

1 UŽIVATELSKÝ MANUÁL

1.1 INSTALACE

Program se nainstaluje spuštěním souboru *setup.exe* v adresáři s instalačními soubory. Potřebné prerekvizity si instalátor stáhne z internetu, nebo musí být nainstalovány předem. Zástupce pro spuštění programu se objeví v nabídce *Start*.

Požadované prerekvizity:

Windows Installer 3.1

.NET Framework 3.5

Microsoft XNA Framework Redistributable 3.1

Požadavky na systém:

Operační systém: Microsoft Windows Vista nebo novější

Operační paměť: 1GB

Grafická karta: Podpora DirectX9, Pixel Shader 2.0

1.2 OVLÁDÁNÍ

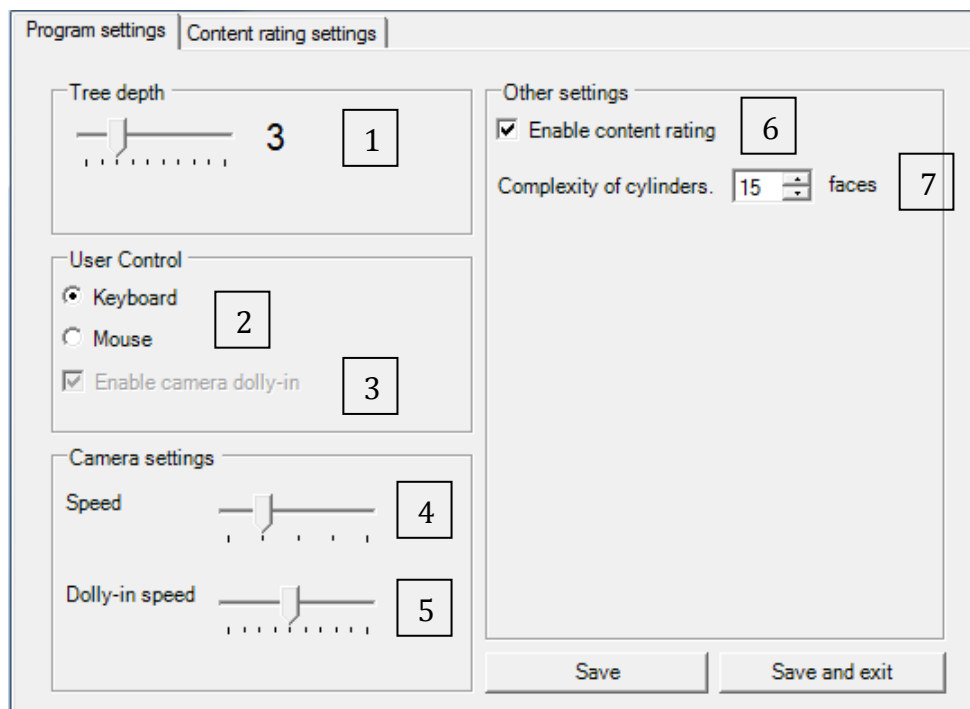
Ovládání pomocí klávesnice	
W, UP	- pohyb v adresářové struktuře nahoru
S, DOWN	- pohyb v adresářové struktuře dolů
Enter	- načtení adresáře, otevření souboru
Q, Backspace	- vrácení se o úroveň výš
Ovládání pomocí myši a klávesnice	
W	- přiblížení kamery
S	- oddálení kamery
Stisknuté kolečko myši	- volné natáčení kamery
Kliknutí myši na objekt	- načtení objektu
Rolování kolečkem	- rolování v náhledu souborů
Dvojklik	- otevření souboru
Posunutí myši napravo, nalevo, nahoru nebo dolů na krajích okna	- posunutí kamery v daném směru

1.3 NASTAVENÍ

Formulář s nastaveními v programu se zapíná v položce menu *Menu -> Settings*

1.3.1 KARTA *PROGRAM SETTINGS*

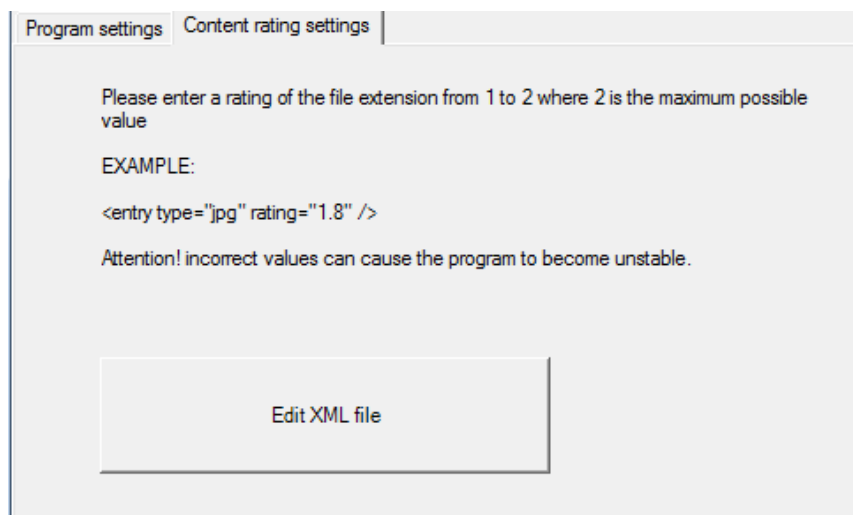
Na kartě *Program settings* je umístěna většina nastavení programu.



