

# UŽIVATELSKÁ DOKUMENTACE

Program umožňuje tři editační módy:

1. Tvorba/editace konvexních objektů
2. Tvorba/editace obecných objektů
3. Tvorba/editace mapy

Po spuštění není program v žádném módu. Výběr módu se provádí buď v menu baru

- File -> Nový...                      zobrazí se dialog, kde lze v komboboxu vybrat mód
- File -> Otevřít...                  zobrazí se dialog pro výběr souboru, podle kterého se otevře v e správném módu

## MÓDY

V každém módu je k dispozici nástroj pro otáčení kamery podle osy Y a posouvání kamery ve směry osy Y. Ovládání tohoto nástroje je držením pravého tlačítka myši a posouváním myši, kde horizontální posun se převádí na otáčení objektu a vertikální posun na posun kamery.

V menubaru každého modu vznikne nové menu s položkami:

- Nový                      -povede se vymazání dosavadního modelu a plátno je připraveno pro tvorbu nového modelu
- Otevřít                  - otevře model s kterým je dále možno pracovat
- Uložit                    -uloží model do souboru
- Zavřít panel        - zavře dosavadní mód

## *KONVEXNÍ OBJEKT*

Poskytuje dva základní nástroje:

- Vyběr
  - Slouží k výběru bodů konvexního útvaru. Bod se vybere kliknutím levým tlačítkem myši na vrchol. Nebo lze vybrat více bodů postupným klikáním pravým tlačítkem myši na vrcholy. Po výběru bodů je možné tyto body odstranit kliknutím na tlačítko "Smazat vybrané".
- Bod
  - Slouží ke kreslení bodů kliknutím levým tlačítkem myši na plátno. Plátno vymezuje oranžový čtverec. Plátnem lze posouvat ve směru osy Z a to pomocí kolečka myši. Po každém přidání bodu se převytvoří konvexní útvar (body které se nevyužijí, se vymažou)

## OBECNÝ OBJEKT

- Obsahuje opět plátno, které lze ale navíc otočit a posouvat ve směru osy X. Změna se provádí zmáčknutím kolečka myši.
- Přidávání konvexních objektů
  - Kliknutím na tlačítko “Pridat...” a výběrem souboru s daným objektem, je objekt přidán do středu plátna a do seznamu vlevo. Kliknutím na položku seznamu se vybere práce s daným objektem. Pokud je objekt označený, lze se kliknutím tlačítka myši do libovolného místa na plátně přepnout do modu pohybu objektem. Objekt se nyní pohybuje s kurzorem myši na daném plátně. Zároveň lze pomocí kolečka myši, posouvat či otáčet plátno. A tak lze objekt přesunout na cílové místo.
  - Vybraný objekt lze tak odebrat a to kliknutím na tlačítko odebrat.

## MAPA

Poskytuje dva základní nástroje:

- Teren - kliknutím na bod levým tlačítkem myši se lze přepnout do režimu transformace, kde se povrch transformuje dle pohybu kursoru. Ukončení editace se provede opětovným stisknutím levého tlačítka myši.
- - Nástroj sloužící k modelování terénu. K dispozici je několik „štetců“ a parametrů
  - Posuvníkem se mění velikost štetce
  - Z dropdownu lze vybrat typ štetce
    - cosFull - modelování terénu dle funkce cosinus na intervalu 0 až  $\pi$
    - cosHalf - modelování terénu dle funkce cosinus na intervalu 0 až  $\pi/2$
    - linear - modelování dle lineární funkce
    - flat - modelování dle konstantní funkce
  - check box relative
    - zaškrtnuté - terén se transformuje vzhledem k dosavadním výškám
    - nezaškrtnuté - terén se transformuje je absolutně dle pozice kursoru (od 0)
- Objekty - kliknutím na mřížku mapy lze určit místo na které se budou objekty přidávat. (Pokud není vybrán žádný, z již přidáných objektu)
  - Kliknutím na tlačítko „pridat“ a vybráním objektu se objekt přidá do mapy na určenou pozici, a také do seznamu vlevo.
  - Pokud se objekt vybere v seznamu vlevo, lze kliknutím na mřížku objekt přesunout na dané místo. Dále lze měnit Y souřadnice vybraného objektu a to držením levého tlačítka myši a pohybem myši ve vertikálním směru. (drag)
  - Vybraný objekt lze konečně odebrat kliknutím na tlačítko Odebrat.