

Základní nastavení TopoLu xT lze rozdělit do několika částí:

- Nastavení prostředí
- Nastavení projektu
- Definice struktury projektu

Postup

Nastavit *prostředí*, *nastavit projekt*, *definice struktury projektu*. Takto vzniklý projekt uložit. Z menu *Nástroje*, příkaz *Šablony* otevřít dialog *Šablony*. Do seznamu příkazem *Šablona – Přidat* vložit tento projekt a příkazem *Šablona – Nastavit jako výchozí* jej označit jako implicitní. Při vytvoření nového projektu pak budou převzaty všechny vlastnosti z této šablony.

Nastavení prostředí

Menu *Nástroje*, příkaz *Možnosti...*

Nastavení prostředí je nezávislé na otevřeném projektu – platí vždy pro uživatele právě přihlášeného k počítači. Probíhá v dialogu rozděleném na patnáct částí:

Obecné (Základní nastavení TopoLu xT)

Jazyk - volba jazyka (implicitně Čeština)

Otevírání projektů - počet nabízených projektů k znovuotevření (menu *Projekt*, submenu *Poslední otevřené projekty*), automatické otevření posledního projektu

Otevírání DBF tabulek - volba driveru pro otevírání DBF tabulek.

Prostředí

Hlášky do okna,

Automatické vytvoření map. okna po startu (platí jen pro nově otevírané projekty ze standardní šablony, v ostatních případech dle uloženého projektu či šablony)

Počet desetinných míst při zobrazování souřadnic – zvlášť pro projekční a zvlášť pro geografické souřadné systémy

Formát výpisu souřadnic geografických souřadných systémů

Úhlové jednotky (nastavení pro všechny dialogy, kde lze zadávat úhel).

Otevření a zavření dat

Při otevření dat nabídnout výběr tabulek - určuje jestli TopoL při otevření dat příslušného typu umožní vybrat pouze některé tabulky (při otvírání adresáře se shapefilly je nabídnut seznam všech shapefilů v adresáři a je možno si vybrat pouze některé)

Při zařazení rozbalit složku dat - určuje jestli zůstane databáze ve stromečku dat zabalená nebo rozbalená (jsou vidět jednotlivé tabulky)

Překreslení - Zařazování při otevření - určuje jak se budou zařazovat do mapových oken jednotlivé druhy dat po jejich otevření – zvláštní nastavení pro vektorová a rastrová data, pro gridy a pro mapové listy.

Překreslení - Překreslování při uzavření - určuje, která mapová okna se automaticky překreslí při zavření dat.

3D

Otvírání dat - určuje jestli TopoL při otevření dat převede data na 2D, 3D nebo je ponechá tak jak jsou. Pokud bychom chtěli, aby se v jednotlivých projektech program choval jinak, tak je toto možno upravit v nastavení projektu, s tím, že zde se musí zapnout *Upřednostnit nastavení v projektu*

Nová data - určuje jestli TopoL při tvorbě nového bloku vytvoří 2D nebo 3D blok.

Automatické ukládání

Volba zda *automaticky ukládat modifikovaná data*, případně nastavení *časového intervalu automatického uložení*. (Data se automaticky ukládají po uplynutí zvoleného časového intervalu v okamžiku, že právě neprobíhá nějaký příkaz.)

Volba zda *automaticky ukládat právě otevřený projekt* – projekt se automaticky uloží jen v případě, že již byl jednou uložen uživatelem (je určeno jeho jméno na disku).

Editace (Nastavení chování editačních nástrojů)

Velikost editačních čtverců

Šířka průvodičů – při zoomování, při editaci linií, atd.

Zobrazování db položek jen pro četní při editaci databáze

Lupa (Chování lupy při editaci)

Pozn. Po stisknutí prostředního tlačítka lze zobrazit lupu

Lupa - Používat lupu

Lupa - Centrovat lupu na čáry v binárních rastrech a „pípnutí“ při chycení na binární rastr (vhodné při vektorizaci binárních rastrů).

Lupa - Zvětšení lupy – implicitní zvětšení v okně s lupou po jejím otevření (v lupě lze dále zoomovat například kolečkem – viz nastavení Zoom kolečkem)

Editace – barvy - Barvy průvodičů, editovaných objektů, chytacích bodů a editačních čtverců dle jejich významu.

Editace – zvuky - Nastavení zvukových efektů při jednotlivých událostech při editaci.

Editace – kurzor - Výběr kurzoru pro editaci – lze otestovat přímo v dialogu.

