

# GI231 3D modelování v programu Leapfrog Geo

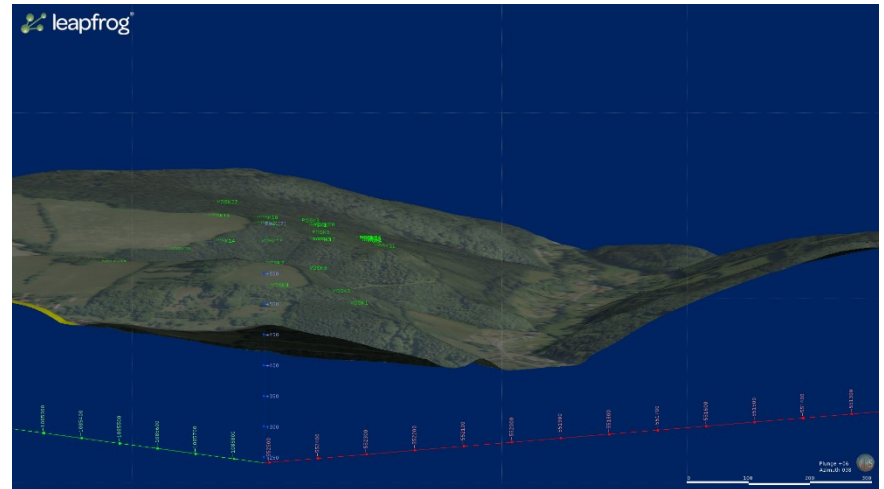
Lekce:

Úvod – seznámení se s pracovním prostředím

Jakub Výravský

Vojtěch Wertich

Přemysl Pořádek



Realizováno v rámci projektu MUNI/FR/1282/2015 – Podpora praktické výuky ložiskové geologie inovací tří volitelných předmětů



# Pracovní prostředí Leapfrogu – úvodní obrazovka

The screenshot shows the Leapfrog Geo software interface. The top menu bar includes 'Leapfrog Geo' and 'Leapfrog Geo'. Below it, the 'Projects' panel is visible, showing options for 'New Project...' and 'Open Project File...'. The 'Recent projects' section displays five thumbnails for projects: Oskava, Wolfpass, Stratigraphic Sequence, Sagean Valley, and Waylegoo 2. A search bar is located below the recent projects, showing the path 'G:\Dokumenty\škola\inovace předmětů\Leapfrog\Waylegoo'. The interface also features a 'Menu' button and a 'Panel procesů' (Process Panel) on the left side.

