej časti pracovnej plochy sa zobrazilo okno "**Výber ďalších priestorov**".
Všimnite si, že sa tam nachádzajú 2 typy nástrojov, pričom vybraný - aktívny nástroj má červené obrysy.



Nástroj obdĺžnik použijete vtedy, ak má miestnosť pravidelný tvar a má len 4 steny.



Nástroj mnohosten použijete vtedy, ak má miestnosť nepravidelný tvar a viac ako 4 steny.
Kliknutím na jeden z nástrojov aktivujete príslušnú funkciu.

Následne určujete názov priestoru, ktorý idete vykresľovať.

Ponukové menu obsahuje najpoužívanejšie názvy priestorov.

Je dôležité, aby ste ich teraz vykresľovali s názvami, ktoré jednoznačne korešpondujú s typom priestoru v analyzovanom objekte.

Upozornenie: Program už priestor kontroluje.

Vyberte zo zoznamu konkrétny priestor a začnite obkresľovať.

Spôsob je rovnaký ako pri obkresľovaní miestností.

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne ľavého menu kliknutím na nástroj obrysy okien.



Obrysy okien



11.KROK (nazad)



Obrysy okien

Teraz umiestnite, respektíve nakreslite **obrysy okien**. Obkresľujte čo najpresnejšie.
Kliknite na tento nástroj.

Ak ste klikli na tento nástroj, v pravej časti pracovnej plochy sa zobrazilo okno "**Výber okna**".

Tu vidíte niekoľko typov okien. Je dôležité, aby ste zvolili približne správny typ okna.

Ak sa okno skladá z dvoch častí, ako napríklad okno klasické, **každú sklenú tabuľu vykresľujete samostatne**.

Ak sa okno skladá z viac než dvoch častí, vykresľujete všetky jednotlivé časti okna.

Ovládanie:

Ak kliknete na klikátko typu okna, automaticky sa vyznačí popisový text okna.

Ak kliknete na Popisový text okna, automaticky sa zapne klikátko príslušného typu okna.

Teraz začnite vykresľovať jednotlivé okná. Nezapomnite prepínať medzi typmi okien podľa potreby.

Na plániku pôdorysu prejdite myšou na roh niektorého z okien,

kliknite ľavým klikátkom myši, držte zakliknuté a ťahajte myšou k náprotivnému rohu jednej z častí okna.

Ak ste myšou na náprotivnom rohu, pustite ľavé klikátko myši.

Prvá časť okna sa vykreslí.

Takto pokračujte, až kým vykreslíte všetky okná v priestore bytu/domu, atď.

Ak nepotrebujete zmeniť typ okna, napríklad klasický za francúzske, **pokračujte vo vykresľovaní ďalších okien**

toho istého typu.

Ak je potrebné vložiť napríklad francúzske okno, tak kliknite na tento typ okna a pokračujte vo vykresľovaní ako u okna klasického.

Upozornenie: Program už priestor kontroluje, preto je dôležité dodržať približné typy okien, tak ako ich máte v priestore.



Takto vyzerá nakreslený obrys okna

POKRAČOVANIE:

Pokračujte v okne ľavého menu kliknutím na nástroj obrysy dverí.



Obrysy dverí



Ukladanie projektu 1 (nazad)

Ak je všetko v poriadku, **uložte si projekt**, to znamená kliknite na klikátko



„Uložiť projekt“

alebo



„Uložiť projekt pod iným názvom“.

Zvoľte napríklad názov **"Náš byt pôdorys"** a zvolte uložiť.

Teraz máte uložený pôdorys, ktorý ste vypracovali a kedykoľvek sa k nemu môžete vrátiť.

Predtým, ako budete pokračovať, **znova** kliknite na klikátko



„Uložiť projekt pod iným názvom“.

Teraz ale zvolte napríklad názov **"Náš byt zaorientovanie"**.

Takže teraz budete pracovať ďalej, ale už v súbore **"Náš byt pôdorys zaorientovanie"**.

Technické upozornenie:

Po každom Uložení musíte projektu **povolit' úpravy**.

Teraz, vždy po uložení, alebo otvorení rozpracovaného, alebo už hotového projektu, je treba previesť tento krok.

Ak váš program túto možnosť obsahuje, tak v **pravom menu** pod nadpisom **"Ladenie priestorov"** sa nachádza

zaklikávací štvorček s textom **"Povolit' úpravy"**. Kliknite na prázdny štvorček a program sa prepne

z módu zobrazovania projektu **do módu** úprav projektu a v štvorčeku sa objaví **zelená fajočka**.

