

**Výzkumný ústav geodetický, topografický a kartografický, v.v.i.**

---

**REFERENČNÍ PŘÍRUČKA  
K WEBOVÉ APLIKACI  
„KRESLENÍ GP“**

*(Tato aplikace byla vyhotovena za finanční podpory ze státních prostředků poskytnutých prostřednictvím Akademie věd ČR programu IET206030506.)*



# Obsah

1 Úvod.....	3
2 Instalace.....	4
3 Roletové menu.....	6
3.1 Soubor .....	6
3.1.1 Otevřít.....	6
3.1.2 Uložit.....	7
3.1.3 Kalibrace monitoru.....	8
3.1.4 Konec .....	9
3.2 Language .....	9
4 Stavový řádek.....	9
5 Zobrazení.....	10
5.1 Zobrazení vrstev .....	10
6 Měřítka .....	11
7 Paletové menu .....	11
8 Výběr vrstev .....	12
9 Vkládání objektů .....	13
9.1 Karta „Značky“ .....	13
9.2 Karta „Linie“ .....	13
9.3 Karta „Texty“ .....	14

# *Kreslení GP*

*VÚGTK  
(C) 2006*



*Řešení bylo dosaženo za finanční podpory ze státních prostředků poskytnutých prostřednictvím AV ČR projektu číslo 1ET206030506*

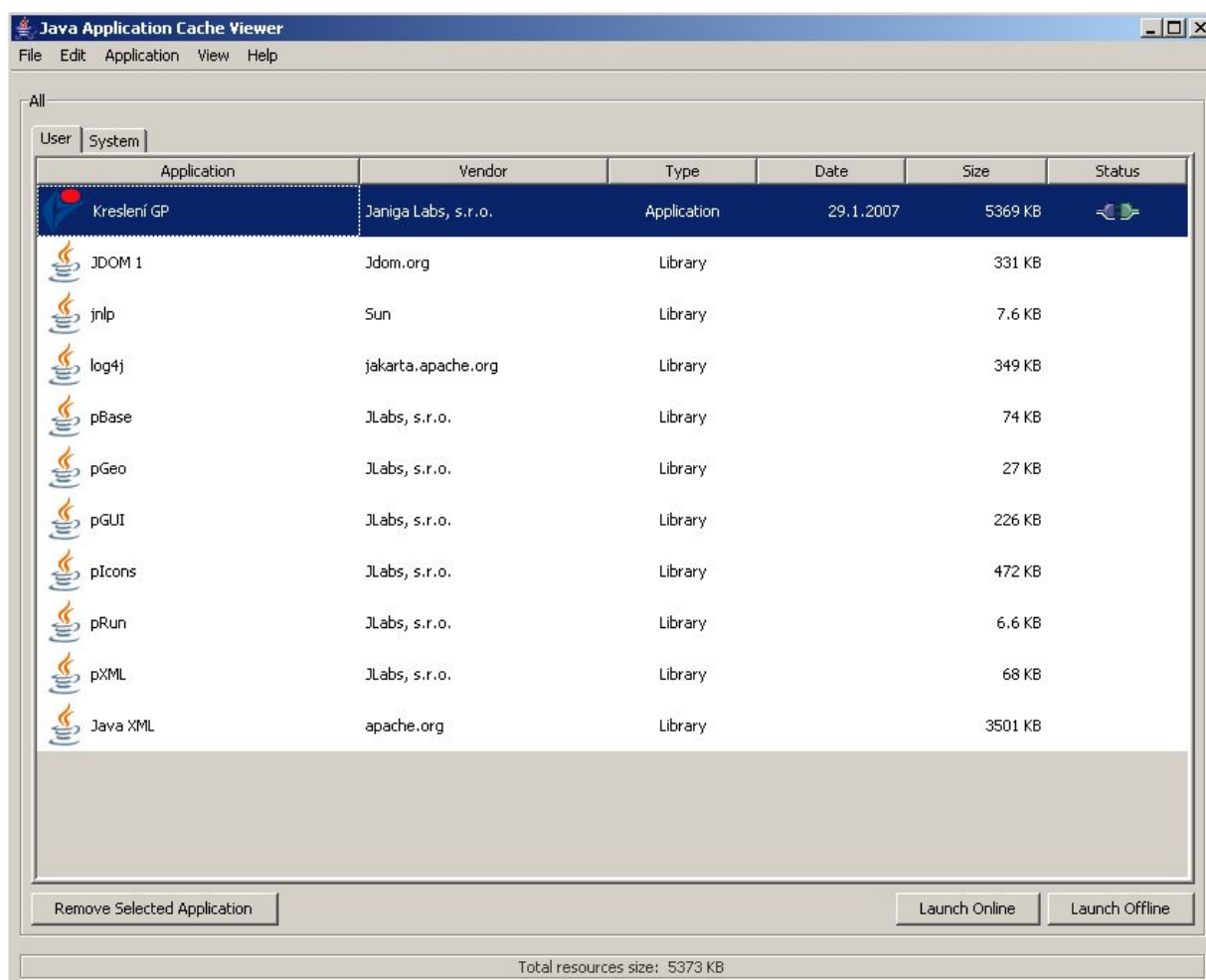
Řešení bylo dosaženo za finanční podpory ze státních prostředků poskytnutých prostřednictvím Akademie věd ČR projektu programu "Informační společnost" s registračním číslem 1ET206030506 a názvem "Systém přenosu dokumentačních dat pro aktualizaci informačního systému státní správy zeměměřictví a katastru".