**Menu**

**Panel procesů**

**Vytvoření nového projektu**

**Otevření již existujícího projektu**

**5 naposledy otevřených projektů. Dají se vymazat kliknutím na tlačítko *clear***

**Adresář, ve kterém Leapfrog vyhledává vytvořené projekty. Dá se změnit kliknutím na ikonu složky**

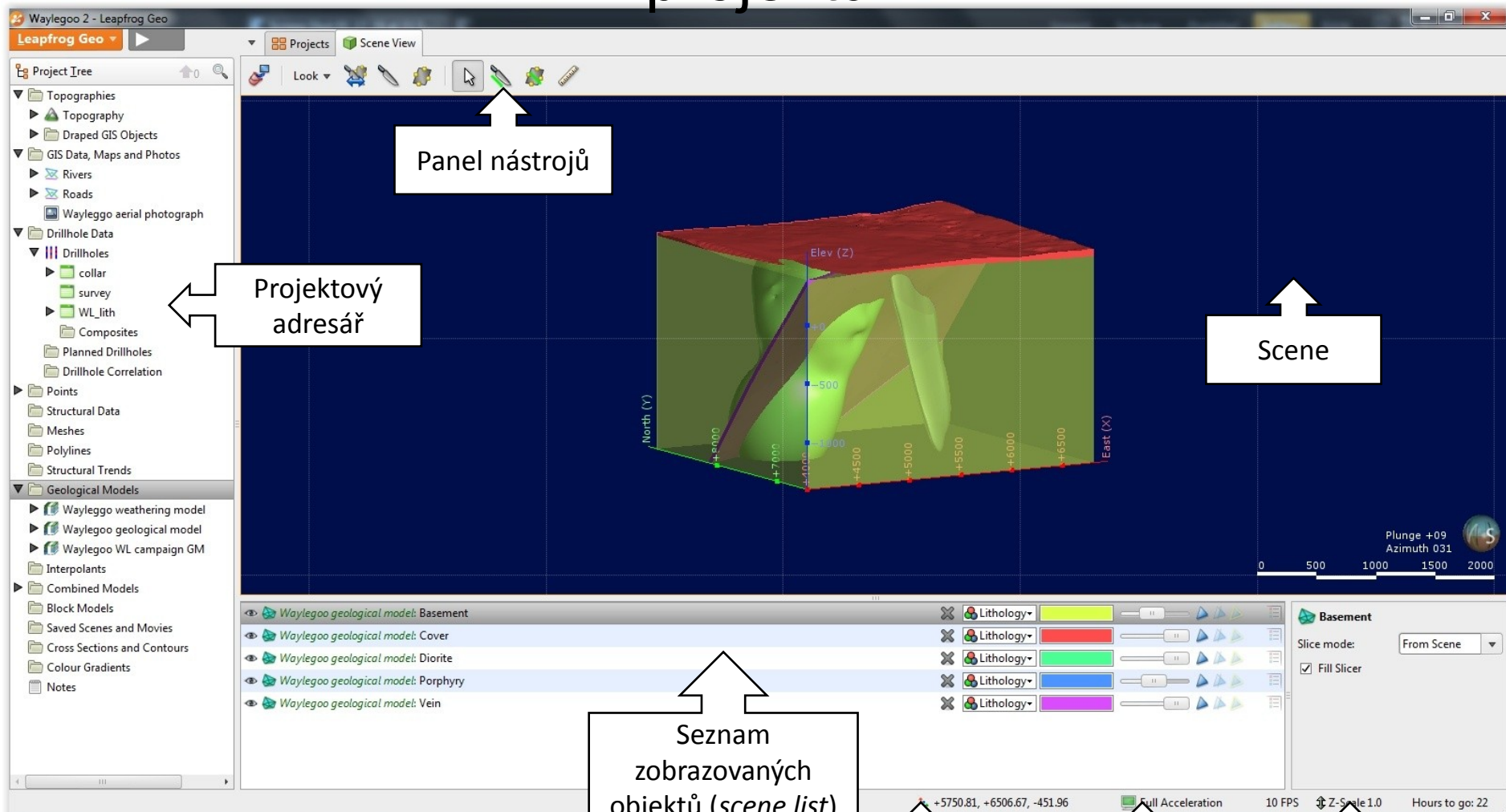
**- pokud podržíte kurzor myši nad nedávným projektem, zobrazí se jeho umístění v počítači**

**- současně nemůže být otevřeno více projektů, pouze jeden**

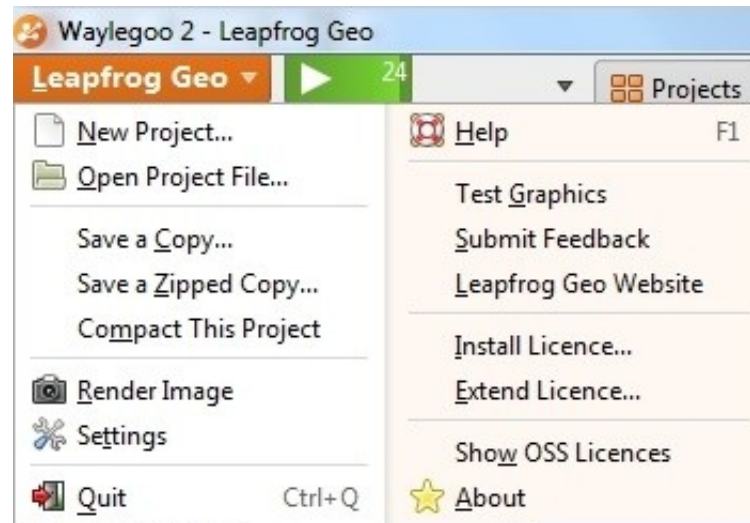
Your OnDemand licence expires on: 2016-01-17 10:58  
[Click here to extend](#)