Technické upozornenie:

Ak pracujete v časti programu „Analýza a ladenie Objektu“ – grafická časť,

a už ste si svoj projekt uložili prostredníctvom klikátok **červená**, alebo **zelená** disketka a **chcete pokračovať**

v práci ďalej, **odporúčame vám nasledovný krok:**

Pre Win XP ale i pre Ostatné OS Win platí nasledovné:

Ak pracujete v časti programu „Analýza a ladenie Objektu“ – grafická časť,

Vypnite celý program, následne ho opätovne zapnite a môžete pokračovať v práci.

Tento krok je nutné urobiť z toho dôvodu, že OS Win vymedzuje pre jednotlivé programy obmedzený pracovný priestor (cca 200 Mb) a túto pamäť neuvolňuje – nečistí.

Zrealizovaním tohoto kroku si OS Win uvoľní / vyčistí nepoužívanú pamäť a vy môžete pokračovať

bez obáv v práci na svojom projekte.

Teraz môžete pokračovať :

Budete zadávať uhol magnetickej osi zeme

POKRAČOVANIE:

Predtým ako kliknete na nasledujúci nástroj prečítajte si ďalší krok **13 KROK**

Najprv kliknite myšou na červený obvodový múr

Pokračovať budete v okne praveho menu na šiestom nástroji.



Ružica (smer magnetickej osi zeme)



13.KROK (nazad)



Ružica (smer magnetickej osi zeme)

Tento šiesty nástroj nám na pôdorys objektu vloží 24 vchodovú analyzačnú ružicu.

Kliknite naň a čakajte, kým program pripraví pozície.

Ak už program vykreslil túto ružicu, môžete pracovať ďalej.

V pravej lište nástrojov prejdite na okno zadávania uhlov.

Týmto nástrojom určujete natočenie magnetickej osi zeme voči obrázku - plániku pôdorysu objektu.

Nad obrázkom pôdorysu objektu je zobrazená simultánna 24 - vchodová farebná analyzačná ružica s určením svetových strán. **Na začiatku je táto ružica** v postavení uhol 00 stupňov - Sever je v strede hore.

Obrázok pôdorysu sa nachádza v strede pracovnej plochy, ružica sa nachádza v strede pôdorysu objektu.

To znamená, že ružica, pokiaľ máte tvar objektu zložitý (s chýbajúcimi časťami alebo perspektívami), sa už nachádza presne v strede - ťažisku pôdorysu.

Pomocou kompasu Lo pan, alebo obyčajného kompasu, alebo pomocou zadávacej planžety (ktorú si môžete vytlačiť z tohoto programu) **zamerajte uhol**, ktorý zvierá magnetická os zeme **voči severnej stene vášho bytu / domu / kancelárie, ...**

Tento zameraný uhol môže byť len maximálne +45 stupňov (45 stupňov východne)

alebo maximálne -45 stupňov (45 stupňov západne).

To znamená, že severná stena je tá, ktorá zvierá s magnetickým severom najmenší uhol.

Ak nemáte kompas a neviete zmerať magneticкую os Zeme, uložte si svoj projekt, program vykliknite, prejdite na internetovú stránku www.fengshui.sk, v ľavom menu zvolte podpora. V tejto časti nájdete jednoduchý postup zamerania severojužnej osi objektu cez satelit.

Presnosť nameraných výsledkov, tam uvedeným spôsobom, je 1-2 stupne (v závislosti od vašich zručností).

Nameraný uhol zapíšte do okna, vo vymedzenom rozsahu, a **stlačte Enter**.

Ružica sa narotuje na zadaný údaj.

V tomto nástroji sa už nerotuje objekt (obrázok pôdorysu), ale simultánna 24 vchodová analyzačná ružica (to znamená, že vybratým a označeným objektom je teraz ružica).

Teraz, pokiaľ máte zadaný správny uhol narotovania ružice, vizuálne vidíte, kde sa v priestore nachádzajú jednotlivé svetové strany. Teda môžete povedať, v ktorej svetovej strane sa nachádza tá - ktorá miestnosť.

Zároveň viete určiť, v ktorej svetovej strane **niečo vyčnieva**, alebo **niečo chýba**, ako napríklad lodžia, atď.