## 2 Instalace

K instalaci a použití programu je potřeba mít nainstalovány technologie Java WebStart, která je bezplatně poskytována společností Sun Microsystems, Inc. Funguje na běžně používaných operačních systémech (např. Linux, Apple Mac, Microsoft Windows).

Tohle je aplikace Java "C:\Program Files\Java\jre1.5.0\_09\bin\javaws.exe". Tato aplikace je součástí Java Web Start, který podporuje spuštění a instalaci aplikací přes Internet.

K ovládání a nastavení těchto programů slouží Java Application Cache Viewer. Na obrázku jsou uvedeny aplikace, které se zavádějí v souvislosti s editorem "Kreslení GP". V případě poškození těchto dat je možné je pomocí on-line režimu obnovit nebo spouštět přímo z internetu.

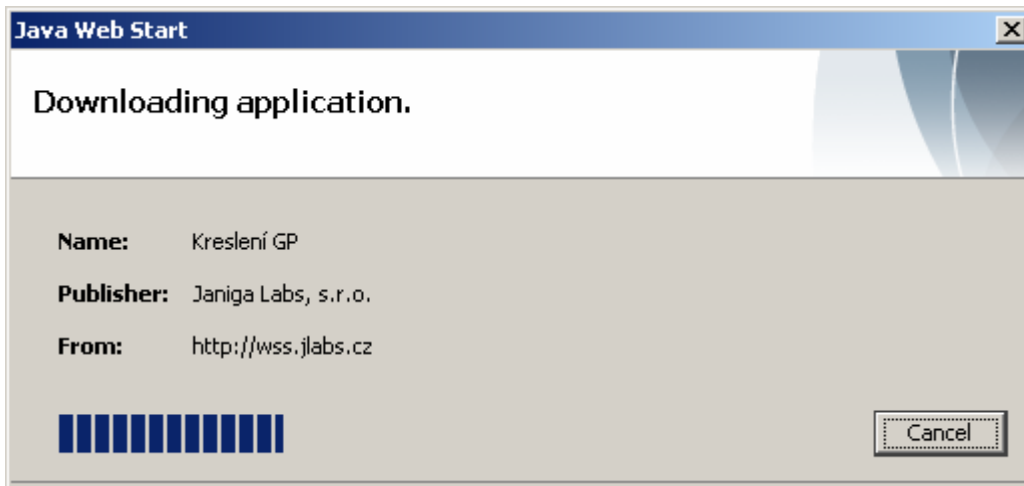


Program Kreslení GP je možno nainstalovat pomocí odkazu „Teodolit“ na stránce <http://www.jlabs.cz/Teodolit/>

#### Instalace a spuštění

Autodetekce ukazuje, že prostředí Java WebStart je na Vašem počítači již nainstalováno. Tímto odkazem: [Teodolit](#) lze program stáhnout, nainstalovat a spustit. Pokud již program nainstalován máte, odkaz program pouze spustí, takže se nemusíte bát, že bude program znovu stahován a reinstalován.

Ihned započne stahování a instalace



Cancel – ukončí stahování

Po skončení stahování se objeví varování, že digitální podpis aplikace nelze ověřit. Instalaci dokončíte stisknutím tlačítka „Run“.