Full Acceleration 100+ FPS Z-Scale 1.0 Hours to go: <1

# Pracovní prostředí Leapfrogu – obrazovka projektu

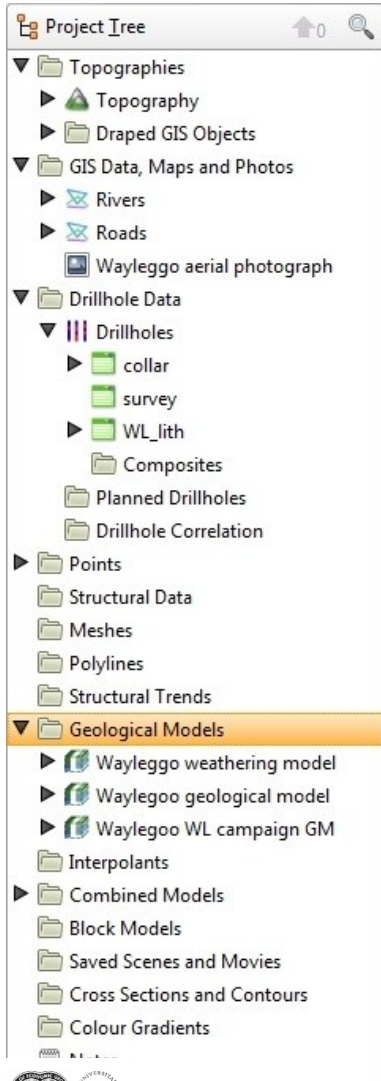


# Pracovní prostředí Leapfrogu - menu

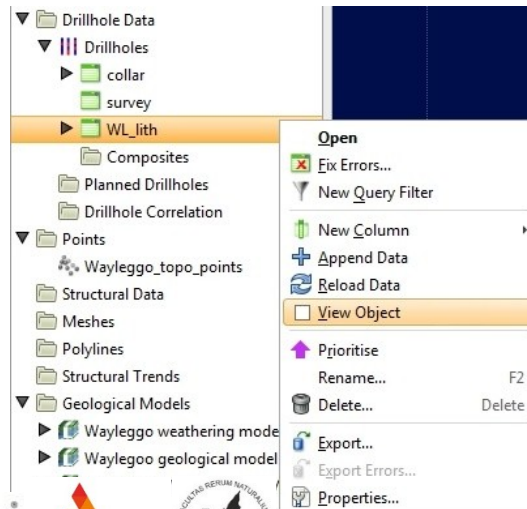


- Hlavní menu v Leapfrogu je malé – většina nastavení se děje přímo v „project tree“, po kliknutí na danou složku či objekt pravým myšítkem
- *Save a Copy* – vytvoření kopie projektu a uložení do jiného umístění na disku
- *Save a Zipped Copy* – výhodné pokud chcete projekt sdílet s dalšími lidmi
- *Compact This Project* – pokud se z projektu vymažou některá data, přesto zůstanou uložená na disku v souborech projektu; tato možnost odstraní nepoužívané data
- *Render Image* – v podstatě Printscreen

# Pracovní prostředí Leapfrogu – *Project tree*

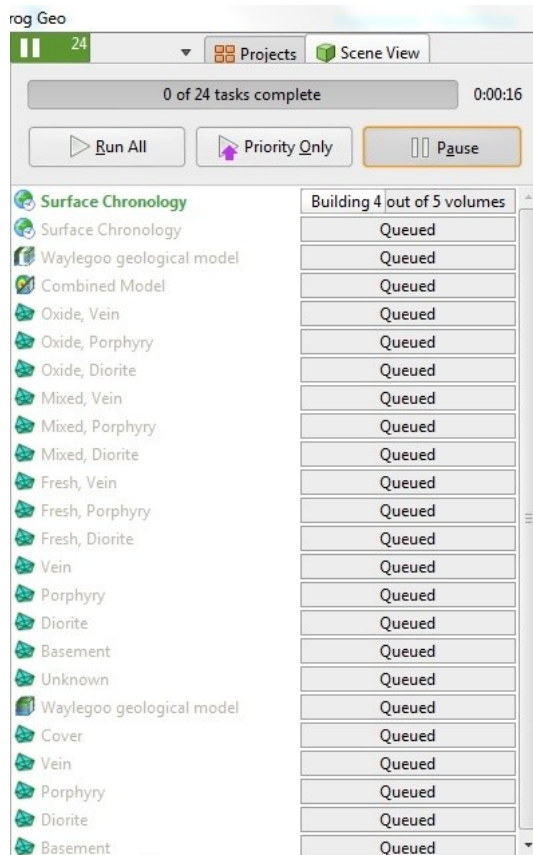


- Po otevření stávajícího / vytvoření nového projektu se zobrazí projektový adresář s několika složkami, složky jsou vždy stejné pro jakýkoliv projekt
- Pravý klik na jakoukoliv složku či objekt zobrazí nabídku
- Např. u složky *Drillholes* máme možnost importovat data vrtů nebo u složky *Geological Models* můžeme vytvořit nový model
- Dvojklikem levého myšítka na objekt se nám zobrazí různé editační možnosti (např. u geologického modelu) nebo tabulka s daty (vrty)