POKRAČOVANIE:



Chýbajúce časti a perspektívy



14.KROK (nazad)



Chýbajúce časti a perspektívy

Týmto siedmym nástrojom určíte chýbajúce časti, alebo perspektívy, ktoré objekt obsahuje (ak ich obsahuje).

Nástroj obsahuje i nápovedu, kde sú pravidlá určovania, čo je perspektíva a čo chýbajúca časť.

Keď sa spustí nápoveda, hneď si môžete prečítať základné pravidlá.

Ak chcete vedieť viac, zadajte v nápovede do textového poľa hľadanie témy - slovo, v tomto prípade

"chýba" rozkliknite klikátko "Hľadanie témy" a zvolíte "Hľadať v učebnici". Dostanete sa k ďalším informáciám.

Následne, ak váš priestor obsahuje chýbajúcu časť - časti, alebo perspektívu, či viac perspektív,

vyznačte ich na ploškách s tehličkami, presne v svetovej strane, v ktorej sa nachádzajú a kliknite **"OK"**.

Ak ich váš priestor neobsahuje, nič nevyznačujte a vykliknite okno.

Pokiaľ je toto okno na obrazovke, v programe sa nedá pokračovať.

Menu



POKRAČOVANIE:



Ružica - Vypracuj projekt



15.KROK (nazad)



Ružica - Vypracuj projekt

Tento nástroj sa nachádza na šiestom mieste.
Pre zorientovanie sa, na šiestom mieste sa pôvodné klikátko



Ružica zmenilo na nové a to



Ružica - **Vypracuj projekt**

Keď ste si istý, že všetko, čo ste doteraz urobili, je v poriadku a nič nechýba, tak kliknutím na tento nástroj. Program začne proces spoznávania priestoru. Program to robí presne tak isto, ako keď si vy prezeráte nejaký byt, ktorý chcete kúpiť.

Niektoré miestnosti môžu mať viac dverí, preto sa vás program počas tohoto procesu môže spýtať, ktoré dvere do miestnosti sú hlavné, respektíve ktorými sa najčastejšie vstupuje.

Čiže, ak sa takáto miestnosť - miestnosti (s viacerými dverami) v objekte **nachádzajú**, spustí sa okno, v ktorom je vykreslená **miestnosť s vchodmi** a vľavo dole **je celý objekt**.

Na obrázku celého objektu je vždy zašednutá aktuálna miestnosť, aby bola jednoduchšia vizuálna orientácia v priestore.

Prejdite myšou na miestnosť, nakreslenú v strede okna, vyberte dvere, ktoré považujete za hlavné (najviac používané) a kliknite na ne.

Dvere sa vyznačia. Následne kliknite na tlačítko "OK". Program sa ešte spýta, či ste zvolili správne dvere, ak áno, znovu zakliknite "OK".

Pokiaľ sa vo vašom projekte nachádzajú ďalšie miestnosti s viacerými vchodmi, program sa bude pýtať dovtedy, pokiaľ nevyčerpá všetky možnosti.

Tento proces môže trvať dlhší čas, preto majte strpenie.

Program si robí prípravy, pripravuje výpočty a **grafické podklady** na vykresľovanie **všetkých potrebných feng shui pozícií**. Zároveň sa pripravuje na vykreslenie **všetkých ladiacich planziét**.

Ukladanie projektu 2 (nazad)

Teraz je dôležité, aby ste si projekt uložili.

Kliknite na klikátko vyobrazené **červenou** disketkou



"Uložiť"

Program uloží váš projekt pod pôvodným názvom, v tomto prípade je to **"Náš byt zaorientovanie"**.

Projekt môžete ukladať priebežne počas práce, ale my vás pre istotu upozorníme.

Teraz máte uložený projekt pod názvom **"Náš byt zaorientovanie"**.

Projekt, ktorý ste vypracovali, máte uložený do tejto úrovne a kedykoľvek sa k nemu môžete vrátiť.

Čiže doteraz máte samostatne uložené tieto úrovne jedného projektu.

- 1 **"Náš byt pôdorys"**
- 2 **"Náš byt pôdorys zaorientovanie"**.

Ukladanie projektu 3 (nazad)

Predtým, ako budete pokračovať, **znovu** si uložte svoj projekt, **ale teraz pod ďalším - novým názvom**.

kliknite na klikátko **zelená** disketka.