Práce s rastry

Automatická *dekomprimace rastrů ve formátu TopoL RAK* (pro jejich zobrazení není nutné) a případně *automatické mazání těchto automaticky dekomprimovaných rastrů*.

Umístění souborů

Místa na disku, které budou implicitně nabízena v dialogích pro otevření projektu či šablony.

Substituce adresářů

Kromě nezměnitelného `_ExeFolder` ještě `_WorkingDirectory` – například pro ToPas. Lze přidávat a modifikovat uživatelem definované (vhodné pro přenos projektů).

Zoom kolečkem

Výřez se mění kolečkem vždy dle aktuální pozice kurzoru – pozice tohoto bodu se nemění – zoomování probíhá kolem něj.

Změna výřezu kolečkem v mapovém okně – násobky pro velký a malý krok

Změna výřezu kolečkem v lupě – násobky pro velký a malý krok

Interní paměť

Vektorová data v TopoLu xT jsou drženy v interní paměti, která může mít maximálně 2GB. Jsou zde drženy nejen aktuální data, ale i předchozí stav pro operaci UNDO. Při velkých objemech dat je nutno brát ohled na tuto skutečnost a TopoL xT se při dosažení určitých mezí snaží paměť vyčistit. Po této operaci není UNDO umožněno. Nastavení *varování a nastavení hodnoty* při zaplnění interní paměti. Nastavení *varování před vyčištěním interní paměti* (zrušení všech kroků Undo !).

Protokol událostí

Nastavení zda vytvářet protokol událostí. Vhodné pouze při potížích s TopoLem pro kontakt hot-line.

Nastavení projektu

Menu *Projekt, příkaz Vlastnosti projektu...*

Strom kategorií – nastavení jednotlivých vlastností.

Souřadné systémy

Implicitní souřadný systém – pro nově zakládané bloky, pro bloky bez určení souřadného systému.
Implicitní souřadný systém pro bloky v Gauss-Krüger. Implicitní souřadné systémy pro další druhy dat bez definice souřadného systému (DGN, ShapeFile, MapInfo, atd.).

Pozor: U ShapeFileu někdy bývá soubor s koncovkou prj (projection). Potom se bere tento soubor jako určující.

U dat z MapInfo je někdy souřadný systém uložen přímo v souboru..

Pokud je v adresáři se shp, dgn, dwg a dxf soubory také soubor CoordSzs.xml. Bere se souřadný systém z tohoto souboru.

Implicitní kódová stránka – pro nově vytvářené bloky a pro bloky bez určení kódové stránky.

Automaticky vyplňované DB položky

Jednotky pro položky PLOCHA a DELKA (dříve Editace – Plochy – v hektarech). Počet desetinných míst pro automaticky vyplňované DB položky (PLOCHA, DELKA, X, Y, atd.)

Zobrazení

Pořadí vrstev – nastavení automatického zařazování vrstev do mapového okna (dříve Rastr před vektorem a Plochy před rastrem). Vrstvy se zobrazují (zde i v mapovém okně), tak jak jsou zobrazeny – odspoda nahoru.

Zobrazování rastrů, bloků, ShapeFile, atd. – nastavení implicitního zobrazení jednotlivých druhů dat při jejich prvním zařazení do mapového okna.

Rozšířené zobrazování linií – implicitní zobrazení volných konců, lomových bodů a směrů linií

Rozšířené zobrazování ploch – implicitní zobrazení hranic a popisových bodů ploch

Zobrazení výběrů – implicitní zobrazení vybraných objektů

Zobrazování zvýraznění – barva a značka pro zvýrazňování objektů dle databázového okna

Mapové okno

Implicitní barva map. okna, relativní měřítko, průběžné vykreslování, atd.

Další nastavení

Adresář pro funkci rastry z adresáře, pracovní adresář, měřítko pro vykreslování textů v nabídkách

3D data

Otvírání dat - určuje jestli TopoL při otevření dat převede data na 2D, 3D nebo je ponechá tak jak jsou.

Vytváření dat - určuje jestli TopoL při tvorbě nového bloku vytvoří 2D nebo 3D blok.

Parametry chytání

Parametry tvorby linie

Definice struktury projektu

Dříve značky DBF. Lze vytvořit hierarchii databází a tabulek s definicí implicitních barev, značek, strukturou databázových položek a názvů. Lze také využít možnosti importu ze souboru ZNACKY.DBF a knihovny stylů textů.