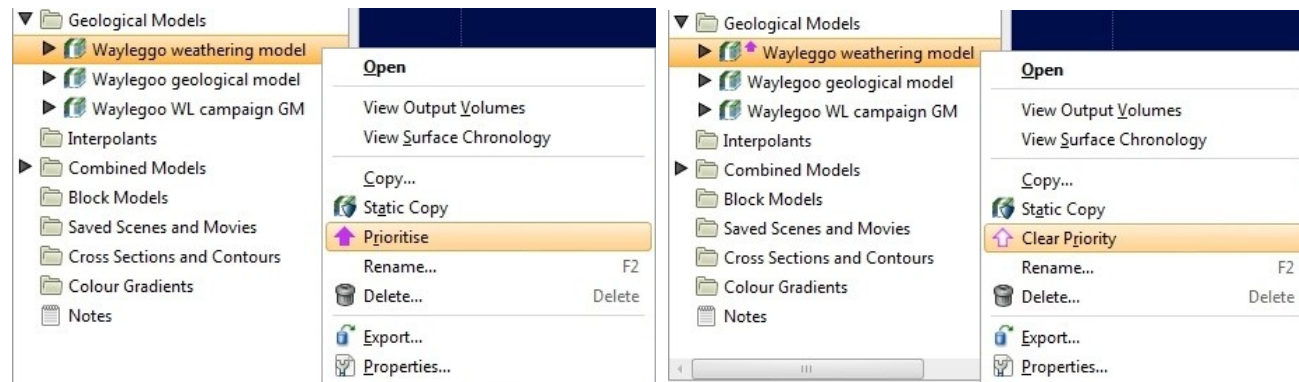


- Přidání objektu do obrazovky *Scene*
  - Drag & drop – přetažení objektu levým myšítkem
  - Pravý klik na objekt v adresáři a vybrání možnosti *View object*

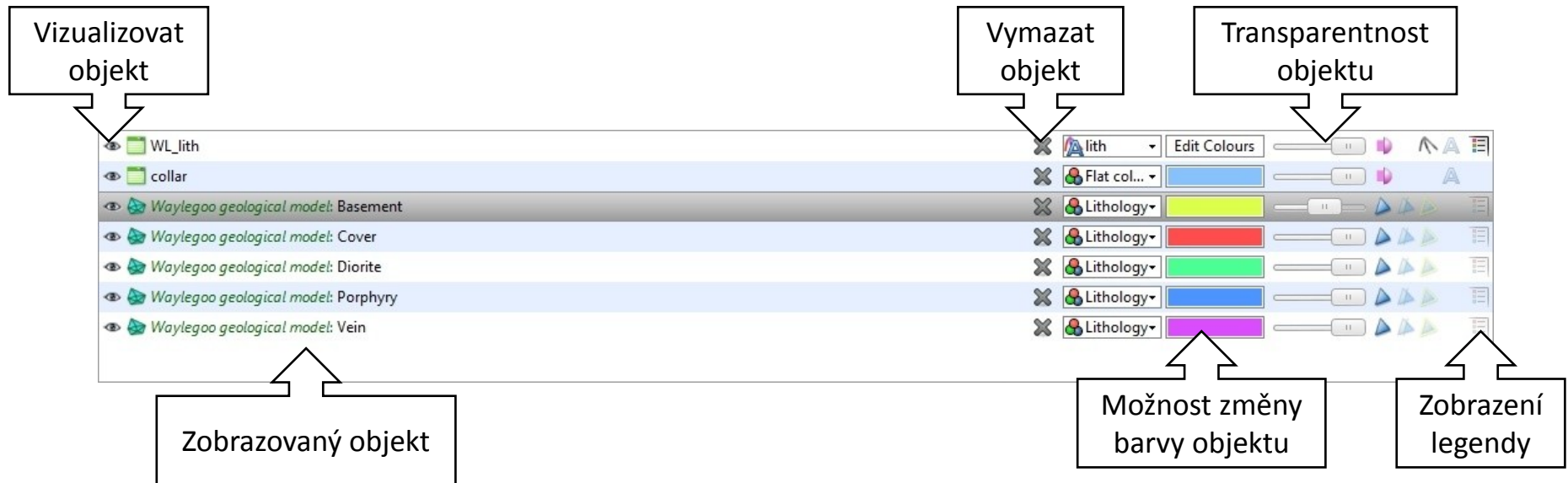
# Pracovní prostředí Leapfrogu – panel procesů



