Kasutusjuhend TantsuCAD v1.0

Tallinn 2008

Sissejuhatus

Üldine

Tantsuskeemide joonistamise programm on loodud selleks, et vähendada tantsuõpetajate vaeva skeemide joonistamisel. Antud programm sisaldab kõike vajalikku, et luua rahvatantse. Programmi abil saab luua vajaliku skeemi, see salvestada ning samuti luua sellest digitaalsel kujul pilt.

Kontakt

Programm on loodud vabavaraks ning selle levitamine raha eest on keelatud, vajadusel võtta ühendust loojatega:

Nimi	E-post
Heiki Tähis	heiki@tpt.edu.ee
Tõnu Alak	alakt@tlu.ee
Tõnis Juhe	tonis27@tlu.ee
Maddis Reitav	goku13@tlu.ee
Henri-Sten Saarepera	henristn@tlu.ee

Programmi paigaldamine

Süsteemi nõuded

Adobe Flash Player 9 nõuded:

OS	Windows®	Macintosh	Linux®
Protsessor	Intel® Pentium® II	PowerPC® G3	Uuem protsessor
(CPU)	450MHz või	500MHz või kiirem	(800MHz või
	kiirem/võrdne	protsessor	kiirem)
		Intel Core TM Duo	
		1.33GHz või kiirem	
		protsessor	
Graafika (GPU)	128MB of RAM	128MB of RAM	512MB of RAM,
			128MB graafikale
			eraldatuna

Üldised nõuded:

Klaviatuur	Hiir	(soovitatavalt	Monitor
	rullikuga)		

Paigaldamine

Tantsuskeemide programm saabub kokku pakituna (zip), mis tuleb lahti pakkida. Pakk sisaldab Adobe AIR, Flash Player 9 ja TantsuCAD paigalduspaketti.

Adobe AIR

Pärast lahti pakkimist avada AIR paigalduspakett vajutades sellel hiire vasaku klahviga.



Järgenvalt avaneb aken:

💼 Adobe AIR Set	up	
	Adobe® AIR™	
	Installer Setup	
	This installer will setup <u>Adobe AIR</u> , software that enabl web-connected desktop applications. Please review and to the license agreement to continue.	es d agree
	ADOBE SYSTEMS INCORPORATED	
	ADOBE® WARRANTY STATEMENT AND SOFTWARE LICENSE AGREEMENT.	
	ADOBE® AIR [™] AND SAMPLE APPLICATIONS	
	NOTICE TO USER: PLEASE READ THIS DOCUMENT CAREFULLY. THIS DOCUMENT INCLUDES WARRANTY INFORMATION (PART I) AND A LICENSE AGREEMENT	
	By clicking the "I Agree" button I acknowledge that I h read and accept the terms of the above agreement. I Agree Cancel	ave

Järgenvalt tutvuda litsentsiga ning seejärel vajutada nuppu "I agree". Toimub paigaldus. Pärast paigaldust avaneb aken:

💼 Adobe AIR Set	up	
	Adobe® AIR™ Installation completed. Adobe AIR has been successfully installed.	
	Finish	

Vajutada "Finish" ning AIR on edukalt paigaldatud.

Flash Player 9

Pärast AIR-i paigaldust avada Flash Player 9 paigalduspakett vajutades sellel hiire vasaku klahviga.



Avaneb aken, vajutada "Install" nuppu.

🙀 Adobe Flash Player 9 Ac	tiveX - InstallShield Wizard	×
P	Welcome to the InstallShield Wizard for Adobe Flash Player 9 ActiveX	
J	The InstallShield(R) Wizard will install Adobe Flash Player 9 ActiveX on your computer. To continue, click Next.	
	WARNING: This program is protected by copyright law and international treaties.	
	< Back Instal Cancel	

Toimub paigaldamine:

🙀 Adobe Fl	ash Player 9 ActiveX - InstallShield Wizard	<u>_ </u>
Installing The prog	Adobe Flash Player 9 ActiveX gram features you selected are being installed.	Adobe
	Please wait while the InstallShield Wizard installs Adobe Flash Player 9 ActiveX. This may take several minutes. Status:	
InstallShield –	< <u>B</u> ack <u>N</u> ext >	Cancel

Seejärel avaneb aken, kus tuleb vajutada "Finish" nuppu:

🙀 Adobe Flash Player 9 Acti	veX - InstallShield Wizard	×
P	InstallShield Wizard Completed	
7	The InstallShield Wizard has successfully installed Adobe Flash Player 9 ActiveX. Click Finish to exit the wizard.	
	< Back. Finish Cancel	

Flash Player 9 on paigaldatud.

TantsuCAD

Kui Flash Player 9 ja AIR on paigaldatud, siis saab paigaldada tantsuskeemi programmi. Avada TantsuCAD paigalduspakett vajutades sellel hiire vasaku klahviga.



Seejärel avaneb aken, kus vajutada nupule "Install"



Järgnevas aknas valida nupp "Continue". Toimub paigaldus.

NB! Kasutaja paigaldus kataloog ei pruugi olla sama.

4 Application Install	×
TantsuCAD	
Installation Preferences	
M Add shortcut icon to my desktop	
🗹 Start application after installation	
Installation Location:	
C:\Program Files	
Continue Cancel	

Programm on paigaldatud. Programm avaneb kohe peale "Continue" nupu vajutamist. Käivitusikoon leidub ka töölaual (desktop) ikoonina TantsuCAD, sinna vajutades avaneb tantsuskeemide programm.