Run – nainstaluje program

Cancel – ukončí aplikaci

## 3 Roletové menu

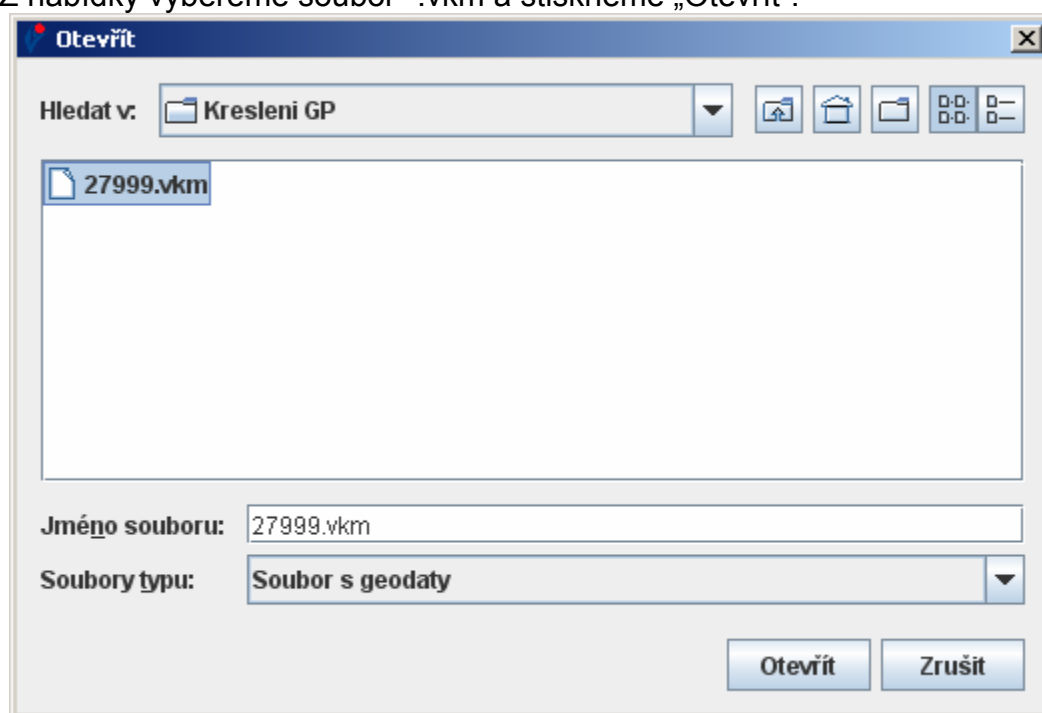
### 3.1 Soubor






#### 3.1.1 Otevřít

Otevře soubor s kresbou vygenerovanou serverem, aby bylo možno dokreslit změnovou kresbu.



Z nabídky vybereme soubor \*.vkm a stiskneme „Otevřít“.



-  O úroveň výš – Přejde o úroveň výš
-  Plocha – Zobrazí obsah plochy
-  Nová složka – Vytvoří novou složku
-  Seznam – Zobrazí seznam souborů
-  Detaily – Zobrazí detaily o souborech