- V panelu procesů jsou zobrazeny veškeré úkony ke zpracování
- Šedé tlačítko – žádné úkony
- Zelené tlačítko – úkony ke zpracování
- Úkony mohou být spuštěny všechny, zapausovány nebo spuštěny pouze prioritní
- Priorita úkonů se dá nastavit u každého objektu v projektovém adresáři po kliknutí pravým myšítkem



# Pracovní prostředí Leapfrogu – *Scene list*



- V seznamu zobrazovaných objektů jsou všechny objekty, které jsou právě viditelné v okně *Scene*
- Po najetí kurzoru na ikonu v tomto seznamu se zobrazí popis
- Stejnou nabídku, jaká je zobrazená pomocí ikon (vizualizace objektu, smazat objekt, ...) je možné vyvolat také kliknutím pravého myšítka na objekt
- Možnost vizualizace zobrazí / skryje objekt v okně *Scene*
- Možnost vymazat objekt smaže objekt pouze z tohoto seznamu, v projektovém adresáři však zůstane

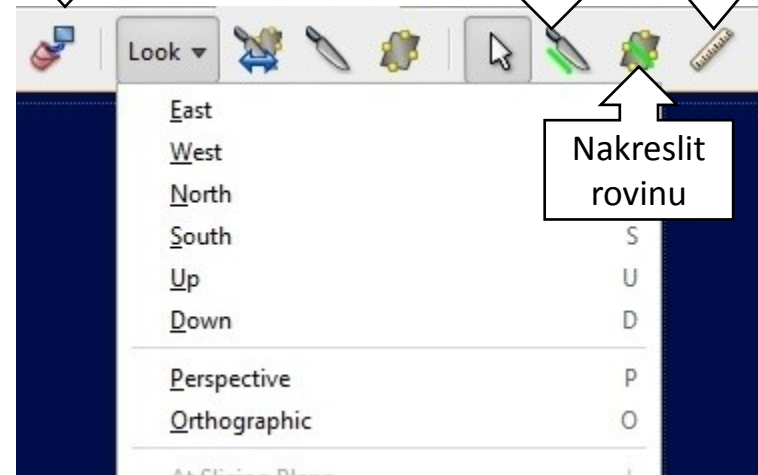
# Pracovní prostředí Leapfrogu – panel nástrojů

