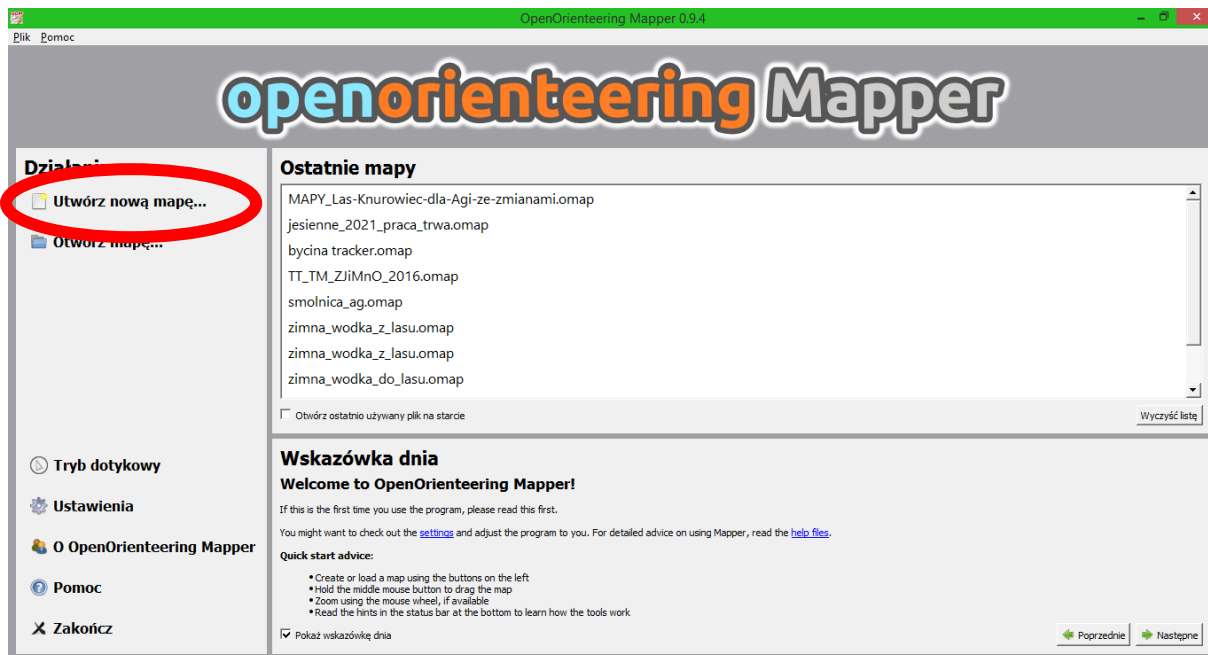


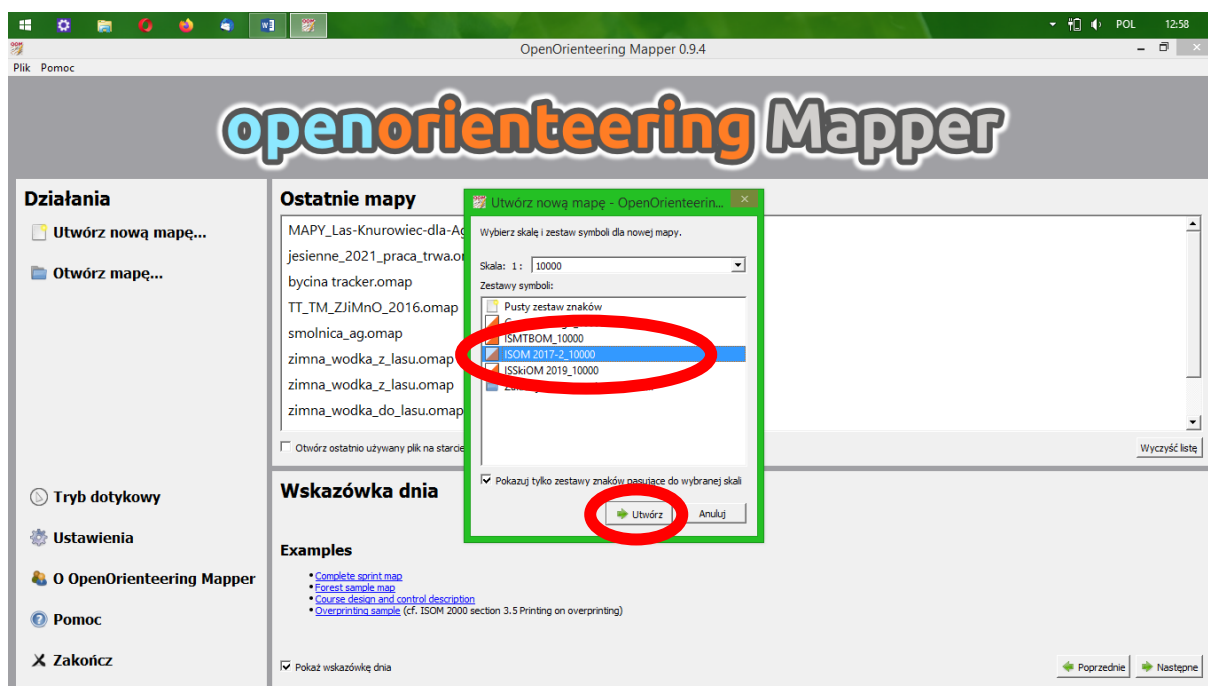


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Zakładamy nowy projekt – po otwarciu powinno się pojawić takie okno, wybieramy „utwórz mapę”



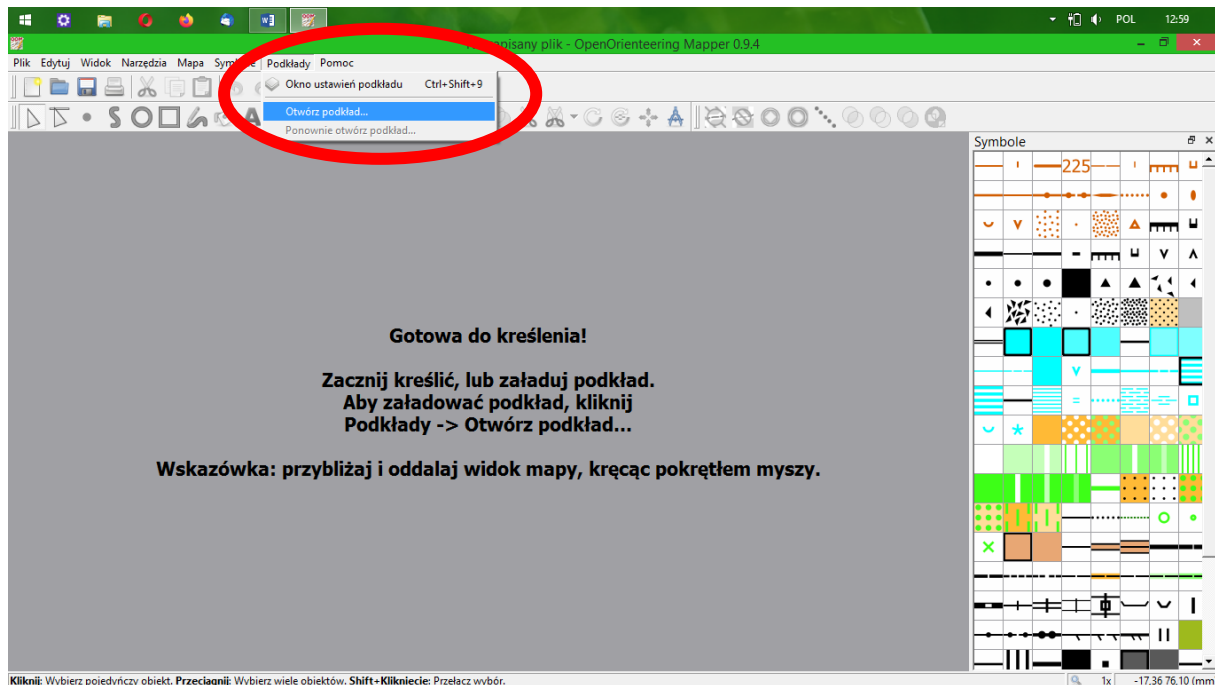
wyberamy jeden z dostępnych zestawów symboli. W tym wypadku symbole do mapy do biegu, dla mapy w skali 1:10000 i klikamy utwórz



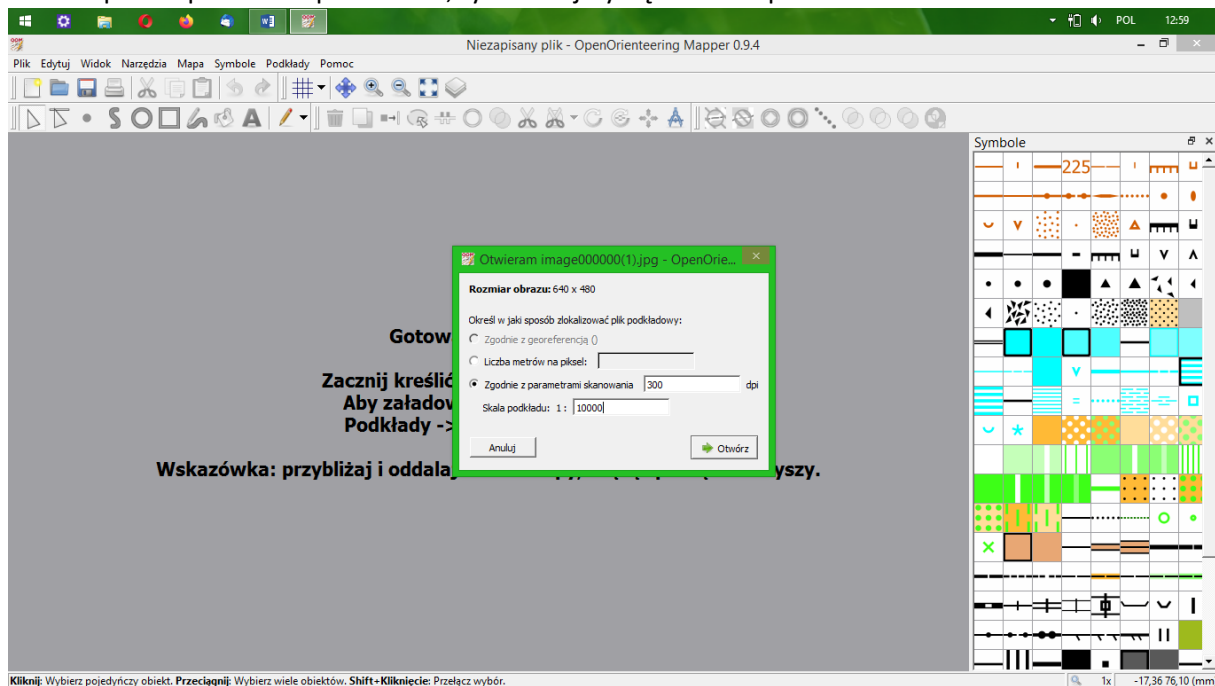


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

wgrywamy nasz podkład, czyli np. zdjęcie „ortofoto” naszego dywanu. Wybieramy „podkłady” i klikamy „otwórz podkład”