„Uložiť projekt pod iným názvom“.

Teraz ale zvolte napríklad názov **"Náš byt zariadenie pôvodný stav"**. ("Náš byt zariadenie pôvodný stav").

Takže teraz budete pracovať ďalej, ale už v súbore **"Náš byt zariadenie pôvodný stav"**.

Po každom Uložení musíte projektu povoliť úpravy.

Teraz, vždy po uložení, alebo otvorení rozpracovaného, alebo už hotového projektu, je treba prejsť tento krok.

Ak váš program túto možnosť obsahuje, tak **v pravom menu** pod nadpisom **"Ladenie priestorov"** sa nachádza **zaklikávací štvorček** s textom **"Povoliť úpravy"**. Kliknite na prázdny štvorček a program sa prepne **z módu** zobrazovania projektu **do módu** úprav projektu a v štvorčeku sa objaví **zelená fajočka**.

Teraz môžete pokračovať :

Po dokončení tohoto procesu program pripravil tzv. strom objektu.

Tento strom sa nachádza v pravom menu dole.

Kliknutím na štvorček so symbolom **+** môžete strom postupne otvárať.

V tomto strome sa nachádzajú úrovne:

1. celý priestor - objekt
2. jednotlivé miestnosti objektu

Upozornenie :

Postupným klikaním na jednotlivé časti tohoto stromu spustíte automatické vykresľovanie ladiacich planžiet.

Tento postupný proces trvá niekoľko minút, **preto neklikajte na tieto časti stromu.**

Máte tu možnosť - klikátkom

"ozubené koliesko" spustiť kompletne **vypracovanie všetkých planžiet naraz.**

Tento proces trvá 1 - 3 minúty.

V tejto fáze toto vypracovanie nepotrebuje, preto na toto klikátko neklikajte.

Na tomto mieste sme vás chceli iba upozorniť na túto možnosť.

POKRAČOVANIE:**Zariaďovanie****16.KROK (nazad)****Zariaďovanie**

Kliknite na klikátko zariaďovanie,

v lište horného menu sa zobrazili klikátka zariaďovania objektu.

Ako prvé je klikátko

**Nadobudnutie (Opis - životopis objektu)**

Kliknite naň a **vyplňte formuláre, ktoré sa vám zobrazili.**

UPOZORNENIE :

Dôkladne sa oboznámte s celým nasledujúcim textom

a s nasledujúcou časťou **17. KROK.**

A to i preto, že po zariadení svojho priestoru, tak ako ho máte zariadený v skutočnosti, pôjdete do časti **„Vyvažovanie a úprava priestoru“.**

Pred týmto krokom je vhodné uložiť si projekt zariaďovanie pôvodný stav,

a následne vytvoriť nový projekt – uložením pod novým názvom „Úprava a ladenie“

Na konci tejto časti sprievodcu máte vysvetlenie.

Pokračujte ďalej:

Jednotlivé úrovne zariaďovania a ich poradie je zvolené zámerne podľa možných postupností a úrovni zariadenia objektu.

Samozrejme môžete zvoliť ktorúkoľvek úroveň a v ktoromkoľvek poradí.

Pod úrovňou zariaďovacích prvkov sa teraz nachádza prázdna lišta.

Ak konkrétna zariaďovacia, alebo vybavovacia skupina má ďalšie podúrovne, tieto sa zobrazia práve v tejto lište.

Na hornej lište zariaďovania zvolte / kliknite na klikátko napríklad



„Nábytok“ v pravom menu sa zobrazí text **NÁBYTOK**

Na lište nižšie sa zobrazia klikátka jednotlivých podskupín, prejdite napríklad na klikátko



„Kúrenie a klimatizácia“

V Pravom menu hore sa nachádza

strom zariaďovacích skupín s názvom práve zvolenej skupiny

pod týmto stromom sa nachádza časť:

MATERIÁL, PREVEDENIE

zlava doprava

SYMBOL

PREVEDENIE

Pod touto časťou sa nachádza strom jednotlivých POLOŽIEK

OVLÁDANIE:

Stromu zariaďovacích skupín napríklad:

KÚRENIE A KLIMATIZÁCIA

+Radiátory

+Kotle

+Krbý

+atd

Pod každou sa nachádzajú podskupiny

Otvorte si napríklad "Krbý"

nachádzajú sa tu podskupiny

- Krbý Elektrické

- Krbý Liehové

- Krbý Plynové

- atd

ak kliknete na jednu z nich, v strome "**POLOŽIEK**", ktorý je nižšie, sa zobrazia texty s názvami jednotlivých položiek.