Vymazat všechny objekty z okna Scene

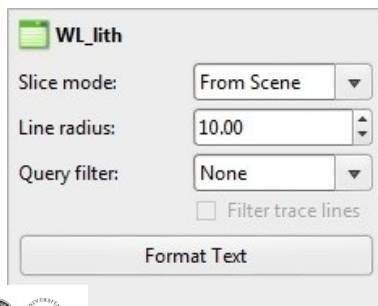
Nakreslit linii řezu

Měření vzdáleností

Nakreslit rovinu



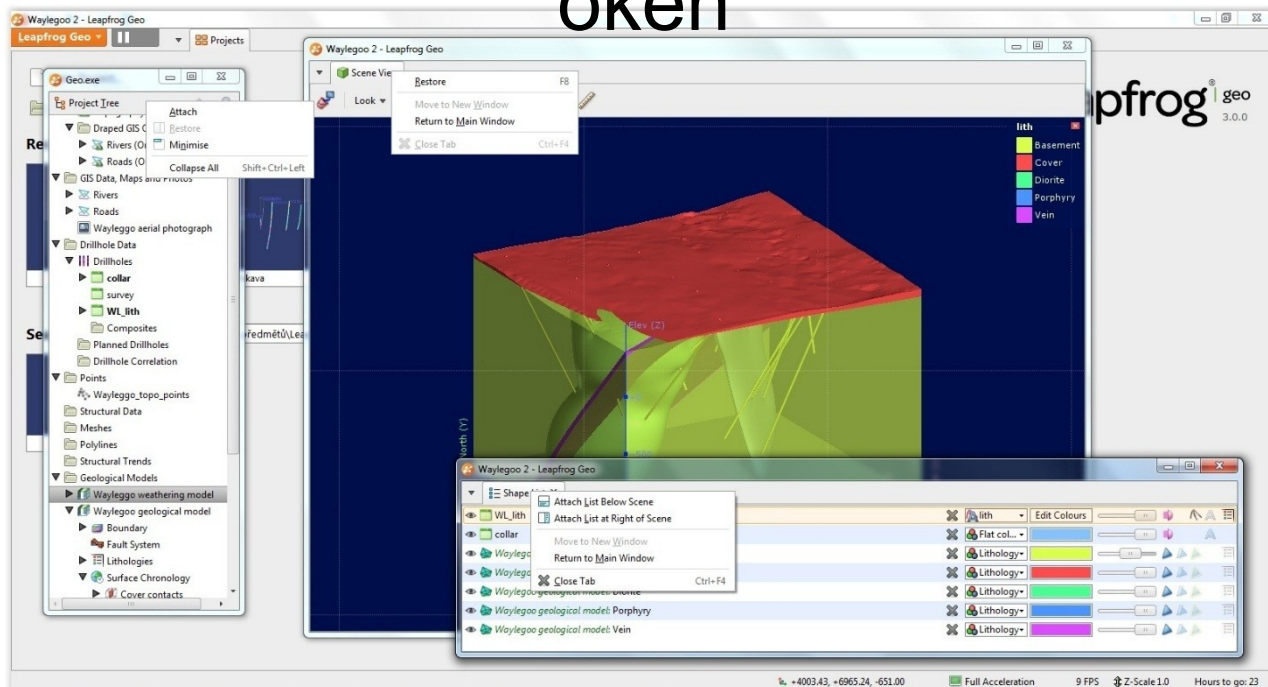
- Panel nástrojů obsahuje pouze několik možností
- Vymazat – smaže všechny objekty v okně Scene, v projektovém adresáři však zůstanou
- Look – nastavení různých úhlů pohledu
- Stejně jako u předešlého seznamu objektů, podržením kurzoru na ikoně se zobrazí popis



- V tomto panelu (vpravo od seznamu zobrazovaných objektů) je možné nastavovat vlastnosti tvarů
- Např. velikost topografického bodu či tloušťku vrtu

