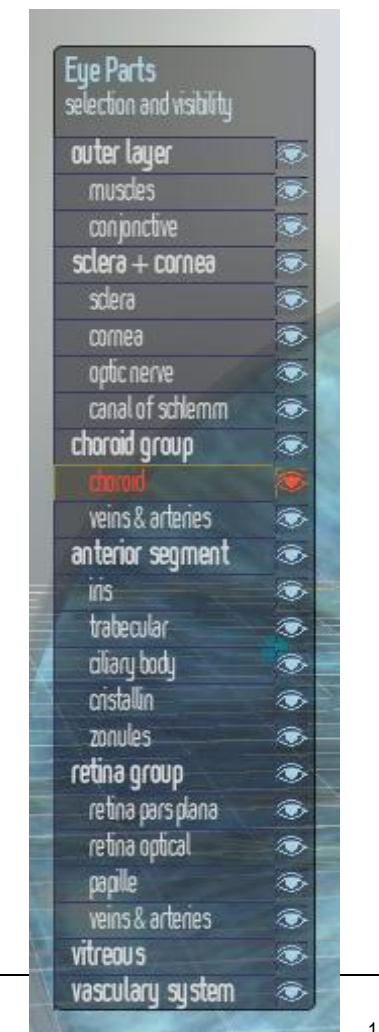


**OPHTA3D - modèle *basique* >> display (02.2010)**

**ONGLET eye parts => sélection + visibility = interdépendant avec le menu eye sections cf [menusXML\\_explications.jpg](#)**

menu items :	target group and object Name	tag Name	guiskin style	Add display button	references
outer layer	<i>group*0</i>	<i>0_outerElements</i>	"Onglet_Bgroup"		Example xml: <i>menuParts_Base.xml</i> <a href="#">menusXML_explications.jpg</a> [à discuter...] script: <i>ophta3d_GUI_ongletEyeParts_ouille</i>
muscles	<i>*muscle + *arteriesM</i>		"Onglet_Belement"		
conjunctive	<i>*conj</i>				
sclera+cornea	<i>group*1</i>	<i>1_scleraCornea</i>	"Onglet_Bgroup"		beside each line, add display button size=16x16 gui style: " <i>_iconEye</i> "
sclera	<i>*sclera</i>				
cornea	<i>*cornea</i>				
optic nerve	<i>*opticNerve</i>		"Onglet_Belement"		
canal of schlemm	<i>*schlemm</i>				
choroid group	<i>group*2</i>	<i>2_choroid</i>	"Onglet_Bgroup"		[A TESTER] -> when display is off, object selection becomes impossible => gui state for menu items= "On Focused" (same style)
choroid	<i>*choroid</i>		"Onglet_Belement"		
veins & arteries	<i>*veinsVorticoseC + *arteriesC</i>				
anterior segment	<i>group*3</i>	<i>3_segAnt</i>	"Onglet_Bgroup"		
iris	<i>*iris</i>				
trabecular	<i>*trabecular</i>				
ciliary body	<i>*ciliary</i>		"Onglet_Belement"		
cristallin	<i>*cristallin</i>				
zonules	<i>*cZonules</i>				
retina group	<i>group*4</i>	<i>4_retina</i>	"Onglet_Bgroup"		
retina pars plana	<i>*retinaParsPlana</i>				
retina optical	<i>*retinaOptical + *papilleBackLight + *papilleSub</i>				
macula	<i>y_circMacula*</i> [nouveau dans <i>prefab4_baseFAHQP</i> ]		"Onglet_Belement"		
papille	<i>y_circPapille*</i> [nouveau dans <i>prefab4_baseFAHQP</i> ]				
veins & arteries	<i>*arteriesR + *veinsR</i>				
vitreous	<i>group*5 (ou *vitreous)</i>	<i>5_vitreous</i>	"Onglet_Bgroup"		
vascular system	<i>*veins* + *arteries*</i>		"Onglet_Bgroup"		



**NAVIGATOR** = équivalent de la navigation à la souris - idem toutes les autres scènes

**MENU eye sections** (situé sous le *navigator*, avec le menu *views*) => visibility = interdépendant avec le menu *eye parts* cf *menusXML\_explications.jpg*

menu items:	objectName	layer Name	guiskin style
full eye	<i>F* + FA*</i>	<i>eye_Full + eye_mixFullAnt</i>	Example xml: <i>menuSections_Base.xml</i> <i>menusXML_explications.jpg</i> "Menu_element"
half eye	<i>H* + HQ* + x_contourEyeDef + xx_grid* + y*</i>	<i>eye_Half + eye_mixHalfQuart + help_contour + help_grid</i>	
anterior segment	<i>A* + FA*</i>	<i>eye_Ant + eye_mixFullAnt</i>	
quarter	<i>Q* + HQ* + x_contourEyeDef + xx_grid* + y*</i>	<i>eye_Quart + eye_mixHalfQuart + help_contour + help_grid</i>	
posterior	<i>P*</i>	<i>eye_Post</i>	

**MENU views** (situé sous le *navigator*, avec le menu *eye sections*) => switch to camera + specific eye sections

menu items:	objectName	additional change	guiskin style
front	<i>Cam00</i>		"Menu_element"
top	<i>CamTop_ortho</i>	-> force eye sections = <i>half eye</i>	
anterior segment	<i>CamSAnt</i>	-> force eye sections = <i>half eye</i>	
posterior segment	<i>CamFondOeilZ</i>	-> force eye sections = <i>posterior</i>	
save current view	= save current camera pos+rot+FOV & current eye sections (name = "view1" "view2" etc added to menu)		

**MENU helpers** (situé sous le *navigator* avec les deux menus ci-dessus)

-> voir *menuHelpers\_Base.xml*

**MENU iris color**

menu items:	texturesName	Target materials	Target textures	action	guiskin style
light blue	<i>*grey*</i>				example xml: <i>menuIris_Base.xml</i> "Menu_element"
blue = par défaut!	<i>*blue*</i>	<i>mat_ciliaryBodyCap00</i>	Base: <i>ciliaryBodyCut00U_*</i>	-> switch textures (if it's easier to switch materials, i can create one material per color)	
green	<i>*green*</i>	<i>mat_irisFront</i>	Base: <i>iris00U_*</i>		
light brown	<i>*Lbrown*</i>		Bumpmap: <i>iris00U_*_norm</i>		
dark brown	<i>*Dbrown*</i>				

**MENU pupil dilatation**

menu items:	animationName	additional change	guiskin style
normal = par défaut!	<i>normal</i>	-> reload current <i>eyeConfig</i> quand on repasse en normal	example xml: <i>menuPupil_Base.xml</i> "Menu_element"
mydriase	<i>pupilMax</i>	-> save current <i>eyeConfig</i> + reset de l'oeil avant l'animation	
miosis	<i>pupilMin</i>		

**MENU drawing**: pas encore de contenu détaillé, mais il semble qu'il faut désactiver *eyeConfig* + *reset* (cf menu *pupil dilatation*) car pour le moment les *meshCollider* ne se déforment pas avec le mesh...