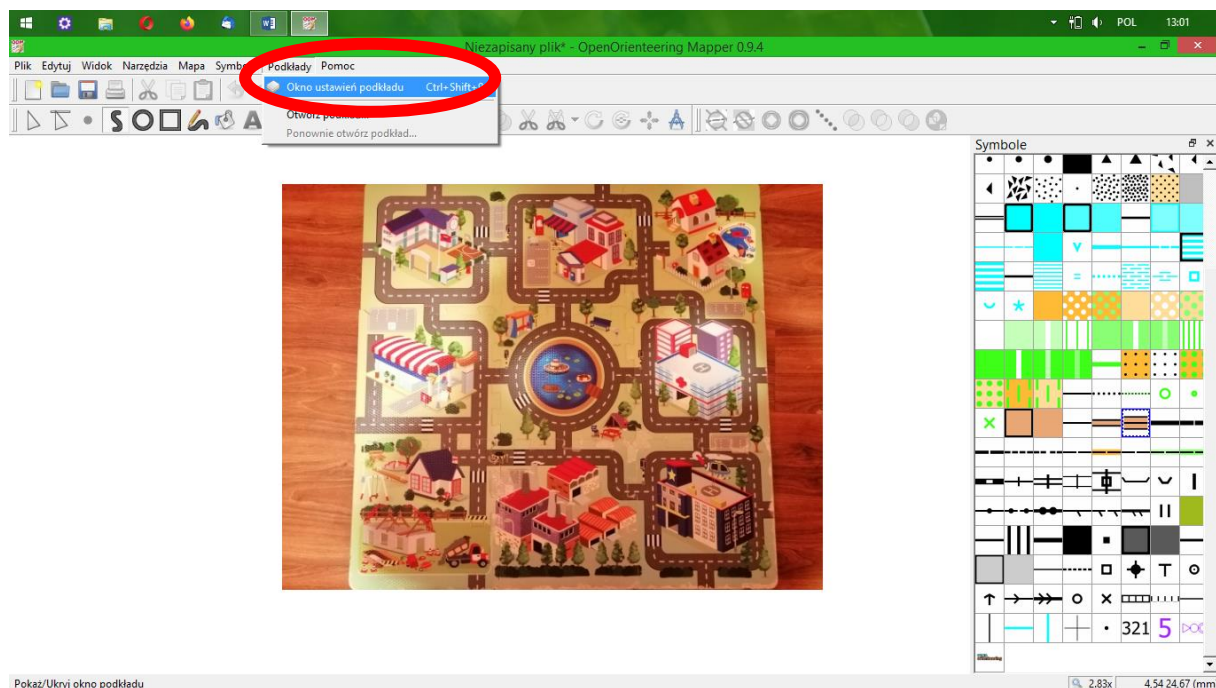
po wybraniu podkładu z pliku jaki mamy, musimy dobrać skalę podkładu. Tu dobrana eksperymentalnie. Im więcej DPI tym mniejszy będzie nasz podkład względem symboli. Im mniejsza liczba wpisana po dwukropku w skali, tym mniejszy będzie nasz podkład



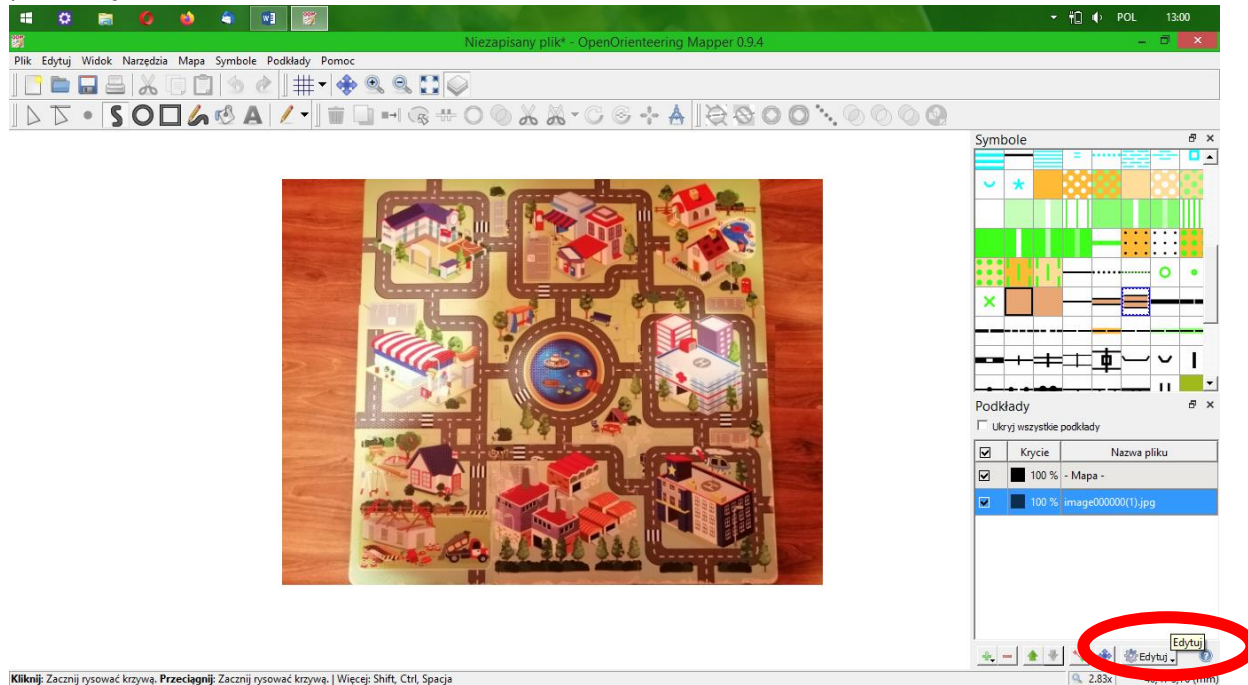


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

uwidocznimy nasz podkład, dzięki temu będziemy go mogli ukryć, albo obrócić. podkłady -> okno ustawień podkładu



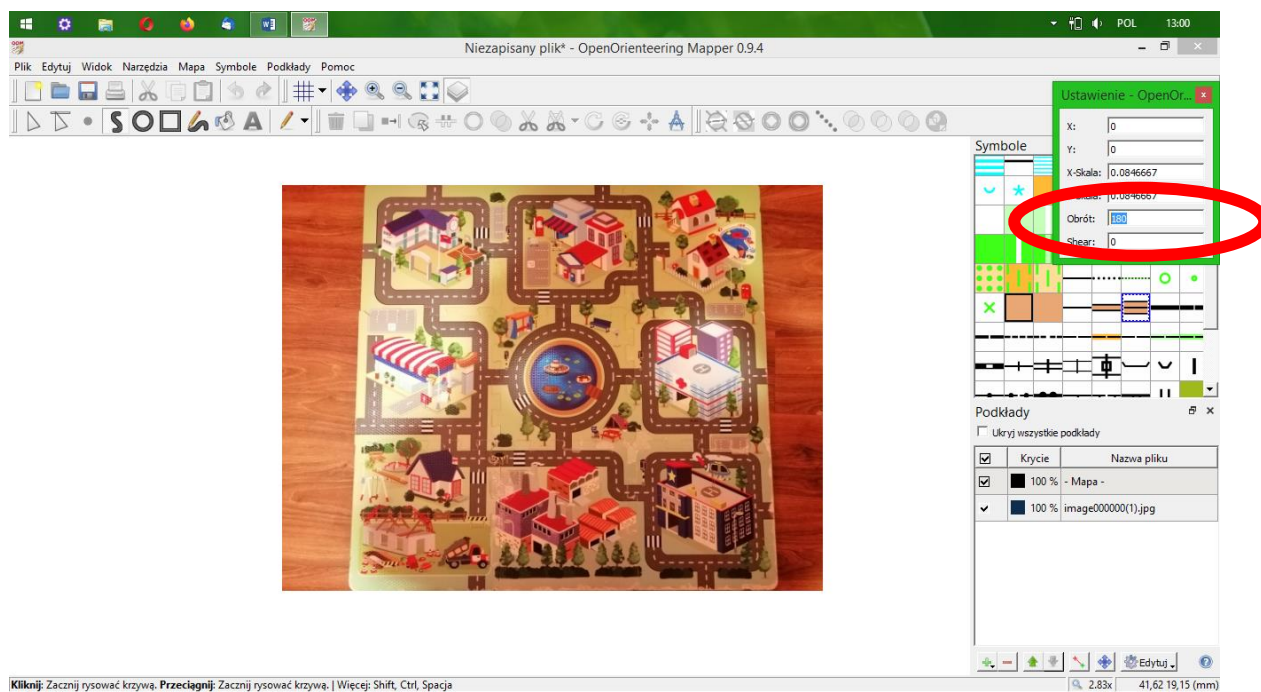
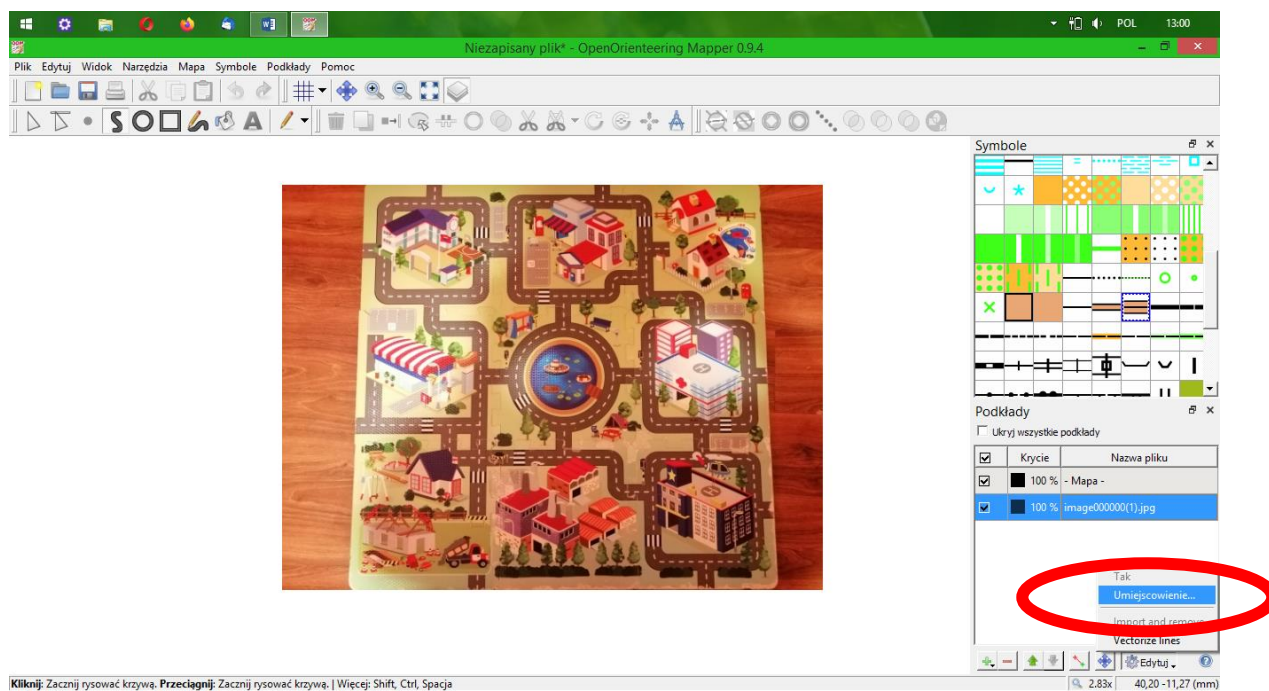
pojawia nam się żądane okno- gdy klikniemy edytuj, będziemy mogli obrócić nasz podkład, albo go przesunąć:





Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Po kliknięciu edytuj klikamy umiejscowienie i wpisujemy kąt, o jaki chcemy obrócić podkład.