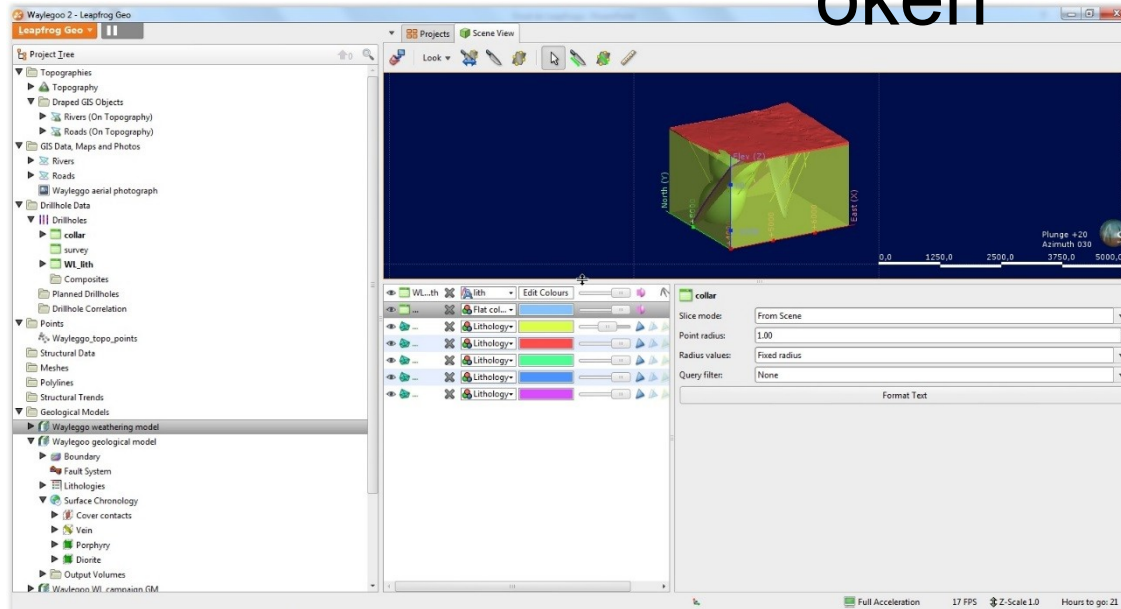



# Pracovní prostředí Leapfrogu – reorganizace oken

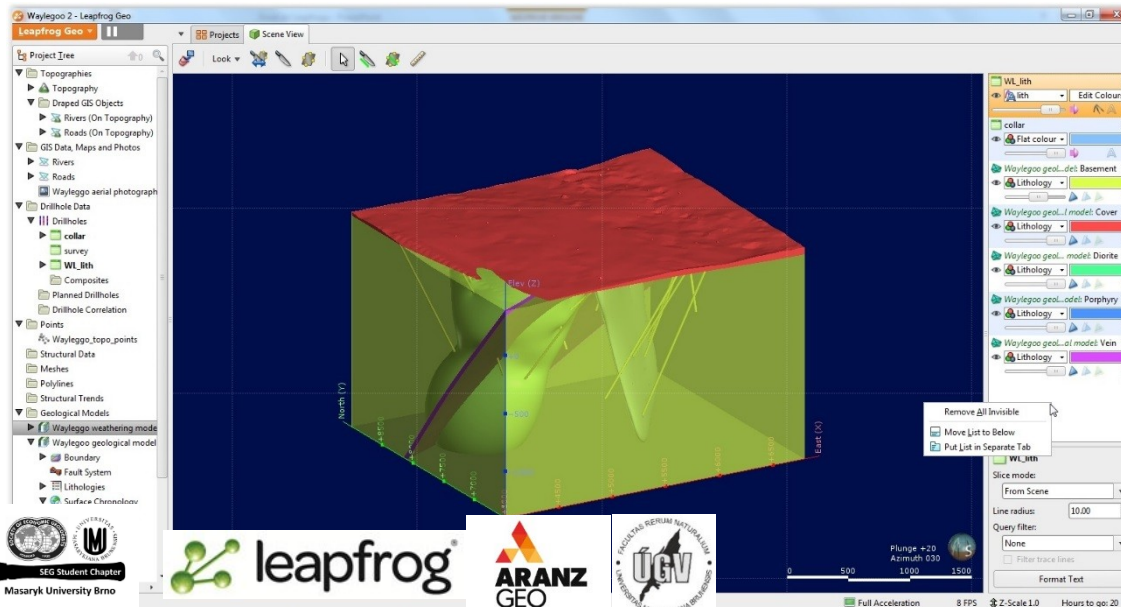


- Okna *projektový adresář*, *scene* a *scene list* mohou být oddělené od hlavního okna, poté mohou být jako jednotlivá okna přesouvány a měněna jejich velikost
  - Drag & drop levým myšítkem
  - Pravým myšítkem a výběr *Detach* nebo *Move to new window*
- Návrat do „výchozího“ rozmístění oken je možný 3 způsoby
  - Pravým myšítkem a výběr *Attach* nebo *Return to main window*
  - Pomocí drag & drop levým myšítkem
  - Kliknutí na *windows zavírací křížek* odděleného okna

# Pracovní prostředí Leapfrogu – reorganizace oken



- Pokud jsou všechna okna v jenom hlavním, je možné měnit do jisté míry jejich velikost
- Najetím kurzoru myši (objeví se ) na okraj okna
- Funguje u projektového adresáře, okna *scene list* a u panelu nastavení tvaru



- Okno *scene list* je možné mít pod nebo vpravo od okna *scene*
- Právě myšitko a výběr *Move List to Right / Bellow*

# Pracovní prostředí Leapfrogu – Interakce s modelem v okně *Scene*

- Rotace modelu – levé tlačítko myši / šipky na klávesnici / *shift* + šipky
- Posun modelu – prostřední tl. myši / levé + pravé tl. myši najednou / *alt* + šipky na klávesnici
- Zoom – prostřední tl. myši / *PageUp*, *PageDown* na klávesnici / *shift* + *PageUp*, *PageDown*
- Střed – prostředním tl. myši / levým a pravým tl. najednou lze v okně *Scene* nastavit střed rotace nebo zoomu