Otevřít – Otevře soubor

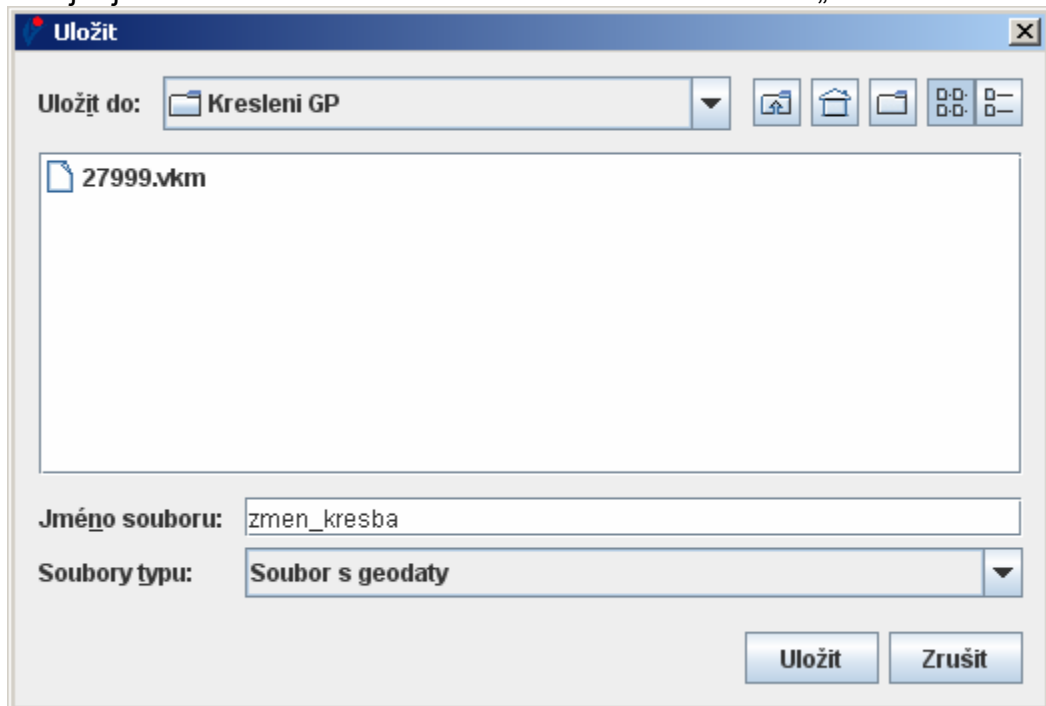
Zrušit – Zruší akci






### 3.1.2 Uložit

Uloží změnovou kresbu.



Zadejte jméno souboru se změnovou kresbou a stiskněte „Uložit“.

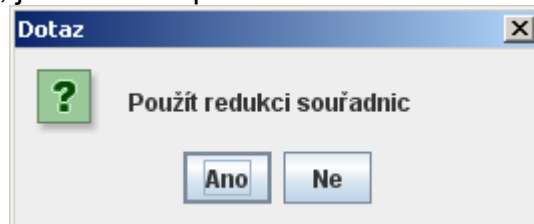


-  **O úroveň výš** – Přejde o úroveň výš
-  **Plocha** – Zobrazí obsah plochy
-  **Nová složka** – Vytvoří novou složku
-  **Seznam** – Zobrazí seznam souborů
-  **Detaily** – Zobrazí detaily o souborech

**Otevřít** – Otevře soubor

**Zrušit** – Zruší akci

Poté jste dotázáni, jestli chcete použít redukci souřadnic.



### 3.1.3 Kalibrace monitoru

Pokud chcete, aby měřítko odpovídalo obrazu na monitoru, je potřeba monitor zkalibrovat.



Změříte si obdélník (čtverec) na obrazovce, jeho rozměry v centimetrech napíšete dolů do políček šířka a výška a stisknete „Zkusit“. Postup se opakuje to té doby, dokud obě strany nejsou rovny 10.0cm. Poté stiskněte „Hotovo“.



**Zkusit** – Vygeneruje nový obdélník (čtverec) pomocí změřených rozměrů stávajícího obdélníku (čtverce)

**Hotovo** – Potvrzujete, když má čtverec na monitoru rozměry 10x10cm

**Zrušit** – Zruší akci



### 3.1.4 Konec

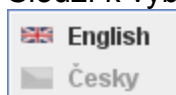
Ukončí Kreslení GP



Nekontroluje, zda byly vytvořeny ve výkresu změny, pouze výkres ukončí s hlášením: Chcete výkres ukončit.

### 3.2 Language

Slouží k výběru jazyka.



## 4 Stavový řádek

Zde jsou zobrazeny aktuální souřadnice kurzoru v S-JTSK a WGS-84 a aktuální režim.

S-JTSK: Y=600199.97 X=1160036.67	WGS-84: N 0°51'31.298 E000°17'21.698	Vložit nový objekt
----------------------------------	--------------------------------------	--------------------

## 5 Zobrazení

Barva pozadí:	<input type="checkbox"/>
Mřížka:	<input checked="" type="checkbox"/>
Barva mřížky:	<input type="checkbox"/>
Velikost mřížky:	100 m ▼
Pozice:	<input type="checkbox"/>
Body:	<input type="checkbox"/>
Značky:	<input checked="" type="checkbox"/>
Texty:	<input checked="" type="checkbox"/>
Linie:	<input checked="" type="checkbox"/>
Smazané:	<input type="checkbox"/>
JENOM smazané:	<input type="checkbox"/>
Přidané:	<input type="checkbox"/>
JENOM přidané:	<input type="checkbox"/>
<input type="button" value="Vrstvy"/>	