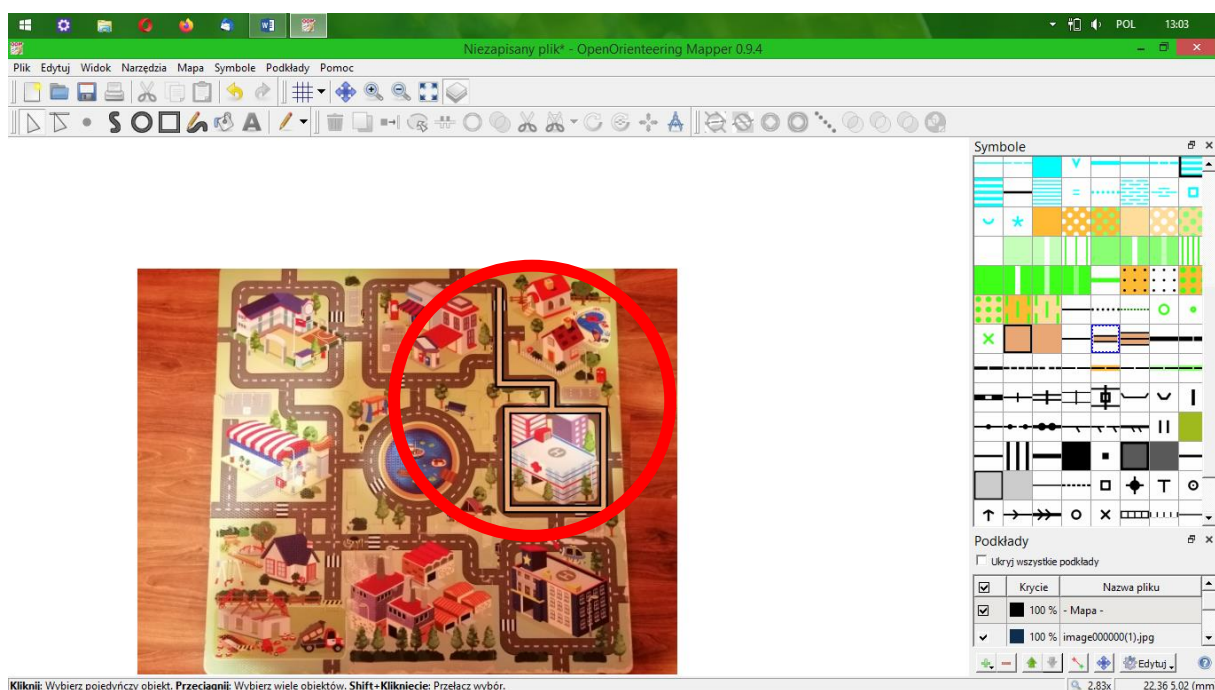
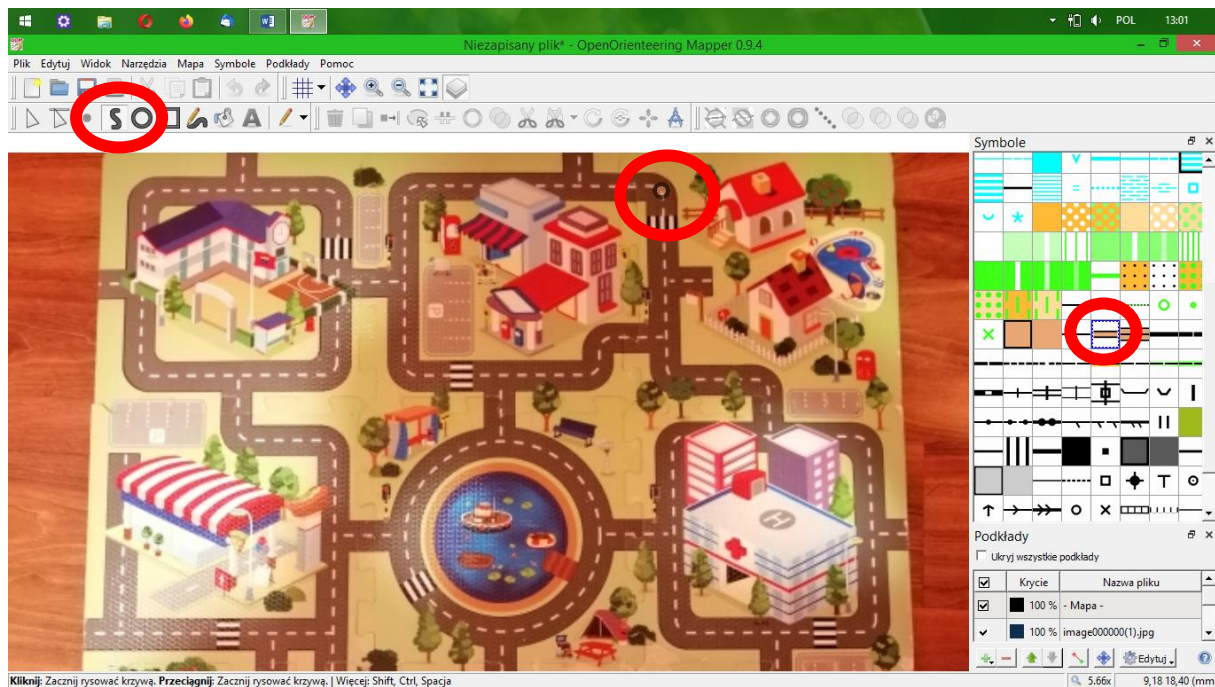


Czas zacząć rysować!

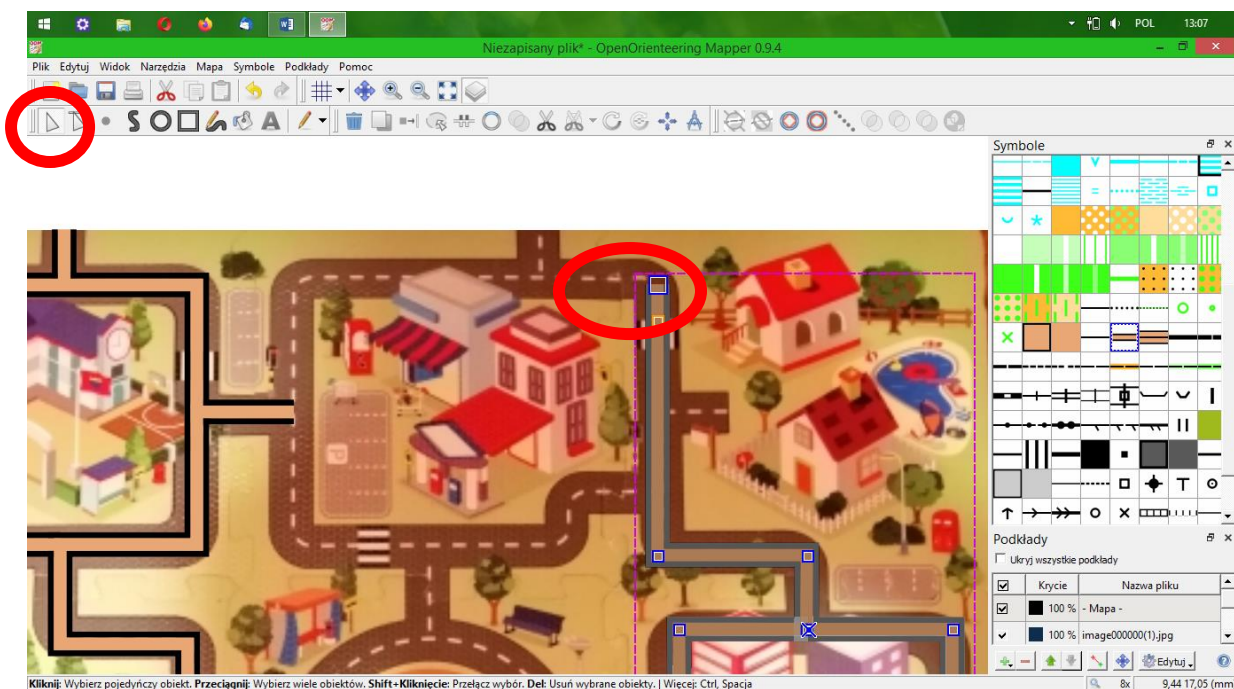


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Na początek weźmy drogi. Upewnijmy się, że mamy wybrany symbol rysowania linii, że z okienka po prawej wybraliśmy symbol drogi. Gdy klikniemy dwa punkty – pomiędzy nimi pojawi się linia – nasza droga.



Pierwsza droga prawie jest. Gdy chcemy zakończyć rysowanie tej linii klikamy dwukrotnie. Świeżo narysowany element nam się wtedy zaznaczy- zobaczymy punkty, które klikaliśmy - „narożniki” naszej drogi. Jeżeli mamy zaznaczony odpowiedni kursor – możemy je zacząć przesuwać (gdyby któryś był nie tam, gdzie trzeba).



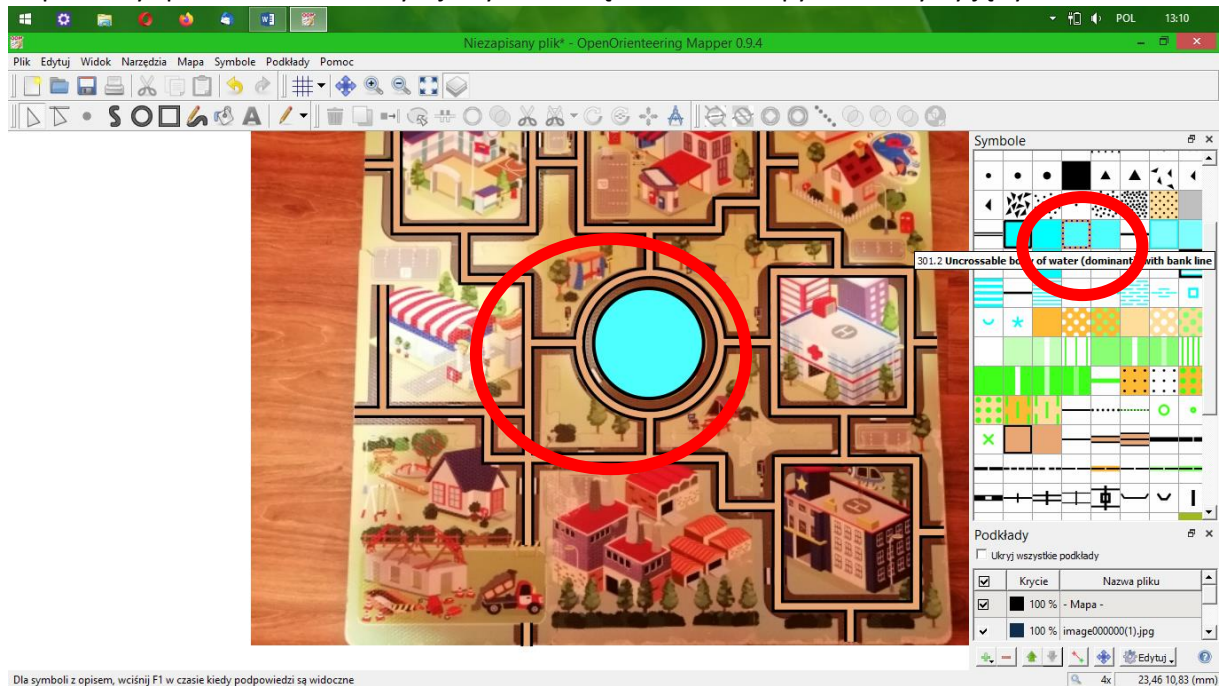
Drogi już mamy – czas narysować rondo. Żeby się nie męczyć – wybieramy tryb rysowania koła. klikamy w lewym górnym rogu ronda i przeciągamy, aby powstała nam kolista droga o żądanym wymiarze



