

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

	OpenOrienteering Mapper 0.9.4	- 8 ×		
Pik Pome				
Działani	Ostatnie mapy			
📑 Utwórz nową mapę	MAPY_Las-Knurowiec-dla-Agi-ze-zmianami.omap	-		
	jesienne_2021_praca_trwa.omap			
Ctworz mapę	bycina tracker.omap			
	TT_TM_ZJiMnO_2016.omap			
	smolnica_ag.omap			
	zimna_wodka_z_lasu.omap			
	zimna_wodka_z_lasu.omap	_		
	zimna_wodka_do_lasu.omap	-1		
	, Otwórz ostatnio używany pilk na starcie	Wyczyść listę		
() Tryb dotykowy	Wskazówka dnia			
	Welcome to OpenOrienteering Mapper!			
🐡 Ustawienia	If this is the first time you use the program, please read this first.			
A O OpenOrienteering Manner	You might want to check out the settings and adjust the program to you. For detailed advice on using Mapper, read the help files.			
	Quick start advice:			
Pomoc	Create or load a map using the buttons on the left Hold the mode mouse button to drag the map Zoom using the mouse wheel, if available Read the hirts in the status bar at the bottom to learn how the tools work			
X Zakończ	🕫 Pokaż wskazówkę dnia	🔶 Poprzednie 🛛 🌩 Następne		

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

III 🛱 👸 🚺 🏟 🕤 📑		OpenOrienteering Mapper 0.9.4	4-1-1-1	• †[] ∎() POL 12:58 _ ☐ ×
0	penorie	inteering	Mapper	
Działania	Ostatnie mapy 🛛 📷	Utwórz nową mapę - OpenOrienteerin 💌		
📑 Utwórz nową mapę	MAPY_Las-Knurowiec-dla-Ac	Vybierz skalę i zestaw symboli dla nowej mapy.		<u> </u>
Ctwórz mapę	jesienne_2021_praca_trwa.or bycina tracker.omap TT_TM_ZIiMnO_2016.omap smolnica_ag.omap zimna_wodka_z_lasu.omap zimna_wodka_z_lasu.omap zimna_wodka_do_lasu.omap	ikala: 1: 10000   Estawy symbol:  Pusty zestaw znaków  Similar (10000  Similar		 <u>Wyczyść</u> listę
S Tryb dotykowy	Wskazówka dnia	✓ Pokazuj tylko zestawy znaków pasujące do wybranej skali ↓ Utwórz Anuluj		
🐡 Ustawienia	Examples			
🍇 0 OpenOrienteering Mapper	<u>Complete sprint map</u> Forest sample map			
Pomoc	Course design and control description     Overprinting sample (cf. ISOM 2000 sec	tion 3.5 Printing on overprinting)		
X Zakończ	🔽 Pokaż wskazówkę dnia			< Poprzednie 🕨 Następne



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

		- iO	🔶 POL	12:5	59
🕱 Spisany plik - OpenOrienteering Mapper 0.9.4				- 8	
Plik Edytuj Widok Narzędzia Mapa Symile Podkłady Pomoc					
📙 🎦 🖿 🖬 📇   🔏 🥼 🖓 (< Okno ustawień podkładu 🛛 Ctri-Shift+9					
	Symbole				đΧ
	•		5—— I	mm	<b>u</b>
					-
			666		<u>.</u>
		- 10 C		,	-
				· V	^
		•		11	4
	4 22		900 M		
Gotowa do kroślenial	1 14		1000	×	
Gotowa do Kresielina.					
Zacznii kreślić, lub załaduj podkład		v			EI
Aby załadować podkład, kliknii		=	Ξ	<u> </u>	
Podkłady -> Otwórz podkład			00	00	
	<b>~</b> *		00	100	<b></b>
Wskazówka: przybliżaj i oddalaj widok mapy, krecac pokretłem myszy.					Ш
		111			-
					-
		+	╈┈	- <b>v</b>	T
			-		
		· · · ·			
Kliknij: Wybierz pojedyńczy obiekt. Przeciągnij: Wybierz wiele obiektów. Shift+Kliknięcie: Przełącz wybór.		9	1x -	17,36 76,1	▼_ 10 (mm)

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

Nieząćany plik - OpenOvientering Mapper 0.94 Nieżąćany zakładować w okak w o		✓ 📋 🌵 POL 12:59
Pik Eduji Wida Naredia Mapa Symbole Podikućy Pomo:	Niezapisany plik - OpenOrienteering Mapper 0.9.4	- 🗗 🗙
Image: Contract with the sector of the se	Plik Edytuj Widok Narzędzia Mapa Symbole Podkłady Pomoc	
Image: Control of the state of the stat	] 🗅 🖿 🖬 🖴   ‰ (□   ⑤ (৫  ) ₩ •   � ⑨ ⑨ ♥ 🖸 🌚	
Symbole		) 🍾 ⊘ ⊘ 🔕
	Gotow Gotow Zacznij kreślić Aby załadov Podkłady Wskazówka: przybliżaj i oddala Kielej Wokrzupiedzie Przekamik Wokrz wiek objektów. Shift-Kilkniecje: Przekag wybór.	y.



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



Pokaż/Ukryj okno podkładu

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





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



Czas zacząć rysować!



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





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



Dla symboli z opisem, wciśnij F1 w czasie kiedy podpowiedzi są widoczne

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





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 połącz linię.



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





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. Kursor musi być w trybie rysowania punktów.







## Czas na żywopłoty. 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 obróć kierunek kresek, 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





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



Jak wygląda z podkładem? Zaznaczamy go ponownie.





## 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



Kliknij: Wybierz pojedyńczy obiekt. Przeciągnij: Wybierz wiele obiektów. Shift+Kliknięcie: Przełącz wybór. Del: Usuń wybrane obiekty. | Więcej: Ctrl, Spacja

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





Stacja benzynowa ma zadaszenie, zaznaczmy je innym symbolem niż budynek



Kliknij: Zacznij rysować krzywą. Przeciągnij: Zacznij rysować krzywą. | Więcej: Shift, Ctrl, Spacja

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





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



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





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!:)