V časti MATERIÁL - PREVEDENIE, ktorá je nad touto časťou (pod názvom SYMBOL), sa zobrazí

prvá vybraná položka. V tomto prípade je to "čerpadlo".

Ak v strome položiek kliknete na ďalšiu položku, napríklad "krb elektrický",

zmení sa obrázok za symbol, ktorý zodpovedá názvu položky.

Pravé menu v časti MATERIÁL - PREVEDENIE je multifunkčné.

Môže sa tam nachádzať UKÁŽKA, NÁHLAD alebo MATERIÁL.

Toto okno môže mať funkciu posúvania.

Táto funkcia slúži napríklad pri farbách na vizuálne prezeranie jednotlivých odtieňov vybranej skupiny farieb,

ktoré sa textovo nachádzajú i v časti strom POLOŽIEK.

Pod týmto oknom sa môže zobraziť i rozklikávacie menu materiálov, farieb atd.

Pomocou tohoto menu vybranej položke, napríklad nábytku, priradíte

napríklad typ materiálu - drevo masív a odtieň.

Alebo ak je nábytok, predmet, stena, záves, posteľná bielizeň, atd nafarbený určitou farbou, tak i farbu a jej odtieň.

Program kontroluje všetky zariadené prvky a predmety, ich nastavené hodnoty, až na úroveň izby - jej obyvateľov a pozície umiestnenia konkrétneho prvku v objekte a miestnosti.

Preto, ak chcete aby program našiel všetky možné chyby, nedostatky a ich kombinácie,

zariadte svoj priestor presne tak, ako ho máte v skutočnosti.

Chodte až do takých extrémností, ako napríklad umiestnenie fotiek, i keby boli na chladničke, alebo v zásuvke skrinky.

Pred samotným zariadením priestoru vám odporúčame **prezrieť si všetky úrovne** zariadených prvkov, aby ste získali približný prehľad, čo všetko program obsahuje.

Ak pôjdete krok za krokom, teda po poradí, tak ako sú jednotlivé klikátka zariadených prvkov zoradené,

(toto poradie je zvolené zámerne) nemali by ste vynechať žiadnu úroveň, alebo žiadny dôležitý zariadený prvok i s jeho farbou alebo materiálom.

Ukladanie projektu 4 (nazad)

Takže teraz môžete začať zariaďovať, **nezabudnite si počas práce priebežne ukladať svoj projekt.**

Pre ukladanie teraz používajte len tlačítko **červená disketka**



"Uložiť" to znamená že ukladáte projekt pod názvom

" Náš byt zariadenie pôvodný stav".

Ak si vyberáte priestory na kúpu alebo prenájom, nemusíte začať hneď zariaďovať, ale spustíte najskôr analýzu priestoru, ktorá vám prezradí pozitíva alebo negatíva priestoru, teda čo by vám konkrétne tento priestor mohol prinášať.

Vy sa potom môžete rozhodovať čo ďalej.

Ak vami analyzovaný priestor a jeho parametre voči vám vyšli ako vyhovujúce,

netreba sa uspokojiť s touto prvotnou pozitívnou analýzou.

Priestory skrývajú ďalšie nebezpečenstvá, ktoré sa dajú, alebo nemusia dať eliminovať, alebo upraviť.

Preto treba pokračovať ďalej a to z tých dôvodov, či i ostatné parametre, ktoré priestor na základe svojho dispozičného riešenia

generuje, alebo pri zariadení umožňuje, vyhovujú vašim požiadavkám alebo zásadám zdravého bývania a feng shui.

Preto je vhodné priestor dôkladne poznať.

Pokiaľ je to priestor cudzí, je vhodné mať k dispozícii fotografie tohoto priestoru a z tých potom vychádzať

pri ďalšom zariadení v programe.

Ďalšia pomoc pri práci s programom sa ďalej nachádza pod klikátkom Info



Info

Takéto klikátka sa nachádza na rôznych úrovniach v celom programe.

Nachádzajú sa tu rôzne typy textov, a to od spôsobu ovládania jednotlivých častí programu až po informačné

a upozorňujúce texty, ktoré súvisia s ladením a úpravou priestoru.

Toto klikátka je dosť dôležité, preto ak ho zbadáte, vždy naň kliknite.