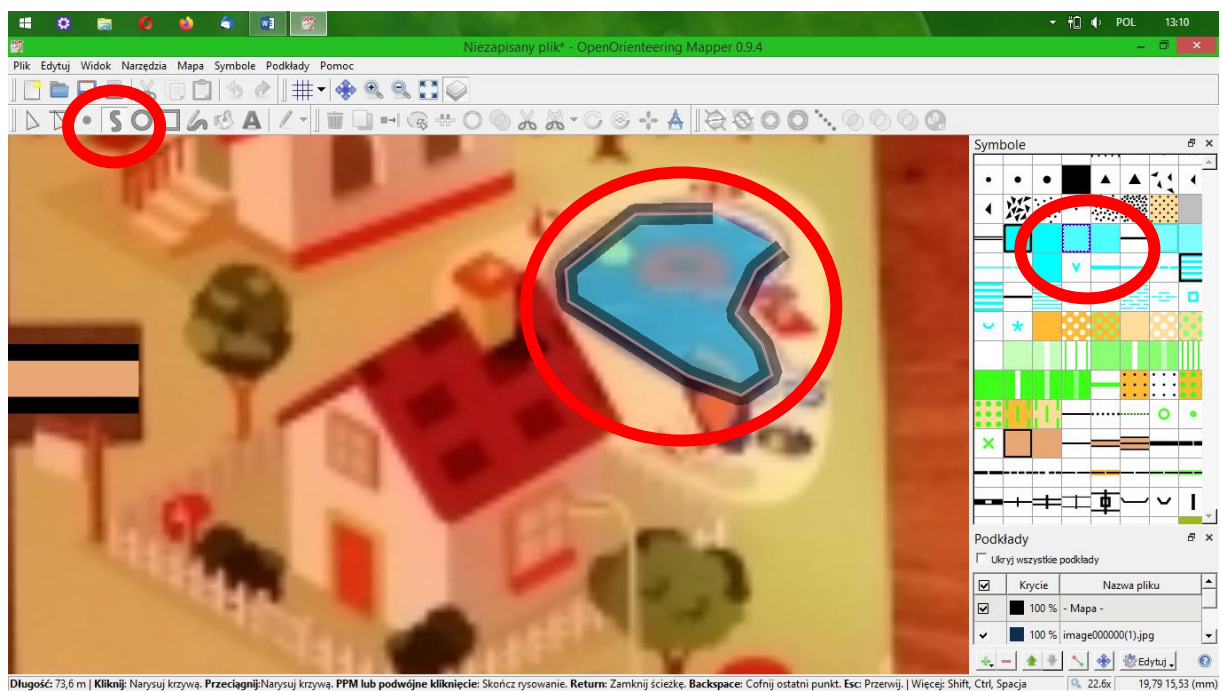


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

W podobny sposób co rondo narysujemy fontannę na środku mapy. Zaznaczymy ją symbolem stawu

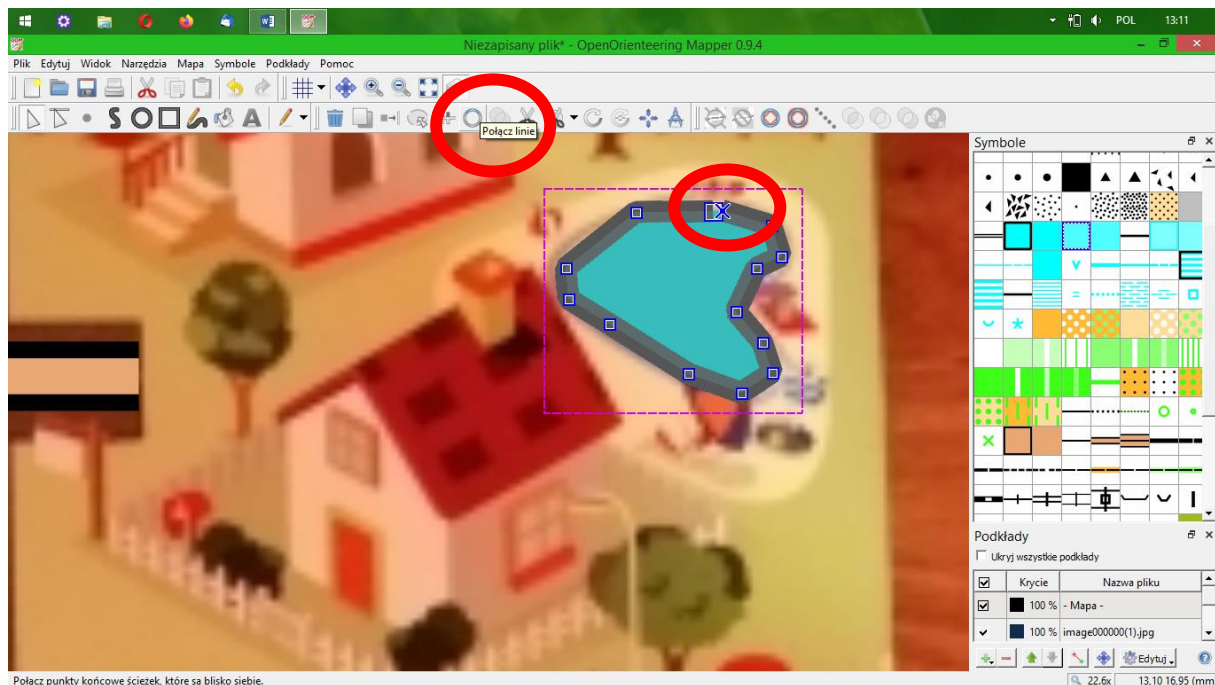


Na naszym dywanie jest jeszcze jedna woda – basenik. Zrobmy go przy pomocy linii na razie. troszkę kanciasty, nieprawdaz?

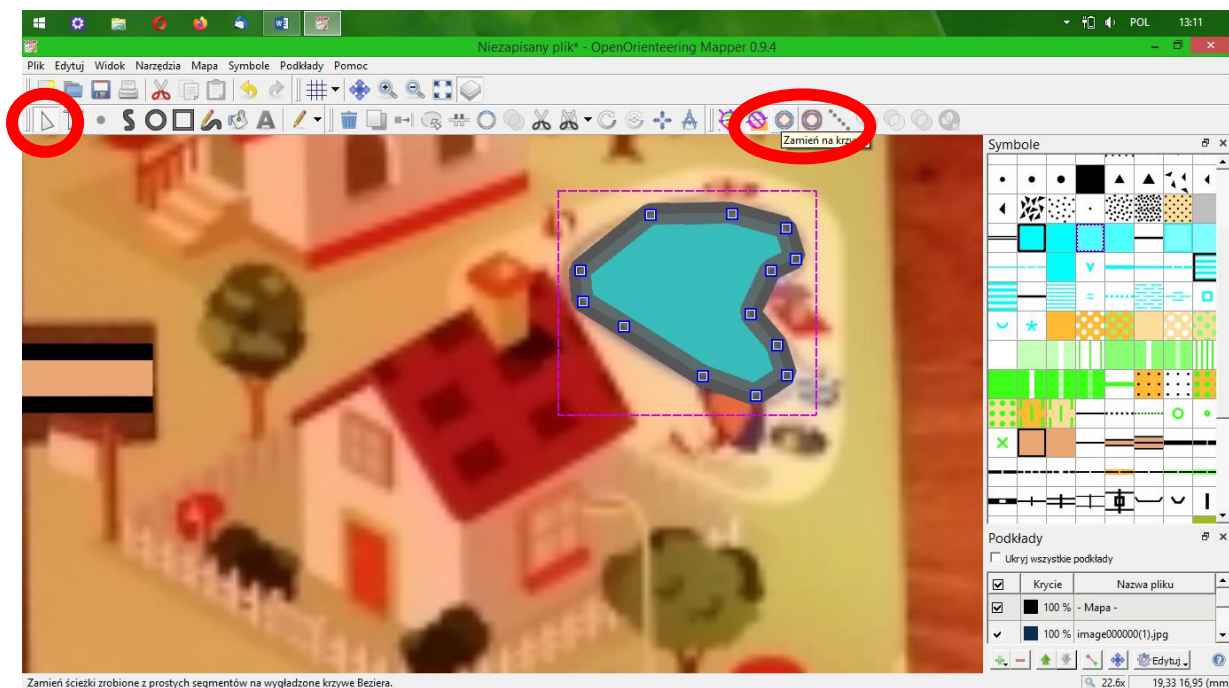


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Na razie trudno. Klikamy dwukrotnie, żeby zakończyć rysowanie. Aby nasz basen był jednolitą plamą łączymy końce „linii brzegowej” kwadracik i X oznaczające końcowe punkty tej linii brzegowej muszą być blisko siebie. Jeśli są – klikamy połączyć linię.



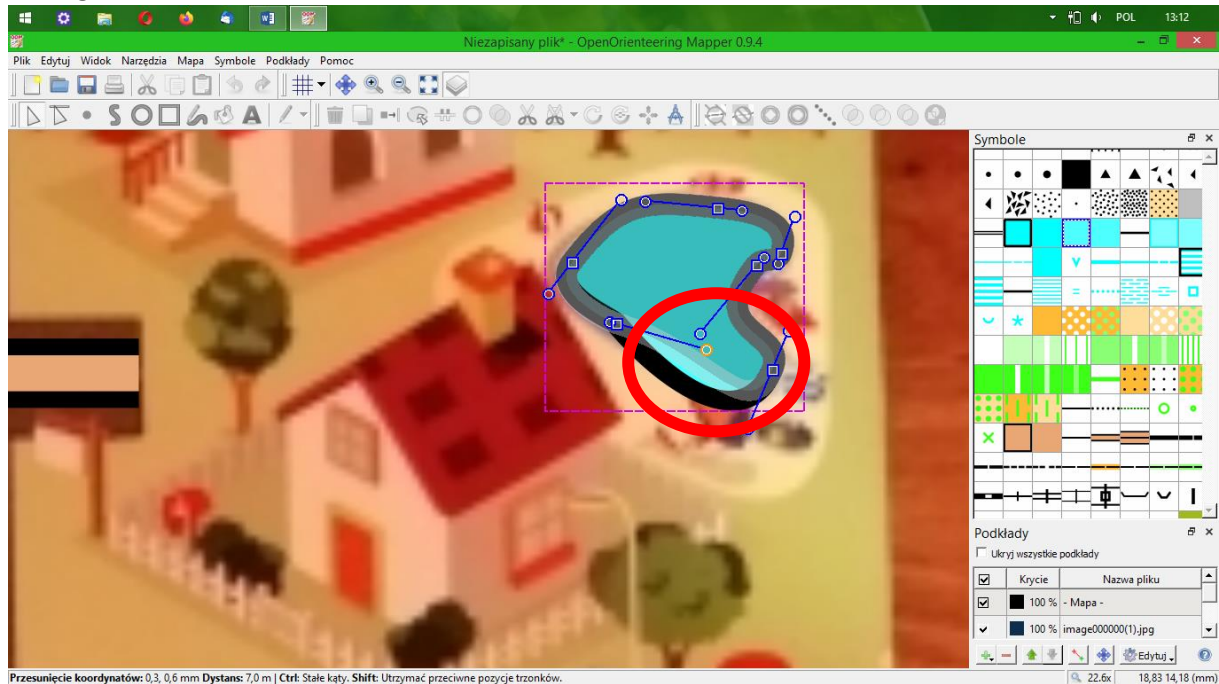
Dalej trochę kanciasto, nie? Zamieńmy linie proste na krzywe. Możemy też kliknąć obok „uproszcz ścieżkę”, żeby nie mieć tylu punktów. Pamiętajmy, że nasz basen cały czas musi być zaznaczony (fioletowa obwódka linią przerywaną) – kursor musi być zaznaczający