Barva pozadí – Můžete si zvolit barvu pozadí

Mřížka – Zapne/vypne zobrazení mřížky

Barva mřížky – Můžete si zvolit barvu mřížky

Velikost mřížky – Volby velikosti mřížky (10m, 50m, 100m nebo 200m)

Pozice – Zapne/vypne zobrazení bodů a pozic textů a značek

Body – Zapne/vypne zobrazení bodů (mají skupinové i vlastní číslo)

Značky – Zapne/vypne zobrazení značek

Texty – Zapne/vypne zobrazení textů

Linie – Zapne/vypne zobrazení linií

Smazané – Zapne/vypne zobrazení rušených prvků

JENOM smazané – Zobrazí pouze rušené prvky

Přidané – Zapne/vypne zobrazení nových prvků

JENOM přidané – Zobrazí pouze nové prvky

Vrstvy – Určuje zobrazení vrstev

### 5.1 Zobrazení vrstev

hranice parcel (1)	<input checked="" type="checkbox"/>
parcelní čísla (2)	<input checked="" type="checkbox"/>
kódy značek pozemku (3)	<input checked="" type="checkbox"/>
vnitřní kresba parcel (4)	<input checked="" type="checkbox"/>
kódy značek budov (5)	<input checked="" type="checkbox"/>
další prvky polohopisu (6)	<input checked="" type="checkbox"/>
popis (7)	<input checked="" type="checkbox"/>
bodové pole a hraniční znaky (8)	<input checked="" type="checkbox"/>
rámy mapových listů (10)	<input checked="" type="checkbox"/>
data BPEJ (11)	<input checked="" type="checkbox"/>
břemeno 1 (27)	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="button" value="Hotovo"/>	

Hranice parcel – Zobrazení vrstvy 1 obsahující hranice parcel

Parcelní čísla – Zobrazení vrstvy 2 obsahující parcelní čísla

Kódy značek pozemku – Zobrazení vrstvy 3 obsahující kódy značek pozemku

Vnitřní kresba parcel – Zobrazení vrstvy 4 obsahující vnitřní kresbu parcel

Kódy značek budov – Zobrazení vrstvy 5 obsahující kódy značek budov

Další prvky polohopisu – Zobrazení vrstvy 6 obsahující další prvky polohopisu

Popis – Zobrazení vrstvy 7 obsahující popis

Bodové pole a hraniční znaky – Zobrazení vrstvy 8 obsahující bodové pole a hraniční znaky

Rámy mapových listů – Zobrazení vrstvy 10 obsahující rámy mapových listů

Data BPEJ – Zobrazení vrstvy 11 obsahující data BPEJ

Břemeno 1 – Zobrazení vrstvy 27 obsahující věcné břemeno 1

Hotovo – Tlačítko pro potvrzení zobrazení

## 6 Měřítko

Nachází se pod mapou



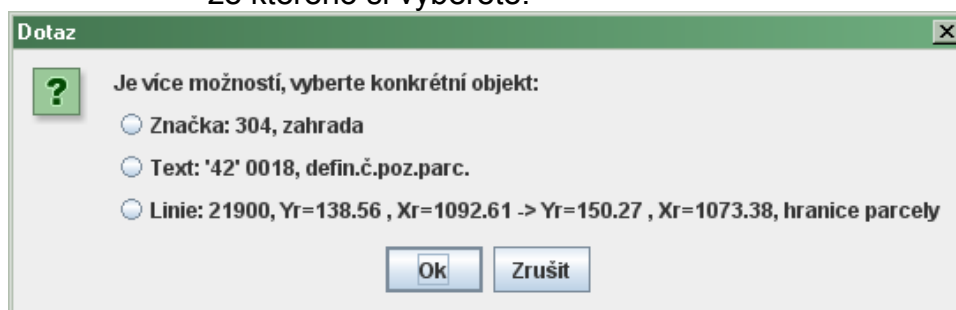
Mění se:

- Posunem jezdce
- Kolečkem myši, pokud se kurzor nachází nad mapou

## 7 Paletové menu



Vyberte existující objekt – vyberete objekt k editaci. Vysvítí se objekt, který se nachází nejbližše kurzoru, a po kliknutí je vybrán. Pokud je vysvíceno více objektů, objeví se okno s jejich seznamem, ze kterého si vyberete.



