

## Ovládanie a riadiace prvky VRML prehliadača Cortona 3D Viewer 6.0

Ide o prehliadač firmy ParallelGraphics. Je to jeden z mála doposiaľ aktívne vyvíjaných VRML prehliadačov. Plne podporuje štandard VRML 97, ale navyše má podporu špeciálnych vlastností, ktoré náš systém využíva, a preto je pravdepodobné, že by pri použití iného prehliadača systém nepracoval úplne korektne.

### Ovládacie a riadiace prvky prehliadača

Väčšina z nasledujúcich ovládacích prvkov je vlastná akémukoľvek VRML prehliadaču. Systém využíva pre svoju činnosť aj ovládacie prvky prehliadača, a preto si stručne priblížime ich rozmiestnenie a funkciu.

Upozornenie: Vzhľad prehliadača je možné meniť. Cortona 3D umožňuje vybrať si jeden zo šiestich vzhľadov. Popis a vzhľad ovládacích prvkov je platný pre defaultné nastavenie vzhľadu.



**Cortona 3D Viewer 6.0 – ovládacie prvky**

Vysvetlivky:

S – voľba spôsobu pohybu (avatara) po virtuálnom svete: S1 – chôdza, S2 – let, S3 – voľný, nijako neobmedzovaný pohyb

M – kontextová ponuka, vyvoláme ju kliknutím pravého tlačidla myši na plochu prehliadača. Ponuka obsahuje viacero príkazov. Okrem priameho prechodu na konkrétny bod pohľadu a ďalších príkazov vyskytujúcich sa aj na ovládacom paneli obsahuje možnosť zobrazenia konzoly prehliadača a nastavenia parametrov prehliadača vrátane jeho vzhl'adu.

P – výber funkcie „myšky“ pri pohybe: P1 – priblíženie a oddialenie, P2 – posuv, P3 – otáčanie, P4 – voľný pohyb

T – zameranie pohľadu na vybraný objekt, výber objektu sa uskutoční kliknutím na neho

A – nastavenie štandardného uhla pohľadu

Z – presun na predchádzajúci bod pohľadu (o jeden vzad v zozname)

P – presun na nasledujúci bod pohľadu (o jeden vpred v zozname)

S – návrat na predchádzajúci bod pohľadu (ten, ktorý bol predtým zobrazený)

C – pohľad na všetky objekty virtuálnej scény