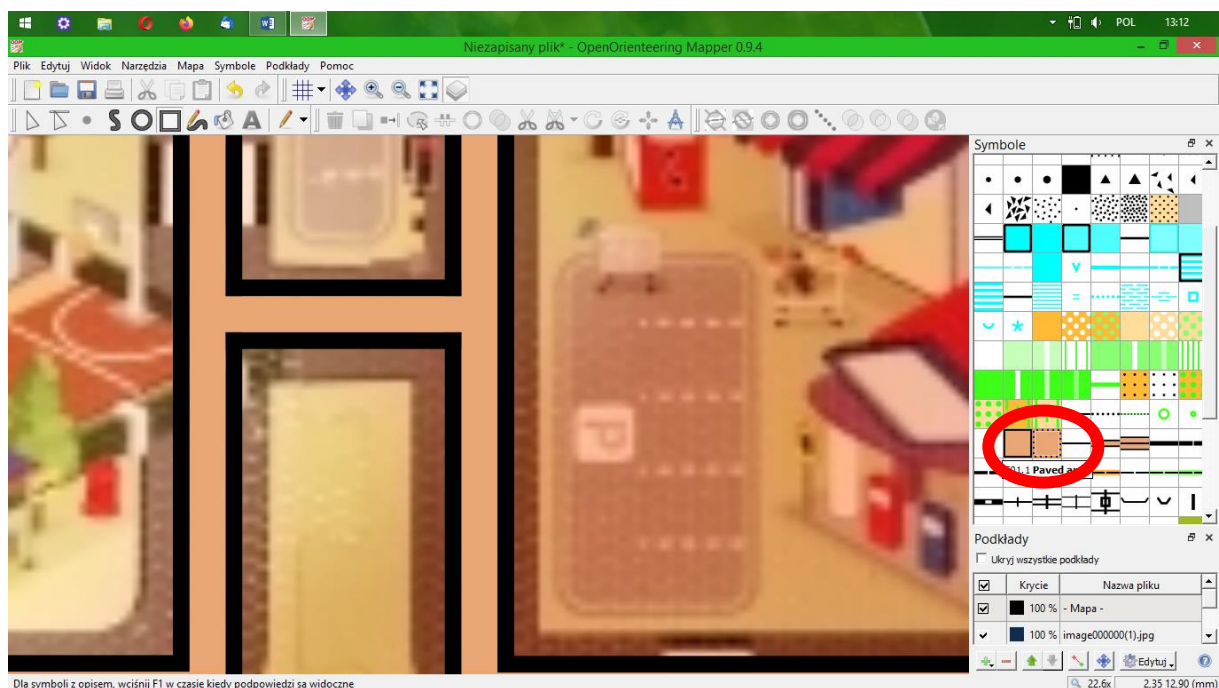


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

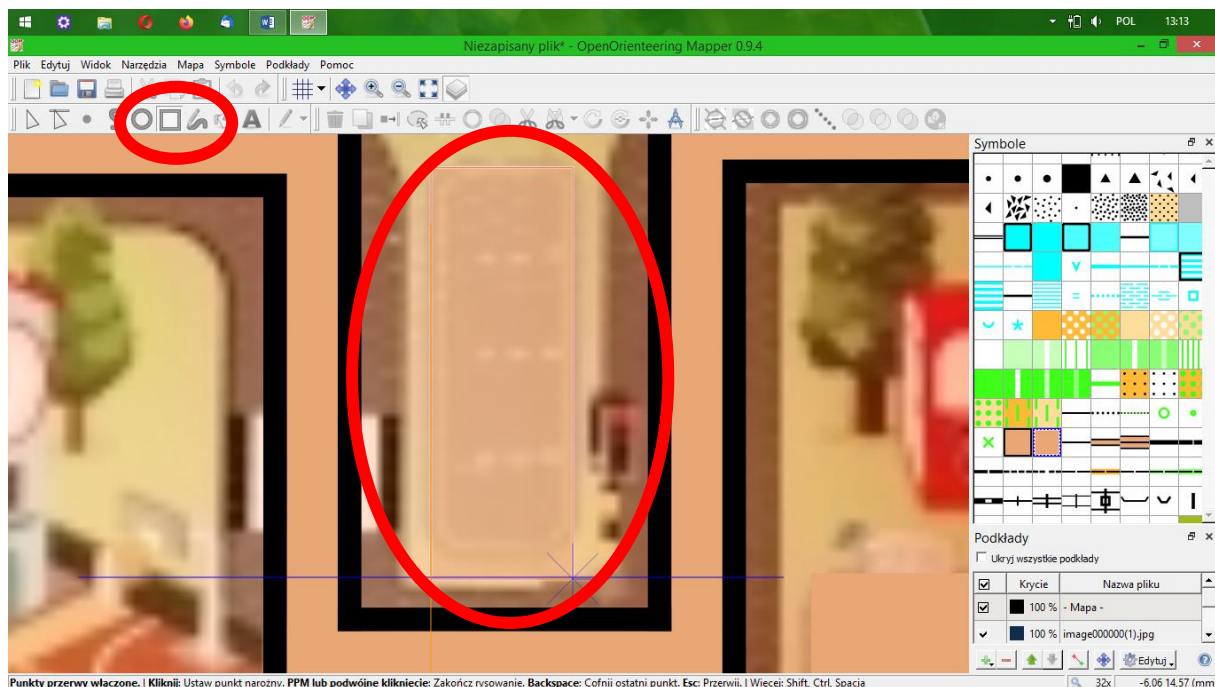
Wygląda trochę lepiej. Możemy klikać i przeciągać punkty – dzięki temu dopasujemy basen do naszego kształtu.



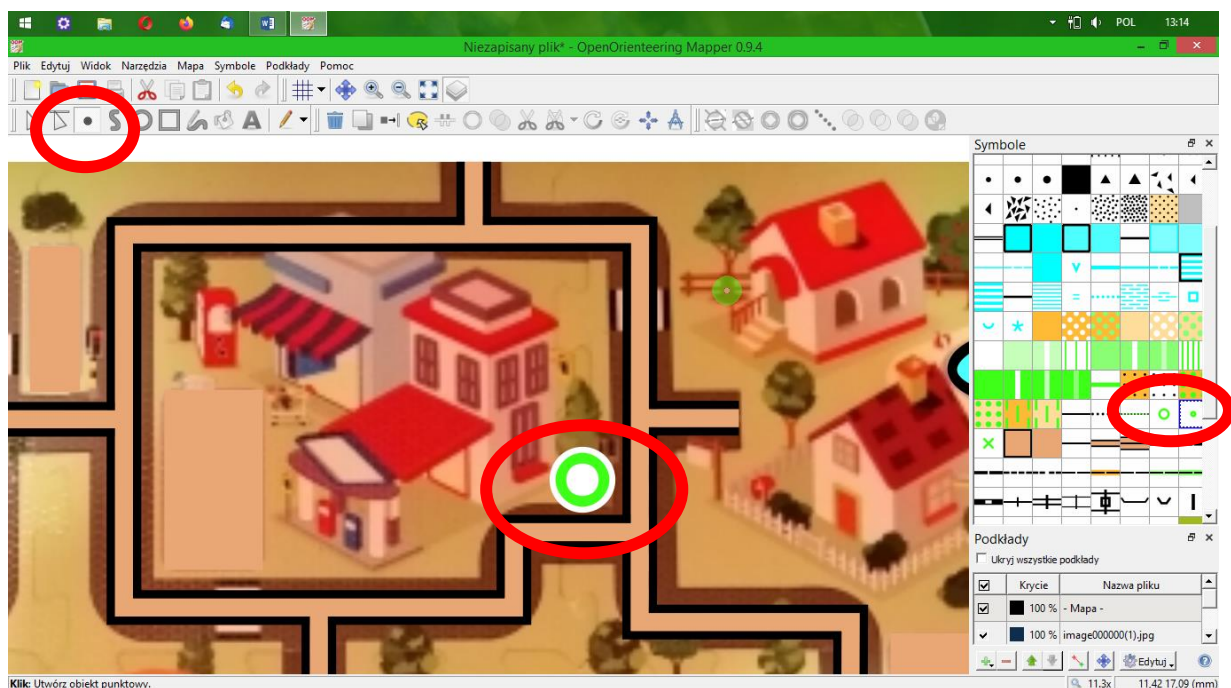
Ok, zajmijmy się parkingami. Wybieramy symbol



I spróbujmy go narysować przy użyciu kolejnego narzędzia – rysowania prostokątnego. Wystarczą nam trzy rogi, a potem dwukrotnie kliknięcie. program prostokąt zrobi już sam.



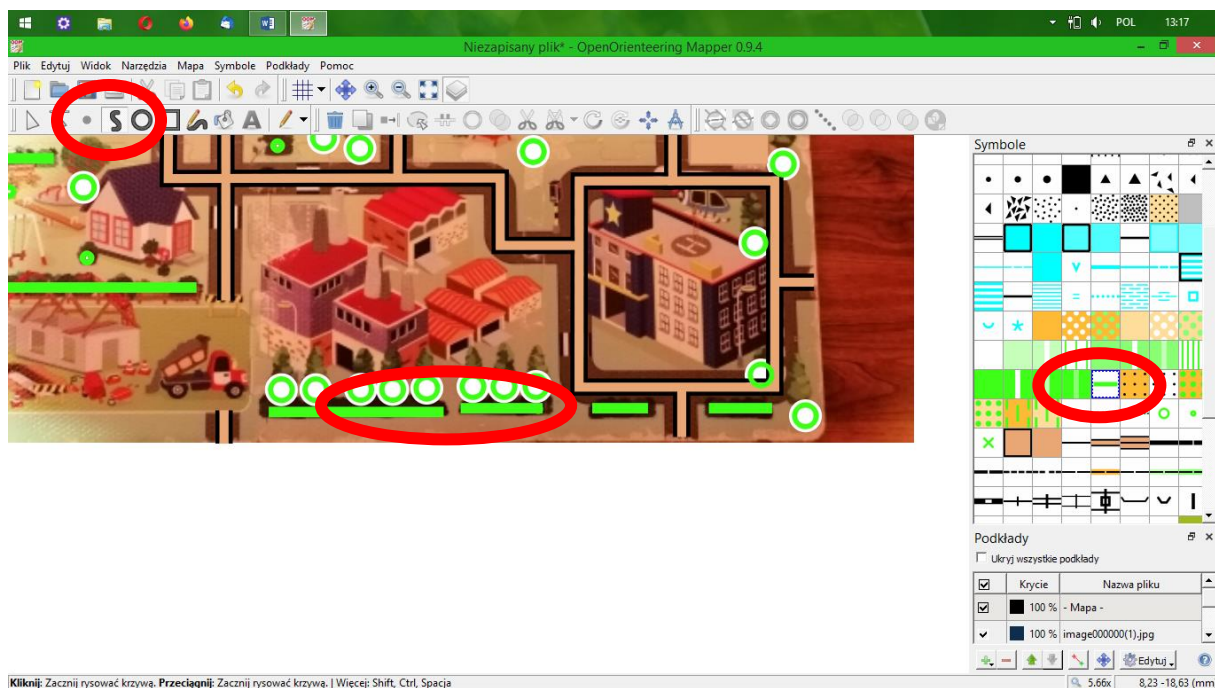
Ok, teraz drzewa. Wybieramy symbol i klikamy u dołu pnia. Cursor musi być w trybie rysowania punktów.