Smažete vybraný objekt



Obnovíte (smazaný) vybraný objekt – je funkční pouze tehdy, pokud je vybraný objekt určen ke smazání

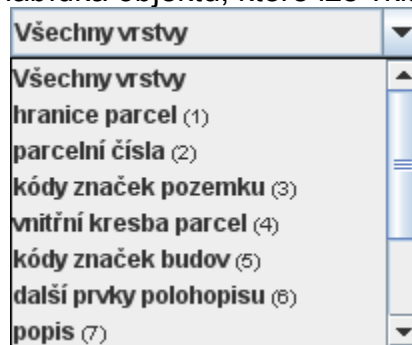
Vlevo dole lze upravovat uživatelem vložené texty.



Tažením myši posunete výřez

## 8 Výběr vrstev

Výběrem vrstev se ovlivňuje nabídka objektů, které lze vkládat.



Všechny vrstvy – umožní vkládat všechny objekty

Hranice parcel – umožní vkládat hranice kat. území a hranice parcel

Parcelní čísla – umožní vkládat definiční čísla pozemkových a stavebních parcel

Kódy značek pozemku – umožní vkládat značky: chmelnice; vinice; zahrada; ovocný sad; trvalý travní porost; lesní pozemek bez rozlišení druhu porostu; park, okrasná zahrada; hřbitov; neplodná půda; nemovitá kulturní památka; předmět malého rozsahu; vodní tok; vodní nádrž, rybník; močál

Vnitřní kresba parcel – umožní vkládat vnitřní kresbu v parcele

Kódy značek budov – umožní vkládat značky: budova zděná, betonová, kovová; budova dřevěná; kostel, kaple nebo modlitebna

Další prvky polohopisu – umožní vkládat značky: střed předmětu malého rozsahu; kovový, betonový stožár

Bodové pole a hraniční znaky – umožní vkládat značky: bod polohového bodového pole vč. čísla bodu; hraniční znak; podrobný měřický bod; lomový bod

Břemeno 1 – umožní vkládat linii pro věcné břemeno

## 9 Vkládání objektů

Pokud stojíte s kurzorem myši nad tlačítkem, zobrazí se „tooltip“ s popisem. Do režimu pro vkládání se dostaneme stiskem tlačítka zvoleného objektu. Obrazovka zešedne a zobrazí se „body“ (modré křížky), které se zvýrazní v blízkosti kurzoru. Kliknutím levého tlačítka myši vložíme objekt na zvýrazněný bod.

### 9.1 Karta „Značky“ pro všechny vrstvy

Značka se vloží kliknutím na zvolenou značku a vložením do výkresu. Je možnost vložit značku dovnitř do parcely stisknutím klávesy „Ctrl“.



### 9.2 Karta „Linie“ pro všechny vrstvy

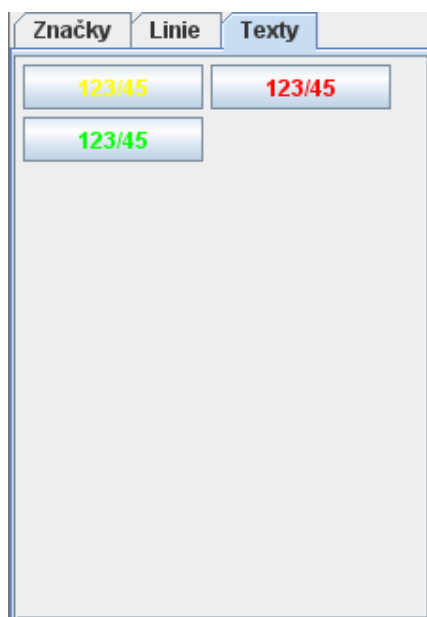
Linie se váže nejméně na dva měřené body.



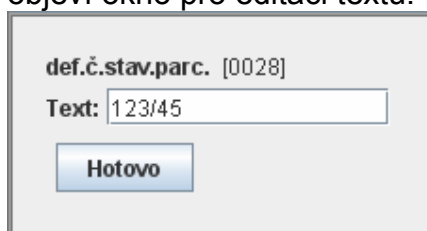
Vkládání ukončíte stisknutím klávesy „Enter“, když je kurzor nad mapou.


### 9.3 Karta „Texty“ pro všechny vrstvy

Texty se vkládají podobně jako značky. Také je zde možnost použití klávesy „Ctrl“.



Po vložení se vlevo dole objeví okno pro editaci textu.



Pokud je potřeba editovat text po stisknutí tlačítka hotovo, můžete ho vybrat  a poté zeditovat.