POKRAČOVANIE: 17 KROK



17.KROK (nazad)

Postupne zariadenie svoj priestor.

Po dozriadení priestoru, alebo po dosiahnutí vami zvolenej úrovne zariadenia priestoru, môžete kliknúť na klikátko, ktoré sa nachádza na hornej lište - vyobrazenie Váhy "Vyvažovanie priestoru".



"Vyvažovanie priestoru". (Kontrola Úprava Vyvažovanie)

Znovu si pre istotu **uložte svoj projekt** a to pomocou tlačítka **červená disketka**



"Uložiť"

Program uloží váš projekt pod pôvodným názvom, čo je napríklad **"Náš byt zariadenie pôvodný stav"**. Teraz máte uložený projekt pôvodného stavu.

Ďalej budeme pracovať v ďalšej časti programu nazwanej



"Vyvažovanie priestoru".

Tu budete robiť zmeny a úpravy, čo je vlastne nový stav.

Ukladanie projektu 5 (nazad)

Preto by bolo vhodné uložiť znovu svoj projekt pod novým názvom.

Takže teraz kliknite na klikátko **zelená disketka**



„Uložiť projekt pod iným názvom“.

Teraz ale zvolte napríklad názov **"Náš byt úprava a ladenie"**.

Takže teraz budete pracovať ďalej, ale už v súbore **"Náš byt úprava a ladenie"**.

Po každom Uložení musíte projektu povoliť úpravy.

Teraz, vždy po uložení, alebo otvorení rozpracovaného, alebo už hotového projektu, je treba prejsť tento krok. Ak váš program túto možnosť obsahuje, tak **v pravom menu** pod nadpisom **"Ladenie priestorov"** sa nachádza **zaklikávací štvorček** s textom **"Povoliť úpravy"**. Kliknite na prázdny štvorček a program sa prepne **z módu zobrazovania projektu do módu úprav projektu** a v štvorčeku sa objaví **zelená fajočka**.

Teraz môžete pokračovať :

Toto ďalšie uloženie pod novým názvom zabezpečí to, že budete mať uložený projekt pôvodného umiestnenia osôb, rozmiestnenia a umiestnenia zariadení, farieb a materiálov.

A nový názov zabezpečí ukladanie zmien a úprav, ktoré postupne prevediete.

Neskôr toto postupné ukladanie využijete na porovnanie, aký vplyv mali prevedené zmeny na obyvateľov jednotlivu a zároveň na rodinu ako celok. **Čiže pôvodný a nový stav.**

Takže doteraz máte samostatne uložené tieto úrovne jedného projektu, ku ktorým sa kedykoľvek môžete vrátiť:

- 1 **"Náš byt pôdorys"**
- 2 **"Náš byt zaorientovanie"**.
- 3 **"Náš byt zariadenie pôvodný stav"**.
- 4 **"Náš byt úprava a ladenie"**.

Teraz budete pracovať ďalej, ale už v súbore **"Náš byt úprava a ladenie"**.

Pokiaľ váš projekt už obsahuje zariadenie prvky a chcete pokračovať v zariadení alebo vo vyvažovaní, **resp. nanovo spúšťať program** a chcete sa znovu **dostať do časti Zariadenie**, alebo ste v programe použili **ktorúkoľvek z ikoniek Uložiť**, do časti Zariadenie – vyvažovanie sa **znovu dostanete** prostredníctvom klikátka



"Zariadenie",

ktoré sa nachádza v lište ľavého menu pod symbolom **Dverí**.

Teraz môžete pokračovať.

Kliknite na klikátko **Váhy**



"Vyvažovanie priestoru".

Prostredníctvom programu začnete kontrolovať jednotlivé úrovne projektu,

od umiestnenia obyvateľov až po úroveň umiestnenia zariadení, ich materiálov a farieb.

Program vám vykazuje problém a vy sa ho snažíte eliminovať, alebo odstrániť pomocou premiestňovania, správneho nasmerovania, výberom vhodnejšieho materiálu, farby, atd.

Táto časť programu je urobená opäť krokovo.

Jednotlivé úrovne kontroly a ich poradie je zvolené zámerne podľa možných postupností a úrovní. Samozrejme, môžete zvoliť ktorúkoľvek úroveň a v ktoromkoľvek poradí.