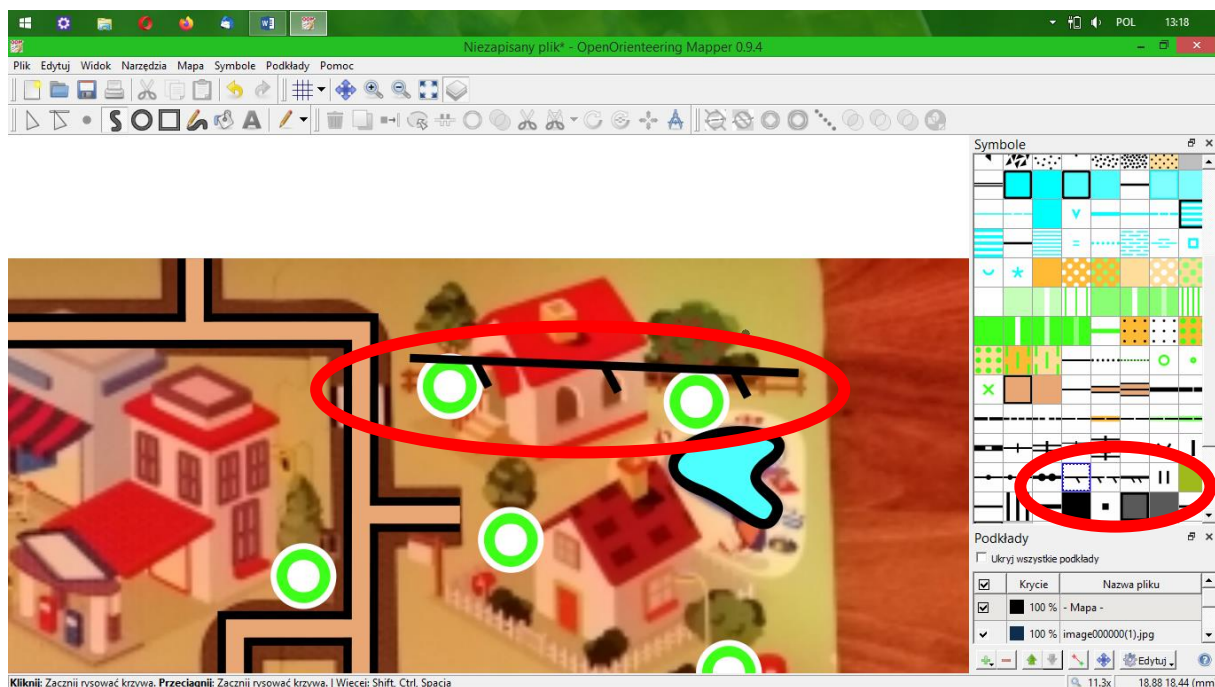


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

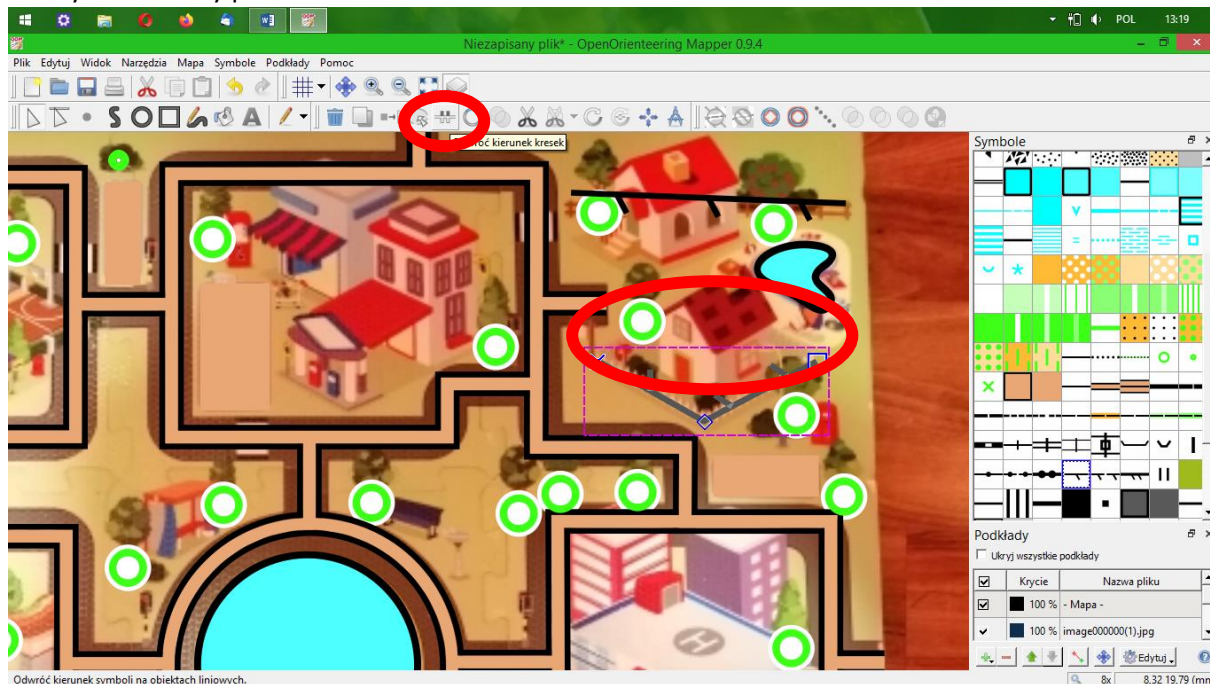
Czas na żywoploty. Wybieramy symbol i rysujemy linię



Teraz zwykłe płoty. Zasada działania ta sama. Uwaga, „włoski od płotów” powinny być do środka ogradzanego terenu.

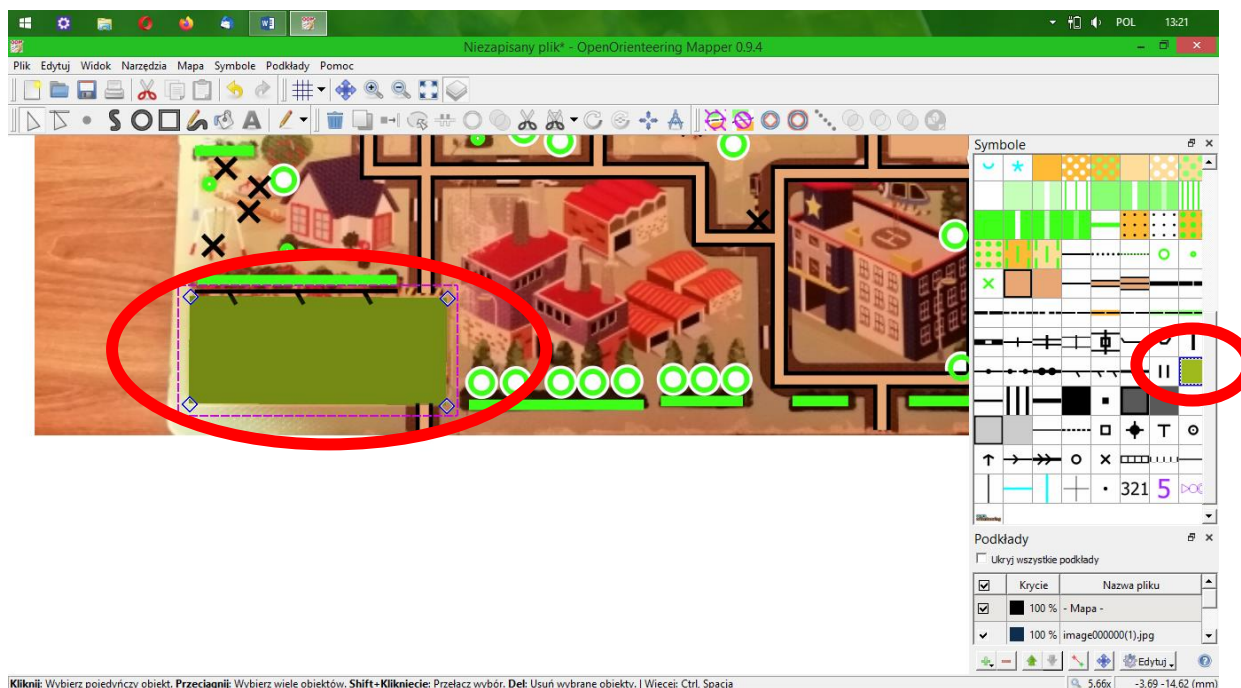


Jak zamienić „wewnątrz płotu” z „zewnątrz płotu”? Klikamy obrócić kierunek kreski, podczas gdy mamy zaznaczony płot.



Teren budowy zaznaczymy jako teren prywatny, na który nie należy wchodzić. Robimy to podobnie jak parking lub basen.

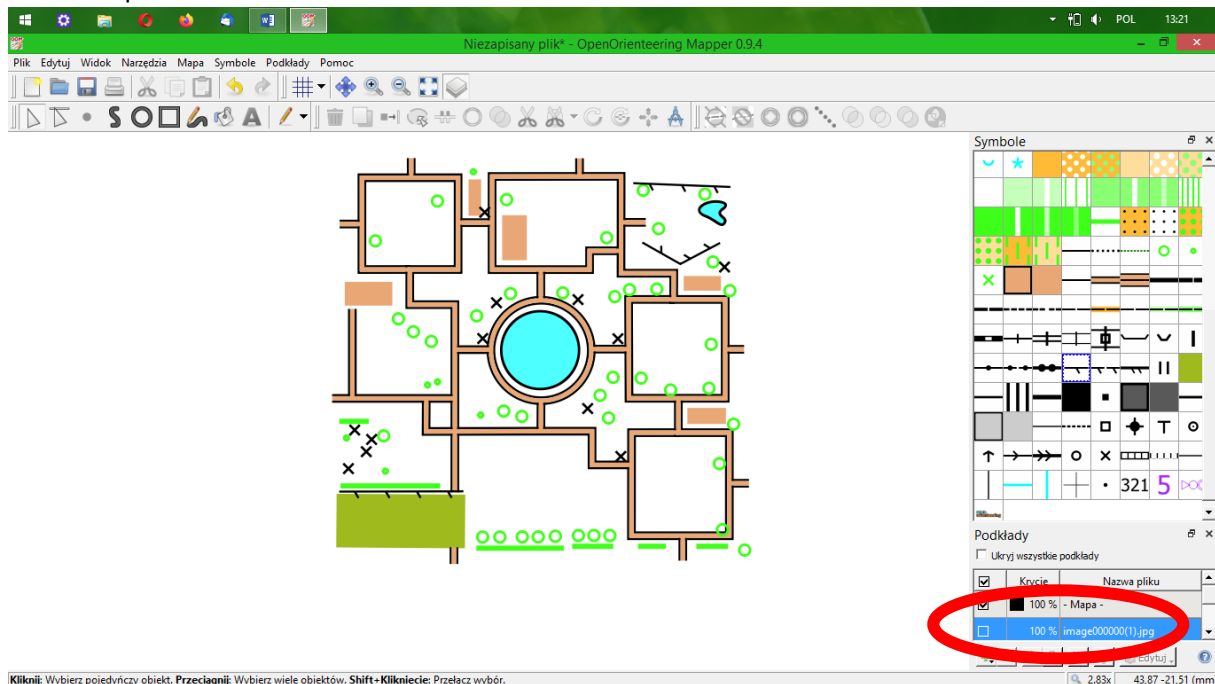
Symbolami punktowymi – czarnymi X oznaczmy wszystkie światła uliczne, huśtawki, ławki i inne rzeczy stworzone przez człowieka, które mogą być punktem odniesienia. Maszt koło szkoły możemy zaznaczyć punktowym czarnym O





Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Jak wygląda nasza mapa bez podkładu? Wyłączmy na chwilę podkład – odznaczamy go w oknie ustawień podkładu



Jak wygląda z podkładem? Zaznaczamy go ponownie.