1. Změna hloubky stromu. Výchozí hodnota je tři a maximální deset
2. Výběr mezi ovládáním myši nebo klávesnicí
3. Zapnutí automatického najíždění kamery
4. Nastavení rychlosti pohybu kamery
5. Nastavení rychlosti automatického najíždění kamery
6. Zapnutí hodnocení obsahu adresářů
7. Nastavení počtu hran, které bude mít zobrazovaný válec (větev)

1.3.2 KARTA *CONTENT RATING SETTINGS*

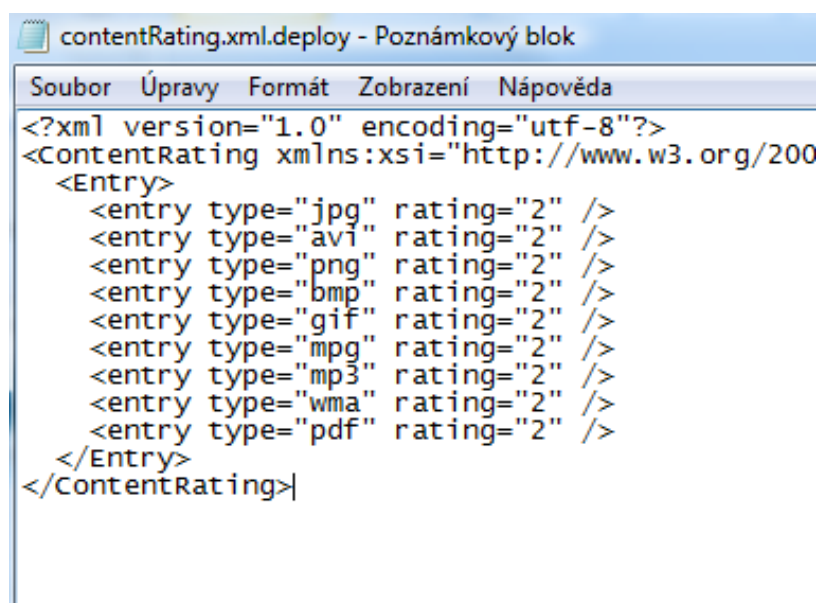
Karta *Content rating settings* slouží k nastavení uživatelem preferovaných souborů.



Po kliknutí na tlačítko *Edit XML file* se otevře textový soubor, do kterého se přidají hodnoty podle klíče:

`<entry type="[typ souboru]" rating="[hodnocení od 1(min) do 2(max)]" />`

Výsledný zápis může vypadat tak jako na Obr. 29



```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<ContentRating xmlns:xsi="http://www.w3.org/200
  <Entry>
    <entry type="jpg" rating="2" />
    <entry type="avi" rating="2" />
    <entry type="png" rating="2" />
    <entry type="bmp" rating="2" />
    <entry type="gif" rating="2" />
    <entry type="mpg" rating="2" />
    <entry type="mp3" rating="2" />
    <entry type="wma" rating="2" />
    <entry type="pdf" rating="2" />
  </Entry>
</ContentRating>
```

1.3.3 NASTAVENÍ BAREV

V programu je možné nastavit barvu stromu. Toto nastavení se mění v položce *Menu* -> *Change color*. Po kliknutí na položku nabídky se v pravém dolním rohu programu zobrazí formulář s nastavením barevných složek RGB.



1.3.4 DALŠÍ NASTAVENÍ POMOCÍ EDITACE XML SOUBORŮ

Díky tomu že program ukládá veškeré nastavení do XML souborů, není problém změnit další nastavení pomocí jejich editace.

V programu jsou dva XML soubory, ve kterých je uložené nastavení. Oba tyto soubory najdeme v adresáři s instalací programu.

1.3.4.1 TEXTURESDEF.XML





V souboru *texturesDef.xml* se nastavuje textura, nebo spíše souřadnice textury, pro jednotlivé datové typy.

Záznam vypadá takto:

```
<entry type="png" X="1" Y="2" />
```

Hodnota *type* udává typ souboru a hodnoty *X*, *Y* jsou souřadnice na velké textuře
Obr. 30.

Velká textura se používá z následujícího důvodu: zobrazovaný strom je jeden velký objekt, na který lze aplikovat pouze jednu texturu, ovšem polohu textury můžeme definovat pomocí texturovacích souřadnic ve vertexech objektu. Samozřejmě pokud přidáme odkaz na texturu do XML souboru, musíme upravit obrázek s texturou tak, aby na daných souřadnicích byla požadovaná ikona.

	0	1
0	Unknow 	
1		
2		
3		

1.3.4.2 PARAMETERS.XML

V souboru *parameters.xml* je většinou nastavení, které můžeme editovat pomocí formuláře *Program settings*, ale obsahuje i jiné konstanty, které nejsou v grafickém nastavení zahrnuty.

Obsah souboru vypadá takto:

```
//ovládání klávesnice
<keyBoardControl>false</keyBoardControl>

//rozdíl mezi maximálním a minimálním poloměrem
(0<hodnota<1)
<radiusDifference>0.4</radiusDifference>

//délka prázdné větve (hodnota>0)
<emptyBranchOverlap>2</emptyBranchOverlap>

//odsazení prvního objektu na větvi (hodnota>0)
<firstObjectOffset>3</firstObjectOffset>

//mezera mezi objekty (hodnota>0)
<spaceBetweenObjects>2</spaceBetweenObjects>

//automatické natáčení kamery
<enableCameraDollyIn>false</enableCameraDollyIn>

//rychlost kamery (hodnota>0)
<cameraSpeed>2</cameraSpeed>

//výchozí adresář
<defaultPath>%userprofile%</defaultPath>

//výchozí hloubka stromu (hodnota>0)
<defaultBranchLevel>3</defaultBranchLevel>

//rychlost automatického najíždění kamery(hodnota>0)
<DollyInSpeed>0.01</DollyInSpeed>

//hodnocení obsahu
<ContentRating>true</ContentRating>
```