



## Презентация трехмерной матрицы в СЪЕМКЕ

Лазарь Певак

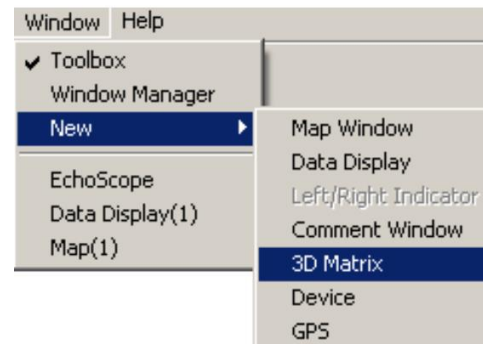
В программе СЪЕМКА HYPACK® можно легко вызвать дисплей трехмерной матрицы так же, как Вы открываете окно Карты.

Дисплей трехмерной матрицы позволяет манипулировать вашей матрицей как трехмерным объектом. Не нужно

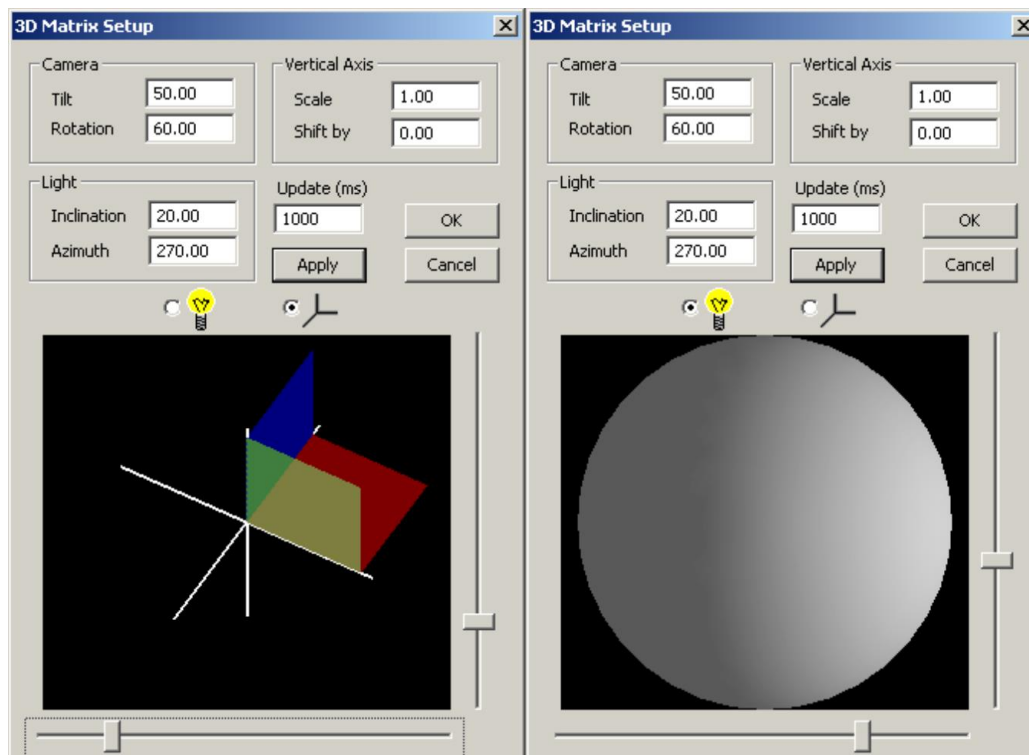
Останавливать съемку; СЪЕМКА будет обновлять матрицу постоянно и даже может работать со множеством матриц. Трехмерная матрица наследует цветовую шкалу, а также настройки режима следования за судном из первого Окна Карты.

Панель Инструментов имеет аналогичную функциональность, как панель инструментов в окне Карты с дополнительными кнопками

для манипуляций 3D (вращение и наклон), а диалоговое окно установок имеет больше опций для настройки трехмерного вида модели.



**РИСУНОК 1.** Диалоговое окно настроек трехмерной матрицы



Самая главная настройка - скорость обновления. Ее следует задать тщательно, чтобы минимизировать нагрузку на систему. Остальные опции понятны.

**ТАБЛИЦА 1.** Горячие Клавиши

#### Действие курсора

- Зум
- Зуммировать Все
- PgUp / Pg Dwn - увеличить / уменьшить масштаб по оси Z

**ТАБЛИЦА 2.** Действия мышки

#### Действия мышки

- ЛКМ и вниз центрирует в выбранной точке. (Точка должна быть в пределах модели 3Д.)
- Shift + Колесо прокрутки вращают модель.
- Ctrl + Колесо прокрутки наклоняет модель.
- Alt + Колесо прокрутки делает зум при движении мышки

**РИСУНОК 2.** Презентация трехмерной матрицы в СЪЕМКЕ