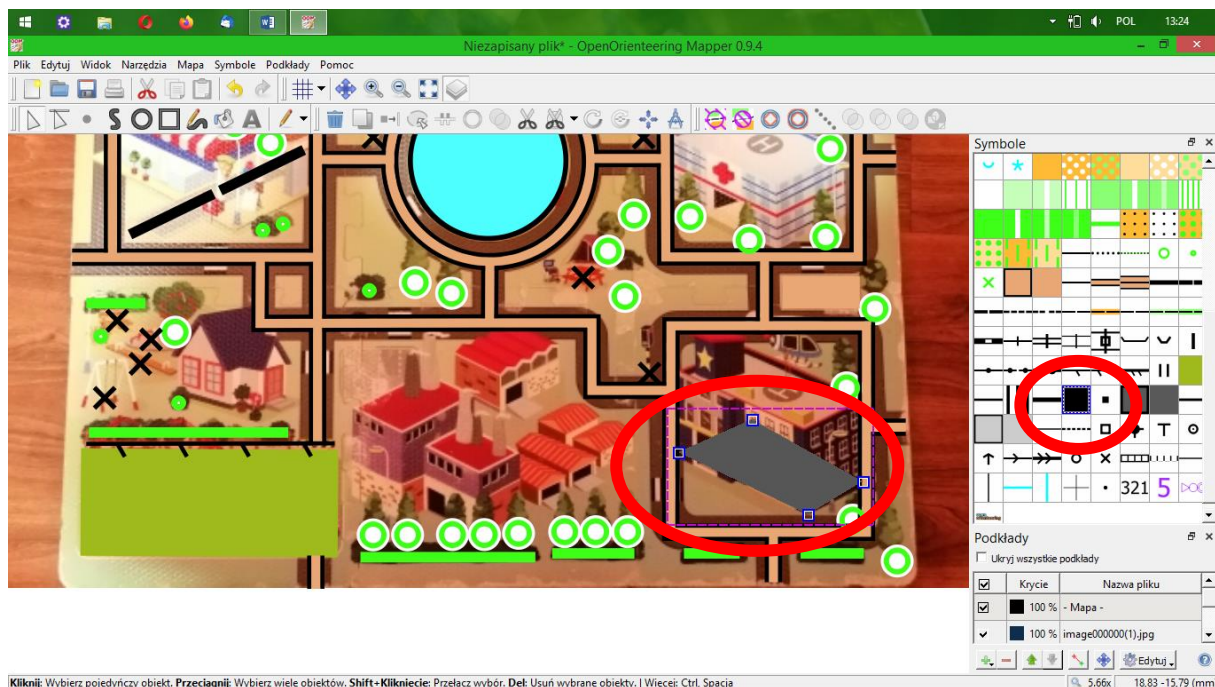




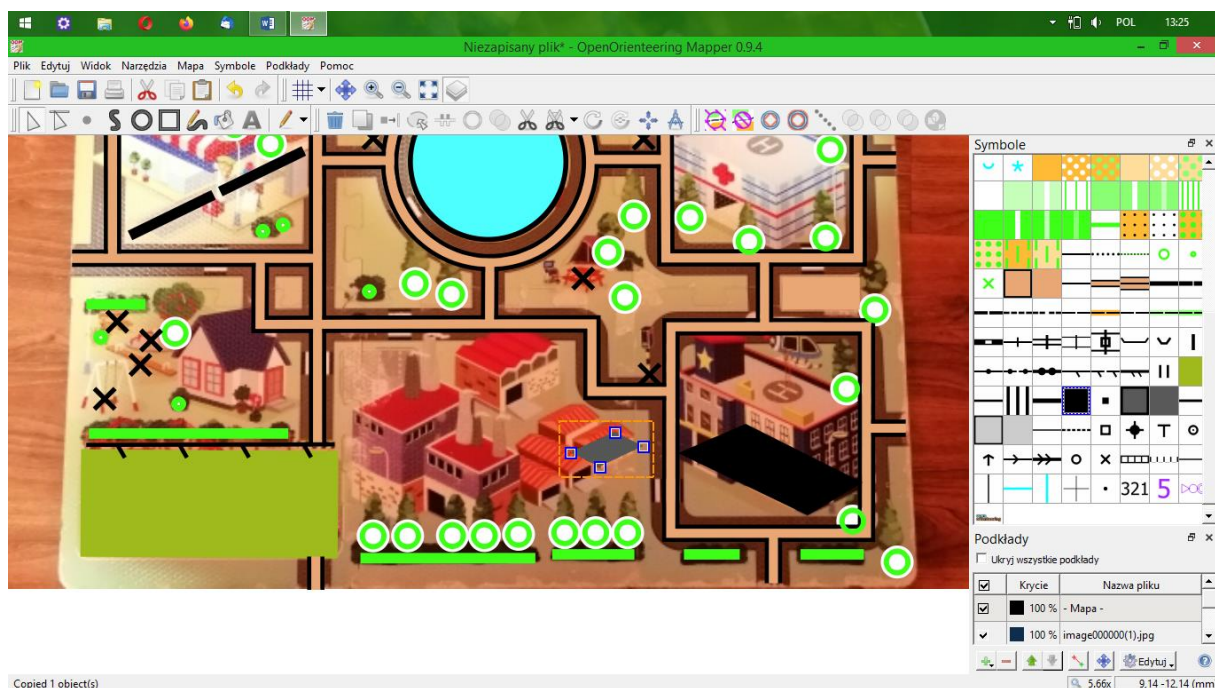
Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Brakowało nam budynków, prawda?

Cóż, mapa dywanowa ma dość pomieszaną perspektywę, więc spróbujmy narysować je tak, jak się da. Podobnie jak parkingi, jeziora czy teren budowy



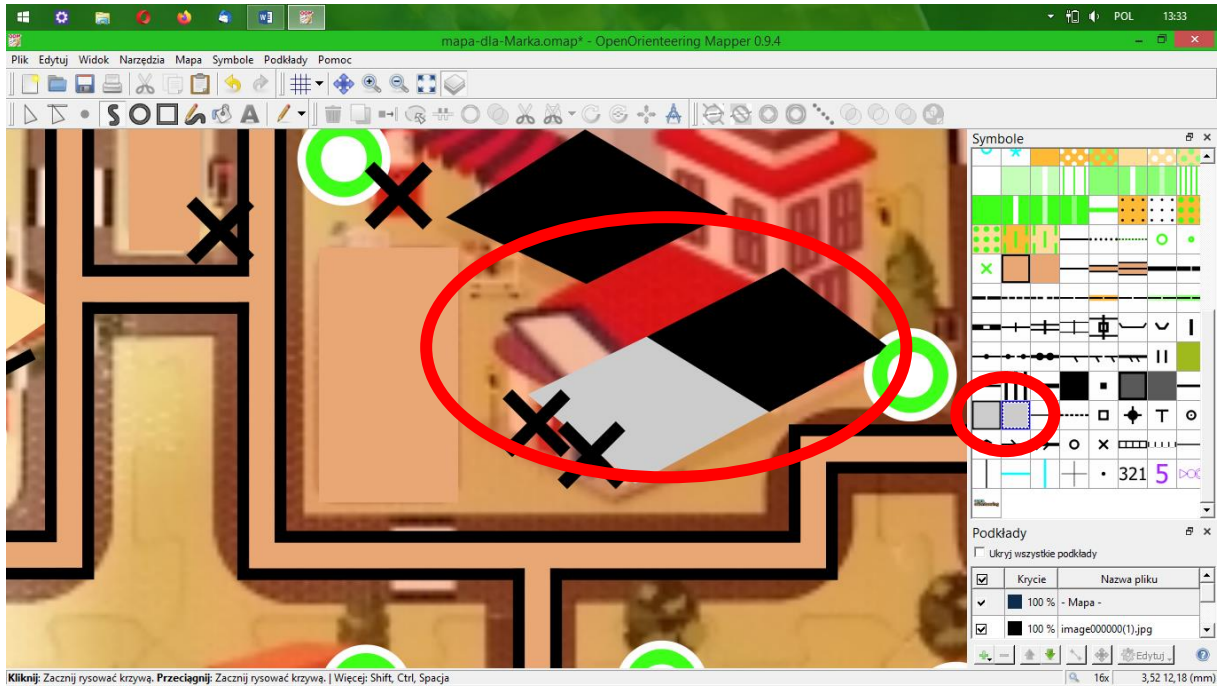
Przy zdjęciach lotniczych zazwyczaj patrzymy na budynek z góry – tu jest trochę trudniej, ale staramy się obrysować podstawę budynku.



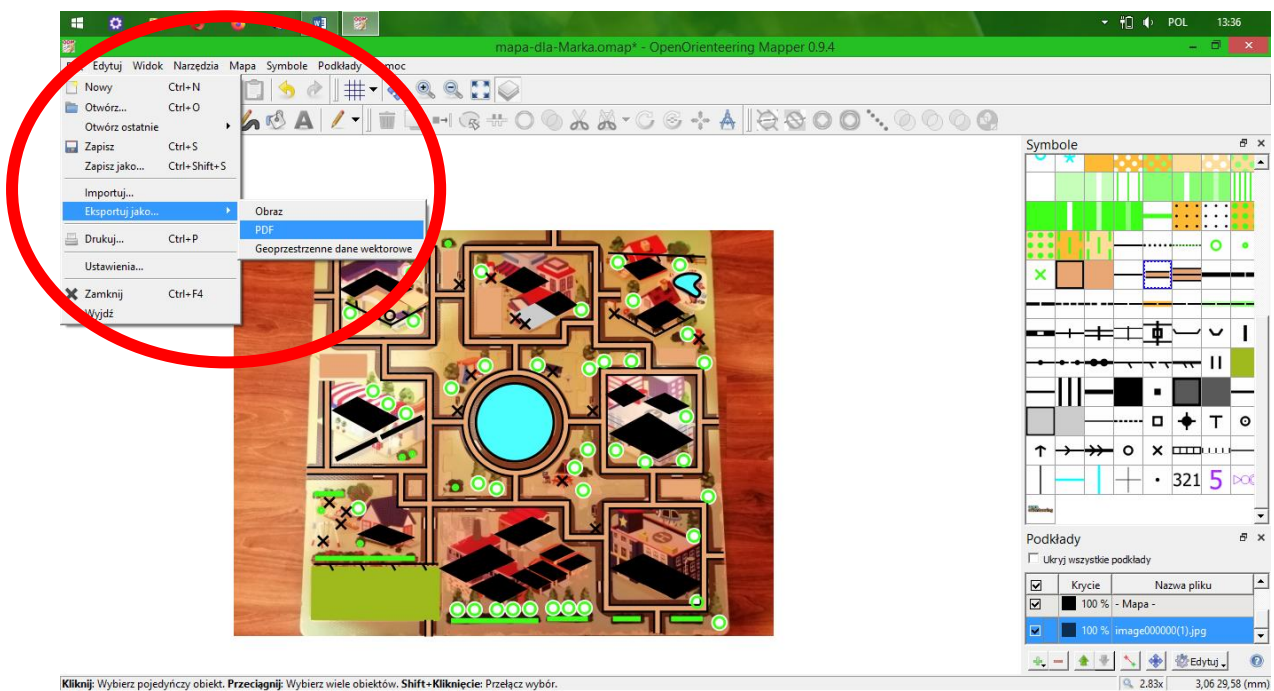


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Stacja benzynowa ma zadaszenie, zaznaczymy je innym symbolem niż budynek