Programmine kasutamine

Kasutajaliidese üldvaade:



Tantsuskeemide programm koosneb viiest peaosast: tööpind (1), nupuriba ülemine (2), töökasti valiku nooled (3), töökast (4), nupuriba alumine (5)

Sümbolite kasutamine programmis

Sümbolite tõstmine tööpinnale

Leida töökastist (4) endale sobiv sümbol, vajutada vasakpoolset hiire nuppu sobival sümbolil ning seejärel tõsta see tööpinnale (1)

Sümbolite suuna muutmine

Sümbolite suuna muutmiseks on kaks võimalust:

- 1. Kui on olemas hiir, millel leidub kerimisnupp, siis kerides üles poole, liigub sümbol suunaga paremale, kerides alla poole, liigub sümbol suunaga vasakule. Sammuks on 15-kraadi.
- Vajutades nupuribal (2) nuppu "keera" saab objektile vajutades nende suunda muuta 15-kraadi kaupa, selliselt toimides liigub sümbol suunaga paremale. Selleks, et suunda muuta vastupidiseks, peab all hoidma klahvi "Ctrl" ning siis sümbolile vajutama.

Sümbolite venitamine

Valida sümbol, mida soovitakse venitada. Hoides all "Ctrl" klahvi ja samal ajal hiire kerimisnuppu üles rullides valitud sümboli mõõtmed suurenevad, kerides alla, sümboli mõõtmed vähenevad.

Sümbolite kopeerimine

Selleks, et tööpinnal (1) või töökastis (4) olevaid sümboleid kopeerida, tuleb valida nupuribalt (2) nupp "kopeeri" ning pärast seda vajutada soovitud sümbolil, et seda kopeerida.

Sümbolite liigutamine

Selleks, et liigutada tööpinnal (1) olevat objekti, tuleb valida nupuribalt (2) nupp "liiguta" ning seejärel vajutada sümbolile ning tõsta see soovitud kohale.

Sümbolite kustutamine

Tööpinnal (1) olevate sümbolite kustutamiseks, tuleb valida nupuribalt (2) nupp "liiguta" ja need üle tööpinna piirjoone vedada. Kui kogu tööpind tuleb puhtaks teha, siis valida nupuribalt (2) nupp "tühjenda" ning seejärel tühjeneb kogu tööpind.

Joone ja kaare kasutamine

Suunajoone tegemiseks vajutada töökastil (4) olevale joone sümbolile.Kui mainitud sümboleid ei leidu töökastis (4), siis vajutades töökasti valiku nooltel (3), pärast seda

peaks need ilmuma. Pärast vajutamist tööriist aktiveerub. Selleks, et määrata joone alguspunkt, tuleb vajutada tööpinnal (1) soovitud kohas hiire vasakut klahvi, tekib punkt. Lõpp-punkti määramiseks vajutada soovitud kohas hiire vasakut klahvi. Tekib joon.

Suunakaare tegemiseks vajutada kaare sümbolile, mis asub töökastis (4), tööriist aktiveerub, valida alguspunkt vajutades tööpinnal (1) soovitud kohale, seejärel lõpppunkt samamoodi, kui kriips on tekkinud, siis vajutades kriipsu kohale, tekib kolmas punkt, mis määrab kaare. Kaare punkti saab valida nii kaua, kuni soov on. Kui kaare punkt on paigas, siis saab väljuda kaare joonistamisest vajutades töökastis olevale kaare sümbolile.

Numbrid, nooleots, käed, sõlm

Vaata pealkirja "Sümbolite tõstmine tööpinnale". Kõikidele sümbolitele kehtivad samad omadused: keera, liiguta, kopeeri, venita.

Skeemi väljastamine

Valminud skeemi saab programmist väljastada kasutades kopeerimis meetodit. Vajutades nupuribal (5) nuppu "prindi" läheb koostatud skeem vahemällu(clipboard). Selleks, et skeem endale sobivasse tekstitöötlus või pilditöötlus programmi panna, piisab sellest kui avate endale meelepärase eelnimetatud programmi ning vajutate seal "paste" (Ctrl+v või hiire paremklahv ja sealt rippmenüüst paste).

Kleebi

Programm võimaldab tööpinnale tuua ka vahemälus olevaid pilte. Nii näiteks saab Painti joonistatud pildi tuua TantsuCADi, samuti saab valmis gruppe programmis endas kleepida. Selleks, et tuua pilt programmi, tuleb valida alumiselt nupurealt (5) nupp "kleebi" ning vahemälus olev pilt ilmub tööpinnale.

NB! Pärast kleepimist muutuvad pildid rastertüüpi graafikaks ning nende keeramisel ja suurendamisel muutuvad nende ääred sakiliseks. Seega pööramise/suurendamise võiks ära teha eelnevalt.

Legend

Peamised sümbolid ja seosed.



- a) Poiss
- **b**) Tüdruk
- c) Inimene
- **d**) Numbrid
- e) Käed
- f) Käed
- **g**) Sõlm 1
- **h**) Sõlm 2
- i) Nool
- **j)** Suunajoon(katkend/pidev)
- **k)** Suunakaar(katkend/pidev)

Sisukord

<u>Üldine2</u>
Kontakt
Programmi paigaldamine
Süsteemi nõuded
Paigaldamine
Adobe AIR
Flash Player 95
TantsuCAD
Programmine kasutamine
Kasutajaliidese üldvaade:
Sümbolite kasutamine programmis
Sümbolite tõstmine tööpinnale9
Sümbolite suuna muutmine10
Sümbolite venitamine
Sümbolite kopeerimine
Sümbolite liigutamine
Sümbolite kustutamine
Joone ja kaare kasutamine10
Numbrid, nooleots, käed, sõlm11
Skeemi väljastamine
<u>Kleebi11</u>
Sisukord