Ak pôjdete krok za krokom, teda po poradí tak, ako sú jednotlivé úrovne zoradené (toto poradie je zvolené zámerne), nemali by ste vynechať žiadnu úroveň, alebo žiadnu dôležitú informáciu.

V tomto bode už tento programový sprievodca končí, môžete ho vykliknúť.

Ďalšia pomoc pri práci s programom sa ďalej nachádza pod klikátkami **Info**



(nazad)

Ďalšie tipy pre užívateľov programu

VIDEOŠKOLENIA ZDARMA :

I. VIDEOŠKOLENIA NA POUŽÍVANIE PROGRAMU

NEZABUDNITE ŽE MÁTE K DISPOZÍCII

VÝUKOVÉ VIDEA ZDARMA

Feng Shui software



[INFO-EN](#)

[INFO-DE](#)



AKO ZAČAŤ ŠKOLA-SW

KRESLENIE PRIESTORU ŠKOLA-FS

VIDEOŠKOLENIA

Feng Shui software



[INFO-CZ](#)

[INFO-SK](#)



II. TLAČ-Výstupy z Programov FSMA_FSHM_OP Texty a Grafika



III. AKO SPUSTIŤ PROJEKT STEP BY STEP pre

PC program **FengShui Master** a **FengShui HomeMaster**

VIDEOUKÁŽKA:

<http://www.youtube.com/embed/IJoB2czlHb4>

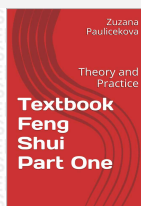
IV. UČEBNICE FENG SHUI



MOB APLIKÁCIE (EN/DE)

KNIHY EN/CZ/SK

MOB APLIKÁCIE (CZ/SK)



[INFO-EN](#)

[INFO-DE](#)

[INFO-EN](#)

[INFO-CZ](#)

[INFO-SK](#)

[INFO-SK](#)

[INFO-CZ](#)

[INFO-SK](#)



V. PROGRAMOVÝ A VÝUKOVÝ SPRIEVODCA PRE PC program Osobný Poradca Profi

NA HLAVNEJ LIŠTE KLIKNIITE NA KLIKÁTKO KNIHY (VYZNAČENÉ ČERVENOU)
A SPUSTÍ SA PROGRAMOVÝ A VÝUKOVÝ SPRIEVODCA PRE ČASŤ „ANALÝZY A ROZBORY OSOB“

VÍTA VÁS PROGRAMOVÝ A VÝUKOVÝ SPRIEVODCA SPOLOČNOSTI HERMES

Tento Help je interaktívne prepojený vo viacerých sekciah pramo s jednotlivými časťami programu. Je to vlastne Programový sprievodca a zároveň náradí štíkanie na ovládanie programu. Sú v ňom zabudované i prvky, na čo a ako sa táktorská oblasť využíva / používa. Obsahuje cca 177 strán podporných a výukových textov i s ilustračnou grafikou.

Hlavné časti programu
Postupne vám predstavíme hlavné časti programu a jeho hlavné obrazovky.

Zložka „Analýza osôb“
Analýza osôb | Analýza objektu | Účebnice Feng Shui diel I. | Osoby

Zložka „Analýza objektu“
Analýza objektu | Účebnice Feng Shui diel I. | Analýza objektu

Zložka „Účebnice Feng Shui diel I.“
Účebnice Feng Shui diel I. | Účebnice Feng Shui diel I.

TEBA ČA ICHTEJE ŽE ČEY V ČASTI PRORADAMU - ANALÝZA OSOB

GLIA roku

6	8	1	8
06.02.2019	25.01.2021	22.01.2024	22.01.2023

Analýza osôb

Hodina	Den	Mesíc	Rok
4	22	1	36
Zajíc	KŮň	Kochout	Plava
Oheň	Ďeveto	Voda	Země

Perioda

7	3	5	8
6	8	1	8
2	4	9	

Analýza objektu

Smrt	Katastrofa	Trn
Konflikt	ROK	Kontrúta
Vstup	Duchové	Zdani

Analýza objektu

Smrt	Katastrofa	Trn
Konflikt	PERIODA	Kontrúta
Vstup	Duchové	Zdani

Aktivní vchod podle data a času

26.02.2019	06:48
Severovýchod +	Východ +
Nepřiladil syn,	Nejstarší syn,
Malý chlapec,	Dospělý muž
7 žen/1 muž 16	10 žen/11 muž 13

(nazad)