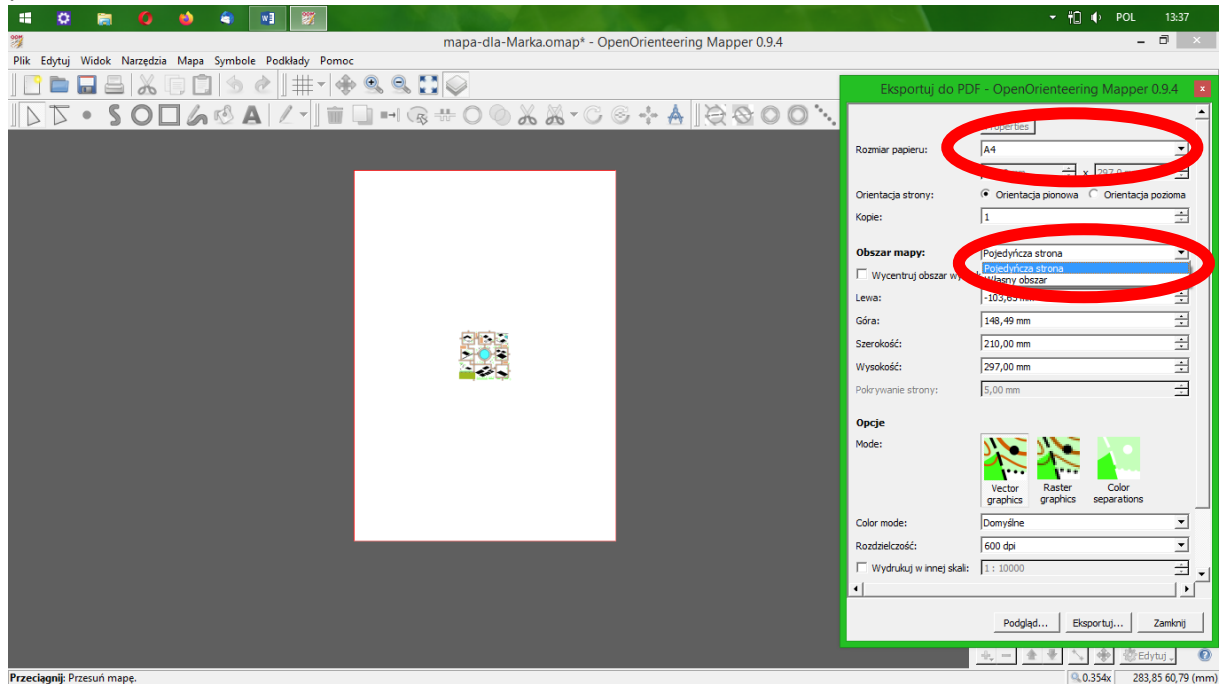
Czas naszą mapę przenieść np. do pliku pdf, żeby można ją było wydrukować. Klikamy plik->eksportuj jako-> pdf



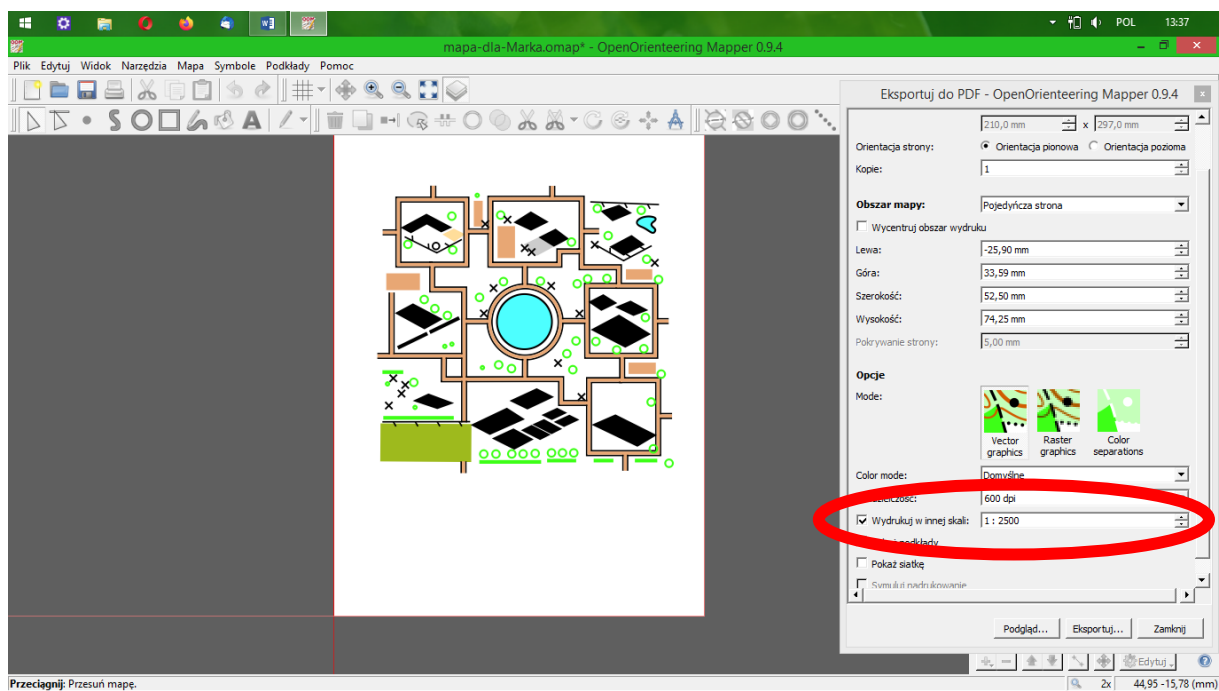


Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

Wybieramy ustawienia, proponując stronę A4, jako pojedynczą stronę. Trochę mała nam wyszła, prawda?



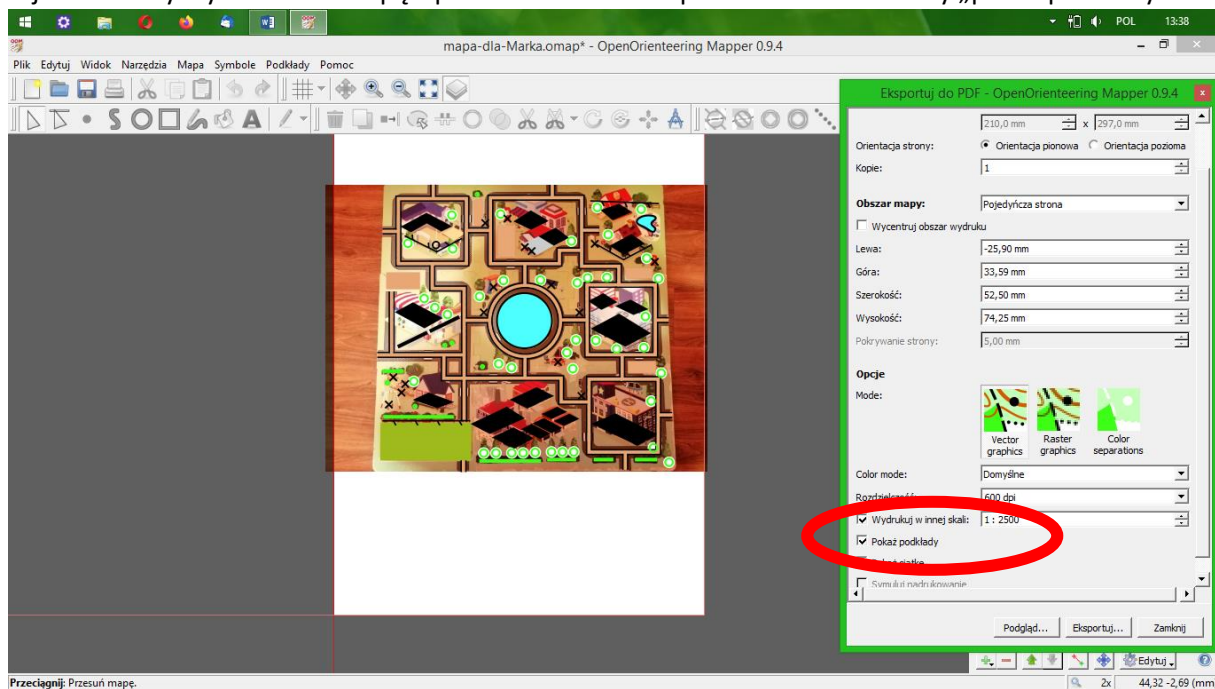
Wydrukujemy mapę w innej skali niż jest narysowana. Teraz powinno to zająć więcej kartki.





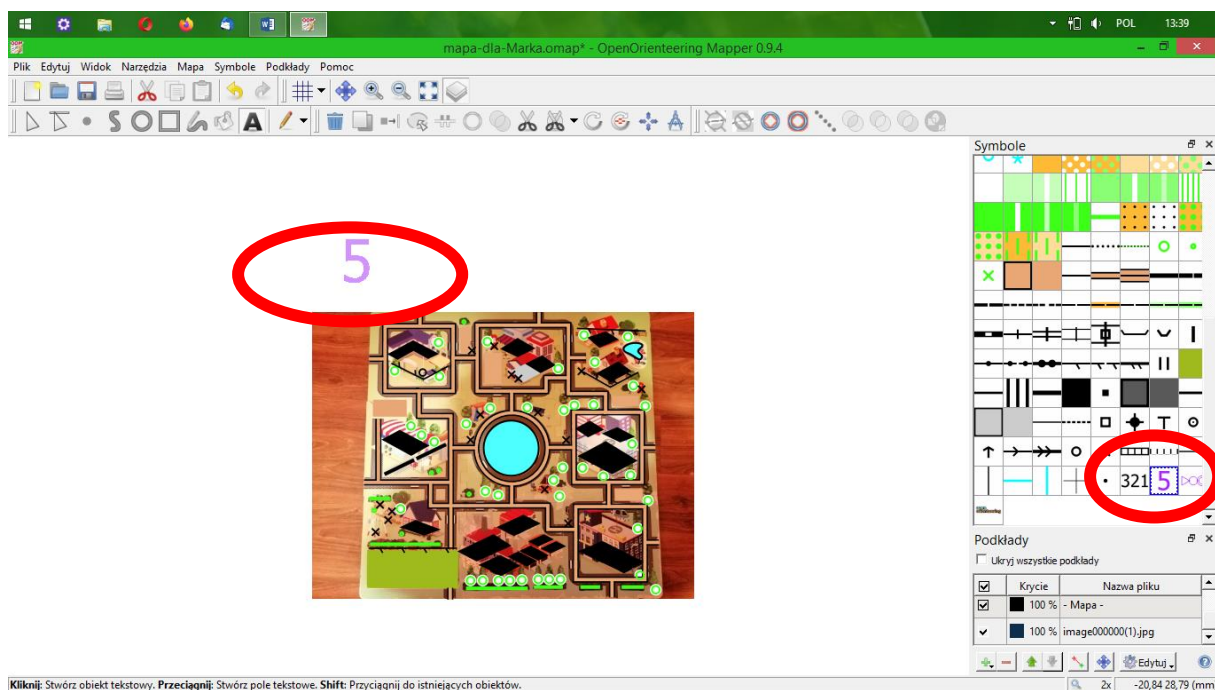
Mapa „z dywanu” – pierwsze kroki open orienteering mapper

A jeśli chcemy wydrukować mapę z podkładem? Nie ma problemu. zaznaczamy „pokaż podkłady”



Jeśli nam się podoba, klikamy eksportuj.

Przydało by się jeszcze opisać, co to za mapa, prawda? Wybieramy dowolny symbol tekstowy i klikamy w miejscu, gdzie ma być tekst. Potem wpisujemy z klawiatury



I już, pierwszą mapę w życiu już mamy!:)